

“SEGREDOS DE BL4CK B1TE”

CRIANDO UM JOGO COM AUXÍLIO DE IA PARA AJUDAR NA APRENDIZAGEM DA CIBERSEGURANÇA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Guilherme Philbois Cançado¹, Jhonata Vidal Barbosa², Orientadora: Juliá Palmeira Quadrelli Dutra, Coorientador: Anahi Almeida de Loureiro Philbois
Escola GAPPE – Campo Grande MS

guiph14@gmail.com¹, jhonatareal22@gmail.com², prof.julianidutra@escolagappe.com.br, anahiphilbois@gmail.com

Área/Subárea: CET - Ciências Exatas e da Terra

Tipo de Pesquisa: Científica

Palavras-chave: Tecnologia. Segurança. Internet

Introdução

A internet é uma rede mundial de dispositivos, como computadores, celulares, tablets, videogames e outros, interligados por meio de conexões telefônicas, rádio, cabo ou satélite. Ou seja, ela conecta milhares de pessoas em todo o mundo que navegam em busca de informações e de contato com os outros. Ninguém é dono da internet ou a controla, ela é um espaço livre. As informações são trocadas de maneira tão rápida que é possível conhecer e entrar em contato com pessoas, organizações e empresas em qualquer lugar do mundo em questão de segundos. Esse contato é feito por meio de sites, redes sociais e trocas de mensagens, entre outros recursos da internet que já existem ou ainda poderão ser inventados. Hoje em dia, a internet faz parte do cotidiano de um grande número de pessoas. Ainda que o acesso à internet não seja igual em todas as cidades, nem todo mundo tenha os aparelhos necessários, é possível navegar em computadores disponíveis de forma gratuita em espaços culturais e escolares, onde é possível usar computadores ligados à rede. Nesses locais, é bastante comum a presença de crianças e adolescentes muitas vezes expostos a todo tipo de interferência, para além das informações consultadas. É importante saber que há diversos meios para identificar as pessoas na internet e que crianças e adolescentes que cometem crimes também estão sujeitos a medidas socioeducativas previstas em lei. Tão importante quanto instruir a navegação com segurança, é instruir a navegar com ética e respeito ao próximo. É importante lembrar que a internet é mais um meio de comunicação que devemos aprender a utilizar com qualidade e segurança. O problema não está na tecnologia, mas sim, no uso que fazemos dela.

Metodologia

Primeiramente, foi realizado um mapeamento sobre temas de interesse dos membros da equipe, dessa maneira, foi decidido que a pesquisa realizada estaria no campo de desenvolvimento de jogos com apoio de Inteligência Artificial.

Figura 2 - TABULEIRO DO JOGO SEGREDOS DE BL4CK B1TE



(FONTE: Autores)

Após a verificação, junto aos colegas de sala, foi verificado que uma grande questão relacionada ao uso de tecnologias, como a internet, estava voltada para a falta de segurança nas redes. As próprias vivências experienciadas em sites de jogo foram fundamentais para a reflexão e posteriormente, a decisão pelo desenvolvimento de um jogo que pudesse colaborar com informações para uma navegação na internet de maneira mais segura. O referido jogo foi produzido no formato tabuleiro, com o intuito de colaborar com a aprendizagem sobre os preceitos da cibersegurança e tecnologia sem o suporte de computadores e celulares.

Na sequência foi utilizada a IA para criar sugestões de imagens e regras para o jogo. Por fim foram utilizadas imagens e textos sugeridos pela IA nas peças do jogo, utilizando o app Canva. Algumas peças ainda foram impressas na impressora 3D. Com o jogo pronto, foram realizados testes com crianças e adolescentes da Escola GAPPE a fim de serem realizados ajustes às regras até a versão final.

Resultados e Análise

Dante ao exposto, acredita-se que a educação midiática e digital pode se mostrar válida para analisar o uso da internet na adolescência e sua influência na percepção dos

APOIO



REALIZAÇÃO



adolescentes, seus pais e professores. Os adolescentes não conseguem viver sem ela e, com base nisso, é importante ensiná-los que não podem agir como meros objetos, já que, nessa relação, o protagonista ainda é o ser humano. Ao adentrar essa fase da vida, o adolescente terá de aprender a se diferenciar dos pais, dos amigos, construindo sua própria identidade, baseada em valores próprios. O mesmo ocorre no trato com a internet; encontrar a sua identidade em meio a tantos outros “iguais”, construir-se diante de tantas possibilidades. No contexto escolar, percebe-se que a maneira de educar também se transformou, ou pede transformações. O professor, atuando dentro de um ambiente de ensino cujos membros são crianças e adolescentes, deve acompanhar as evoluções que vão surgindo, buscando inseri-las dentro do ambiente escolar. Nesse contexto, variar e ampliar as possibilidades de aprendizagem se faz necessário, principalmente em relação ao uso dos instrumentos digitais tão presentes na vida de todos.

Figura 2 - APLICAÇÃO DO JOGO COM OS ALUNOS DO INTEGRAL DA ESCOLA GAPPE



(FONTE: Autores)

Considerações Finais

O desafio da segurança na internet ainda envolve um monitoramento que não se dá pela via técnica (criar barreiras de acesso a certos conteúdos, por exemplo), pois os pais em geral têm menor domínio digital em relação aos adolescentes e até às crianças. Instituições que trabalham com a prevenção de práticas violentas e lesivas na internet, tais como a SaferNet, Instituto Diminuída, Inhope, entre outras, apostam na perspectiva da educação digital. Se os adolescentes são habilidosos com tecnologias, em contrapartida são imaturos para discernir acerca dos riscos envolvidos em certas práticas correntes na sociabilidade digital, bem como as chaves de interpretação e mediação dos conteúdos e informações que são consumidas quase que sem “filtros”. O diálogo e a escuta

sem julgamento culpabilizadora ainda são as ferramentas mais efetivas para saber dos filhos quais atividades fazem online. A educação por meio da reflexão, discussão e até por meios lúdicos, como os jogos, podem ser instrumentos potentes para a garantia de uma geração preparada saber reconhecer momentos de perigo nos ambientes digitais.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer a nossa orientadora, aos nossos familiares e a todos que nos ajudaram a chegar aonde estamos, sem vocês não conseguíramos estar mais perto dos nosso objetivo.

Referências

Chauí, M. S. (2010). Espaço, tempo e mundo virtual: a contração do tempo e o espaço do espetáculo. Campinas: TV Cultura. Recuperado a partir de <http://www.institutocpf.org.br/2010/09/03/cafe-filosofico-cpfl-especial-%E2%80%93-a-contracao-do-tempo-e-o-espaco-do-espaculo-%E2%80%93-marilena-chaui-e-olgaria-matos/>

Prioste, C. D. (2013). O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual. (Tese de Doutorado), Universidade de São Paulo, São Paulo.

Sawaia, J. (2010). Gerações Y e Z: juventude digital. Rio de Janeiro: Ibope Inteligência. Recuperado a partir de https://www.ibopeinteligencia.com/arquivos/antigos/geracoes%20_y_e_z_divulgacao.pdf

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.

TITLE IN ENGLISH

Abstract: "Secrets of Bl4ck Bl1te" - A game created with the help of AI to aid in the learning of cybersecurity for children and teenagers.