



SEGURANET PARA UMA INTERNET MAIS SEGURA

ÍNDICE

Nota Introdutória	3
ANÁLISE DE SITES	4
Sugestões de Trabalho Prático	5
Ficha de trabalho	6
BLOGUES	7
Sugestões de Trabalho Prático	8
Ficha de trabalho	9
CHAMADAS TELEFÓNICAS ATRAVÊS DA INTERNET.....	10
Sugestões de Trabalho Prático	11
CHAT	12
Sugestões de trabalho prático	13
COMPRAS ONLINE	14
Sugestões de Trabalho Prático	15
Ficha de trabalho	16
DOWNLOAD	17
Sugestões de Trabalho Prático	18
E-MAIL	19
Sugestões de Trabalho Prático	20
ENVIO DE SMS/MMS	21
Sugestões de Trabalho Prático	22
FÓRUM	23
Sugestões de Trabalho Prático	24
Hi5	25
Sugestões de Trabalho Prático	26
JOGAR ONLINE	27
Sugestões de Trabalho Prático	28
MESSENGER	29
Sugestões de Trabalho Prático	30
PESQUISA	31
Sugestões de Trabalho Prático	32
PUBLICIDADE	33
Sugestões de Trabalho Prático	34
Ficha de trabalho	35
GLOSSÁRIO	36
HIPERLIGAÇÕES DE REFERÊNCIA	37

NOTA INTRODUTÓRIA

A Internet pode ser considerada como um meio de comunicação privilegiado pela quantidade de informação que disponibiliza e pela facilidade de comunicação que permite a qualquer indivíduo (desde que possua um computador com ligação à Internet), todavia os seus riscos não podem ser esquecidos. Não podemos esconder-nos atrás de tecnologias de filtro, ou deixar de utilizar a Internet!

O projecto Seguranet tem como principais objectivos promover a utilização segura da Internet para todos os sectores do público, tendo em especial atenção as crianças e os jovens, fornecer recursos informativos e educativos e desenvolver abordagens conscientes e críticas face a este novo meio de comunicação.

É preciso ter em consideração que são os mais jovens que sentem uma maior atracção pelas novas tecnologias, tornando-se fundamental educá-los para que adquiram competências para utilizar este recurso de uma forma proveitosa e positiva. O papel dos pais e dos educadores é fundamental na ajuda ao aprofundamento de conhecimentos, no incentivo à aquisição de competências, no acompanhamento dos jovens na utilização que estes fazem das novas tecnologias em geral e da Internet em particular.

Este guia pretende auxiliar os professores a abordar de forma mais prática algumas das ferramentas mais utilizadas pelos jovens quando navegam na Internet, dando-lhes algumas informações teóricas e sugestões de trabalho para desenvolver em espaço de sala de aula.

ANÁLISE DE SITES

Definição

A navegação na Internet faz parte da vida quotidiana de todos nós. Quando acedemos à Internet encontramos vários tipos de *sites*. Torna-se por isso fundamental adquirir competências para avaliar os diferentes tipos de *sites* que encontramos na *web*.

Objectivos

- conhecer os diferentes tipos de *sites* que existem;
- adquirir competências para analisar os *sites* no que respeita aos seus objectivos, o público a que se destinam, a sua facilidade de utilização, a qualidade e credibilidade da informação que disponibilizam e a qualidade do *design*;
- estimular a análise crítica;
- desenvolver uma consciência sobre os objectivos que estão por trás de cada *site*.

Aspectos positivos

- a informação que existe *online* sobre qualquer tema;
- a facilidade de encontrar sites sobre assuntos que nos interessam;
- a facilidade de ter uma página pessoal *online*.

Aspectos negativos

- encontrar *sites* desagradáveis;
- encontrar *sites* contendo informação falsa;
- encontrar *sites* não credíveis com fins comerciais;
- procurar informação em *sites* desactualizados ou que já não existam.

Sugestões de Trabalho Prático

1. Realize uma primeira abordagem teórica sobre o tipo de *sites* que existem na *web* (comerciais, educativos, institucionais, de jogos, etc.) e os seus objectivos.
2. Seleccione alguns *sites* que exemplifiquem diferentes áreas (por exemplo, um *site* de um jornal conhecido, de uma escola, de venda de produtos).
3. Faça uma lista de critérios de avaliação de *sites* (sugestões em anexo).
4. Seleccione um *site* e peça aos alunos para se reunirem em grupo e realizarem uma análise de acordo com os critérios de avaliação.
5. Faça um debate com os alunos para saber quais os critérios que consideram mais importantes e para confrontar as diferentes avaliações que cada grupo fez do *site*.

