



RELATÓRIO DE PESQUISA

Pequenos Investigadores Digitais: aprendendo a usar a internet com segurança

TEMA: Uso do celular e segurança na internet

DELIMITAÇÃO DO TEMA: Hábitos de uso do celular pelos alunos do primeiro ano da EMEF Augusto Longoni.

RESUMO

O projeto “Pequenos Investigadores Digitais” nasceu porque nós queríamos conhecer melhor os alunos do 1º ano. Nós somos da Pré-Escola e, no próximo ano, também vamos estudar no 1º ano. Por isso, entrevistamos 40 crianças para descobrir como elas usam o celular, quais jogos gostam e se já passaram por situações que causaram medo ou confusão. Nós fizemos perguntas, conversamos, pesquisamos, organizamos as respostas e construímos gráficos. Também criamos cartazes sobre segurança na internet e fizemos brinquedos e jogos com materiais recicláveis para não ficar muito no celular. Descobrimos que 28 crianças têm celular próprio e 18 usam o aparelho todos os dias. O Roblox foi o jogo mais escolhido. Também descobrimos que muitas crianças usam o celular antes de dormir. Aprendemos que ficar muito tempo no celular pode deixar a nossa “cabeça quadrada” e dificultar a atenção nas atividades da escola. A luz do celular também pode enganar o cérebro, fazendo parecer que ainda é dia e atrapalhando o sono. No dia seguinte, podemos ficar com preguiça, irritados e sem paciência. Durante a pesquisa, percebemos que nossas famílias também usam bastante o celular, até antes de dormir. Por isso, queremos fazer uma próxima pesquisa sobre os hábitos digitais das famílias e melhorar esses hábitos também.

PALAVRAS-CHAVE

Segurança na internet; Educação Básica; Cultura digital; Jogos digitais.

1 INTRODUÇÃO:

Nós escolhemos pesquisar como as crianças usam o celular. O celular faz parte da nossa vida. Nós usamos para brincar, jogar e assistir vídeos. Mas precisamos aprender a usar o celular com cuidado. Na internet, existem coisas que podem ser perigosas.

Por isso, tivemos uma ideia: entrevistar os alunos do 1º ano. Nós escolhemos eles porque queríamos conhecer melhor essas crianças. Queríamos saber do que elas gostam. Também queríamos saber como elas usam o celular.



Nós somos da Pré-Escola. No próximo ano, nós também vamos para o 1º ano. Por isso, conversar com os alunos do 1º ano é importante para nós. Eles já estão vivendo uma experiência que nós vamos viver no próximo ano.

Com as entrevistas, vamos aprender juntos. Vamos descobrir como as crianças usam o celular.

Também vamos pensar em como usar a internet e os jogos de forma segura.

Nossa pergunta de pesquisa é: *Como os alunos do 1º ano da EMEF Augusto Longoni usam o celular?*. Assim, queremos conhecer melhor nossos colegas e aprender a ser bons Defensores Digitais.

1.1 PERGUNTA NORTEADORA:

Como os alunos do 1º ano da EMEF Augusto Longoni usam o celular?

1.2 HIPÓTESES

Hip. 1- A maioria dos alunos utiliza o celular todos os dias.

Hip. 2- Os jogos digitais são uma das principais atividades realizadas no celular.

Hip. 3- Muitas crianças ainda não conhecem os principais riscos existentes na internet.

Hip. 4- Alguns estudantes já tiveram contato com pessoas desconhecidas ou conteúdos inadequados durante o uso de jogos digitais.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL: Investigar como os alunos do 1º ano da EMEF Augusto Longoni utilizam o celular.



2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Obj. esp. 1- Compreender em quais momentos os alunos utilizam o celular.

Obj. esp. 2- Identificar os principais jogos digitais utilizados pelas crianças.

Obj. esp. 3- Investigar se os estudantes já vivenciaram situações desagradáveis ao navegar na internet.

Obj. esp. 4- Promover reflexões sobre comportamentos seguros durante o uso da internet e dos jogos digitais.

Obj. esp. 5- Desenvolver atitudes de responsabilidade, respeito e cidadania digital, conforme orientações da BNCC Computação.

Obj. esp. 6- Confeccionar, em família, maquetes, bonecos, brinquedos ou jogos inspirados nos seus jogos digitais/ vídeos favoritos, utilizando materiais recicláveis, com o intuito de criar uma alternativa ao uso excessivo do celular.

3 METODOLOGIA

Serão desenvolvidas as seguintes estratégias:

- Conversa inicial sobre celulares, jogos digitais e internet.
- Entrevistas individuais com os alunos do 1ºano, utilizando perguntas simples e linguagem acessível.
- Registro das respostas em tabelas e gráficos elaborados coletivamente.
- Pesquisa bibliográfica sobre segurança digital, jogos digitais e riscos presentes na internet.
- Leitura de livros, vídeos e materiais educativos sobre cidadania digital.
- Rodas de conversa sobre situações vivenciadas pelas crianças nos jogos digitais.
- Produção de cartazes e combinados de segurança para uso da internet.
- Confecção de maquetes, bonecos, brinquedos ou jogos com materiais recicláveis.
- Socialização das aprendizagens com a comunidade escolar na Mostra do Conhecimento.



