

Cidadania Digital Infantil: conteúdo multimídia para suporte às famílias na gestão dos celulares¹

Children's Digital Citizenship: multimedia content to support families in managing cell phones

Flávia Christina Nunes Correa²
Letícia Hikari Koshita³
Eduardo Alberto Felippen⁴

Resumo

O crescente avanço da tecnologia e fácil acesso à *internet*, resultou no interesse das crianças em navegar pela *web*, acessando jogos, vídeos e redes sociais. No entanto, o público infantil não possui o conhecimento necessário sobre os inúmeros perigos existentes no mundo digital. Assim, é de extrema importância que pais e/ou responsáveis entendam e saibam como administrar o acesso de suas crianças a ferramentas disponibilizadas nos seus celulares. O conceito de Cidadania Digital Infantil criado neste trabalho, refere-se à maneira que os usuários navegam pela *internet* e usam as ferramentas digitais. Em vista disso, este projeto auxilia pais e/ou responsáveis no desenvolvimento da Cidadania Digital Infantil, por meio de um *site* autoral. Nesse *site*, alguns recursos de controle e filtragem de conteúdos nos dispositivos *Android* são disponibilizados, além de textos informativos e tutoriais em forma de vídeos que abordam a utilização dessas ferramentas.

Palavras-chave: cidadania digital; crianças; ferramentas de controle digital.

Abstract

The growing advancement of technology and easy access to the internet has resulted in children's interest in surfing the web, accessing games, videos, and social networks. However, the children's audience does not have the necessary knowledge about the numerous existing dangers in the digital world. Thus, it is extremely important that parents and/or guardians understand and know how to manage their children's access to the tools available on cell phones. The concept of Children's Digital Citizenship created in this work, refers to the way the users surf the internet and use the digital tools. Therefore, this project helps parents and/or guardians in the development of Children's Digital Citizenship, through an authorial website. In this site, some resources for content control and filtering on Android devices are available, as well as informative texts and tutorials in the form of videos that address the use of these tools.

Keywords: digital citizenship; kids; digital control tools.

1 Este artigo é resultado do projeto final do curso técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFPR (Instituto Federal do Paraná), Assis Chateaubriand, PR, Brasil, sob orientação do Prof.º. Me. Eduardo Alberto Felippen.

2 Técnica em Informática pelo IFPR. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8915-7180>. E-mail: flavia0609@gmail.com

3 Graduanda em Medicina pela Universidade Cesumar (Unicesumar), Maringá, PR e técnica em Informática pelo IFPR. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8157-3414>. E-mail: leticiakoshita2@gmail.com

4 Mestre em Ensino pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), Foz do Iguaçu, PR. Professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no IFPR. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3102-0093>. E-mail: eduardo.felippen@ifpr.edu.br

Artigo recebido em 08.04.2022 e aceito em 05.11.2022.



1 Introdução

Nos últimos anos, houve um grande avanço na tecnologia, o qual possibilitou que o uso da *internet* se tornasse algo cada vez mais presente no cotidiano das pessoas. De fato, esse avanço digital facilitou o acesso a informações sobre diversos assuntos e garantiu uma rápida conectividade entre pessoas de diversas localidades. Diante disso, é possível identificar as consequências geradas em virtude do desenvolvimento tecnológico e como isso influencia diretamente na cultura da sociedade, como aponta Lima:

As tecnologias digitais atingem de forma direta e/ou indireta adultos e crianças. As medidas de proteção infantil nas redes sociais ainda são escassas e oferecem novos desafios para as empresas, famílias e as instituições encarregadas pela proteção integral desse público (LIMA; SANTOS; COVALESKI, 2020, p.3).

Para os autores acima, as crianças também estão sendo incluídas nos avanços tecnológicos e começaram a apresentar um grande interesse em navegar pela *web*, principalmente para acessar jogos, vídeos e redes sociais. Todavia, as crianças e os responsáveis não possuem o devido conhecimento para os perigos existentes no meio digital, como por exemplo, a pedofilia, a pornografia infantil e os conteúdos inadequados que apresentam: violência, preconceito, racismo, intolerância e discursos de ódio. Diante disso, a falta de conhecimento sobre os riscos se deve, possivelmente, à escassez de instrumentos de ensino sobre a navegação segura nas plataformas digitais e/ou pela falta de educação digital dos responsáveis.