Ficha de trabalho

Tendo em consideração o site seleccionado, preencha a seguinte grelha:

1. Utilização		Sim	Não
	O <i>site</i> está bem estruturado?		
	O menu está acessível em todas as partes do <i>site</i> ?		
	Existe um mapa do <i>site</i> ?		

2. Conteúdos		Sim	Não
	O <i>site</i> tem muitos conteúdos?		
	A linguagem é compreensível?		
	O principal objectivo do <i>site</i> é claro?		
	O <i>site</i> informa sobre a última data de actualização?		

3. Publicidade		Sim	Não
	O <i>site</i> faz referência a outros sites ou a outras fontes?		
	O <i>site</i> contém anúncios publicitários?		
	Estes anúncios são de <i>pop-up</i> (janela automática)?		

4. Design		Sim	Não
	Existem mais imagens do que texto?		
	Essas imagens têm qualidade?		
	As cores do <i>site</i> são agradáveis?		
	Achas que existe unidade entre o texto e as imagens?		

BLOGUES

Definição

Os blogues podem ser definidos como um tipo de *site* em que os conteúdos são inseridos por ordem cronológica, sendo o mais recente o primeiro a aparecer no topo da página. Para além disso, os blogues são muito fáceis de criar, permitindo editar texto, imagem e vídeo de forma simples e rápida. Existem blogues sobre vários temas, como por exemplo, política, ensino, humor, futebol, cinema, etc.

Objectivos

- aprender a seleccionar a informação que nos interessa;
- aprender a cruzar várias fontes para confirmar a informação;
- fomentar as competências críticas;
- aprender a distinguir entre informação e opinião.

Aspectos positivos

- muita informação sobre qualquer tema que pesquisemos;
- disponibilização de informação ordenada cronologicamente;
- possibilidade de interagir;
- ampla divulgação;
- gratuito;
- acesso a informação privilegiada (sem o filtro de editores...);
- sugestão de outros blogues;
- comunidade.

Aspectos negativos

- gastar bastante tempo;
- comentários desagradáveis;
- possível falta de credibilidade;
- autores anónimos.

Sugestões de Trabalho Prático

1. Análise de weblogues

1.1. Seleccione um tema/ uma área (por exemplo, educação para os media, cinema ou política). Antes de realizar a actividade com a turma, realize uma pesquisa sobre alguns weblogues relacionados com esta área.

1.2. Faça uma lista de vários weblogues para cada uma das áreas e forneça-a aos alunos.

1.3. Peça aos alunos que seleccionem dois ou três desses weblogues e que efectuem uma análise, obedecendo aos critérios sugeridos na ficha de trabalho (ver anexo).

1.4. Após esta breve análise alunos e professor devem discutir quais os principais problemas que encontraram e quais as formas de ultrapassar esses problemas.

2. Criação de weblogue

2.1. Sugira aos alunos a criação de um weblogue para a turma.

2.2. Definam juntos que tipo de weblogue vai ser, o nome, endereço, *template*, etc.

2.3. Lance o desafio a todos para que mantenham o weblogue activo com comentários durante o ano lectivo.

Ficha de trabalho

1. Nome do weblogue: _____
2. Endereço do weblogue: _____
3. Data em que foi criado/ Data do primeiro post: _____
4. Autor/ Autores: _____
5. Temática (Política, ensino, humor, futebol, cinema, etc.): _____
6. Tipo (weblogue, fotoblogue, videoblogue, moblog): _____
7. Contém mais texto ou imagens? _____
8. Os textos são longos ou curtos? _____
9. O tipo de letra é facilmente legível? _____
10. A linguagem é cuidada? _____
11. Os *posts* são assinados? _____
12. Permite comentários do público? _____
13. Esses comentários têm uma linguagem cuidada? _____
14. Contém *links* dentro do texto? _____
15. Contém *links* para outros weblogues? _____
16. Contém imagens pessoais/familiares? _____
17. As imagens têm legenda explicativa? _____
18. Utiliza cores fortes ou suaves? _____
19. Tem muitas imagens? _____
20. Utiliza *flash*? _____
21. Existe uniformidade entre texto e imagem? _____
22. Parece-te ser um weblogue de confiança? Porquê? _____

CHAMADAS TELEFÓNICAS ATRAVÉS DA INTERNET

Definição

É um dos mais recentes serviços disponíveis na Internet. Substitui-se o telefone pela tecnologia Voz sobre IP (VoIP). Existem várias empresas a fornecer este serviço de forma gratuita para os seus clientes. O serviço está disponível para qualquer pessoa que tenha ligação à Internet, sendo preferenciais as ligações de Banda Larga, Cabo ou ADSL, para que o serviço tenha mais qualidade.

