

CARTILHA DE ORIENTAÇÃO À PROFESSORES

Ética na Computação e Sociedade Digital



Autores:

Maira S. de Arruda - 222026214

Saimo N. dos Reis - 222012783

Marcelo V. de Sousa - 222026232



UnB - Universidade de Brasília
CIC0142 - INFORMATICA E
SOCIEDADE



Tópicos:

- 1** *Ética na Computação*
- 2** *Privacidade e Segurança de Dados*
- 3** *Fake News e Desinformação*
- 4** *Responsabilidade do Programador*
- 5** *Plágio*
- 6** *Engenharia social: o elo humano da segurança*
- 7** *Impactos sociais da tecnologia (IA, automação, vício digital etc.)*





Ética na computação

A ética na computação é um tema cada vez mais relevante no ensino básico, especialmente com a crescente presença das tecnologias digitais nas escolas.

Tanto a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) quanto a SBC (Sociedade Brasileira de Computação) reconhecem a importância desse conteúdo, embora com enfoques e detalhamentos distintos.

Ética na computação BNCC:

A BNCC não traz uma definição explícita de "ética na computação", mas aborda o tema dentro do componente de Tecnologias Digitais e nas competências gerais e específicas, com foco em:

- Uso responsável, ético e crítico das tecnologias da informação e comunicação (TICs);
- Respeito à privacidade, à segurança e aos direitos autorais;
- Desenvolvimento de cidadania digital e responsabilidade social.

Competência Geral 5 da BNCC:

"Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (inclusive escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva."

Ensino Fundamental – Área de Matemática e suas Tecnologias / Tecnologia e Computação:

- Aborda o uso ético e consciente das tecnologias, incluindo temas como segurança na internet, proteção de dados, comportamento online.

Ética na computação o SBC:

A SBC, especialmente por meio do Currículo de Referência em Computação na Educação Básica (2021), propõe uma abordagem mais técnica e estruturada do ensino de computação. No eixo "Computação e Sociedade", a ética é tratada como um pilar fundamental:

"Compreensão e reflexão crítica sobre os impactos sociais, econômicos, políticos e culturais das tecnologias da computação, promovendo o uso ético, responsável e inclusivo dessas tecnologias."

Principais tópicos sugeridos pela SBC relacionados à ética:

- Responsabilidade digital e segurança da informação;

- Privacidade, uso de dados e algoritmos justos;
- Impactos sociais da automação, inteligência artificial e vigilância digital;
- Combate à desinformação e ao discurso de ódio online.
- Ensino Fundamental:
- Ciências da Natureza e Matemática: Explora ética no uso de ferramentas digitais, redes sociais, dados.
- Componentes interdisciplinares: Projetos que envolvem cidadania digital, cultura digital, programação e robótica.
- Tecnologia e Computação (nos currículos que já a incorporaram): trata ética como tema transversal.
- Ensino Médio:
- Itinerários Formativos (Eletivas de Computação): Podem incluir módulos sobre ética da IA, algoritmos e justiça social, responsabilidade no desenvolvimento de software, etc.
- Projeto de Vida e Educação Digital: Aborda os aspectos éticos do uso da tecnologia para o bem-estar individual e coletivo.



Exemplo Prático:

Projeto “Alunos Digitais” (SeusDados / Legaltech) :

- *Abrangência:* Escolas públicas e privadas em várias regiões do país.
- *Objetivo:* Conscientizar professores, alunos e famílias sobre privacidade, proteção de dados, LGPD, cyberbullying e fake news.
- *Como funciona:*
 - Capacitação de educadores.
 - Atividades mensais gamificadas em sala de aula.
 - Participação dos pais com selo de “Guardião da Privacidade” no final
- *Ligação com BNCC:* Trabalha a competência de uso crítico, ético e seguro das TICs.
- *Resultados:* Crescimento da cultura de cidadania digital na escola e em casa.



Como abordar em sala de aula: Ética na computação

Atividade: “Quadrinhos da Ética Digital” – Criando Histórias de Escolhas Online

Objetivo da atividade:

Levar os alunos a refletirem sobre atitudes éticas no ambiente virtual a partir da criação de histórias em quadrinhos que representem situações reais do cotidiano digital.

