



Unidade Curricular

*Cidadania na Era  
Digital*

Material de apoio à ação  
docente



**SECRETARIA DE  
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO  
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL  
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

**Secretário de Educação e Esportes**  
Marcelo Andrade Bezerra Barros

**Secretário Executivo Planejamento e Coordenação**  
Leonardo Ângelo de Souza Santos

**Secretária Executiva do Desenvolvimento da Educação**  
Ana Coelho Vieira Selva

**Secretária Executiva de Educação Profissional e Integral**  
Maria de Araújo Medeiros

**Secretário Executivo de Administração e Finanças**  
Alamartine Ferreira de Carvalho

**Secretário Executivo de Gestão da Rede**  
João Carlos Cintra Charamba

**Secretário Executivo de Esportes**  
Diego Porto Perez



## SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO  
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL  
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

### Equipe de elaboração

*Rômulo Guedes e Silva*

### Equipe de coordenação

*Alison Fagner de Souza e Silva*  
Chefe da Unidade do Ensino Médio (GEPEM/SEDE)

*Durval Paulo Gomes Júnior*  
Assessor Pedagógico (SEDE/SEE-PE)

### Revisão

*Márcia V. Cavalcante*  
*Rosimere Pereira de Albuquerque*



## SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO  
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL  
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

### Sumário

<b>1. Apresentação</b>	<b>5</b>
<b>2. O Reconhecimento da cidadania no mundo virtual</b>	<b>8</b>
<i>Orientações para realização de atividades</i>	<i>12</i>
<i>Orientações para a Avaliação</i>	<i>13</i>
<b>3. Cumprimento de Direitos e deveres legalmente estabelecidos</b>	<b>14</b>
<i>Orientações para realização de atividades</i>	<i>21</i>
<i>Orientações para a Avaliação</i>	<i>22</i>
<b>4. Utilização responsável dos recursos tecnológicos (uso Ético e Democrático)</b>	<b>23</b>
<i>Orientações para realização de atividades</i>	<i>27</i>
<i>Orientações para a Avaliação</i>	<i>28</i>
<b>5. Reflexão crítica de exemplos retirados dos meios digitais</b>	<b>29</b>
<i>Orientações para realização de atividades</i>	<i>32</i>
<i>Orientações para a Avaliação</i>	<i>32</i>
<b>7. Referencial Bibliográfico</b>	<b>33</b>



## I. Apresentação

Prezado/a professor/a.

No final do Séc. XX, o campo das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDICs foi amplamente difundido no mundo, ampliando as possibilidades de negócios e entretenimento, além de uma diversidade de outras operações e possibilidades hoje desenvolvidas em todas as áreas do saber. Tamaña massificação e implementação no cotidiano dos indivíduos, fizeram com que o tema entrasse nas pautas políticas, inclusive nas políticas públicas de educação, tendo em vista os desdobramentos ocasionados pela utilização dessas novas ferramentas tecnológicas..

A Rede Estadual de Educação em Pernambuco possibilita ao estudante do 2º ano do Ensino Médio, cursar a *Trilha de Direitos Humanos e Participação Social*, que envolve a *Unidade Curricular Cidadania na Era Digital* e visa aprofundar alguns dos temas relacionados ao campo das TDICS e seus desdobramentos no exercício da cidadania. A trilha e a Unidade Curricular em questão estão fundamentadas na Portaria nº 1.432/2018, que orienta a elaboração dos Itinerários Formativos.

*Cidadania na Era Digital* traz em sua **ementa**, as seguintes questões a serem aprofundadas:

Comparação e reflexão crítica, a partir de exemplos concretos, retirados dos meios digitais, das formas de utilização responsável dos recursos tecnológicos, tendo em conta os princípios éticos, democráticos e de cidadania. Reconhecimento da cidadania, inclusive no mundo virtual, enquanto cumprimento de direitos e deveres legalmente estabelecidos. Fundamentação das ações no mundo digital na segurança pessoal e no respeito ao próximo.



Aprofundar o conhecimento sobre as práticas cidadãs no mundo digital é uma tarefa trabalhosa, pois requer bastante atualização sobre os temas a serem tratados. Sendo um campo muito volátil devido às constantes atualizações que vão sendo pulverizadas na rede e, conseqüentemente, na prática cotidiana dos estudantes. O professor deve considerar que nesse campo, algumas dezenas de estudantes de uma sala de aula certamente têm práticas e utilizações do mundo digital bem distintas, possibilitando uma grande troca de conhecimentos e habilidades criativas que não dependem necessariamente do educador.

Esta Unidade Curricular não depende de especialistas em tecnologias digitais, ela se propõe a fazer com que o professor fomente discussões e práticas que conduzam estudantes a uma perspectiva crítica e ética sobre os desdobramentos do mundo digital nas relações sociais e ou na forma como os indivíduos também assumem novas faces diante dessas tecnologias. Entendendo que o estudante já é um usuário dos meios digitais, se faz necessário refletir e discutir sobre como esse uso vem sendo feito; sobre as normas e regulamentações destinadas ao mundo virtual e sobre os efeitos e conseqüências de um uso desmedido ou descomprometido com a coletividade, a fim de que esses assimilem que o espaço digital é uma extensão do espaço físico.

O planejamento desta Unidade Curricular deve considerar primeiramente o que a habilidade busca desenvolver nos estudantes.

**Processos Criativos** - (EMIFCHS04PE) Reconhecer processos criativos por meio de vivências e reflexão crítica das práticas de cidadania observadas em meio digital e seus impactos na vida social e política em âmbito local, regional e nacional.

A habilidade em questão, pertence ao eixo estruturante de *Processos Criativos*, que requer um foco pedagógico e metodológico que organize estratégias mais práticas, como se pode observar abaixo:

II - processos criativos: supõe o uso e o aprofundamento do conhecimento científico na construção e criação de experimentos, modelos, protótipos para a criação de processos ou produtos que atendam a demandas pela resolução de problemas identificados na sociedade;



Diante da maneira como está organizada no currículo do Ensino Médio da Rede Estadual de Pernambuco, a *Unidade Curricular Cidadania na Era Digital*, além de remontar a perspectiva cidadão agora nas engrenagens das relações virtuais, deverá provocar o estudante a refletir sobre casos reais que ocorrem no mundo virtual, para que em seguida ele possa apresentar também exemplos reais de solução de problemas ou mesmo criar estratégias a partir do que vai sendo estudado na unidade, uma vez que ao longo do percurso também será desenvolvida uma fundamentação teórica acerca do tema da Unidade.

Estudantes precisam estar cada vez mais habilitados às competências informacionais por meio de diversas formas de letramentos digitais que devem ser disponibilizados democraticamente, para que o cidadão do futuro se faça mais presente também no mundo virtual, tendo em vista que na Era da Informação, a exclusão digital também promove exclusão no mundo do trabalho, impactando na desigualdade econômica e social.

