

PRÁTICAS EDUCATIVAS DIGITAIS: UMA DISCUSSÃO SOBRE OS CRIMES VIRTUAIS

Karla Colares Vasconcelos

Bruna Germana Nunes Mota

Larisse Barreira de Macêdo Santiago

José Rogério Santana

Considerações Iniciais

A Internet nos proporciona o acesso às informações em tempo real, possibilitando os mais variados tipos de conexões e acesso às informações. Por exemplo, ao acessar algum site nos deparamos com os mais variados conhecimentos. Podemos viajar e até mesmo conhecer outras culturas sem precisar sair de casa. Porém, o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)¹ de forma desatenta pode causar danos, visto que não se sabe ao certo o que podemos encontrar atrás da tela de um computador.

Com o advento tecnológico a sociedade começou a “navegar” por novos espaços (ciberespaços), os oceanos digitais, o qual Lèvy (1999) define por serem novos espaços de comunicação e cultura o que ele denomina de ciberespaços. “O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”.

Neste contexto podemos utilizar os ciberespaços para diversos meios de comunicação e interação cultural. Dessa forma, a humanidade contemporânea vivencia as transformações no comportamento da sociedade de acordo com os meios de comunicação e a virtualização das informações que encon-

¹ De acordo com Kenski (2007, p.25) as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação são aquelas referentes “aos processos e produtos relacionados com os conhecimentos provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações”.

tramos nos ciberespaços e estão nos proporcionando viver em uma “aldeia global”, em que as distâncias estão sendo quebradas pela cibercultura.

De acordo com Lemos *apud* Lima & Filho (2009, p. 7), “a cibercultura representa a cultura contemporânea sendo consequência direta da evolução da cultura técnica moderna”.

Com todas essas facilidades, a Internet pode proporcionar também perigos, são os chamados crimes virtuais caracterizados por delitos praticados na rede digital que e podem ser enquadrados no Código Penal Brasileiro, sendo assim, os seus infratores sujeitos às penalidades previstas na Lei.

Devido ao aparente anonimato que a rede mundial de computadores proporciona aliado ao pouco conhecimento da legislação pertinente ao assunto, os delitos aumentam consideravelmente nos últimos anos. Desta forma, a população se vê obrigada a tomar medidas preventivas contra os criminosos virtuais.

Dentre os crimes virtuais, os ciber-crimes mais comuns são:

- i) Ameaças;
- ii) Difamação, injúria, calúnia;
- iii) Discriminação e preconceito;
- iv) Estelionato;
- v) Falsificação ideológica (identidade falsa é o mais comum);
- vi) *Phishing*²;
- vii) Pirataria;
- viii) Pedofilia, entre outros.

² *Phishing*: São as técnicas de engenharia social reversa que visam obtenção de informações confidenciais para fins criminosos. As formas mais comuns deste tipo de crime consistem no roubo de senhas bancárias.



A ameaça pode ser considerada como crime quando por palavras, gestos ou imagens sejam utilizadas para causar injustiça ou extorsão. Além da difamação, injúria e calúnia que são crimes contra a honra, podem ocorrer nas redes sociais, por exemplo, quando alguém divulga informações falsas que possam ofender a dignidade do outro. Mas, com os estudos realizados nessa área, já é possível descobrir os autores da ameaça a partir do número do provedor.

Podemos definir que a discriminação pode ser caracterizada a partir da publicação de mensagens ou imagens preconceituosas em relação à cor, a etnia, a religião ou a origem de uma pessoa. Salles e Silva (2008) *apud* Goffman (1988) definem preconceito como aquilo que é imputado ao indivíduo e adquire uma conotação depreciativa e estamos de acordo com o que Goffman (1988) nos afirma falando de estigmas ou estereótipos.

Outro crime que podemos encontrar nos ambientes virtuais é o estelionato, que é caracterizado quando o criminoso engana a vítima para conseguir uma vantagem financeira. Alfradique (2006) nos apresenta que “O estelionato é um delito contra o patrimônio, cuja natureza marcante não é a violência ou ameaça e sim, a fraude ou o engano”.

