



Orientações sobre a oficina Peregrino

Introdução

1.1 - Intro do treinamento

Como ensinar segurança cibernética e funcionamento da internet para crianças?

O treinamento que será realizado no dia 02 terá como objetivo instruir os voluntários sobre como a oficina funciona e o tema no qual ela é baseada. Buscando mais efetividade neste treinamento, desenvolvemos este Manual que abordará qual o contexto em que a oficina ocorre, como funciona, quais são as qualificações necessárias.

1.2 - Intro da Oficina

A oficina surgiu através da necessidade de conscientizar crianças sobre como a internet funciona e os riscos existentes neste espaço. A velocidade com que esta tecnologia se mesclou com nosso cotidiano e nossas vidas criou lacunas sobre o funcionamento e seus riscos.

A desinformação sobre a segurança pode ser um dos grandes desafios para as escolas, famílias e instituições que trabalham diretamente com o público infantil. Pensando em preencher esse vazio, e utilizando o conhecimento adquirido através da experiência que a Axur possui no combate a fraudes digitais, começamos a desenvolver este projeto chamado Peregrino (em homenagem ao Grupo Escoteiro que nos forneceu espaço para realizarmos o primeiro teste).

A oficina é plenamente dinâmica. São realizados jogos e atividades durante um período de tempo médio entre 3 e 4 horas, que permitem, de maneira lúdica e divertida, passarmos a conscientização idealizada para crianças de faixa etária entre 06 a 10 anos.

Dessa forma o Peregrino surgiu, oportunizando o entendimento e reforço para as crianças de como funciona o ambiente cibernético e seus riscos.

Nas próximas sessões serão descritas cada etapa das atividades propostas, requisitos básicos e pessoas necessárias para que a oficina seja realizada com sucesso .

2 - Requisitos

2.1 - Material necessário

Para a realização da oficina é necessário ter acesso ao material gráfico fornecido. Este material se constitui de:

- **Crachás** (o número tem que ser suficiente para a quantidade de participantes da oficina. É importante que haja um número igual de crachás nas três cores disponíveis)
- 1 unid. **novelo de lã** (entre 15 e 20 metros é suficiente)
- 1 **novelo reserva**
- 10 **Cartazes impressos em A4**
- 1 **Bolinha de borracha** (do tamanho de uma bola de tênis)
- 8 **cartelas de adesivos de doces**
- 8 **cartelas de adesivos de animais**
- **Canetinhas coloridas**
- **Papel cartolina 50 x 66 cm** (para cada 5 crianças, uma cartolina)

2.2 - Pessoas necessárias

Baseado em nossa experiência de oficina recomendamos que haja no mínimo quatro facilitadores (para grupos de até 32 crianças). Em nossa experiência de oficina notamos que as atividades que ocorrem juntamente os líderes do grupo, possuem índices menores de indisciplina e maior cooperação.



2.3 - Registro Audiovisual

É interessante realizar o registro audiovisual para que possa ocorrer uma avaliação posterior.

2.4 - Conforto

Para que a oficina ocorra com conforto para todos, é fundamental que a sala possua um objeto em que as crianças possam sentar (almofadas, cadeiras, tatame, etc). Que haja um banheiro próximo ao espaço da oficina, água disponível para beber. Por último, é interessante (embora não mandatório) providenciar um lanche para a turma após a oficina.

3 - A oficina:

3.1 - Recepção das crianças: Introdução da atividades

As crianças serão recebidas no espaço alocado para o funcionamento da oficina, ao entrarem no ambiente recebem uma crachá e escolhem seus adesivos. É importante que antes da recepção das crianças já se tenha todo o material organizado e revisado, com um número de crachás e adesivos suficientes para não correr o risco de faltar algum material.

Os crachás, canetinhas e adesivos devem estar expostos de maneira que facilite o fluxo na hora da distribuição. Sugerimos que um dos facilitadores entregue o

crachá (a cor deve ser de forma aleatoria) e outro facilitador fique em prontidão, em uma mesa, com as canetinhas e adesivos expostos, auxiliando as crianças que já pegaram seu crachá a escolherem seus adesivos e canetas para a customização. É ideal que a criança escolha os itens e se sente em um círculo para realizar esta atividade. Estas etapas serão especificadas na próxima sessão.



3.1.2 - Recepção das crianças - Credenciamento

Ao receber as crianças na oficina, procure sempre sorrir e oferecer uma postura acolhedora. A adoção deste comportamento é importante para que as crianças se sintam bem recebidas e para a obtenção de uma melhor experiência.

Na parte da recepção, é relevante explicar que haverá uma atividade em grupo, e com isso, a participação e colaboração de todos é muito importante. Após passar estas informações, se deve organizar as crianças em fila para que realizem a etapa do credenciamento.



