



HackShield Lição

3 - Cyberbullying e Hacking

Duração da lição

45 minutos

Qual lição você quer fazer?

Esta missão de classe discute os tópicos de 'Hacking' e 'Cyberbullying'. Você pode escolher no que focar. Resolvemos os dois tópicos para você nesta lição. Você pode, portanto, jogar esta missão duas vezes com sua classe! A primeira é sobre Hacking e a segunda é sobre Cyberbullying.

Público-alvo

Adequado para alunos de 8 a 12 anos

Objetivos de aprendizagem

Cyberbullying

Os alunos aprendem...

- o bullying online, assim como o bullying offline, pode ter consequências graves.
- que mensagens desagradáveis podem se espalhar muito rapidamente para muitas pessoas diferentes através da internet.
- como levar um ao outro em conta online.
- o que eles podem fazer quando estão sendo intimidados online.
- que o papel dos espectadores é muito importante quando se trata de bullying online, e que você também tem uma responsabilidade nisso.

Hacking

Os alunos aprendem...

- como explicar o que é o cibercrime.
- como um hacker, você pode decidir se juntar às pessoas boas ou más.
- o paralelo/ligação entre crime online/offline (invadir uma casa é ilegal, invadir um ambiente digital também é ilegal).
- que consequências o cibercrime pode ter para si e para as vítimas.
- como eles podem treinar suas habilidades digitais com segurança e de uma boa maneira.

Necessidades

- Quadro interativo
- Conta de professor para HackShield ([crie aqui](#)).

Conceitos*:

- **Trolls:** Contas falsas costumam assediar uma pessoa com várias contas ao mesmo tempo.
- **Espectadores:** Pessoas que presenciam uma situação em que alguém está sendo intimidado e não participam dela, mas também não defendem ninguém.
- **Chapéu branco:** como um hacker ético, você usa seu talento para coisas boas. Você não está tentando invadir sistemas para obter dinheiro ou roubar dados, mas tenta hackeá-los para mostrar como eles podem tornar os sistemas mais seguros.
- **Chapéu preto:** Um hacker criminoso que usa suas habilidades para obter informações ou roubar dinheiro.
- **Firewall:** Um sistema de defesa que tenta manter sua rede e vírus de computador e spyware livres.
- **Malware:** Uma combinação de 'malicioso' e 'software', portanto software malicioso. É um pedaço de código escrito com a finalidade de roubar, danificar ou interromper dados, redes ou hosts.
- **Antivírus:** Um programa que verifica a presença de vírus no computador.
- **Servidor:** Computador que fornece serviços a outros computadores, como envio de mensagens, pesquisas online ou armazenamento de dados.

Geral

Nesta aula, os alunos descobrirão o que é hacking, quais podem ser as consequências do cyberbullying e quais escolhas você pode fazer. Sanne vai em pé de guerra, porque ela está sendo intimidada, e usa hacking para isso. Junto com a turma, ela descobre que essa não é a melhor forma de combater o bullying, mas que ela poderia usar suas habilidades de hacker de uma forma positiva.

Bom saber

Dê uma olhada no site [HackShield](#) para ver como é o ambiente do jogo e a missão da turma, para saber o que seus alunos podem esperar. Isso leva cerca de trinta minutos. Não se esqueça que você precisa de uma conta de professor para isso, que você pode criar [aqui](#).

Elaboração - Hacking

Introdução - 10 min

Diga aos alunos que você vai falar sobre hacking. O que é hackear? Porque você faria isso? E isso é realmente possível?

Perguntas introdutórias

- Já aconteceu com você ou conhece alguém que foi hackeado?
- O que você fez para consertar isso?
- O que você faz para evitar que sua conta seja hackeada?
- Você já entrou em uma conta que não lhe pertencia?
- Você já se hackeou? Porque você fez isso?

Núcleo - 30 min

Inicie a missão no quadro interativo. Informe a turma que agora você vai começar o jogo e discuta as regras que se adequam à sua turma quando você jogar um jogo no quadro interativo com a turma.

Dicas

- Você pode optar por fazer com que os alunos leiam o texto de um personagem específico (por exemplo, a criança x lê o texto do André e a criança y lê o texto da Sanne).
- Durante a missão, as escolhas terão que ser feitas. Você pode optar por usar um formulário de trabalho ativo. Use em pé/sentado, lápis de cor/anotações ou grupos diferentes para esclarecer visualmente as escolhas.

Respostas às atividades da aula na missão da turma

As perguntas que você pode discutir com a turma são incorporadas na missão nas Consultas roxas (uma espécie de robô) que flutuam. Recomendamos discutir essas questões com sua turma para promover a conscientização sobre as escolhas on-line que eles podem fazer. Claro que você pode optar por pular isso ou discuti-lo em outro momento.

