UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO

MICHELE NIERADKA

ESTUDO SOBRE EDUCAÇÃO E SEGURANÇA DIGITAL PARA CRIANÇAS COM O USO DO JOGO INTERLAND

SÃO BORJA
2025

MICHELE NIERADKA

ESTUDO SOBRE EDUCAÇÃO E SEGURANÇA DIGITAL PARA CRIANÇAS COM O USO DO JOGO INTERLAND

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu – Especialização em Mídia e Educação da Universidade Aberta do Brasil/Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Orientador: Me. Maria Elaine dos Santos Leon

SÃO BORJA
2025

MICHELE NIERADKA

ESTUDO SOBRE EDUCAÇÃO E SEGURANÇA DIGITAL PARA CRIANÇAS COM O USO DO JOGO INTERLAND

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Especialização em Mídia e Educação da Universidade Federal do Pampa/Universidade Aberta do Brasil, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 16 de janeiro de 2026.

Banca examinadora:

Prof.ª Mª. Maria Elaine dos Santos Leon
Orientadora
(Unipampa/UAB)

Prof.ª Dra. **Adriana Ruschel Duval**
(Unipampa/UAB)

Prof. Dr. Érico Marcelo Hoff do Amaral
(Unipampa/UAB)

Assinado eletronicamente por **ADRIANA RUSCHEL DUVAL**, **PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 16/01/2026, às 09:55, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.

Assinado eletronicamente por **MARIA ELAINE DOS SANTOS LEON** , **ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMACAO**, em 16/01/2026, às 11:22, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.

Assinado eletronicamente por **ERICO MARCELO HOFF DO AMARAL** , **PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 21/01/2026, às 15:17, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1908669** e o código CRC **A7D6F6D9**.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

N675 NIERADKA, MICHELE
ESTUDO SOBRE EDUCAÇÃO E SEGURANÇA DIGITAL PARA CRIANÇAS COM O USO DO JOGO INTERLAND / MICHELE NIERADKA.
20 p.

Tese(Doutorado)-- Universidade Federal do Pampa, ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO, 2026.
"Orientação: MARIA ELAINE DOS SANTOS LEON".

1. Educação . 2. Segurança na internet. 3. Jogo Interland. 4. BNCC. I. Título.

ESTUDO SOBRE EDUCAÇÃO E SEGURANÇA DIGITAL PARA CRIANÇAS COM O USO DO JOGO INTERLAND

RESUMO

O presente estudo aborda o impacto das tecnologias de informação e comunicação (TICs) no cotidiano de crianças e adolescentes, oferecendo oportunidades de aprendizado, comunicação e desenvolvimento de competências, ao mesmo tempo em que expõe riscos como cyberbullying, violações de privacidade e conteúdos inadequados. Busca analisar as diretrizes legais regulamentadas no país, como a Base Nacional Comum Curricular – BNCC e o ECA Digital, assim como cartilhas, livros, artigos científicos e pesquisas. Como proposta prática, analisa o jogo gratuito Interland: Seja Incrível na Internet, desenvolvido pelo Google, direcionado a crianças de 7 a 12 anos, ensinando sobre segurança digital. Adotando como metodologia bibliográfica e documental qualitativa. Conclui que ferramentas gamificadas como o *Interland* possibilitam oportunidades de aprendizado, auxiliando educadores, pais e responsáveis na formação de sujeitos críticos, proporcionando uma navegação segura no ambiente digital, assim como atuam com a ludicidade e despertam o interesse das crianças.

Palavras-chave: Educação digital; Segurança na internet; Cidadania digital; Jogo Interland; BNCC;

ABSTRACT

This study examines the impact of information and communication technologies (ICTs) on the life of children and adolescents, offering opportunities for learning, communication, and skills development, while also exposing risks such as cyberbullying, privacy violations, and inappropriate content. It seeks to analyze the legal guidelines regulated in the country, such as the National Common Curriculum Base (BNCC) and the Digital ECA, as well as booklets, books, scientific articles, and research. As a practical proposal, analyzes the free game Interland: Be Internet Awesome, developed by Google, aimed at children aged 7 to 12, teaching them about digital safety. Adopting a qualitative bibliographic and documentary methodology. Concludes that gamified tools such as Interland provide learning opportunities, assisting educators, parents, and guardians in the formation of critical individuals, providing safe navigation in the digital environment, as well as acting with playfulness and arousing children's interest.