Para Mike Ribble, autor do livro *Digital Citizenship in Schools - Cidadania Digital nas Escolas*:

Não podemos ficar bravos com as nossas crianças pelo uso inapropriado da tecnologia se não ensinarmos a elas o que consideramos apropriado. Mas, para ajudar as crianças e os jovens, pais e professores precisam entender quais são as questões relevantes não somente sobre a internet, mas sobre todas as tecnologias. (MIKE RIBBLE, 2009)

Para favorecer um cenário positivo nesse aspecto, é que a Rede Estadual de Pernambuco traz, para o estudante do ensino médio, a *Unidade Curricular de Cidadania na Era Digital*. Para auxiliar o professor no desenvolvimento dessa Unidade, elaboramos este material, organizado com sugestões de perspectivas, conceitos, referencial teórico, materiais complementares, atividades e avaliações, estruturados em quatro capítulos: *O Reconhecimento da cidadania no mundo virtual; Cumprimento de Direitos e deveres legalmente estabelecidos; Utilização responsável dos recursos tecnológicos (uso Ético e Democrático) e Reflexão crítica de exemplos retirados dos meios digitais.*



## 2. O Reconhecimento da cidadania no mundo virtual

### Breve histórico de transformações

Desde seu contexto de origem, na Democracia Grega Antiga, a ideia de cidadania ali originada estava muito distante dos atuais ideais de equidade propagados na atualidade, uma vez que desconsiderava aqueles que não se enquadrassem nos critérios de sexo, idade e naturalidade. Os indivíduos que não fossem maior de idade, nem do sexo masculino, nem filho de pai e mãe grego ou não nascido na cidade, não exerciam a cidadania grega. O fato é que, uma minoria dos indivíduos que viviam na cidade poderia participar efetivamente das discussões políticas, enquanto a maioria, embora não estivesse alheia às questões da cidade, era excluída do debate e das decisões, nos mostrando que a ideia de inclusão de alguma forma já era suprimida para alguns, desde as origens do modelo democrático.

Avançando para o final da modernidade, a perspectiva estabelecida pelos pensadores da corrente Iluminista estava enraizada na criação dos chamados Direitos Naturais, que versavam sobre a garantia da liberdade, da propriedade e da própria vida, visando principalmente impor limites ao poder real que agia como se tudo pudesse sobre os indivíduos, daí o destaque a alguns teóricos como John Locke e Jean Jacques Rousseau que se tornaram conhecidos por seus escritos na Filosofia Política e no Direito focados na relação entre indivíduo e Estado.

Em se tratando de séc. XXI, torna-se possível perceber o quão diferentes são as acepções que o conceito de cidadania vai tomando ao longo dos séculos, como se percebe no trecho abaixo.

A cidadania se estendeu em direção a uma perspectiva na qual cidadão não é apenas aquele que vota, mas aquela pessoa que tem meios para exercer o voto de forma consciente e participativa. Portanto, cidadania é a condição de acesso aos direitos sociais (educação, saúde, segurança, previdência) e econômicos (salário justo, emprego) que permite que o cidadão possa desenvolver todas as suas potencialidades, incluindo a de participar de forma ativa, organizada e consciente, da construção da vida coletiva no Estado democrático. (BONAVIDES, MIRANDA E AGRA, 2009, p. 7)



## SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO  
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL  
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

As mudanças na trajetória do conceito, mesmo que agora em um cenário mais tecnológico de contexto digital, não pode se evadir de sua origem no cenário político, como se pode observar na fala do Jurista brasileiro Celso Lafer:

a cidadania é o direito a ter direitos, pois a igualdade em dignidade e direito dos seres humanos não é um dado. É um construído da convivência coletiva, que requer o acesso a um espaço público comum. Em resumo, é esse acesso ao espaço público – o direito de pertencer a uma comunidade política – que permite a construção de um mundo comum através do processo de asserção dos direitos humanos (LAFER, 1997, p. 3).

As novas adaptações que vão sendo feitas ao conceito de cidadania, ao longo dos tempos, estão associadas às grandes mudanças de paradigmas políticos, ideológicos, econômicos, produtivos e tecnológicos, que reverberam em todo o contexto social, de forma direta ou indireta, terminando por reagir aos novos paradigmas dos mais diversos campos em que ocorrem as relações humanas..

Se pensarmos, por exemplo, em como a revolução tecnológica das últimas décadas repercutiu nos processos de comunicação humana, ou se avaliarmos as possibilidades de soluções que esse intenso fluxo da comunicação vem trazendo à humanidade, desde o final do século XIX até os dias atuais, veremos que a humanidade avançou muito na técnica por trás dos processos comunicativos, como pode ser observado no quadro abaixo



## SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO  
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL  
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO



Fonte: <https://startupsaude.com/o-que-e-a-4-revolucao-industrial-e-qual-seu-impacto-na-saude/HHUB/TECH> Acesso em 01/08/2022.

Os meios eletrônicos e digitais, que agora permitem uma comunicação em tempo real, não só escrita como sonora e visual, a custos financeiros cada vez mais reduzidos, ressignificam inclusive, os processos de socialização e interação social em geral, os relacionamentos profissionais, familiares, afetivos, dentre outros.

Segundo o filósofo e sociólogo francês Pierre Lévy (1999), pesquisador da ciência da informação e da comunicação, em suas análises sobre o impacto da internet na sociedade, ele situa toda essa influência tecnológica nas relações humanas, como uma das interfaces de um grande processo de mudanças antropológicas, em que estamos apenas no início de uma expansão das estruturas que compõem a comunicação humana. A gama de conexões estabelecidas entre as mais diversas culturas, por meio de uma rede global, gera uma infinidade de novos entendimentos e percepções que incorporam traços de diferentes povos e sociedades, rompendo alguns paradigmas, ao passo que gera novos padrões.



## *A expansão da cidadania na Era da informação*

Ao pensar numa definição de cidadania, naturalmente, caminhamos em direção à ideia de sujeitos dotados de direitos e de obrigações, pensamos em indivíduos que possuem responsabilidades enquanto sujeitos pertencentes à uma sociedade ou localidade. Neste sentido, a Cidadania Digital não estará tão distante do conceito mais simples, entretanto precisamos reposicionar essa ideia no tempo atual, que nos leva também a posicioná-lo na noção de espaço, adentrando agora no mundo virtual.

Pode-se dizer que o exercício da cidadania digital se dá pela utilização ética e responsável de instrumentos tecnológicos no espaço virtual. Considerando o fato de que as relações sociais, comerciais, produtivas e tantos outros contextos no Séc. XXI, desde os mais simples e corriqueiros do cotidiano, ou mais complexos, requerem habilidades que estão direta ou indiretamente atreladas ao uso de tecnologias digitais.