Nesse contexto, o termo Cidadania Digital foi criado no decorrer dos avanços tecnológicos, para estabelecer normas para algumas condutas no espaço virtual. Esse conceito de Cidadania Digital se refere à maneira como os usuários navegam pela *internet* e como utilizam as ferramentas digitais. Na atualidade, a Cidadania Digital colabora para que os usuários tenham um comportamento adequado e responsável na *web*. Desse modo, é de extrema importância que pais e responsáveis tenham conhecimento sobre os perigos iminentes na *internet* e saibam administrar o acesso de suas crianças, a partir de ferramentas disponibilizadas nas plataformas, para que seja possível educá-los para uma navegação saudável e segura (NUNES; LEHFELD, 2018).

Dessa forma, o termo “Cidadania Digital Infantil”, proposto por meio deste trabalho, foi criado pela autora do projeto, o qual visa evidenciar a importância da educação digital infantil e da mediação

digital por parte dos responsáveis nos dispositivos de suas crianças, além de apresentar plataformas que contribuem para uma navegação segura.

Isso posto, é urgente que os responsáveis estabeleçam regras e restrições sobre como utilizar a *internet* de maneira segura. Visto que, a mediação parental e a consciência das atividades *online* de suas crianças são aspectos essenciais, uma vez que a falta de comunicação e orientação aumentam a probabilidade da criança reproduzir comportamentos de *cyberbullying* (COSTA, 2017, p. 7).

Em vista disso, este projeto tem como objetivo desenvolver um *site* com conteúdo para auxiliar os pais e responsáveis na educação digital e no acompanhamento da navegação feita por suas crianças, possibilitando aumentar a segurança no meio virtual. O *site* será desenvolvido por meio da plataforma do *Wordpress*, onde serão disponibilizados alguns recursos de controle e filtragem de conteúdos, textos informativos e tutoriais que colaboram com a Cidadania Digital Infantil.

Pretende-se, com esse artigo, contribuir com os pais e responsáveis na educação e supervisão no meio digital, no qual será possível aprender sobre determinadas formas de orientar e administrar o comportamento das crianças durante o acesso à *internet*.

2 Resgate histórico da inserção tecnológica na sociedade

É notório como o uso das tecnologias se encontra cada vez mais presente no cotidiano da população. Nesse contexto, o celular é uma das principais formas de acesso ao mundo virtual, devido à portabilidade e à rápida conexão. O crescente uso das tecnologias e a sua introdução no cotidiano, deve-se justamente à facilidade de acessibilidade e à obtenção de aparelhos eletrônicos, dado que a maior parte dos lugares (escolas, empresas, casas, etc.) possui algum meio de acesso às tecnologias disponíveis (TOLFO, 2019).

Em 2013, o Brasil era o quarto país do mundo em números de *smartphones*, chegando a ter aproximadamente 70 milhões de aparelhos eletrônicos, de acordo com os dados divulgados pela consultoria especializada Morgan Stanley (COUTINHO, 2015). O aumento na quantidade de aparelhos eletrônicos, adquiridos nos últimos anos, representa a democratização desses aparelhos, a qual deve-se ao barateamento de fabricação, possibilitando que mais pessoas, independentes da classe social, tenham a

oportunidade de adquirir um *smartphone* e conectar-se ao meio digital (COUTINHO, 2015).

Diante disso, é identificado que todas as faixas etárias (crianças, jovens, adultos e idosos) estão incluídas nesse processo de familiarização, interesse e utilização dos aparelhos tecnológicos (TOLFO, 2019). Assim como todos os processos de evolução, as pessoas continuam se adaptando aos novos “modelos de vida”, como por exemplo, as novas formas de comunicação e conexão com o próximo, seja no uso das ferramentas digitais e/ou das redes sociais (TOLFO, 2019).