Keywords: Digital education; Internet safety; Digital citizenship; Interland game; BNCC;

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO **6**
2. METODOLOGIA **6**
3. CONCEITOS GERAIS E REVISÃO DE LITERATURA SOBRE IMPACTOS DAS TECNOLOGIAS, RISCOS E PROTEÇÕES LEGAIS **7**
3.1 A EDUCAÇÃO DIGITAL NA PERSPECTIVA DA CIDADANIA E DA BNCC **10**
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DO JOGO INTERLAND: UMA PROPOSTA PARA UMA EDUCAÇÃO DIGITAL **11**
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS **16**
REFERÊNCIAS **17**

1. INTRODUÇÃO

Com a crescente difusão da tecnologia, como celulares, *tablets* e *notebooks*, transformou-se a sociedade contemporânea, integrando as tecnologias de informação e comunicação (TICs) ao cotidiano das crianças e dos adolescentes. Esse cenário proporciona oportunidades inesgotáveis para o aprendizado, comunicação e o desenvolvimento de competências essenciais da vida em sociedade. Porém, de outro, expõem crianças e adolescentes a riscos como *cyberbullying,* exposição a conteúdos impróprios, e violações de privacidade.

A educação digital surge como fundamental para a formação dos sujeitos em sociedade, sendo incorporada cada vez mais nos currículos da educação básica brasileira, visando desenvolver a capacidade crítica e o uso consciente. Implementando boas práticas a fim de garantir segurança e prepará-los para a utilização correta e segura na Internet.

Pensando nisso, surge a motivação para essa pesquisa, o presente estudo analisa a influência da tecnologia no cotidiano, analisando as legislações brasileiras e pesquisas sobre o tema, apresentando uma proposta de ensino utilizando o jogo *Interland,* desenvolvido para ensinar segurança online para crianças e adolescentes de forma lúdica.

O trabalho é estruturado em conceitos gerais e revisão de literatura sobre impactos das tecnologias, riscos e proteções legais; a educação digital na perspectiva da cidadania e da BNCC; e como resultado, apresenta a análise detalhada do jogo *Interland* – Seja incrível na Internet, como recurso pedagógico complementar para auxiliar as crianças e adolescentes no ambiente digital.

Caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica e documental, sendo qualitativa e exploratória, analisando artigos disponíveis no Google Acadêmico, bem como as leis que regem a proteção de crianças e adolescentes no Brasil. Por fim, espera-se que esta reflexão contribua para práticas educacionais que equilibrem oportunidades e proteções no mundo digital para esses sujeitos.

2. METODOLOGIA

Essa pesquisa se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica e documental, sendo qualitativa e exploratória. Segundo Fonseca (2002), a pesquisa bibliográfica

baseia-se em analisar documentos e publicações disponíveis em livros, artigos científicos e materiais publicados em sites, tendo como objetivo fundamentar teoricamente o tema. Incorporando elementos de uma pesquisa documental, examinando legislações oficiais, relatórios, cartilhas e recursos digitais como jogo (GIL, 2008).

Realizou-se uma busca detalhada na base de dados do Google Acadêmico, selecionado artigos utilizando descritores como educação digital, cidadania digital, segurança na Internet para crianças, riscos digitais, proteção infantil online, entre outros. Além de buscar em portais governamentais, verificando as leis que regulamentam os direitos das crianças e adolescentes.

Como resultado, o objeto central, que confere uma competência digital e ludicidade, o jogo *Interland* – Seja Incrível na Internet*,* desenvolvido pelo Google em parceria com outras instituições, foi escolhido e será analisado, por seu fácil acesso e alinhado com planos de ensino, tendo como foco a segurança digital de crianças e adolescentes.

