# Um Relato de Experiência sobre o Ensino de Ética Digital: Direitos Autorais, Uso de Imagem e a Confiabilidade da Informação Online

**Adriele Silva, Jonathan do Nascimento Silva e Elvis Melo**

Universidade de Pernambuco (UPE) - Campus Garanhuns
R. Cap. Pedro Rodrigues, 105 - São José, CEP: 55.294-902 - Garanhuns - PE – Brasil
{adriele.tavares, jonathan.nsilva, elvis.melo}@upe.br

***Abstract.*** *This paper presents an educational intervention on digital ethics, covering intellectual property, image rights, and critical evaluation of online information, aligned with BNCC competencies (EF09CO09, EM13CO14). The pedagogical approach integrated a dialogic exposition with a hands-on activity, where students developed digital content applying studied concepts. Authorized student productions were disseminated via social media to amplify educational impact. This experience underscores the importance of integrating theory and practice to cultivate responsible information engagement in the digital environment.*

***Resumo.*** *Este relato apresenta uma experiência de ensino sobre ética digital, abordando direitos autorais, direito de imagem e a confiabilidade das informações online, alinhada às competências da BNCC (EF09CO09 e EM13CO14). A aula foi dividida entre uma exposição dialogada e uma atividade prática em que os estudantes produziram conteúdos digitais aplicando os conceitos estudados. As produções, autorizadas pelos participantes, foram compartilhadas em redes sociais como forma de ampliar o impacto educativo. A experiência reforça a importância de integrar teoria e prática para desenvolver o uso responsável da informação no ambiente digital.*

## 1. Introdução

A ética digital orienta o uso responsável e consciente das tecnologias. Segundo Balladares Burgos (2023), ela responde aos desafios das interações humanas na internet ao promover reflexões sobre direitos, deveres e práticas éticas. Na Base Nacional Comum Curricular - Computação (BNCC), as habilidades EF09CO09 e EM13CO14 contemplam essa temática ao abordarem questões éticas relacionadas aos conteúdos digitais e à avaliação da confiabilidade das informações disponíveis na internet.

Apesar dessa relevância, muitos estudantes ainda apresentam dificuldades para aplicar princípios da ética digital em situações cotidianas. A formação crítica torna-se necessária diante da desinformação, das violações do direito de imagem e do uso inadequado de obras protegidas. Ramos (2020) destaca a importância da educação midiática nesse processo, enquanto Pereira e Santos (2021) discutem práticas inadequadas de compartilhamento digital entre estudantes.

Compreender os direitos autorais e de imagem e reconhecer informações confiáveis é fundamental para uma atuação ética no ambiente digital. Verlangieri (2023) discute a recorrência do uso indevido da imagem alheia em conteúdos online, enquanto Siqueira e Vieira (2022) analisam os desafios impostos pelas tecnologias digitais à proteção desses direitos.

Diante desse cenário, este relato tem como objetivo compreender como o ensino de ética digital pode contribuir para o entendimento dos direitos autorais e de imagem e para o desenvolvimento da capacidade de buscar e utilizar informações confiáveis na internet, considerando limites éticos e legais.

## 2. Revisão de Literatura

### 2.1 Direitos autorais

Os direitos autorais protegem os aspectos morais e patrimoniais das obras e asseguram o reconhecimento da autoria. Conforme a Lei nº 9.610/1998, são protegidas as "criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível" [Brasil 1998, art. 7º].

No contexto educacional digital, a facilidade de acesso, compartilhamento e modificação de conteúdos cria novos desafios. Segundo Vishnu (2025), a ampliação do uso desses recursos torna necessário ensinar os estudantes a reconhecer a autoria e utilizar obras de maneira ética e responsável.

A legislação brasileira também estabelece limitações relevantes para a educação, como a citação de trechos de obras para fins de estudo, crítica ou debate, desde que o autor e a fonte sejam indicados [Brasil 1998, art. 46 III]. Portanto, materiais protegidos podem ser utilizados legalmente no ensino quando observadas as condições previstas na legislação.

### 2.2 Direitos de imagem

O direito de imagem protege a representação e a identidade da pessoa. Abrange a imagem-retrato, referente à representação física identificável, e a imagem-atributo, relacionada às características pelas quais alguém é socialmente reconhecido [Chaves 2024].