O ambiente virtual tornou-se uma grande vitrine para negócios, exibindo anúncios e propagandas de todo tipo, de certa forma dando celeridade às transações de bens e serviços em geral. A evolução da internet ao longo do tempo possibilitou que as pessoas tivessem acesso à informação de forma rápida, ágil e eficiente, tornando-a uma das invenções mais significativas dos últimos séculos (SCHWARTZ, 1998).

Analisando o contexto pós pandemia de COVID 19, por exemplo, percebe-se a crescente movimentação no *e-commerce*, que, segundo dados da pesquisa feita pela Mundi Map e E-commerce Brasil, atualmente detém 58% das vendas registradas pelos lojistas entrevistados na pesquisa, que foi realizada no ano seguinte após o início da pandemia, uma vez que o cenário de distanciamento social e novas regras para o comércio postos pela crise sanitária, fizeram com que uma parte da população se desse conta de que poderiam resolver muitas tarefas corriqueiras de sua rotina por plataformas eletrônicas, lojas virtuais ou aplicativos.

No próximo capítulo, poderemos observar que, diante das diversas mudanças de paradigmas, a nova roupagem do termo cidadania nesta *Era da Informação*, cria também uma gama de Direitos e Deveres para o cidadão. Isso ressalta a importância de se ter uma Unidade



Curricular que explore essa nova derivação do conceito de cidadania e os desdobramentos desses novos paradigmas digitais no campo legal.

## Orientações para realização de atividades

Como primeira atividade de uma Unidade Curricular que tem habilidade e focos no eixo estruturante de *Processos Criativos*, será interessante já no início da Unidade, após explanação inicial sobre o conceito de cidadania, seu processo evolutivo até a chegada da cidadania digital, pedir que os estudantes, divididos em grupos, realizem uma pesquisa sobre os nove **(9) elementos básicos da cidadania digital, elencados por Mike Ribble (2018)**, são eles:

1. **Direito ao acesso (inclusão eletrônica);**
2. **comércio digital (compra e venda de produtos online);**
3. **comunicação digital (troca eletrônica de informação);**
4. **alfabetização digital (capacidade de usar a tecnologia digital);**
5. **etiqueta digital (padrão de conduta para usuários da internet);**
6. **lei digital (direitos e restrições legais para o uso da tecnologia digital);**
7. **direito e responsabilidade digital (direitos a liberdade de expressão, a privacidade);**
8. **saúde e bem-estar digital (bem-estar físico e psicológico em um mundo de tecnologia digital);**
9. **segurança digital (preocupação com a segurança pessoal e de rede de contatos).**

Os estudantes devem montar um conjunto de pelo menos nove (9) painéis com informações objetivas e ilustrações e ou exemplos que facilitem o entendimento dos nove (9) elementos, para em seguida deixá-los expostos em algum mural da escola.



É importante atentar para o fato de que esses nove (9) elementos agrupam fatores fundamentais que caracterizam bem uma prática responsável de cidadão digital, por isso, o desenvolvimento de uma atividade que envolva esses pontos, já no início do semestre, pode servir como *espinha dorsal* para a compreensão da Unidade Curricular.

## Orientações para a Avaliação

Como forma de avaliação, os estudantes podem avançar com a ideia da atividade do mural na escola, elevando-a para o patamar de publicação virtual, agora no formato de postagens semanais nas redes sociais, de cada um dos nove (9) elementos, utilizando ferramentas como Power Point, Libre Office ou Canva, por exemplo. Dessa forma, extrapola o espaço escolar e vai em direção à comunidade local, disseminando conhecimento.

Sugiro como inspiração, os posts feitos nas redes sociais, como Facebook, Instagram e Twitter do Senado Nacional, onde os estudantes poderão perceber, por exemplo, todo um cuidado com o descritivo da postagem, a fim de que a leitura seja acessível à pessoa com deficiência visual entender o contexto visual apresentado, compreendendo, assim, a mensagem que está sendo transmitida.

Essa sugestão avaliativa pode ser iniciada logo após o amadurecimento da fase da atividade, enquanto mural físico, para em seguida ser iniciada. Desse modo, o seu término poderá ser feito apenas no final do semestre, por exemplo.



### 3. Cumprimento de Direitos e deveres legalmente estabelecidos

Para que o mundo virtual e todo o seu espectro de transações e relações, possa orbitar de maneira organizada e regrada, o cidadão enquanto usuário desse espaço, deve entender que já existem direitos e obrigações a serem cumpridas por ele. Dessa maneira, a internet foi incorporando estratégias e instrumentos de segurança digital, como por exemplo, criando mecanismos para coibir os abusos. Ao mesmo tempo, as instituições, usuários e provedores passam a ser responsabilizados pelas posturas que assumem em cumprimento ou não, das leis que vão sendo estabelecidas.

Os procedimentos realizados em rede passaram a ser orientados por legislações capazes de coibir práticas danosas e criminosas aos usuários. Por isso, se faz necessário promover a reflexão e discussão sobre os padrões e legislações virtuais, bem como a prática cidadã no mundo digital em cima de exemplos práticos e ou principalmente exemplos que já ocorrem na internet. Para tanto, apresentaremos neste capítulo, algumas das principais legislações brasileiras que envolvem o mundo digital e, do capítulo posterior em diante, analisaremos casos reais já encontrados no mundo virtual.

#### **- Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - LGPD ou LGPDP**

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural. (BRASIL, 2018)

A fim de trazer mais segurança aos dados pessoais do cidadão brasileiro, a LGPD delimita o que são considerados dados pessoais, bem como uma regulamentação para o tratamento desses dados no mundo físico e virtual, determinando o que pode ou o que não pode ser feito com os dados alheios. Pode, inclusive, ordenar que uma pessoa exclua os dados de outra, quando utilizados de forma indevida.



## LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS

- UMA REGRA PARA TODOS**  
Cria um cenário de segurança jurídica válido para todo o país.
- CONSENTIMENTO**  
Uma das dez bases legais para o tratamento de dados pessoais é o seu próprio consentimento.
- DEFINIÇÃO DO CONCEITO**  
São quesitos do tratamento que devem ser previamente informados ao cidadão.
- CONSENTIMENTO DE MENOR**  
Nos casos de uso de base legal "consentimento" para dados de crianças, o consentimento deve ser dos pais ou responsável.
- ABRANGÊNCIA EXTRATERRITORIAL**  
Não importa se a base de tratamento de dados pessoais está dentro ou fora do Brasil.
- TRANSFERÊNCIA INTERNACIONAL**  
Permite o compartilhamento com outros países que também protejam os dados pessoais.
- FISCAL CENTRALIZADO**  
Ficará a cargo da Agência Nacional de Proteção de Dados Pessoais (ANPD).
- RESPONSABILIDADE**  
Define os agentes do tratamento de dados e suas funções.
- GESTÃO DE RISCOS E FALHAS**  
Quem gere a base de dados pessoais deve fazer essa gestão.
- TRANSPARÊNCIA**  
Se ocorrer vazamento de dados a ANPD e os indivíduos envolvidos devem ser avisados.
- PENALIDADES RÍGIDAS**  
Falhas de segurança podem gerar multas pesadas.
- FINALIDADE E NECESSIDADE**  
São quesitos do tratamento que devem ser previamente informados ao cidadão.