3. CONCEITOS GERAIS E REVISÃO DE LITERATURA SOBRE IMPACTOS DAS TECNOLOGIAS, RISCOS E PROTEÇÕES LEGAIS

Ao analisar o impacto das tecnologias nas crianças e jovens, há uma dualidade de como interagem, de um lado os jovens são considerados como sujeitos avançados capazes de processar uma enorme quantidade de informações, por outro lado as crianças são vistas como sujeitos extremamente influenciados, suscetíveis e vulneráveis aos perigos das tecnologias. Em oposição, a criança pode ser dotada de habilidades para uma alfabetização midiática, sendo necessário separar as tecnologias boas das ruins (CAVALCANTE *et al*., 2024).

Em constante evolução, o ambiente virtual possibilita a utilização das tecnologias de informação e comunicação, que inclui o acesso às redes sociais, conteúdos, serviços, aplicativos e sites entre muitas opções. Esses ambientes cada vez mais utilizados pelas crianças e jovens até mesmo na educação, sendo cada vez mais importantes no cotidiano. Segundo o Comitê dos Direitos das Crianças das

Nações Unidas (2021), esse uso progressivo pode também apresentar riscos, sendo necessária uma proteção no ambiente virtual.

O Comentário Geral da ONU n° 25, ratificado por 196 países, apresenta a necessidade dos Estados Partes tomarem medidas para investir em políticas ou programas que incentivem o acesso de todos, às tecnologias em ambientes educacionais, comunidades e lares, a fim de superar a exclusão digital. Além de implementar medidas para proteger as crianças dos riscos ao uso da Internet, como segue abaixo:

> […] Estados Partes devem tomar todas medidas apropriadas para proteger as crianças de riscos ao seu direito à vida, sobrevivência e desenvolvimento. Riscos relacionados ao conteúdo, contato, conduta e contrato abrangem, entre outras coisas, conteúdo violento e sexual, agressão cibernética e assédio, jogos de azar, exploração e abuso, incluindo exploração e abuso sexual, e a propagação ou incitação a atividades suicidas ou que ponham em risco a vida, inclusive por criminosos ou grupos armados designados como terroristas ou extremistas violentos. [..] (ONU, 2021)

Nessa concepção, as crianças devem ser protegidas nos ambientes virtuais das mais diversas formas que o acesso abrangente de informações e contato online podem causar. Além do mais, os estados devem priorizar o cuidado com os efeitos da tecnologia nos primeiros anos de vida das crianças, quando a plasticidade cerebral está no seu máximo funcionamento, sendo essencial para moldar o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Outro ponto abordado pelo comitê é a necessidade dos estados em conduzir campanhas para conscientizar sobre o uso no ambiente digital, promovendo programas que auxiliem as crianças a proteger sua privacidade e evitar danos. O estado tem o dever de proteger as crianças da violação de direitos por empresas, tomando medidas para prevenir, monitorar e principalmente punir quando há abusos dos direitos (ONU, 2021).

Refletindo sobre a integridade e vulnerabilidade das crianças e adolescentes no uso digital, Brito (2025) aborda que, em 2017, mais de um milhão de crianças tiveram suas identidades roubadas utilizando jogos ou sites nos Estados Unidos, em contrapartida, apenas sete por cento dos adultos foram afetados. Segundo a autora, no mesmo ano houve um vazamento de dados, onde mais de 147 milhões de pessoas tiveram suas informações expostas na *dark web*, apresentando uma vulnerabilidade da privacidade dos usuários.

No Brasil, em 2014, foi aprovado o Marco Civil da Internet, lei que estabelece direitos e deveres para o uso da internet, tendo como princípios a neutralidade, privacidade e liberdade de expressão. Nessa perspectiva, em 2018, foi criada a Lei de Proteção de Dados (LGPD), tendo o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade, privacidade das informações e o tratamento dos dados pessoais da população brasileira, inclusive em meios digitais e físicos (BRASIL, 2018).