Duração: 2 aulas (cada uma com 45–50 minutos)

Materiais necessários:

- Papel A4 ou cartolina
- Lápis, borracha, canetinhas ou lápis de cor
- (Opcional) Acesso a computadores ou tablets com internet

Etapas da Atividade:

1 Introdução e Roteirização

1. Introdução e sensibilização (10 minutos):

- O professor apresenta a questão: "Você já parou para pensar que o que você faz na internet diz muito sobre quem você é?"
- Explique brevemente o que é ética na computação, com exemplos: Respeitar os outros em redes sociais; não copiar trabalhos ou jogos piratas; denunciar cyberbullying.

2. Brainstorming (10 minutos):

- Em grupo ou em duplas, os alunos discutem situações do cotidiano digital que envolvam escolhas éticas (ou antiéticas). Anote no quadro as ideias para inspirar os alunos.

3. Planejamento dos quadrinhos (25 minutos):

- Os alunos escolhem uma situação e planejam uma história curta que mostre: Um problema ético digital; A decisão do personagem

2 Produção e Apresentação

4. Criação dos quadrinhos (30 minutos):

- Usando papel sulfite, lápis de cor, régua e canetinhas, os alunos desenharam a versão final de seus quadrinhos.

5. Apresentação e galeria (15–20 minutos):

- Cada grupo apresenta seu quadrinho à turma ou expõe em sala.



Privacidade e Segurança de dados

Privacidade e Segurança na BNCC: Definição segundo a BNCC

- A BNCC não define formalmente "privacidade" nem "proteção de dados", mas trata o tema como parte de competências gerais e conteúdos transversais associados ao uso ético das tecnologias digitais.
- Competência Geral 5 da BNCC:
- “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (inclusive escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.”
- Onde aparece na prática:
- Ensino Fundamental (anos finais) – dentro da unidade temática Tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs):
 - Discute-se o uso seguro da internet, preservação da identidade digital, segurança da informação, comportamento ético online.
 - Entra em conteúdos como cidadania digital, cyberbullying, redes sociais, e compreensão de termos de uso e política de dados.

Privacidade e Segurança na SBC: Definição segundo a SBC:

A SBC, por meio do seu Currículo de Referência em Computação na Educação Básica (2021), oferece uma abordagem conceitual e técnica mais explícita sobre o tema.

Definição geral (Eixo “Computação e Sociedade”):

“Privacidade e proteção de dados referem-se à capacidade de controlar quais dados pessoais são coletados, como são armazenados e utilizados, e quem tem acesso a eles, promovendo a autonomia digital e o respeito às liberdades individuais no ambiente computacional.”

Tópicos trabalhados:

- Fundamentos da LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados);
- Consentimento informado e transparência no uso de dados;
- Impacto da coleta de dados por algoritmos, plataformas e dispositivos inteligentes;
- Ameaças à privacidade (rastreadores, cookies, vazamentos);
- Direitos digitais (direito ao esquecimento, anonimato).



Como em sala de aula: Privacidade Digital

Atividade: Privacidade: Será que é tão importante assim?

Objetivos:

Desenvolver a consciência ética sobre o uso e o compartilhamento de dados pessoais no ambiente digital. Estimular o pensamento crítico e reflexivo frente aos termos de uso, privacidade e segurança da informação. Compreender como os dados são coletados, utilizados e, em muitos casos, explorados de forma indevida.

Embasamento:

A atividade está alinhada a vários princípios éticos propostos pela SBC, como: Princípio da Transparência e Responsabilidade. Princípio da Privacidade e Segurança.

Duração: 1 hora.

Etapas da Atividade:

1 Introdução e Pesquisa

- O professor exhibe imagens de termos de uso gigantes, memes sobre privacidade ou manchetes de vazamentos de dados. Em seguida, lança a pergunta: "Você sabe quem está vendo os seus dados agora?"
- Cada grupo recebe um pequeno texto (pode ser printado) explicando:
 - O que são dados pessoais;
 - Como eles são coletados (cookies, apps, cadastros);
 - Exemplos de vazamentos ou usos indevidos (como o caso do Facebook/Cambridge Analytica).
- Os grupos respondem:
 - O que mais te surpreendeu?
 - Você já preencheu um cadastro sem ler nada?
 - O que faria diferente agora?

2 Produção e Apresentação

- Cada grupo deverá criar um slogan, cartaz digital, meme ou história curta que oriente colegas a proteger seus dados na internet (pode ser no Canva, papel, PowerPoint etc.).
- Exemplos: 3
 - "Senha123? Melhor trocar, hein..."
 - "Privacidade: você cuida da sua?"
- Cada grupo apresenta sua campanha em 1 a 2 minutos. A turma comenta os melhores pontos e faz conexões com suas experiências.