As atividades da aula com ênfase em **Hacking** estão escritas na cor **laranja**:

- O que você acha que poderia ser uma razão para alguém praticar cyberbullying?
Sugestões:
 - *Medo de ser intimidado e, portanto, juntar-se ao outro 'campo'.*
 - *Estar com raiva ou triste e querendo desabafar para se sentir melhor.*
- **Sanne hackeia aqui porque ela está sendo intimidada. Mas quais poderiam ser outras razões para começar a hackear?**
Sugestões:
 - *Para verificar se um site é seguro.*
 - *Para roubar dinheiro*
 - *Curiosidade*
 - *Reconhecimento ou apreciação*
 - *Muito legal*
 - *“Ele deve ter hackeado alguém em um ponto ou outro”*
 - *“Ele tinha uma senha incorreta”*
 - *“Não é nossa culpa que ele não proteja seu computador/conta”*
 - *“Não há vítimas de qualquer maneira”*
 - *“Afim, não há prejuízo (financeiro)”*
 - *“Não é como se estivéssemos quebrando nada”*

- *“Ele aprende com isso de novo”*
 - *“É só uma brincadeira”*
 - *“Não estou fazendo nada de errado”*
 - *“Toda a turma participa” (pressão dos colegas)*
- **Quais poderiam ser as consequências do hacking? O que você pode esperar?**
 - *Detenção / serviço comunitário*
 - *Pagar*
 - *Multa de compensação! Pode aumentar bastante..*
 - *Ser expulso da escola*
 - *Ir a julgamento*
 - *Denúncia contra você à polícia: ficha criminal*
 - *Não receber mesada*
 - *Perder amigos*
 - *Prisão domiciliar*
 - *Deixar alguém triste*
 - *Uma consciência pesada*
 - *Conta banida no xbox/PS/steam etc.*
 - *Pedir desculpa à vítima*

Encerramento - 5 min

Pergunte aos alunos o que eles aprenderam. Eles podem agora dizer o que havia de errado com Sanne?

Perguntas finais

- O que você pode fazer para ter certeza de que não será hackeado facilmente?

Respostas:

 - *Certifique-se de ter uma boa senha, ou melhor ainda, uma senha segura!*
 - *Forneça senhas diferentes para contas diferentes*
 - *Garantindo a verificação em duas etapas*
 - *Nunca compartilhe sua senha com ninguém!*
 - *Usando um antivírus*
 - *Usando um firewall*
- O que você tem permissão para fazer se for bom em hacking? O que você pode fazer com essas habilidades?

Respostas:

 - *Torne-se um hacker ético/hacker de chapéu branco para garantir que empresas ou indivíduos saibam onde não estão devidamente protegidos e possam fazer algo a respeito.*
 - *Crie uma conta no HackShield.*

Elaboração - Cyberbullying

Introdução - 10 min

Diga aos alunos que você vai falar sobre cyberbullying. Como o cyberbullying difere de outras formas de bullying, quais consequências ele pode ter e o que você pode fazer a respeito?

Perguntas introdutórias

- Como você acha que o cyberbullying difere de outras formas de bullying?
- Em quais tipos de mídia social você encontrou cyberbullying?
- Você deve retribuir se estiver sendo intimidado online?
- Era mais fácil no passado ou agora para os pais e professores saberem quando alguém está sendo intimidado?
- O que você poderia fazer para evitar o cyberbullying?

Opcional

Peça aos alunos que peguem um papel e calculem a rapidez com que um 'meme' desagradável sobre alguém pode se espalhar se todos em uma classe o encaminharem novamente, e essas pessoas o encaminharem novamente... e essas pessoas encaminharem novamente... Quão rápido você acha que isso acontecerá ?? Faça a ponte para se tornar 'viral' de uma mensagem, foto ou vídeo.

Núcleo - 30 min

Indique que agora você vai começar o jogo como uma turma e discuta com antecedência as regras e divisões entre alunos ou grupos que se adequam à sua turma. Comece a missão no quadro interativo!

Dicas

- Você pode optar por fazer com que os alunos leiam o texto de um personagem específico (por exemplo, a criança x lê o texto do André e a criança y lê o texto da Sanne).
- Durante a missão, as escolhas terão que ser feitas. Você pode optar por usar um formulário de trabalho ativo. Use em pé/sentado, lápis de cor/anotações ou grupos diferentes para esclarecer visualmente as escolhas.

Respostas às atividades da aula na missão da turma

As perguntas que você pode discutir com a turma são incorporadas na missão nas Consultas roxas (uma espécie de robô) que circulam por aí. Recomendamos discutir essas questões com sua turma para promover a conscientização sobre as escolhas on-line que eles podem fazer. Claro que você pode optar por pular isso ou discuti-lo em outro momento.

