

Segurança da Internet

Atividade interativa

Materiais didáticos da Oficina de Informática



TRANSFORMANDO
VIDAS



OFICINA DE
INFORMÁTICA

LEMA DOS AMIGOS DO BEM

Que ninguém se escuse de fazer o bem
Sob o pretexto de que é pequenino,
Pois cada qual algum recurso tem,
Para valorizar o seu destino!

A fraternidade é como um hino
Que juntos cantamos, quando alguém,
De nós recebe o bálsamo divino
Que um gesto amigo e fraternal contém!

Em face do progresso social,
Trabalhar sempre para o bem geral
É sagrado dever nosso!

O meu lema de vida assim descrevo:
Se não posso fazer tudo o que devo,
Devo, ao menos, fazer tudo o que posso!

Amigos do Bem

Proposta de atividade interativa: **“Conscientização sobre os perigos da internet”**

OBJETIVO GERAL

Desenvolver a consciência crítica sobre os perigos da internet e incentivar o aprendizado ativo por meio de atividades interativas, trabalho em equipe e reflexão.

EATAPAS

1. Organização Inicial (divisão em Grupos)

Divida a turma em 5 grupos, cada um responsável por pesquisar, produzir um cartaz informativo e criar um desafio interativo. Utilizando informações de fontes confiáveis sobre um dos temas abaixo:

- Ciberbullying
- Fake news
- Apostas online
- Pesquisa com embasamento crítico
- Segurança na internet e redes sociais

Os cartazes serão expostos no pátio, e os alunos(as) responsáveis estarão posicionados(as) ao lado deles durante as atividades para explicar os conteúdos aos participantes.

OS DESAFIOS INTERATIVOS SÃO:

Mesa 1: Fake News

Material: Computador, celular ou folhas impressas com exemplos de manchetes (verdadeiras e falsas).

Desafio: Identificar quais são fake news e justificar as escolhas.

Registro: O participante pode escrever sua justificativa ou utilizar o Padlet - **padlet.com** via QR Code, para registrar.

Explicação: Alunos(as) do grupo esclarecem os critérios para identificar fake news.

Mesa 2: Cyberbullying

Material: Celular com simulações de mensagens/textos.

Desafio: Identificar mensagens ofensivas e sugerir ações para combater o cyberbullying.

Registro: O participante descreve as ações sugeridas em um pequeno formulário.

Explicação: O grupo explica os impactos do cyberbullying e como denunciar.

Mesa 3: Apostas Online

Material: Folhas impressas com anúncios e banners de aplicativos e sites de apostas online.

Desafio: Identificar as estratégias manipuladoras e justificar os riscos.

Registro: Respostas podem ser feitas por escrito ou enviadas via Padlet.

Explicação: O grupo apresenta dados sobre os perigos das apostas online.

Mesa 4: Pesquisa com Embasamento Crítico

Material: Computador com acesso a internet e buscar exemplos de sites confiáveis e não confiáveis para que o(a) participante inicie a pesquisa.

Desafio: Escolher qual fonte utilizar e justificar a escolha.

Registro: Respostas podem ser feitas por escrito ou enviadas via Padlet.

Explicação: O grupo apresenta boas práticas para realizar pesquisas confiáveis.

Mesa 5: Segurança na Internet e Redes Sociais

Material: Computador com acesso a internet.

Desafio: Ler e compreender o conteúdo teórico e realizar as atividades disponíveis no site da Oficina de Informática.

https://oiadb.org/livro_5ano/pag20_seguranca.html

Registro: Respostas registradas no próprio site e salvas em PDF no computador.

