

SOCIEDADE TECNOLÓGICA: ORIENTAÇÃO DOS PERIGOS VIRTUAIS PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES UTILIZANDO JOGO INTERATIVO – CONEXÃO SEGURA KIDS

Nubia Moraes dos Reis ¹
Raquel Freitas Reis ²

INTRODUÇÃO

Na atualidade, o desenvolvimento tecnológico exerce influência no comportamento das sociedades, tal condição está associada ao acesso frequente das pessoas aos avançados recursos de hardware e software que são oferecidos diariamente no mercado de consumo. De acordo com Magalhães et al., (2016), as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) alteram o cotidiano das pessoas, modificando o seu modo de viver, de trabalhar, de se informar e comunicar com outras pessoas.

A tecnologia, numa versão generalizada é um sistema através do qual a sociedade satisfaz as necessidades e desejos de seus membros, por meio de equipamentos, programas, pessoas, processos, organização, e finalidade de propósitos (SILVA, 2002). Os avanços tecnológicos, proporcionaram a integração desses parâmetros que satisfazem a sociedade, a partir do desenvolvimento de equipamentos eletrônicos, como: celulares, tablets, computadores, entre outros. A utilização desses equipamentos, facilitam diversas atividades dos usuários, que variam de uma simples ligação local até uma vídeo conferência com diferentes usuários distribuídos em qualquer lugar do mundo, facilita a realização de compras, pagamentos, reservas, lazer e entretenimento.

A maioria das atividades realizadas pela sociedade tecnológica, ocorrem em concomitância com a Internet, que é uma ferramenta extremamente necessária na vida atual. Segundo Sherman et al., (2001), a rede mundial de comunicação via computadores é a canalização necessária para que a informação dos mais diversos tipos possam fluir de um computador para outro por todo o planeta.

Moromizato et al., (2017), Elhai et al. e (2016), Mazhari (2012) observaram que o acesso rico à informação, à comunicação instantânea e ao entretenimento fez crescer exponencialmente o número de usuários da web nos últimos anos, que chegou a 2,5 bilhões em todo o mundo. O fenômeno das redes sociais, somado às demais modalidades de comunidades *on-line*, tornou-se um dos maiores acontecimentos dos últimos anos, constituindo-se em uma nova modalidade de fazer sociedade (LEMOS et al., 2008).

Embora essas tecnologias ofereçam infinitas vantagens de uso, trazendo progresso e desenvolvimento para a vida humana, trouxe também facilidades para pessoas com propostas Escusas, que podem cometer crimes por meio das redes sociais, inclusive, que atentam contra os direitos humanos e contra o Estado de Direito.

De acordo com Krause (2018) crimes virtuais são os crimes praticados através da *internet* ou computadores. Os criminosos buscam atingir a própria vítima ou apenas o computador. Esses crimes podem ser punidos a partir da denúncia, podendo levar a detenção do criminoso e ao pagamento de multa. Ao denunciar um crime virtual, será possível contribuir para impedir que esses crimes continuem.

¹ Graduanda do Curso de Engenharia Civil do Centro Universitário Luterano de Manaus - AM, nubiarodrigues23@hotmail.com;

² Professora Mestre em Engenharia Civil e Ambiental do Centro Universitário Luterano de Manaus - AM, raquel_fr@hotmail.com;

Um dos grupos dos usuários considerado de maior vulnerabilidade aos crimes virtuais, são as crianças e adolescentes. Este grupo é caracterizado por usuários curiosos, atentos, mas que não possuem maturidade suficiente para discernir o perigo virtual ao qual podem estar expostas, como a pedofilia, *cyberbullying*, adicção por Internet (AI), etc. A imaturidade deste tipo de usuários, pode favorecer o risco da auto exposição na rede de computadores.

Sumrell (2014), orienta que as crianças e os adolescentes devem ser educados para esse tipo de convivência social, destacando que a *internet* pode ser comparada a rua e, assim como é aconselhado para que não falem com estranhos na rua, deve-se orientar que não se exponham a estranhos na rede, atentando sobre os perigos que cercam este meio.

Diante o contexto, o objetivo deste trabalho é realizar um estudo dos índices de crimes virtuais que são acometidos com crianças e adolescentes no Brasil e propor uma metodologia para identificação dos perigos virtuais. Para isso, realiza-se um levantamento dos índices de crimes virtuais que afetam esta faixa etária e propõe-se uma alternativa interativa (jogo de tabuleiro Conexão Segura Kids) entre este grupo de usuários e responsáveis, que permitam identificar possíveis ameaças virtuais.

