

COMPETÊNCIAS DIGITAIS E SEGURANÇA NA INTERNET:

INFORMATIVO E ORIENTAÇÕES PARA PAIS,
PROFESSORES E ESTUDANTES



Ketilin Mayra Pedro
Miguel Claudio Moriel Chacon

Competências Digitais e Segurança na Internet: informativo e orientações para pais, professores e estudantes

Autores

Ketilin Mayra Pedro

Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Campus Bauru. Mestrado em Educação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Campus Marília. Doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho - Campus Marília com doutorado sanduíche na Universidade de Barcelona / Espanha. Pesquisas científicas na área da Educação Especial, Informática Educativa, Enriquecimento de alunos precoces e comportamento dotado. Pedagoga do Programa de Atenção aos Alunos Precoces com Comportamento de Superdotação (PAPCS) - UNESP/Marília. Membro do Grupo de Pesquisa Educação e Saúde de Grupos Especiais (Unesp/Marília e Famema). Membro da Associação dos Pesquisadores e Estudantes Brasileiros na Catalunha.

Contato: ketilinp@yahoo.com.br

Miguel Claudio Moriel Chacon

Possui graduação em Psicologia pela Universidade Estadual Paulista (1983). Mestrado em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (1995). Doutorado em Educação Brasileira pela Universidade Estadual Paulista (2001) com doutorado sanduíche no Instituto de Ciências Humanas e Sociais - Université Rene Descartes, Paris V, Sorbonne (2000). Pós-Doutorado em Educação com ênfase em Altas Habilidades/Superdotação pela Universidade Federal de Santa Maria. Atualmente é professor assistente doutor da Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho – Campus Marília. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: educação especial, altas habilidades, superdotação, identificação e família.

Contato: miguelchacon@marilian.unesp.br

Capa

Priscila Calçone

Pedro, Ketilin Mayra.
P372i Informativo sobre Competências Digitais e Segurança na Internet: Orientações para pais, professores e estudantes / Ketilin Mayra Pedro, Miguel Cláudio Moriel Chacon. – Marília, 2016. 24f.

Cartilha (Informativo) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista – UNESP, 2016.

1. Competência Digital. 2. Segurança na Internet. I. Ketilin | Mayra Pedro. II. Miguel Cláudio Moriel Chacon.

CDD 371.334

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	4
1 ORIENTAÇÕES PARA PAIS E/OU RESPONSÁVEIS.....	6
2 ORIENTAÇÕES PARA ESTUDANTES	10
3 ORIENTAÇÕES PARA PROFESSORES	16
GLOSSÁRIO.....	20
SUGESTÕES DE SITES E JOGOS.....	21
REFERÊNCIAS.....	23

APRESENTAÇÃO

Este informativo é fruto de uma pesquisa de doutorado desenvolvida na Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho” – UNESP, Campus de Marília, em parceria com o Programa de Atenção a estudantes Precoces com Comportamento Superdotado (PAPCS). O informativo tem por objetivo orientar sobre o desenvolvimento e a ampliação das competências digitais dos estudantes, de maneira a promover o uso consciente e produtivo das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC).

Nos últimos anos o avanço tecnológico possibilitou a expansão da internet e o acesso a esta, por meio de dispositivos eletrônicos móveis, a qualquer lugar e momento, tornando a internet parte de nossas vidas e principal instrumento de comunicação, entretenimento e busca de informações.

Diante da popularização das TDIC, observamos que crianças e adolescentes

(nativos digitais) passam boa parte do dia conectados na internet, utilizando redes sociais, acessando sites de



NATIVOS DIGITAIS

São aqueles nascidos após 1980, quando estavam sendo lançadas no mercado as primeiras tecnologias digitais. Acreditamos que para a realidade brasileira, podemos considerar nativos digitais aqueles que nasceram após 1990, visto que a internet foi disponibilizada para essa população a partir de 1992 (PALFREY; GASSER, 2011).



IMIGRANTES DIGITAIS

São aqueles menos familiarizados com as TDIC, que embora não tenham nascido em um ambiente digital aprenderam a utilizar alguns recursos digitais. (PALFREY; GASSER, 2011).

pesquisas, postando e compartilhando vídeos, explorando jogos online e verificamos que raramente estas atividades são supervisionadas e/ou orientadas, o que gera uma problemática em relação a qualidade das ações que estes jovens realizam e a superexposição em redes sociais.

Embora algumas pessoas acreditem que a internet é um ambiente sem regras, onde o anonimato está preservado, sabe-se que todas as ações realizadas na internet são monitoradas, sendo que atualmente há pessoas especializadas e equipamentos específicos que fazem o rastreamento daquilo

que acessamos, postamos e compartilhamos. Dessa maneira, torna-se cada vez mais necessário orientar e conscientizar crianças e adolescentes sobre os riscos da superexposição na internet e o uso inadequado das ferramentas de comunicação.