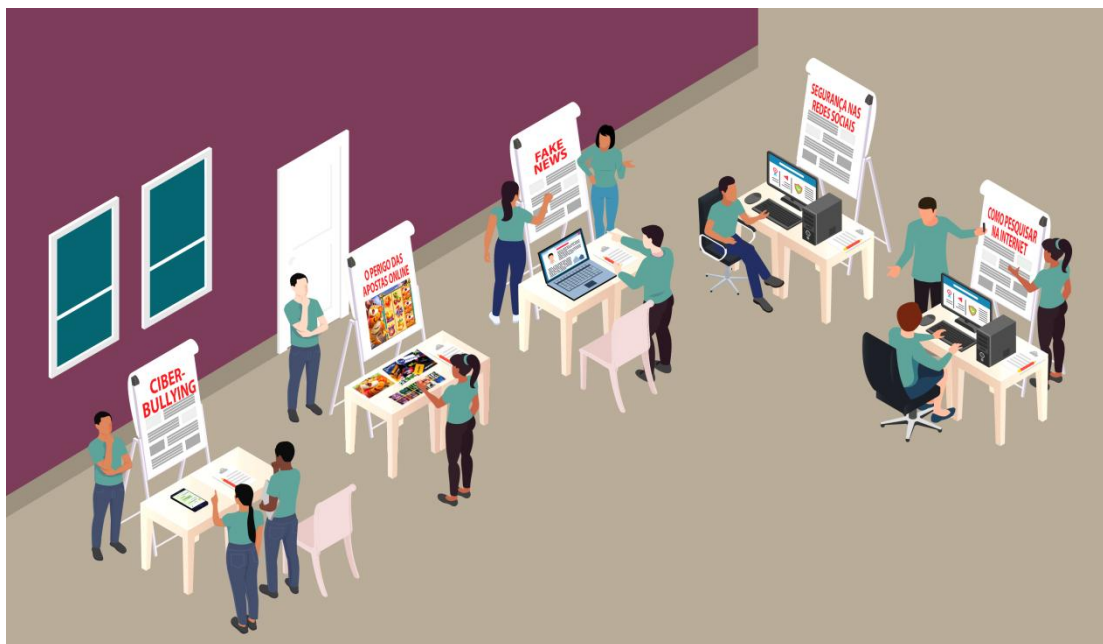
Explicação: O grupo orienta sobre ferramentas de segurança e proteção de dados.

MONTAGEM NO PÁTIO

Cada uma das 5 mesas temáticas terá um desafio interativo, em que os(as) participantes devem registrar suas respostas e justificar suas escolhas. Ao lado de cada mesa, disponha um mural ou flipchart para fixar os cartazes.

No final da dinâmica, se possível, os participantes poderão receber uma cartilha impressa, composta pelos cartazes criados pelos(as) alunos(as) e um QR Code direcionando para o site da oficina de informática, com materiais extras.

Abaixo imagem sugerindo a forma de utilização do espaço na área de entrada dos CTs:



*Cada participante poderá também receber como presente, por ter concluído a atividade, uma folha impressa com o papertoy da Oficina de Informática (disponível em: <https://oiadb.org/ebooks/papertoy.pdf>) Poderá receber também um selo "sou vigilante da segurança na internet" ou certificado de "Conscientização Digital".

Após realização da atividade, em sala de aula, promova reflexão crítica junto aos alunos(as): Encerre com uma roda de conversa para discutir como aplicar os aprendizados no dia a dia e reforçar a importância do uso responsável da internet.

A QUEM SE DESTINA A ATIVIDADE?

A atividade proposta está mais alinhada com **alunos(as) do Ensino Fundamental II (do 6º ao 9º ano) e Ensino Médio**, considerando as habilidades e competências necessárias para realizá-la. Abaixo estão as faixas etárias e características principais desse público:

Faixa Etária

- **Ensino Fundamental II:** Alunos(as) entre **11 e 14 anos**.
- **Ensino Médio:** Alunos(as) entre **15 e 18 anos**.
- Adultos de qualquer idade poderão participar também

Habilidades que a atividade objetiva desenvolver:

Ensino Fundamental II (11 a 14 anos)

- **Desenvolvimento cognitivo:** Capacidade crescente de pensamento crítico, análise e reflexão sobre conteúdos abstratos, como ética digital, segurança na internet e os impactos sociais de fake news e cyberbullying.
- **Aprendizado social:** O trabalho em grupo e as atividades interativas buscam favorecer o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, respeito e colaboração.
- **Visão crítica:** Ainda estão em uma fase de formação de opinião e podem ser vulneráveis a influências externas, como fake news e manipulação em ambientes digitais.

