

# Gato de Botas na Era Digital: um recurso didático para promover a Cidadania Digital na escola

Lucas Henrique de L. Silva<sup>1</sup>, Rozelma Soares de França<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Computação, <sup>2</sup>Departamento de Educação  
Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)  
CEP: 52171-900 – Recife – PE – Brasil

{lucas.hlsilva, rozelma.franca}@ufrpe.br

**Abstract.** *This article presents a proposal for a didactic resource for teaching Computing in Basic Education, focused on enhancing Digital Citizenship skills using a fairy tale as context. The development of the material involved the search and analysis of related materials. These results led to the creation of a book that offers a playful approach to teaching these themes in the early years of Elementary School, using an adaptation of Puss in Boots. It is hoped that this material will contribute to forming digital citizens who are conscious, responsible, and capable of dealing with the challenges of privacy, security, and ethics in the digital age.*

**Resumo.** *Este artigo apresenta a proposta de um recurso didático para o ensino de Computação na Educação Básica, focado no aprimoramento de habilidades de Cidadania Digital, utilizando um conto de fadas como contexto. O desenvolvimento do material envolveu a busca e análise de materiais correlatos. Esses resultados levaram à concepção de um livro que oferece uma abordagem lúdica para ensinar esses temas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, utilizando uma adaptação do Gato de Botas. Espera-se que este material contribua para formar cidadãos digitais conscientes, responsáveis e capazes de lidar com os desafios da privacidade, segurança e ética na era digital.*

## 1. Introdução

A era digital tem mudado profundamente a maneira como interagimos, nos comunicamos e acessamos informações. Crianças e jovens estão imersos nesse universo tecnológico desde cedo, usando dispositivos eletrônicos, navegando na internet e interagindo em plataformas digitais. Essa digitalização crescente oferece inúmeras oportunidades, mas também apresenta desafios em relação à privacidade, segurança e comportamento ético no ambiente *online*. É essencial que a educação acompanhe essas mudanças e prepare os estudantes para serem cidadãos digitais conscientes, responsáveis e éticos.

O conceito de cidadania está relacionado à capacidade de exercer, de forma consciente, direitos e deveres dentro de um Estado. Com as relações sociais sendo cada vez mais mediadas por tecnologias digitais, esses princípios devem também se aplicar ao mundo digital, assegurando tanto o acesso a essas tecnologias quanto o respeito por aqueles que as utilizam. Em outras palavras, isso enfatiza a importância do uso consciente, responsável e seguro da tecnologia na sociedade (CETIC.BR, 2023; RIBBLE, 2023; CERT.BR, NIC.BR, CGI.BR, 2022; SAFERNET & UK GOVERNMENT, 2021; RIBBLE, 2011; RIBBLE *et al.*, 2004).

A produção de materiais sobre Cidadania Digital é essencial para implementar as habilidades previstas nas *Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC* (BRASIL, 2022). Esse documento orienta sobre as competências de Computação que devem ser desenvolvidas da Educação Infantil ao Ensino Médio, organizadas em três eixos temáticos: Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional. Considerando que o prazo para implementação das *Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC* se esgotou em Outubro de 2023, porém com baixa adesão das escolas do Brasil, investigar como a Computação pode ser incorporada nas salas de aulas de cada etapa de ensino torna-se uma necessidade premente.

No contexto do Ensino Fundamental, a integração entre Cidadania Digital e o ambiente escolar pode ser enriquecida com a utilização de contos que contextualizam as questões contemporâneas relacionadas ao uso consciente da tecnologia. Essa estratégia tem potencial de aplicação nesse contexto dado que crianças pequenas costumam ter acesso a essas histórias em sua formação básica. Essas histórias podem servir como ferramentas para ilustrar os desafios e dilemas enfrentados pelos usuários da internet, especialmente aquelas ambientadas em um mundo digital. Contos conhecidos como Chapeuzinho Vermelho, Rapunzel e os Três Porquinhos podem ser adaptados para narrar as aventuras de personagens em ambientes virtuais, abordando temas como privacidade, ética digital, *cyberbullying* e segurança *online*, permitindo que os estudantes se identifiquem com as situações apresentadas e reflitam sobre suas próprias atitudes e comportamentos na internet.

