



# SerDigi

Recurso educacional para  
conscientização de jovens  
sobre sua privacidade no  
ambiente cibernético

Apoio de divulgação







## Atribuição-Não Comercial- Compartilha Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

### VOCÊ TEM O DIREITO DE:

**Compartilhar** — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato

**Adaptar** — remixar, transformar, e criar a partir do material

O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

#### De acordo com os termos seguintes:



**Atribuição** — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.



**Não Comercial** — Você não pode usar o material para fins comerciais.



**Compartilha Igual** — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.

**Sem restrições adicionais** — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

#### Avisos:

Você não tem de cumprir com os termos da licença relativamente a elementos do material que estejam no domínio público ou cuja utilização seja permitida por uma exceção ou limitação que seja aplicável.

Não são dadas quaisquer garantias. A licença pode não lhe dar todas as autorizações necessárias para o uso pretendido. Por exemplo, outros direitos, tais como direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais, podem limitar o uso do material.

# SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1.0 APRESENTAÇÃO</b>   | <b>5</b>  |
| <b>2.0 DIREITO À PRIVACIDADE E A PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS</b> | <b>7</b>  |
| <b>3.0 JOGO</b>   | <b>9</b>  |
| <b>3.1 COMPOSIÇÃO DO JOGO</b>                                   | <b>9</b>  |
| <b>3.2 JOGABILIDADE</b>   | <b>10</b> |
| <b>3.3 REGRAS</b>   | <b>12</b> |
| <b>4.0 DICAS DE APLICAÇÃO DO JOGO</b>                           | <b>13</b> |
| <b>5.0 PROFESSORES E EDUCADORES</b>                             | <b>14</b> |

## 1.0 APRESENTAÇÃO

A Lei Federal n.º 13.709, de 14 de agosto de 2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) confere ao cidadão, titular de seus dados pessoais, o direito de decidir quem poderá utilizar seus dados pessoais e de que maneira, conforme as definições legais.

O Serviço Federal de Processamento de Dados (Serpro), por assumir um papel de promotor da transformação digital do Estado:

- ✦ Altera o Estatuto Social, incorporando as atribuições do Encarregado (responsável pelo tratamento dos dados pessoais).
- ✦ Estabelece ações estratégicas para adequação à LGPD.

Para contribuir com o governo e a sociedade, o Serpro participa e estimula debates e trabalhos de conscientização sobre a importância e a necessidade da proteção de dados pessoais.



# SERDIGI É UM RECURSO EDUCACIONAL

Desenvolvido pelo Serpro, o SerDigi é um recurso educacional para conscientizar jovens sobre sua privacidade no ambiente cibernético. É voltado para professores e estudantes do ensino fundamental II da rede pública de ensino, com fim de:

- Promover acesso à informação.
- Conscientização sobre proteção de dados pessoais na internet.
- Exercício da cidadania referente a privacidade e proteção de dados pessoais.

A implantação terá uma etapa de formação dos professores com fundamentos de LGPD para apoiar os alunos no uso do jogo e uma etapa de aplicação do jogo em sala de aula.

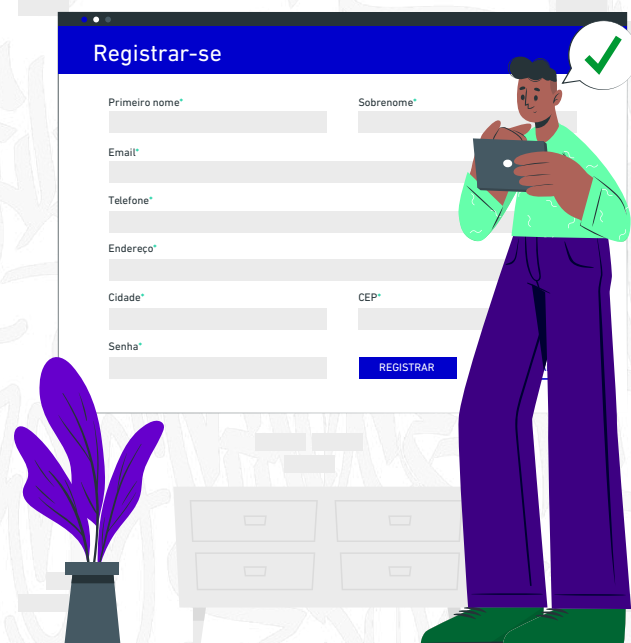
O objetivo é promover conhecimento aos alunos do ensino fundamental sobre proteção de dados pessoais, demonstrando os potenciais riscos quando pessoas de má fé fazem o uso indevido de dados pessoais.