Nos ambientes virtuais, é possível encontrarmos pessoas utilizando as informações pessoais de outrem tendo por objetivo obter vantagens sobre a outra, quando isso acontece pode-se considerar falsidade ideológica.

Ocorre *phishing*³ quando informações particulares e sigilosas são capturadas para depois serem utilizadas em rou-

³ De acordo com a Wikipédia Em computação, *phishing*, termo oriundo do inglês (*ishing*) que quer dizer pesca, é uma forma de fraude eletrônica, caracterizada por tentativas de adquirir dados pessoais de diversos tipos; senhas, dados financeiros como número de cartões de crédito e outros dados pessoais. O ato consiste em um fraudador se fazer passar por uma pessoa ou empresa confiável enviando uma comunicação eletrônica oficial. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Phishing>>. Acesso em: 14 jun. 2013.

bos ou fraudes. Além da pirataria que se designa pelo ato de copiar ou reproduzir músicas, livros e outras criações artísticas sem autorização do autor.

Outro crime que está sendo praticado dentro dos espaços virtuais é a pedofilia, que é caracterizada pelo abuso sexual contra menores. Os pedófilos costumam usar a Internet para encontrar suas vítimas. De acordo com Landini (2003, p.277) a pedofilia é definida como: “[...] a pedofilia é retratada como sinônimo de pornografia infantil, possivelmente relacionada a outras práticas”. Adotam um perfil falso e usam a linguagem diferenciada para atrair crianças e adolescentes. Por isso é muito importante não divulgar dados pessoais na rede para que pessoas mal intencionadas tenham acesso.

São variados os tipos de crimes, nos questionamos sobre o que fazer diante dessas situações, como resolvê-las? No mundo conectado em que vivemos não adiantaria muito a proibição de acessos, mas a orientação sobre o uso das redes é essencial para evitar exposições e riscos. Nesse sentido, o papel do professor enquanto educador é o de apresentar caminhos utilizando em sua rotina as práticas educativas digitais orientando os estudantes sobre como vivenciar as experiências na Internet.

Os Crimes Virtuais

A literatura científica, como por exemplo, a tese do advogado José Henrique Moreira Lina, como os estudos do chileno Claudio Líbano Manzur e de Marco Aurélio Rodrigues da Costa, nos mostram que os crimes informáticos tiveram seus primeiros indícios no século XX, mais precisamente em 1960, em que se teve conhecimento sobre essa modalidade de crimes em suas diversas denominações. Na década de 1970 surgem as



figuras conhecidas hoje como *hacker* e *cracker*, que de acordo com Eiras (2004, p. 8), os *hackers* são conhecidos como:

Pessoas que se dedicam a explorar profundamente o potencial mais alto de sistemas computacionais. Por outro lado, a representação e imagem dos hackers passadas pela mídia atualmente (notícias e filmes) é em sua maior parte negativa.

Já os *crackers*, de acordo com Pinheiro (2000, p. 2) são caracterizados como: “são pessoas com profundos conhecimentos informáticos e que se utilizam desse *know-how* para obtenção de algum benefício ilícito ou simplesmente por vandalismo”. Eiras (2004) complementa o perfil dos *crackers* como pessoas que preferem atacar sistemas mais seguros aos usuários comuns da Internet. Além de ser o termo utilizado para designar a pessoa que rompe um sistema de segurança de forma ilegal.

Atualmente, algumas tipificações já são utilizadas para descrever os crimes virtuais, conforme Costa (2000) *apud* Pinheiro (2000, p.3) define os crimes virtuais como: “toda e qualquer conduta ilícita que tenha por objetivo exclusivo o sistema de computador, seja pelo atentado físico ou técnico do equipamento e seus componentes, inclusive dados e sistemas”. No entanto, essas são somente algumas das definições que podem ser representadas, pois o acesso ao mundo virtual nos apresenta muitas possibilidades e meios adequados que favoreçam os crimes na rede. Mesmo previstos em nossa legislação, não são suficientes para classificar as mais diversas modalidades criminosas que surgiram e por isso merecem ser definidas em Lei especial para a garantia da ordem legal, o que já se discute em vários meios até que se torne realidade.