As crianças deverão receber, uma de cada vez, um crachá (a entrega das cores deverá ser feita de forma aleatória), e deverão escolher um adesivo de animal e um adesivo de doce, conforme as orientações sugeridas na sessão anterior.

canetinhas coloridas. Por isso, é válido que um facilitador fique atento a realização do credenciamento, para que não haja conflitos sobre a posse das canetinhas. Sugerimos nesta situação, se for possível, ter mais de uma canetinha de cada cor.

3.2.1 - Jogo - Montando a rede mundial de computadores

A ideia é demonstrar que a rede mundial de computadores, embora seja uma estrutura complexa e de muitas camadas e agentes, possui um princípio simples, interconexão. E é através da teia que pretendemos demonstrar de maneira lúdica este princípio.

Sentados em círculo de maneira aleatória e com um novelo de lã, as crianças precisam "se conectar", isto é, jogar o novelo de lã para o próximo ponto (outra criança) sem soltar sua ponta fazendo com que se crie uma grande teia. O fator de escolha para o próximo "ponto" pode ser um animal ou doce que alguém também escolheu em comum ou, na falta destes fatores, pode-se utilizar a cor do crachá ou uma letra do nome (primeira letra, última letra).



Depois que todos estiverem na "teia", distribuem-se de maneira aleatória os

destinos. Isso significa que a criança que está segurando o novelo de lã irá jogar para outra criança, que tenha a “conexão” em comum (conforme descrito anteriormente, o destino será para quem tenha mesmo animal, doce ou cor igual de crachá). Assim serão distribuídos os “pacotes”(esses representados pela bolinha de borracha), usando as duas conexões que possuem. Paralelo a isto, o facilitador explica que a internet funciona de maneira semelhante porém em escala mundial.

Atividade prevista para ser executada em 20 minutos.

3.2.2 - Detalhamento do jogo

É importante lembrar as crianças de segurarem um ponto do novelo de lã para evitar que nós indesejados sejam realizados. Como recomendação o primeiro a distribuir o novelo de lã tem que ser o facilitador pois sua função servirá de exemplo para os demais. As demais crianças fazem o mesmo, até que todos estejam "conectados"

3.2.3 - Possíveis Contratempos

Pode ocorrer que as crianças fiquem puxando a lã para si ocasionando rompimento do novelo ou importunando outros participantes do círculo. É importante reforçar aqui que a colaboração de todas na realização desta atividade é crucial para que a teia seja formada com sucesso e para a melhor compreensão do jogo.

3.3.1 - Jogo - Explicando algumas ameaças da internet

Sem desmanchar a teia formada no jogo anterior os facilitadores buscam explicar cada fraude utilizando a rede já estabelecida.

Os exemplos são expansíveis, mas como básico buscamos explicar as seguintes ameaças:

Phishing: O que é? Páginas falsas que tem como objetivo capturar dados dos usuários;
A atividade: Discretamente um facilitador entrega alguns crachás semelhantes ao de outra pessoa. Em seguida solicita-se para que alguém entre em contato com o computador que foi copiado. Ocasionalmente um destino alterado e o pacote de informação acaba caindo nas mãos erradas.

Malware: O que é? Programas indesejados que realizam atividades maliciosas.

A atividade: Alguém é selecionado para ser o "malware", este sai da "teia" e senta-se no meio do círculo e tem o objetivo de corromper a troca de pacotes entre os computadores. Isto é feito através da tentativa de captura dos pacotes.



Estas atividades estão previstas para serem executadas em 30 minutos.

3.4.1 - Debate - Definindo nossas vidas na internet

Esta etapa tem por objetivo proporcionar uma reflexão. A atividade não é nada mais do que um debate entre as crianças sobre a relação entre o cotidiano e o uso da internet através do contraste entre as atividades regulares e o que foi modificado com a experiência de internet.