Objectivos

- adquirir competências para explorar os mais recentes recursos da Internet;
- conhecer os diferentes tipos de serviços telefónicos que existem, as suas características, vantagens e desvantagens;
- estimular o espírito crítico face aos novos produtos e serviços fornecidos pela Internet.

Aspectos positivos:

- a possibilidade de fazer chamadas grátis entre clientes do mesmo serviço;
- a possibilidade de fazer chamadas mais baratas para telefones fixos nacionais e internacionais e telemóveis;
- permite contactar pessoas que continuem a utilizar o telefone fixo e não apenas pessoas que aderiram a este novo serviço;
- a facilidade de continuar a navegar na Internet e efectuar outras actividades enquanto utilizamos este serviço;
- poder realizar chamadas sem necessitar de ter um telefone.

Aspectos negativos:

- é necessário ter um computador com microfone e colunas;
- é necessário ter ligação à Internet, de preferência de Banda Larga (ADSL ou Cabo);
- é necessário efectuar um registo e fazer *download*;
- poderemos, eventualmente, fazer mais chamadas e mais longas do que faríamos habitualmente, por ser um produto novo;
- podemos fazer mais chamadas pelo facto de não ser necessário sair do computador.

Sugestões de trabalho prático

1. Realize uma primeira abordagem teórica sobre as chamadas telefónicas através da Internet, informando os alunos sobre as características deste novo serviço.
2. Seleccione algumas empresas que fornecem este serviço (por exemplo, Skypper, IOL e Sapo) e analise juntamente com os alunos as características de cada uma, comparando-as.
3. Faça o *download* de um serviço de chamadas telefónicas através da Internet com os alunos na sala de aula.
4. Realize uma chamada telefónica através desse serviço.
5. Faça um debate com os alunos para discutir quais os aspectos positivos e negativos deste novo serviço.

CHAT

Definição

Uma das ferramentas da Internet mais utilizadas pelos jovens é o *chat*. Existem vários tipos de *chats* mas em todos é necessário efectuar um registo e entrar com um *nickname* numa sala de conversação. A comunicação decorre em tempo real, ou seja, é síncrona.

Objectivos

- criar uma consciência nos mais jovens sobre o que são os *chats* e como funcionam;
- fomentar o espírito crítico;
- desenvolver a consciência sobre a existência de um espaço real por trás de cada computador.

Aspectos positivos:

- permite falar em tempo real com amigos localizados em qualquer parte do mundo; não há barreiras geográficas;
- possibilita conhecer pessoas com os mesmos interesses;
- permite partilhar experiências e conhecimentos.

Aspectos negativos:

- Ser enganado por alguém que assuma uma identidade falsa;
- corremos riscos se fornecermos dados pessoais;
- ficar viciado.

Sugestões de trabalho prático

1. Converse com os seus alunos sobre o que são os chats e quais as suas características mais importantes.
2. Pergunte-lhes quais são os seus conhecimentos e experiências relativamente a esta ferramenta.
3. Pergunte-lhes se sabem quais são os riscos que existem quando se conversa com um desconhecido.
4. Crie uma sala de *chat* em que cada um dos alunos e o próprio professor entrarão com um “*nickname*” (alcunha) que mais ninguém conheça.
5. Cada pessoa deverá dar informações verdadeiras e falsas, para que a sua verdadeira identidade não seja facilmente descoberta.
6. No final, os “*nicknames*” (alcunhas) serão revelados e a turma fará um debate.

COMPRAS ONLINE

Definição

Comprar produtos através da Internet é uma actividade cada vez mais comum. No entanto, existem ainda muitas dúvidas sobre a forma mais segura de adquirir produtos na Internet. Para que esta actividade se realize com segurança é preciso ter alguns conhecimentos para analisar os *sites* de comércio electrónico.

Objectivos

- fornecer conhecimentos sobre a aquisição de produtos através da Internet;
- fomentar um espírito de análise crítica dos *sites* de compras *online*;
- dotar os jovens de competências para fazer compras *online* em segurança;

Aspectos positivos

- adquirir produtos que não se encontram facilmente;
- comprar directamente ao produtor - preços mais baixos;
- rapidez.

Aspectos negativos

- uso indevido do cartão de crédito;
- falta de qualidade do produto;
- não poder devolver o produto; não ser reembolsado;
- cobrança de valores não incluídos: portes de envio e IVA.

