

# A IMPORTÂNCIA DAS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DO LETRAMENTO DIGITAL QUE SE RELACIONAM COM A INTERSECCIONALIDADE

*THE IMPORTANCE OF DIGITAL LITERACY COMPETENCIES AND SKILLS THAT RELATE TO INTERSECTIONALITY*

BUENANO, Larissa; Mestre; UFSC/UEPA

larissa.b.ribeiro@uepa.br

TRISKA, Ricardo; Doutor; UFSC

ricardo.triska@gmail.com

BAGGENSTOSS, Grazielly; Doutora; UFSC

grazyab@gmail.com

## **Resumo**

Este artigo objetiva analisar, a partir das representações estereotipadas das mulheres nas mídias sociais, as competências e habilidades encontradas nos Letramentos Digitais desenvolvidos pela UNESCO (2013), pelo projeto DigComp (2014; 2016) e pela JISC (2019) que se relacionam com a Interseccionalidade, ao fundamentar a forma como as produções imagéticas na sociedade em conexão apresentam opressões digitais de gênero, raça, classe, faixa etária e corporalidade e seus consequentes domínios de poder estrutural, disciplinar, cultural e interpessoal, para que assim, os designers incorporem mais práticas, teorias e metodologias interseccionais em seus projetos em performance algorítmica.

**Palavras-Chave:** Letramento Digital; Interseccionalidade; Mulheres e Mídias Sociais.

## **Abstract**

*This article aims to analyze, based on the stereotyped representations of women in social media, the competencies and skills found in Digital Literacies developed by UNESCO; the Digcomp project; and JISC that relate to Intersectionality, by grounding the way in which image productions in the connected society present digital gender oppressions, race, class, age and body and their consequent domains of structural, disciplinary, cultural, and interpersonal power, so that designers incorporate more intersectional practices, theories, and methodologies into their projects in algorithmic performance.*

**Keywords:** Digital Literacy; Intersectionality; Women; and Social Media.

## 1 A representação estereotipada das mulheres nas mídias sociais

Os estudos feministas de mídia, segundo Walby (1990) preocupam-se, fundamentalmente, com a compreensão das relações de gênero dispostas em diferentes suportes e produtos midiáticos. Esses estudos se desenvolveram, sobretudo, a partir dos anos de 1960, quando Betty Friedan, em seu livro “A mística feminina”, critica as revistas femininas e a sociedade de consumo americana na reprodução da desigualdade de gênero.

Gaye Tuchman (1978), também foi umas das precursoras teóricas sobre esta temática representativa, ao problematizar a marginalização e os estereótipos em que as mulheres estavam sujeitas nos veículos de comunicação da mídia americana. A sua pesquisa sinaliza a importância de se estudar a forma como a mídia retrata as mulheres no século XX e como essas representações, em especial, a representação televisiva, poderiam afetar negativamente as suas vidas.

As críticas feministas sobre a representação das mulheres nas mídias são centradas, segundo Byerly e Ross (2006), em duas análises principais: **a ausência das mulheres em espaços de decisão e de produção midiática; e a representação estereotipada e padronizada das mulheres nas mídias**, nas quais o entretenimento televisivo, a ficção do cinema e as revistas femininas foram os elementos midiáticos mais analisados.

As mídias com o seu padrão de visibilidade e sua persuasão de sentido, ainda de acordo com Byerly e Ross (2006), reforçavam e ainda reforçam mitos sobre a feminilidade ao influenciar as mulheres no que diz respeito as questões de beleza, de moda, de saúde, de família e do seu papel social, e ao confirmar valores culturais dominantes que são confortáveis para os homens consumidores, produtores e interagentes desses conteúdos midiáticos.

Outro estudo importante acerca da representação das mulheres nas mídias é o de Bell Hooks (1996), na qual ela relaciona a resistência das espectadoras negras nas produções cinematográficas, a partir de entrevistas que comprovam como as mulheres se sentiam representadas sem protagonismo, de forma servil e para reforçar a feminilidade branca como um objeto de desejo.

Já a publicidade, segundo Byerly e Ross (2006), aparece como um dos maiores alvos da crítica feminista sobre a representação das mulheres nas mídias, dada a grande presença de mulheres em campanhas publicitárias a partir de discussões sobre exploração do corpo feminino com ênfase na venda de produtos domésticos, de produtos cosméticos e no cuidado com a família.

Van Zoonen (2002), nesse sentido, revisou estudos realizados por pesquisadores que investigavam a representação das mulheres nas mídias e apresentou as seguintes características: baixa presença; contexto de família; posição de baixo status; sem autoridade; sem poder; relacionada aos outros; passivas; emotivas; dependentes; submissas e indecisas.

Quinze anos mais tarde da revisão teórica de Zoonen (2002), Grizzle (2016) afirma, que os dados da *Global Media Monitoring Project*, revelaram que essas representações midiáticas não haviam mudado, que os homens ainda predominam na direção e na produção dos veículos midiáticos, e que somente 24% das pessoas entrevistadas em notícias são mulheres e que 48% das histórias nas mídias reforçam esses estereótipos que Zoonen (2002) categorizou previamente.

Já nas relações diretas entre tecnologia, internet e gênero, Byerly e Ross (2006), elencam uma série de fenômenos sociais tais como: as diferenças de acesso, uso e frequência das mulheres na internet em relação aos homens; a presença de mulheres nos games, historicamente dominados por homens; e o ativismo feminista *online* na criação de redes de resistência e de acolhimento entre as mulheres.

Após 20 (vinte) anos de pesquisa e de documentação sobre a representação das mulheres nas mídias, Byerly e Ross (2006) ainda afirmam, que apesar do esforço persistente e resistente das mulheres para assumirem o controle da representação de sua própria imagem, adotando estratégias de acolhimento para intervir em ambientes midiáticos e informacionais, as mídias sociais ainda carregam uma maneira tradicional e estereotipada de representar as mulheres.

Em semelhança as mídias tradicionais, as novas mídias sociais, segundo Mclean *et al* (2022), influenciam a imagem e a percepção corporal das mulheres por meio da onipresença de imagens de aparência demasiadamente editadas e irrealistas na publicidade, na televisão, no cinema, nas revistas e nas redes sociais (Instagram e Tiktok principalmente), e por reforçarem a aparência física como central para a autoestima e para a promoção de produtos e de serviços relacionados à “beleza”.