O consentimento é essencial para o uso da imagem. Entretanto, nas plataformas digitais, a autorização costuma estar inserida em termos de uso extensos, nem sempre plenamente compreendidos pelos usuários. Ao aceitá-los, a pessoa pode conceder permissões amplas para armazenamento, reprodução, modificação e exibição pública de seus conteúdos [Chaves 2024].

Discutir esse direito na educação é fundamental, pois a publicação de uma fotografia não constitui um ato neutro: envolve consentimento, privacidade e possíveis impactos sobre a pessoa retratada. Os estudantes precisam compreender que cada compartilhamento exige uma decisão consciente e responsável.

### 2.3 Confiabilidade da informação online

A internet ampliou o acesso à informação, mas também favoreceu a circulação de conteúdos falsos. Santos e Pereira (2023) definem notícias falsas como conteúdos intencionalmente falsos e verificáveis, produzidos para enganar leitores. Para enfrentar esse problema, os autores recomendam a leitura lateral: o usuário sai da página original, pesquisa quem produziu a informação e compara o conteúdo com outras fontes. Essa estratégia ajuda a verificar a reputação da fonte, contextualizar afirmações e identificar possíveis vieses.

### 2.4 Ética digital na educação

A ética digital na educação ultrapassa o ensino de ferramentas e busca formar estudantes capazes de analisar criticamente as possibilidades e os riscos do ambiente virtual. Nesse processo, o professor deve promover um ambiente que favoreça a liberdade, a reflexão e a avaliação dos impactos das ações digitais [Jobim & Giraffa 2023]. A Competência Geral 5 da BNCC reforça o uso crítico, significativo, reflexivo e ético das tecnologias.

As habilidades EF09CO09 e EM13CO14 abrangem os direitos autorais e de imagem, a avaliação da confiabilidade das informações e a produção responsável de conteúdos digitais. A experiência descrita neste relato aproxima esses conhecimentos de situações concretas por meio da criação e da análise de materiais produzidos pelos estudantes.

### 2.5 Trabalhos Relacionados

Estudos recentes ressaltam a importância da ética nos currículos de Computação diante de desafios como inteligência artificial, privacidade de dados e desinformação. Pasricha (2023) observa que, embora exista consenso sobre sua relevância, a integração curricular ainda enfrenta dificuldades relacionadas à seleção de conteúdos, às estratégias pedagógicas e à avaliação da aprendizagem.

Na Educação em Computação, também é necessário articular conhecimentos técnicos e humanísticos para desenvolver o pensamento crítico e a responsabilidade digital. A proposta diferencia-se por abordar direitos autorais, direito de imagem e confiabilidade da informação por meio da produção colaborativa de conteúdos, aproximando a discussão ética de situações vivenciadas pelos licenciandos.

## 3. Metodologia

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de natureza aplicada, com abordagem qualitativa e quantitativa, desenvolvido no contexto da disciplina Ensino de Computação III do curso de Licenciatura em Computação da Universidade de Pernambuco (UPE) - Campus Garanhuns. A atividade foi realizada com uma turma composta por 15 estudantes regularmente matriculados no 4º período, com faixa etária entre 19 e 21 anos, durante uma aula com duração aproximada de 90 minutos.

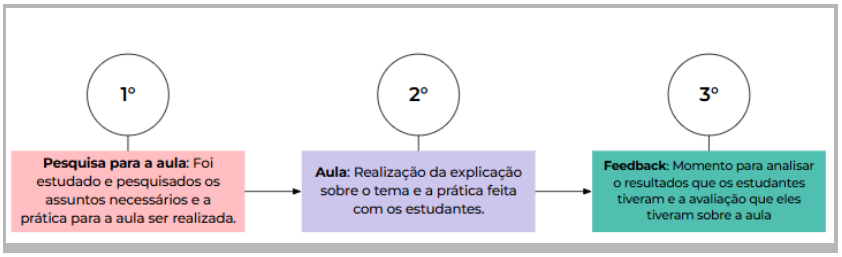
A proposta foi estruturada em dois momentos complementares. No primeiro, foi realizada uma exposição dialogada abordando os conceitos de direitos autorais, direito de imagem e confiabilidade da informação online, fundamentada nas competências EF09CO09 e EM13CO14 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) onde foi desenvolvido ao decorrer desta etapa a seguinte sequência:

O assunto foi dividido em três partes: direitos autorais, abordando seu conceito, origem, os seus tipos (moral e patrimonial), o que a lei desse direito protege e não protege e, por fim, notícias sobre esse tema; direitos de imagem, abordando seu conceito, a parte presente na lei, os impactos da inteligência artificial sobre esse tema, notícias sobre como a IA impacta nesse direito e a diferença entre o direito de imagem e o direito autoral; e confiabilidade da informação online, abordando o conceito de notícias falsas, os tipos presentes na internet, a identificação das notícias falsas,

ferramentas e estratégias de buscas confiáveis e, por fim, notícias sobre mentiras online.