METODOLOGIA

Para a realização deste trabalho, a metodologia foi dividida em três etapas:

Etapa 01: Levantamento dos índices de crimes virtuais ocorridos no Brasil nos últimos anos e prováveis causas. As coletas e análises dos dados foram realizadas pelo site da SaferNet, uma associação civil de direito privado, com atuação nacional, sem fins lucrativos, que trabalha em parceria com diversos parceiros tanto no setor privado como no setor público como Ministério Público Federal, Ministério dos Direitos Humanos, Polícia Federal entre outros órgãos de Segurança Pública, Organizações Nacionais e Sociedade Civil, além da revisão da literatura de trabalhos condizentes ao tema proposto. Os dados coletados nestes setores, foram tratados com o auxílio de uma ferramenta de *software*.

Etapa 02: Nesta etapa foi proposta a elaboração de uma alternativa para identificar riscos virtuais. Trata-se da criação de um jogo de tabuleiro que proporciona aos pais, responsáveis, professores e psicólogos a interação com as crianças e adolescentes, que ao jogarem, observam como as crianças e adolescentes se comportam diante dos perigos virtuais, orientando-os de forma lúdica e divertida a usarem a *internet* de forma segura.

O jogo, intitulado Conexão Segura Kids é composto por um tabuleiro e 30 cartas, das quais são 10 verdes, 10 amarelas e 10 vermelhas, que serão lidas de acordo com a dinâmica do jogo, nelas contém atitudes positivas, atitudes negativas. Dependendo da cor da carta selecionada pelo jogador, o mesmo avança os obstáculos (casas) do jogo ou regride. As cartas possuem caráter informativo, que ajudarão na orientação de crianças e adolescentes a se manterem em segurança ao acessarem a Internet. Além disso, o adulto consegue acompanhar como a criança e o adolescente se comportariam diante de determinadas situações que podem ocorrer durante seu acesso virtual. Uma partida comporta no mínimo 2 e no máximo 4 jogadores por rodada.

Etapa 03: Nesta etapa metodológica, realizou-se a aplicação do jogo numa escola, para verificação do entendimento e aceitação da alternativa proposta (jogo Conexão Segura Kids). A aplicação do jogo foi realizada com a autorização da diretora da escola e do corpo docente, para uma turma de 23 crianças, com faixa etária entre 8 à 9 anos.

DESENVOLVIMENTO

Segundo a Safernet (2013), no período de um ano foram recebidas mais de 13 mil mensagens sobre aliciamento de crianças e o contato com o agressor costuma acontecer pelas

redes sociais, as novas modalidades de prática criminal, conhecida também como “CRIMES CIBERNÉTICOS”. Tais práticas ilícitas ocorrem através do uso da Rede Mundial de Computadores – *INTERNET*, nas mais variadas formas, como por exemplo, a pedofilia, a clonagem de cartão de crédito, o plágio, a calúnia e difamação, o uso indevido da imagem, entre outras. A grande rede é acessada por todas as faixas etárias, estando presente aí o grande foco daqueles que fazem uso desta ferramenta para a prática delituosa. Salas de bate-papo, sites de vendas através de cartões de créditos, bem como sites pornográficos, são os campeões quando se trata dos principais meios ilegais de uso da grande rede (Dullius 2012).

De acordo com Colares (2002) são exemplos de crimes que podem admitir sua execução no meio cibernético: crime contra a segurança nacional, preconceito, discriminação de raça- cor- etnias, pedofilia, crime contra a propriedade industrial, interceptação de comunicações de informática, lavagem de dinheiro e pirataria de software, calúnia, difamação, injúria, ameaça, divulgação de segredo, furto, dano, apropriação indébita, estelionato, violação de direito autoral, escárnio por motivo de religião, favorecimento da prostituição, ato obsceno, incitação ao crime, apologia ao crime ou criminoso, falsa identidade, inserção de dados em sistema de informações, falso testemunho, exercício arbitrário das próprias razões e jogo de azar.

Os pais devem conversar sobre os riscos existentes na internet, apresentar casos e orientar as crianças sobre o uso seguro da *internet*. Ainda de acordo com a pesquisa do SaferNet (2013) observa-se que 46% dos pais não acompanham as atividades de seus filhos na utilização no que diz respeito à utilização da internet, o que facilita a ação dos criminosos virtuais.