2.1 Criança e o uso da tecnologia

No decorrer da evolução tecnológica, os meios digitais obtiveram uma significativa influência, principalmente sobre as crianças e os jovens que nasceram no século XXI – período em que a tecnologia digital consolidou-se fortemente na sociedade. Segundo Paiva e Costa (2015), as crianças estão apresentando um contato muito precoce com os aparelhos eletrônicos. Como consequência, muitas crianças substituem as interações sociais no mundo real, como as brincadeiras tradicionais, e preferem navegar pelo mundo virtual (acessar jogos eletrônicos, desenhos e redes sociais). A substituição das brincadeiras clássicas (esconde-esconde, jogar bola, pega-pega etc.) pelos dispositivos eletrônicos podem ocasionar problemas psicológicos e físicos, como a ansiedade, depressão, obesidade e sedentarismo, principalmente se não houver mediação de algum responsável, durante a navegação realizada pela criança (PAIVA; COSTA, 2015).

No cenário atual da sociedade, a maior parte dos pais e/ou responsáveis possuem a necessidade de passar o dia fora de casa para trabalhar. Consequentemente, o uso das tecnologias tornou-se indispensável para manter contato com as crianças e jovens. Além de contribuir com a comunicação, as tecnologias tornaram-se uma das principais alternativas de passatempo para entreter e prender a atenção das crianças por meio de desenhos, jogos e redes sociais. Visto que, muitos adultos possuem seus afazeres e obrigações em casa, logo, acabam recorrendo às tecnologias para manter a criança calma e “quieta” (TABORDA, 2019).

Desse modo, pais, familiares e/ou outros responsáveis se tornaram um dos principais incentivadores do uso precoce dos dispositivos eletrônicos, posto que as tecnologias apresentam alternativas para solucionar situações do cotidiano, como a comunicação, lazer e entretenimento para as suas crianças (TOLFO, 2019).

2.2 Percentuais de crianças com acesso à *internet* e meios tecnológicos

Os responsáveis que incentivam o uso das tecnologias e da *internet* podem não identificar as possíveis consequências que isso poderá gerar na vida da criança. Dado que, a *internet* pode modificar a comunicação, interação, diversão e aprendizagem das crianças, ou seja, pode modificar a cultura da infância (CEPEDA, 2012).

Uma grande parte dos pais e responsáveis possui o conhecimento sobre como utilizar as ferramentas digitais para diversas atividades do cotidiano, como: trabalho, lazer, comunicação, etc., além de saber identificar os perigos existentes no meio digital. No entanto, também existem aqueles que não possuem o conhecimento básico sobre como utilizar as tecnologias e quais são os perigos contidos na *internet*. Isso se deve, também, às longas jornadas de trabalho que muitos adultos enfrentam e à falta de educação digital para os adultos, isso é, muitos pais e/ou responsáveis não acompanham a navegação feita por suas crianças (CEPEDA, 2012).

Uma pesquisa realizada pela ONG SaferNet Brasil (2008) com 1400 crianças, adolescentes e pais, apontou que 64% das pessoas entrevistadas relataram que utilizam a *internet* no quarto e com grande privacidade. Outro levantamento feito nessa pesquisa, foi de que 87% declararam que não possuem nenhum tipo de restrição sobre a utilização da *internet*.

Diante dos dados expostos, é observado que uma grande parte de pais e responsáveis não realizam restrições e orientações no acesso *online* feito pelas crianças, onde as mesmas possuem liberdade para acessar quaisquer conteúdos e consequentemente serem expostas aos diversos perigos digitais.

2.3 Perigos na *internet*

A falta de acompanhamento, orientação e educação para a cidadania digital, diante das navegações feitas, tem como consequência a maior probabilidade da criança apresentar comportamentos inadequados no meio virtual, uma vez que não há supervisão de algum responsável, além da crença de que seus pais nunca terão conhecimento de suas ações (COSTA, 2017).

Muitas dessas crianças fazem uso da tecnologia com pouca informação a respeito dos riscos que a *internet* apresenta, têm pouco conhecimento para prevenir esses riscos e saber como reagir diante de uma situação que lhes causem medo ou, até mesmo,

não sabem a quem solicitar ajuda, caso seja necessário (BRETAN, 2012 *apud* BURATTO; GLANZMANN, 2015, p. 42).