No segundo momento, os estudantes participaram de uma atividade colaborativa de produção de conteúdos digitais, organizados em quatro grupos, buscando aplicar os conceitos discutidos durante a etapa teórica.

**Figura 1. Planejamento e execução da aula**




## 3.1 Produção do conteúdo digital.

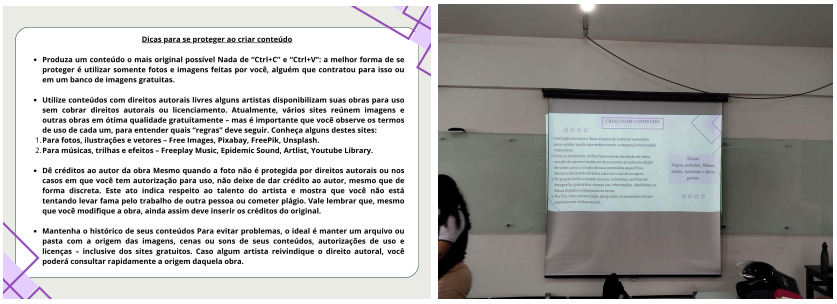
Após a conclusão da exposição teórica, foi realizada uma atividade prática com duração aproximada de 50 minutos, inspirada nas habilidades EF04CO06, EF09CO09 e EM13CO14 da BNCC. A dinâmica teve como objetivo proporcionar aos estudantes uma experiência de aplicação dos conceitos relacionados aos direitos autorais, ao direito de imagem e à confiabilidade das informações online por meio da criação de conteúdos digitais autorais. Esperava-se, ao final da atividade, que os participantes fossem capazes de reconhecer princípios relacionados aos direitos autorais e ao direito de imagem, avaliar criticamente a confiabilidade das informações encontradas na internet, produzir conteúdos digitais respeitando princípios éticos e legais, desenvolver competências associadas ao uso responsável das tecnologias digitais e exercitar habilidades de colaboração e tomada de decisão ética.

Os estudantes foram organizados aleatoriamente em quatro grupos, compostos por quatro a cinco participantes cada, e receberam um eixo temático específico para orientar a produção do conteúdo digital: tutorial, jogo, notícia ou filme. A escolha desses formatos buscou contemplar diferentes possibilidades de criação no ambiente digital, estimulando a criatividade, a colaboração e a reflexão ética durante a elaboração dos materiais.

Inicialmente, os grupos realizaram pesquisas para identificar informações confiáveis e reunir os materiais necessários para a construção dos conteúdos, sendo incentivados a verificar a procedência das fontes e a refletir sobre aspectos relacionados aos direitos autorais e ao uso adequado de imagens. Em seguida, utilizaram ferramentas digitais de livre escolha para desenvolver suas produções, contando com o acompanhamento e as orientações da docente responsável quando surgiam dúvidas relacionadas aos aspectos técnicos e éticos da atividade.

Após a finalização dos materiais, cada grupo apresentou sua produção aos demais colegas. Nesse momento, foi realizada uma avaliação coletiva entre pares, na qual os estudantes analisaram se os conteúdos respeitavam os princípios discutidos ao longo da aula, especialmente no que se refere ao uso ético das informações, à atribuição adequada de autoria e ao respeito ao direito de imagem. Além disso, foram discutidas possíveis melhorias e adequações dos materiais desenvolvidos.

**Figura 2. Dicas e explicação sobre a dinâmica.**




## 3.2 Coleta de Dados e Avaliação

A coleta de dados foi realizada por meio de questionários, observações em sala de aula e análise dos materiais produzidos pelos estudantes. A análise considerou três aspectos principais: a adequação dos conteúdos desenvolvidos aos conceitos discutidos em aula, a participação e colaboração dos grupos durante a dinâmica e o feedback dos participantes, obtido por meio de um questionário online aplicado ao final da atividade.