Complementando essas duas leis, surge em setembro de 2025, a lei Nº 15.211**,** que entra em vigor em março de 2026, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes virtuais, o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. Nos seus artigos, impõe obrigações a empresas e plataformas digitais que oferecem serviços de acesso a essa faixa etária. No que compete, vedação de conteúdos impróprios, mecanismos de verificação de idade, obrigatoriedade de controle parental limitando o acesso, redes sociais vinculadas ao perfil dos responsáveis, jogos com proteção contra contatos e vedação de exploração comercial, proibindo perfis de menores de idade para fins comerciais e lucrativos. A Agência Nacional de Proteção de Dados - ANPD será a autoridade fiscalizadora (BRASIL, 2025).

Em 2019, segundo a pesquisa feita por *TIC Kids Online,* entre a faixa etária de nove a dez anos, 79% das crianças eram usuários da Internet, já em 2021, quando a pesquisa foi refeita, constatou-se que 92% se tornaram usuários, apresentando um grande crescimento de crianças que utilizam a Internet (BRITO, 2025). Sendo assim, é necessário pensar em maneiras para auxiliar esse processo para que os mesmos tenham uma navegação segura.

Nessa perspectiva, a organização Childhood Brasil, que atua pela proteção da infância contra a violência sexual, desenvolveu uma cartilha intitulada “Navegar com Segurança”. Esse material é destinado para os pais, responsáveis e educadores, orientando sobre o uso seguro da Internet, dividido em 5 eixos que possibilitam compreender sobre a tecnologia, os perigos virtuais, as oportunidades que a Internet proporciona, dicas para uma navegação segura sobre privacidade, compartilhamento de dados pessoais e a necessidade de mediação parental. Além do mais, o site apresenta diversos materiais interativos, como vídeos explicativos sobre diversos temas, o que permite compreender e orientar (CHILDHOOD BRASIL, 2025).

Há ainda outros materiais disponíveis na Internet, que auxiliam nesse processo e trabalham com a segurança digital. Como exemplo, podemos citar a cartilha desenvolvida pelo Governo Federal em 2020, intitulada “Proteção de crianças e adolescentes na Internet”, destinada aos pais e responsáveis, e o site *SaferNet* Brasil, que apresenta cursos, notícias, vídeos e jogos. E o jogo *Interland,* que apresenta uma proposta lúdica e interativa, será o foco da análise por apresentar uma facilidade de acesso e ser dinâmico, voltado exatamente para as crianças e adolescentes, com uma interface intuitiva, não sendo encontrado jogos similares a ele disponível na Internet.

Embora essas iniciativas enfatizem a segurança digital e a relação à mediação para proporcionar uma experiência online segura, é fundamental avançar para uma abordagem formativa. Nessa perspectiva, envolve a educação digital como ferramenta para promover a prevenção de riscos e o exercício pleno da cidadania no ambiente virtual.

3.1 A Educação Digital na perspectiva da cidadania e da BNCC

Na concepção de cidadania, a educação sempre foi um requisito para o seu pleno exercício, que permaneceu constante ao longo dos anos. Com a cidadania digital, emergiu a necessidade de uma educação digital direcionada à nova realidade da sociedade. Cujo objetivo principal é promover o desenvolvimento dos indivíduos preparados para os ambientes digitais. Essa cidadania digital emerge das necessidades da sociedade atual, que implica em acesso aos direitos assim como compromissos e deveres (SOUZA, 2018).

A Educação emerge entre as potencialidades das TICs, precisando inovar as práticas pedagógicas, possibilitando o conhecimento por meio das redes, ambientes virtuais e ensino a distância. Uma educação digital transcende o domínio das ferramentas, aplicativos e plataformas, exercendo o papel da formação integral do indivíduo moldado para conviver em um contexto digital. O seu princípio deriva em auxiliar o cidadão digital a se tornar crítico, ético, respeitoso e consciente. Esse sujeito deve compreender que identidade e valores são os mesmos no mundo físico ou virtual, e a educação digital deve contribuir para relações na sociedade, tendo capacidade para refletir e formar opinião própria (SOUZA, 2018).

Nesse contexto de conscientização sobre os riscos e oportunidades da Internet, há a necessidade de uma educação digital estruturada em princípios da cidadania, buscando preparar crianças e adolescentes integrando direitos, deveres e competências essenciais.

