

DOI: 10.46943/XI.CONEDU.2025.GT19.041

DIA “D” DA SEGURANÇA DIGITAL: PROMOVENDO A CIDADANIA DIGITAL COM ESTUDANTES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Maria do Carmo de Lima¹

Giselle Maria Carvalho da Silva Lima²

Agda Tamires Pereira de Lucena³

Patrícia Mariano de Barros⁴

RESUMO

A crescente imersão na cultura digital no cotidiano das crianças e adolescentes tem transformado significativamente as formas de interação, aprendizagem e socialização e a forma de como são consumidas as informações. O presente artigo tem como objetivo descrever o projeto pedagógico Dia “D” da Segurança Digital com o intuito de promover reflexões sobre cidadania digital, uso seguro e consciente da internet e o desenvolvimento de comportamentos digitais responsáveis no ambiente escolar especialmente aquelas relacionadas ao uso crítico, ético e responsável das tecnologias digitais de informação e comunicação, através de uma proposta de cineclubes e

1 Mestranda do Curso de Mestrado Profissional de Educação Básica da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, maria.delima@prof.educ.rec.br;

2 Mestra em Educação Básica pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE giselle.silva@prof.educ.rec.br;

3 Professora Multiplicadora da UTEC Gregório Bezerra – Prefeitura do Recife, agda.tamires@prof.educ.rec.br;

4 Professora Multiplicadora da UTEC Gregório Bezerra – Prefeitura do Recife, patricia.690722@prof.educ.rec.br.

atividades mão na massa com estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental da Rede Municipal do Recife. Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa do tipo relato de experiência, com abordagem reflexiva onde a coleta de dados foi por meio de observação, análise de comportamentos, relatos, experiências e percepções dos alunos acerca da temática cidadania digital. Para refletir sobre a cidadania digital o referencial teórico tem como base Prensky, Vicente e Turkle, em relação as atividades mão na massa desenvolvidas a Cultura Maker. Os resultados indicaram maior consciência das crianças sobre o uso da internet, desenvolvimento de atitudes responsáveis no ambiente digital, estímulo ao pensamento crítico, engajamento e protagonismo juvenil, em consonância com as competências gerais da Base Nacional Curricular Comum.

Palavras-chave: Cidadania digital, Cultura Maker, Cineclube, Projeto Pedagógico.

INTRODUÇÃO

Vivemos um tempo em que a vida cotidiana, a comunicação e o aprendizado estão cada vez mais mediados pelas tecnologias digitais. Crianças e adolescentes nascem imersos em telas, redes e plataformas digitais, ou seja, elas estão vivendo um movimento cada vez mais comum de acesso à tecnologia digital e as informações que chegam de forma rápida e gradativa, basta ter a curiosidade e a mesma é sanada através de um click seja no smartphone, na TV, no computador, no tablet ou em outro dispositivo. Isto nos mostra que a crescente imersão na cultura digital no cotidiano das crianças e adolescentes tem transformado significativamente as formas de interação, aprendizagem e socialização e a forma de como são consumidas as informações. Por outro lado, elas estão também expostas a riscos e desafios – como o cyberbullying, a desinformação, a exposição excessiva e a falta de privacidade entre outros.

De acordo com uma pesquisa do UNICEF (2019), mais de um terço dos jovens em 30 países relatam ser vítimas de bullying online. No Brasil, este número corresponde a 37% dos adolescentes já ter sido vítima de cyberbullying. As redes sociais foram apontadas como o espaço online em que mais ocorrem casos de violência entre jovens no país. Além disso, 36% dos adolescentes brasileiros informaram já ter faltado à escola após ter sofrido bullying online de colegas de classe, tornando o Brasil o país com a maior porcentagem nesse quesito.

Nesse contexto, a escola assume um papel fundamental: orientar o uso crítico, ético e responsável das tecnologias, promovendo uma formação cidadã que se estenda ao ambiente digital. Surge, assim, a necessidade de desenvolver competências digitais que não se restrinjam ao domínio técnico, mas que envolvam dimensões éticas, comunicativas e sociais.