Além disso, várias características das novas mídias as tornam uma influência de aparência mais enfática e mais persuasiva em comparação com as mídias tradicionais, incluindo sua natureza altamente visual e instantânea, o seu conteúdo publicitário personalizado e performado algoritmicamente para as pessoas usuárias, a sua indistinção hierárquica no *feed* das plataformas de conteúdo comercial e de conteúdo produzido pelas pessoas usuárias, e o convite para que as pessoas usuárias criem seu próprio conteúdo e recebam *feedback* em engajamentos, em curtidas, em compartilhamentos e em comentários (MCLEAN *et al*, 2022).

Mclean *et al* (2022), a partir dessa problemática naturalizada de estereotipação das mulheres nas novas mídias, enumerou uma série de estudos qualitativos e experimentais que identificam o papel relevante e interventor do letramento digital nas mídias sociais para auxiliar as mulheres na conscientização crítica de sua representação nessas mídias:

- a) em relação à importância de entender que as imagens nas redes sociais são modificadas digitalmente, Burnette *et al* (2017) apresenta um estudo com um grupo focal de meninas adolescentes que se sentiram mais protegidas da insatisfação corporal quando observaram que as imagens de celebridades e as imagens entre pares eram retocadas ou artificiais;
- b) segundo Vendemia e DeAndrea (2018), em seu estudo qualitativo, quanto maior o conhecimento, a percepção e a identificação de imagens de aparência “ideal” como modificadas digitalmente, mais baixos são os níveis de internalização de magreza e de beleza nas mulheres jovens;
- c) mais um estudo de grupo focal com adolescentes de 12 a 14 anos de Mahon e Hevey (2021), indicou que embora as meninas tenham notado a importância de compreender que as imagens nas mídias sociais eram editadas digitalmente, elas se afetavam negativamente ao visualizá-las nas redes em seu cotidiano;
- d) mulheres jovens que se auto-identificam como uma imagem corporal positiva afirmaram em um estudo de grupo focal de Evens *et al* (2021), que quando confrontadas com imagens de aparência idealizadas no *Instagram*, elas questionavam seu impacto potencialmente negativo em seu corpo, especialmente em contexto de marketing e vendas de produtos ou serviços;
- e) um estudo de métodos mistos de Campagna *et al* em revisão, avaliou a utilidade de um vídeo *online* de uma pessoa famosa *plus size* como prática de letramento digital, ao colocar o corpo de diferentes maneiras nas mídias, para destacar a natureza irreal e artificial das imagens, com resultados que descreveram como o vídeo de uma pessoa reconhecida aumentou o ceticismo dos interagentes em relação aos conteúdos de mídia social;

- f) e um estudo experimental de Rodgers *et al* (2021), examinou os efeitos de selfies editadas e não editadas (com ou sem rótulos) nas imagens corporais de mulheres jovens, com resultados que revelaram a importância de um suporte adicional de informações na interação e nos efeitos negativos dessas imagens.

Estes estudos se concentram em aumentar a consciência crítica da irrealidade e das idealizações de imagens de aparência nas mídias sociais e assim transmitir novas competências e habilidades para auxiliar na internalização e na comparação com esses ideais de aparência em publicidades, em filtros, em postagens de celebridades, em influencers digitais ou em páginas de amigos, e no gerenciamento de comparações de aparência e de *feedbacks* negativos nas redes sociais (MCLEAN *et al*, 2022).

Para além dessas significativas preocupações em identificar com criticidade as imagens editadas nas mídias sociais e suas representações estereotipadas das mulheres por meio de habilidades e de competências do letramento digital, analisa-se neste artigo os modelos de letramento fundamentados pela UNESCO (2013), pelo projeto *DigComp* (2014; 2016) e pela JISC (2019), ao identificar quais dessas habilidades e competências se relacionam com a ferramenta analítica da interseccionalidade<sup>1</sup>.

Segundo Collins (2019; 2021; 2022), essa ferramenta apresenta constructos e premissas metodológicas que orientam a pesquisa e a práxis crítica através da relacionalidade das categorias de gênero, de raça, de classe, de faixa etária e de corporalidade; das relações de poder estruturais, disciplinares, culturais e interpessoais; do contexto social como compreensão e produção de conhecimento; e da justiça social, sobre a ética nas produções de imagens para mídias sociais como práticas interseccionais.

Ao fundamentar sobre as responsabilidades éticas nos projetos dos designers para mídias sociais com base na necessidade de uma análise crítica sobre as correspondências históricas e conceituais das tecnologias com as histórias das mulheres, e de uma ação dialógica e educacional resistente as essas representações visuais opressivas e em performance algorítmica.

## 2 Matriz ou Framework de competências e habilidades do Letramento Digital

Ao reunir as áreas temáticas centrais presentes nas literaturas sobre as competências e as habilidades do letramento digital, a UNESCO apresenta uma abordagem holística para as práticas de letramento digital necessárias à vida e ao trabalho dos indivíduos ou grupos sociais, ao formular, segundo Wilson (2013) **uma matriz curricular** que:

- a) reconhece que o letramento digital é importante para a participação dos cidadãos na sociedade;
- b) que reconhece que as mídias e a informação são elementos centrais no processo democrático;
- c) que reconhece que as mídias e outros provedores de informação tem um papel instrumental na maneira como as percepções, as crenças e as atitudes são moldadas;

---

<sup>1</sup> A interseccionalidade investiga como as relações interseccionais de poder influenciam as relações sociais em sociedades marcadas pela diversidade, bem como as experiências individuais na vida cotidiana. Como ferramenta analítica, a interseccionalidade considera as categorias de raça, classe, gênero, orientação sexual, nacionalidade, capacidade, etnia, faixa etária-entre outras- são inter-relacionadas e moldam-se mutuamente. A interseccionalidade é uma forma de entender e explicar a complexidade do mundo, das pessoas e das experiências humanas (COLLINS, 2021).

- d) e que reconhece que existe um aumento nos conteúdos gerados pelas pessoas usuárias de mídias e um aumento no uso dos espaços virtuais (WILSON, 2013).