[O que é LGPD: Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - TecMundo](#). Acesso em 01/08/2022

*Pontos principais da LG-PD. (Fonte: Giovana Pignati)*

O cumprimento da lei federal está designado a todos os brasileiros, em território nacional ou internacional, envolve o fator consentimento ou autorização como preceito primordial ao compartilhamento de dados e considera que a falta de consentimento poderá ocorrer em algumas poucas exceções, como para a realização de estudos por órgãos de pesquisa, defender direitos em processos, preservar a vida e a integridade de alguém, dentre outras situações específicas.

### CONHEÇA O CASO:

O longa-metragem mostra detalhes de uma investigação na Coreia do Sul sobre um crime virtual bem específico: criminosos, anônimos no Telegram, usavam a técnica do *phishing* para pegar



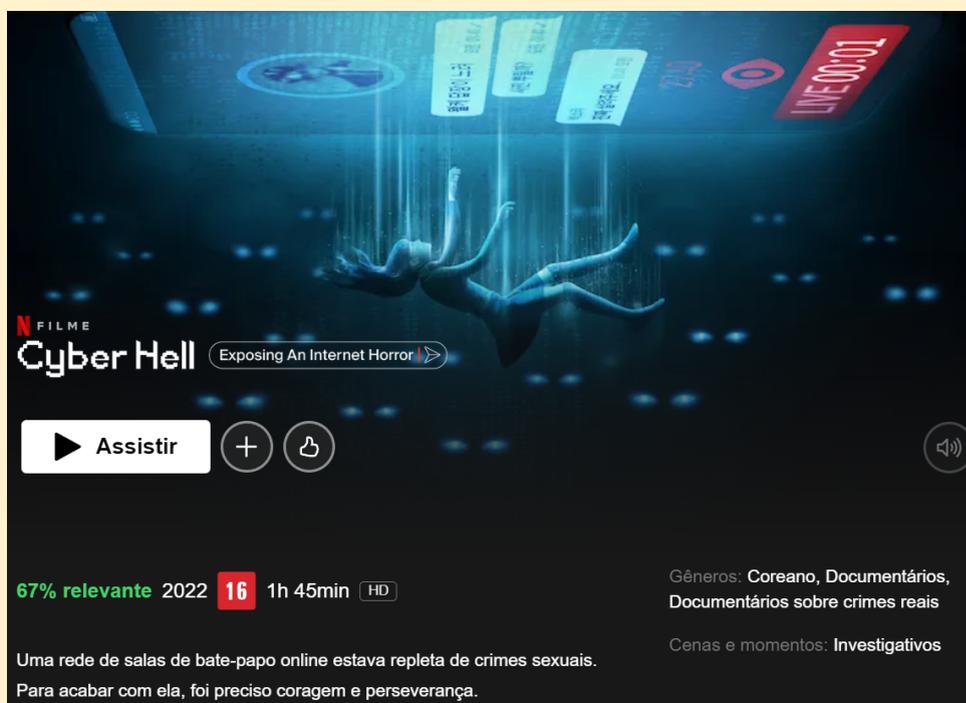
## SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO  
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL  
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

dados de vítimas e, na sequência, as ameaçando. Como? Dizendo que iam divulgar fotos íntimas das menores de idade caso não mandasse mais fotos íntimas.

Era um ciclo sem fim, em grupos com mais de mil participantes que se divertiam com o sofrimento alheio e endeusavam os responsáveis por esses grupos -- principalmente os anônimos *Godgod e Baka*. Ocorreram chantagens, perseguição e até mesmo ameaça contra a vida desses jovens. Difícil não se revoltar contra tais criminosos.

[Crítica: 'Cyber Hell' é filme necessário da Netflix, mas cansativo](#) Acesso em 26/07/2022.



Disponível em: <https://www.netflix.com/search?q=CIBER%20HELL&jbv=81354041> Acesso em: 26/07/2022.

### -Marco Civil da Internet

Os preceitos éticos e democráticos que regem nossa legislação, orientam também a regulamentação do uso de ferramentas tecnológicas no mundo virtual, através de uma **Lei Digital**, aqui no Brasil, chamada de **Marco Civil da Internet**, que regulamenta as atividades no espaço virtual em preceitos éticos e democráticos, preocupando-se com o exercício cidadania digital, conforme se observa no trecho abaixo:



## SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO  
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL  
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Art. 7º O acesso à internet é essencial ao exercício da cidadania, e ao usuário são assegurados os seguintes direitos:

I – inviolabilidade da intimidade e da vida privada, sua proteção e indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

VII – não fornecimento a terceiros de seus dados pessoais, inclusive registros de conexão, e de acesso a aplicações de internet, salvo mediante consentimento livre, expresso e informado ou nas hipóteses previstas em lei. (BRASIL, 2015)

No Brasil, o Marco Civil da Internet foi estabelecido em 2014, por meio de 32 artigos que enquanto projeto de lei passaram pela opinião popular até ser sancionado para normatizar os direitos e deveres do cidadão que faz utilização do espaço virtual. A regulamentação está norteada em preceitos democráticos, que consideram a proporcionalidade e a razoabilidade das ações, além do artigo 5º da Constituição Federal brasileira.

Anteriormente ao marco civil da internet, não havia no Brasil uma regulamentação específica para o espaço virtual, o que ocasionava maior dificuldade de reconhecimento, tipificação e resolução dos delitos e infrações cometidos virtualmente. Sendo mais específico, por exemplo, no quesito segurança de dados privados, a legislação atual não permite a utilização desautorizada de um dado de outra pessoa, mesmo que o dado esteja público, por exemplo nas redes sociais.

- Lei de Acesso à Informação - LAI



[Entenda a Lei de Acesso à Informação | by Senado Federal | Medium](#). Acesso em 01/08/2022



Todo cidadão deveria saber que as instituições públicas têm como uma de suas obrigações o fornecimento de informações aos cidadãos com o máximo de transparência possível sobre suas finanças. Para que isso ocorra satisfatoriamente à população, existe a **Lei de Acesso à Informação (LAI) 12.527/2011**, essa legislação institui a transparência ativa, que seria a publicação espontânea em meio público, de seus dados financeiros para a população, por isso, uma grande parte das instituições públicas possuem seu próprio Portal da Transparência.



Disponível em: <https://www.gov.br/cgu/pt-br/governo-aberto/noticias/2017/lei-de-acesso-a-informacao-seus-direitos>. Acesso em 01/08/2022

Diante do requerimento feito por um cidadão para acessar alguma informação não sigilosa, que não tenha sido publicada, o órgão público tem até 20 dias para a disponibilização do dado, podendo o cidadão recorrer à esfera superior em caso de negação dessa informação, o que incidirá mais 5 dias para que a instância superior decida se o pleito é válido ou não (BRASIL, 2013).