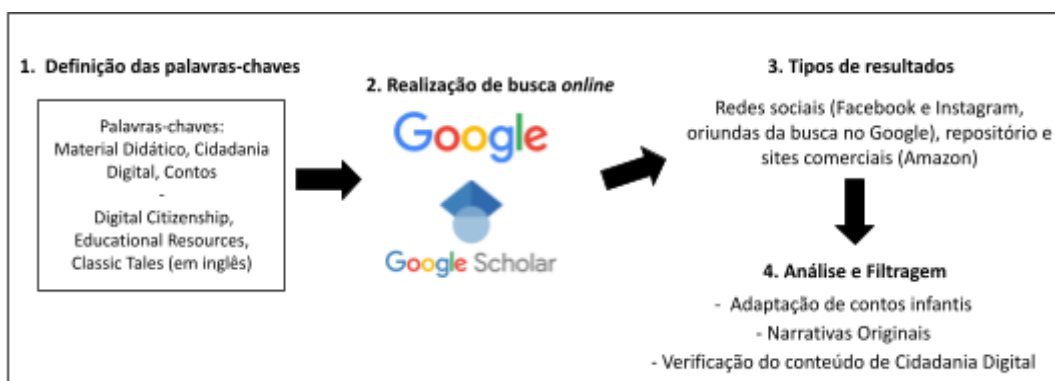
É neste contexto que se situa a presente pesquisa, que tem como objetivo propor e avaliar um material didático para promover a Cidadania Digital na Educação Básica, considerando aspectos técnicos, pedagógicos e específicos de Computação. A seguir, a seção 2 apresenta a metodologia empregada nesta investigação e a seção 3 descreve os trabalhos correlatos. Na sequência, a proposta de recurso didático é apresentada na seção 4 e, por fim, na seção 5 as considerações finais são tecidas acerca de todo o trabalho.

## 2. Metodologia

Esta pesquisa foi realizada em várias etapas: i) revisão bibliográfica em torno de recursos educacionais que abordassem o ensino de Cidadania Digital com a utilização de contos de fada; ii) análise dos materiais identificados na fase anterior a fim de obter informações sobre a faixa etária, disponibilidade, formato e conto em que foi baseado; iii) concepção do material didático. O detalhamento dessas fases é apresentado adiante. A pesquisa prevê ainda a validação da proposta com estudantes de escolas públicas, cujo planejamento está em andamento.

Inicialmente foi conduzido uma revisão bibliográfica, conforme Figura 1, visando identificar recursos educacionais que podem promover o ensino de Cidadania Digital para estudantes da educação básica. As buscas foram efetuadas no Google e no Google Acadêmico, utilizando as palavras-chave "material didático", "cidadania digital" e "contos"; e "digital citizenship", "educational resources" e "classic tales" em inglês. Os materiais encontrados foram analisados e, nesse processo, verificou-se a presença ou a

contextualização de contos infantis no trato com a temática Cidadania Digital, visando identificar aqueles que trabalharam, em seu conteúdo, adaptações de contos de fadas.



**Figura 1. Processo de busca**

Os recursos resultantes dessa filtragem inicial foram analisados em maior profundidade, sendo definidas previamente três categorias de classificação quanto ao tipo de recurso apresentado: atividade desplugada, livro e jogo. Além dessas categorias, foram coletadas informações sobre a faixa etária do público-alvo e o nível de ensino correspondente, abrangendo Educação Infantil, Ensino Fundamental Anos Iniciais e Finais, e Ensino Médio. Também foram identificados o idioma dos recursos, sua disponibilidade (gratuita ou paga) e o conto explorado em cada um deles.

A fase seguinte consistiu na concepção e desenvolvimento do material didático aqui proposto, levando em consideração os dados coletados na fase anterior. Este processo envolveu a elaboração de atividades e conteúdos adaptados ao público-alvo definido a partir das tendências e lacunas identificadas na revisão bibliográfica. Os resultados das etapas até aqui relatadas serão apresentados nas seções seguintes.