Sugestões de Trabalho Prático

1. Pergunte aos alunos se já efectuaram alguma compra *online* e peça-lhes que partilhem a sua experiência.
2. Fale-lhes sobre os aspectos positivos desta actividade e alerte-os para os riscos.
3. Seleccione um *síte* de comércio online e peça aos alunos para o analisarem de acordo com a ficha de trabalho em anexo.
4. Organize um debate entre toda a turma sobre os riscos e os benefícios desta actividade.

Ficha de trabalho

Seleccione um *site* de comércio *online* e peça aos alunos para preencherem a seguinte grelha

A data da última actualização do <i>site</i> é mencionada?		
É fácil encontrar as características do produto?		
Existem imagens do produto?		
O nome da empresa que está a vender o produto é conhecido?		
Os contactos da empresa encontram-se no <i>site</i> (nº telefone, endereço postal, etc.)?		
Existe informação sobre os termos de venda e entrega do produto?		
Existe informação sobre o tempo de entrega?		
Existe informação sobre os custos de entrega?		
Existe informação sobre a política de devolução e reembolso?		
O preço encontra-se facilmente?		
O valor apresentado é o valor final (incluindo custos de entrega e IVA)?		
Estão disponíveis várias formas de pagamento?		

Este *site* parece-te ser um local de confiança para fazeres compras na Internet? Porquê?

DOWNLOAD

Definição

O *download* de jogos, música, filmes, etc. é uma das actividades mais praticadas pelos jovens na Internet. Esta actividade consiste em transferir da Internet ficheiros de vários tipos para o nosso computador. No entanto é preciso estar bem informado e atento para não cometer actos ilegais!

Objectivos

- fomentar a análise crítica;
- promover uma consciência sobre os riscos de fazer *downloads* ilegais;
- promover a leitura e análise de toda a informação relativa ao *download* de determinados produtos e às suas condições.

Aspectos positivos

- actualizações constantes;
- encontrar programas e produtos *freeware* e *shareware*;
- encontrar programas e produtos *trialware* e poder experimentar antes de comprar;
- ter acesso a informação variada e actualizada.

Aspectos negativos

- o tempo e o dinheiro gasto a fazer *download*;
- transferir ficheiros de pirataria;
- ter pastas pessoais acessíveis a desconhecidos;

Sugestões de Trabalho Prático

1. Sugerimos que organize um debate entre os alunos da turma.

1.1. Divida a turma em duas partes: a favor e contra os *downloads* da Internet.

1.2. Ambas as partes devem conter elementos que representem diferentes pontos de vista, através de exemplos concretos. Por exemplo:

- *Contra os downloads:*
 - um elemento que represente um músico, alegando o “roubo” do seu trabalho;
 - um elemento que represente a lei, baseando-se nos direitos de autor e registo de propriedade;
- *A favor dos downloads:*
 - um elemento que represente um jovem, alegando que o preço dos cds/ jogos/ filmes é muito caro;
 - um elemento que represente um utilizador da Internet que disponibiliza *online* e de forma gratuita música/ jogos/ filmes, alegando que a Internet é um espaço livre e aberto a todos.

2. Após o debate, ambas as partes deverão entregar ao professor um documento em que defendam e justifiquem a sua posição.

E-MAIL

Definição

O *e-mail* (*electronic mail*), ou correio electrónico, é uma das ferramentas utilizadas com mais frequência na Internet e é já indispensável no nosso quotidiano pela sua rapidez e eficácia. Todavia é preciso estar consciente dos seus riscos.

Objectivos

- estar alerta para identificar *e-mails* de endereços desconhecidos;
- aprender a analisar o título da mensagem e o endereço de onde é proveniente antes de abrir a mensagem;
- desenvolver uma consciência sobre os objectivos de vários *e-mails* (vírus, comerciais, etc.);
- estimular a análise crítica.

Aspectos positivos

- comunicação rápida (instantânea);
- serviço gratuito;
- possibilidade de anexar documentos;
- possibilidade de saber se a mensagem foi recebida;
- acessível de qualquer ponto do mundo;
- enviar uma mensagem para várias pessoas;
- resposta fácil e rápida;
- facilidade de criar correntes de solidariedade.

Aspectos negativos

- facilidade de espalhar vírus, *spam*, boatos, etc.
- invasão de privacidade;
- escrita descuidada;
- vício;
- perda de tempo.