Acreditamos que as TDIC são valiosas ferramentas intelectuais, que se bem utilizadas influenciam positivamente o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes e os tornam usuários críticos e conscientes.

Pensando em disponibilizar um material de fácil acessibilidade, com base na pesquisa realizada e na busca de informações em fontes variadas como livros, artigos científicos, relatórios de pesquisas de organizações nacionais e internacionais, e elaboramos orientações para estudantes, professores, pais e/ou responsáveis que venham ao encontro das habilidades e competências necessárias para viver em uma cultura digital, em que as informações se atualizam a todo o momento, e a comunicação é marcada pela interação instantânea e compartilhamento de mídias, como vídeos, fotos e áudios. Acreditamos que embora seja evidente que nativos digitais são mais ativos em relação às TDIC, é fato que precisam de orientação e mediação durante a realização das atividades

O informativo apresentará orientações para a realização de pesquisas na internet, utilização consciente das redes sociais, e incorporação das TDIC nos currículos escolares.

Esperamos que a leitura deste informativo enriqueça o conhecimento de vocês e possa ajudá-los a explorar todo o potencial das TDIC, seja no contexto de aprendizagem ou de entretenimento.

1 Orientações para pais e/ou responsáveis

A cada dia surgem atualizações, novos sites e aplicativos que tornam a navegação na internet e a comunicação cada vez mais dinâmica e atrativa, sendo cada vez mais difícil acompanhar as mudanças e as atividades que crianças e adolescentes fazem enquanto estão conectados.

A internet pode ser compreendida como uma grande praça mundial, em que crianças e adolescentes estão expostos a todo tipo de conteúdo, pessoas e situações. Os jovens utilizam a tecnologia como extensões de sua própria vida, sendo que proibir o uso ou utilizar programas que bloqueiem determinados conteúdos não são as estratégias mais adequadas para monitorar o que estes realizam na internet.

Embora seja praticamente impossível conhecer todos os jogos e sites disponíveis para crianças e adolescentes acessarem, mesmo assim, cabe ao pais e/ou responsáveis estabelecer um diálogo franco, apresentar os riscos da superexposição e dá má utilização das redes sociais, como também orientá-los, sempre que possível, sobre como realizar uma navegação segura e consciente.

Segundo pesquisas desenvolvidas na área¹, estar incluído digitalmente é muito mais do que ter acesso à computadores, dispositivos móveis e internet, é saber utilizar estes recursos de maneira consciente, exercendo os direitos e deveres da cidadania digital, se responsabilizar pelos conteúdos postados e ter consciência sobre os riscos relacionados a roubo de dados e demais abusos. Elencamos três situações referentes à segurança digital que é preciso estar atento: *Cyberbullying*, *Sexting*, Roubo de Dados/Privacidade.

propagandas e conteúdos com caráter sensacionalista e/ou apelativo, visto que normalmente são armadilhas para que *hackers* invadam as redes sociais e tenham acesso aos dados pessoais.

Sobre os perigos da superexposição de crianças e adolescentes nas redes sociais, pesquisadoresⁱⁱ destacam que sua utilização pelos menores de idade impulsiona crimes como a pedofilia virtual, sendo que, muitas vezes, utilizam esses recursos sem limite e orientação tornando-se um alvo vulnerável para criminosos que deles se aproximam, utilizando perfis falsos.

A internet oferece inúmeras possibilidades de entretenimento e aprendizagem,

no entanto, é imprescindível saber fazer bom uso desta ferramenta, para que sua utilização seja segura e produtiva.

Pensando nisto, observe ao lado



quatro dicas importantes que podem auxiliar crianças e adolescentes a utilizar de maneira crítica e conscientemente as TDIC.

A utilização dos jogos *online* é uma das atividades que também devem ser supervisionada pelos pais. Sobre a preferência dos estudantes pelos jogos



online, pesquisasⁱⁱⁱ apontam que estes possibilitam interação com mundos e realidades virtuais que outros tipos de jogos não

propiciam, sendo esta a atividade preferida de crianças e adolescentes que passam muito tempo na internet. Dessa maneira, pais e/ou responsáveis devem



observar e se informar se os jogos acessados

são adequados à faixa etária das crianças e



adolescentes, pois muitos apresentam conteúdo violento e

impróprio e ainda *chats* que permitem a interação entre os jogadores. Os *chats* destes jogos são ferramenta que podem ser facilmente utilizadas por criminosos para estabelecer contato.

A realização de pesquisas seguras e confiáveis é citada pelos pesquisadores da área como uma atividade que requer atenção e orientação, para que seja corretamente realizada e contribua com o processo de ensino aprendizagem dos estudantes^{iv}. Na figura sobre [Roteiro para Pesquisas](#) na Internet, no tópico destinado aos professores, é possível observar dicas e orientações para a realização de pesquisas confiáveis. Tanto o estabelecimento de regras, quanto os combinados entre pais e filhos são estratégias adequadas para acompanhar as atividades que realizadas por estes na internet. Embora seja difícil monitorar tudo o que as crianças e os adolescentes fazem quando estão *online*, conversar e orientar os filhos na utilização das TDIC reduz os riscos associados à utilização da internet.