Por fim, a última etapa prevista para esta pesquisa é a validação do material didático proposto, que será realizada junto a estudantes da rede pública. Essa fase tem como objetivo avaliar a eficácia do material em promover conceitos de Cidadania Digital e sua adequação pedagógica ao contexto escolar. A validação permitirá identificar os pontos fortes e as áreas que necessitam de aprimoramento, além de avaliar a eficácia do material como ferramenta para o ensino de temas tecnológicos e éticos. Esta etapa é fundamental para garantir que o material atenda ao que dispõe a BNCC Computação.

### **3. Trabalhos Correlatos**

A partir da revisão bibliográfica, foram identificados 19 recursos didáticos que abordam conteúdos de Cidadania Digital na educação básica, utilizando contos ou narrativas originais. Tais resultados forneceram informações relevantes sobre práticas pedagógicas potencialmente relevantes e materiais já existentes, que contribuíram para a concepção do material didático desenvolvido nesta pesquisa. A análise desses trabalhos permitiu identificar lacunas e oportunidades para aprimorar a abordagem da Cidadania Digital nas escolas. O Quadro 1 apresenta uma visão geral destes recursos identificados, incluindo sua disponibilidade, o conto adaptado e o público-alvo.

Quadro 1. Recursos Identificados

Autoria	Título	Tipo de recurso	Conto adaptado	Disponibilidade	Faixa etária
BEDFORD, D.; REEVE, R.	Once upon a Time... Online: Happily Ever After Is Only a Be Internet Awesome	Livro	Chapéuzinho vermelho, Os três porquinhos, João e o Pé de Feijão, Cinderela e Rapunzel	Pago	5-6 anos
-	Digital Citizenship Fairy Tale Unit	Atividade desplugada	Chapéuzinho vermelho, Cachinhos dourados e os três porquinhos	Gratuito	-
BUZZEO, T.	But I Read It on the Internet!	Livro	Original	Pago	3-4 anos
SHANNON MCCLINTOCK MILLER	Sonia's Digital World	Livro	Original	Pago	5-7 anos
DOAK, S.	The Pixels: Digital Citizenship Dream Team: A book of digital citizenship poetry	Livro	Original	Pago	8-12 anos
SHANNON MCCLINTOCK MILLER	Staying Safe Online (Library Skills)	Livro	Original	Pago	5-8 anos
HORSLEY, S.	Selfie	Livro	Original	Pago	5-10 anos
ROCCO, J.	Blecaute	Livro	Original	Pago	9-12 anos
COOK, J.	Cell Phoney	Livro	Original	Pago	7-12 anos
COOK, J.	The Technology Tail	Livro	Original	Pago	6-11 anos
WHALEY, H.	Webster's Friend	Livro	Original	Pago	0-7 anos
DIORIO, R.; LIU, Z.	What Does It Mean to Be Safe?	Livro	Original	Pago	4-8 anos
MARCUS, A	The Internet Sleuths: Picture Book about Keeping Children Safe Online	Livro	Original	Pago	9-12 anos
RODRIGUES, A.	Detetive Chapéuzinho	Livro	Chapéuzinho Vermelho	Gratuito	9-12 anos
WILLIS, J.; ROSS, T.	Goldilocks (A Hashtag Cautionary Tale)	Livro	Cachinhos dourados	Pago	3-8 anos
WILLIS, J.; ROSS, T.	Chicken Clicking (Online Safety Picture Books)	Livro	Original	Pago	0-5 anos
WILLIS, J.	Troll Stinks!	Livro	Original	Pago	2-7 anos
BAGGETT, K. N.	Fables for the Connected Age	Livro	Fábulas de Esopo	Pago	10-12 anos
BATEMAN, T.; HO, J.	Mitzi and the Big Bad Nosy Wolf: A Digital Citizenship Story	Livro	Original	Pago	4-8 anos