Neste sentido, o projeto “Dia D da Segurança Digital” nasceu dessa necessidade. Idealizado e desenvolvido por professores multiplicadores de Tecnologia da Rede Municipal do Recife com o objetivo de promover reflexões sobre cidadania digital, uso seguro e consciente da internet e o

desenvolvimento de comportamentos digitais responsáveis no ambiente escolar especialmente aquelas relacionadas ao uso crítico, ético e responsável das tecnologias digitais de informação e comunicação, através de uma proposta de cineclube e atividades mão na massa com estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Rede Municipal do Recife. O projeto buscou criar um espaço de sensibilização, reflexão e aprendizagem sobre o uso seguro e consciente da internet, onde estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental discutissem, experimentassem e construíssem coletivamente conhecimentos sobre cidadania digital.

O presente artigo apresenta o relato e a análise dessa experiência, discutindo sua relevância pedagógica, seus fundamentos teóricos e os resultados alcançados com os estudantes. O texto se organiza nas seguintes seções: fundamentação teórica, metodologia, resultados e discussões e considerações finais.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

CIDADANIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO

A crescente imersão na cultura digital tem modificado radicalmente a forma como o mundo se relaciona e se comunica. Cada vez mais novas manifestações culturais, formas de interação e de acesso à informação se multiplicam e têm impacto no dia a dia das pessoas. De acordo com Vicente et al. (2021, p. 94)

A cidadania digital pode ser definida como um conjunto de normas de comportamento apropriado e responsável, no que diz respeito ao uso da tecnologia e a uma participação eficaz num contexto digital e globalizado.

Ainda, de acordo com Ribble (2011), a cidadania digital trata-se de um conjunto de normas e comportamentos que orientam o uso adequado da tecnologia, promovendo o respeito e a segurança nas interações online. Nesse contexto, a cidadania digital emerge como um conceito

fundamental, que engloba os direitos e responsabilidades dos indivíduos no ambiente online. Tem a ver com a participação ativa e responsável de toda a comunidade digital, acesso democrático às tecnologias, direitos humanos e compromisso social. É importante ressaltar que o uso de tecnologias não se restringe ao manuseio técnico dos meios digitais, é importante que o sujeito seja capaz de selecionar informações, distingui-las entre verdadeiras e falsas (Vicente et al., 2021). Ou seja, é importante que o sujeito saiba administrar as informações de forma a refletir sua conduta mediante a situações que se apresentem como indesejáveis. Para Souza (2018), um dos maiores desafios que está posto é preparar crianças, adolescentes, jovens e adultos para aprenderem a analisar, verificar e filtrar a informação de que têm acesso.

Nesta perspectiva, a escola, como instituição sócio-histórico-cultural, surge como espaço que pode viabilizar a construção de uma cultura de uso seguro e ético dos meios digitais, conforme discutem Marinho et al. (2019), pois educar para uso seguro e consciente não depende de pleno domínio sobre os aspectos técnicos da Internet, mas é muito importante que todos nós tenhamos noções básicas. Quanto mais tivermos noções gerais relacionadas à Internet, melhor poderemos trabalhar as questões de responsabilidade e uso cidadão.

Assim, na escola, a cidadania digital deve ser entendida como uma extensão da formação ética dos estudantes. Para Vicente (2019), o desafio está em integrar os princípios da convivência democrática ao contexto digital, reconhecendo que as redes e plataformas são também espaços de participação social.

Assim, escolas e professores têm papel fundamental neste processo. Prensky (2001), ao introduzir os conceitos de “nativos” e “imigrantes digitais”, destacou a diferença entre gerações no modo de aprender e interagir com a tecnologia. No entanto, ser nativo digital não garante uma atuação consciente. As crianças dominam o uso das ferramentas, mas carecem de orientação sobre os impactos sociais e morais de suas ações. Por isso, a educação para a cidadania digital deve ser intencional, planejada e

contínua. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) reforça essa perspectiva ao incluir, entre suas competências gerais, a necessidade de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética.