### **-A responsabilização por conteúdos digitais: de cidadãos e influenciadores.**

Com a ascensão e destaque dos chamados influenciadores digitais, atuando em uma infinidade de conteúdos, que vão desde moda e entretenimento à prestação de esclarecimento profissional nas áreas de arte, saúde, direito, engenharia, etc, essa atividade, ainda não regulamentada como profissão, tem revelado muitas pessoas, que anteriormente não possuíam qualquer fama midiática e acabam conquistando milhares ou até milhões de seguidores digitais.



O século XXI trouxe perspectivas econômicas cada vez mais instáveis e voláteis, fragilizando principalmente os micros e médios empreendedores e, principalmente, trabalhadores que vão tendo seus direitos cada vez mais reduzidos “flexibilizados”, abre espaço para o influenciador digital, especialmente aos jovens, como uma nova possibilidade de fama e sucesso, antes reduzida a jogador/a de futebol, cantor/a, artista de novela..., agora, jovens sem recursos financeiros, tecnológicos ou mesmo capital cultural mais desenvolvido, conseguem chamar atenção nas redes e engajar pessoas, produzindo conteúdos dentro de casa com seu smartphone, alimentando o sonho de “vencer na vida” sendo influenciador digital, afinal existem milhares de pessoas que vivem disso, muitos apenas sobrevivendo e poucos vivendo confortavelmente ou até esbanjando riqueza. Essa tem sido uma perspectiva bastante presente na atualidade, por isso, abrir uma discussão sobre essa temática em sala de aula é de extrema importância.

Um dos tópicos que pode se fazer presente nessas discussões é se existe alguma responsabilização dos influenciadores sobre o que eles divulgam em seus espaços, uma vez que dificilmente um estudante não admira ou segue pelos menos um dos milhares influenciadores digitais ou até mesmo nunca tenha pensado em se promover digitalmente em suas redes sociais.

### **A Responsabilidade civil dos influenciadores digitais**

Influenciar é o ato de exercer uma ação psicológica ou uma ascendência sobre algo ou alguém. E o influenciador é aquele capaz de influenciar comportamentos, criar tendências, servir como fonte de informação e ter um efeito direto nas decisões de quem o segue, no estilo de vida, nas opiniões e principalmente no consumo. Nos canais digitais e redes sociais, os influenciadores digitais são aqueles que possuem um público fiel e engajado e exercem uma certa dose de influência na tomada de decisão de compra de seus seguidores. Assim, por ter esse poder mediante aos consumidores, essas pessoas possuem responsabilidades civis quando indicam produtos e serviços na internet. (...)

23 de setembro de 2021, 18h09 Por Bruno Gallucci

Disponível em: [ConJur - Gallucci: A responsabilidade civil dos influenciadores digitais](#). Acesso em 03.08.2022

De acordo com a advogada Mayara Evelyn Gevard, no artigo “Influenciadores digitais são responsáveis pelos produtos e serviços que divulgam?”, pelo fato de ainda não haver uma



regulamentação específica para o exercício dessa atividade, um conjunto de leis pode servir para orientar essa prática como:

Código Civil, o Código de Defesa do Consumidor, a legislação do CONAR, o Marco Civil da Internet, dentre outras. No âmbito do Código de Defesa do Consumidor (Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990), o art. 2º, classifica consumidor como “toda pessoa, física ou jurídica, que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final”.

Fornecedor, nos termos do art. 3º, é “toda pessoa que desenvolve atividade de produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, distribuição ou COMERCIALIZAÇÃO de produtos ou prestação de serviços”.

Ademais, tem-se a figura do fornecedor por equiparação, o qual defende que, além daqueles que se enquadram no art. 3º do CDC, também deve ser considerado fornecedor o terceiro que, na relação de consumo, serviu como intermediário ou ajudante para a realização da relação principal, mas que atua frente ao consumidor como se fosse o próprio fornecedor.

Disponível em:

<https://www.google.com/url?q=https://mayaragevaerd.jusbrasil.com.br/artigos/1164138659/influenciadores-digitais-sao-responsaveis-pelos-produtos-e-servicos-que-divulgam&sa=D&source=docs&ust=1658412916556593&usq=AOvVaw0XDDcAKOeUTF9s-3l2CbKw>. Acesso em 02/08/2022

As grandes empresas, com corpo jurídico já acostumadas aos trâmites do direito, por exemplo, atualmente assumem o papel de patrocinadores de alguns influencers, a fim de espaço para publicidade nos canais que acham convenientes se associarem, considerando que uma má associação poderá gerar uma propaganda controversa ou danosa para ambas as partes.

### **CONHEÇA O CASO:**

Humorista e ex-BBB divulgou produtos de uma loja em que muitos clientes se queixavam de não receber as compras.



BALANÇO GERAL MANHÃ | Nego Di diz que vai ressarcir vítimas que caíram em golpe de loja virtual

## Nego Di diz que vai ressarcir vítimas que caíram em golpe de loja virtual

Humorista divulgou produtos em suas redes sociais e afirma também ter sido enganado

Disponível em: [Nego Di, do BBB 21, é acusado de golpe após vender produtos online | Hora Brasil](#) Acesso em: 24/07/2022.

O cidadão, em grande maioria, não é familiarizado com as minúcias das leis nem mesmo com os trâmites burocrático jurídicos, e exatamente por isso, ao buscar promover conteúdos persuasivos que possam ser caracterizados como estímulo ou ações que causem dano, propagação desautorizada de informações e dados privados ou irreais, indicação de bens ou serviços, precisará estar atento às leis para não sofrer consequências amargas por desrespeitar as leis.

## Orientações para realização de atividades

Neste capítulo, foram apresentados alguns dos principais marcos legais que estabelecem uma organização nas relações virtuais no Brasil e entre os brasileiros. Neste sentido, os estudantes poderiam ser estimulados a pesquisar casos famosos que infringiram algumas dessas legislações para apresentarem à turma.

Uma outra ideia seria a realização de dois (2) júri-simulados, onde o primeiro júri seria em cima de situações recorrentes na sociedade como *cyberbullying*, vazamento de fotos íntimas e ou dados comprometedores, linchamento virtual, calúnia e difamação virtual, fake news, e casos mais próximos do cidadão.

Em um segundo júri, o professor poderia explorar casos recorrentes na política brasileira ou em instituições públicas como propagação de fake news, ocultação de dados orçamentários de políticas públicas que deveriam ser transparentes, orçamentos secretos, sigilo de 100 anos



sobre informações aparentemente simples, fraude eleitoral e tantos outros fatos do presente ou do passado que provoquem a reflexão crítica nos estudantes e os façam recorrer à legislação da lei de acesso à informação, à LGPD ou marco civil da internet, que tragam casos reais no Brasil que precisam ser analisados mais a fundo pelo estudante.