Os diferentes instrumentos utilizados permitiram analisar a compreensão dos estudantes sobre os temas abordados e identificar percepções sobre a proposta desenvolvida. Além disso, as avaliações individuais e coletivas realizadas durante a atividade contribuíram para o acompanhamento do processo de ensino-aprendizagem.

O planejamento da atividade foi orientado pelos pressupostos da Aprendizagem Experiencial de Kolb, ao possibilitar que os estudantes construíssem conhecimentos a partir da vivência prática de situações relacionadas à ética digital. Além disso, elementos da Aprendizagem Significativa de Ausubel foram incorporados ao relacionar os conteúdos discutidos em sala com situações reais vivenciadas pelos estudantes no ambiente online.

# 4. Resultados e Discussões

## 4.1 Dinâmica

Durante a execução da dinâmica, observou-se que os estudantes demonstraram maior preocupação com a utilização adequada de imagens e com a identificação das fontes utilizadas em seus materiais. Durante as apresentações, os grupos justificaram suas escolhas e refletiram sobre possíveis implicações éticas relacionadas ao compartilhamento de conteúdos digitais, evidenciando uma compreensão dos conceitos trabalhados ao longo da aula.

Entre os principais desafios, destacaram-se as dificuldades iniciais em diferenciar direitos autorais e direito de imagem, bem como em verificar a confiabilidade das informações encontradas na internet. Para superar essas dificuldades, foram realizados momentos de orientação e mediação docente, auxiliando os estudantes na tomada de decisões éticas durante a elaboração dos materiais.

Além dos conhecimentos conceituais, a atividade contribuiu para o desenvolvimento de competências previstas pela BNCC, relacionadas ao uso crítico e responsável das tecnologias digitais, à avaliação da confiabilidade das informações e à produção ética de conteúdos. As discussões também favoreceram reflexões sobre a futura atuação docente dos licenciandos, reforçando a importância da ética digital em

práticas educativas voltadas à formação cidadã.

**Figura 3. Acompanhamento da atividade**



### 4.1.1 Eixos e suas produções

Na Tabela 1 a seguir é mostrada de forma resumida a divisão dos eixos e o que cada grupo criou.

**Tabela 1. Eixo e a produção de cada grupo**

| Eixo | Produção |
|---|---|
| Jogo | Vídeo lúdico sobre explicação do jogo “RPG” |
| Notícia | Vídeo lúdico de uma noticia da universidade |
| Tutorial | Documento explicando como utilizar o google sala de aula |
| Filme | Um post sobre motivos para assistir o filme “Matrix” |

No **eixo jogo**, o grupo teve a ideia de trabalhar o jogo chamado Role-Playing Game (RPG). Eles produziram um vídeo lúdico, com cenas improvisadas, explicando o que é o RPG, que de forma resumida é mostrada no vídeo, um “jogo interpretativo onde você cria um personagem junto com seus amigos e participa de uma história fictícia” frase explicada pelo próprio aluno.

**Figura 4. Partes do vídeo feito pelos alunos**




Após isso, foram incluídos dois vídeos de cenas do jogo em si. Este conteúdo

foi referenciado pelo Livro básico de Skyfall RPG, Livro do Jogador Dungeon and Dragons 5ª Edição e imagens do Creative Commons.

A Figura 4 apresenta trechos do vídeo produzido pelo grupo, que resultou em um material curto, dinâmico e visualmente atrativo. Apesar do tempo reduzido, os estudantes demonstraram criatividade ao representar as cenas do jogo e ao incorporar referências ao final do vídeo. Durante a exibição em sala, o material foi bem recebido pelos colegas, ainda que o grupo tenha reconhecido que poderia aprofundar algumas explicações caso houvesse mais tempo disponível.

No **eixo notícia**, a equipe fez também um vídeo curto, onde interpretaram uma entrevista, onde o tema era a construção da quadra poliesportiva na UPE Campus Garanhuns, um deles fizeram o papel de "entrevistador" e o outro aluno como "entrevistado", no vídeo é falso que finalmente a construção da quadra está sendo feito e que os alunos poderão usufruir dela.