Ensino Médio (15 a 18 anos)

- **Desenvolvimento cognitivo:** Habilidades mais consolidadas de análise crítica, argumentação e tomada de decisão, permitindo maior profundidade nas discussões sobre ética digital e cidadania.
- **Engajamento em questões sociais:** Instigar o interesse por temas relacionados à cidadania e impacto social, sendo capazes de propor soluções práticas para os problemas discutidos.
- **Autonomia crescente:** Munir os(as) adolescentes com ferramentas para lidar com problemas como cyberbullying, segurança digital e apostas online de forma consciente e responsável.
- **Preparação para o futuro:** As habilidades desenvolvidas na atividade (pensamento crítico, trabalho em equipe e comunicação) são importantes para a vida acadêmica e profissional.

REFERÊNCIAS BNCC

Eixo: Cultura Digital

Conceito: Letramento digital / Cidadania Digital / Tecnologia e Sociedade

Habilidades específicas BNCC

CD08LD01 - Compartilhar informações por meio de redes sociais.

CD06CD01 - Analisar as tomadas de decisão sobre usos da tecnologia e suas relações com a sustentabilidade.

CD08CD01 - Compreender e analisar a vivência em redes sociais, em especial sobre as responsabilidades e os perigos dos ambientes virtuais.

Competências do Eixo

CDEM02 - Analisar a relação tecnologia e sociedade, avaliando suas potencialidades e riscos, considerando a ética, a sustentabilidade e o empreendedorismo, a fim de atuar no mundo de forma responsável.

TDEM02 - Utilizar de forma segura, propositiva e intencional as ferramentas tecnológicas digitais para se expressar em ambientes físicos ou digitais.

Competências Gerais BNCC

[CG 05] - 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.

[CG 01] - Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

[CG 10] - Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

Esta proposta de curso abrange os seguintes (ODS) da ONU:



ODS 4 - Educação de Qualidade

- **Meta 4.7:** Até 2030, garantir que todos os(as) alunos(as) adquiram conhecimentos e habilidades necessárias para promover o desenvolvimento sustentável, inclusive, entre outros, por meio da educação para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida sustentáveis, direitos humanos, igualdade de gênero, promoção de uma cultura de paz e não violência, cidadania global e valorização da diversidade cultural e da contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável.
- **Relação:** A atividade promove educação crítica sobre o uso responsável da internet, o combate ao cyberbullying e a pesquisa embasada, contribuindo para habilidades de cidadania digital.



ODS 5 - Igualdade de Gênero

- **Meta 5.b:** Aumentar o uso de tecnologias de base, em particular as tecnologias de informação e comunicação, para promover o empoderamento das mulheres.
- **Relação:** Ao abordar questões de segurança e comportamento online, a atividade contribui para a proteção de grupos vulneráveis, muitas vezes desproporcionalmente afetados por práticas nocivas, como o cyberbullying.



ODS 10 - Redução das Desigualdades

- **Meta 10.2:** Até 2030, empoderar e promover a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade, gênero, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra.
- **Relação:** Sensibilizar sobre os perigos da internet ajuda a reduzir a exposição a conteúdos prejudiciais, promovendo a inclusão digital de forma segura e crítica.



ODS 16 - Paz, Justiça e Instituições Eficazes

- **Meta 16.1:** Reduzir significativamente todas as formas de violência e as taxas de mortalidade relacionada em todos os lugares.
- **Meta 16.10:** Assegurar o acesso público à informação e proteger as liberdades fundamentais, em conformidade com a legislação nacional e os acordos internacionais.
- **Relação:** A atividade aborda o combate ao cyberbullying, a disseminação de fake news e o uso seguro da internet, contribuindo para a promoção de ambientes digitais mais pacíficos e seguros.



ODS 17 - Parcerias e Meios de Implementação

- **Meta 17.8:** Operacionalizar plenamente o Banco de Tecnologia e o mecanismo de capacitação em ciência, tecnologia e inovação para os países menos desenvolvidos até 2017, e aumentar o uso de tecnologias de capacitação, em particular das tecnologias de informação e comunicação.
- **Relação:** O uso de ferramentas digitais como o Padlet, o próprio site do Portal Educacional da Oficina de Informática (oiadb.org) e demais recursos online incentiva o aprendizado ativo e inclusivo sobre tecnologia, fortalecendo o uso responsável da internet.

Fonte:

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>