O currículo desenvolvido pela UNESCO, ainda de acordo com Wilson (2013), utiliza o termo “alfabetização midiática e informacional”, ao explorar todas as formas de mídia e todos os provedores de informação, com uma abordagem conceitual que se fundamenta na convergência da telecomunicação e da radiodifusão. Além de ser uma matriz curricular apresentada em forma de módulos e de suas subunidades, com objetivos de ensino e de aprendizagem, com contextos, justificativas e relevâncias sociais, com abordagens metodológicas e atividades pedagógicas e com recomendações para as suas avaliações e para as suas fontes de pesquisa.

Além disso, essa matriz curricular da UNESCO declara como público-alvo principal do letramento digital os professores, tanto do nível médio quanto do nível superior, no entanto, ela também manifesta uma abordagem abrangente, inclusiva e que prevê sua capacidade de adaptação para indivíduos ou grupos sociais que interpretem o letramento digital como um campo relevante de conhecimento e de aplicação (WILSON, 2013).

Essa matriz curricular da UNESCO (2013) contém 9 módulos centrais e 2 módulos complementares que fornecem um resumo dos conteúdos e das atividades que geram competências e habilidades sobre a prática do letramento digital à medida que o indivíduo ou grupo social avança ao longo dos módulos. Já a lista de competências e suas consequentes habilidades dos módulos ficam relacionadas neste currículo da seguinte forma:

Quadro 1 – Competências e Habilidades da Matriz Curricular UNESCO

Competência 01	<b>A compreensão do papel das mídias e da informação na democracia</b>
Habilidades	Identificar, descrever e avaliar as funções de utilidade pública das mídias e de outros provedores de informação nas sociedades democráticas; Demonstrar uma compreensão de conceitos centrais, como liberdade de expressão, acesso à informação e direitos fundamentais contidos no Artigo 19 da Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH); Interpretar e descrever as relações entre a alfabetização midiática e informacional, a cidadania e a democracia; Descrever o pluralismo nas mídias, as mídias e outros provedores de informação como plataformas para o diálogo intercultural, e saber por que essas questões são importantes; Caracterizar a independência editorial; Explicar o jornalismo como uma disciplina de verificação dentro de um mandato de serviço público; <b>Descrever a ética midiática e informacional e estar em condições de identificar situações nas quais essa ética foi infringida.</b>
Competência 02	<b>A compreensão dos conteúdos das mídias e de seus usos</b>
Habilidades	Interpretar e traçar ligações entre os textos de mídia, contextos e valores projetados pela mídia; <b>Usar estratégias para analisar estereótipos nas mídias (por exemplo, reconhecer os estereótipos que servem aos interesses de alguns grupos na sociedade à custa de outros; identificar técnicas utilizadas nas mídias visuais que perpetuam</b>

**estereótipos);**

Identificar, analisar e criticar uma série de técnicas usadas na publicidade que atuam contra os padrões internacionais e códigos de prática;

**Explorar representações, falsas representações e a falta de representação nas mídias e nos textos de informação;**

Entender e descrever as características e a importância das emissoras de serviço público.

Competência 03	O acesso eficiente e eficaz a informação
<p>Habilidades</p>	<p>Selecionar abordagens eficientes e eficazes no acesso à informação requerida para os propósitos de investigação e busca de informações; Identificar as palavras-chave e os termos relacionados para acessar as informações requeridas; Identificar uma série de tipos e formatos de fontes potenciais de informação; Descrever os critérios usados para a tomada de decisões e as escolhas informacionais.</p>
Competência 04	A avaliação crítica das informações e suas fontes
<p>Habilidades</p>	<p>Demonstrar a capacidade de examinar e comparar informações de diversas fontes, a fim de avaliar sua confiabilidade, validade, precisão, autoridade, duração e tendência; Utilizar uma série de critérios (por exemplo, clareza, precisão, eficácia, tendência, relevância dos fatos) para avaliar as mídias informacionais (por exemplo, sites da internet, documentários, peças publicitárias, programas de notícias); <b>Reconhecer preconceitos, trapaças e manipulações;</b> <b>Reconhecer os contextos culturais, sociais e de outra natureza nos quais a informação foi criada e entender o impacto do contexto na interpretação da informação;</b> Entender o alcance das tecnologias ligadas às mídias e estudar a interação das ideias; Comparar os novos conhecimentos com os conhecimentos anteriores, avaliando o valor agregado, as contradições e outras características específicas do universo da informação; Determinar a provável precisão, questionando as fontes dos dados, as limitações da informação, as ferramentas e as estratégias de coleta de dados, além da plausibilidade das conclusões; Usar uma série de estratégias para interpretar os textos de mídia (por exemplo, concluir, generalizar, sintetizar os materiais vistos, fazer referência a imagens ou a informações em mídias visuais para apoiar pontos de vista, desconstruir mídias para determinar suas bases subjacentes e decodificar o subtexto).</p>
Competência 05	A aplicação de formatos novos e tradicionais de mídias
<p>Habilidades</p>	<p>Entender os conhecimentos básicos da tecnologia digital, das ferramentas e redes de comunicação e seu uso em diferentes contextos para diferentes propósitos; Utilizar um amplo leque de “textos” de mídia para expressar suas próprias ideias através de diversos formatos de mídias (por exemplo, impressão tradicional, mídias eletrônicas, mídias digitais etc.);</p>

Realizar buscas básicas de informação *online*;  
Entender com que propósitos os jovens utilizam a internet.

Competência 06	Situar o contexto sociocultural dos conteúdos midiáticos
Habilidades	<p><b>Analisar e explicar como as regras e as expectativas que regem os gêneros de mídia podem ser manipuladas para provocar efeitos e resultados específicos;</b></p> <p><b>Produzir textos de mídia que apresentem diferentes perspectivas e representações;</b></p> <p><b>Descrever as mídias e outros provedores de informação como plataformas de diálogo intercultural;</b></p> <p><b>Demonstrar a capacidade de avaliar criticamente os conteúdos locais e as mensagens de mídia recebidos ou criados em prol da cidadania democrática e da diversidade cultural;</b></p> <p><b>Entender como o trabalho de edição direciona o significado nas mídias visuais e em suas mensagens (por exemplo, a omissão de perspectivas alternativas, pontos de vista filtrados ou implícitos, ênfase em ideias específicas etc.).</b></p>

Fonte: UNESCO (2013)

A UNESCO (2013) enumera em sua matriz curricular 7 competências e suas respectivas habilidades, sendo que a sétima competência não está descrita no Quadro 1, pois ela faz referência a utilização das outras 6 competências na promoção do letramento digital em alunos e no gerenciamento de mudanças tecnológicas em seu ambiente de ensino e de aprendizagem, uma vez que o seu enfoque de aplicação é em professores de nível médio e de nível superior.