A falta de conhecimento e de restrição, diante dos perigos existentes no meio digital, pode gerar diversas consequências para a saúde mental e física da criança, a qual estará exposta a diversos riscos. O *cyberbullying* é um termo que ganhou uma grande atenção nos últimos anos, pois é uma forma de *bullying* realizado por meio das plataformas digitais, principalmente em redes sociais e jogos (SCHWARTZ; PACHECO, 2021). Essas intimidações têm como objetivo ameaçar e humilhar a vítima, por meio de mensagens de texto ou áudio, podendo haver o compartilhamento de fotos da vítima no meio digital. Além do *cyberbullying*, a criança pode ser exposta a conteúdos inadequados que contêm violência, pornografia, preconceito, entre outros (SCHWARTZ; PACHECO, 2021).

3 Cidadania digital

A Cidadania Digital é um termo relativamente recente e não muito conhecido pelas pessoas, criado para estabelecer normas de comportamentos e responsabilidades diante do uso das tecnologias. O termo está relacionado ao modo de uso das ferramentas digitais e ao comportamento dos usuários, durante e

após sua navegação (NUNES; LEHFELD, 2018). A Cidadania Digital é um dever de todos os usuários, visto que todos possuem direitos e deveres dentro e fora do espaço virtual, os quais devem ser cumpridos e respeitados (NUNES; LEHFELD, 2018). Em vista disso, a Cidadania Digital tem como objetivo tornar o meio digital um lugar saudável para a navegação, a partir de regras e normas que colaboram com a educação digital e segurança do usuário. Segundo a autora Ribble, a Cidadania Digital se refere:

(...) a um compromisso positivo com as tecnologias digitais (criação, trabalho, partilha, socialização, investigação, jogos, comunicação e aprendizagem); a uma participação ativa e responsável (valores, atitudes, competências, conhecimento) nas comunidades (local, nacional, global) a todos os níveis (político, econômico, social, cultural e intercultural); ao envolvimento num duplo processo de aprendizagem ao longo da vida (em cenários formais, informais e não formais); e à defesa permanente da dignidade humana (RIBBLE, 2011 *apud* VICENTE *et al.*, 2021, p. 94).

Ainda de acordo com Ribble (2011 *apud* VICENTE *et al.*, 2021), existem nove elementos que constituem as normas e as condutas da Cidadania Digital, como é mostrado no quadro a seguir:

Quadro 1 – Condutas da Cidadania Digital

Cidadania Digital	
Etiqueta Digital	Apresentação de um padrão de comportamento ético virtual para os usuários que respeita as normas e as leis da sociedade digital.
Comunicação Digital	Normas e regras para uma comunicação digital adequada e responsável.
Literacia Digital	Refere-se ao processo de ensino e aprendizagem sobre tecnologia e sua utilização.
Acesso Digital	Está associado ao apoio, para acesso e participação plena, para todos em nossa sociedade.
Comércio Digital	Conscientização e utilização adequada do comércio digital.
Lei Digital	Responsabilidade do usuário, diante de suas ações no meio digital, as quais devem respeitar a ética da tecnologia e as leis digitais.
Direitos e Responsabilidade Digital	Todos os cidadãos digitais possuem uma Declaração de Direitos Básicos, onde estão apresentados os seus direitos (como a liberdade de expressão e privacidade) e suas responsabilidades.
Saúde e Bem-Estar Digital	Apresenta a necessidade de educação e conscientização sobre os perigos existentes e causados pelas tecnologias, além da apresentação de alternativas para se protegerem no meio virtual.
Segurança Digital (ou autoproteção)	Refere-se às maneiras que os cidadãos digitais podem se proteger e garantir uma maior segurança no mundo digital. Como por exemplo: segurança e proteção de dados, proteção contra vírus, etc.

Fonte: Nunes e Lehfeld (2018).

Desse modo, os elementos explicados no quadro 1, apresentam quais são as bases e normas que colaboram para a formação de uma conduta adequada no meio digital, além de citar alguns dos direitos e responsabilidades do usuário. Com isso, é notório a importância do conhecimento e compreensão dos elementos que fazem parte da Cidadania Digital, além da necessidade de ensinar as crianças, jovens, adultos e idosos sobre como exercer sua cidadania e obter conhecimento sobre seus direitos e deveres no espaço virtual (NUNES; LEHFELD, 2018).

