

GUIA DIGITAL INFANTIL: SEGURANÇA NA INTERNET

Aline Costa dos Santos¹
Amanda da Paixão Montenegro²
Renata Rodrigues Fortes³

RESUMO

Em uma sociedade marcada pela centralidade da tecnologia, discutir seus usos, benefícios e riscos com o público infantil torna-se cada vez mais necessário. Este trabalho apresenta a experiência de elaboração do Guia Digital Infantil (GDI), produzido coletivamente com a “Turma dos Animes” do Sesc+ Infâncias de Nova Iguaçu, grupo formado por crianças entre 6 e 12 anos. O referencial teórico apoia-se em Patrão (2017), que alerta para os perigos da dependência tecnológica e a importância do equilíbrio entre liberdade e proteção, e em Couto (2013), que destaca o papel das interações digitais na socialização e aprendizagem infantil. A metodologia foi participativa, desenvolvida a partir de rodas de conversa nas quais as crianças discutiram inquietações sobre o uso da internet, selecionaram os tópicos do guia e produziram textos e ilustrações. Entre os temas abordados, destacam-se classificação indicativa de conteúdos, aplicativos adequados, cuidados nas redes sociais, conversas com desconhecidos e mecanismos de supervisão parental, como o Family Link. O processo possibilitou aprendizagens significativas, como consciência crítica sobre riscos digitais, desenvolvimento de argumentação, cooperação, responsabilidade e protagonismo infantil. Além dos resultados pedagógicos, observou-se forte impacto emocional, expresso no sentimento de autoria e realização das crianças ao publicarem o material. A experiência reforça a perspectiva de Vygotsky (1991) sobre a aprendizagem como fenômeno social e evidencia o valor de práticas educativas que conciliam proteção e autonomia. Conclui-se que o GDI constitui não apenas um recurso informativo, mas também um processo formativo que integra cidadania digital, expressão criativa e participação ativa das crianças.

Palavras-chave: cidadania digital, infância, participação infantil, tecnologia, segurança online.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a tecnologia digital consolidou-se como elemento estruturante da vida contemporânea, atravessando diferentes dimensões do cotidiano. Esse fenômeno também atinge as infâncias, que hoje interagem com dispositivos eletrônicos e plataformas virtuais desde muito cedo. Embora tais recursos ampliem a possibilidade de

¹ Pós-graduada em Educação inclusiva e Design Instrucional pela Universidade Cruzeiro do Sul – acs.costa.rj@gmail.com;

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio, Cultura e Sociedade da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro - UFRRJ, amandapedagoga20@gmail.com;

³ Graduada em Pedagogia pela Uniabau, renatafortes72@gmail.com;



acesso à informação e aprendizagem, também trazem riscos que demandam atenção de famílias, educadores e instituições.

Diversos estudos apontam para a necessidade de se repensar as infâncias em meio ao avanço das mídias digitais, uma vez que os ambientes virtuais se tornaram espaços significativos de socialização e construção de identidade. Patrão (2017) chama a atenção para os perigos da dependência tecnológica, defendendo a importância de se encontrar um equilíbrio entre a liberdade de exploração e a proteção necessária ao público infantil. Nessa mesma direção, Couto (2013) evidencia que as interações digitais podem exercer papel fundamental no processo de aprendizagem e no desenvolvimento das habilidades sociais, desde que mediadas por práticas responsáveis e orientadas.

Partindo dessa compreensão, torna-se urgente refletir sobre os modos de uso da tecnologia pelas crianças, considerando tanto os benefícios que ela proporciona quanto os riscos associados à exposição precoce e desprotegida. A educação digital, nesse contexto, não se limita a transmitir normas de segurança, mas busca favorecer a formação de sujeitos críticos, capazes de exercer sua cidadania também no ambiente virtual. Tal perspectiva aproxima-se da concepção de Vygotsky (1991), que entende a aprendizagem como um fenômeno socialmente mediado, em que a interação entre pares e com adultos desempenha papel determinante no desenvolvimento de novas competências.