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC, documento normativo que norteia os currículos da educação brasileira, apresenta a discussão da Cultura Digital no seu 5° eixo de competências gerais. Caracterizando competências como um conjunto de conhecimentos, habilidades, bem como atitudes e valores da cidadania. Nessa perspectiva, propõe-se incorporar as tecnologias digitais como ferramentas para a construção dos conhecimentos e atuação crítica dos alunos. Conforme é apresentado abaixo:

> Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p.9).

Essa competência revela-se essencial diante das transformações da sociedade e do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação, permitindo que os alunos não apenas acessem, mas contribuam para a construção do saber, tendo o seu protagonismo (BRASIL, 2017).

Nessa concepção, destaca-se o papel da mediação do professor junto ao uso das tecnologias digitais. Essa mediação exige uma proposta reflexiva, atuando como responsável por criar as condições necessárias para estimular e favorecer a construção do conhecimento ativo dos alunos ao utilizar esses dispositivos (NIZ, *et al.*, 2024).

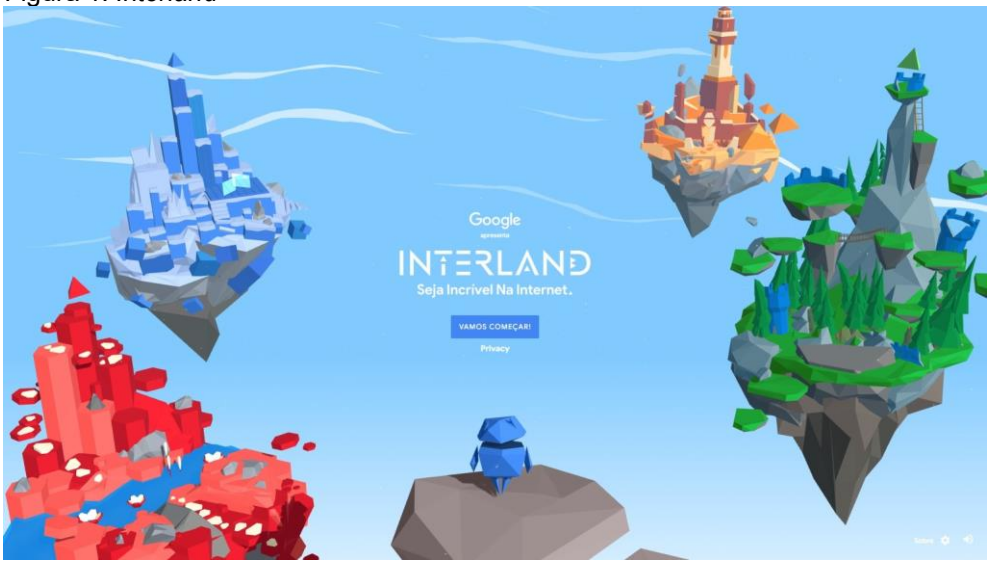
A integração das tecnologias digitais, alinhadas às competências da BNCC sendo mediadas por práticas educativas inovativas, torna-se um caminho promissor capaz de formar sujeitos digitais éticos, críticos e responsáveis. O jogo *Interland,* pode ser um recurso que auxilie no processo da aprendizagem sobre segurança digital, desenvolvendo as competências culturais, e possibilitando aos professores uma ferramenta acessível alinhadas aos objetivos curriculares.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DO JOGO *INTERLAND*: UMA PROPOSTA PARA UMA EDUCAÇÃO DIGITAL

Pensando nessa perspectiva de auxiliar as crianças e adolescentes a utilizarem corretamente a Internet, surge a iniciativa do Google em colaboração com a Net Safety Collaborative e a Internet Keep Safe Coalition. Um jogo intitulado *Interland* – Seja Incrível na Internet, disponível para acesso em: https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br_br/interland/ projetado para ensinar às crianças habilidades necessárias para interagir com segurança na Internet. Sendo uma ferramenta para os pais e educadores que apresenta os fundamentos da segurança e da cidadania digital. É um jogo de plataforma e aventura disponível online e gratuitamente com mecanismos simples e sonoros.