3.1 Cidadania Digital Infantil

O termo Cidadania Digital Infantil foi criado durante o desenvolvimento deste projeto, baseando-se no conceito de Cidadania Digital, porém com enfoque na navegação realizada pelas crianças. Isso posto, a Cidadania Digital Infantil tem como objetivo conscientizar e orientar pais e/ou responsáveis sobre os perigos que a falta de orientação e mediação digital pode resultar na vida da criança.

As normas, leis, direitos e condutas no meio digital são as mesmas para todos os usuários, todavia uma criança não possui o discernimento necessário para entender e identificar todos os perigos existentes nas tecnologias. Portanto, é responsabilidade dos pais e/ou responsáveis orientar, educar e administrar a conduta da criança no meio digital.

4 Ferramentas de controle parental

É de extrema importância que os responsáveis aprendam e eduquem suas crianças sobre como realizar uma navegação saudável. Para isso, é necessário apresentar para a criança *sites* seguros, limitar os conteúdos que ela poderá acessar, de acordo com a sua idade, e conscientizar sobre os perigos existentes na *internet*.

As ferramentas de controle podem auxiliar os pais e/ou responsáveis no processo de mediação e monitoramento da navegação realizada por suas crianças, as quais possibilitam ferramentas de filtragem e administração dos conteúdos acessados pelas crianças. O controle parental é uma ferramenta que pode ser encontrada em alguns aplicativos e *sites* que apresenta diferentes funções, como: bloqueio de *downloads*, *sites* e aplicativos; registro de atividades; filtragem de conteúdo; controle de tempo para o acesso de determinados conteúdos; entre outras opções (BARROS; SILVA, 2019).

Para o desenvolvimento deste projeto, a autora realizou uma pesquisa sobre as plataformas que disponibilizam ferramentas de controle parental.

Posteriormente, foram selecionadas para este artigo os aplicativos do *YouTube Kids* e *Google Family link*, devido a sua compatibilidade com o sistema *Android* e *Ios*, além de apresentar ao usuário uma plataforma simples e intuitiva para acesso.

4.1 *YouTube Kids*

O *YouTube* foi uma plataforma criada em 15 de fevereiro de 2005, a qual possibilita que os usuários postem, assistam e compartilhem vídeos de qualquer lugar do mundo. A plataforma do *YouTube* é composta por um *site* e um aplicativo com milhares de visualizações diariamente, além de milhares de vídeos que são publicados pelos usuários, por meio de canais de pessoas comuns, celebridades e empresas (OLIVEIRA, 2016). O *YouTube* contém vídeos sobre diversos assuntos (humor, informativo, educativos, desenhos infantis, músicas, receitas, etc.). No entanto, os conteúdos disponíveis na plataforma podem ser acessados por pessoas de todas as idades, incluindo as crianças que podem acessar vídeos inapropriados para a sua idade (OLIVEIRA, 2016).

Portanto, para disponibilizar aos responsáveis e às crianças um ambiente seguro e confiável, para a navegação infantil, foi criada a plataforma *YouTube Kids*. O aplicativo disponibiliza funções de controles parentais, permitindo a administração da navegação feita pela criança, como por exemplo, bloquear canais e/ou vídeos, escolher e filtrar quais conteúdos serão permitidos para assistir, definir o tempo de uso na plataforma, filtragem automática de conteúdo entre outras ferramentas (YOUTUBE KIDS, 2015).

Os conteúdos disponíveis na plataforma precisam cumprir o conjunto de políticas de conteúdo desenvolvido pela equipe do *YouTube Kids*, elaborado por meio de estudos e consultas a especialistas externos em desenvolvimento infantil, cidadania, mídia infantil e aprendizado digital. Além disso, as políticas também são baseadas no *feedback* dos pais e/ou responsáveis (YOUTUBE KIDS, 2015).

O *YouTube Kids* está em constante aperfeiçoamento de suas ferramentas e políticas, com o objetivo de melhorar a segurança e oferecer outros recursos para auxiliar os responsáveis a tornar a navegação digital infantil algo saudável (YOUTUBE KIDS, 2015).

4.2 *Family link*

A plataforma *Family link* do *Google* é um aplicativo que auxilia os pais e/ou responsáveis no monitoramento e na administração da navegação, realizada no dispositivo da criança. Vale salientar que o aplicativo

funciona em dispositivos que rodam o sistema operacional *Android* ou *IOS*. O aplicativo também incentiva que os responsáveis orientem e definam regras digitais, juntamente com a família, para que haja uma navegação segura e adequada (FAMILY LINK, 2017).