CULTURA MAKER E APRENDIZAGEM ATIVA

A Cultura Maker é um movimento educacional que propõe a aprendizagem por meio da experimentação, da criatividade e da colaboração, retomando a máxima de que “aprender fazendo” é uma das formas mais eficazes de construir conhecimento. Inspirada no conceito do faça você mesmo (do it yourself), essa abordagem rompe com práticas pedagógicas centradas na transmissão de conteúdos e estimula o estudante a ser autor de seu próprio processo de aprendizagem (Martins, 2020). Ela emerge como um movimento educacional que valoriza a criação, a experimentação e a resolução de problemas de maneira colaborativa, colocando o estudante no centro do processo de aprendizagem. Inspirada no pensamento construcionista de Seymour Papert (1980), essa abordagem entende que o conhecimento se constrói de forma mais significativa quando o aprendiz está engajado na produção de algo tangível, que possa ser compartilhado e reinterpretado por outros. Assim, aprender não se limita à assimilação de conteúdos, mas implica um processo ativo de criação, reflexão e ação sobre o mundo.

No contexto escolar, a Cultura Maker dialoga diretamente com as metodologias ativas, pois incentiva o aluno a pensar, testar, criar, errar e refazer – processos fundamentais para o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais e digitais. Essa perspectiva é especialmente potente quando se pretende formar sujeitos autônomos, críticos e criativos, capazes de atuar de forma ética e responsável em uma sociedade mediada pelas tecnologias.

De acordo com Valente (2019), o paradigma maker traduz a filosofia do aprender fazendo para o contexto contemporâneo da educação

digital, possibilitando que os estudantes desenvolvam competências cognitivas e socioemocionais em um ambiente de experimentação. Nesse sentido, o papel do professor se desloca do transmissor de informações para o de mediador e orientador de percursos de aprendizagem, promovendo situações em que os alunos possam investigar, testar hipóteses e construir soluções de forma criativa e cooperativa.

Assim, a Cultura Maker dialoga diretamente com as metodologias ativas, que têm como princípio a participação efetiva do estudante em sua formação. Segundo Moran (2018), metodologias ativas são estratégias que mobilizam o aluno a pensar criticamente, tomar decisões e aplicar os conhecimentos em contextos reais, desenvolvendo autonomia e senso de responsabilidade. Ao integrar a dimensão digital, tais metodologias favorecem a formação de sujeitos capazes de agir de modo ético e consciente frente às tecnologias. A relevância pedagógica da Cultura Maker também se evidencia por sua consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), especialmente ao favorecer o desenvolvimento das competências gerais que tratam do uso crítico das tecnologias (Competência 5), da empatia e da cooperação (Competência 9) e da responsabilidade e cidadania (Competência 10). As práticas maker, portanto, alinham-se ao propósito de uma educação integral que une o saber técnico ao humano, promovendo o pensar e o agir ético no ciberespaço.

O CINECLUBE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

O cineclubescolar constitui-se como uma prática pedagógica que utiliza o cinema e o audiovisual como instrumentos de mediação cultural, reflexão crítica e produção de sentidos. Mais do que uma atividade recreativa, o cineclubescolar é compreendido como um espaço de formação estética, ética e política, que permite a ampliação do repertório cultural dos estudantes e a construção coletiva de significados sobre a realidade. De acordo com Fantin (2015), o cineclubescolar promove uma educação para a mídia ao possibilitar que os sujeitos leiam, interpretem e debatam as

representações visuais, desenvolvendo um olhar crítico e sensível diante das mensagens audiovisuais.

Na perspectiva educacional, o cinema é entendido como linguagem e experiência de aprendizagem. Segundo Napolitano (2009), o uso pedagógico do audiovisual deve ultrapassar a mera ilustração de conteúdos e assumir um papel problematizador, capaz de suscitar questionamentos e reflexões. Ao assistir, discutir e reinterpretar filmes, os estudantes constroem novas formas de compreender o mundo e a si mesmos, em um movimento de diálogo e escuta mútua. Essa concepção aproxima-se da pedagogia freireana, na qual Freire (1996) defende o ato educativo como prática de liberdade e de conscientização, baseada na troca e no diálogo entre educadores e educandos.

No contexto contemporâneo, marcado pela presença constante das telas, a prática do cineclube adquire relevância ainda maior, pois favorece a educação midiática e o desenvolvimento da cidadania digital. O contato com narrativas audiovisuais possibilita que os estudantes compreendam os mecanismos de produção das mídias e reflitam sobre temas como ética, empatia, respeito e responsabilidade nas redes sociais. Assim, o cineclube torna-se uma estratégia eficaz para discutir o uso seguro e consciente da internet, estimulando o pensamento crítico e a autorregulação diante dos conteúdos consumidos e compartilhados online.