Muitas vezes, as crianças sentem que estão a salvo, mas não sabem com quem estão falando. Os aliciadores podem ser hábeis para obter o máximo de informações sobre a localização, interesses e até mesmo conhecimento e experiências sexuais de crianças e adolescentes. As habilidades incluem persuadir a vítima a não buscar proteção dos pais ou outros responsáveis, a maioria acaba sendo vítima de chantagem, sem que os pais sequer desconfiem.

Pedófilos utilizam a tecnologia para a prática do aliciamento *online*, para se aproximar de uma criança, buscando uma maneira de se comunicar com a criança e o adolescente de forma privativa, utilizando redes sociais, *chats* e outros espaços que tenham popularidade, com o objetivo de fazer amizade e estabelecer uma conexão emocional com a criança a fim de diminuir a inibição em preparação para a atividade sexual (SAFERNET, 2013).

Os adolescentes lideram o *ranking* de uso de celulares e *internet*. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2010) e do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.BR, 2014) notou-se que, em um conjunto de 34,1 milhões de pessoas, entre 10 e 19 anos de idade, existentes no país, cerca de 81% acessam a *internet* todos os dias. Isso evidencia o quanto a *internet* está inserida nos lares brasileiros e o seu poder de persuasão.

Saber como garantir a segurança na *internet* é uma das principais dúvidas de pais e responsáveis. De acordo com os especialistas, a orientação sobre como se comportar nestes ambientes é a melhor forma de defendê-los de conteúdos impróprios (IG Tecnologia, 2019).

Em meio a tantas mudanças, crianças e adolescentes não estão preparadas para essa guerra de infinidade de informações não tratadas e sem limites encontrados na *internet*, como: cenas de nudez ou sexo explícito, sites de violência ou racistas, venda de drogas e medicamentos, inclusive usados por adolescentes, como anabolizantes ou moderadores do apetite, turismo sexual e redes de exploração sexual comercial, disfarçados de agências de modelos ou de fotos artísticas, pois ainda encontra-se em fase de desenvolvimento físicos e psicológicos (AEDB, 2016).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em 2011 o Comitê Gestor da *Internet* Brasil realizou uma pesquisa com 2.516 brasileiros (crianças com a faixa etária entre 5 a 9 anos e seus pais) e após o tratamento e análise dos dados obtidos com os entrevistados, concluiu que 40% dos pais orientam seus filhos para o uso da *internet*. 34% dos pais controlam o tempo que a criança mantém-se *on-line*. 31% dos pais acompanham a criança utilizando a *internet*. 21% dos pais declararam não realizar nenhum tipo de restrição ou controle para o uso da *internet* pelos filhos (PEPSIC, 2015).

De acordo com uma pesquisa realizada pela SaferNet (2013), cerca de 87% dos jovens internautas afirmam não possuir restrições ao uso da *internet*. 53% já tiveram contato com conteúdos agressivos e que consideravam impróprios para sua idade. 64% dos jovens usam a *internet* principalmente no próprio quarto, contrariando uma das dicas de prevenção que orienta a manter o computador em área comum da residência. 77% dos jovens afirmam que não possuem limite tempo de uso. 80% dos jovens internautas preferem os sites de relacionamento, 72% comunicadores instantâneos. 72% dos jovens publicam suas fotos. 51% divulgam o sobrenome além do nome e 21% afirmam que fornecem livremente o nome da escola e/ou clube que frequentam.

Com base nesses dados, observa-se a vulnerabilidades de crianças e adolescentes aos crimes virtuais. Em Manaus – AM, no primeiro semestre do ano de 2019, mais de 80 pessoas foram presas por cometerem crimes contra crianças e adolescentes, a Secretaria de Segurança Pública (SSP, 2019), registrou 1.610 crimes, sendo que o estupro e a divulgação de pornografia infantil estão entre os crimes mais registrados. ,

De acordo com a Childhood (2012) "NAVEGAR com SEGURANÇA por uma infância conectada e livre da violência sexual", uma postura educativa propicia um ambiente de confiança e segurança necessário para o bom desenvolvimento das crianças. Essa segurança possibilita que elas procurem apoio em situações de dúvida e medo.

Ensinar também ajuda crianças e adolescentes a incorporarem o senso de responsabilidade que navegar na *internet* traz. Pais, professores e pessoas próximas devem estar presentes como modelos e orientadores. Ao deixar vazio o lugar de autoridade e de proteção, outra pessoa o ocupará, o que pode ter um efeito negativo para a criança.