2 Orientações para professores

As tecnologias digitais fazem parte, constantemente, da vidas dos nossos estudantes. A maioria das ações realizadas são por meio das TDIC: estudar, conversar, jogar, pesquisar, comprar entre outras. Esta necessidade de estar conectado todo o tempo reflete no comportamento dos estudantes no contexto da sala de aula, sendo que cada vez mais estes demonstram-se desinteressados e entediados durante a realização das atividades pedagógicas muito tradicionais.

Embora consideremos que as TDIC não sejam a solução para todos os problemas educacionais, acreditamos que a inserção destas no currículo o torna mais atrativo e faz com que o estudante seja um agente ativo durante o processo de ensino-aprendizagem. Para que isto ocorra, não basta apenas inserir os recursos de tecnologia no currículo, mas é preciso que sejam selecionados e aplicados com intencionalidade pedagógica, para que sua utilização enriqueça a prática escolar e tornem-se ferramentas de aprimoramento intelectual.

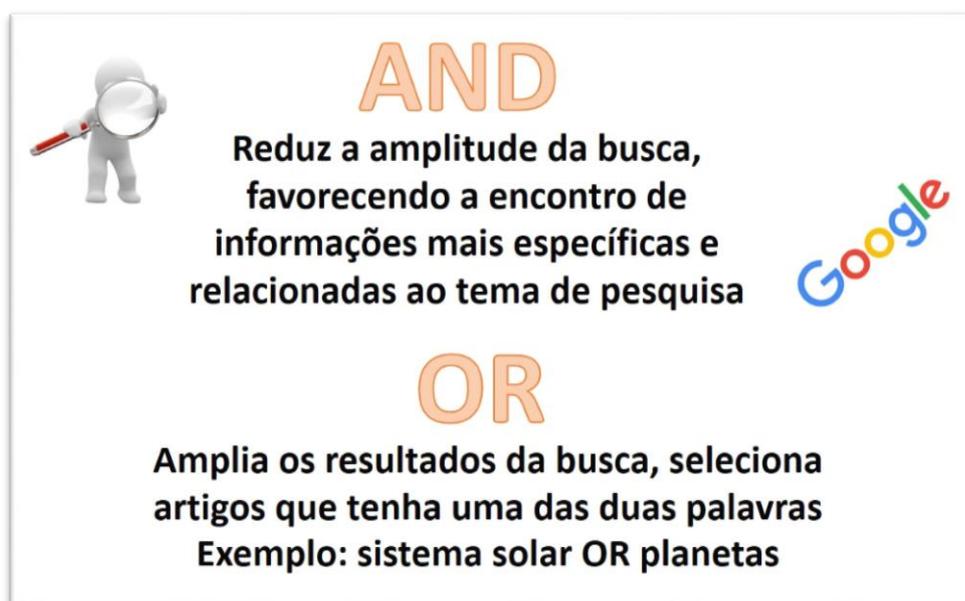
Em relação às habilidades que o estudantes possuem para utilizar às TDIC, em pesquisa desenvolvida por nós, observamos que estes além de apresentar mais habilidades para utilizar ferramentas comunicacionais, como por exemplo: redes sociais, *WhatsApp*, *Snapchat*, *Instagram*, *Youtube* etc.; apresentam também poucas habilidades relacionadas às ferramentas operativas e de produção, como: *Microsoft Office Word*, *Excel*, *PowerPoint*, *Prezi*, *Photoshop*. Consideramos que estas são ótimos recursos pedagógicos, quando o objetivo da atividade é produzir algum conteúdo que possam ser compartilhados com colegas, pais e professores por meio das ferramentas da internet e constituem-se como uma atividade pedagógica que retira o estudante da passividade e o coloca como protagonista ativo do próprio processo de ensino-aprendizagem.

Sobre a realização de pesquisas *online* há que se refletir com os estudantes sobre a qualidade das informações acessadas, visto que embora a internet ofereça muitas informações nem todas são confiáveis, sendo necessário desenvolver competências digitais relacionadas ao tratamento da informação para que os estudantes possam realizar pesquisas efetivas e confiáveis.

Cuidados relacionados à seleção do buscador, escolha das palavras-chave e verificação das fontes são essenciais para que se realize uma boa pesquisa. Veja um pequeno roteiro com orientações para a realização de uma boa pesquisa.



Sobre as palavras-chave há que selecionar as que refletem exatamente a temática pesquisada, sendo recomendável a utilização de operadores *booleanos*: *and* e *or*, apresentados ao lado. A opção “Pesquisa Avançada” do *Google* permite a inserção de filtros que delimitam os resultados encontrados.