Já as outras 6 competências da UNESCO (2013) envolvem as fontes de informações e os meios pelos quais as informações são transmitidas, bem como as razões pelas quais as pessoas utilizam as informações e engajam-se na mídia, tais como o entretenimento, a identificação, a pesquisa ou o esclarecimento, ao proporcionar habilidades e conhecimentos sobre os acessos, as operações, as funções, a natureza, os padrões profissionais e éticos de todas as formas de mídia e de outros provedores de informação, a partir de análises críticas e bem fundamentadas para a produção e para o consumo de conteúdos midiáticos com qualidade e com ética informacional.

Outro estudo internacional que desenvolveu **um framework** que auxilia na classificação, na prática e na medição do letramento digital dos indivíduos ou grupos sociais é o do Comitê Europeu, organizado **no Joint Research Centre (JRC)**, que o denominou como projeto **“DigComp”**. Este **framework** é originalmente direcionado para os cidadãos europeus, mas apresenta aplicação irrestrita a diversidade do território europeu formado por todos os países da União Europeia (EUROPEAN COMMISSION, 2021).

Entre as áreas de atuação do JRC temos os estudos referentes a “Sociedade da Informação” e sua subárea de “Aprendizagem e Competências na era digital” com o desenvolvimento de projetos para organizações educacionais, para professores, para alunos e para cidadãos em três principais vertentes de aplicação: as competências e habilidades do século XXI; a inovação e modernização da educação; e a educação aberta, com projetos recentes que compreendem **a competência digital para os cidadãos europeus- DigComp**, a competência digital para consumidores- **DigCompConsumers**, a competência de empreendedorismo- **EntreComp** e a competência sobre o pensamento computacional- **CompuThink** (EUROPEAN COMMISSION, 2021).

O projeto “DigComp”, segundo Carretero *et al* (2017), apresenta um **framework** com

possíveis dimensões e competências de letramento digital, as quais os indivíduos ou grupos sociais são expostos a uma evolução de letramento gradativa com 8 níveis de proficiência segmentados em iniciante, em intermediário e em avançado, cujo a sua primeira versão foi publicada em 2014 e cujo a segunda versão foi atualizada/publicada em 2016 e intitulada de “*DigComp 2.1*”.

O *framework* já atualizado identifica 5 dimensões subdividas em: Informação de dados; Comunicação e colaboração; Criação de conteúdo digital; Segurança; e Resolução de problemas (CARRETERO *et al*, 2017), e essas dimensões geram competências específicas ilustradas no Quadro a seguir:

Quadro 2 – Dimensões e Competências do Projeto *DigComp*

Dimensão 01	Informação de Dados
Competências específicas	<p>Navegar, pesquisar e filtrar dados, informações e conteúdo digital: Articular as necessidades de informação; Procurar dados, informações e conteúdo em ambientes digitais, acessar e navegar entre eles; Criar e atualizar estratégias pessoais de busca. Avaliar dados, informações e conteúdo digital: Analisar, comparar, interpretar e avaliar criticamente a credibilidade e confiabilidade das fontes de dados, informação e conteúdo digital. Gerenciar dados, informações e conteúdo digital: Organizar, armazenar e recuperar dados, informações e conteúdo em ambientes digitais; Organizar e processá-los em um ambiente estruturado.</p>
Dimensão 02	Comunicação e colaboração
Competências específicas	<p>Interagir através de tecnologias digitais: Interagir através de uma variedade de tecnologias digitais e compreender o significado de comunicações digitais apropriadas em determinado contexto. Compartilhar por meio de tecnologias digitais: Compartilhar dados, informações e conteúdo digital com outras pessoas por meio de tecnologias adequadas; Atuar como intermediário, conhecer as práticas de referência e atribuição. Engajar-se na cidadania por meio de tecnologias digitais: Participar da sociedade através do uso de serviços digitais públicos e privados; Buscar oportunidades para a auto capacitação e para a cidadania participativa através de tecnologias digitais. Colaborar através de tecnologias digitais: Utilizar ferramentas e tecnologias digitais para processos colaborativos e para construção compartilhada de recursos e de conhecimento. <b>“Netiqueta”:</b> <b>Estar ciente das normas comportamentais e <i>know-how</i> ao usar tecnologias digitais e interagir em ambientes digitais;</b> <b>Adaptar as estratégias de comunicação a públicos específicos e estar ciente da diversidade cultural nos ambientes digitais.</b> Gerenciar identidade digital: Criar e gerenciar uma ou várias identidades digitais, para proteger a própria reputação, para lidar com os dados que alguém produz</p>

através de várias ferramentas digitais, ambientes e serviços.