Com a análise dos recursos educacionais, observou-se que, considerando a faixa etária indicada, pelo sistema educacional brasileiro a maioria deles é destinada à Educação Infantil, com nove ocorrências, enquanto apenas dois recursos são voltados para os Anos Finais do Ensino Fundamental e oito para os Anos Iniciais. Não foram encontrados recursos para o Ensino Médio. Entre os contos clássicos mais utilizados para abordar Cidadania Digital estão “Chapeuzinho Vermelho”, “Cachinhos Dourados” e “Os Três Porquinhos”, embora a maioria dos recursos (14) utilize narrativas inéditas e dois empreguem fábulas. Em termos de disponibilidade, apenas dois recursos são gratuitos, enquanto 17 são pagos, consistindo em livros comerciais, impressos ou digitais, com acesso gratuito limitado a prévias de algumas páginas. Quanto ao idioma, 17 recursos estão disponíveis exclusivamente em inglês, enquanto apenas dois estão em português.

Além disso, observa-se que os livros são o tipo de material mais explorado, indicando uma tendência de utilização desse formato como recurso para o desenvolvimento de narrativas baseadas em contos de fadas ou fictícias. Embora os livros ofereçam a vantagem de apresentar essas histórias de maneira estruturada e visualmente atraente, especialmente quando são bem ilustradas, há limitações a serem observadas, principalmente no que se refere ao aspecto pedagógico, ausentes em boa parte dos recursos observados.

O material proposto se diferencia dos relatados ao incluir não apenas uma narrativa envolvente, mas também atividades pedagógicas que podem ser utilizadas em conjunto com o livro. Além disso, o material é desenvolvido em português, aumentando a quantidade de recursos disponíveis neste idioma. Por fim, o material proposto é disponibilizado de maneira gratuita, proporcionando uma alternativa aos recursos predominantemente pagos. O material também apoia habilidades previstas na BNCC Computação, como, por exemplo, a habilidade *EF15CO09*, direcionada aos estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, com o objetivo entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.

#### **4. O material didático “Gato de Botas na Era Digital”**

Após as etapas anteriores, e observando as tendências e lacunas resultantes dos materiais correlatos, iniciou-se a produção do material, um livro intitulado “Gato de Botas na Era Digital”. Ele está disponível gratuitamente no site <<https://www.falecomrozema.com/gatodebotasnaeradigital>>, de forma que professores, pais, estudantes e demais interessados possam baixá-lo e usá-lo em suas atividades pedagógicas e/ou em casa. Considerando-se a relação existente entre o tema de contos de fadas e crianças pequenas, optou-se por direcionar os esforços desta pesquisa para a etapa dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Busca-se engajar os estudantes de forma significativa, promovendo uma aprendizagem ativa e envolvente no contexto da Cidadania Digital. Assim, o livro explora uma narrativa que apresenta um universo de um conto adaptado à temática de Cidadania Digital. Para a produção do material didático, foi utilizada a ferramenta Canva<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Disponível em <https://www.canva.com/>

“Gato de Botas na Era Digital” é uma história que reimagina o clássico conto de fadas no contexto contemporâneo da cidadania digital. A narrativa acompanha João, uma criança que recebe a orientação do Gato de Botas para navegar com segurança pelo mundo digital. Ao longo da história, João aprende sobre a importância de criar senhas fortes, usar a autenticação de dois fatores e reconhecer tentativas de *phishing*. Juntos, eles enfrentam a ameaça do Ogro Cibernético, um *hacker* determinado a invadir o blog de João, e ensinam aos leitores como se proteger das ameaças na internet. O conto utiliza elementos familiares do conto original, como a astúcia e as armadilhas do Gato de Botas, para ensinar estratégias de segurança digital, combinando fantasia com educação. Uma visão geral dos capítulos é apresentada no Quadro 2.