AND

Reduz a amplitude da busca, favorecendo a encontro de informações mais específicas e relacionadas ao tema de pesquisa

OR

Amplia os resultados da busca, seleciona artigos que tenha uma das duas palavras
Exemplo: sistema solar OR planetas

É possível escolher: o tipo de arquivo que deseja encontrar (arquivos de texto, imagens, vídeos, arquivos em pdf. etc.); tipo de conteúdo (artigos acadêmicos, notícias etc.); idioma; e data.

Algumas estratégias podem ser empregadas no momento de escolher o site acessado, como por exemplo, priorizar sites vinculados à órgãos públicos,

instituições de ensino, organizações não governamentais, institutos especializados e editoras.

Devemos evitar fontes como enciclopédias livres (*Wikipédia*), blogs, fóruns (*Yahoo Respostas*), devemos ainda alertar nossos estudantes sobre resultados tendenciosos, pois dependendo do assunto pesquisado, serão listados primeiramente os sites mais lucrativos para o buscador.

A grande quantidade de resultados encontrados também pode atrapalhar o desenvolvimento de uma boa pesquisa, alguns autores^v utilizam o termo “infoxicação” para nomear a intoxicação informativa que temos atualmente, devido a atualização e compartilhamento constante de notícia e conteúdos. Segundo estes estudiosos cabe aos professores, auxiliar os estudantes na seleção da informação e na transformação do que encontram na internet em conhecimento.

De acordo com os estudiosos da área^{vi} a consolidação da autonomia e dos processos de ensino-aprendizagem passam, necessariamente, pelo desenvolvimento de habilidades para utilizar fontes de informação^{vii}.

Dessa maneira, é importante que os estudantes mantenham o foco na realização das pesquisas durante todo o tempo, e fiquem atentos aos indícios de confiabilidade das páginas acessadas, presentes no cabeçalho ou no rodapé, como por exemplo: o nome da instituição, editora, órgão governamental etc. Acessar mais de uma fonte de pesquisa, é uma estratégia válida para comparar as informações encontradas. Veja a figura abaixo:



Após realizar a pesquisa é necessário que o estudante faça um registro do que foi encontrado, pois “copiar e colar” o conteúdo ou imprimir diretamente da página, é uma ação passiva que pouco contribui para o processo de ensino-aprendizagem. Neste contexto, sugerimos que as atividades de pesquisa contemplem uma apresentação criativa das informações obtidas, elaborada por meio de uma apresentação multimídia, esquemas, vídeos etc.

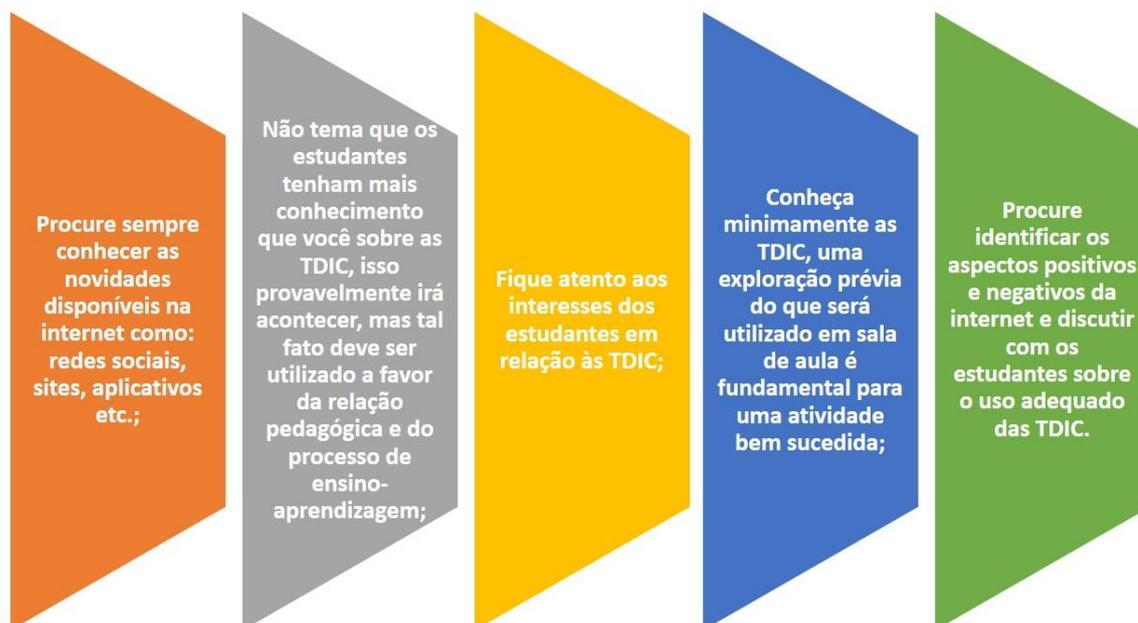
É importante que os estudantes aprendam a referenciar as fontes pesquisadas. Esta atitude deve iniciar-se logo nos anos iniciais do ensino fundamental, visto que a cada dia tornam-se mais populares *softwares* denominados *caça-plágio*, que servem para fazer uma varredura no texto e relacionar com páginas da internet que apresentem o mesmo conteúdo.

