**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA - UDESC CENTRO DE EDUCAÇÃO DO PLANALTO NORTE - CEPLAN BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**JOÃO RONALDO DE OLIVEIRA**

**SEGURANÇA NA INTERNET: RISCOS E AMEAÇAS DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO AMBIENTE VIRTUAL NA ESCOLA BASICA MUNICIPAL PREFEITO HENRIQUE SCHWARZ**

**SÃO BENTO DO SUL 2017**

**JOÃO RONALDO DE OLIVEIRA**

**SEGURANÇA NA INTERNET: RISCOS E AMEAÇAS DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO AMBIENTE VIRTUAL NA ESCOLA BASICA MUNICIPAL PREFEITO HENRIQUE SCHWARZ**

Trabalho de Conclusão de Curso apre- sentado ao curso de Bacharelado em Sistemas de Informação como requisito parcial para a obtenção do título de Bacha- rel em Sistemas de Informação.

Orientador: Dr. Fábio Manoel Caliari

**SÃO BENTO DO SUL 2017**

JOÃO RONALDO DE OLIVEIRA

SEGURANÇA NA INTERNET: RISCOS E AMEAÇAS DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO AMBIENTE VIRTUAL NA ESCOLA BASICA MUNICIPAL PREFEITO HENRIQUE SCHWARZ/ JOÃO RONALDO DE OLIVEIRA. – São

Bento do Sul, 2017-

[21](#_bookmark26) p. : il. (algumas color.) ; 30 cm. Dr. Fábio Manoel Caliari

– Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, 2017.

1. Segurança na internet. 2. Cyber crimes. I. Prof. Dr. Fábio Manoel Caliari. II. Universidade do Estado de Santa Catarina. III. Centro de Educação do Planalto Norte. IV. identificação xxxx

CDU 02:121:005.7

# JOÃO RONALDO DE OLIVEIRA

**SEGURANÇA NA INTERNET: RISCOS E AMEAÇAS DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO AMBIENTE VIRTUAL NA ESCOLA BASICA MUNICIPAL PREFEITO HENRIQUE SCHWARZ**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado em Sistemas de Informação como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Siste- mas de Informação

# Banca Examinadora:

**Fábio Manoel Caliari**

Orientador

São Bento do Sul, xx de xxxx de 2017

# AGRADECIMENTOS

Esse trabalho sobre segurança na internet para crianças e adolescentes tem o objetivo de realizar uma revisão bibliografica e repassar o conhecimento para alunos da Escola Básica Municipal Prefeito Henrique Schwarz, utilizando métodos de pesquisa e ação com atividades em grupos.

**Palavras-chaves**: Segurança na Internet, *Cyberbullying* e educação.

Resumo em inglês

**Key-words**: internet safety, cyberbullying and education.

[Figura 1 – Virtual Lab](#_bookmark16) 17

[Tabela 1 – Organizações](#_bookmark25) 20

**ONG** Organização Não Governamental

**EBM** Escola Básica Municipal

**MIT** Massachusetts Institute of Technology

%Porcentagem

1. [INTRODUÇÃO](#_bookmark3) 13
   1. [CONTEXTUALIZAÇÃO](#_bookmark4) 13
   2. [PROBLEMA](#_bookmark5) 13
   3. [JUSTIFICATIVA](#_bookmark6) 14
   4. [OBJETIVOS](#_bookmark7) 14
      1. [Objetivo Geral](#_bookmark8) 14
      2. [Objetivos Específicos](#_bookmark9) 14
   5. [CONTRIBUIÇÃO](#_bookmark10) 15
   6. [ESTRUTURA DO TRABALHO](#_bookmark11) 15
2. [FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA](#_bookmark12) 16
   1. [AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E A EDUCAÇÃO ESCOLAR](#_bookmark13) 16
      1. [Jogos](#_bookmark14) 16
      2. [Simulação](#_bookmark15) 16
      3. [Comunicação](#_bookmark17) 17
      4. [Softwares Educacionais](#_bookmark18) 17
   2. [O USO DA INTERNET PELAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES](#_bookmark19) . . . 18
      1. [Redes Sociais](#_bookmark20) 18
   3. [SEGURANÇA NA REDE](#_bookmark21) 18

[REFERÊNCIAS](#_bookmark27) 21

# INTRODUÇÃO

Este capitulo irá expor o tema que será abordado, a motivação e a justificativa, relacionar os objetivos e apresentar a estrutura do trabalho..