Do ponto de vista pedagógico, o cineclube responde às orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), especialmente no que diz respeito à formação integral do estudante, ao incentivar o diálogo, o respeito à diversidade de opiniões e a leitura crítica das mídias. Trata-se, portanto, de um recurso que contribui não apenas para a alfabetização midiática, mas também para a educação ética e cidadã, ao promover debates sobre atitudes, valores e responsabilidades no ambiente digital e social.

Em síntese, o cineclube, quando incorporado à prática educativa, se consolida como um espaço de mediação cultural e de formação de sujeitos críticos e participativos reafirmando o seu potencial como ferramenta

pedagógica capaz de unir emoção e reflexão, arte e cidadania, tornando o processo educativo mais humanizado e significativo.

METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, do tipo relato de experiência, realizada com estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental em uma escola da Rede Municipal do Recife. A escolha dessa abordagem se justifica pelo interesse em compreender fenômenos educativos em sua complexidade e contexto natural, priorizando a interpretação dos significados atribuídos pelos sujeitos às suas vivências. De acordo com Minayo (2014), a pesquisa qualitativa busca compreender a realidade social a partir da perspectiva dos participantes, valorizando a subjetividade, as relações e os processos.

Enquanto relato de experiência, esta investigação tem como propósito descrever, analisar e refletir sobre as práticas pedagógicas desenvolvidas no projeto “Dia D da Segurança Digital”, evidenciando seus impactos na formação dos estudantes e na promoção da cidadania digital. Segundo Lüdke e André (2013), esse tipo de abordagem permite que o pesquisador-professor produza conhecimento a partir da própria prática, favorecendo a articulação entre teoria e ação educativa.

Os dados foram obtidos por meio de observação participante, registros fotográficos e relatos orais dos estudantes durante e após as atividades. A análise foi realizada de forma interpretativa e reflexiva, buscando identificar evidências de aprendizagem e mudanças de comportamento no uso das tecnologias digitais. Essa opção metodológica está em consonância com o que afirma Bogdan e Biklen (1994), para quem a pesquisa qualitativa privilegia o significado dos fenômenos e o contexto em que ocorrem, considerando a experiência como fonte legítima de produção de conhecimento. Assim, a metodologia adotada não se restringe à descrição das ações pedagógicas, mas constitui também um exercício de reflexão crítica sobre as práticas educativas que favorecem o desenvolvimento da

cidadania digital, do pensamento crítico e de comportamentos éticos e responsáveis no ambiente escolar.

CONTEXTO E PARTICIPANTES

O público participante foi composto por estudantes das turmas do 3º ao 5º ano, com idades entre 8 e 11 anos da Rede Municipal do Recife. As ações foram conduzidas por professoras multiplicadoras da Unidade de Tecnologia, Educação e Cidadania -UTEC Gregório Bezerra, com apoio dos docentes regentes e da coordenação pedagógica da escola.

ETAPAS DO PROJETO DIA “D” DA SEGURANÇA DIGITAL

O projeto foi organizado nas seguintes etapas:

- Momento Cineclube Digital – A primeira etapa do projeto consistiu na realização de um Cineclube Digital, no qual foram exibidos curtas e animações abordando temas relacionados à segurança na internet, privacidade, respeito nas redes sociais e empatia digital. A escolha dessa etapa fundamenta-se na compreensão do cinema como recurso formativo e mediador cultural, capaz de favorecer a leitura crítica de imagens e a construção de sentidos coletivos. Segundo Fantin (2015), o cineclube escolar constitui-se em um espaço de educação para a mídia, promovendo o diálogo, a sensibilidade e a reflexão ética sobre a vida em sociedade. No contexto do projeto, o cineclube funcionou como porta de entrada para a discussão sobre comportamentos digitais, pois o audiovisual desperta a atenção e a identificação das crianças, permitindo que os conteúdos sejam ressignificados em linguagem acessível e significativa.

Figura 1. Momento cineclubes com a exibição de vídeo Chapeuzinho e-mail. Fonte: Acervo das pesquisadoras.