Existem alguns projetos de lei em tramitação no Congresso Nacional, mas isso pode demorar alguns anos. En-

quanto isso os delinquentes continuam a cometer delitos na Internet. Os criminosos virtuais utilizam metodologias conhecidas, as mais comuns são a de ludibriar uma pessoa para obter algumas vantagens que podem ser financeiras ou pessoais, com o intuito de utilizá-las em proveito próprio.

Tipificações Penais: Lei Carolina Dieckmann

Foi a primeira lei brasileira específica para crimes eletrônicos. Trata de situações novas que não estavam previstas no Código Penal. A legislação é oriunda do Projeto de Lei 2793/2011, que foi apresentado em 29 de novembro de 2011.⁴

A Lei nº 12.737 do ano de 2012 altera o Código Penal para tipificar crimes relacionados a questão de invasão que tem dispositivos de segurança e retirar ou adulterar seu conteúdo, infrações de condutas em ambientes digitais, como por exemplo: retirar do ar sites de utilidade pública ou questões relacionadas a falsificações de documentos particulares. Também modifica a Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 do Código Penal, acresceu os artigos 154-A e 154-B e alterou os artigos 266 e 298. Seus agravantes são invasão de conteúdos relacionados a ganho econômico, divulgação de dados privados na Internet ou até mesmo a ruptura de sigilo legal.

O poder judiciário brasileiro utiliza os crimes já tipificados em nosso ordenamento para adequar os crimes virtuais. Os magistrados, em sua maioria, fundamentam seus julgados utilizando o artigo 171 do código penal:

Obter, para si ou para outrem, vantagem ilícita, em prejuízo alheio, induzindo ou mantendo alguém em erro, mediante artifício, ardil, ou qualquer outro meio fraudulento.

⁴ O Projeto de lei pelo deputado Paulo Teixeira do PT-SP, que tramitou em regime de urgência no Congresso Nacional.



Conforme se pode verificar, o artigo supra é bem amplo e abrange algumas modalidades de crimes virtuais. Outros crimes, como no caso da pedofilia são enquadrados no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Outros crimes não podem ser enquadrados em nenhum outro delito já tipificado, pois em nosso ordenamento penal a analogia propriamente dita só pode ser utilizadas em casos para beneficiar o réu.

A suposta “analogia” utilizada pelos magistrados em seus julgados, nada mais é, do que uma interpretação mais extensiva do delito tipificado, ou seja, o local do crime não é propriamente físico, mas por equiparação existe e o resultado buscado pelo criminoso ao cometer tal conduta na Internet foi alcançado, portanto, não há que se falar em lacuna na lei para absolver o criminoso, restando poucos delitos cometidos na rede que de nenhuma forma possam ter ligação com outros crimes já tipificados.

Tem esse nome porque na época em que este projeto de lei tramitava na Câmara, a atriz Carolina Dieckmann teve seu dispositivo móvel invadido e 36 fotos íntimas foram divulgadas sem autorização, e a atriz recebeu ameaças de extorsão para que suas fotos não fossem publicadas.

A penalidade básica dos crimes prevê detenção de três meses a um ano e multa, alguns crimes não se enquadram especificamente nesta lei por já estarem previstos na Constituição Federal, como, por exemplo, nos casos de crimes de danos morais, falsa identidade, entre outros. A pessoa que sentir-se vítima deve tomar as seguintes providências: parar de usar o dispositivo que foi “invadido” para fins de provas, se houver vazamento de informações será necessário salvar ou registrar essas telas que servem de provas. Também será necessário fazer um boletim de ocorrência. A vítima precisa notificar a página que publicou o conteúdo para que possa ser

PERGAMUM
UFC/BCCE

feita a remoção do conteúdo do ar. Procurar auxílio de um advogado para ajuizar uma ação e solicitar indenização pelos danos causados.