Fake News e Desinformação

Fake news são notícias falsas ou distorcidas, criadas para enganar ou manipular. Desinformação é a divulgação intencional dessas informações, com o objetivo de causar confusão ou influenciar decisões. No mundo digital atual, a propagação de fake news e desinformação é crescente, gerando uma sociedade mal informada que compartilha conteúdos sem verificar sua veracidade.

Como a BNCC aborda Fake News:

A BNCC não usa o termo fake news no seu documento sobre computação, entretanto pode-se inferir que ela trata do termo indiretamente quando cita em tratar o que consumirmos de forma crítica e buscar a veracidade das informações no meio digital isso envolve:

- Avaliar a confiabilidade de fontes;
- Reconhecer a manipulação de dados e discursos;
- Desenvolver a habilidade de verificar e analisar conteúdos online.

Habilidade EF06LP30 (Língua Portuguesa – 6º ano):

"Analisar criticamente as informações veiculadas por diferentes mídias, considerando os objetivos de quem as produz e os efeitos de sentido que podem causar nos leitores/ouvintes/espectadores."

Essa habilidade é diretamente ligada à formação de alunos capazes de identificar e questionar fake news.

Como a SBC aborda Fake News:

o Código de Ética da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) menciona explicitamente o termo "fake news", enquadrando-o como conduta antiética relacionada à produção e disseminação de informações falsas no ambiente digital.

Art. 9 – O profissional deve combater e evitar o uso indevido da Computação para:

VII – disseminação de informações falsas (fake news), que causem dano à sociedade, a grupos vulneráveis ou ao indivíduo, seja por ação ou omissão.

Segundo o Código de Ética da SBC:

- Produzir ou disseminar fake news usando ferramentas tecnológicas é uma infração ética;
- Os profissionais da computação têm o dever moral de não compactuar com a desinformação;
- É papel do profissional, inclusive, denunciar ou se opor a sistemas, algoritmos ou plataformas que contribuam para espalhar conteúdo falso, mesmo que indiretamente.



Como abordar em sala de aula: Fake news e Desinformação

Atividade: Detectives Digitais — Investigando Fake News

Objetivos:

Desenvolver o pensamento crítico na análise de informações digitais.
Compreender como as fake news são criadas e disseminadas.
Aplicar ferramentas e critérios para checagem de fatos.
Refletir sobre a responsabilidade ética no compartilhamento de informações.

Embasamento:

Competência Geral 5 – Cultura Digital
Educação Digital/Computação: Uso ético e reflexivo das tecnologias e dados digitais.

Duração:

2 aulas de 50 minutos cada (pode ser adaptado).

Etapas da atividade:

1 Introdução e Investigação

1. Quebra de Gelo (10 min):

- Professor exhibe manchetes chamativas (reais e falsas) e pede que os alunos digam se acreditariam nelas ou não — sem dizer ainda se são verdadeiras.

2. Discussão orientada (15 min):

- Conversa sobre: O que é fake news e desinformação? Por que as pessoas compartilham sem verificar? Quais os riscos para a sociedade?

3. Missão Investigativa (25 min):

- Dividir a turma em grupos de 4 ou 5 alunos. Cada grupo recebe uma notícia duvidosa (ou um print de rede social) previamente selecionada pelo professor.
- Depois cada grupo irá: Verificar se a notícia é verdadeira ou falsa; Identificar a fonte e o formato do conteúdo; Apontar sinais de manipulação (ex: linguagem emocional, falta de fontes, imagens descontextualizadas). Utilizar ferramentas como: Google Reverso de Imagem, Aos Fatos, Lupa ou Comprova.

2 Produção e Reflexão

4. Apresentação dos grupos (25 min):

- Cada grupo apresenta sua investigação: O que descobriram? Como chegaram à conclusão? Que aprendizados tiraram disso?

5. Debate ético (15 min):

- Professor conduz com perguntas: É errado compartilhar algo sem ter certeza? E se for só uma piada ou algo que parece “bobo”? O programador que cria um algoritmo que impulsiona fake news é responsável?

Responsabilidade do programador

Tanto a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) quanto a Sociedade Brasileira de Computação (SBC) reconhecem a importância da formação ética e cidadã no ensino da Computação. Ambas tratam da responsabilidade do programador não apenas como domínio técnico, mas como um compromisso social, que envolve valores como respeito, justiça, transparência e empatia no uso das tecnologias.