- Momento roda de conversa - Após as exibições, foram promovidas rodas de conversa mediadas pelos professores, possibilitando que os estudantes expressassem suas percepções, dúvidas e experiências pessoais relacionadas ao uso das tecnologias.

Figura 2. Momento de debate e roda de conversa. Fonte: Acervo das pesquisadoras.



- Momento Mão na Massa (Cultura Maker) – Esta etapa correspondeu às atividades mão na massa, inspiradas na Cultura Maker, em que os alunos foram convidados a produzir cartazes representando atitudes seguras, éticas e colaborativas no uso das tecnologias digitais. Essa fase foi estruturada com base no princípio do aprender fazendo, proposto por Papert (1980), e alinhada às metodologias ativas que valorizam a autonomia e o protagonismo do estudante (MORAN, 2018; BACICH & MORAN, 2018). Essa etapa possibilitou a vivência prática dos conceitos de cidadania digital e uso ético das tecnologias. A justificativa pedagógica para essa etapa reside no

entendimento de que a aprendizagem se torna mais significativa quando o estudante participa ativamente da construção do conhecimento, em vez de apenas recebê-lo de forma passiva. Por meio da experimentação e da criação, as crianças puderam transformar os conceitos de cidadania digital e segurança online em práticas concretas, desenvolvendo a capacidade de analisar criticamente suas próprias atitudes no ambiente digital. Além disso, o caráter colaborativo das produções reforçou valores como o respeito, a empatia e a cooperação, essenciais à convivência ética nas redes.

Figura 3. Produção de cartazes. Fonte: Acervo das pesquisadoras.



- Momento de Sistematização e Reflexão Coletiva - Esta última etapa foi dedicada à sistematização e reflexão coletiva dos aprendizados, momento em que as crianças registraram suas descobertas e compromissos em murais colaborativos, textos coletivos e “acordos digitais” construídos em grupo. Essa fase teve como objetivo consolidar os saberes e promover a metacognição, isto é, a capacidade de refletir sobre o próprio processo de aprendizagem. De acordo com Schön (2000), a reflexão sobre a ação é um elemento essencial da prática educativa, pois transforma a experiência em conheci-

mento, permitindo que os sujeitos compreendam suas escolhas e comportamentos. Assim, essa etapa foi fundamental para que os estudantes pudessem reelaborar criticamente suas práticas digitais e reconhecer-se como agentes responsáveis pela construção de um ambiente online mais ético e seguro. A socialização dos resultados também fortaleceu o sentimento de pertencimento e valorizou as produções dos alunos, ampliando o alcance do projeto na comunidade escolar. Ao tornarem públicos seus compromissos e produções, os estudantes exerceram efetivamente a cidadania digital, passando de receptores de informação a protagonistas de uma cultura de segurança e respeito no espaço digital.

Figura 4. Produção dos estudantes. Fonte: Acervo das pesquisadoras.



INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Para o desenvolvimento do projeto e a posterior análise dos resultados, foram utilizados instrumentos qualitativos de coleta de dados, adequados à natureza exploratória e descritiva da pesquisa. Os principais instrumentos empregados foram: observação participante, registros fotográficos e escritos das atividades, e relatos orais dos estudantes e professores durante o processo de realização do Dia “D” da Segurança Digital.

A observação participante permitiu acompanhar de forma direta o envolvimento, as interações e as reações dos estudantes diante das atividades propostas, possibilitando compreender o modo como os conceitos de cidadania digital e segurança online foram apropriados e ressignificados pelas crianças. Conforme destacam Bogdan e Biklen (1994), esse tipo

de observação favorece a imersão do pesquisador no campo e a obtenção de dados ricos em significado, capazes de revelar nuances e comportamentos que não seriam captados por instrumentos estruturados.

Os registros escritos e fotográficos tiveram o propósito de documentar as etapas do projeto, servindo como material de apoio para a análise posterior. Já os relatos orais e conversas espontâneas durante e após as atividades foram considerados fontes relevantes de dados, pois expressaram percepções, sentimentos e compreensões dos alunos sobre o tema da cidadania digital. De acordo com Minayo (2014), em pesquisas qualitativas, as falas e expressões dos sujeitos são indícios de sentidos e significados que devem ser analisados no contexto em que emergem.