* 1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Quando a internet chegou ninguém imaginava as proporções que essa criação tomaria, além de somente as universidades terem acesso para o compartilhamento de documentos, ela transformou-se na rede mundial de computadores e tornou-se uma ferramenta essencial para todos que têm acesso a ela.

Com a globalização da internet os riscos também se tornaram maiores e mais frequentes. Hackers, *malwares*, fraudes, entre outras causas fazem com que a nave- gação se torne perigosa. Para adultos já é difícil compreender e distinguir do que é seguro e o que não é na web. Para crianças isso se torna ainda mais complicado.

Com as crianças além dos riscos citados acima, ainda existem outras for- mas de ameaça no ambiente virtual, sendo elas: o *Cyberbullying*, *cyber* predadores, a superexposição e ainda entregar dados importantes de seus pais, como endereço, número do cartão de crédito e local de trabalho.

Para isso se faz necessária a intervenção para que essas crianças sujeitas a tantas ameaças, saibam como se defender em ambientes hostis na internet.

* 1. PROBLEMA

A SaferNet Brasil é uma Organização Não Governamental [(ONG)](#_bookmark0) que recebe e trata de denúncias de crimes que acontecem na internet juntamente com a Policia Federal. Dados de 2016 mostram que as principais denúncias feitas pelos usuários brasileiros são de intimidação, discriminação ou ofensa, exposição intima, problemas com dados pessoais, conteúdo de ódio e fraudes.

O aumento significativo de acesso à internet pelas crianças gerou algumas preocupações, pois assim como no mundo real, no mundo virtual existem ameaças, porém nem sempre que uma criança está mergulhada nesse mundo há supervisão de algum adulto responsável.

* 1. JUSTIFICATIVA

A internet pode trazer muitos perigos, pois no mundo virtual não há como ter certeza de quem realmente é a pessoa por trás do computador. Essa pessoa pode estimular crianças e adolescentes a acessar sites inadequados para a idade, enviar fotos intimas ou informações que possam coloca-las em perigo.

Outra questão é a falsa ideia de que estão anônimas e julgarem ter o poder de praticar *bullying*, preconceito e espalhar mensagens de ódio.

Chats, e-mails e redes sociais podem levar ao contato com pessoas estranhas e mal-intencionadas, essas podem convida-las para um encontro, um emprego ou um jogo. Os criminosos geralmente pedem para os jovens não contar aos pais sobre o convite que pode trazer muitos riscos, como: aliciamento de menores para o crime, sequestros e violência sexual ou física.

Na internet além de ser possível identificar e punir os *cyber* predadores, a criança ou adolescente que praticar um ato ilícito poderá ser responsabilizada pela sua conduta.

Recomenda-se usar a empatia e o respeito ao próximo ao utilizar a internet, para que esta não se torne um problema e sim uma ferramenta para auxiliar durante toda vida.

* 1. OBJETIVOS

# Objetivo Geral

O objetivo desse trabalho é conscientizar as crianças da Escola Básica Munici- pal [(EBM).](#_bookmark1) Prefeito Henrique Schwarz a ter uma navegação mais segura e consciente na internet, por meio de atividades em grupos.

# Objetivos Específicos

Para o desenvolvimento desse trabalho tem-se os seguintes objetivos específicos:

–Realizar revisão bibliográfica sobre o tema de segurança na internet para crianças e adolescentes;

–Expor o conteúdo para a turma do nono ano do ensino fundamental;

* 1. CONTRIBUIÇÃO

Esse trabalho se caracteriza como um trabalho de extensão universitária, uma vez que possibilita a socialização dos conhecimentos adquiridos na universidade com a comunidade.

Contribuirá com o maior entendimento das crianças, pais e educadores para uma navegação mais consciente e segura na internet, além de expor os perigos e as oportunidades que essa ferramenta possui.

* 1. ESTRUTURA DO TRABALHO

O trabalho será estruturado em cinco capítulos, o primeiro capitulo demons- tra as informações relacionadas com o tema. No segundo capítulo fundamentação teórica. O terceiro capitulo ira tratar sobre o desenvolvimento das atividades com as crianças. O quinto capitulo validações das intervenções realizadas. O quinto capitulo, por fim, trará as considerações finais.

# FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capitulo aludes sobre as principais formas de uso da informática dentro e fora do ambiente escolar. Práticas relacionadas ao seu uso educacional e outras formas, como uso de redes sociais e as possíveis vantagens de uso da informática na escola.

* 1. AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E A EDUCAÇÃO ESCOLAR

Está claro que nos dias atuais as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), estão presentes no dia-a-dia das crianças e adolescente, porém nem sempre o uso dessas ferramentas é feito de forma adequada.

“É papel da educação escolar capacitar o indivíduo para a vida”, (COX, 2008, p.25), a autora ressalta a necessidade que as escolas têm de educar os alunos para o mundo cada vez mais desenvolvido tecnologicamente e incentivar os alunos a ter uma postura mais crítica com as matérias abordadas em sala de aula

Para Cox (2008), a informática educacional trata-se de utilizar a informática para a educação como ferramentas de aprendizado e não apenas ensinar ferramentas como processadores de texto, planilhas eletrônicas ou apresentações de *slides*. Mas sim como forma de incentivar a pesquisa, e aprender com a prática.

Então chegamos nas formas de utilização das tecnologias em sala de aula, para proporcionar um aprendizado de qualidade para os alunos, e ajudar os professores a lecionar determinado assunto. Para isso a autora nos traz seis diferentes formas de utilizar a tecnologia,

Cox (2008) traz seis sugestões para utilização das TDCI em sala de aula, para proporcionar um aprendizado de qualidade para os alunos e ajudar os professores a lecionar um determinado assunto. São elas: jogos, simulação, comunicação, *softwares* educacionais, *softwares* comerciaise para ensino a distância.

# Jogos

Aproveitando os recursos de entretenimento que as TDCI oferecem, são desenvolvidos vários jogos eletrônicos com caráter educativo. Fazendo uso das cores, animações e sons disponíveis, essa é uma maneira de prender a atenção das crianças ao conteúdo que está sendo passado.

Esses jogos estão disponíveis em várias plataformas (computadores, smartphones e tablets). Exemplos de jogos desse tipo são fáceis de encontrar de forma gratuita na loja de aplicativos para Android, o Google Play.

# Simulação

Cox (2008) sugere o uso de simulações da seguinte maneira:

Com essas estratégias de uso dos recursos computacionais, um professor de química, por exemplo, pode simular um conjunto de substâncias a serem misturadas pelos alunos para análise das reações resultantes. Com isso o aluno pode experimentar suas ideias, elaborar conclusões e consequentemente aprender. ([COX, 2008,](#_bookmark29) p.36)

Um exemplo prático de simulação que está no mercado há algum tempo é o Virtual Lab, ele possui vários recursos de um laboratório físico, porém está tudo virtualizado, como representa a [Figura 1.](#_bookmark16)

Figura 1 – Virtual Lab



Fonte: [(PEARSON, 2017)](#_bookmark33)

# Comunicação

O avanço da internet e das enciclopédias *online* possibilitou um grande avanço no compartilhamento das informações, sendo possível consulta-las a partir de qual- quer dispositivo com acesso à rede.

E essa comunicação está associada também às redes sociais. Elas começaram a se popularizar a partir de 2006 com o Orkut, rede essa que já se encerrou [(DIAS; CAVALCANTI, 2016)](#_bookmark30). Atualmente as redes sociais Facebook, WhatsApp e Messenger são as preferidas dos brasileiros. O Facebook, a rede social mais utilizada no Brasil, com cerca de 103 milhões de usuários ativos, é a maior rede social do mundo e também a que tem o maior público do país. Trinta por cento da população brasileira utiliza o WhatsApp diariamente e este está presente em aproximadamente 70% dos *smartphones* do país. O Messenger é o aplicativo para troca de mensagens em tempo real do Facebook, ele se destaca por não precisar entrar no *feed,* mantendo assim mais foco em suas tarefas, o aplicativo possuí mais de 48 milhões de download na loja de aplicativos da Google (RIBEIRO, 2017).

* + 1. ***Softwares* Educacionais**

Os *softwares* educacionais são voltados especificamente para determinados temas, como histórias interativas que promovem a interação das crianças com as personagens envolvidas na trama.

Há aplicativos de exercícios de determinadas matérias que ajudam na aprendizagem pela prática e acabam por agir como um estudo dirigido. Um exemplo de software desse tipo é o Scratch, um projeto do Massachusetts Institute of Technology [(MIT),](#_bookmark2) que ajuda os jovens a pensar de forma criativa, raciocinar e trabalhar de forma colaborativa. Com o Scratch pode programar suas próprias animações, histórias interativas e jogo. [(MIT, 2017)](#_bookmark31).