**Quadro 2. Visão geral do livro**

Capítulo	Tema	Descrição	Habilidades BNCC Computação
1	A Herança Digital	João herda um computador antigo do seu pai e conhece o Gato de Botas, um assistente digital que vai guiar João na navegação pela internet.	EF01CO07
2	O Plano do Gato de Botas	O Gato de Botas propõe ajudar João a melhorar sua presença na internet através da criação de um blog pessoal. Eles criam perfis nas redes sociais e enfrentam políticas de privacidade invasivas.	EF03CO09
3	Segurança Digital	O Gato de Botas ensina João sobre senhas fortes, autenticação de dois fatores e como evitar <i>phishing</i> . Enquanto isso, o blog de João começa a ganhar popularidade.	EF02CO06
4	Ameaça e Defesa	João enfrenta a ameaça do Ogro Cibernético, um <i>hacker</i> tentando invadir seu blog. João e o Gato de Botas implementam medidas adicionais de segurança e planejam uma armadilha digital para o <i>hacker</i> .	EF15CO09

Tomando como referência as *Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC*, o material proposto pode apoiar diferentes habilidades do eixo Cultura Digital previstas para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental. O Quadro 3 sintetiza essas habilidades e o ano previsto e, como pode-se observar, estudantes do 1º ao 3º ano são o foco da proposta. Caso a escola tenha optado por uma abordagem transversal de Computação em seu currículo, então a habilidade relacionada ao uso e segurança de dispositivos computacionais, além dos impactos do compartilhamento de informações pessoais na internet prevista para a etapa 1º-5º também é contemplada nesta proposta.

**Quadro 3. Habilidades de Cidadania Digital abordadas no livro**

Ano do EF	Habilidades
1º	(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.
2º	(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.
3º	(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.
1º ao 5º	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.

Assim como nos materiais correlatos, o material didático inclui ilustrações que ajudam na construção da narrativa. Essas ilustrações desempenham um papel relevante, funcionando como um recurso visual que complementa e enriquece a história. A Figura 2 ilustra uma página do capítulo 2 (“O Plano do Gato de Botas”), onde é apresentada a tela da política de privacidade de uma rede social fictícia, oriunda do mesmo capítulo. Nesta cena, João está no processo de criar seu perfil para divulgar seu blog na internet. O Gato de Botas, atuando como um guia, destaca a importância de ler atentamente a política de privacidade, chamando a atenção para a coleta de dados pessoais sensíveis do João. Esta interação ajuda a construir uma conscientização sobre a segurança digital e a privacidade *online* aos estudantes, temas centrais do material didático proposto.

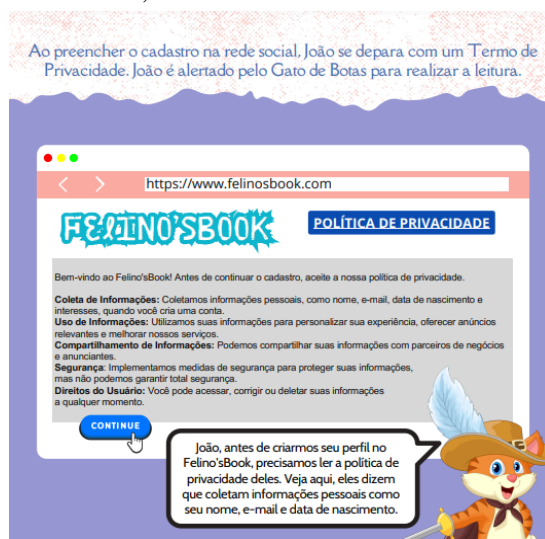


Figura 2. Política de Privacidade da rede social *Felino'sBook*

Para auxiliar no desenvolvimento das habilidades previstas na BNCC Computação, o material apresenta atividades desplugadas relacionadas a cada um dos capítulos. A figura 3 ilustra a atividade intitulada “Hora de Compartilhar”, proveniente do capítulo 2. Nessa atividade, os estudantes devem associar cada cartão de informação a uma das colunas de privacidade: “Somente eu”, “Amigos” ou “Público”, similar ao funcionamento das redes sociais atuais. O objetivo é ajudar os estudantes a pensar criticamente sobre quais informações são seguras para compartilhar em diferentes níveis de privacidade, promovendo uma melhor compreensão da segurança *online*.