O *Family link* apresenta funções que possibilitam o gerenciamento de *download* dos aplicativos disponibilizados no *Google Play Store*. Por meio dele, é possível permitir ou impedir o *download* de aplicativos nocivos ou até mesmo ocultar qualquer aplicativo no dispositivo. Outras funções disponíveis são recomendações de aplicativos feitas por professores, controle de tempo de uso, bloqueio remoto do dispositivo para a limitação do tempo de navegação, relatório de atividades que mostram o tempo de uso em cada aplicativo e localização da criança por meio do dispositivo (FAMILY LINK, 2017).

5 Resultados e discussão

Os materiais produzidos neste trabalho foram disponibilizados em duas plataformas: o *site* autoral e o canal do *YouTube* do projeto. Os materiais foram construídos, tendo como base o levantamento bibliográfico e o Estudo de Caso feito das plataformas. A criação do *site* e do canal do *YouTube* visa informar e auxiliar os pais e/ou responsáveis sobre a “Cidadania Digital Infantil” e o controle parental.

Após a finalização da gravação e da edição dos vídeos, criou-se um canal no *YouTube* (<https://www.YouTube.com/channel/UChk2PEi4A5ywQfoyvPZi-jfQ/videos>) (CIDADANIA DIGITAL INFANTIL, 2022), para as postagens dos vídeos. O nome escolhido para o canal foi “Cidadania Digital Infantil” e nele foram adicionados quatro vídeos sobre os aplicativos selecionados para este trabalho. Inicialmente, foram adicionados três vídeos sobre a plataforma do *YouTube Kids*, que apresentam, respectivamente, uma introdução sobre a plataforma e como acessá-la pelo computador e pelo celular. Posteriormente, realizou-se a postagem do tutorial sobre como utilizar e configurar o aplicativo *Google Family link* nos dispositivos *Android*. Para facilitar o acesso do usuário, os vídeos foram separados em *playlists*, de acordo com tema.

Em seguida, foi desenvolvido um *site* (<https://cidadaniadigitalinfantil.wordpress.com/>) por meio da plataforma do *Wordpress*, para disponibilizar todos os conteúdos produzidos, durante este trabalho, sendo eles as pesquisas sobre os termos “Cidadania Digital” e “Cidadania Digital Infantil”, além de textos informativos e vídeos sobre as plataformas do *YouTube Kids* e *Google Family link* (CORREA; FELIPPESEN; KOSHITA, 2022).

O *site* desenvolvido tem como objetivo apresentar um *design* didático e intuitivo, justamente para ser acessível ao leitor, independentemente da sua idade, favorecendo o letramento digital. Para isso, são disponibilizados seis menus que direcionam para a: “Página inicial”; “Sobre o projeto”; “Cidadania Digital”; “*YouTube Kids*”; “*Family link*”; e “Conheça Nosso Canal”.

Primeiramente, o usuário será encaminhado para a “Página Inicial” do *site* que apresenta imagens com pequenas informações e direciona aos outros conteúdos disponíveis no *site*. A página inicial tem como objetivo chamar a atenção do leitor diante dos assuntos abordados no *site*.

Ao final da página inicial, são apresentados os autores do projeto (autora, orientador e coordenadora) com uma breve descrição sobre a formação acadêmica e profissional dos participantes. Ademais, é disponibilizado um botão para direcionar à plataforma Lattes, encaminhando o leitor ao Currículo Lattes dos autores.

No menu seguinte, é apresentada a página “Sobre o projeto”, onde é realizada uma breve contextualização sobre a problemática que motivou o desenvolvimento do projeto, além do objetivo principal do *site*.

Posterior ao texto, foi anexado o vídeo da apresentação deste projeto na VII Feira de Ensino, Extensão, Pesquisa e Inovação do IFPR Campus Assis Chateaubriand (FEPIAC), o qual foi submetido pelos autores do projeto e aprovado para a modalidade de apresentação oral, disponível na plataforma do *YouTube*, no canal do evento (<https://www.YouTube.com/watch?v=nW3W72ljYdU&t=1280s>) (FEPIAC IFPR ASSIS CHATEAUBRIAND, 2021).