* + 1. ***Softwares* comerciais**

“São *softwares* com objetivos mais práticos do que educacionais: editar um texto, preencher uma planilha de cálculo e armazenar, classificar e pesquisar dados” (COX, 2008, p.45). Os *softwares* comerciais podem ser uteis para o aprendizado dos alunos, como um editor de texto que facilita a modificações e correção de redações, um editor de planilhas para o armazenamento de dados e auxiliar em equações.

* + 1. **Educação à distância**

A Educação a Distância (EAD) é uma alternativa a educação tradicional (presencial), possibilita que o aluno assista aulas em locais fisicamente distante dos colegas e professores por meio de tecnologia que permita a comunicação entra as partes (MENDONÇA, 2012).

Cox (2008) aponta as vantagens que as TDCI oferecem quando empregados a essa finalidade:

É valido ainda ressaltar que, quando o computador é usado na aplicação da EAD, as mensagens podem ser compostas por animações, cores, imagens, textos e ilustrações, o que pode enriquecer significativamente o material educativo usado e possivelmente favorecer o processo de aprendizagem (COX, 2008, p.44).

* 1. O USO DA INTERNET PELAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES

A internet atinge 50% da população global, sendo que 37% faz uso de redes sociais e 9% de todos os usuários tem entre treze e dezessete anos (KEMP, 2017).

“Uma rede social é uma estrutura social composta por pessoas ou organizações, conectadas por um ou vários tipos de relações [...]” [(BERNARDO, 2011).](#_bookmark28) Essa é uma definição quanto as redes sociais no âmbito físico, por exemplo a vizinhança ou colegas de escola.

Torres (2009, p.113), caracteriza as redes sociais digitais da seguinte forma: “[...] *sites* na internet que permitem a criação e o compartilhamento de informações e conteúdos pelas pessoas e para pessoas, nas quais o consumidor é ao mesmo tempo produtor e consumidor de informação”.

Redes sociais digitais são ambientes dinâmicos, com participação na produção e veiculação de informação, de incentivo a participação e assim como em ambientes não virtuais, tais redes também podem tem momentos de conflito e lutas de interesse (ROCHA, 2005).

Existe um ponto em comum entre as redes sociais que é o compartilhamento de informações, conhecimentos e interesses. As redes sociais integram membros com interesses e ideologias, semelhantes ou não, e proporcionam a interatividade entre eles através da comunicação e compartilhamento de conteúdo (BERNARDO, 2011).

A agência de marketing digital We Are Social, realiza pesquisas anuais sobre como a população mundial se comporta na internet. Dados de 2017 mostram que 58% da população brasileira possuem perfis ativos em redes sociais e gastam em média 3:43 horas por dia (KEMP, 2017).

A [ONG](#_bookmark0) SaferNet (2016) disponibiliza indicadores de denúncias realizadas durante o ano por usuários e mostra que os principais casos, como pornografia infantil, tráfico de pessoas e incitação à violência são os crimes mais denunciados no Brasil e no mundo. Todas as redes sociais preferidas pelos brasileiros aparecem no ranking dos dez sites mais denunciados em 2016.

No quarto capítulo do livro “Nascidos na Era Digital” de [Palfrey e Gasser](#_bookmark32) [(2011),](#_bookmark32) é abordado sobre o assunto de segurança dos nativos digitais na internet. Pesquisas realizadas por eles em países do mundo todo, mostram que isso é uma das maiores preocupações dos pais quanto aos filhos na internet, isso se dá em parte porque os nativos digitais estão passando mais tempo na internet. Em países como a Coréia do Sul, já existem centros de tratamento para jovens viciados em internet.

O *bullying* além de estar presente nas salas de aula e pátios da escola se tornou ainda mais fácil de ser praticado *online*, pois o anonimato que a internet proporciona, faz com que pessoas digam coisas para ferir seus colegas, difamando e promovendo zombarias. Até mesmo as crianças que sofrem o *bullying* na escola, virão os valentões na internet.

Outro problema enfrentado na internet é o contato indesejado com pessoas estranhas. Isso acontece quando a criança entra na rede social e não mantém as configurações de privacidade de forma adequada. Os estranhos podem ser *cyber* preda- dores e influenciar os jovens a fazer algo que não seja adequado para uma criança ou adolescente, antecipação de imagens fortes e pornografia.