A Turma dos Animes é formada por crianças de 6 a 12 anos e, em todos os encontros, realizamos momentos de troca em nossas rodas de conversa. Em uma dessas rodas, Antonela, uma menina que ingressou na escola Sesc aos 3 anos e hoje tem 12, participante do projeto Sesc+ Infâncias, trouxe uma questão polêmica: ela havia descoberto um aplicativo de leitura que permitia que as pessoas conversassem entre si. A partir disso, iniciamos nossas discussões, começando pela liberdade da criança no ambiente online e refletindo sobre até que ponto essa exposição poderia ser perigosa. Questionamos também se as crianças deveriam ter acesso irrestrito à internet, incluindo jogos, aplicativos, filmes, séries e de que forma os responsáveis poderiam estar atentos a esses conteúdos, especialmente considerando que as crianças menores requerem maior cuidado. Foi a partir desse momento que surgiu a experiência relatada aqui: a elaboração do Guia Digital Infantil (GDI).



Assim a ideia de criar o guia surgiu a partir dessas inquietações das crianças, especialmente de Antonela, demonstrando interesse em compreender melhor os riscos e possibilidades do mundo digital. O projeto teve como objetivo não apenas oferecer um material informativo sobre o uso seguro da internet, mas também envolver as crianças em todo o processo de construção do guia, fortalecendo seu protagonismo e sua consciência crítica acerca das práticas digitais.

Assim, este artigo tem como propósito apresentar o processo de criação do GDI, descrevendo sua metodologia participativa, os resultados obtidos e as aprendizagens produzidas. Busca-se, ainda, discutir como essa experiência dialoga com os referenciais teóricos escolhidos e de que maneira pode contribuir para práticas educativas inovadoras que conciliam proteção e autonomia no contexto digital infantil.

METODOLOGIA

A experiência de elaboração do Guia Digital Infantil (GDI) foi desenvolvida a partir de uma abordagem participativa, fundamentada na concepção de que as crianças não devem ser apenas receptoras de informações, mas sujeitos ativos nos processos de ensino-aprendizagem. Essa escolha metodológica visou garantir protagonismo infantil, estimular a cooperação entre pares e valorizar as percepções das próprias crianças acerca do universo digital.

O projeto foi desenvolvido no âmbito do Projeto Sesc+ Infâncias, unidade Nova Iguaçu, com o grupo denominado “Turma dos Animes”, formado por 19 crianças (entre 6 e 12 anos de idade) que participam regularmente das atividades socioeducativas da instituição. O projeto foi desenvolvido em virtude dos interesses e familiaridade com práticas digitais e pela abertura para discutir temas relacionados ao cotidiano infantil, favorecendo a construção coletiva do material.

As propostas foram organizadas em rodas de conversa, prática já consolidada no cotidiano do projeto. Essa metodologia se destaca como uma excelente estratégia pedagógica, pois promove o diálogo, a escuta ativa e a troca de experiências entre os participantes, contribuindo para a construção coletiva do conhecimento e o



fortalecimento dos vínculos no grupo. Em encontros realizados duas vezes por semana, as crianças foram convidadas a compartilhar suas inquietações, percepções e experiências pessoais relacionadas ao uso da internet e de aplicativos digitais. Essa dinâmica possibilitou a expressão de diferentes pontos de vista e favoreceu o desenvolvimento da escuta sensível e do pensamento crítico sobre o tema.

A partir das discussões coletivas, as crianças selecionaram os temas prioritários para compor o guia. Entre os tópicos selecionados destacaram-se: a classificação indicativa de conteúdos, a escolha de aplicativos adequados, os cuidados necessários nas redes sociais, as interações com desconhecidos em ambientes virtuais e os mecanismos de supervisão parental, como o uso do aplicativo *Family Link*. Essa etapa foi marcada por intenso debate, no qual as crianças argumentaram, votaram e definiram, em conjunto, os assuntos a serem trabalhados.

Posteriormente, foi realizada a produção textual e ilustrativa do guia. As crianças redigiram pequenos textos orientativos, elaboraram slogans e criaram ilustrações que reforçassem as mensagens apresentadas. Essa fase contou com o acompanhamento de educadores do programa, que atuaram como mediadores, auxiliando na organização das ideias sem, contudo, intervir no conteúdo proposto por eles. O material produzido passou por revisão ortográfica e de diagramação, preservando, sempre que possível, a autenticidade das expressões infantis.