Dimensão 03	Criação de conteúdo digital
Competências específicas	<p>Desenvolvimento de conteúdo digital: Criar e editar conteúdo digital em diferentes formatos, expressar-se digitalmente.</p> <p>Integração e reelaboração de conteúdo digital: Modificar, refinar, melhorar e integrar informações e conteúdo existente para criar conteúdo e conhecimentos novos, originais e relevantes.</p> <p>Direitos autorais e licenças: Entender como os direitos autorais e as licenças se aplicam a dados, informações e conteúdo digital.</p> <p>Programação: Planejar e desenvolver uma sequência de instruções compreensíveis para um sistema de computação para resolver um determinado problema ou executar uma tarefa específica.</p>
Dimensão 04	Segurança
Competências específicas	<p>Dispositivos de proteção: Proteger dispositivos e conteúdo digital e entender os riscos e ameaças em ambientes digitais; Conhecer as medidas de proteção e segurança e ter a devida atenção para confiabilidade e privacidade.</p> <p>Proteger dados pessoais e privacidade: Proteger dados pessoais e privacidade em ambientes digitais; Entender como usar e compartilhar informações pessoalmente identificáveis, sendo capaz de proteger contra danos a si e aos outros; Entender que os serviços digitais usam uma “política de privacidade” para informar como os dados são usados.</p> <p><b>Proteger a saúde e o bem-estar:</b> <b>Ser capaz de evitar riscos para a saúde e ameaças ao bem-estar físico e psicológico enquanto utiliza-se as tecnologias digitais;</b> <b>Ser capaz de proteger a si e aos outros dos possíveis perigos em ambientes digitais (por exemplo, cyberbullying);</b> <b>Estar atento às tecnologias digitais para o bem-estar social e a inclusão social.</b></p> <p>Proteger o meio ambiente: Estar ciente do impacto ambiental das tecnologias digitais e seu uso.</p>
Dimensão 05	Resolução de problemas
Desenvolvimento	<p>Resolver problemas técnicos: Identificar problemas técnicos ao operar dispositivos e usar ambientes digitais, e resolvê-los (desde a solução de problemas até os mais complexos).</p> <p>Identificar necessidades e respostas tecnológicas: Avaliar as necessidades e identificar, avaliar, selecionar e usar ferramentas digitais e possíveis respostas tecnológicas para resolvê-las;</p> <p>Ajustar e personalizar ambientes digitais para necessidades pessoais (por exemplo, acessibilidade).</p> <p>Usar tecnologias digitais criativamente:</p>

Utilizar ferramentas e tecnologias digitais para criar conhecimento e inovar processos e produtos;  
 Envolver-se individual e coletivamente em processamento cognitivo para entender e resolver problemas conceituais e situações problemáticas em ambientes digitais.  
 Identificar lacunas de competência digital:  
 Entender onde a própria competência digital precisa ser aprimorada ou atualizada, para ser capaz de apoiar os outros com o desenvolvimento de competências digitais;  
 Buscar oportunidades para o auto-desenvolvimento e para manter-se atualizado com a evolução digital.

Fonte: Carretero *et al* (2017)

Este modelo de *framework*, apresenta desdobramentos em cada competência específica que pode relacionar mais habilidades e mais conhecimentos específicos, por exemplo, as dimensões de Informação de dados, de Comunicação e colaboração, e de Criação de conteúdo digital operam como competências que podem ser criadas em termos de atividades e usos direcionais ao desenvolvimento profissional de um professor, a avaliação de empregabilidade e a avaliação de um estudante, por exemplo. Visto que as dimensões de Segurança e de Resolução de problemas se aplicam a qualquer tipo de atividade realizada através de meios digitais (KLUZER, 2015).

Já a **Joint Information Systems Committee (JISC)** que atua na assessoria de tecnologia digital para a educação e para a pesquisa no Reino Unido, desenvolveu e disponibilizou em 2019 um **framework** que apresenta 6 elementos ilustrados no Quadro 3 que estruturam as competências e as habilidades do letramento de mídias e de informação com ênfase nas diferentes necessidades e ambições dos indivíduos ou grupos sociais, são elas:

- a) as habilidades funcionais de proficiência digital e produtividade;
- b) os usos críticos nos conhecimentos sobre a informação, os dados e as mídias;
- c) as produções criativas na produção digital, nas resoluções de problemas e na inovação;
- d) a participação na comunicação digital e na colaboração participativa;
- e) o desenvolvimento na aprendizagem e no ensino digital;
- f) e a auto-realização na criação de identidade digital e de bem-estar social (JISC, 2019).

Quadro 3 – Elementos de Capacidade Digital JISC

Elemento 01	Proficiência digital e produtividade
Habilidades funcionais	<p>Proficiência: O uso de dispositivos, de aplicativos, de software e de serviços baseados em Tecnologias de Informação e Comunicação; A adoção confiante de novos dispositivos, aplicativos, software e serviços e a capacidade de manter-se atualizado com as Tecnologias de Informação e de Comunicação em desenvolvimento; A capacidade de lidar com problemas, falhas e implementar soluções nas Tecnologias de Informação e de Comunicação; E a compreensão dos conceitos básicos de computação, de codificação e de processamento de informações.</p> <p>Produtividade: A capacidade de escolher dispositivos, aplicativos, software e sistemas relevantes para diferentes tarefas, tendo avaliado seus benefícios e restrições; A capacidade de adotar e, quando necessário, adaptar ferramentas digitais a requisitos pessoais, como acessibilidade; A capacidade de trabalhar</p>

fluentemente em uma variedade de ferramentas, plataformas e aplicativos para realizar tarefas complexas; E a compreensão de como a tecnologia digital está mudando as práticas no trabalho, em casa, na vida social e na vida pública.

Elemento 02	Conhecimento sobre informação, dados e mídias
Usos críticos	<p>Informação: A capacidade de encontrar, de avaliar, de gerenciar, de selecionar, de organizar e de compartilhar informações digitais; A capacidade de interpretar informações digitais para fins acadêmicos e profissionais, ao revisar, analisar e apresentar novamente as informações digitais em diferentes configurações; <b>A capacidade de abordagem crítica para avaliar as informações em termos de ética, proveniência, relevância, valor e credibilidade;</b> A capacidade de compreensão de direitos autorais e de alternativas abertas; A capacidade de referenciar obras digitais adequadamente em diferentes contextos.</p> <p>Dados: A capacidade de coletar, de gerenciar, de acessar e de usar dados digitais em planilhas, em bancos de dados e em outros formatos, e com isso interpretar dados executando consultas, análises e relatórios de dados; A capacidade de compreender práticas de segurança de dados pessoais e privados; E a capacidade de compreender como os dados são utilizados na vida profissional e pública, nas diretrizes legais, éticas e de segurança e na natureza dos algoritmos.</p> <p>Mídias: A capacidade de receber e de responder criticamente a mensagens em uma variedade de mídias digitais - texto, gráfico, vídeo, animação, áudio - e selecionar, reeditar e redefinir a mídia, dando o devido reconhecimento aos autores; A capacidade de abordagem crítica para avaliar as mensagens da mídia em termos de proveniência e finalidade; E a capacidade de entendimento da mídia digital como ferramenta social, política e educacional e da produção de mídia digital como ferramenta prática técnica.</p>
Elemento 03	Criação digital, solução de problemas e inovação
Produção criativa	<p>Criação digital: A capacidade de projetar e/ou criar artefatos e materiais digitais, como a escrita digital, como a imagem digital, como o áudio e o vídeo digital, como o código digital, como os aplicativos, as interfaces e as páginas da web; E a capacidade de compreensão do processo de produção digital e das noções básicas de edição e codificação.</p> <p>Solução de problemas: A capacidade de usar evidências digitais para resolver os problemas e responder as perguntas, ao coletar novas evidências, avaliar a qualidade e o valor das evidências e compartilhar evidências usando métodos digitais; E a capacidade de compreensão dos métodos de pesquisa digital, das diferentes ferramentas e técnicas de análise de dados.</p> <p>Inovação: A capacidade de adotar e de desenvolver novas práticas com tecnologia digital em diferentes contextos (pessoal e organizacional; social e baseado no trabalho); A capacidade de usar tecnologias digitais no desenvolvimento de novas ideias, projetos e oportunidades; E a capacidade de compreensão da inovação, da gestão empresarial e de projetos em ambientes digitais.</p>
Elemento 04	Comunicação digital, colaboração e participação