Vale ressaltar também, os autores citam que a internet não é a causa de todos os problemas que estão relacionados a segurança dos nativos digitais, e sim um meio no qual os problemas que já existiam estão se propagando. Não devemos ficar com medo das novas tecnologias por causa desses problemas e sim tomar atitudes e realizar projetos para prevenção e capacitação dos jovens para uma navegação mais segura e consciente.

Há organizações que tratam do assunto de segurança na internet para crianças e adolescentes. A Tabela 1 destaca as principais organizações de língua portuguesa, suas parcerias e ações.

Tabela 1 – Organizações

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome da Or-**  **ganização** | **Descrição** | **Parcerias** |
| Família mais  segura na internet | Movimento para a formação de usuários digital-  mente corretos para a construção de um ambi- ente virtual mais ético, seguro e legal. | Sistema Posi-  tivo, Ministério  da Educação, TV Escola e MediaPost |
| Safernet Brasil | A SaferNet Brasil é uma associação civil de di- | Policia Federal, |
|  | reito privado, com atuação nacional, sem fins | Ministério Pú- |
|  | lucrativos ou econômicos, sem vinculação polí- | blico Federal, |
|  | tico partidária, religiosa ou racial. Fundada em | Secretaria de Di- |
|  | 20 de dezembro de 2005 por um grupo de cien- | reitos Humanos, |
|  | tistas da computação, professores, pesquisado- | Comitê Gestor |
|  | res e bacharéis em Direito, a organização surgiu | da Internet no |
|  | para materializar ações concebidas ao longo de | Brasil e Conse- |
|  | 2004 e 2005, quando os fundadores desenvolve- | lho Nacinal de |
|  | ram pesquisas e projetos sociais voltados para o | Procuradores |
|  | combate à pornografia infantil na Internet brasi- | Gerais |
|  | leira. |  |
| Childhood | Certificada como Organização da Sociedade Ci- | Ministério da |
| Brasil | vil de Interesse Público (Oscip), a Childhood | Educação, Go- |
|  | Brasil trabalha para influenciar a agenda de pro- | ogle, Unicef, |
|  | teção da infância e adolescência no país, seja | Senac, Futura e |
|  | em parceria com empresas, com a sociedade ci- | Instituto Votoran- |
|  | vil ou com o governo. A organização tem o pa- | tim |
|  | pel de garantir que os assuntos relacionados ao |  |
|  | abuso e a exploração sexual sejam pauta de po- |  |
|  | liticas publicas e privadas oferecendo informa- |  |
|  | ção, soluções e estratégias para os diferentes |  |
|  | setores da sociedade. |  |
| Segura Net | O SeguraNet é da responsabilidade da Direção- | República Portu- |
|  | Geral da Educação/Equipa de Recursos e Tec- | guesa - Educa- |
|  | nologias Educativas. Faz parte do consórcio | ção, Internet Se- |
|  | público-privado Centro Internet Segura, em par- | gura.pt, Insafe, |
|  | ceria com a Fundação para a Ciência e Tecnolo- | Co-financiado |
|  | gia, o Instituto Português do Desporto e Juven- | Pela União |
|  | tude e a Microsoft Portugal, que, por sua vez, | Europeia |
|  | decorre no âmbito do programa CEF-Safer In- |  |
|  | ternet, da Comissão Europeia. |  |

Fonte: o autor.

# REFERÊNCIAS

BERNARDO, D. S. **Evolução na Comunicação: estudos nas Redes Sociais**. Dissertação (Mestrado), 2011. Disponível em: [<http://www.uscs.edu.br/pesquisasacademicas/images/pesquisas/danylo\_elias.pdf>](http://www.uscs.edu.br/pesquisasacademicas/images/pesquisas/danylo_elias.pdf).

