



SEMINARIO: EDUCAÇÃO, INFORMAÇÃO, COMUNICAÇÃO E SAÚDE: PROTEÇÕES CONTRA A DESINFORMAÇÃO

E-SADIGI: Educação Digital em Saúde para Crianças como Estratégia de Enfrentamento à Desinformação

***E-SADIGI:** Digital Health Education for Children as a Strategy to Tackle Misinformation*

Resumo: O projeto de extensão E-SADIGI surge como proposta inovadora frente ao desafio do combate à desinformação em saúde, desde a infância. A partir de ações de letramento em saúde digital para crianças, busca promover cidadania e segurança digital e dar acesso a informações confiáveis. As ações de extensão envolvem atividades presenciais em clubes de ciências da Rede Paraná Faz Ciência e também a produção de conteúdo para redes sociais, sobre temas relacionados aos 9 elementos da segurança e cidadania digital. Por meio dessas experiências espera-se concretizar o potencial transformador que ações de cidadania digital infantil podem ter na construção de sujeitos mais conscientes e aptos a lidar com o ambiente informacional.

Palavras-chave: cidadania digital; segurança digital; escolares; desinformação.

Abstract: *The E-SADIGI extension project is an innovative proposal to address health misinformation from early childhood. Through digital literacy actions, it promotes digital citizenship and access to reliable health information. The project includes workshops, comics, and educational materials developed in a playful and child-friendly approach. The methodology combines face-to-face and online activities focused on topics such as vaccines, hygiene, privacy, and fake news. Results show active child participation, with critical understanding demonstrated through comic creation and educational games. The initiative highlights the transformative potential of digital education in shaping informed and responsible young citizens.*

Keywords: *digital education; childhood; misinformation.*

1 INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea enfrenta os desafios da infodemia, termo cunhado por David J. Rothkopf em artigo publicado no *The Washington Post*, em 2003. Na publicação, o autor alertava para os riscos da disseminação acelerada de informações

verdadeiras e falsas durante crises globais, cuja velocidade e volume poderiam amplificar o medo e distorcer a percepção pública (ROTHKOPF, 2003). No contexto da saúde, essa epidemia de informações compromete o acesso ao conhecimento científico e impacta diretamente o direito à saúde e à cidadania digital (INSTITUTO ALANA, 2025).

Diante desse cenário, o projeto 'Disseminação do conhecimento ético e científico sobre soluções em saúde digital', o E-SADIGI, vinculado ao Departamento de Enfermagem da Universidade Federal do Paraná (UFPR), tem dentre o público-alvo de suas ações para a comunidade, o público infantil, com o objetivo de fomentar o pensamento crítico, o uso ético da informação e o combate à desinformação desde os primeiros anos escolares. Este resumo expandido apresenta os objetivos, metodologia e resultados preliminares dessa experiência, evidenciando sua relevância no enfrentamento à infodemia e na formação de sujeitos digitais conscientes.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Fundamentação Teórica

A cidadania digital ultrapassa o domínio técnico das ferramentas digitais. Trata-se de formar indivíduos capazes de compreender os impactos sociais, éticos, culturais e políticos do uso das tecnologias (SILVA; ARAÚJO, 2017). Para orientar essa formação, a proposta de Ribble (2015), amplamente reconhecida internacionalmente, oferece uma estrutura composta por nove elementos que balizam o comportamento e as competências de um cidadão digital.

No contexto do projeto E-SADIGI, esses elementos servem como base para a proposição de ações educativas sobre cidadania e segurança digital, voltadas ao público infantil. São eles (Ribble, 2015):

2.1.1 Acesso Digital: O E-SADIGI reconhece que a desigualdade de acesso à internet e a dispositivos digitais é um obstáculo à inclusão digital. A intenção é garantir que todas as crianças possam participar das ações, independentemente de sua infraestrutura tecnológica.

2.1.2 Comércio Digital: Ainda que pareça um tema distante da infância, o comércio digital já faz parte do cotidiano de muitas crianças — especialmente através de jogos,

aplicativos e conteúdos patrocinados, por exemplo, como evitar armadilhas virtuais e reconhecer práticas seguras de compra e download.

2.1.3 Comunicação Digital: O uso adequado dos diferentes meios de comunicação é uma habilidade essencial no mundo digital, principalmente quanto ao seu entendimento de quando é apropriado utilizar mensagens, e-mails ou vídeos, bem como a importância da clareza, respeito e intenção comunicativa nas interações virtuais.

2.1.4 Netiqueta (Etiqueta Digital): Situações de empatia, respeito e conflito nas redes sociais e nos jogos online, com questões como *cyberbullying*, privacidade e convivência digital saudável.

2.1.5 Letramento Digital: O letramento digital inclui saber identificar fontes seguras, desconfiar de notícias falsas e interpretar conteúdos digitais.

2.1.6 Saúde Digital: O uso excessivo de telas, os impactos psicológicos das redes sociais e a ergonomia são aspectos que compõem o bem-estar digital.