## 2.0 DIREITO A PRIVACIDADE E A PROTEÇÃO DOS DADOS PESSOAIS

**Você sabia que:** para que uma empresa possa obter, manter, divulgar e/ou compartilhar seus dados, vídeos ou qualquer informação pessoal que possibilite a sua identificação, ela necessita de algumas condições para fazê-lo?

**E UMA DELAS ESTÁ RELACIONADA À FINALIDADE QUE A EMPRESA ESTÁ USANDO PARA TRATAR SEUS DADOS**



Vamos exemplificar:

A escola que você frequenta trata dados pessoais tais como nome, endereço, telefone, dentre outros. A escola necessita desses dados pessoais para cumprir o objetivo de formar seus alunos no ensino fundamental.

Assim como a escola, quando você realiza uma compra pela internet, a empresa de quem você comprou algo, necessita dos seus dados pessoais para identificá-la como comprador(a) de um determinado produto e para enviar as suas compras.

## **QUANDO VOCÊ SE IDENTIFICA NO SITE E INFORMA SEUS DADOS PESSOAIS É QUANDO SE INICIA O TRATAMENTO DESTES**

Imagine que essa empresa comece a te bombardear com promoções de vendas, o que fazer?

Pense, se esta empresa compartilhar seus dados pessoais e como resultado você comece a receber inúmeras chamadas de telemarketing?

Será que a empresa pode adotar essa postura?

Se o titular identificar que seus dados estão sendo tratados indevidamente, a LGPD lhe assegura meios de solicitar a interrupção desse tratamento.

### **Você sabia?**

O titular de dados pessoais pode, a qualquer momento, pedir a uma empresa que elimine seus dados pessoais quando terminar seu tratamento ou quando identificada a desnecessidade.

Caso você não seja atendido(a) poderá recorrer à Autoridade Nacional de Proteção de Dados para que seu direito seja respeitado.



## 3.0 JOGO

O jogo SerDigi é uma iniciativa para que alunos do ensino fundamental possam ter contato sobre a temática privacidade e proteção de dados pessoais.



A proposta de ensino lúdico é proporcionar uma aprendizagem interessante e divertida sobre um direito também importante no espaço democrático brasileiro.

### 3.1 COMPOSIÇÃO DO JOGO

- ◆ 1 tabuleiro
- ◆ 65 cartas
- ◆ 6 peões
- ◆ 1 dado de 6 faces



## 3.2 JOGABILIDADE

# O OBJETIVO É GARANTIR UMA ÓTIMA EXPERIÊNCIA

A jogabilidade corresponde a interação entre o design do jogo e a assimilação do conteúdo proposto:

- ◆ Estimulando a cognição dos participantes.
- ◆ Com uma variedade de emoções decorrentes ou associadas a diferentes elementos de motivação.
- ◆ E desempenho de tarefas e conclusão.

A dinâmica proposta está baseada em jogadas positivas, por meio do avanço de casas no tabuleiro do jogo, e em jogadas negativas que acarretam o retroceder nas casas do tabuleiro.

O estímulo positivo pretendido é o de fazer o jogador sentir-se agraciado em razão da evolução alcançada, estimulando a cognição do tema proposto.



O baralho do jogo está composto por 65 (sessenta e cinco cartas), sendo:

**24 (vinte e quatro) cartas** que retratam eventos cotidianos de exposição pessoal indevida ou indesejada, dos dados e informações pessoais e os problemas relacionados a esse tipo de exposição.