**Figura 5. Trecho da mídia criada**

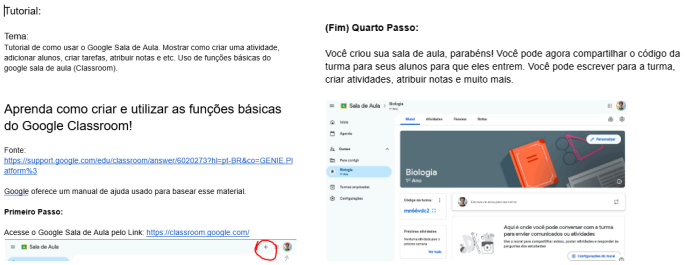



A Figura 5 mostra uma parte retirada do vídeo, foi um vídeo lúdico com música de fundo e risadas, mostrado em sala, foi alinhado a falta de referência, como esta notícia pode ser realmente verdadeira, os alunos apontarem que ouviram do porteiro da universidade, mas não é o suficiente, pela falta disto, a mídia descumpriu um dos requisitos, que foi discutido em sala.

A discussão realizada após a apresentação do vídeo constituiu um dos momentos mais significativos da atividade, pois permitiu que os próprios estudantes identificassem inconsistências relacionadas à ausência de fontes verificáveis. Em vez de apenas receberem uma explicação da docente, os participantes reconheceram coletivamente os elementos que comprometem a credibilidade da informação produzida. Esse processo favoreceu uma aprendizagem baseada na reflexão crítica, aproximando os estudantes de situações frequentemente encontradas nas redes sociais e demais ambientes digitais.

**Eixo tutorial** o grupo produziu um documento explicando como pode ser usado a ferramenta do google sala de aula, foi uma produção mais formal onde utilizaram de fonte o próprio suporte do google que explica. Houve um passo a passo, explicando o acesso, como é feita a criação de uma turma e como ela pode ser compartilhada, foi de forma bem resumida, com um total de 3 páginas, com os links de acesso da ferramenta e das fontes que utilizaram.

**Figura 6. Partes do Documento**




Nas figuras 6 mostra o tutorial criado, de forma resumida, em sala de aula. O grupo alinhou que por conta do tempo tiveram que optar por um resumido, mas que gostariam de colocar mais informações. A turma gostou da produção e achou relevante o conteúdo produzido.

Por fim, no **eixo filme**, a equipe criou uma pequena postagem de 4 motivos para assistir Matrix, feita na ferramenta "Canva" onde possuía recursos para deixar mais interativo. Aqui, os estudantes já tinham assistido o filme e se baseiam em notícias virais para divulgar e incentivar a exibição deste filme.

**Figura 7. Post criado**




Como mostra a Figura 7, os estudantes não diferenciam a postagem. Em sala, afirmaram ver notícias, porém alinhado com a professora, construíram o artefato sem o uso de fontes verídicas. Dessa forma, a produção de um post mais dinâmico, assim como a utilização de fontes confiáveis, pode ser alinhado com a opinião de quem assistiu o filme.

De maneira geral, a análise das produções evidenciou que os estudantes conseguiram aplicar os conceitos discutidos durante a etapa teórica, ainda que algumas dificuldades tenham permanecido, principalmente em relação à avaliação da confiabilidade das informações. Essas observações foram posteriormente corroboradas pelas respostas obtidas no questionário de avaliação apresentado na seção seguinte.

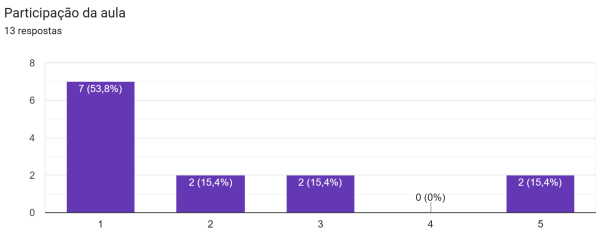
### 4.2 Feedbacks

Ao final da atividade, foi aplicado um questionário online composto por questões objetivas em escala Likert (1 = Discordo totalmente e 5 = Concordo totalmente) e questões abertas. Dos 15 estudantes participantes, 13 responderam ao questionário, correspondendo a uma taxa de resposta de 86,7%.