Ctrl + C
Ctrl + V⁺
PLÁGIO

Além das habilidades relacionadas ao tratamento da informação, competências digitais referentes à comunicação e segurança na internet, são imprescindíveis para os estudantes do século XXI. Situações como Cyberbullying, Sexting e Roubo de Dados/Privacidade, precisam ser abordadas e discutidas nas salas de aula. No tópico referente às orientações para pais e/ou responsáveis trazemos orientações sobre estes temas.

Nos próximos anos, a tendência é que a tecnologia se expanda de maneira intensa e ocupe cada vez mais espaço na vida cotidiana; nesse sentido, aqueles que pretendem ser ou manter-se professores no século XXI deverão buscar formação nessa área, romper todas as barreiras atitudinais relacionadas à tecnologia e utilizar as TDIC com intencionalidade pedagógica. Só alcançaremos a tão almejada inovação educativa quando estudantes e professores forem capazes de utilizá-las de maneira intencional, consciente, criativa e digitalmente competente, de sorte que tudo isso a tornará invisível¹ dentro do contexto escolar, pois professores e estudantes utilizarão tais recursos sempre que os julgarem necessários, tornando-os artefatos pedagógicos. Para utilizarmos naturalmente as TDIC e alcançar sua invisibilidade, veja as algumas dicas e orientações a seguir.

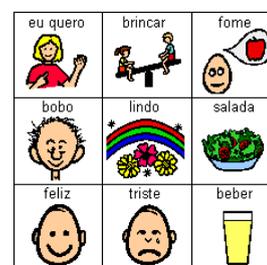
¹ A ideia de tornar as TDIC um recurso invisível dentro da escola, foi vivenciado durante uma visita a escola *Violai* na cidade de Barcelona. Esta instituição de ensino apresenta uma metodologia de ensino centrada na aprendizagem do estudante, sendo que este é sempre o foco principal das ações educativas promovidas por professores e gestores. Nesta instituição não há ambientes específicos para utilização das tecnologias, visto que todos os espaços educativos possuem um computador e os estudantes podem levar *tablets* e *smartphones* para a escola. A utilização destes recursos acontece de maneira tão natural, que segundo a diretora da escola, é como se estes recursos fossem invisíveis dentro do ambiente escolar.



A utilização das TDIC no contexto educativo deve ser para todos os estudantes, incluindo os considerados público-alvo da educação especial (PAEE): deficiência intelectual, visual, auditiva, física; transtorno do espectro autista (TEA); e altas habilidades/superdotação. Para estes estudantes as TDIC transformam-se em recursos de acessibilidade e adaptação curricular, pois permitem instrução individualizada que contempla as especificidades de cada um.



Ao término deste informativo você encontrará algumas indicações de sites, *softwares* educativos e recursos específicos para estudantes PAEE que podem ser utilizados na sala de aula. Recomendamos a exploração prévia dos recursos, para conhecê-los minimamente as ferramentas e de que maneira esta atividade pode ser incorporada à prática pedagógica.



3 Orientações para estudantes

A popularização da internet, *tablets*, *smartphones* e *notebooks* revolucionou o modo como nos comunicamos, ouvimos música, pesquisamos, jogamos etc. Atualmente passar o dia todo conectado tornou-se uma condição natural, embora pais e professores nem sempre compreendam isto. Embora a internet nos permita realizar as mais variadas atividades, independentemente da hora e do lugar, é necessário ter consciência de que não estamos sozinhos neste ambiente virtual e que nossas atividades são constantemente observadas e registradas.

Com a expansão dos crimes virtuais e a constante superexposição em redes sociais, é importante refletir sobre nossas ações na internet e ter cautela ao postar e compartilhar conteúdos.



Uma ação negativa que vem sendo popularizada na internet é o *Ciberbullying*, que consiste na versão virtual do *bullying*, fenômeno este que você já deve ter ouvido falar.

A possibilidade de criar perfis falsos em redes sociais e a rapidez com que fotos e comentários são compartilhados favorecem a prática do *Ciberbullying* e



podem trazer graves consequências para as pessoas que são agredidas, como por exemplo: depressão, ansiedade, falta de apetite, transtornos alimentares, isolamento, entre outros.

Caso você ou algum amigo seja vítima de *Ciberbullying*, não tenha medo ou vergonha de conversar com seus pais e/ou professores pois eles saberão tomar as medidas necessárias para que isto pare de acontecer. O *Ciberbullying* assim como o *Bullying* podem ter sérias consequências e aqueles que compartilham mensagens agressivas são tão culpados quanto o autor da agressão, portanto seja consciente das ações que realiza na internet.