Esse jogo pode ser direcionado aos alunos do 2° ao 6° ano do ensino fundamental para crianças de 7 a 12 anos, não sendo limitado somente a esse público. É uma proposta educativa atrativa, onde o jogador explora e aprende enquanto interage, apresentando 4 mundos diferentes, como pode ser visto na imagem abaixo:

Figura 1: *Interland*



Fonte: Google, 2026.

Cada mundo possibilita ao jogador aprender uma lição sobre segurança e cidadania digital, podendo escolher por qual mundo começar, sendo eles:

No primeiro mundo, O Reino da Bondade, apresenta sobre o tema da bondade e da negatividade na Internet, tendo como meta se comunicar

positivamente nas redes sociais, identificando o *bullying*, onde há sujeitos agressores, testemunhas e as vítimas.

O jogador distribui vibrações positivas, por meio de *emojis*, para os personagens que estão tristes, as vítimas de bullying, enquanto realiza um trajeto até alcançar o topo da montanha. No meio do percurso, há personagens que devem ser bloqueados e denunciados, pois impedem a passagem do jogador e reagem negativamente aos outros personagens, fazendo-o perder pontos quando chega perto, esses seriam os personagens agressores do jogo. Essa fase do jogo permite uma reflexão sobre os comportamentos, sejam eles na Internet ou pessoalmente nas interações do cotidiano, sendo uma proposta que pode ser abordada em sala de aula também. A interface desse mundo pode ser visto abaixo na figura 2:

Figura 2: Reino da Bondade

Fonte: Google, 2026.

Na Montanha da Consciência, figura 3 abaixo, discute-se sobre o cuidado com as informações compartilhadas na Internet e com quem deve se compartilhar. Sejam elas fotos, informações pessoais como senhas, localização, nome, número de telefone, dados bancários, textos, notícias falsas, entre outros.

O jogador recebe uma mensagem e nela deve verificar com quem deve compartilhar, como pais, amigos, familiares ou público. Como as informações viajam através da velocidade da luz, é necessário direcionar o alvo usando os espelhos para que a informação chegue nos personagens corretos, ou sejam guardadas em

cofres ou descartadas no lixo. Por exemplo, o endereço deve ser compartilhado somente com os pais, amigos e familiares, senhas devem ser armazenadas em “cofres” somente para que o jogador tenha o acesso.

Figura 3: Montanha da Consciência

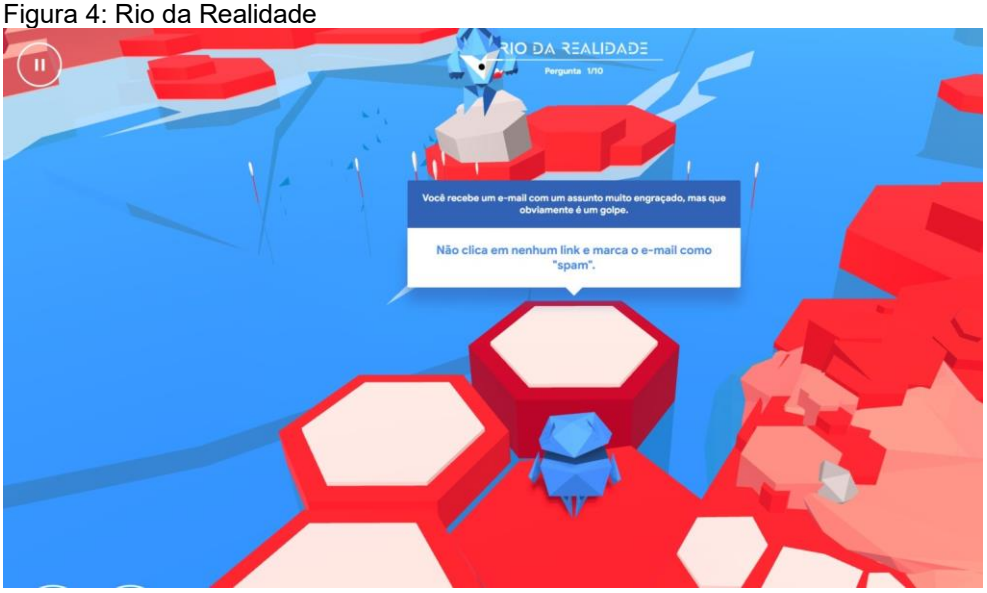
Fonte: Google, 2026.