BNCC- Responsabilidade de do programador:

A BNCC, por meio da Competência Geral 5 – Cultura Digital, propõe que o estudante aprenda a utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética. Essa diretriz não se limita ao uso da tecnologia como ferramenta, mas compreende também o papel do sujeito que projeta algoritmos, desenvolve softwares e toma decisões baseadas em dados. Ou seja, educar para a computação é, também, educar para a responsabilidade.

Assim, o ensino de Computação nas escolas precisa ampliar a visão do aluno sobre o papel do programador no mundo: ele não é apenas um executor técnico, mas um agente ativo na construção da sociedade digital, com o poder (e o dever) de criar soluções que respeitem os princípios éticos, os direitos das pessoas e o bem comum.

SBC- Responsabilidade de do programador:

Código de Ética da SBC enfatiza que o profissional de computação deve:

- Zelar pelo bem-estar da sociedade;
- Evitar causar danos com suas criações tecnológicas;
- Respeitar a privacidade, a segurança e os direitos humanos no desenvolvimento de sistemas;
- Rejeitar a produção de softwares que promovam desigualdade, manipulação ou desinformação, como é o caso de algoritmos que favorecem a disseminação de fake news.

A SBC também destaca, nas suas diretrizes curriculares, que a ética deve estar presente ao longo de toda a formação do programador — não como um conteúdo isolado, mas como parte de sua identidade profissional.



Como abordar em sala de aula: Responsabilidade do programador

Atividade: "Você contrataria esse sistema?" — Julgando o impacto de softwares no mundo real

Objetivos da Atividade:

Refletir sobre as responsabilidades éticas de quem desenvolve sistemas e algoritmos.

Analisar casos reais de tecnologia com impacto social. Discutir limites éticos da profissão de programador.

Embasamento:

BNCC – Competência Geral 5 (Cultura Digital):

"Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética..."

SBC – Código de Ética da Computação (Art. 9):

Duração:

1 aula de 50 a 60 minutos (com possibilidade de extensão).

Etapas da Atividade:

1 **Introdução Provocativa**

- Professor apresenta dois exemplos reais:
 - Caso 1 (positivo): Software que otimiza a doação de órgãos usando algoritmos justos.
 - Caso 2 (problemático): Algoritmo de reconhecimento facial com viés racial (ex: casos documentados pelo MIT Media Lab).

Pergunta-se:

→ Quem é responsável por isso? Só a máquina? A empresa? O programador?

2 **Dinâmica em grupo**

- Dividir a turma em grupos de 4 alunos.
- Cada grupo recebe uma "ficha de caso", contendo: Uma descrição breve de um sistema (real ou fictício) com impacto ético; Uma pergunta final: "Você contrataria esse sistema para sua cidade/escola?"
- Exemplos de casos:
 - Algoritmo que exclui automaticamente currículos com base em palavras-chave.
 - App de transporte que paga mal os motoristas, mas é muito eficiente.
 - Jogo educativo que coleta dados dos alunos sem autorização.
- Os grupos devem: Discutir os impactos sociais, quem seria beneficiado ou prejudicado, o papel do programador. Criar um "Parecer Ético": eles aprovam ou não o sistema? Por quê?

3 **Apresentação**

- Cada grupo compartilha seu parecer com a turma, justificando.
- Fazer reflexão final individual
 - Os alunos escrevem (em poucas linhas) uma resposta: "O que eu faria se fosse o programador desse sistema?"

Ética na computação BNCC:

A BNCC incentiva a formação de cidadãos críticos, éticos e autônomos no uso da tecnologia. O tema "plágio" se encaixa diretamente nas seguintes competências e habilidades:

Competências gerais da BNCC relacionadas:

- Competência 1: Valorizar os saberes e a autoria.
- Competência 5: Utilizar tecnologias de forma crítica, significativa e ética.
- Competência 8: Agir com responsabilidade, empatia e ética em ambientes digitais.

Habilidades específicas relacionadas (área de Computação e Linguagens):

- EF09CI20: Avaliar o impacto ético das tecnologias da informação.
- EM13LP23: Avaliar a confiabilidade das informações nas mídias e praticar a autoria e os direitos autorais.

Ética na computação o SBC:

A SBC (Sociedade Brasileira de Computação) estabelece que respeitar a autoria é um dever profissional e ético. O professor pode trabalhar isso com os alunos mostrando que:

- Copiar conteúdo sem atribuir a fonte é antiético.
- Um programador, produtor de conteúdo ou estudante deve sempre dar crédito às ideias que não são suas.
- O respeito à autoria valoriza o esforço individual e evita consequências legais e morais.