A tendência de enviar “*nudes*” (fotos de partes do corpo) pela internet, chamado de *Sexting* pelos especialistas é uma prática muito perigosa para os usuários. Embora esta prática aconteça principalmente por meio de mensagens privadas enviadas pelo *WhatsApp* e/ou *Snapchat*, é preciso considerar que as

pessoas que recebem estas fotos podem salvá-las em seus aparelhos eletrônicos e compartilhar com outras. Não é raro vermos notícias na televisão e na internet sobre casos de adolescentes que tiveram fotos íntimas compartilhadas. É preciso lembrar que mesmo que estas fotos sejam apagadas dos dispositivos eletrônicos, aquilo que foi divulgado na internet não é apagado de maneira permanente, sendo possível resgatar mesmo muito tempo depois do ocorrido, portanto, pense bem antes de tirar e compartilhar fotos íntimas nos aplicativos e redes sociais.



Devemos estar atentos também à privacidade e ao possível roubo de dados por meio de *hackers* e programas espões. Sobre a privacidade devemos sempre alterar as configurações iniciais das redes sociais, de maneira que apenas aqueles que são adicionados como amigos possam acessar nossas postagens. Este cuidado evita com que pessoas mal intencionadas acessem nossas fotos e dados e usem estas informações para *hackear* nossas contas e



também postar e enviar conteúdos impróprios aos nossos amigos. Precisamos ser cautelosos ao divulgar muitas informações nas redes sociais, como: número de documentos pessoais, endereços, números de telefone, nome da escola, data de nascimento etc., pois tais

informações ao serem acessadas podem ser utilizadas por pessoas mal intencionadas.

Caso você receba mensagens privadas (*inbox*) de pessoas desconhecidas, converse com seus pais ou algum adulto, pois pode tratar-se de algum criminoso que queira aproximar-se. Não realize chamadas de vídeo com estas pessoas nem compartilhe fotos ou dados pessoais com estas



Fonte: <http://www.cellus.com.br>

peças. Nunca sabemos quem realmente é a pessoa que está do outro lado da nossa tela!

A internet está repleta de armadilhas com vírus que podem danificar equipamentos, clonar aparelhos e roubar dados. Evite abrir *e-mails* e propagandas que falam sobre prêmios, promoções ou produtos milagrosos, estes geralmente são armadilhas para invasão de vírus e programas espões. Mantenha sempre seu *antivírus* atualizado e evite entrar em sites desconhecidos que apresentam endereços repletos de números e letras.



É preciso ter cautela também ao realizar *downloads* e instalar programas nos computadores, pois há alguns aplicativos que podem ser instalados sem a nossa autorização, ocasionando muitos problemas aos usuários no momento de desinstalá-los e navegar na internet.



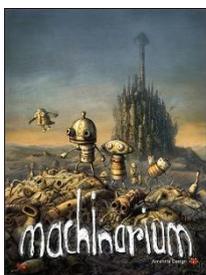
A *Deep Web* ou internet profunda é outra armadilha para usuários desavisados. Motivados pela curiosidade em acessar sites hospedados na internet profunda, muitos usuários acessam tutorias para aprender a acessar esta plataforma, não se atentando ao fato que este ambiente é dominado por *hackers*, muito experientes, que copiam e rastreiam todos os dados do seu equipamento, com o único objetivo de praticar crimes com os seus dados pessoais e o IP do *notebook* ou computador. Para conhecer mais sobre os perigos da *Deep Web*, clique na figura ao lado e leia a matéria publicada na revista Mundo Estranho.



Além das questões relacionadas à segurança digital, devemos estar atentos ao modo como realizamos pesquisas na internet. Com o enorme número de informações postadas e atualizadas a todo momento, torna-se cada vez mais importante realizarmos nossas pesquisas em fontes confiáveis, pois na internet qualquer um pode postar uma falsa informação e esta ser compartilhada como se fosse verdadeira. No tópico com orientações para os professores, elaboramos algumas dicas sobre a realização de pesquisas confiáveis. Confira!

Os jogos *online* são as atividades preferidas de crianças e adolescentes ao redor do mundo, eles podem ser jogados em *videogames*, *notebooks*, *tablets*

e *smartphones*, e são responsáveis por horas e horas de diversão. Enquanto jogamos aprendemos e estimulamos muitas habilidades como atenção, memória, criatividade entre outras. Para que essa utilização seja ainda mais divertida e possibilite que você aprenda enquanto se diverte recomendamos que acessem jogos desafiadores, que façam com que pensem, conversem com os colegas e busquem estratégias para avançar no jogo.



As tecnologias digitais e a internet oferecem inúmeras possibilidades para estudo, comunicação e diversão, sendo nosso dever utilizá-las de maneira consciente. Fique atento às dicas ao lado e aproveite todas as coisas boas que a internet pode oferecer!