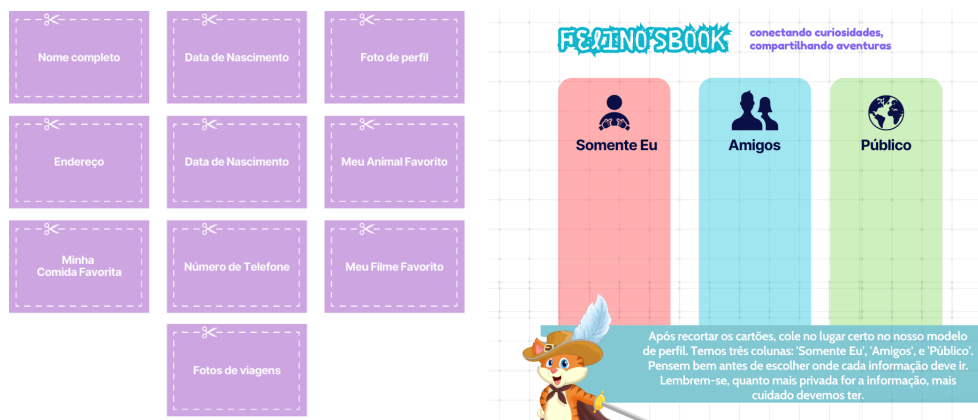


Figura 3. Recortes da atividade “Hora de Compartilhar”

#### 4. Considerações finais

A recente inclusão da Computação no currículo escolar apresenta desafios significativos, como a formação de professores, a adequação da infraestrutura e o desenvolvimento de materiais e estratégias que apoiem o ensino-aprendizagem. Compreender o impacto desses desafios nos diferentes níveis da educação básica é fundamental. Neste contexto, o presente trabalho se propôs a produzir um material didático para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, utilizando um conto de fadas adaptado para explorar temas de cidadania digital. O livro “Gato de Botas na Era Digital” e suas atividades desplugadas associadas, disponíveis gratuitamente em <<https://www.falecomrozema.com/gatodebotasnaeradigital>>, pode ser um recurso útil à implementação da BNCC Computação, em especial no 1º ao 3º anos do Ensino Fundamental.

Considerando os resultados parciais obtidos, podemos apontar oportunidades para o desenvolvimento de novos materiais educacionais que dialoguem diretamente com a BNCC no contexto da Computação. A BNCC enfatiza a importância de preparar os estudantes para um uso seguro, ético e responsável da tecnologia, e a criação de recursos que integrem essas diretrizes é fundamental. O desenvolvimento de novos materiais em português, acessíveis e alinhados aos eixos temáticos da BNCC, pode preencher lacunas existentes e proporcionar uma educação mais inclusiva e adequada às necessidades dos estudantes brasileiros. Isso inclui a produção de livros, atividades desplugadas e jogos que abordam a Cidadania Digital de maneira contextualizada para diferentes níveis de ensino.

Vale destacar que a utilização de narrativas, como contos, pode ser uma estratégia eficaz na elaboração desses novos materiais educacionais. Contos clássicos e fábulas têm o potencial de engajar os estudantes de maneira lúdica e contextualizar temas complexos de Cidadania Digital, tornando-os mais compreensíveis e relevantes para diferentes faixas etárias. Integrar essas narrativas ao ensino pode facilitar a compreensão e aplicação de conceitos relacionados à segurança *online*, privacidade, comportamento ético e uso responsável da tecnologia. Além disso, adaptar contos e fábulas para refletir situações do mundo digital pode ajudar os estudantes a fazer conexões entre os desafios virtuais e seu contexto social, promovendo uma compreensão mais profunda e prática das competências previstas na BNCC.

O próximo passo desta pesquisa é a validação do “Gato de Botas na Era Digital”, que será conduzida com estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para assegurar o aspecto ético da pesquisa, esta etapa incluirá o consentimento dos pais e a aprovação da gestão escolar na condução do experimento com os estudantes. Com isso, espera-se obter informações sobre a adequação deste recurso em relação às diretrizes da BNCC. A validação incluirá a aplicação prática do material em sala de aula, seguida de uma análise detalhada dos resultados para identificar áreas de sucesso e oportunidades de melhoria.