Além disso, foram realizados momentos reflexivos nos quais eles avaliavam as atividades desenvolvidas, identificavam aprendizagens adquiridas e sugeriam melhorias para as etapas seguintes. Esse exercício contribuiu para fortalecer a consciência crítica das crianças acerca de sua própria produção, promovendo responsabilidade e senso de pertencimento.

Por fim, o guia foi finalizado, publicado e disponibilizado em formatos impresso e digital, possibilitando sua ampla circulação entre famílias, educadores, comunidade escolar e outras instituições parceiras. Esse produto materializou não apenas os conteúdos discutidos ao longo do projeto, mas também o processo formativo vivenciado pelas crianças. Cabe destacar que o guia também foi gravado em versão com audiodescrição, ampliando sua acessibilidade e alcance.



A elaboração do Guia Digital Infantil (GDI) possibilitou a construção de um produto educativo que, além de orientar sobre o uso responsável da internet, se configurou como um processo formativo e de fortalecimento do protagonismo infantil. Os resultados obtidos foram analisados em duas dimensões complementares: (i) os conteúdos abordados no guia e (ii) as aprendizagens e impactos gerados entre as crianças.

As rodas de conversa revelaram as principais inquietações das crianças em relação ao universo digital, permitindo a organização de cinco grandes eixos temáticos:

- **Classificação indicativa de conteúdos:** As crianças destacaram a importância de compreender quais filmes, animês, séries e jogos são adequados para cada faixa etária, reconhecendo que o desrespeito a essas indicações pode expô-las a conteúdos inadequados, como violência ou linguagem ofensiva.
- **Aplicativos adequados:** Houve debate sobre quais aplicativos são seguros para uso infantil e quais exigem maior supervisão. A seleção resultou em uma lista de recomendações que uniu a experiência cotidiana das crianças com informações técnicas fornecidas pelos mediadores.
- **Cuidados nas redes sociais:** As crianças refletiram sobre os perigos de expor informações pessoais, de aceitar solicitações de amizade de desconhecidos e de compartilhar fotos sem consentimento. Essa temática foi uma das mais discutidas, dado o interesse e a familiaridade deles com plataformas como Instagram, TikTok e YouTube.
- **Conversas com desconhecidos:** As crianças relataram situações vividas ou observadas em que contatos virtuais se apresentavam como possíveis ameaças. A discussão permitiu consolidar regras práticas de segurança, como não fornecer endereço, telefone ou senhas a estranhos.



- Supervisão parental e ferramentas digitais: Foi consenso a importância da mediação dos responsáveis, com destaque para o uso do aplicativo *Family Link*, apresentado por algumas crianças como recurso já adotado em seus lares. O tema gerou debates sobre limites e autonomia, revelando a complexidade das relações entre controle adulto e liberdade infantil.

O conjunto desses temas resultou em um guia produzido pelas crianças, em linguagem simples, com textos curtos e ilustrações autorais. Esse formato conferiu maior atratividade ao material, ampliando suas possibilidades de uso por famílias, escolas e instituições sociais.

2. Aprendizagens significativas

Além do produto final, o processo revelou importantes aprendizagens para as crianças. Entre elas, destacam-se:

- Consciência crítica: As discussões favoreceram a compreensão de que a internet oferece oportunidades, mas também riscos, exigindo postura atenta e responsável.
- Argumentação e expressão oral: As rodas de conversa estimularam a escuta e o respeito às opiniões divergentes, ampliando a capacidade de argumentar e justificar escolhas.
- Cooperação e trabalho em grupo: A produção coletiva do guia demandou negociação, divisão de tarefas e apoio mútuo entre as crianças.
- Protagonismo infantil: Ao assumirem o papel de autores e ilustradores, as crianças sentiram-se valorizadas, fortalecendo sua autoestima e percepção de competência.

Esses aspectos confirmam a concepção de Vygotsky (1991), para quem a aprendizagem se dá no encontro entre sujeitos e na mediação social de experiências. O



projeto demonstrou que, quando escutadas e envolvidas em processos criativos, as crianças constroem conhecimentos mais sólidos e significativos.