A análise dos dados ocorreu de forma interpretativa e reflexiva, em consonância com a perspectiva de Lüdke e André (2013), que defendem a análise qualitativa como um processo contínuo e articulado à própria vivência do pesquisador no campo. As informações coletadas foram organizadas em categorias temáticas emergentes, como compreensão sobre segurança digital, atitudes éticas no uso da internet e colaboração e protagonismo nas atividades maker.

Esse procedimento analítico permitiu compreender como os estudantes se posicionaram diante das questões éticas e comportamentais do mundo digital e de que forma as práticas pedagógicas adotadas – cineclube, cultura maker e reflexão coletiva – contribuíram para o desenvolvimento de comportamentos digitais mais conscientes e responsáveis.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento do projeto “Dia D da Segurança Digital” revelou-se uma experiência pedagógica potente por articular atividades voltadas com cinema, cultura maker de forma integrada e significativa. A etapa inicial, com o cineclube, mostrou-se essencial para estimular a escuta e a fala das crianças. Elas se sentiram à vontade para compartilhar suas expe-

riências com jogos, redes sociais e vídeos, revelando tanto práticas seguras quanto situações de risco digital, como exposição de fotos pessoais e contatos com desconhecidos.

No projeto “Dia D da Segurança Digital”, o cineclube foi utilizado como instrumento de sensibilização e reflexão inicial sobre os desafios e comportamentos digitais. Por meio da exibição de curtas e animações voltadas à temática da segurança na internet, seguidas de rodas de conversa, as crianças puderam se reconhecer nas situações retratadas e compartilhar suas experiências com o mundo digital. Essa dinâmica favoreceu a escuta ativa e o diálogo horizontal, criando um ambiente de confiança e pertencimento. De acordo com Moran (2018), a aprendizagem significativa ocorre quando o aluno atribui sentido ao que aprende, relacionando o conteúdo com suas vivências e emoções — o que se mostrou evidente nas interações promovidas pelo cineclube.

Além de estimular a reflexão individual, o cineclube contribuiu para a construção coletiva do conhecimento, à medida que as interpretações e sentimentos emergentes durante as discussões foram ressignificados na produção das atividades seguintes, como os cartazes, dramatizações e protótipos desenvolvidos na etapa maker. Assim, o cineclube atuou como disparador do processo formativo, introduzindo as crianças em um percurso de aprendizado que integrou emoção, imaginação e crítica.

Os debates favoreceram a construção coletiva de conceitos, ajudando os alunos a entenderem que segurança digital vai além de senhas e antivírus — envolve respeito, empatia e responsabilidade nas interações.

As atividades mão na massa despertaram entusiasmo e envolvimento. As crianças criaram cartazes educativos, pequenos vídeos e esquetes teatrais sobre o tema, assumindo o papel de multiplicadores do conhecimento. Essa postura reforçou o protagonismo e o senso de pertencimento ao projeto.

Segundo relatos dos professores, observou-se uma mudança perceptível na atitude dos alunos diante da tecnologia: mais cuidado ao

compartilhar informações, maior reflexão sobre o tempo de tela e sobre o respeito às diferenças no ambiente digital.

A combinação entre cineclubes e cultura maker contribuiu para a aprendizagem significativa (AUSUBEL, 2003), pois partiu das experiências concretas dos alunos e as transformou em conhecimento elaborado.

As crianças foram instigadas a refletir criticamente sobre o uso das mídias e a perceber a internet como espaço de convivência que exige ética, empatia e cuidado.

Além disso, o projeto dialogou com diversas competências da BNCC, especialmente: Competência 5: compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica e responsável; Competência 9: exercitar empatia e cooperação; Competência 10: agir com responsabilidade e cidadania.

Esses resultados indicam que ações pedagógicas integradas e lúdicas, como a realizada, podem ser eficazes na formação digital crítica das novas gerações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Dia “D” da Segurança Digital revelou-se uma experiência pedagógica significativa e transformadora no contexto da educação básica, ao articular práticas inovadoras e reflexivas voltadas para a formação da cidadania digital de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental. A proposta demonstrou que a promoção do uso ético, crítico e responsável das tecnologias digitais pode – e deve – ser desenvolvida desde a infância, integrando-se de maneira transversal às práticas escolares e ao currículo.