Na página seguinte são exibidos dois textos informativos sobre os respectivos termos “Cidadania Digital” e “Cidadania Digital Infantil”, com o objetivo de contextualizar o leitor sobre o significado desses termos e sobre a importância e conhecimento de ambos.

A fim de reunir os estudos realizados sobre as plataformas de controle parental, foi criada uma página para cada ferramenta selecionada. Desse modo, o primeiro aplicativo explicado é o “*YouTube Kids*”, onde são exibidos os textos informativos sobre a plataforma do “*YouTube*” e “*YouTube Kids*”, em que são disponibilizados *links* de direcionamento aos vídeos produzidos durante este artigo.

Semelhante à página anterior, a tela sobre o aplicativo “*Google Family link*” mostra ao leitor os textos informativos e o direcionamento aos vídeos de tutoriais sobre a plataforma.

Por fim, o último menu "Conheça Nosso Canal" tem o objetivo de contextualizar sobre as motivações para a criação do canal no *YouTube*, além de divulgá-lo ao leitor. Com o intuito de atingir os objetivos propostos: auxiliar e informar os responsáveis sobre a importância da Cidadania Digital e das ferramentas de controle parental, o *site* apresentado encontra-se disponível para o acesso de todos.

6 Conclusão

Diante do exposto, o presente projeto contribuiu com a resolução da problemática inicial, na qual foi observada a escassez de conteúdos relacionados à "Cidadania Digital Infantil". A criação do *site* possibilitou a disseminação dos conteúdos sobre Cidadania Digital e sobre a importância da cidadania digital infantil. Os textos informativos sobre os termos e as explicações, em formato de vídeos nas plataformas, auxiliaram os pais e/ou responsáveis no controle parental.

Para isso, os conteúdos presentes no *site* foram desenvolvidos com o objetivo de disponibilizar materiais didáticos e de fácil compreensão que podem servir de suporte aos responsáveis sobre como proporcionar uma navegação segura e saudável às crianças. Além disso, os vídeos autorais, disponibilizados no *site* e no canal do *YouTube*, foram desenvolvidos, para viabilizar tutoriais didáticos que contribuam com os pais e/ou responsáveis no acesso às ferramentas disponíveis nas plataformas selecionadas no *site*.

Espera-se, a partir da criação do termo "Cidadania Digital Infantil" e da apresentação do seu conceito e objetivo, conscientizar os pais e/ou responsáveis sobre a educação digital para as crianças e a importância de administrar a navegação de suas crianças, para garantir um ambiente digital mais seguro e saudável.

Desse modo, este projeto apresenta diversas possibilidades de complementação de outros conteúdos relacionados ao tema, além da possibilidade de estudos de outras plataformas que apresentem a opção de controle parental. Isso posto, espera-se que o *site* e o canal continuem sendo atualizados, o que pode ser realizado pela proponente do trabalho e também por pessoas interessadas neste projeto.

Referências

BARROS, E. S.; SILVA, M. A. L. Segurança em rede de computadores: controle parental. **Revista Tecnológica da Fatec Americana**, v. 7, n. 1, p. 70-83, 2019. Disponível em: <http://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/3762>. Acesso em: 20 jan. 2022.

BURATTO, R. P.; GLANZMANN, J. H. **Controle parental: uma análise das principais ferramentas para monitoramento e controle dos filhos na internet**. 2015. Disponível em: <http://periodicos.jf.ifsudestemg.edu.br/revistabsi/article/view/30>. Acesso em: 04 out. 2021.

CEPEDA, C. S. P. **Criança e in/segurança na internet: estudo de caso no 3º ciclo do ensino básico**. 2012. 103 f. Dissertação (Mestrado em Tic na Educação e Formação) – Instituto Politécnico de Bragança, Bragança, 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10198/7621>. Acesso em: 23 jul. 2021.

CIDADANIA DIGITAL INFANTIL. [s. l.: s. n.], 25 jan. 2022. Disponível em: <https://www.YouTube.com/@cidadaniadigitalinfantil5684/featured>. Acesso em: 29 jan. 2022.