Sugestões de Trabalho Prático

1. Realize uma primeira abordagem teórica sobre o tipo de *e-mails* que conhecemos (pessoais, de associações, publicitários, vírus, etc.) e os objectivos de cada um.
2. Seleccione alguns exemplos de cada um deste tipo de *e-mails*.
3. Analise o título e o endereço de alguns e-mails duvidosos.
4. Organize uma mesa redonda com os alunos em que todos possam partilhar experiências.

ENVIO DE SMS/ MMS

Definição

O envio de mensagens escritas, de imagem, som e vídeo para as redes móveis é uma actividade cada vez mais utilizada, quer pelos jovens quer pelos adultos, nos dias de hoje. Este serviço é fornecido, gratuitamente, através dos portais da Vodafone, TMN e Optimus podendo também ser encontrado este serviço noutros sites (ex: Portal Universia).

Objectivos

- Fomentar o processo de comunicação bilateral;
- Conhecer como funciona o sistema de SMS/MMS;
- Promover nos jovens uma consciência sobre as potencialidades do envio de SMS/MMS;
- Fomentar o espírito crítico.

Aspectos positivos

- Serviço gratuito;
- Comunicação rápida com qualquer rede móvel;
- Acessível de qualquer ponto do mundo;
- Possibilita ao utilizador seleccionar as pessoas com quem quer comunicar.

Aspectos negativos

- Divulgação de dados pessoais pode ser prejudicial;
- Possibilidade de ser enganado (serviço a baixo custo e não gratuito);
- Não se poder negar a recepção das mensagens;
- Facilidade de espalhar vírus;
- *Bullying*.

Sugestões de Trabalho Prático

1. Converse com os seus alunos sobre as potencialidades do envio de SMS/MMS.
2. Pergunte-lhes quais os seus conhecimentos sobre esta actividade.
3. Abordar os aspectos positivos e negativos:
 - 3.1. Enumerar alguns desses aspectos (negativos e positivos)
4. Peça-lhes que entrem no site do seu operador móvel (Vodafone, TMN, Optimus) e que sigam as instruções fornecidas para poder usufruir do serviço.
5. Depois de receberem a sua password pessoal no telemóvel peça-lhes para enviarem SMS e MMS a um ou dois colegas da turma.
6. No final analisem se as SMS e MMS foram enviadas e recebidas com sucesso.
7. Escrever uma pequena mensagem e dar uma ou duas sugestões para uma correcta utilização das SMS/MMS e enviar por SMS ao professor.

FÓRUM

Definição

Um fórum pode ser definido como um mural de recados. Existem fóruns sobre os mais diversos temas ou assuntos. Estes podem estar incluídos em páginas *web* temáticas, onde o administrador permite que os visitantes possam colocar questões ou dar sugestões, ou podem ser apenas páginas *web* dedicadas ao próprio fórum.

Objectivos

- conhecer as características e potencialidades dos fóruns;
- aprender a cruzar várias fontes para confirmar a informação;
- fomentar as competências críticas face à informação que encontramos *online*;
- aprender a distinguir entre informação e opinião.

Aspectos positivos

- possibilidade de colocar questões a especialistas em determinadas áreas;
- muita informação sobre qualquer tema que pesquisemos;
- possibilidade de interagir;
- ampla divulgação;
- gratuito;
- acesso a informação privilegiada (sem o filtro de editores...);
- comunidade.

Aspectos negativos

- gastar bastante tempo;
- comentários desagradáveis;
- possível falta de credibilidade;
- ficar perdido no meio de tanta informação;
- autores anónimos.

Sugestões de Trabalho Prático

1. Análise de fóruns

1.1. Sugira aos alunos que procurem alguns fóruns sobre temáticas que lhes interessem.

1.2. Peça-lhes que seleccionem dois ou três desses fóruns e que efectuem uma análise sobre o tema e a estrutura.

1.3. Após esta breve análise, alunos e professor devem discutir quais os principais problemas que encontraram e quais as formas de ultrapassar esses problemas.

2. Criação de fórum

2.1. Sugira aos alunos a criação de um fórum sobre um tema.

2.2. Definam juntos a estrutura do fórum (quais os tópicos e as questões iniciais que vão ser lançadas, por exemplo).

2.3. Faça o desafio a todos para que mantenham o fórum activo com comentários durante o ano lectivo e para que convidem amigos e familiares a participar no fórum.

Hi5

Definição

O Hi5 é um dos mais recentes fenómenos de sucesso à escala mundial. Este *site* funciona como uma base de dados de pessoas a nível internacional. Para fazer parte desta base de dados é necessário efectuar um registo pessoal, fornecendo um endereço de *e-mail*. Depois, cada membro pode preencher um formulário sobre si, o que disponibiliza o seu perfil para os outros membros, juntamente com fotografias. O processo é rápido e simples.