Como abordar em sala de aula:

Plágio

Atividade: É plágio ou não é? Desvendando as cópias da internet.

Objetivos: Reconhecer e diferenciar conteúdos originais de casos de plágio, desenvolvendo o senso crítico e o respeito à autoria. Refletir sobre o uso responsável das tecnologias digitais e suas implicações. Praticar a reescrita de conteúdos com citação adequada, promovendo a valorização da autoria e da propriedade intelectual.

Embasamento:

Competência Geral 5: Uso responsável das tecnologias digitais.

- EM13LP23: Avaliação da confiabilidade de informações e respeito à autoria.
- EF09CI20: Discussão sobre implicações éticas do uso das tecnologias.

SBC – Código de Ética:

“É obrigação do profissional de computação respeitar os direitos autorais e a propriedade intelectual de outros.”

Duração: 1 hora.

Etapas da atividade:

1 *Introdução e Missão em grupo*

- O professor exhibe trechos de textos, memes, músicas ou vídeos curtos (2 a 3 exemplos), alguns com créditos e outros copiados sem nenhuma referência.
- Perguntas para reflexão em grupo:
 - "Você já viu isso antes?"
 - "Está claro quem criou esse conteúdo?"
 - "É plágio ou não? Por quê?"
- Os alunos se organizam em grupos de 4 ou 5 e recebem uma folha com 3 pequenos textos, trechos de redações, postagens ou prints.
- Desafio: Cada grupo deve: Identificar se o conteúdo foi copiado/plagiado. Apontar quais sinais indicam que houve ou não plágio. Reescrever um dos textos com a devida citação correta (usando nome do autor ou link da fonte).

2 *Apresentação e debate*

- Cada grupo compartilha uma das situações analisadas, explicando por que consideraram plágio ou não. O professor aproveita para reforçar conceitos e boas práticas.



Engenharia social: o elo humano da segurança

Engenharia Social é um conjunto de técnicas utilizadas para manipular psicologicamente pessoas a fim de obter informações confidenciais, acesso a sistemas ou executar ações maliciosas. Diferente de ataques técnicos (como invasão por código), a engenharia social explora a confiança humana — como um e-mail falso pedindo senhas ou uma ligação fingindo ser do suporte técnico. O atacante não invade máquinas: ele invade consciências.

Engenharia Social de acordo com a BNCC:

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), embora não cite diretamente o termo "engenharia social", aborda essa questão nas competências e habilidades ligadas à cultura digital e segurança da informação. A BNCC propõe:

- Uso crítico e responsável das tecnologias digitais (Competência Geral 5).
- Reconhecimento de riscos relacionados à exposição de dados pessoais, como senhas e informações privadas.
- No Ensino Fundamental II e Ensino Médio, a BNCC sugere desenvolver a alfabetização digital e a ética no uso das redes, especialmente nas áreas de Tecnologias e Ciências Humanas.

Exemplo de habilidade (EF09CI20):

“Discutir implicações éticas do uso de tecnologias digitais no cotidiano, incluindo aspectos como privacidade, segurança e rastreamento de dados.”

Engenharia social de acordo com a SBC:

O Código de Ética da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) não menciona literalmente "engenharia social", mas apresenta princípios diretamente relacionados à prevenção e responsabilidade ética frente a esse tipo de prática. A SBC estabelece que:

- É dever do profissional de computação zelar pela segurança, integridade e confidencialidade das informações.
- A utilização de conhecimentos técnicos para manipular usuários ou obter informações indevidas fere o princípio da honestidade e da responsabilidade social.

Trecho do Código de Ética da SBC:

“O profissional deve abster-se de manipular, falsificar ou acessar indevidamente dados, informações ou sistemas que não lhe pertençam.”

Como o professor pode abordar em sala de aula: Engenharia Social

BNCC – Competências Relacionadas:

- **Competência Geral 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética.**
- **EF09CI20: Discutir implicações éticas do uso das tecnologias digitais no cotidiano, incluindo privacidade e segurança.**
- **EM13CHS401: Analisar os impactos das tecnologias digitais na vida social e nos direitos individuais.**

Conectando com a SBC:

Finalize reforçando que o profissional ético de computação combate a engenharia social, educa os usuários e desenvolve sistemas seguros. Os alunos, como futuros cidadãos digitais, têm responsabilidade também em identificar e evitar esses ataques.