O terceiro mundo intitulado em Torre do Tesouro, figura 4: a narrativa dessa fase aborda como proteger suas informações pessoais, ensinando o usuário a criar senhas difíceis e seguras que protejam os dados, evitando o acesso de hackers. É necessário coletar mensagens e informações pessoais em um percurso com obstáculos com o objetivo de guardar na torre protegida. Para isso, deve-se aumentar a proteção da torre escolhendo as senhas difíceis, sendo elas com letra maiúscula e minúscula, com caracteres especiais e com número para impedir a invasão dos hackers. Quando o jogador escolhe senhas fracas por exemplo “12345” as torres perdem pontos e são atacadas.

No último, o Rio da Realidade, tem como proposta ensinar sobre *phishing* e golpes digitais, mostrando que nem todos os conteúdos na Internet são verdadeiros ou confiáveis, podendo ser ações maliciosas para roubar informações e identidades. O jogador deve responder diversas perguntas, para liberar o caminho para atravessar o rio e assim concluir a fase. Exemplo de pergunta: Um site está realizando uma promoção de um item com 90% de desconto. Alternativa A) devo comprar e colocar minhas informações pessoais neste site. B) Compartilhar para que

mais pessoas fiquem sabendo da oferta ou C) Denunciar e não comprar nada e mostrar a um adulto, que pode ser visto na figura 5:

Figura 4: Rio da Realidade



Fonte: Google, 2026.

Seja Incrível na Internet pode ser utilizado dentro da sala de aula, como uma ferramenta complementar, alinhada à Base Nacional Comum Curricular – BNCC em sua 5° competência sobre Cultura Digital. Os criadores desenvolveram um plano de aula elaborado de como trabalhar com cada fase, podendo ser jogado após uma sequência didática, por exemplo. Com introdução de temas para debate e discussão. Sua vantagem é que pode ser usado em qualquer navegador, não sendo necessário baixar, podendo ser jogado pelo celular, *tablets* e computadores com acesso à Internet, apresentando uma linguagem lúdica, podendo ser usado em contextos de inclusão por apresentar uma narração em áudios.

Após concluir cada mundo do jogo, é disponibilizado um questionário para testarem os conhecimentos adquiridos no decorrer das fases.

Segundo Savi e Ulbricht (2008), que definem a classificação dos jogos, esse jogo permite uma aprendizagem por descoberta, onde o aluno explora, experimenta e estimula a curiosidade, além de ser um jogo com efeito motivador que incentiva o aprendizado em ambientes interativos e dinâmicos, provocando o interesse com desafios e metas, contribuindo para a aprendizagem do tema abordado.

A análise do jogo *Interland* permitiu verificar que é uma ferramenta pedagógica eficaz para o desenvolvimento da educação digital e permitindo aprender sobre segurança online. A ambientação em quatro mundos jogáveis aborda de forma lúdica e interativa os pilares fundamentais que buscamos analisar.

Alinhado à BNCC (BRASIL, 2017), enfatiza o uso crítico, ético e reflexivo das tecnologias digitais, promovendo não apenas o conhecimento técnico, mas também atitudes de responsabilidade, empatia e protagonismo digital. Por ser gratuito e compatível com diversos dispositivos, auxilia na integração nas escolas que apresentam limitações em suas estruturas. A gamificação surge como uma aliada ao ensino, sendo capaz de promover interação entre os alunos e discutir sobre assuntos relevantes para a sociedade atual.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse estudo, evidenciou-se o impacto que as tecnologias têm no cotidiano das crianças e adolescentes, de um lado proporcionando oportunidades de aprendizado e desenvolvimento e, de outro, riscos à privacidade e ao bem-estar.