Segundo a advogada Ludmila Duque (2012), em sua análise sobre a lei Carolina Dieckmann, afirma que a população clamava por uma lei que viesse a combater os crimes cibernéticos, justificavam que estavam desamparados em razão lacunas na legislação. No entanto, toda conduta ilícita praticada hoje no meio virtual tem sido punida com o atual Código Penal.

A lei vem recebendo críticas de juristas, embora preencha muitas lacunas, por seus dispositivos serem amplos, permitindo diferentes interpretações, o que pode tornar a lei ineficaz. Para casos omissos nesta lei é possível enquadrar os criminosos como hackers na legislação do crime de danos morais que determina punição para quem “destruir, inutilizar ou deteriorar coisa alheia”. Após a publicação dessa lei, muitos usuários sentiram-se mais tranquilos uma vez que esta protege a privacidade na rede.

O mundo moderno precisa desse acompanhamento legal, principalmente no que diz respeito aos avanços tecnológicos, pois à medida que este evolui abre caminho para novas conquistas e também para práticas ilícitas. Atualmente, vivenciamos na era digital a utilização constante de aparatos tecnológicos, nos quais armazenamos muitas informações privadas. Os mecanismos de proteção dos computadores já não são suficientes para evitar a invasão, por isso foi necessário a criação de outras medidas de segurança aos internautas.

Esse marco na Internet é um avanço para o Brasil, uma primeira tentativa de oficializar crimes que já aconteciam. Apesar de não solucionar todos os problemas, diminui as incidências a partir do momento em que tipifica condutas ile-



gais com penalidades. Gerou uma mudança significativa no comportamento dos internautas que passaram a ter mais cuidado, embora protegidos e cientes de seus direitos no tocante aos crimes virtuais.

Práticas Educativas Digitais

A educação é uma forma de preparar os indivíduos e a sociedade para dominar recursos científicos e tecnológicos que auxiliarão no uso das possibilidades existentes para o bem-estar do homem. A educação pode ser considerada formal, ou seja, aquela que é aplicada dentro de instituições educacionais conhecidas como padrão; e a educação não formal, que são aquelas aplicadas fora das instituições educacionais. Gadotti (2005) nos apresenta um conceito claro da diferença entre Educação Formal e Não Formal,

A educação formal tem objetivos claros e específicos e é representada principalmente pelas escolas e universidades. Ela depende de uma diretriz educacional centralizada como o currículo, com estruturas hierárquicas e burocráticas, determinadas em nível nacional, com órgãos fiscalizadores dos ministérios da educação. A educação não-formal é mais difusa, menos hierárquica e menos burocrática. Os programas de educação não-formal não precisam necessariamente seguir um sistema sequencial e hierárquico de “progressão”. Podem ter duração variável, e podem, ou não, conceder certificados de aprendizagem (GADOTTI, 2005, p.2).

Caminhando por esse pensamento sobre a Educação, nos deparamos com as Práticas Educativas o qual na concepção de Nélisse (1997) a prática educativa é uma ação de “fazer ordenado”, ou seja, deve ser uma ação planejada, em que cada momento contempla o seu ato feito com reflexão e crítica

de cada etapa a ser seguida. Já Libâneo (2005) defende que as práticas educativas são manifestações que se realizam em sociedades como processo da formação humana, não se limitam à escola e à família, vão muito além disso, uma prática educativa acontece em diversos contextos e âmbitos humanos sob várias modalidades. Paulo Freire (2006) define práticas educativas mais do que uma mera lição de repetição, ele afirma que aprender significa as ações de construir, reconstruir e constatar para mudar.

Nesta perspectiva, encontramos as Práticas Educativas Digitais⁵, que segundo Takahashi (2000) considera a educação como o alicerce de uma sociedade, no caso da PED, o autor nos revela que com o advento das TDIC, a educação deve proporcionar a interação entre o homem e a tecnologia.