NÃO ACEITE QUALQUER PESSOA COMO AMIGO



EVITE SITES E NAVEGADORES NÃO CONFIÁVEIS



EVITE A SUPEREXPOSIÇÃO NAS REDES SOCIAIS E APLICATIVOS COMO WHATSAPP E SNAPCHAT



CUIDADO COM O QUE VOCÊ COMPARTILHA

GLOSSÁRIO

Aplicativos	Programa de computador desenvolvido para processar dados com o objetivo de reduzir o tempo do usuário ao realizar uma tarefa. Exemplos: recursos disponíveis online como calculadoras, mapas, etc.
Softwares	Programa ou grupo de programas que como sistemas operacionais, processadores de texto e programas de aplicação, geralmente precisam ser instalados no computador para que possam ser utilizados.
Ferramentas comunicacionais	São aquelas que permitem comunicação entre vários usuários como redes sociais e <i>e-mail</i> .
Ferramentas operativas e de produção	Softwares que permitem editar e criar fotos, vídeos, textos, planilhas, slides. Exemplos: Microsoft Office Word, Adobe Photoshop, Movie Maker, entre outros.
Buscador	Sites que permitem realizar busca sobre qualquer assunto como por exemplo: Google, Cadê?, Buscaki, entre outros.
Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)	As TDIC resultam da convergência de várias tecnologias como: vídeo, TV digital, imagem, DVD, celular, <i>Ipad</i> , jogos, realidade virtual, que se juntam para compor novas tecnologias. As TDIC referem-se a qualquer equipamento eletrônico que se conecte a internet (VALENTE, 2013).
Snapchat	Rede social de mensagens instantâneas para celulares com sistema <i>Android</i> e <i>iOS</i> . Pode ser usado para enviar texto, fotos e vídeos e o diferencial é que este conteúdo só pode ser visto apenas uma vez, pois é deletado logo em seguida, se "autodestraindo" do <i>app</i> .
<u>Whatsapp</u>	Aplicativo de mensagens instantâneas para smartphones, permite o compartilhamento e envio de áudios, fotos, vídeos e arquivos.
Deep Web	Também conhecida como internet profunda é um conjunto de conteúdos online que é acessado por navegadores específicos. Este ambiente é comumente utilizado por hackers e criminosos, sendo que o rastreamento e o acesso a este ambiente não é simples.

SUGESTÕES DE SITES E JOGOS

<i>Population</i>	Permite visualizar estimativas demográficas mundiais com base na inserção da data de nascimento do indivíduo. Pode ser utilizado em atividades interdisciplinares que envolvam conteúdos de geografia, demografia e ciências. http://population.io/
<i>My Maps</i>	Plataforma que possibilita a criação de mapas, com utilização de legendas e marcadores. https://www.google.com/maps/d/u/0/?hl=en_US&app=mp
<i>Story Jumper</i>	Oferece uma plataforma para criação de livros online, possui um banco de dados próprio de imagens e recursos. http://www.storyjumper.com/
<i>Letroca</i>	Jogo que explora a ampliação de vocabulário (da língua portuguesa e outros idiomas), o objetivo do jogo é montar o maior número de palavras, com as letras disponíveis, no menor tempo possível. http://www.letroca-game.com/
<i>Currículo Mais Educação</i>	Plataforma que reúne dezenas de objetos educacionais para todas as anos do ensino fundamental e componentes curriculares http://curriculomais.educacao.sp.gov.br/
<i>Scratch</i>	Plataforma de linguagem de programação para crianças, é possível criar pequenas animações por meio de código fontes simples que são facilmente alterados pelos usuários. https://scratch.mit.edu/
<i>HagáQuê</i>	Possibilita a elaboração de histórias em quadrinhos. http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A11qu%C3%AA
<i>Nosso Clubinho</i>	Este site reúne vários jogos <i>online</i> de caráter educativo que abrangem diferentes anos escolares e componentes curriculares. É indicado para os estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. http://www.nossoclubinho.com.br
<i>Escola Digital</i>	Oferece links para dezenas de objetos educacionais para as mais variadas áreas do conhecimento e etapas de escolaridade. http://www.escoladigital.org.br/
<i>Museus Virtuais</i>	Os links listados possibilitam realizar visitas virtuais no Museu Histórico Nacional, <i>British Museum</i> , Museu do Louvre e <i>Capela Sistina</i> . http://www.museuhistoriconacional.com.br/ http://www.britishmuseum.org/explore/online_tours.aspx http://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html
<i>Khan Academy</i>	Plataforma que possibilita o acesso a variados vídeos de conteúdo acadêmico, além de uma ferramenta que ajuda o estudante a organizar o estudo e sugere conteúdos que o mesmo deve estudar e se aprofundar. https://pt.khanacademy.org/

<i>PHET – Interactive Simulations</i>	Repositório de Simulações: oferece dezenas de simulações para a área de exatas com variados conteúdos escolares. https://phet.colorado.edu/pt_BR/
<i>Hand Talk e ProDeaf</i>	Aplicativo que ensina a Língua Brasileira de Sinais por meio de um <i>avatar</i> . https://www.handtalk.me/ http://www.prodeaf.net/
<i>Ubook</i>	Aplicativo que disponibiliza áudio livros dos mais variados gêneros textuais e autores. www.ubook.com/
<i>Let me Talk</i>	Aplicativo de comunicação alternativa que permite a elaboração de pranchas virtuais de comunicação https://play.google.com/store/apps/details?id...appnotize.letmetalk