## Orientações para a Avaliação

As orientações avaliativas aqui sugeridas, assim como todas as propostas metodológicas presentes neste material, podem ser adaptadas pelo professor, considerando as particularidades de cada comunidade escolar e de cada turma. O professor pode ainda selecionar as sugestões mais adequadas para o seu público de estudantes, podendo também utilizar a metodologia de rotação por estação para avaliar de diferentes modos cada grupo, se assim facilitar a organização do processo.

A etapa do júri-simulado, sugerida como atividade, poderia perfeitamente fomentar o processo avaliativo da parte envolvida da turma ou de toda ela, caso seja conveniente a participação de todo o grupo.



## 4. Utilização responsável dos recursos tecnológicos (uso Ético e Democrático)

A ideia de priorizar a promoção do bem comum, por exemplo, não é consensual uma vez que perspectivas individualistas fortemente propagadas no cenário econômico e disseminadas na sociedade, podem fragilizar a ideia de exercício de uma cidadania associada à coletividade, que dependerá de esforços individuais para garantir o bem coletivo.

### - *A identidade histórica do espaço urbano na era digital*

Um dos primeiros a abordar o campo do ciberespaço, investigando o modo como a construção desse repercutia nas relações sociais e nos moldes como essas relações seriam alteradas no futuro foi o sociólogo espanhol Manuel Castells, ao criar o conceito de **“espaços de fluxos”** onde ele descrevia já no final da década de 1980 uma fluida comunicação por meio da internet. Castells sinaliza ainda nos anos 1990, em sua trilogia A Era da Informação, o quão as inovações na comunicação, que ele chama de Tecnologias da Informação - TICs reverberariam nas relações produtivas, econômicas, comerciais e culturais também.

A ideia de espaço para Castells é classificada em Espaço de lugar e Espaço de fluxos, onde o primeiro remete à condição física que conhecemos, e o segundo está associado às novas perspectivas das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDICs, promovendo transformações sociais, políticas, econômicas que vão reestruturando a forma de organização das grandes cidades na Era da Informação, quando ele diz que “a cidade informacional é um processo caracterizado pelo predomínio estrutural do espaço de Fluxos” (Castells, 1999, p. 423).

Sobre a presença da **alta tecnologia nos espaços urbanos**, é preciso que os cidadãos tenham atenção quanto à preservação da identidade histórica e cultural daquele espaço, numa tentativa de unir alta tecnologia e tradição, sem que a primeira se sobreponha à segunda. Considerando que o fluxo de dados que compõem as mensagens e que depende de cabos nas



ruas ou estruturas metálicas e antenas que geram sinais sobre os edifícios, podem facilmente comprometer as características de arquitetura e paisagismo de um ambiente caso não se tenha o devido cuidado em seus arranjos arquitetônicos e paisagísticos.

### **-Engajamento de cidadãos e o ciberativismo**

Embora se tenha a impressão de que a atuação da juventude na internet se resume a interações e postagens nas redes sociais, não se pode esquecer que atualmente o mundo virtual é um grande cenário onde ocorre o exercício também da política, expandindo os limites da atuação do cidadão, que não deixa de ser uma ação também política. Uma vez que as interações sociais virtuais propagam, inclusive, informações de cunho público, e que o espaço virtual se torna também uma arena de debates e reivindicações, remodelando até padrões de atuação dos movimentos sociais, que atualmente conseguem engajamento também pelas mídias digitais.

A internet como um novo espaço de exercício da cidadania tem sido utilizada como campo de articulação de estratégias que potencializaram o engajamento social de cidadãos. Nos meios digitais também se percebe a existência daqueles que ainda não se deram conta de sua militância, por não percebem suas causas como políticas, e que de certa maneira já se inserem num formato de ciberativismo, uma vez que atua como cidadão informando ou reivindicando questões coletivas, éticas e democráticas por exemplo.

#### **Artigo de Backer Ribeiro, fundador da Comunidade Comunicação Socioambiental**

##### **O papel da internet e das redes sociais no desenvolvimento sustentável**

Numa sociedade cada vez mais conectada, o papel das ferramentas *web* acaba ganhando mais importância a cada dia. Nesse cenário os *websites* organizacionais surgem como uma vitrine virtual e importante ferramenta de comunicação empresarial. Dentro do ambiente online todo o conhecimento gerado pela empresa é armazenado e compartilhado. Os sites também são utilizados para disponibilizar e divulgar as ações institucionais da empresa, promover os benefícios da marca, produtos e serviços, estabelecer a comunicação com seus diversos públicos, e outras funções que ajudam na construção da imagem corporativa.



Os *websites* também estão sendo muito utilizados para divulgar as ações de responsabilidade social das empresas, suas ações sociais e ambientais, bem como todas as ações relacionadas à sustentabilidade. Eles são a própria tradução do mundo perfeito, os conteúdos inseridos no link de sustentabilidade descrevem o que podemos chamar de “mundo da fantasia” ou “universo fantástico”, pela beleza como são descritas as ações, produtos, discursos, certificações, códigos de comportamento, dentre outros. Sem esquecer o aspecto e aparência produzida para ilustrar todo esse composto de sustentabilidade, ou seja, toda a criação de imagens e design utilizado para que tenhamos a percepção de adentrar ao mundo da fantasia, assim como Alice no País das Maravilhas. No entanto, essa postura pode trazer certa desconfiança por parte daqueles que acessam o site da empresa.

Waddock e Googins, estudiosos do assunto, afirmam que quanto mais a empresa comunica suas práticas de responsabilidade social e sustentabilidade, menos as pessoas e *stakeholders* acreditam que essas sejam verdade, ou seja, quanto mais excessiva for a comunicação, maior pode ser a desconfiança de seus públicos.

As empresas que investem recursos em projetos sociais e ambientais visam obter ganho e reconhecimento institucional e, para isso, investem recursos para comunicar suas iniciativas. Pode-se afirmar que quanto melhor o desempenho financeiro de uma empresa, mais ela investe em sustentabilidade e quer divulgar suas ações, principalmente em seus websites, onde pode reafirmar os valores e princípios que norteiam sua atuação responsável, seu código de ética, os projetos sociais e ambientais e os resultados alcançados, o relatório de sustentabilidade, certificações e premiações ambientais etc.

Apesar disso, é preciso que os comunicadores empresariais fiquem atentos com a utilização dos *websites* para a divulgação da sustentabilidade das empresas. A internet se tornou uma enorme rede social e, por isso, é preciso que os conteúdos institucionais sejam publicados também em outros dispositivos digitais, blogs ou outras mídias sociais. O modelo de *website* corporativo que conhecemos tem sérios problemas, pois não oferece conteúdo relevante e não privilegia o lado social da web. As empresas já estão migrando para as redes sociais e



concentrando suas estratégias online em redes sociais mais populares, como o Twitter e o Facebook, tornando os *websites* corporativos cada vez mais irrelevantes.