Os resultados observados durante a realização das atividades evidenciaram avanços expressivos na conscientização dos estudantes acerca dos riscos e responsabilidades no uso da internet. As discussões no Cineclubes Digital despertaram o interesse e a sensibilidade das crianças para questões como o respeito à privacidade, o combate ao cyberbullying, o compartilhamento responsável de informações e a empatia nas interações online. Esses momentos de escuta e diálogo possibilitaram que os

alunos compreendessem a cidadania digital como uma extensão das relações humanas mediadas pela tecnologia, reconhecendo-se como agentes responsáveis pelas próprias ações no ambiente virtual.

As atividades mão na massa, fundamentadas na Cultura Maker, consolidaram o aprendizado ao traduzir os conceitos debatidos em práticas criativas e colaborativas. A construção de cartazes, dramatizações e protótipos sobre segurança digital permitiu que os estudantes vivenciassem o princípio do aprender fazendo (Papert, 1980), fortalecendo sua autonomia, criatividade e senso de cooperação. Além de promover engajamento, essa etapa possibilitou a internalização de valores éticos e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais essenciais à convivência digital, como empatia, responsabilidade e solidariedade.

A etapa de sistematização e reflexão coletiva foi decisiva para consolidar o processo formativo, pois permitiu que os alunos elaborassem seus próprios “compromissos digitais”, transformando o aprendizado em atitudes conscientes. A produção dos murais e registros coletivos reforçou o protagonismo infantil e o sentimento de pertencimento ao ambiente escolar como espaço de construção de saberes e de convivência ética.

Do ponto de vista pedagógico, o projeto atendeu de forma consistente aos objetivos propostos, ao promover reflexões sobre o uso seguro e consciente da internet e estimular comportamentos digitais responsáveis, alinhando-se às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), especialmente aquelas relacionadas ao uso crítico das tecnologias (Competência 5), à empatia e à cooperação (Competência 9) e à responsabilidade e cidadania (Competência 10). A integração entre as práticas do cineclube e da cultura maker proporcionou uma aprendizagem significativa, contextualizada e interdisciplinar, evidenciando o potencial das metodologias ativas na educação para a cidadania digital.

Além disso, o projeto mostrou-se relevante para a formação docente, uma vez que instigou os professores envolvidos a repensarem suas práticas e o papel da escola na mediação do uso das tecnologias. As experiências e reflexões geradas reforçam a importância de inserir, de forma contínua

e intencional, ações pedagógicas voltadas à educação digital crítica, em que o foco não seja apenas o domínio técnico das ferramentas, mas o desenvolvimento de uma postura ética, segura e consciente diante do universo digital.

Em síntese, o “Dia D da Segurança Digital” demonstrou que a escola é um espaço privilegiado para a formação de cidadãos digitais conscientes, capazes de atuar com responsabilidade e respeito nas redes e nas comunidades virtuais. A iniciativa consolidou-se como uma prática educativa inovadora e replicável, com potencial para inspirar novas experiências em outras instituições. Ao unir reflexão, criação e ação, o projeto reafirma que a educação digital deve ser um compromisso coletivo e contínuo, que prepara as novas gerações não apenas para usar a tecnologia, mas para viver e conviver com ética, empatia e responsabilidade no mundo digital.

REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação:** uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.
- BACICH, L.; MORAN, J. (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- FANTIN, M. **Cineclube na escola:** cultura, comunicação e educação. Florianópolis: UFSC, 2015.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 2013.
- MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento:** pesquisa qualitativa em saúde. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

MARTINS, J. **Cultura Maker e educação: aprendendo com as mãos e o coração.** São Paulo: Moderna, 2020.

MORAN, J. **A educação que desejamos:** novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2018.

NAPOLITANO, M. **Como usar o cinema na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2009.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants.** On the Horizon, v. 9, n. 5, 2001.

PAPERT, S. **Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas.** New York: Basic Books, 1980.

RIBBLE, M. **Digital Citizenship in Schools.** Eugene: ISTE, 2011.

SCHÖN, D. A. **Educando o profissional reflexivo:** um novo design para o ensino e a aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2000.

TURKLE, S. **Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other.** New York: Basic Books, 2011.

VICENTE, J. **Cidadania digital e educação: desafios e possibilidades.** São Paulo: Cortez, 2019.