COX, K. K. **Informática na Educação Escolar**. 2. ed. Autores Associados, 2008. ISBN 978-85-7496-071-5. Disponível em: [<https://www.amazon.com/Inform%](https://www.amazon.com/Inform%C3%A1tica-Educa%C3%A7%C3%A3o-Escolar-Portuguese-Brasil/dp/8574960713?SubscriptionId=0JYN1NVW651KCA56C102&amp;tag=techkie-20&amp;linkCode=xm2&amp;camp=2025&amp;creative=165953&amp;creativeASIN=8574960713) [C3%A1tica-Educa%C3%A7%C3%A3o-Escolar-Portuguese-Brasil/dp/8574960713?](https://www.amazon.com/Inform%C3%A1tica-Educa%C3%A7%C3%A3o-Escolar-Portuguese-Brasil/dp/8574960713?SubscriptionId=0JYN1NVW651KCA56C102&amp;tag=techkie-20&amp;linkCode=xm2&amp;camp=2025&amp;creative=165953&amp;creativeASIN=8574960713) [SubscriptionId=0JYN1NVW651KCA56C102&tag=techkie-20&linkCode=xm2&camp=](https://www.amazon.com/Inform%C3%A1tica-Educa%C3%A7%C3%A3o-Escolar-Portuguese-Brasil/dp/8574960713?SubscriptionId=0JYN1NVW651KCA56C102&amp;tag=techkie-20&amp;linkCode=xm2&amp;camp=2025&amp;creative=165953&amp;creativeASIN=8574960713) [2025&creative=165953&creativeASIN=8574960713>](https://www.amazon.com/Inform%C3%A1tica-Educa%C3%A7%C3%A3o-Escolar-Portuguese-Brasil/dp/8574960713?SubscriptionId=0JYN1NVW651KCA56C102&amp;tag=techkie-20&amp;linkCode=xm2&amp;camp=2025&amp;creative=165953&amp;creativeASIN=8574960713).

DIAS, G. A.; CAVALCANTI, R. de A. As tecnologias da informação e suas implica- ções para educação escolar: uma conexão em sala de aula. **Revista de Pesquisa Interdisciplinar**, 2016.

MENDONÇA, G. A. As tecnologias na educação a distância. **Congresso Internacionalo ABED de Educação a Distância**, 2012. Disponível em: <http://www.abed.org.br/hotsite/20-ciaed/pt/anais/pdf/115.pdf>.

MIT. **Acerca do Scracth**. 2017. Disponível em: [<https://scratch.mit.edu/about>](https://scratch.mit.edu/about).

PALFREY, J.; GASSER, U. **Nascidos na Era Digital**. Penso, 2011. ISBN 978-85-363-2483-8. Disponível em: [<https://www.amazon.com/](https://www.amazon.com/Nascidos-Era-Digital-Portuguese-Brasil/dp/853632483X?SubscriptionId=0JYN1NVW651KCA56C102&amp;tag=techkie-20&amp;linkCode=xm2&amp;camp=2025&amp;creative=165953&amp;creativeASIN=853632483X) [Nascidos-Era-Digital-Portuguese-Brasil/dp/853632483X?SubscriptionId=](https://www.amazon.com/Nascidos-Era-Digital-Portuguese-Brasil/dp/853632483X?SubscriptionId=0JYN1NVW651KCA56C102&amp;tag=techkie-20&amp;linkCode=xm2&amp;camp=2025&amp;creative=165953&amp;creativeASIN=853632483X) [0JYN1NVW651KCA56C102&tag=techkie-20&linkCode=xm2&camp=2025&creative=](https://www.amazon.com/Nascidos-Era-Digital-Portuguese-Brasil/dp/853632483X?SubscriptionId=0JYN1NVW651KCA56C102&amp;tag=techkie-20&amp;linkCode=xm2&amp;camp=2025&amp;creative=165953&amp;creativeASIN=853632483X) [165953&creativeASIN=853632483X>](https://www.amazon.com/Nascidos-Era-Digital-Portuguese-Brasil/dp/853632483X?SubscriptionId=0JYN1NVW651KCA56C102&amp;tag=techkie-20&amp;linkCode=xm2&amp;camp=2025&amp;creative=165953&amp;creativeASIN=853632483X).

PEARSON. **Virtual Lab**. 2017. Disponível em: [<https://br.pearson.com/](https://br.pearson.com/ensino-superior/solucoes-digitais/laboratorio-virtual.html) [ensino-superior/solucoes-digitais/laboratorio-virtual.html>](https://br.pearson.com/ensino-superior/solucoes-digitais/laboratorio-virtual.html).

RIBEIRO, L. **Quais são as redes sociais mais usadas no Brasil**. 2017. Disponível em: [<http://marketingdeconteudo.com/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>](http://marketingdeconteudo.com/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/).