Os resultados indicaram uma avaliação positiva da proposta. Todos os respondentes (100%) afirmaram que os exemplos utilizados facilitaram a compreensão

dos conceitos abordados. Além disso, 92,3% concordaram que a aula contribuiu para compreender melhor o uso responsável das informações na internet e a identificação de notícias falsas, enquanto o mesmo percentual avaliou que a atividade prática favoreceu a consolidação da aprendizagem.

**Figura 8. Participação na aula**




Em relação ao engajamento, 53,8% (7 estudantes) classificaram sua participação como alta, enquanto 15,4% (2 estudantes) indicaram participação moderada e outros 15,4% (2 estudantes) participação baixa, conforme a Figura 8. Apesar dessas diferenças, todos os grupos participaram das discussões e concluíram as atividades propostas. As respostas abertas reforçam esses resultados, destacando como pontos positivos a integração entre teoria e prática, o trabalho em equipe e a produção de conteúdos digitais. Como melhoria, os estudantes sugeriram ampliar o tempo destinado à atividade prática para maior aprofundamento das produções.

Em conjunto, os resultados do questionário e as observações durante a atividade indicam que a metodologia favoreceu a compreensão dos conteúdos e o desenvolvimento de competências relacionadas à reflexão crítica, à responsabilidade digital e à produção ética de conteúdos, reforçando seu potencial para a formação inicial de professores de Computação.

## 5. Conclusões

Este relato analisou uma experiência de ensino de ética digital na Licenciatura em Computação. A articulação entre exposição dialogada, produção colaborativa e avaliação entre pares contribuiu para a compreensão dos direitos autorais, do direito de imagem e da confiabilidade das informações online.

As produções demonstraram avanços na atribuição de autoria e no uso responsável de imagens, mas também revelaram dificuldades na verificação das fontes. Os participantes avaliaram positivamente a atividade e sugeriram ampliar o tempo destinado à prática.

A experiência pode ser adaptada à formação inicial docente e à Educação Básica. Em aplicações futuras, recomenda-se ampliar o tempo de produção e aprofundar as estratégias de verificação, especialmente a comparação entre fontes.

A principal contribuição do trabalho consiste em apresentar uma prática pedagógica que relaciona conceitos de ética digital a situações concretas de criação e análise de conteúdos, promovendo pensamento crítico, responsabilidade digital e respeito aos direitos autorais e de imagem.

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Universidade de Pernambuco (UPE), instituição vinculada ao Governo do Estado de Pernambuco, voltada ao fomento do Ensino, Pesquisa e Extensão, Agradecemos à instituição pelo suporte.

## Referências

Almeida Santos, V. V. & Pereira, C. P. (2023). Sistema educacional de orientação sobre fake news. In: Workshop sobre as Implicações da Computação na Sociedade (WICS), SBC, p. 50–61.

Balladares Burgos, J. A. (2023). Princípios e valores para uma ética digital. Oxímora – Revista Internacional de Ética e Política, 23, 1–16. DOI: 10.1344/oxmora.23.2023.42325.

Brasil. (1998). Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Diário Oficial da União.

Brasil. (2018). Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br.

Chaves, Á. S. (2024). O direito de imagem na internet: uma análise sobre o uso de inteligência artificial no âmbito das redes sociais. Repositório Institucional da UFERSA.

Jobim, A. & Giraffa, L. (2023). Ética na educação digital: integrações essenciais para o ensino digital. Anais do Seminário de Filosofia da Educação. Editora da PUCRS.

Pasricha, S. (2023). Ethics Education in Computing Curricula: Challenges and Opportunities. SIGCSE TS 2023.

Pereira, L. & Santos, J. (2021). Juventudes conectadas: direitos de imagem, autorais e práticas digitais no contexto escolar. Revista de Tecnologias na Educação, 13(2), 45–60.

Ramos, M. A. (2020). Educação midiática e ética digital: desafios para a formação crítica na era das redes. Revista Brasileira de Educação, 25(83).

Siqueira, D. P. e Vieira, A. E. S. F. (2022). Os limites à reconstrução digital da imagem na sociedade tecnológica. Revista de Direito – UFSM. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/revistadireito/article/view/67299.

Verlangieri, M. A. (2023). Os direitos autorais e o direito de imagem na internet: a realidade brasileira dos direitos da personalidade. Conteúdo Jurídico.

Vishnu, S. (2025). Direitos autorais e educação digital: desafios e oportunidades. Revista de Direitos de Propriedade Intelectual (JIPR), 30(4), 451–454.