Participação	<p>Comunicação digital: A capacidade de se comunicar efetivamente em mídias digitais e em espaços como fóruns baseados em texto, vídeo e áudio on-line e mídias sociais; A capacidade de projetar comunicações digitais para diferentes propósitos e públicos; A capacidade de respeitar os outros nas comunicações públicas; A capacidade de manter a privacidade nas comunicações privadas; A capacidade de identificar e lidar com comunicações digitais falsas ou prejudiciais; E a capacidade de compreensão dos recursos de diferentes mídias digitais para comunicação e para as variedades normas e necessidades de comunicação.</p> <p>Colaboração digital: A capacidade de participar de equipes e de grupos de trabalho no ambiente digital; A capacidade de colaborar efetivamente usando as ferramentas e as mídias digitais; A capacidade de produzir materiais compartilhados; A capacidade de usar ferramentas de produtividade compartilhadas; A capacidade de trabalhar efetivamente além das fronteiras culturais, sociais e linguísticas; E a capacidade de compreensão dos recursos de diferentes ferramentas digitais para colaboração e para as normas éticas e culturais do trabalho em conjunto.</p> <p>Participação digital: A capacidade de participar, de facilitar e de construir redes digitais; A capacidade de participar da vida social e cultural usando as mídias e os serviços digitais; A capacidade de criar conexões positivas e construir contatos; A capacidade de compartilhar e de ampliar mensagens através de redes; <b>A capacidade de comportar-se com segurança e ética em ambientes de rede; E a capacidade de compreensão de como as mídias e as redes digitais influenciam o comportamento social.</b></p>
<b>Elemento 05</b>	<b>Aprendizagem e ensino digital</b>
Desenvolvimento	<p>Aprendizagem: A capacidade de participar e de se beneficiar de oportunidades de aprendizado digital; A capacidade de identificar e de usar recursos de aprendizado digital; A capacidade de participar de diálogos de aprendizagem via mídia digital; A capacidade de usar aplicativos e serviços de aprendizado (pessoais ou organizacionais); A capacidade de usar ferramentas digitais para organizar, para planejar e para refletir sobre o aprendizado; A capacidade de registrar eventos e dados de aprendizagem e usá-los para autoanálise, reflexão e demonstração de resultados; A capacidade de monitorar o próprio progresso na participação, na avaliação digital e nos <i>feedbacks</i> digitais; A capacidade de gerenciar o próprio tempo e tarefas, atenção e motivação para aprender em ambientes digitais; E a capacidade de compreensão das oportunidades e dos desafios envolvidos no aprendizado <i>online</i>.</p> <p>Ensino: A capacidade de apoiar e de desenvolver outras pessoas em ambientes digitais; A capacidade de ensinar e de trabalhar em uma equipe de ensino ou currículo; A capacidade de projetar oportunidades de aprendizado; A capacidade de apoiar e de facilitar o aprendizado; A capacidade de ser proativo no aprendizado entre pares, enquanto faz uso efetivo das ferramentas e recursos digitais disponíveis; E a capacidade de compreensão do valor educacional de diferentes mídias para o ensino, para a aprendizagem e para a avaliação.</p>
<b>Elemento 06</b>	<b>Identidade digital e bem-estar</b>

Auto-atualização

Identidade digital: A capacidade de desenvolver e de projetar uma identidade ou identidades digitais positivas e gerenciar a reputação digital (pessoal ou organizacional) em uma variedade de plataformas; A capacidade de criar e de manter perfis digitais e outros ativos de identidade, como registros de realizações; A capacidade de revisar o impacto da atividade *online*; A capacidade de coletar e selecionar materiais pessoais em redes digitais; E a capacidade de compreensão dos benefícios e riscos à reputação envolvidos na participação digital.

**Bem-estar: A capacidade de cuidar da saúde, da segurança, dos relacionamentos e do equilíbrio entre a vida pessoal e a vida profissional em ambientes digitais;** A capacidade de usar ferramentas digitais na busca de objetivos pessoais e participar de atividades sociais e comunitárias; **A capacidade de agir com segurança e responsabilidade em ambientes digitais;** A capacidade de negociar e de resolver conflitos; A capacidade de gerenciar carga de trabalho digital, sobrecarga e distração; **A capacidade de agir com preocupação pelo ambiente humano e natural ao usar ferramentas digitais;** E a capacidade de compreensão dos benefícios e riscos da participação digital em relação aos resultados de saúde e bem-estar.

---

Fonte: JISC (2019)

Os elementos de competência e de habilidades da JISC (2019), são analisados em seu *framework* de forma sobreposta e relacional, nos quais a Proficiência digital e produtividade é central ao desenvolvimento das outras competências e habilidades do Conhecimento sobre informação, dados e mídias; da Criação digital, solução de problemas e inovação; da Comunicação digital, colaboração e participação; e da Aprendizagem e ensino digital (JISC, 2019).

Já a Identidade digital e o bem-estar englobam todos os outros elementos, enfatizando a importância de suas competências e habilidades intrínsecas a Proficiência digital e produtividade; ao Conhecimento sobre informação, dados e mídias; a Criação digital, solução de problemas e inovação; a Comunicação digital, colaboração e participação; e a Aprendizagem e ensino digital (JISC, 2019).