**24 (vinte e quatro) cartas** que tratam estímulos positivos demonstrando aos jogadores boas práticas e comportamentos desejados, para que se evite a violação de dados pessoais e seus desdobramentos, tais como a consumação de golpes, fraudes, extorsão e cyberbullying. Essas cartas retratam eventos cotidianos de exposição pessoal, dos dados e de informações pessoais e o comportamento esperado para evitar problemas.



**17 (dezessete) cartas conceituais**, que por essência trazem os aspectos relevantes para a cognição dos jogadores com o tema Privacidade e Proteção de Dados Pessoais à luz da Lei Federal n.º 13.709, de 14 de agosto de 2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Essas cartas trazem informações importantes sobre a Privacidade e Proteção dos Dados Pessoais.



### 3.3 REGRAS



Os jogadores devem escolher com qual peão jogar;



Em seguida, todos deverão jogar os dados 2 (duas) vezes. Quem tirar a maior soma dos valores apresentados iniciará a partida;



Cada jogador jogará uma vez o dado e andará a quantidade de espaços no tabuleiro equivalentes ao número do dado;



O jogador deverá retirar uma carta correspondente ao símbolo (estrela, bola ou cruz) equivalente ao espaço em que se encontra o peão;



Realizará a leitura da carta e dará os passos indicados na carta, podendo avançar ou retroagir no jogo;



Vence o jogador que chegar ao final do tabuleiro.

## 4.0 DICAS DE APLICAÇÃO DO JOGO

Professor, para aplicar o jogo fique atento aos seguintes passos:

- ◆ Apresente aos alunos o vídeo que está disponível no site do jogo que pode ser acessado pelo link <https://campanhas.serpro.gov.br/serdigi> ou direcionando a câmera do seu celular para o QRCode ao lado. Por esse caminho, você também terá acesso ao arquivo digital do jogo.
- ◆ Faça uma explanação breve aos alunos sobre a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).
- ◆ Fale sobre as regras do jogo.
- ◆ Separe a(s) equipe(s) e inicie o jogo.
- ◆ Durante o jogo ou após o final, converse com os alunos para tirar dúvidas, ouvir a percepção do aprendizado, debater sobre os riscos de exposição desnecessária e reforce a importância da privacidade e do comportamento seguro no ambiente virtual.
- ◆ O tema poderá ser objeto de outras atividades, como redação por exemplo.



Cabe aos aplicadores acordar previamente, entre si, se na aplicação do jogo será adotado um único vencedor e finalizar o jogo ou se os vencedores de cada grupo realizarão uma rodada final para termos um grupo vencedor.

## UMA SEGUNDA PARTIDA DO JOGO PROPICIARÁ REVISÃO DO CONTEÚDO APRESENTADO AUXILIANDO NA FIXAÇÃO

Cada aplicador deverá acompanhar as partidas com intuito de avaliar o andamento do jogo, devendo apresentar explicações quando os jogadores tiverem dúvidas sobre o conteúdo disposto na carta.

### 5.0 PROFESSORES E EDUCADORES

O curso "**Fundamentos da LGPD, privacidade e proteção de dados para professores**" apresenta conhecimentos para compreensão do tema abordado no jogo SerDigi. Aponte a câmera do seu celular para o Qr-code ao lado ou acesse o site da Escola Virtual Serpro Educa:

<https://educa.serpro.gov.br>



### Vídeos de apoio

O Serpro disponibiliza vídeos educativos sobre tecnologia que podem ser usados como conteúdo complementar para o jogo SerDigi, basta apontar a câmera do seu celular para o Qr-code ao lado ou acessar o canal **Educação Digital Tec+** no Youtube.

<https://tinyurl.com/2xk6587q>







MINISTÉRIO DA  
FAZENDA

**GOVERNO FEDERAL**



UNIÃO E RECONSTRUÇÃO