Já Santana (2010) escreve sobre as práticas educativas digitais como os espaços educativos dentro da cultura digital que sofrem influência das ferramentas digitais que estão inseridas dentro dos artefatos culturais digitais. Martins (2012, p. 313) complementa essa ideia como “[...] produção de conhecimento em redes orientadas pela cultura digital”. Assim, a supracitada autora define a educação nas práticas educativas digitais como,

A educação dimensionada nas práticas educativas digitais orientadas para uma formação de identidade de projetos nos aparece mais aconselhada para superar os desafios impostos pela sociedade, e para ‘redefinir a posição’ dos indivíduos na tomada consciente de decisão (MARTINS, 2012, p. 314).

As PED estão presentes no novo contexto educacional que são os ambientes virtuais, no qual Lemos *apud* Lima & Filho (2009, p. 7), apresenta a cibercultura como aliada dos pro-

⁵ Usaremos a sigla PED para definir as Práticas Educativas Digitais.



cessos educativos dentro do contexto social como “a cibercultura representa a cultura contemporânea sendo consequência direta da evolução da cultura técnica moderna”. Pensando neste novo modelo de convivência é que começamos a idealizar um novo conceito de cidadania.

Levy (2009, p. 175) nos define que

Uma vez que os indivíduos aprendem cada vez mais fora do sistema acadêmico, cabe aos sistemas de educação implantar procedimentos de reconhecimento dos saberes e *savoir-faire* adquiridos na vida social e profissional.

Assim, o autor nos apresenta que as mudanças advindas das tecnologias educacionais demandam novas metodologias de ensino. A cibercultura requer que seja pensado nas novas formações críticas da construção do saber, proporcionado aos seus atores sociais (educador e educando) a troca mútua diante à diversidade da vida contemporânea, o que nos apresenta um novo cenário educativo e nos traz a tona uma reflexão sobre as práticas educativas dentro do ambiente virtual, ofertando um leque maior de possibilidades educacionais.

Considerações Finais

O uso da Internet já faz parte do nosso cotidiano, sua utilização envolve muitos benefícios, mas infelizmente alguns criminosos se utilizam desse espaço para obter vantagens gerando os crimes virtuais.

Estamos avançando nessa perspectiva, alguns artigos do Código Penal foram modificados e ainda existem projetos de lei que aguardam ser sancionadas, porém o ritmo de avanço da nossa legislação não acompanha os índices da criminalidade, embora algumas técnicas de identificação estejam se aperfeiçoando. Este artigo propôs uma discussão acerca dos

crimes que vêm acometendo o mundo virtual possibilitando uma reflexão sobre o tema abordado a fim de criar novas posturas nos internautas mediante a ação de práticas educativas.

O Brasil necessita criar uma legislação específica para os crimes virtuais, uma vez que a Internet tornou-se indispensável para a sociedade, não lhe conferindo apenas o caráter de lazer, mas também de informação e trabalho. Há uma infinidade de crimes virtuais e outros que ainda nem foram descobertos, daí a necessidade do público virtual conhecer mais sobre os crimes praticados na Internet buscando formas de se prevenir, embora sem uma legislação precisa que ampare seus usuários.

Na contemporaneidade se percebe que nem todos a utilizam de maneira sensata, e acreditando que a Internet é um espaço livre, acabam por exceder em suas condutas criando novas modalidades de delito: os crimes virtuais. É com as PED que podemos conscientizar o usuário dos ambientes virtuais para conhecer os crimes virtuais e como se defender deles.

Referências Bibliográficas

ALFRADIQUE, Eliane. *O delito de estelionato e continuidade delitiva – sua caracterização perante o processo penal*. BuscaLegis.ccj.ufsc.br/UFCS, 2006. Disponível em: <<http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/12344-12345-1-PB.pdf>>. Acesso em: 14 de jun. 2013.

BRASIL. Decreto Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. Código Penal. Brasília. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848.htm>. Acesso em: 10 jun. 2013.

CARLI, Daniel Michelin de. *Crimes virtuais no Brasil – uma análise jurídica*. 2006. Disponível em: <<http://www-usr.inf>>.



ufsm.br/~dcarli/elc1020/artigo-elc1020.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2013.