3. Impactos emocionais e sociais

Um dos resultados mais significativos do projeto foi o impacto emocional decorrente da publicação do guia. O sentimento de autoria, evidenciado nos depoimentos e nas expressões das crianças, revelou o quanto elas se reconheceram como sujeitos capazes de produzir um material relevante para sua comunidade. O orgulho ao ver seus nomes e desenhos impressos reforçou o senso de pertencimento, de valorização e de realização pessoal. Uma das falas que mais nos marcou foi de uma criança que afirmou: *“Agora posso dizer para todo mundo que tenho algo que escrevi e que foi publicado.”* Isso é muito significativo!

Esse efeito está em consonância com Couto (2013), que destaca como as interações digitais e, por extensão, os processos de produção de materiais educativos sobre esse universo podem favorecer aprendizagens que extrapolam o cognitivo, atingindo dimensões afetivas e sociais.

4. Análise crítica dos resultados

Ao discutir os resultados, observa-se que a experiência contribuiu para ressignificar a relação entre crianças e tecnologia, deslocando a ênfase exclusiva nos riscos para uma perspectiva de equilíbrio entre proteção e autonomia. Essa análise dialoga com Patrão (2017), ao reconhecer que a dependência tecnológica pode ser prejudicial, mas que a exclusão total do mundo digital não é viável nem desejável.

O GDI, como ficou conhecido entre todos, mostrou-se, assim, um recurso que não apenas informa, mas também forma. Ao mesmo tempo em que sistematiza orientações de segurança online, promoveu o exercício da cidadania digital e da expressão criativa das crianças, demonstrando o potencial de práticas pedagógicas participativas.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de elaboração do Guia Digital Infantil (GDI) demonstrou que práticas educativas participativas podem aliar, de maneira eficaz, proteção e autonomia no uso das tecnologias digitais pela infância. Mais do que um produto informativo, o guia representou um processo formativo que envolveu diálogo, reflexão crítica, cooperação e criatividade, ampliando o repertório das crianças em relação ao universo digital.

Entre os principais resultados, destacam-se o fortalecimento da consciência crítica sobre riscos online, a valorização do protagonismo infantil e o desenvolvimento de habilidades sociais, como argumentação e trabalho em equipe. O impacto emocional, expresso no sentimento de autoria e realização, evidencia o potencial de iniciativas que reconhecem as crianças como sujeitos ativos, capazes de contribuir de forma significativa para sua própria formação e para a comunidade em que estão inseridas.

Do ponto de vista teórico, a experiência dialoga com Patrão (2017), ao considerar os riscos da dependência tecnológica, mas avança ao propor uma abordagem equilibrada, que não ignora os benefícios das interações digitais. Também se aproxima de Couto (2013), ao valorizar o papel das interações no processo de socialização, e de Vygotsky (1991), ao reafirmar que a aprendizagem se constitui como fenômeno essencialmente social e colaborativo.

Apesar dos avanços, reconhece-se que a iniciativa possui limitações, como o recorte restrito a um grupo específico de crianças, em um contexto institucional particular. Assim, recomenda-se que futuras experiências ampliem o alcance do projeto, envolvendo diferentes faixas etárias, contextos escolares e comunidades, de modo a enriquecer o debate sobre cidadania digital e multiplicar o impacto social da proposta.

Conclui-se, portanto, que o GDI constitui uma contribuição relevante tanto para o campo educacional quanto para a reflexão sobre infância e tecnologia. Seu valor reside não apenas no material produzido, mas sobretudo no processo coletivo que permitiu às crianças exercerem sua voz, sua criatividade e sua cidadania em um tema cada vez mais central para a sociedade contemporânea.



REFERÊNCIAS

COUTO, J. **Infância, tecnologia e socialização: desafios contemporâneos**. São Paulo: Cortez, 2013.

PATRÃO, M. **Dependência tecnológica e educação infantil: equilíbrio entre liberdade e proteção**. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

BRASIL. **Marco Civil da Internet – Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm. Acesso em: 27 set. 2025.

UNICEF. **Cidadania digital e segurança online para crianças**. Disponível em: <https://www.unicef.org.br/o-que-fazemos/cidadania-digital/>. Acesso em: 27 set. 2025.

Sesc. **Sesc+ Infâncias – Projetos e experiências pedagógicas**. Disponível em: <https://www.sesc.com.br/institucional/sesc-infancias>. Acesso em: 27 set. 2025.