#### Referências

BAGGETT, K. N. Fables for the Connected Age. [s.l: s.n.].



- BATEMAN, T.; HO, J. Mitzi and the big bad nosy wolf: a digital citizenship story. New York: Holiday House, 2021.
- BEDFORD, D.; REEVE, R. Once upon a time... online - a happily ever after is only a click away! [s.l.] Parragon Book Service Ltd, 2016.
- BRASIL. Ministério da Educação. Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022. Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao&category\\_slug=fevereiro-2022-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao&category_slug=fevereiro-2022-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 24 de maio de 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. Parecer CNE/CEB nº 2/2022. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2022. Disponível em <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=235511-pceb002-22&category\\_slug=fevereiro-2022-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=235511-pceb002-22&category_slug=fevereiro-2022-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: 24 de maio de 2024.
- BUZZEO, T. But I Read It on the Internet! [s.l.] Upstart Books, 2013.
- CERT.BR, NIC.BR, CGI.BR. Internet Segura: Divirta-se e aprenda usar a internet de forma segura! 2ª edição, 2022. Disponível em <<https://internetsegura.br/pdf/guia-internet-segura.pdf>>. Acesso em:
- CETIC.BR. Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil - TIC Kids Online Brasil 2023. Disponível em <<https://cetic.br/pt/publicacoes/indice/>>. Acesso em: 23 de set. de 2024.
- COOK, J. Cell Phoney. [s.l.] National Center for Youth Issues, 2012.
- COOK, J. The Technology Tail. [s.l.] Boys Town Press, 2019.
- DIORIO, R.; LIU, Z. What does it mean to be safe? : a thoughtful discussion for readers of all ages about drawing healthy boundaries and making safe choices. Naperville, Illinois: Little Pickle Press, An Imprint Of Sourcebooks Jabberwocky, 2019.
- DOAK , S. The Pixels: Digital Citizenship Dream Team: A book of digital citizenship poetry. [s.l: s.n.].
- Digital Citizenship Lesson Units. Disponível em: <<http://digitalcitizenshipfairytale.weebly.com/digital-citizenship-lesson-units.html>>. Acesso em: 24 de maio de 2024.
- HORSLEY, S. Selfie. [s.l.] Capstone Editions, 2020.
- MARCUS, A. The Internet Sleuths. [s.l: s.n.].
- RIBBLE, MIKE. Digital Citizenship: Using Technology Appropriately. 2023. Disponível em <<https://www.digitalcitizenship.net/>>. Acesso em: 23 de set. de 2024.
- RIBBLE, MIKE. Digital Citizenship in Schools. International Society for Technology in Education, 2011.

RIBBLE, MIKE S.; BAILEY, GERALD D.; ROSS, TWEED W. Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. *Learning & Leading with Technology*, v32 n1 p6-9, 11 Sep 2004. Disponível em <<https://eric.ed.gov/?id=EJ695788>>. Acesso em 23 de set. de 2024.

ROCCO, J. *Blackout*. S.L.: Hyperion Books For Children, 2011.

RODRIGUES, A. et al. *Detetive Chapeuzinho e o mistério da sombra digital*. 1. ed. São Paulo: Estúdio Rebimboca, 2023.

SAFERNET, UK GOVERNMENT (2021). *Disciplina de Cidadania Digital*. Disponível em <<https://cidadaniadigital.org.br/>>. Acesso em: 14 de agosto de 2024.

SHANNON MCCLINTOCK MILLER. *Sonia's Digital World*. [s.l.] Capstone, 2023.

SHANNON MCCLINTOCK MILLER. *Staying Safe Online*. [s.l.] Capstone, 2019.

WHALEY, H. *Webster's friend*. [s.l.] Born Digital Books, 2015.

WILLIS, J.; ROSS, T. *#Goldilocks a hashtag cautionary tale*. [s.l.] London Andersen Press, 2020.

WILLIS, J.; ROSS, T. *Chicken clicking*. London: Andersen Press, 2015.

WILLIS, J. *Troll Stinks*. [s.l.] Andersen Press Usa, 2017.