Isso significa também que as empresas precisarão estar mais dispostas ao diálogo, os conteúdos sustentáveis devem ser discutidos e promover mais interatividade. Não basta somente promover a imagem institucional no ambiente digital, é preciso que a sustentabilidade seja apresentada de forma natural, sem exageros, de forma coerente, onde todos possam ser participantes do processo de sustentabilidade.

[AECweb | O portal da Arquitetura, Engenharia e Construção](#). Acesso em 04/08/2022

### **-Exclusão digital e inclusão democrática**

Ao passo em que se fala sobre os avanços tecnológicos na *Unidade Curricular de Cidadania na Era Digital*, a fim de fomentar a discussão acerca dos novos aspectos da cidadania, não há como não pensar nas inúmeras formas de **exclusão digital**, vivenciadas por parte da população mundial e em seus desdobramentos. Pensar políticas públicas e ou ações da sociedade civil voltadas à informação das comunidades de maneira democrática e inclusiva, (GRIZZLE, 2016, p. 12) considerando as mais diversas formas de estratificação social recorrentes no Brasil.

### **Eliminando a barreira da deficiência por meio de tecnologias digitais**

Mais de um bilhão de pessoas em todo o mundo é deficiente e 80% delas vivem em países em desenvolvimento. As pessoas com deficiência enfrentam obstáculos para se comunicar, interagir, acessar informações e participar de atividades cívicas. As tecnologias digitais estão ajudando a transpor alguns desses obstáculos. A tecnologia propicia múltiplos meios de comunicação – voz, texto e gestos – para acessar informações e relacionar-se com outras pessoas. O reconhecimento de voz, a ampliação e a funcionalidade de conversão de texto em fala beneficiam pessoas com deficiência visual, cognitiva, de aprendizagem e de mobilidade. O



serviço de mensagens curtas (SMS), mensagens instantâneas, transmissão telefônica e legendas de vídeo reduzem as barreiras à comunicação para pessoas com deficiências auditivas e de fala. A navegação sem uso das mãos e as interfaces controladas por gestos ajudam as pessoas com graves problemas de mobilidade a utilizarem dispositivos digitais.

Mas a simples existência da tecnologia não é condição suficiente para preencher a lacuna da inclusão socioeconômica de pessoas deficientes. É necessário um ecossistema de apoio para conduzir a implementação de tecnologias digitais acessíveis.

Fonte: Raja 2015, para o WDR 2016.

*Acessado no Relatório sobre o desenvolvimento mundial de 2016 – Dividendos Digitais (Visão Geral), International Bank for Reconstruction and Development, Grupo Banco Mundial.*

## Orientações para realização de atividades

Neste tópico, os estudantes podem ser provocados e refletirem sobre o processo de naturalização das marcas e impactos da modernização tecnológica em suas cidades onde as pessoas não se dão conta de que os cabos e fibra ótica de operadoras de internet expostos em postes, poderiam ser colocados no subterrâneo, de que várias cidades no mundo possuem locais públicos como parques e praças onde a conectividade é gratuita para todos, onde existem estações de carregamento de celulares, onde as antenas de telefonia são instaladas de maneira ou em pontos que não comprometam a estética do local.

Em um segundo momento da atividade deste capítulo, os estudantes podem fazer uma exposição de algumas campanhas e ou movimentos sociais locais, nacionais ou globais, ocorridos no presente ou na última década, que repercutiram na internet, ou no poder que de engajamento promovido pelas hashtags ou personalidades da internet e influenciadores usam seu espaço virtual para engajamento em causas sociais.



## Orientações para a Avaliação

Nesta unidade, o professor poderia indicar um pequeno número de estudantes para, em uma aula, realizarem as considerações finais, conclusões e amarração das discussões sobre espaço urbano e cidadania pautado aqui por Manuel Castells, e outro pequeno grupo para fazer o mesmo acerca do tema de engajamento e ciberativismo. Assim, o professor pode avaliar o envolvimento dos estudantes no percurso e se o texto entregue por eles cumpre o objetivo requerido.



## 5. Reflexão crítica de exemplos retirados dos meios digitais

Na atualidade, um número cada vez maior de instituições dos mais diversos ramos tem dedicado tempo e investimento a temas e ações relacionadas à Responsabilidade Social. Em tempos de comunicação e propaganda tão ágeis e acessíveis nos meios digitais, instituições, indivíduos e a sociedade em geral estão ainda mais rápidas na cobrança de princípios democráticos, éticos e cidadãos.

### **O papel das empresas de marketing digital e a responsabilidade social**

Escrito pela jornalista Marina Ferezim.

O ano é 2021 e, no mundo corporativo, já não basta ser uma empresa que vise apenas o lucro. Cada vez mais é necessário que as companhias busquem ser socialmente responsáveis em todos os aspectos: econômicos, legais, éticos e filantrópicos. São esses os principais diferenciais buscados pelo mercado e pelos clientes.

Esmiuçando um pouco cada um desses aspectos, é preciso dizer que, em não se tratando de entidades sem fins lucrativos, as empresas devem agregar valor economicamente, gerando sim lucro para os seus acionistas, para que dessa forma se mantenha ativa no mercado, sem prejuízos de ordem financeira.

É necessário ainda que a empresa cumpra todos os aspectos legais, atuando em conformidade com as leis. Além de cumprir as leis, as empresas devem agir eticamente, atendendo às expectativas de acionistas, colaboradores e da sociedade no geral. E, não menos pertinente, é necessário que as organizações retribuam à sociedade, de alguma forma, os benefícios adquiridos através dela.



A responsabilidade social, que começou a dar seus primeiros passos na década de 1960, hoje é, de certa forma, exigida pela sociedade como um todo, que vem se preocupando cada vez mais com o meio ambiente, com a inclusão social, com comportamentos conscientes, com o retorno que as empresas devem dar para a comunidade na qual estão inseridas.

Todos os nichos devem se preocupar com a responsabilidade social, e o setor de marketing digital não é diferente. Este é um ramo que conecta empresas e pessoas, com grande alcance midiático, por isso exerce papel decisivo quando o assunto é inclusão, principalmente através das mídias sociais.

Disponível em: [O papel das empresas de marketing digital e a responsabilidade social - ABEMD - Associação Brasileira de Marketing de Dados](#). Acesso em: 03/08/2022

Por se tratar de uma definição originária do campo do direito, o conceito de cidadania vai sendo moldado pelas transformações sociais que vão sendo desdobradas de diferentes maneiras nas diversas sociedades. Além disso, também se tratar de um conceito dinâmico. Sendo assim, é preciso que o estudante tenha em mente que as conquistas cidadãs vão sendo esculpidas por uma série de reivindicações feitas pelos mais diversos atores sociais, e que por isso os direitos hoje existentes não podem ser vistos de maneira dissociada da história, tendo em vista que tal afastamento do processo de luta possa gerar um comodismo que resulte em retrocessos no âmbito da cidadania.