É preciso entender também os limites da influência e da vigília do adulto no uso da *internet* pela criança e adolescente. É fundamental acompanhar as crianças, mas a sua liberdade não pode ser cerceada, impedindo a criatividade, a privacidade e o desenvolvimento pessoal. Mostrar-se disponível e interessado é o caminho certo para influenciar a navegação com segurança. Entretanto, as informações e regras acordadas devem ser respeitadas.

Segundo Eisenstein et Al., (2006) os jogos e brincadeiras de rua foram substituídos por jogos eletrônicos em videogames ou computadores. Novos hábitos e novos comportamentos surgem, substituindo as conversas em família, os jogos de bola no quintal, pelo amigo computador.

A tecnologia, em particular o computador, pode ser usada para construção do conhecimento, pois oferece inúmeras possibilidades de aprendizagem sobre o mundo envolvente (PAPERT, 1996). É imprescindível observar que a tecnologia é apontada como um meio facilitador na questão do ensino, porque os professores podem utilizá-la para pesquisas, fontes ilustrativas, vídeos educativos etc. Amante (2007) refere vários estudos que realçam os contributos das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na aprendizagem das crianças pequenas, mas nem por isso podem ficar soltos nesse vasto mundo virtual.

Após a elaboração do jogo de tabuleiro proposto como parte da metodologia deste trabalho, realizou-se a aplicação do jogo em uma escola municipal na cidade de Manaus, para a verificação da compreensão da linguagem e do entendimento dos alunos com as informações contida nas cartas e a relevância que o conteúdo do jogo pôde transmitir. Nesta etapa, houve a

participação do professor, do auxiliar do professor e 23 crianças com a faixa etária de 8 a 9 anos. Como resultados, observou-se a fácil compreensão da dinâmica do jogo e boa interpretação da proposta pelos alunos, iniciando inclusive o relato de várias situações vivenciadas na rotina de algumas crianças.

Tal como a família, a escola também pode ajudar a identificar situações de riscos entre os alunos. A instituição de ensino poderia incorporar aspectos da educação socioemocional em suas práticas pedagógicas. Ela visa preparar os alunos para lidar com os aspectos emotivos da vida, criando competências para controlar melhor as emoções e trilhar caminhos de valorização da vida com responsabilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os índices de crimes virtuais atingindo crianças e adolescentes são alarmantes no Brasil. O jogo Conexão Segura Kid's é uma alternativa para ajudar crianças e adolescentes identificarem os perigos do mundo virtual orientando-os a não se exporem a este tipo risco. Com o uso do jogo de tabuleiro, crianças, adolescente, pais, responsáveis e escola confraternizam momentos de diversão e aprendizado, destacando a importância da realização de atividades físicas e relacionamentos corretos entre pessoas. A criança não deve concentrar sua vida na tecnologia, mas sim utilizá-la como ferramenta de desenvolvimento e diversão. Os pais devem estar atentos para oferecer outras opções de brincadeiras e educação, além das tecnológicas.

Esse jogo teve sua primeira aplicação realizada numa turma de crianças com idade de 8 a 9 anos, que formaram grupos de 3 e 4 componentes. Nenhum dos grupos tiveram dificuldades de jogar, pois a regras aplicadas pelo jogo são simples, por tanto de fácil compreensão o que permitiu as crianças completarem a partida até o primeiro ganhador chegar no fim do jogo. Com essa experiência, observou-se que as crianças conseguiram compreender a dinâmica e do jogo, não apresentaram dificuldades nas interpretações das informações contidas nas cartas e principalmente por terem compreendido o conteúdo principal do jogo que é o uso ético da internet e os cuidados com os riscos virtuais que este meio proporciona.

Palavras-chave: *Internet, Riscos, Segurança.*

REFERÊNCIAS

1. AMANTE, L. As TIC na escola e no jardim de infância: Motivos e fatores para a sua integração. **Sísifo: Revista de Ciências da Educação**, p. 51-64, 2007.
2. COLARES, R. G. Cybercrimes: os crimes na era da informática. In: Jus Navigandi, Teresina, ano 6, n. 59, out. 2002.
3. CGI. BR - Comitê Gestor da Internet no Brasil, TIC Kids online Brasil. 2014: O uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: CGI.Br. Disponível em: http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Kids_2014_livro_eletronico.pdf
Acessado em: 27 de abril 2019.
4. DULLIUS, A., A. HIPLER, A., FRANCO, E. L. Dos Crimes Praticados em Ambientes Virtuais. Direito e Informática. Santa Catarina, 2012.