As atividades de classe com ênfase em **Cyberbullying** estão escritas na cor **laranja**:

- **O que você acha que poderia ser uma razão para alguém praticar cyberbullying?**
Sugestões:
 - *Medo de ser intimidado e, portanto, juntar-se ao outro 'campo'.*
 - *Estar com raiva ou triste e querendo desabafar para se sentir melhor.*
- Sanne hackeia aqui porque ela está sendo intimidada. Mas quais poderiam ser outras razões para começar a hackear?
Sugestões:
 - *Para verificar se um site é seguro.*
 - *Para roubar dinheiro*

- Curiosidade
 - Reconhecimento ou apreciação
 - Muito legal
 - “Ele deve ter hackeado alguém em um ponto ou outro”
 - “Ele tinha uma senha incorreta”
 - “Não é nossa culpa que ele não proteja seu computador/conta”
 - “Não há vítimas de qualquer maneira ”
 - “Afinal, não há prejuízo (financeiro)”
 - “Não é como se estivéssemos quebrando nada”
 - “Ele aprende com isso de novo”
 - “É só uma brincadeira”
 - “Não estou fazendo nada de errado”
 - “Toda a turma participa” (pressão dos colegas)
- Quais poderiam ser as consequências do hacking? O que você pode esperar?
 - Detenção / serviço comunitário
 - Pagar
 - Multa de compensação! Pode aumentar bastante..
 - Ser expulso da escola
 - Ir a julgamento
 - Denúncia contra você à polícia: ficha criminal
 - Não receber mesada
 - Perder amigos
 - Prisão domiciliar
 - Deixar alguém triste
 - Uma consciência pesada
 - Conta banida no xbox/PS/steam etc.
 - Pedir desculpa à vítima

Encerramento - 5 min

Pergunte aos alunos o que eles aprenderam. Eles podem dizer o que estava acontecendo com Sanne?

Perguntas finais

- O que você pode fazer se estiver sofrendo bullying online?

Resposta: por mais que você queira, não é a melhor opção se vingar de alguém, no final a briga fica maior e você também não se sente melhor. Estas são as coisas que você pode fazer:

 - Contar a seus amigos e/ou seus pais; alguém em quem você confia. Então eles podem apoiá-lo e ajudá-lo.
 - Contar ao professor/confidente na escola pode ajudá-lo ainda mais.
 - Falar com alguém sobre como você se sente é um alívio.
- O que você pode fazer se vir alguém sendo intimidado online?

Resposta: O mesmo aconteceu com você. Veja os pontos acima.

Escudo e Pontos

Ao completar a missão com os alunos, você receberá um código no final. Quando os alunos criarem seu próprio perfil em br.joinhackshield.nl (veja o apêndice para saber como você pode orientá-los), eles podem preencher este código, que ganha um escudo e pontos extras.

Dicas

- Escreva o código no quadro ou peça aos alunos que escrevam o código para levar para casa. Dessa forma, você incentiva os alunos a se aprofundarem na segurança cibernética em casa. O que mais você quer!?
- Você quer que seus alunos joguem mais HackShield na sala de aula? Claro que isso também é possível. O apêndice explica passo a passo como você pode orientar as crianças a criar uma conta.

Apêndice

Como criar uma conta HackShield com os alunos

Os alunos podem continuar seu caminho cibernético no HackShield em casa ou na escola, mas precisam de uma conta própria para isso. Ao incentivá-los a criar um nome de usuário e senha adequados, você os ajuda a fazer escolhas seguras online. Seguem algumas dicas:

(Você só quer saber como criar uma conta no br.joinhackshield.nl ? Então só leia o texto em negrito no ponto 4)

1. Faça o teste de crack em uma aula. Peça aos alunos que contem o número de caracteres em sua senha mais usada. Por isso, pergunte também se contém letras maiúsculas ou números, por exemplo. Digite uma senha no site e você verá quantos anos ou às vezes até segundos são necessários para quebrar uma senha.
2. Declare que uma senha é uma opção boa e segura. Tal frase não precisa ser difícil. Como em uma frase escrita, peça-lhes que também usem os espaços entre as palavras como caracteres. Aposto que um hacker pode quebrar essa dificuldade? Os hackers, assim como os crackers de senha automatizados, têm dificuldade em descobrir muitos caracteres consecutivos. Basta contar os caracteres de uma senha e preenchê-la em um teste de quebra de senha. Você vê a diferença?
3. Os hackers sempre verificam o que já podem encontrar sobre você online. Portanto, nunca use seu nome ou data de nascimento em seu nome de usuário ou senha!
4. **Mostre aos alunos que eles podem clicar em LOGIN/CADASTRO no canto superior direito no [site do HackShield](#). Então eles têm que clicar no grande botão azul REGISTRE-SE AQUI e eles podem preencher todos os seus dados lá. Eles criaram uma conta? Em seguida, eles podem clicar no grande botão laranja JOGAR no canto superior direito do site.**
5. Antes de todos começarem, vocês passam pelos primeiros passos juntos. O jogo fala por si. Mencione que este jogo não é sobre velocidade, mas sobre responder a maioria das perguntas de forma CORRETA. Ele contém dicas e novos insights que podem ser úteis para evitar hackers.
6. Há muitas palavras difíceis nele. É claro que os alunos podem sempre pesquisar no Google! É útil que eles anotem imediatamente, para que vocês possam discutir alguns desses conceitos uns com os outros no final da lição (poder de repetição).