### *Desafios para a educação*

Em uma palestra no Encontro Internacional de Educação 360, o sociólogo Polonês Zygmunt Bauman, um dos teóricos mais influentes da atualidade por suas análises sobre a sociedade contemporânea, após iniciar sua fala diz que “Estamos vivendo uma crise na educação” aponta alguns pontos de reflexão que precisamos fazer sobre tal cenário: “A crise



deve permanecer sob a análise de três aspectos: contexto digital atual, modificação no modo de pensar do ser humano e impacto dessas transformações no sistema educacional”.

A análise de Bauman chama atenção para as diferenças de como as pessoas viviam até os anos 1970 e como o avanço do mundo digital e midiático pela informática fazem com que as pessoas por meio de um smartphone conectado à internet possam acessar a quase tudo e quase todos, considerando a infinidade de informações públicas hoje disponíveis na rede. Ele fala ainda sobre a crescente dificuldade encontrada pelas pessoas em se manterem focadas em uma tarefa por um tempo adequado, mostrando um forte imediatismo no cotidiano das pessoas onde “As informações são pedaços que substituem os argumentos completos”. Elas são breves para ter mais consumidores, como o Twitter, por exemplo.

[...] não basta estar na frente de uma tela, munido de todas as interfaces amigáveis que se possa pensar, para superar uma situação de inferioridade. É preciso, antes de mais nada, estar em condições de participar ativamente dos processos de inteligência coletiva que representam o principal interesse do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 238)

No século XXI, a compreensão dos meios digitais é uma habilidade mais que necessária para que indivíduos possam utilizar a variedade de conteúdos, serviços e utilidades disponíveis no ambiente virtual. Por exemplo, no contexto da Revolução Industrial, os paradigmas produtivos foram sendo remodelados, e inúmeras foram as consequências que repercutiram direta e indiretamente no mundo do trabalho, nas relações comerciais, nos processos de urbanização e até na rotina das famílias em casa, onde as pessoas tiveram que lidar com as consequências geradas pela tecnologia industrial.

Reconhecendo os novos direcionamentos dados à educação acerca dos letramentos digitais, e a orientação à cidadania digital, ainda temos muitos desafios que precisam ser discutidos nesse âmbito, a fim de trabalhar melhor o uso das tecnologias no cotidiano do estudante. A humanidade se vê diante de um mundo cada vez mais digital e virtual, e que



também precisará compreender esse cenário, para que se possa agir de maneira ética e sustentável nos meios digitais.

## **Orientações para realização de atividades**

A partir da perspectiva crítica e dos entraves educacionais expostos, como uma espécie de fechamento e amarração de toda a Unidade Curricular, o professor pode propor um tipo de roda de diálogo entre os estudantes para que eles exponham suas impressões sobre a importância de se discutir a cidadania digital na escola, e como esses conhecimentos podem impactar a curto e a médio prazo os estudantes e a população de modo geral.

Como segunda sugestão, mais focada no Eixo estruturante de Processos Criativos, os estudantes poderiam tentar desenvolver um podcast ou um vídeo curto sobre a importância do exercício da cidadania digital, de maneira que esse material fosse exibido em algum mural da escola, seja ele físico ou digital, como por exemplo na rede social da escola.

## **Orientações para a Avaliação**

A última avaliação pode ser um momento interessante para a realização de um processo de auto avaliação, onde o professor estabelece algumas questões acerca do comprometimento e da dedicação do estudante, acerca da condução e metodologias utilizadas nesta Unidade, sendo importante também que ao final do processo, o professor apresente para eles um feedback avaliativo. É a oportunidade de ir além de uma nota, pois o instrumento possibilita que estudante e professor possam refletir sobre suas práticas a fim de melhorá-las



## 7. Referencial Bibliográfico

BANCO MUNDIAL (2016). **Relatório sobre o desenvolvimento mundial de 2016 – Dividendos Digitais (Visão Geral)**, International Bank for Reconstruction and Development, Grupo Banco Mundial, Washington. Obtido em <http://documents.worldbank.org/curated/pt/788831468179643665/pdf/102724-WDRWDR2016Overview-PORTUGUESE-WebResBox-394840B-OUO-9.pdf>, Acesso em 18/07/2022

BAUMAN, Z. **Entrevista palestra durante o encontro internacional Educação**. Realizado pelos jornais O Globo e Extra, em parceria com a prefeitura do Rio de Janeiro e o Sesc, com apoio da TV Globo e do Canal Futura 360 em novembro de 2015. <https://escoladainteligencia.com.br/blog/zygmunt-bauman-como-a-era-digital-produziu-um-novo-ser-humano/> em Acesso em: 19/07/2022.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Lei de Acesso à Informação**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm) . Acesso em 11 mar. 2013).

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Brasília, DF: Presidência da República, [2020]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2019-2022/2020/lei/l14020.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/lei/l14020.htm). Acesso em: 14/07/2022.

BRASIL. **Marco civil da Internet**. 2. ed. Brasília: Edições Câmara, 2015.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede - A era da informação: Economia, Sociedade e Cultura**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999, vol. 1G

GRIZZLE, A. **Alfabetização midiática e informacional: diretrizes para a formulação de políticas e estratégias** / Alton Grizzle, Penny Moore, Michael Dezuanni e outros. – Brasília: UNESCO, Cetic.br, 2016. 204 p., ilus.

LAFER, C. **A reconstrução dos direitos humanos: a contribuição de Hannah Arendt. Dossiê Direitos Humanos**. Estud. av., v. 11, n. 30, São Paulo, may/aug. 1997. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40141997000200005&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40141997000200005&script=sci_arttext). Acesso em: 07 set. 2020

LÉVY, P. **Cibercultura**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1999. p. 238.



**SECRETARIA DE  
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO  
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL  
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

PERNAMBUCO, Secretaria de Educação de. **Currículo do Ensino Médio**. 2021. Disponível em:

[http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/523/CURRICULO\\_DE\\_PERNAMBUCO\\_DO\\_ENSINO\\_MEDIO\\_2021\\_ultima-versao\\_17-12-2021.docx.pdf](http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/523/CURRICULO_DE_PERNAMBUCO_DO_ENSINO_MEDIO_2021_ultima-versao_17-12-2021.docx.pdf) Acesso em 04 mar. 2022.

Ribble, M. Raising a Digital Child: **A Digital Citizenship Handbook for Parents**. Ed. Intl Society for Technology in educ; 1ª edição, 2009.

Ribble, M. **Nine Elements of Digital Citizenship** ISTE (International Society for Technology in Education), [http://www.digitalcitizenship.net/Nine\\_Elements.html](http://www.digitalcitizenship.net/Nine_Elements.html)

SCHWARTZ, Evan I. **Webeconomia**. Ed. MAKRON Books, 1998.