DUQUE, Ludmilla. *Análise da Lei Carolina Dieckmann*. Disponível em: <http://www.batistaadvogados.com/upload/noticia/52_.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2013.

EIRAS, Marcelo Coradassi. *Engenharia social e estelionato Eletrônico*. 2004, p.50. Monografia de Graduação “Lato Sensu” em Segurança de Informações na Internet da UNI-RIO para obtenção do grau de bacharel em Segurança de Informações na Internet.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 39. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

GADOTTI, Moacir. *A questão da educação formal/não formal*. Sion Institut International dès Drois de l’Enfant, 2005.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas-SP: Papirus, 2007. (Coleção Papirus Educação).

LANDINI, Tatiana Savoia. Pedófilo, quem és? a pedofilia na mídia impressa. *Cad. Saúde Pública*, Rio de Janeiro, 19 (Sup. 2):S273-S282, 2003. Disponível em: <<http://www.scielosp.org/pdf/csp/v19s2/a09v19s2.pdf>>. Acesso em: 14 jun 2013.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Edições 34, 2000.

LIBÂNEO, José Carlos. *Pedagogia e pedagogos, para quê?* 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LIMA, Juliana Diógenes de Araújo; FILHO, Ismar Capistrano Costa. O conceito de aldeia global de McLuhan aplicado ao Webjornalismo. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32 *Anais...* Curitiba, PR – 4 a 7 de setembro de 2009. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?option=trabalho&id=36375>>. Acesso em: 18 jan.2013.

MARTINS, C.A; SANTANA, J. R. Práticas educativas digitais: Contribuições das redes para o exercício da cidadania. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). *História da educação: real e virtual em debate*. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

NÉLISSE, Claude (Dir.). *L'intervention: les savoirs en action*. Sherbrooke, Éditions GGC, 1997. p. 17-24.

OLIVEIRA, Luiz Gustavo Caratti. DANI, Marília Gabriela Silva. *Os crimes virtuais e a impunidade real*. Disponível em: <http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=9963>. Acesso em: 10 jun. 2013.

PINHEIRO, Reginaldo César. *Os cybercrimes na esfera jurídica brasileira*. Jus Navigandi, Teresina, ano 4, n. 44, ago. 2000. Disponível em: <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/19747-19748-1-PB.pdf> Acesso em: 14 jun. 2013

SALLES, Leila Maria Ferreira; SILVA, Joyce Mary Adam de Paula e. Diferenças, preconceitos e violência no âmbito escolar: algumas reflexões. *Cadernos de Educação | FaE/PPGE/UFPel | Pelotas* [30]: 149 – 166, janeiro/junho 2008. <http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/caduc/article/viewFile/1768/1643>. Acesso em: 14 jun. 2013.

SANTANA, José Rogério. Metodologia da pesquisa em história da educação: sobre a produção de fontes históricas através de recursos digitais. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). *Tempo espaço e memória da educação: pressupostos teóricos, metodológicos e seus objetos de estudo*. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

TAKAHASHI, T (Org.). *Sociedade da informação no Brasil: livro verde*. Brasília: Ministério da Ciências e da Tecnologia, 2000.



Web Referências

Guia para uso responsável da Internet 4.0. *Perigos na internet*. Disponível em: <<http://www.internetresponsavel.com.br/professores/o-que-sao-crimes-virtuais.php>>. Acesso em: 10 jun. 2013.

Revista Galileu. *Crimes virtuais*. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI110316-17778,00-CRIMES+VIRTUAIS.html>>. Acesso em: 10 jun. 2013.

Revista Veja. *Advogada tira dúvidas sobre a Lei Carolina Dieckmann*. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/advogada-tira-duvidas-sobre-lei-carolina-dieckmann>>. Acesso em: 10 jun. 2013.

TURMINHA do MPF, assunto de gente grande para gente pequena. *O que é pedofilia*. Disponível em: <<http://www.turminha.mpf.gov.br/direitos-das-criancas/18-de-maio/o-que-e-pedofilia>>. Acesso em: 10 jun. 2013.