CORREA, F. C. N.; FELLIPSEN, E. A.; KOSHITA, L. H. **Cidadania Digital Infantil**. [2022]. Pais e responsáveis auxiliando na Cidadania Digital Infantil. Disponível em: <https://cidadaniadigitalinfantil.Wordpress.com/>. Acesso em: 20 jan. 2022.

COSTA, P. F. F. A. **A influência dos estilos parentais e as estratégias de mediação parental, nos comportamentos de risco dos filhos na Internet**. 2017. 43 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Comunitária e Proteção de Menores) – Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10071/15226>. Acesso em: 17 ago. 2021.

COUTINHO, G. L. **A era dos smartphones: um estudo exploratório sobre o uso dos smartphones no Brasil**. 2015. 67 f. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) – Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/9405>. Acesso em: 06 dez. 2021.

FAMILY LINK. **Reforce a proteção da sua família on-line**. 2017. Disponível em: <https://families.Google.com/intl/pt-BR/familylink/>. Acesso em: 20 jan. 2022.

FEPIAC IFPR ASSIS CHATEAUBRIAND. **Quinta-feira (21/10): apresentação oral FEPIAC – manhã [2]**. [s. l.: s. n.], 21 out. 2021. 1 vídeo. (2 h 11 min 19 s). Disponível em: <https://www.YouTube.com/watch?v=nW3W72ljYdU>. Acesso em: 29 jan. 2022.

LIMA, A. N. G.; SANTOS, D. M.; COVALESKI, R. L. Seu Filho está on-line: segurança digital de crianças e controle parental no TikTok. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 43., 2020. **Anais [...]** Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2020.

NUNES, D. H.; LEHFELD, L. S. Cidadania digital: direitos, deveres, lides cibernéticas e responsabilidade civil no ordenamento jurídico brasileiro. **Revista de Estudos Jurídicos Unesp**, v. 22, n. 35, p. 437-454, 2018. DOI: 10.22171/rej.v22i35.2542. Disponível em: <https://ojs.franca.unesp.br/index.php/estudosjuridicosunesp/issue/archive>. Acesso em: 16 ago. 2021.

OLIVEIRA, P. P. M. O YouTube como ferramenta pedagógica. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA; ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 2016. **Anais [...]**. São Carlos: UFSCar, 2016. Disponível em: <http://sistemas3.sead.ufscar.br/ojs/index.php/2016/article/view/1063>. Acesso em: 29 jan. 2022.

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. S. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?** 2015. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 04 out. 2021.

SAFERNET BRASIL. **87% dos jovens não têm limites no uso da internet: crianças e adolescentes admitem não possuir restrições para uso da Internet.** 2008. Disponível em: <http://www.safernet.org.br/site/jornalistas/pauta/crescem-den%C3%B4ncias-de-pornografia-infantil>. Acesso em: 05 out. 2021.

SCHWARTZ, F. T.; PACHECO, J. T. B. Mediação parental na exposição às redes sociais e a internet de crianças e adolescentes. **Estudos e Pesquisas**

em Psicologia, v. 21, n. 1, p. 217-235, 2021. DOI: 10.12957/epp.2021.59383. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revispsi/article/view/59383/37542>. Acesso em: 04 out. 2021.

TABORDA, L. S. **A influência da tecnologia no desenvolvimento da criança.** Uningá Review Journal, v. 34, n. 1, p. 40-48, 2019. Disponível em: <http://34.233.57.254/index.php/uningareviews/article/view/3186>. Acesso em: 04 out. 2021.

TOLFO, J. C. **Pressão e tecnologia na infância: o brincar e se movimentar e a incessante forma de expressão em um mundo acelerado.** 2019. 85 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/19646/DIS_PPGEF_2019_TOLFO_JESSICA.pdf. Acesso em: 25 out. 2021.

VICENTE, F. *et al.* As fake news no contexto da cidadania digital. In: ENCONTRO CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO NA DÉCADA DE 20., 2021. **Anais [...]**. Portugal: Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal, 2021. p. 92-98. Disponível em: http://projetos.esse.ips.pt/cde20/wp-content/uploads/2021/05/ATAS_do_CDE20_2021.pdf. Acesso em: 19 jan. 2021.

YOUTUBE KIDS. **Um aplicativo feito para crianças.** 2015. Disponível em: https://www.YouTube.com/intl/ALL_br/kids/. Acesso em: 19 nov. 2021.