Objectivos

- estimular o pensamento crítico sobre os vários tipos de *sites* que existem na Internet;
- fomentar a consciência dos jovens sobre os riscos de fornecer dados pessoais na Internet;
- chamar a atenção sobre os perigos de publicar fotografias pessoais na Internet;
- alertar para os perigos da invasão de privacidade *online*.

Aspectos positivos:

- ter um *site* pessoal de forma fácil e gratuita;
- encontrar amigos com quem perdemos o contacto;
- trocar mensagens de forma rápida e gratuita com amigos.

Aspectos negativos:

- invasão de privacidade;
- receber *e-mails* e/ou comentários desagradáveis;
- os nossos dados e fotografias podem ser utilizadas para fins ilegais.

Sugestões de Trabalho Prático

1. Converse com os alunos sobre o Hi5. Pergunte-lhes quantos estão inscritos e frequentam este *site* e quais os motivos por que o frequentam. Questione-os sobre os objectivos do *site* e sobre os objectivos dos seus utilizadores.
2. Peça aos alunos que partilhem as suas experiências relativamente ao Hi5 (se já foram abordados por desconhecidos, se já viram fotografias desagradáveis, se já receberam comentários com uma linguagem descuidada/desagradável, etc.).
3. Converse com os alunos sobre os perigos associados à divulgação e utilização de dados pessoais, nomeadamente de fotografias e sobre a invasão de privacidade.
4. Peça aos alunos que entrem no Hi5 com os seus nomes de utilizador e palavra-passe e navegue no *site* com a turma, analisando as fotografias e perfis dos alunos. Sugira aos alunos que analisem, de forma crítica, os dados que eles próprios fornecem no Hi5 (informações e fotos pessoais).

JOGAR ONLINE

Definição

Uma das actividades preferidas dos jovens é jogar, quer seja em consolas ou *online*. Existem vários tipos de jogos disponíveis na Internet e os jogadores podem optar por jogar individualmente, com amigos ou com desconhecidos.

Objectivos

- adquirir conhecimentos sobre os jogos *online*;
- adquirir competências para analisar com atenção os *sites* de jogos disponíveis na Internet;
- fomentar o espírito crítico relativamente aos *sites* de jogos.

Aspectos positivos:

- a possibilidade de jogar *online* sem comprar os jogos;
- alguns sites disponibilizam jogos gratuitos;
- a possibilidade de jogar em rede e em equipa, ainda que estejamos sozinhos em frente ao computador;
- ter acesso às últimas versões dos jogos;
- fazer downloads dos jogos para o computador, caso os *sites* o autorizem.

Aspectos negativos:

- perder demasiado tempo a jogar;
- os custos, no caso de não ter uma ligação à Internet de Banda Larga;
- os custos, no caso de sites onde é necessário pagar para fazer *downloads* dos jogos;
- ficar viciado;

Sugestões de Trabalho Prático

1. Converse com os alunos sobre os jogos *online*. Peça-lhes que partilhem as suas experiências (se costumam jogar; que *sites* frequentam; quais os seus jogos favoritos; jogam individualmente ou em equipa, etc.)
2. Seleccione, juntamente com a turma, alguns *sites* de jogos *online*.
3. Peça aos alunos que analisem os *sites* tendo em consideração alguns critérios como gratuidade, quantidade de jogos, facilidade de utilização e autorização para *download*.
4. Organize um debate com os alunos, dividindo a turma em duas partes, uma parte deve defender os aspectos positivos de jogar *online* e a outra parte deve chamar a atenção para os riscos associados a esta actividade.

MESSENGER

Definição

Esta é uma das ferramentas da Internet mais utilizadas actualmente por jovens e adultos. A comunicação é uma das principais actividades da Internet, no entanto são bem conhecidos os seus riscos. Neste sistema, ao contrário das *chat -rooms*, cada utilizador define a sua lista de contactos e tem o poder de aceitar ou recusar a adição de pessoas à sua lista.

Objectivos

- criar uma consciência nos mais jovens sobre as potencialidades do *Messenger* e como funciona;
- fomentar a consciência sobre a comunicação em tempo real;
- desenvolver a consciência sobre a existência de um espaço real por trás de cada computador.

Aspectos positivos:

- permite falar em tempo real com amigos localizados em qualquer parte do mundo;
- possibilita ao utilizador seleccionar as pessoas com quem quer comunicar;
- permite enviar e receber ficheiros;
- serve de *Call Center* em muitas empresas.