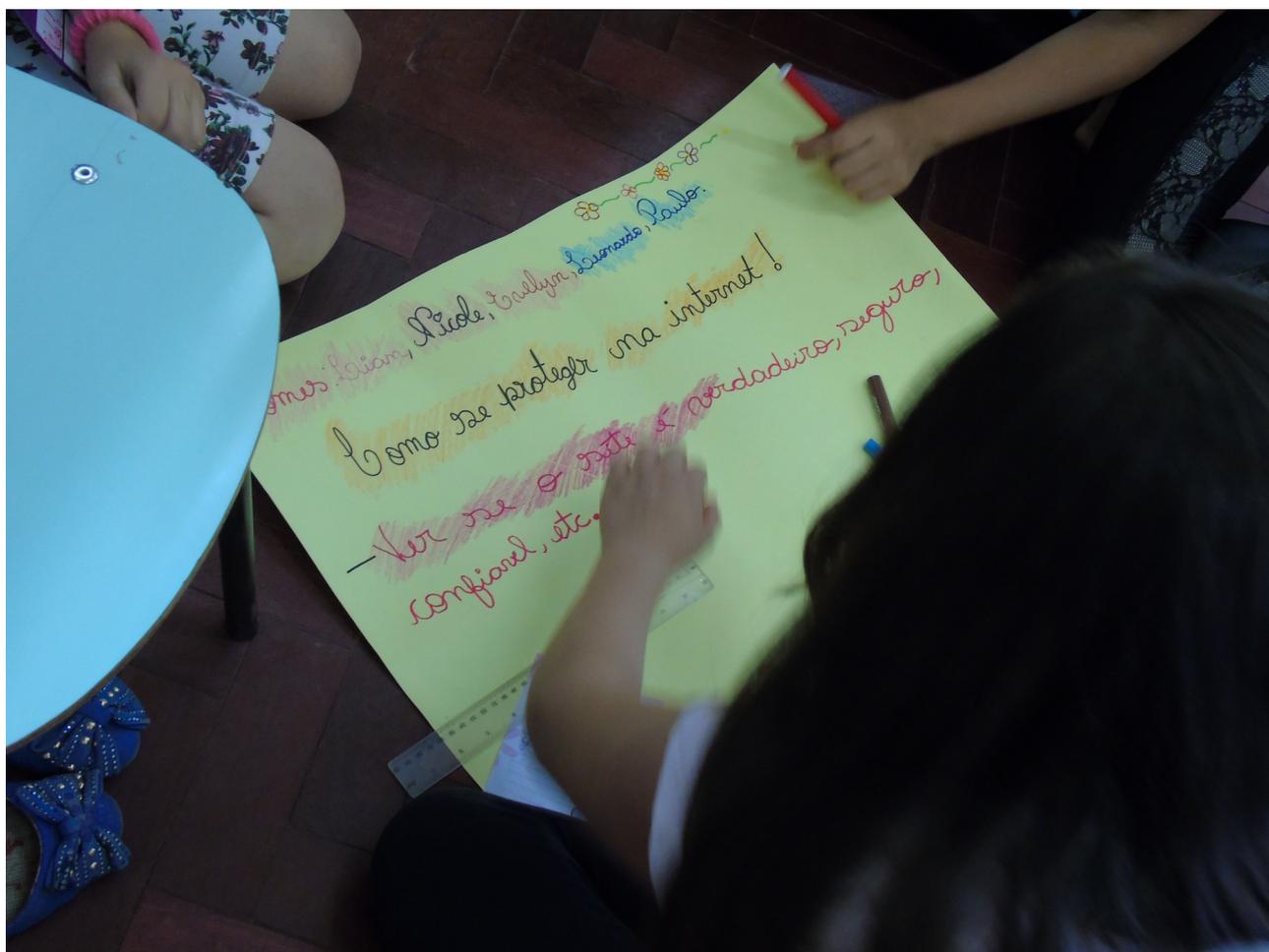
Divididos em grupos menores e em círculos, coloca-se os cartazes da atividade e se inicia uma discussão sobre o que são nossas vidas na internet. Quais nossas atividades? Quais são nossas relações? A ideia principal deste debate é fazê-los perceber que a internet está tão intrínseca a nós que é necessário certo afastamento para percebermos o que realmente é este fenômeno. Reforçando assim a ideia da necessidade de desenvolvermos um conhecimento de navegação segura na web.

3.4.2 - Detalhamento

Neste momento os facilitadores possuem um papel de fomentador do debate que irá ocorrer. O auxílio para abstração e entendimento de todo o grupo são fundamentais para que o debate ocorra de maneira nutritiva para todos os presentes. É importante também cuidar para que não haja um monopólio do debate, isto pode ser evitado através do estímulo dos integrantes do grupo que estão mais quietos.

3.5.1 - Atividade final - Apresentação dos grupos

Esperamos que neste momento as crianças participantes da oficina já possuam uma melhor noção sobre os riscos existentes na web. Sendo assim, divididos em grupos, elas receberão a tarefa de montar uma micro-campanha para uma internet mais segura. Em suas apresentações eles são desafiados a não utilizar a palavra “NÃO”.



3.5.1 -Detalhamento da atividade

Para a montagem da micro-campanha serão disponibilizadas cartolinas e canetinhas. As crianças vão estar em seus grupos e terão 20 minutos para criar suas apresentações. É interessante sugerir aos participantes a utilizarem exemplos ensinados no decorrer da oficina.

3.5.2- Encerramento da atividade

Encerramento: A atividade de encerramento da oficina será a exposição das campanhas criadas na atividade anterior, que terá como duração aproximada 20 minutos.