Com a legislação em vigor no país, nota-se que há uma discussão sobre a segurança dessa faixa etária e que as autoridades estão preocupadas com a realidade encontrada, porém as medidas ainda são pouco efetivas.

O jogo *Interland*, como proposta lúdica, apresentou potencial para engajar de forma positiva, motivando e possibilitando uma aprendizagem por descoberta, além de estimular a reflexão sobre os comportamentos na Internet. *Gamificar* a educação auxilia no equilíbrio entre conhecimento e entretenimento, oferecendo aos professores, pais e responsáveis uma ferramenta que aborda diversos temas relevantes. Isso desperta o interesse e a curiosidade no aluno, pois se trata de uma ação que envolve criatividade e motivação, trabalhando com a ludicidade.

Para pesquisas futuras, sugere-se a realização de um estudo que viabilize a aplicação dos planos de aula e do jogo desenvolvido pelo Google, avaliando os impactos qualitativos e quantitativos no comportamento digital.

Portanto, torna-se evidente a necessidade de ampliar a discussão dentro e fora das aulas, com o objetivo de regulamentar e proporcionar o uso seguro da Internet para crianças e adolescentes, de maneira que possam aproveitar suas principais funcionalidades com segurança e destreza.

REFERÊNCIAS

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular** – BNCC 3ª versão. Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet). Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 15 ago. 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em: 22 dez. 2025.

BRASIL. Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 17 set. 2025 (Edição extra). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em: 22 dez. 2025

BRASIL. **Proteção de crianças e adolescentes na internet: recomendações para pais e responsáveis**. Secretaria Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente, Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos, 2020. 29 p. Disponível em: https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2020-2/junho/proteodecrianaseadolescentesnainternet.pdf. Acesso em: 20 jan. 2026

BRITO, Maria Zulmira de. Segurança digital na educação: normas e boas práticas para o tratamento de .... Local de publicação: Editora, ano. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=N9hjEQAAQBAJ&lpg=PT7&dq=seguran%C3%A7a%20digital%20para%20crian%C3%A7as&lr&hl=pt-BR&pg=PT7#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 22 dez. 2025.

CAVALCANTE, Andrea Pinheiro Paiva et al. **Crianças, adolescentes e jovens:** riscos e oportunidades na cultura digital. São Paulo: Pimenta Cultural, 2025. 403 p. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=BERVEQAAQBAJ. Acesso em: 21 dez. 2025.

CHILDHOOD BRASIL. **Navegar com segurança**: por uma internet segura para crianças e adolescentes. [S.l.]: Childhood Brasil, 2025. Disponível em: https://www.childhood.org.br/navegarcomseguranca/. Acesso em: 20 dez. 2025.

COMITÊ DOS DIREITOS DA CRIANÇA (ONU). Comentário Geral nº 25 (2021) sobre os direitos das crianças em relação ao ambiente digital. Genebra: **Organização das Nações Unidas,** 2021. Tradução não oficial: Instituto Alana, abr. 2021. Disponível em: https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/04/comentario-geral-n-25-2021.pdf. Acesso em: 22 dez. 2025.

FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=oB5x2SChpSEC. Acesso em: 22 dez. 2025.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa socia**l. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOOGLE. Interland: seja incrível na internet. [S.l.]: **Google**, 2017. 1 jogo eletrônico online. Disponível em: https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br_br/interland. Acesso em: 22 dez. 2025.

NIZ, Claudia Amorim Francez et al. A cultura digital presente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC): discussões sobre a prática pedagógica. **Anais CIET**: Horizonte, São Carlos, v. 5, n. 1, 2024. Disponível em: https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/577/578. Acesso em: 21 dez. 2025

SAFERNET BRASIL. *SaferNet Brasil – defesa dos direitos humanos na internet*. SaferNet Brasil. Disponível em: https://new.safernet.org.br/. Acesso em: 20 jan. 2026.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania. JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS. **RENOTE**: 2008.

Souza, M. C. de. (2018). Educação digital: a base para a construção da cidadania digital. **Debater a Europa**, (19), 57-67. Disponível em: https://doi.org/10.14195/1647-6336_19_5. Acesso em: 21 dez. 2025