4 ANÁLISE DOS DADOS PRODUZIDOS

Nós entrevistamos 40 crianças do 1º ano. Descobrimos que muitas gostam de jogar no celular.

O jogo mais escolhido foi o Roblox. Depois veio o Minecraft. 28 crianças têm celular próprio e 18 usam o celular todos os dias.

Também descobrimos que muitas crianças usam o celular antes de dormir. Isso pode atrapalhar o sono e a aprendizagem na escola. 17 crianças preferem jogar no celular e 19 preferem brincar com brinquedos. Nós percebemos que o resultado ficou bem próximo.

Também perguntamos sobre os sentimentos durante o uso da internet. 30 crianças já sentiram medo, susto ou confusão usando o celular. Isso mostra que precisamos aprender a usar a internet com cuidado. Precisamos proteger nossos dados. Também precisamos conversar com adultos quando alguma coisa ruim acontecer.

5 CONCLUSÕES

Nós aprendemos muitas coisas com a pesquisa. Aprendemos a fazer perguntas e entrevistar outras crianças. Aprendemos a ouvir as respostas. Também aprendemos a fazer e ler gráficos.

Descobrimos que usar muito tempo o celular pode deixar a nossa **“cabeça quadrada”**. Quando isso acontece, pode ficar mais difícil prestar atenção e fazer as atividades na escola.

Também descobrimos que a luz do celular pode atrapalhar o sono. Ela pode enganar o nosso cérebro. O cérebro pensa que ainda é dia. Assim, podemos demorar mais para dormir. No outro dia, podemos ficar com preguiça, irritados e sem paciência.

Durante a pesquisa, percebemos uma coisa muito importante. As nossas famílias também usam bastante o celular e até mesmo antes de dormir. Isso fez a gente pensar em novas perguntas.

Por isso, queremos continuar pesquisando. Na próxima pesquisa, podemos descobrir como as famílias usam o celular. Também podemos descobrir o que podemos fazer para usar menos o celular antes de dormir.



Com o projeto, aprendemos que a tecnologia pode ser muito legal. Mas precisamos aprender a usar com cuidado. Assim, podemos cuidar da nossa cabeça, do nosso sono e da nossa saúde. Também aprendemos a ser bons **Defensores Digitais**.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular – Computação*. Brasília: MEC/CNE, 2022.

_____. Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania. Saiba quais os riscos que as crianças e adolescentes estão expostas na internet. Publicado em: 9 nov. 2020. Atualizado em: 9 nov. 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/reconecte/saiba-a-quais-riscos-a-crianca-e-a-adolescente-esta-exposta-na-internet>. Acesso em: 3 jul. 2026.

_____. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

GIRAFFA, L.M.M.; SANTOS, M. F.; RODRIGUES, G. Conectando experiências: reflexões relacionadas ao pensamento computacional dos anos iniciais do ensino fundamental. Joaçaba (SC): Editora Unoesc, 2023, v.1. p.136. Disponível em: <https://www.doi.org/10.18593/978-85-98084-53-4>. Acesso em: 26 jul. 2026.

GIRAFFA, L.M.M.; SANTOS, M. F. O Erro é meu amigo. Editora Vencer. São Paulo, 2021. DOI: <https://doi.org/10.47585/9786599324260>.

NUÑEZ, Emília. A menina da cabeça quadrada. 1ª edição. Editora Emilia Nuñez, 2017.

RAABE, André Luís Alice; ZORZO, Avelino Francisco; BLIKSTEIN, Paulo; et al. Computação na Educação Básica: *fundamentos e experiências*. Porto Alegre: Penso, 2020.

RODRIGUES, L. S.; RODRIGUES, G. S.; RODRIGUES, G. S. Pensamento Computacional: marcos legais e a formação docente. in: Organizadores: Grazielle da Silva Rodrigues, Fabio Yoshimitsu Okuyama e Silvia de Castro Bertagnolli. (Org.). Pensamento Computacional na Educação Infantil: guia para auxiliar professores no planejamento e realização de atividades com Pensamento Computacional. São Paulo: Pimenta Cultural, 2025. p. 46-84. ISBN digital: 9786559501373. DOI: 10.31560/pimentacultural/978-65-5950-137-3. Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/livro/pensamento-computacional/>. Acesso em 27 jul. 2026.

SOCIEDADE BENEFICENTE ISRAELITA BRASILEIRA ALBERT EINSTEIN. 3 fatores que explicam como o celular afeta a qualidade do sono. Atualizado em: 30 dez. 2025. Disponível em: <https://www.einstein.br/n/vida-saudavel/fatores-que-explicam-como-o-celular-afeta-a-qualidade-do-sono>. Acesso em: 3 jul. 2026.