REFERÊNCIAS

- ALCÂNTARA, A.; OSÓRIO, A. Um caso lúdico: brincar no *Facebook*. In: PORTO, C.; SANTOS, E. (Org.). *Facebook e educação: publicar, curtir, compartilhar*. Campina Grande: EDUEPB, 2014. p. 113-130.
- BUSTAMANTE, J. Poder comunicativo, ecossistemas digitais e cidadania digital. In: SILVEIRA, S. A. (Org.). *Cidadanias e redes digitais: Citizenship and digital networks*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil: Maracá – Educação e Tecnologias, 2010. p. 9-34.
- SMITH, G. S. *Como proteger seus filhos na internet: um guia para pais e professores*. Ribeirão Preto: Editora Novo Conceito, 2009.
- MONEREO, C.; FUENTES, M. Ensino e aprendizagem de estratégias de busca e seleção de informações em ambientes virtuais. In: COLL, C.; MONEREO, C. (Org.). *Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as Tecnologias da Informação e da Comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 346-363.
- PEREIRA, A. S. H.; TEZA, A. A pedofilia virtual: como conferir proteção integral aos direitos de crianças e adolescentes na rede? In: XII Seminário Internacional de Demandas Sociais e Políticas Públicas *na Sociedade Contemporânea e VIII Mostra de Trabalhos Jurídicos Científicos. Anais...2015*. Disponível em: <https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/sidspp/article/viewFile/13164/2360>. Acesso em: 05 jun. 2016.
- PEREIRA, R.; SILVA, C. H. Competência em informação: perspectivas em torno da cultura escolar. *Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis*, v.17, n.2, p.308-331, jul./dez., 2012. Disponível em: https://revista.acbsc.org.br/racb/article/viewFile/795/pdf_1. Acesso em: 27 jun. 2016.
- SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. *Revista Novas Tecnologias na Educação*. v. 6, n. 2, p. 1-10. 2008. Disponível em: www.seer.ufrgs.br/renote/article/download/2014405/8310. Acesso em: 15 fev. 2016.
- VALENTE, J. A. Integração currículo e tecnologia digitais de informação e comunicação: a passagem do currículo da era do lápis e papel para o currículo da era digital. In: CAVALHEIRI, A.; ENGERROFF, S. N.; SILVA, J. C. (Org.). *As novas tecnologias e os desafios para uma educação humanizadora*. Santa Maria: Biblos, 2013, p. 113-132.
- WAGNER, F. R. Habilidade e inclusão digital - o papel das escolas. In: COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2009*. São Paulo, 2010. p. 47-51.

CRÉDITOS DAS IMAGENS

Imagem 1: www.giovanicorrente.com.br. Acesso em: 15 jun. 2016

Imagem 2: freeangrybirdsgame.org. Acesso em: 15 jun. 2016

Imagem 3: temditudo.net. Acesso em: 15 jun. 2016

Imagem 4: revistaw.com.br. Acesso em: 20 jun. 2016

Imagem 5: opiniaosociedade.blogspot.com. Acesso em: 19 jun. 2016

Imagem 6: www.handtalk.me. Acesso em: 20 jun. 2016

Imagem 7: www.ubook.com. Acesso em: 20 jun. 2016

Imagem 8: www.clik.com.br. Acesso em: 20 jun. 2016

Imagem 9: mosqueteirasliterarias.comunidades.net. Acesso em: 21 jun. 2016

Imagem 10: <https://blog.clickjuris.com.br/tag/cyberbullying/>. Acesso em: 21 jun. 2016

Imagem 11: cyberbullying.ezipezi.com. Acesso em: 20 jun. 2016

Imagem 12: basilidesbg.wordpress.com. Acesso em: 21 jun. 2016

Imagem 13: www.arrobapebas.com.br. Acesso em: 21 jun. 2016

Imagem 14: nortonamatoconsultor.wordpress.com. Acesso em: 12 jun. 2016

Imagem 15: pt.wikipedia.org. Acesso em: 21 jun. 2016

Imagem 16: www.shopleiamais.com.br. Acesso em: 20 jun. 2016

Imagem 17: www.clickjogos.com.br. Acesso em: 20 jun. 2016

Imagem 18: www.giovanicorrente.com.br. Acesso em: 15 jun. 2016

ⁱ Bustamante (2010); Wagner (2010).

ⁱⁱ Pereira e Teza (2015)

ⁱⁱⁱ Savi e Ulbricht (2008); Alcântara e Osório (2014).

^{iv} Monereo (2010); Palfrey e Gasser (2011)

^v Monereo e Fuentes (2010)

^{vi} Pereira e Silva (2012)