### 3 Competências e Habilidades do Letramento Digital que se relacionam com a Interseccionalidade

Collins (2019; 2021; 2022), ao posicionar a interseccionalidade como estratégia analítica para produções de teorias críticas, a considera como uma ferramenta de referencial interpretativo para investigar e explicar os fenômenos sociais e assim, construir conhecimentos críticos no que diz respeito ao modo como as opressões se desenvolvem e se organizam na “matriz de dominação social” que se reflete na “matriz de dominação das mídias sociais”, com uma maior ênfase nas categorias interseccionais de gênero, raça, classe, faixa etária, corporalidade etc. que explicam as experiências relacionais das mulheres somadas as suas construções históricas e sociais distintas, que juntas, retratam, sua posição hierárquica diante das opressões digitais sofridas no uso e na interação com essas imagens estereotipadas e performadas algorítmicamente nas redes.

Em vista disso, Collins (2019) lista, para a organização específica da “matriz de dominação das mídias sociais”, quatro domínios diferentes de poder que são subdivididos em: **estruturais, disciplinar, culturais e interpessoais**, onde o domínio estrutural organiza as opressões, o domínio

disciplinar administra essas opressões, o domínio cultural justifica as opressões e o domínio interpessoal influencia as experiências opressivas no cotidiano.

**O domínio estrutural de poder** na representação estereotipada das mulheres nas mídias sociais, diz respeito aos acessos a recursos sociais exemplificados pelas vagas ou pelas posições de prestígio econômico e de liderança em equipes e em empresas que produzem as redes sociais; e o acesso aos recursos tecnológicos (internet; smartphone) e as modificações estéticas influenciadas estruturalmente por um padrão de “beleza” branco, jovem e magro. Já **o domínio disciplinar de poder** utiliza hierarquias e técnicas de vigilância social presentes na performance algorítmica das redes sociais que apresentam maior engajamento, aceitação e visibilidade a mulheres nesse padrão de “beleza” e seus conteúdos similares encadeados algoritmicamente; enquanto **o domínio cultural de poder** constitui a forma de organização social, que se utiliza de ideias, de justificativas e de ideologias de “beleza” para despolitizar os grupos a margem desse padrão; e **o domínio de poder interpessoal** utiliza de práticas comportamentais da experiência cotidiana nas mídias sociais, que muitas vezes, são naturalizadas e mais bem aceitas socialmente independente das opressões de gênero, raça, classe, faixa etária e corporalidade intrínsecas nessas representações imagéticas (COLLINS, 2019).

Para tanto, se faz importante relacionar, onde a ferramenta analítica da interseccionalidade pode atuar como práxis crítica nos modelos de Letramento Digital aqui descritos. Na matriz curricular da UNESCO (2013), **por meio da competência 1** chamada de “a compreensão do papel das mídias e da informação na democracia”, nota-se a habilidade de identificar situações nas quais a ética midiática não foi respeitada. Já **na competência 2 da matriz**, denominada de “a compreensão dos conteúdos das mídias e de seus usos”, encontram-se como habilidades desenvolvidas: a utilização de estratégias para analisar estereótipos nas mídias; e a exploração de representações nas mídias.

**Na competência 4 da matriz curricular** intitulada de “a avaliação crítica das informações e suas fontes”, localizam-se habilidades que reconhecem os preconceitos e as manipulações nas mídias; e que reconhecem os contextos culturais e sociais e especialmente, os impactos desses contextos na interpretação e no uso da informação.

**Na competência 6 da matriz curricular**, cujo título é “situar o contexto sociocultural dos conteúdos midiáticos”, também se identificam habilidades que analisam e que explicam como que as regras que regem as mídias podem manipular resultados específicos, além de habilidades que atuam na produção de mídias em diferentes perspectivas e representações, na descrição de mídias como plataformas de diálogo intercultural, na avaliação crítica dos conteúdos midiáticos criados e consumidos em prol da diversidade cultural, e no entendimento da edição de mídias visuais como um direcionamento de perspectivas e de pontos de vistas específicos, filtrados e implícitos.

Somado a isso, **na dimensão 2** de comunicação e de colaboração do projeto *DigComp* (2014; 2016), encontra-se uma competência específica intitulada de “Netiqueta”, que fundamenta a consciência e o respeito das normas comportamentais e da diversidade cultural no uso e na interação das tecnologias nos ambientes digitais; dado que **em sua dimensão 4** de segurança, encontra-se uma competência específica de proteção a saúde e ao bem-estar, ao enfatizar a capacidade de evitar riscos para a saúde e para o bem-estar físico e psicológico no uso e na interação das tecnologias digitais.

Dentre os 6 elementos de competência e de habilidades que a JISC (2019) enumera em seu *framework*, verifica-se que **no elemento 2**, designado de “Conhecimento sobre informação, dados e mídias”, existe uma habilidade sobre a capacidade de abordagem crítica na avaliação de

informações e de mídias em termos éticos e de valor social; já **no elemento 4** designado de “Comunicação digital, colaboração e participação”, existem duas habilidades na participação digital que compreendem a capacidade de se comportar com segurança e ética em ambientes digitais; e a capacidade de entender como as mídias e as redes digitais influenciam o comportamento social.

**No elemento 6** designado no *framework* de “Identidade digital e bem-estar”, que em sua análise relacional engloba todos os outros elementos do *framework*, existem três habilidades de auto-atualização que compreendem a capacidade de cuidar da saúde e da segurança nos ambientes digitais; a capacidade de agir com preocupação social ao utilizar as ferramentas digitais; e a capacidade de entender os benefícios e os riscos da participação digital em relação a saúde e ao bem-estar dos indivíduos ou grupos sociais.