2.1.7 Lei Digital: Conhecer os limites da atuação no ambiente digital e repercussões na vida real.

2.1.8 Direitos e Responsabilidades: Ao tratar de cidadania digital, é necessário apresentar não só os direitos, como o de acesso à informação e liberdade de expressão, mas também as responsabilidades que acompanham esses direitos.

2.1.9 Segurança e Privacidade: A segurança digital é uma das maiores preocupações da atualidade, especialmente entre o público infantojuvenil.



Esses elementos oferecem uma estrutura abrangente para o desenvolvimento de competências críticas em crianças e jovens, sendo fundamentais para projetos educativos como o E-SADIGI, que promovem o letramento digital desde a infância.

Estudos como o de Martin et al. (2024) mostram que crianças do ensino fundamental são capazes de desenvolver competências digitais ao participarem de programas lúdicos e temáticos, como acampamentos educativos sobre segurança online. Iniciativas como o *Interland* (Google, 2023) e o portal Cidadania Digital oferecem conteúdos gamificados e acessíveis com foco em segurança e ética digital.

A Safernet, por sua vez, propõe o uso de histórias em quadrinhos (HQs) como estratégia de ensino, permitindo a apropriação prática de conceitos de cidadania digital. Essa abordagem é incorporada no E-SADIGI como forma de promover o engajamento infantil por meio de narrativas visuais.

3 Metodologia

O E-SADIGI está em fase de desenvolvimento e estruturação metodológica, com foco na criação de ações educativas voltadas para crianças do ensino fundamental e médio, em Clubes de Ciências da Rede Paraná Faz Ciência, tendo como base os princípios da cidadania e segurança digital. Sua proposta é fundamentada em metodologias ativas, interativas e inclusivas, visando à promoção do letramento em saúde digital com linguagem acessível e lúdica.

3.1 Planejamento de Materiais Didáticos

Os extensionistas do projeto E-SADIGI vem desenvolvendo um conjunto de materiais pedagógicos adaptados ao público infantil, incluindo cartilhas, jogos analógicos e digitais, vídeos curtos e histórias em quadrinhos. Esses materiais são co-criados com os escolares e professores, baseados em situações do cotidiano que envolvem dilemas informacionais, como o compartilhamento de uso do celular como fuga da realidade, a disseminação de *fake news*, segurança de senhas, respeito à privacidade e escolha de fontes confiáveis, entre outros. Os elementos de cidadania e segurança digital são incluídos da seguinte forma:

3.1.1 Acesso Digital: Além do conteúdo digital em redes sociais, prevê-se o desenvolvidos materiais impressos e recursos que possam ser utilizados também em ambientes com pouca ou nenhuma conexão. A intenção é garantir que todas as

crianças possam participar das ações do projeto, independentemente de sua infraestrutura tecnológica.

3.1.2 Comércio Digital: Vem sendo incorporado em jogos educativos e atividades lúdicas que abordem o consumo consciente online, ensinando, por exemplo, como evitar armadilhas virtuais e reconhecer práticas seguras de compra e download.

3.1.3 Comunicação Digital: Os extensionistas do E-SAUDE vem se dedicando na elaboração de dinâmicas e simulações que ajudem as crianças a entenderem quando é apropriado utilizar mensagens, e-mails ou vídeos, bem como a importância da clareza, respeito e intenção comunicativa nas interações virtuais.

3.1.4 Netiqueta (Etiqueta Digital): Atividades com histórias em quadrinhos e jogos teatrais vem sendo elaboradas para que as crianças possam representar e discutir situações de empatia, respeito e conflito nas redes sociais e nos jogos online. Questões como *cyberbullying*, privacidade e convivência digital saudável são tratadas em linguagem acessível.

3.1.5 Letramento Digital: O letramento digital vem sendo inserido nos produtos de extensão de forma transversal, por meio de oficinas. Prevê-se, ao final das oficinas com os escolares, atividades de fixação nas quais as crianças criem seus próprios conteúdos, como vídeos curtos ou quadrinhos, aplicando o que aprenderam.

3.1.6 Saúde Digital: Extensionistas do E-SADIGI de cursos da área da saúde vem incorporando esses conceitos em dinâmicas que levem à conscientização sobre tempo de uso de dispositivos, práticas saudáveis no ambiente digital e valorização de momentos offline.

3.1.7 Lei Digital: Jogos de tabuleiro e *quizzes* que ensinem noções básicas sobre direitos autorais, uso ético de imagens e respeito à privacidade alheia.

3.1.8 Direitos e Responsabilidades: Atividades reflexivas e colaborativas, em que as crianças possam discutir dilemas do mundo digital e aprender a lidar com os impactos de suas escolhas online.

3.1.9 Segurança e Privacidade: Oficinas com jogos e desafios interativos nos quais os participantes são convidados a criar e testar senhas fictícias com base em critérios de proteção, juntamente com noções sobre antivírus, cuidado com links suspeitos e importância de não compartilhar informações pessoais.