Aspectos negativos:

- ser enganado por alguém que assuma uma identidade falsa;
- corremos riscos se fornecermos dados pessoais;
- ficar viciado;
- receber ficheiros com vírus ou conteúdo desagradável;
- deixar que alguém assuma o controlo do nosso computador.

Sugestões de Trabalho Prático

1. Converse com os seus alunos sobre o que são as potencialidades e riscos do *Messenger*.
2. Pergunte-lhes quais são os seus conhecimentos e experiências relativamente a esta ferramenta.
3. Pergunte-lhes se sabem quais são os riscos que existem quando se conversa através da Internet.
4. Crie uma conta no *messenger* e sugira a todos os alunos que façam o mesmo e permita que cada aluno crie a sua lista privada de contactos, com os endereços de *e-mail* de cada um. (Nota, cada aluno tem obrigatoriamente de ter uma conta de *e-mail*).
5. Peça a alguns alunos com contas de e-mail desconhecidas que tentem fazer parte da lista de outros alunos.
6. No final, promova um debate para analisar todos os aspectos.

PESQUISA

Definição

A pesquisa na Internet é uma das actividades mais realizadas, especialmente pelos mais jovens. A Internet disponibiliza uma base de dados muito rica. No entanto, é fundamental ter competências para poder utilizar toda a informação que está disponível sem perder demasiado tempo e para saber analisá-la.

Objectivos

- aprender a seleccionar palavras-chave;
- aprender a analisar os resultados obtidos;
- aprender a seleccionar os resultados que nos interessam;
- cruzar dados;
- fomentar as competências críticas.

Aspectos positivos

- encontrar muita informação sobre uma vasta quantidade de temas;
- encontrar informação actualizada;
- encontrar muita informação rapidamente;

Aspectos negativos

- dificuldade de gerir demasiada informação;
- não saber seleccionar a informação mais importante e credível;
- perder tempo;
- não saber distinguir uma opinião pessoal de uma informação;

Sugestões de Trabalho Prático

1. Seleccionar um tema (de preferência um tema que permita diferentes pontos de vista). Antes de realizar a actividade com a turma, verifique os resultados da pesquisa sobre o tema seleccionado para se certificar que obtém resultados variados.
2. Auxilie os alunos na escolha das palavras-chave para efectuar a pesquisa.
3. Ensine os alunos a seleccionar os resultados obtidos na pesquisa, pois não poderão ler todos os resultados. Esta selecção pode ser realizada através da análise da descrição, do endereço, do autor, etc.
4. Após esta breve análise e selecção, deve ser feita uma leitura dos conteúdos das páginas seleccionadas. Os alunos devem tentar cruzar informação para se certificarem de que a informação obtida é verdadeira e credível.
5. No final, alunos e professor devem discutir quais os principais problemas que encontraram e quais as formas de ultrapassar esses problemas.

PUBLICIDADE

Definição

Encontramos frequentemente anúncios publicitários em vários formatos (*spam*, *pop-ups*, *banners*, etc.) no nosso dia-a-dia, até mesmo quando navegamos na Internet. É importante desenvolver competências críticas para analisar os anúncios publicitários e para isso é fundamental reflectir sobre este assunto.

Objectivos

- criar um espírito crítico face aos anúncios publicitários;
- desenvolver competências de análise de anúncios publicitários (conteúdos, linguagem utilizada, público-alvo, intenções de quem publicita);
- saber distinguir entre publicidade e informação.

Aspectos positivos

- obter conhecimento sobre produtos;
- obter conhecimento de promoções;
- estar actualizado.

Aspectos negativos

- invasão;
- publicidade enganosa ;
- não distinguir entre informação e publicidade.

Sugestões de Trabalho Prático

1. Realize uma breve introdução sobre a área da publicidade e do *marketing*, elucidando os alunos sobre a complexidade dessa área.
2. Recolha anúncios publicitários que representem produtos diferentes e se dirijam a públicos-alvo diferentes.
3. Solicite aos alunos que façam uma análise dos anúncios publicitários seleccionados de acordo com a ficha de trabalho.
4. Promova um debate com os alunos sobre a análise que realizaram dos anúncios publicitários.
5. Peça-lhes que realizem uma planificação de um anúncio publicitário ou um anúncio em qualquer suporte para promover um produto à sua escolha, tendo de justificar o seu trabalho (os objectivos, o público-alvo, as cores, slogans, imagens utilizadas, etc.).