Ou seja, tanto na matriz da UNESCO (2013) quanto nos *frameworks* do projeto *DigComp* (2014; 2016) e da JISC (2019), apresentam-se como potencialidade de aplicação a ferramenta analítica da interseccionalidade para o desenvolvimento de competências e de habilidades sob um recorte de dominação estrutural, disciplinar, cultural e interpessoal de uso, de interação e de criação de mídias com perspectivas de gênero, de raça, de classe, de faixa etária e de corporeidade ao utilizar em seus modelos de letramento digital termos e preocupações que fazem referência **aos estereótipos, a representação midiática, ao respeito, a ética, a diversidade cultural, a saúde e ao bem-estar dos indivíduos ou grupos sociais.**

#### 4 Considerações Finais

Como compreensão e produção de conhecimento crítico sobre a presença de representações visuais em mídias sociais e suas conseqüentes opressões interseccionais, fundamenta-se neste artigo a potencialidade dialógica e educacional das competências e habilidades das práticas de letramento digital, a fim de destacar, a importância da educação midiática no diálogo intercultural, na ética midiática e informacional, na saúde e no bem-estar dos indivíduos ou grupos interagentes e no uso, no consumo e **na produção de conteúdos midiáticos.**

Ao comprovar que todos os modelos de letramento digital aqui analisados se preocupam com a representação estereotipada das mulheres nas mídias sociais (UNESCO, 2013; *DigComp*, 2014, 2016; JISC, 2019). Relacionando tanto a relevância da ferramenta analítica da interseccionalidade com a prática do letramento digital no consumo e na interação dessas representações de “beleza” quanto a relevância da prática interseccional na produção de conteúdo para mídias sociais.

Uma vez que essa produção de conteúdo para mídias sociais, no contexto do design, apresenta demandas e atuações profissionais. O designer domina técnicas conceituais tais como o *Storytelling*, as personas, as metáforas do mundo real, as *affordances* e os signos que são sobretudo utilizadas para que os projetos não se concentrem somente nos aspectos técnicos e visuais, mas no contexto social e de uso dessas imagens em conexão.

Portanto, os postulados teóricos e metodológicos da ferramenta analítica da interseccionalidade se faz fundamental para a criação de imagens para mídias sociais, ao sistematizar competências e habilidades para analisar esse contexto social com mais complexidade, com mais diversidade e com mais consciência crítica para a então produção de projetos visuais em performance algorítmica, resistentes as opressões e as relações de poder da sociedade.

Estima-se para pesquisas futuras, uma ação dialógica e educacional para os estudantes de design com interesses em desenvolver projetos para mídias sociais, ao incorporar as práticas

interseccionais e refletir sobre o impacto ético, social e político da produção de representação visual em performance algorítmica nas pessoas interagentes.

## 5 Referências

BURNETT, C. B.; KWITOWSKI, M. A.; MAZZEO, S. E. **I don't need people to tell me I'm pretty in social media: a qualitative study of social media and body image in early adolescent girls.** *Body Image*, v. 23, p. 114 e 115, 2017.

BYERLY, C.; ROSS, K. **Women and media: a critical introduction.** Oxford: Wiley-Blackwell, 2006.

CARRETERO, S. et al. **DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens. With eight proficiency levels and examples of use.** Luxemburgo: Escritório de Publicações da União Europeia, 2017.

COLLINS, Patricia. **Pensamento Feminista Negro: conhecimento, consciência e a política do empoderamento.** Tradução Jamille Pinheiro Dias. 1ª edição. São Paulo: Boitempo Editorial, 2019.

COLLINS, Patricia. **Interseccionalidade.** / Patricia Hill Collins, Sirma Bilge; tradução Rane Souza. - 1.ed. - São Paulo: Boitempo, 2021.

COLLINS, Patricia. **Bem mais que ideias: a interseccionalidade como teoria social crítica.** / Patricia Hill Collins; tradução Bruna Barros, Jess Oliveira; orlha Elaini Cristina Gonzaga da Silva. – 1. ed. – São Paulo: Boitempo, 2022.

EUROPEAN COMMISSION. **European Commission: EU Science Hub.** Disponível em: <https://joint-research-centre.ec.europa.eu/>. Acesso em março de 2024.

EVENS, O.; STUTTERHEIM, S. E.; ALLEVA, J. M. **Protective filtering: a qualitative study on the cognitive strategies young women use to promote positive body in the face of beauty-ideal imagery on Instagram.** *Body Image*, v. 39, p. 40-52, 2021.

GRIZZLE, Alton. **Alfabetização midiática e informacional: diretrizes para a formulação de políticas e estratégias** / Alton Grizzle, Penny Moore, Michael Dezuanni e outros. – Brasília: UNESCO, Cetic.br, 2016.

HOOKS, B. **The oppositional gaze: black female spectators.** In: *Reel to real: race sex, and class at the movies.* New York: Routledge, p. 197-213, 1996.

JISC. **Building digital capabilities: the six elements defined.** Disponível em: <https://digitalcapability.jisc.ac.uk/what-is-digital-capability/individual-digital-capabilities/>. Acesso em fevereiro de 2024.

KLUZER, Stefano. **Guidelines on the adoption of DigComp.** Italy: ERVET, 2015. Disponível em: <https://all-digital.org/guidelines-adoption-digcomp/>. Acesso em fevereiro de 2024.

MAHON, C.; HEVEY, D. **Processing body image on social media: gender differences in adolescent boys and girls' agency and active coping.** *Frontiers Psychology*, v. 12, p. 1703, 2021.

MCLEAN, S. A.; PAXTON, S. J.; RODGERS, R. F. **My critical filter buffers your app filter: social media literacy as a protective factor for body image.** *Body Image*, v. 40, p. 158-164, 2022.

RODGERS, R. F.; LOWY, A. S.; KODOMA, E.; BUJOLD, H. **#Beautyunedited: is labeling unedited selfies helpful for body image and mood among young women?** *Body Image*, v. 39, p. 156-165, 2021.

VAN ZONEN, L. **Gendering the Internet: claims, controversies and cultures.** European Journal of Communication, v. 17, p. 5-23, 2002.

VENDEMIA, M. A.; DEANDREA, D. C. **The effects of viewing thin, sexualized selfies on Instagram: Investigating the role of image source and awareness of photo editing practices.** Body Image, v. 27, p. 118-127, 2018.

WALBY, S. **Theorizing patriarchy.** Oxford: Blackwell, 1990.

WILSON, Carolyn. **Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores** / Carolyn Wilson, Alton Grizzle, Ramon Tuazon, Kwame Akyempong e Chi-Kim Cheung. – Brasília: UNESCO, UFTM, 2013.