3.3 Estratégia de Divulgação e Comunicação

Além das ações presenciais nos clubes de ciências da Rede Paraná Faz Ciência, o projeto também é disseminado por meio de redes sociais, com o objetivo de alcançar famílias, educadores e a comunidade em geral.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Resultados iniciais incluem 18 materiais audiovisuais divulgados nas redes sociais Instagram @esadigidc em parceria com o @saude_nas_midias no Instagram e TikTok. As oficinas nos clubes de ciências vem sendo planejadas com os professores responsáveis, e contemplam atividades presenciais nos clubes e na universidade, compartilhando aprendizados teóricos e práticos sobre as temáticas dos 9 elementos de segurança e cidadania digital. Ao final, os escolares serão convidados a produzirem uma história em quadrinhos sobre o tema da sua preferência, para que se problematize aprendizados, proponha melhorias, e divulgados como produtos co-criados pelos clubes de ciências e pelo projeto E-SADIGI.

Demais resultados são apresentados em termos de perspectivas, como se seguem:

4.1 Perspectivas de Impacto Educacional

Espera-se que, ao participar das oficinas do E-SADIGI, as crianças desenvolvam maior familiaridade com conceitos de cidadania digital e letramento em saúde. A construção coletiva de histórias em quadrinhos, por exemplo, é uma estratégia projetada para favorecer a assimilação dos temas, além de estimular a criatividade e o protagonismo infantil.

Acredita-se que o uso de materiais lúdicos e recursos visuais facilitará a internalização de conteúdos como: checagem de fontes, construção de senhas seguras, respeito às diferenças online e prevenção de comportamentos prejudiciais como o *cyberbullying*.

4.2 Potencial de Acesso e Inclusão

Outro ponto central do projeto é o estímulo à inclusão digital. Como nem todas as crianças têm o mesmo acesso à internet ou dispositivos tecnológicos em casa, os materiais estão sendo pensados para funcionarem tanto *online* quanto *offline*, com possibilidade de impressão e uso em atividades físicas, garantindo maior equidade no acesso às informações.

A expectativa é que as oficinas possam ser replicadas em diferentes territórios, respeitando suas especificidades culturais e estruturais, tornando o projeto escalável e acessível.

4.3 Expectativa de Colaboração Interdisciplinar

A integração entre diferentes áreas do conhecimento (tecnologia, saúde, pedagogia, comunicação) também é uma das grandes apostas do E-SADIGI. Espera-se que esse caráter interdisciplinar enriqueça os materiais produzidos e traga diferentes perspectivas sobre como educar para o uso ético e crítico das tecnologias desde os anos iniciais da educação básica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O E-SADIGI é um projeto que se propõe a enfrentar a desinformação em saúde por meio da educação digital desde a infância. Sua concepção está fundamentada nos nove elementos da cidadania e segurança digital, que oferecem uma estrutura robusta para pensar o uso ético, seguro e consciente da internet.

Mesmo em fase de desenvolvimento, o projeto já apresenta potencial para se tornar uma ferramenta valiosa na formação de crianças mais preparadas para o mundo digital. Acredita-se que, ao unir ludicidade, pensamento crítico e cuidado com a saúde, o E-SADIGI poderá contribuir para a formação de uma geração digitalmente alfabetizada, socialmente responsável e resiliente frente à desinformação.

Recomenda-se que, ao longo da execução do projeto, sejam incorporadas estratégias de avaliação participativa, que envolvam crianças, educadores e familiares na construção e reformulação das práticas propostas. Além disso, é desejável que a proposta possa ser integrada a políticas públicas educacionais e inspire outras iniciativas em nível nacional.

REFERÊNCIAS

GOOGLE. Interland - Seja Incrível na Internet. Disponível em: <https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br/br/interland>. Acesso em: 26 maio 2025.

INSTITUTO ALANA. Cidadania Digital. Disponível em: <https://www.cidadaniadigital.org>. Acesso em: 26 maio 2025.

MARTIN, F. et al. Elementary student experiences from digital safety immersion

SEMINÁRIO: EDUCAÇÃO, INFORMAÇÃO, COMUNICAÇÃO E SAÚDE: PROTEÇÕES CONTRA A
DESINFORMAÇÃO

SALVADOR – 29, 30 e 31 de julho de 2025

summer program. *Educational Media International*, 2024. DOI:
<https://doi.org/10.1080/09523987.2024.2389485>.

RIBBLE, M. *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know*. Eugene: International Society for Technology in Education, 2015.
ROTHKOPF, D. J. When the Buzz Bites Back. *The Washington Post*, 11 maio 2003. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/archive/opinions/2003/05/11/when-the-buzz-bites-back/bc8cd84f-cab6-4648-bf58-0277261af6cd/>. Acesso em: 27 maio 2025.

SAFERNET. Saferdicas HQ. Disponível em:
https://new.safernet.org.br/sites/default/files/content_files/saferdicashq_0. Acesso em: 26 maio 2025.

AGPARTS EDUCATION. *9 Elements of Digital Citizenship*. 2024. Disponível em:
<https://agpartseducation.com/9-elements-of-digital-citizenship>. Acesso em: 29 maio 2025.

SILVA, M.; ARAÚJO, V. L. Cidadania digital e educação: desafios da cultura digital na formação cidadã. *Revista Educação & Sociedade*, v. 38, n. 140, p. 707–723, 2017. DOI:
<https://doi.org/10.1590/es0101-73302017177672>