Ficha de trabalho

Seleccionar um anúncio publicitário da Internet

1. Qual é o produto anunciado?

2. O anúncio publicitário seleccionado encontra-se noutros meios de comunicação em suportes diferentes (revistas, jornais, televisão, etc.)?

3. Se existe, é igual ou existem diferenças? Quais?

4. Qual é o principal objectivo do anúncio?

5. O anúncio é agradável, interessante, original?

6. Que tipo de linguagem utiliza predominantemente (sonora, escrita, visual?)

7. Em que formato (*e-mail*, *pop-up*, *banner add*, etc.)?

8. Em que tipo de *sites*?

9. Qual é o público-alvo?

10. De que forma é que o público-alvo é apresentado?

11. É convincente?

12. O que mais te atrai neste anúncio publicitário?

GLOSSÁRIO

Audioblogue

Blogue cuja publicação consiste em áudio.

Banners / banner-ads

Anúncios publicitários de faixa.

Bullying

Violência moral (humilhação, maus tratos, opressão, intimidação e ameaças que ocorrem de forma intencional e repetida) a crianças e jovens

Fotoblogue

Blogue cuja publicação consiste em fotografias.

Freeware

Software disponível para download na Internet de forma gratuita.

Moblogue

Blogue cuja publicação é feita através de telemóvel. A publicação consiste, na maioria dos casos, em fotografia.

Nickname

Nome escolhido pelo utilizador quando se regista num chat. Este nome, geralmente, dá algumas indicações sobre os interesses da pessoa.

Pop-up

Anúncio publicitário de janela automática.

Post

Texto publicado num *blogue* pelo autor do mesmo.

Shareware

Software que permite ao utilizador partilhar ficheiros com outros utilizadores da Internet.

Spam

Anúncios publicitários enviados através de correio electrónico. Também definido como lixo electrónico.

Trialware

Software disponível na Internet para fazer download e utilizar durante um período de tempo limitado.

Vídeo blogue

Blogue cuja publicação consiste em vídeos.

VoIP

Voice Internet Protocol.

HIPERLIGAÇÕES DE REFERÊNCIA

A.I.S.A. - Aprenda a Internet Sozinho Agora

<http://www.aisa.com.br/seguran.html>

Comissão Europeia - Europe's Information Society

http://europa.eu.int/information_society/text_en.htm

Educaunet

<http://www.educaunet.org/>

Infowester

<http://www.infowester.com/dicaseguranca.php>

Internet Segura - Universidade de Évora

<http://www.minerva.uevora.pt/internet-segura>

Microsoft - segurança na Internet

http://www.microsoft.com/portugal/pme/seguranca/artigos/actividades_criminais.msp

<http://www.microsoft.com/portugal/athome/security/children/default.msp>

<http://www.microsoft.com/portugal/athome/security/children/kidsonlinetips.msp>

Miúdos Seguros Na.Net

<http://www.miudossegurosna.net/> <<http://www.miudossegurosna.net/>

Parents Guide to the Internet

<http://www.ed.gov/pubs/parents/internet/tips.html>

SafeBorders

<http://www.safer-internet.net/> > <http://www.safer-internet.net/>

Safer Internet Action Plan

<http://www.saferinternet.org/> > http://www.saferinternet.org

Saft

<http://www.saftonline.org/> <<http://www.saftonline.org/>

Seguranet - Ministério da Educação

<http://www.seguranet.crie.min-edu.pt/>

Seguranet - Universidade de Évora

http://www.minerva.uevora.pt/ue_seguranet/

Segurança na Internet

http://www.rmc.eti.br/documentos/artigos/rmc_seguranca_na_internet.htm

Starnews - Guia para os Pais sobre a Segurança na Internet

<http://www.starnews2001.com.br/seguranca.html>

Insafe (coordenador europeu dos nós nacionais para uma Internet mais segura)

<Http://www.saferinternet.org>

segur@net

«O projecto SeguraNet é financiado pelo Programa Safer Internet da Comissão Europeia e visa a criação de um nó nacional que tem como objectivo levar a cabo uma ampla campanha de informação e sensibilização para uma utilização segura das tecnologias *on-line* com vista a proteger as crianças e os jovens de possíveis perigos.

O projecto Seguranet é coordenado pelo Ministério da Educação e tem como parceiros a ESE da Universidade do Algarve, a Universidade de Aveiro, a Universidade de Évora e a Universidade do Minho (através dos Centros de Competência em TIC).

Outros países europeus estão a constituir os seus nós nacionais, com a coordenação europeia do projecto Insafe (www.saferinternet.org), liderado pela European Schoolnet.»



universidade de aveiro