5. ELHAI, J. D., DVORAK, R. D., LEVINE, J. C. HALL, B. J. Problematic smartphone use: A conceptual overview and systematic review of relations with anxiety and depression psychopathology. *Journal of Affective Disorders*, 2016.
6. EISENSTEIN. E.; ESTEFENON. S. Computador: ponte social ou abuso virtual? *Adolescência e Saúde*, v 3, nº3, outubro, 2006. Disponível em: http://adolescenciaesaude.com/imagebank/PDF/v3n3a14.pdf?aid2=136&nome_en=v3n3a14.pdf. Acessado em: 26 de Jun.2019.
7. KRAUSE, Daniel. Artigo Direito digital, 2018: Como denunciar um crime virtual, Santa Catarina – RS. Disponível em: <https://acontecendoaqui.com.br/tech/artigo-direito-digital-como-denunciar-um-crime-virtual.> Acessado em 20 de Jun. 2019.
8. LEMOS, A. *Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea* (4. ed.). Porto Alegre, Sulina - RS. (2008).
9. MAGALHÃES, A. P. F; Ribeiro, M. R.; Costa, T. F. Tecnologia digital na educação infantil: Um estudo exploratório em escolas de Belo Horizonte. *Pedagogia em Ação*. ISSN 2175 – 7003. Minas Gerais - BH. 2016.
10. MAZHARI, S. The Prevalence of Problematic internet Use and the Related Factors in Medical Students. *Addict Health*, Summer & Autumn. Kerman - Iran. 2012.
11. MOROMIZATO, M. S; Ferreira, D. B. B; Souza, L. S. M; Leite, R. F; Macedo, F. N; Pimentel, D. O Uso de Internet e Redes Sociais e a Relação com Índícios de Ansiedade e Depressão em Estudantes de Medicina. *Círculo Psicanalítico de Sergipe*. DOI: **Revista Brasileira de Educação Médica**. Aracaju – SE. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1981-52712015v41n4RB20160118>. Acessado em: 27 de Abril 2019.
12. PAPERT, S. *The connected family* (1996): Bridging the digital generation gap. Atlanta, GA: Longstreet Press. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413389X2015000400010 > Acessado em: 27de Abril 2019.
13. PSICOL. rev. (Belo Horizonte) vol.21 no.2 Belo Horizonte ago. 2015. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S167711682015000200006 Acessado em: 26 de Jun. 2019.
14. SAFERNET, Aliciamento Sexual Infantil Online: CRIMES NA WEB / ALICIAMENTO ON-LINE. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/aliciamento-sexual-infantil-online.> Acessado em 27 de Abril 2019.
15. SILVA, J. C. T. *Tecnologia: Conceitos e Dimensões*. XXII Encontro Nacional de Engenharia de Produção (ENEGEP). Curitiba – PR. 2002.
16. SHERMAN, C.; PRICE G. *The invisible web: uncovering information sources search engines can't see*. New Jersey: Information Today, Inc, 2001.
17. SOUZA, D. A. OLIVEIRA J. A. de M. Uso de tecnologias digitais por crianças e adolescentes: potenciais ameaças em seus inter-relacionamentos. Disponível em:

<<https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos16/952473.pdf>>. Acessado em: 26 de Jun. de 2019

18. SUMRELL, Mariano. Na internet: Não fale com estranhos! Instituto Noa. 2014. Disponível em: <<https://www.institutonoa.org/single-post/2014/01/07/Na-internet-n%C3%A3o-fale-com-estranhos.>>. Acessado em: 27 de Abril 2019.
19. TECNOLOGIA – iG @. Mecanismos ajudam a navegar com segurança: Por uma infância conectada e livre de violência sexual. 3. ed. São Paulo: CENPEC. Disponível em: <<https://tecnologia.ig.com.br/2019-04-09/mecanismos-ajudam-a-Navegar-com-seguranca-por-uma-infancia-conectada-e-livre-de-violencia-sexual>>. Acessado em: 27 de Abril 2019.
20. WCF – Childhood Instituto Brasil: Garantia que crianças tenham segurança na internet. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/aliciamento-sexual-infantil-online>. Acessado em: 27 de jun. 2019.