Descrição da Atividade:

1 Cenário Simulado (20 min)

O professor elabora três mensagens falsas de tipos diferentes de engenharia social, como:

1. Um e-mail simulando um sorteio (phishing).
2. Uma mensagem de WhatsApp fingindo ser um parente pedindo ajuda (golpe do Pix).
3. Um link de vaga de emprego suspeita pedindo dados pessoais.

Essas mensagens são impressas ou exibidas no quadro/tela. Cada grupo deve analisar e identificar o que parece suspeito em cada uma delas.

💡 Dica: Inclua elementos reais como QR Code, logotipos e erros ortográficos intencionais para aumentar o realismo.

2 Debate e Detecção (20 min)

Os grupos compartilham o que observaram. O professor conduz um bate-papo com perguntas como:

- O que te faria acreditar ou duvidar dessa mensagem?
- Você já recebeu algo assim na vida real?
- Que informações estão sendo manipuladas?

3 Contra-ataque criativo (30 min)

Os alunos devem criar uma campanha de alerta digital para conscientizar os colegas da escola. A campanha pode ser em formato de:

- Post para redes sociais da escola.
- Cartaz de alerta com dicas de segurança.
- Um mini podcast com alertas de golpes.
- Vídeo curtinho simulando um ataque e como evitar.

O professor pode selecionar os melhores para serem exibidos no mural da escola ou nas redes sociais.



Impactos sociais da tecnologia (IA, automação, vício digital etc.)

Neste último tópico, propomos um momento de reflexão profunda, tanto para o professor quanto para os alunos. Em tempos de transformação digital acelerada, é essencial abrir espaço para pensar sobre ética, moralidade e o uso consciente das tecnologias que nos cercam.

O conteúdo desta cartilha foi construído com base em dois pilares fundamentais: o Código de Ética da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ambos destacam o papel essencial da educação em Computação no desenvolvimento da cidadania digital, da responsabilidade social e do pensamento crítico frente às tecnologias emergentes.

Queremos que o professor de Computação vá além dos códigos e algoritmos e atue como um mediador ético e social, orientando os alunos a não apenas usarem a tecnologia, mas a entendê-la, questioná-la e ressignificá-la. Que possamos formar jovens capazes de usar ferramentas digitais sem alienação, dependência ou passividade, mas sim com autonomia, criticidade e consciência.

A proposta aqui é clara: provocar uma discussão ética e pessoal sobre o impacto da tecnologia nas nossas vidas. Como atividade prática, sugerimos que os alunos compartilhem suas vivências com vícios digitais, como o uso excessivo de redes sociais, jogos online e até relatos sobre familiares que enfrentam o vício em jogos de aposta — uma pauta que cresceu de forma alarmante nos últimos anos, especialmente entre os jovens.

Outra sugestão é assistir ao documentário "O Dilema das Redes" (disponível na Netflix), seguido de um debate em sala. Essa obra oferece uma excelente base para analisar os mecanismos de manipulação e dependência criados por plataformas digitais.

Esperamos que este material contribua para sua prática docente de forma significativa. A ética digital é construída com diálogo, escuta ativa e pensamento crítico. Que este conteúdo inspire aulas mais humanas, conscientes e transformadoras.

Faça bom proveito e siga impactando com propósito!

Bibliografia

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – Educação Digital. Brasília, DF: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec>.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DIAS, Reinaldo. Ética e responsabilidade social empresarial. São Paulo: Atlas, 2011.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

MATTAR, João. Inteligência artificial na educação. São Paulo: Penso, 2021.

NASCIMENTO, Simone. Fake news e desinformação: desafios para a educação crítica. Revista Educação e Sociedade, Campinas, v. 42, e234567, 2021.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA – UNESCO. Educação midiática e informacional: currículo para formação de professores. Brasília: UNESCO, 2013.

SBC – SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO. Código de Ética da Sociedade Brasileira de Computação. Porto Alegre: SBC, 2020. Disponível em: <https://www.sbc.org.br>.

SILVA, Marco. Educomunicação e ética digital. Revista Comunicação & Educação, São Paulo, v. 28, n. 2, p. 113–123, 2020.

TAPSCOTT, Don. Geração digital: a nova geração tem muito a ensinar para os adultos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

VAZ, Leandro. Engenharia social: a arte de enganar. São Paulo: Novatec, 2018.

WEISS, João. Privacidade e proteção de dados: conceitos e aplicações. São Paulo: Saraiva Educação, 2022.