

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS

Proposta de Tema / Trabalho Final

Curso

- Bacharelado em Ciência da Computação
- Bacharelado em Engenharia da Computação
- Bacharelado em Engenharia de Software
- Bacharelado em Sistemas de Informação
- CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- CST em Banco de Dados
- CST em Ciência de Dados
- CST em Desenvolvimento Mobile
- CST em Gestão da Tecnologia da Informação
- CST em Jogos Digitais
- CST em Redes de Computadores
- CST em Segurança da Informação

Disciplina

- Atividade Extensionista I: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Levantamento
- Atividade Extensionista II: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Projeto
- Atividade Extensionista III: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Análise
- Atividade Extensionista IV: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Implementação

Etapa

- Validação da proposta
- Trabalho final

Aluno(s) e RU(s)

Aluno	RU
Ananda de Amorim Vieira	1979749

Título

Combate a Golpes Virtuais e Desinformação nos Aplicativos de Mensagens Instantâneas

Setor de Aplicação

Rede de prevenção a golpes digitais no Bairro Nova Guará, em Guaratinguetá (SP) – ação via WhatsApp.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

- () 01. Erradicação da pobreza
- () 02. Fome zero e agricultura sustentável
- () 03. Saúde e bem-estar
- (X) 04. Educação de qualidade
- () 05. Igualdade de gênero
- () 06. Água potável e saneamento
- () 07. Energia limpa e acessível
- () 08. Trabalho decente e crescimento econômico
- () 09. Indústria, inovação e infraestrutura
- () 10. Redução das desigualdades
- () 11. Cidades e comunidades sustentáveis
- () 12. Consumo e produção responsáveis
- () 13. Ação contra a mudança global do clima
- () 14. Vida na água
- () 15. Vida terrestre

- (X) 16. Paz, justiça e instituições eficazes
(X) 17. Parcerias e meios de implementação

Objetivos

O projeto tem como objetivo combater golpes virtuais por meio de uma campanha educativa via WhatsApp, direcionada à comunidade do Bairro Nova Guará, em Guaratinguetá/SP. Com o aumento de crimes digitais, a iniciativa busca informar e prevenir os moradores, utilizando mensagens acessíveis, materiais interativos e um canal direto para tirar dúvidas. A estratégia alia tecnologia simples (como envio de vídeos) ao alcance massivo do WhatsApp, garantindo que grupos vulneráveis, em geral a partir dos 18 anos de idade, suscetíveis a cair em golpes digitais, identifiquem e evitem fraudes online. A partir do desenvolvimento do projeto ele irá alcançar três tópicos principais, sendo eles:

1. **Incentivar** o compartilhamento dos vídeos entre familiares e amigos, criando uma rede de proteção e informação que alcance o maior número possível de pessoas da comunidade.
2. **Conscientizar** o público sobre a importância de atitudes simples, como criar senhas seguras, ativar a verificação em duas etapas e manter dispositivos atualizados, utilizando os exemplos práticos dos vídeos.
3. **Alertar** sobre as consequências do compartilhamento de informações pessoais na internet, orientando sobre privacidade e limites no ambiente digital.

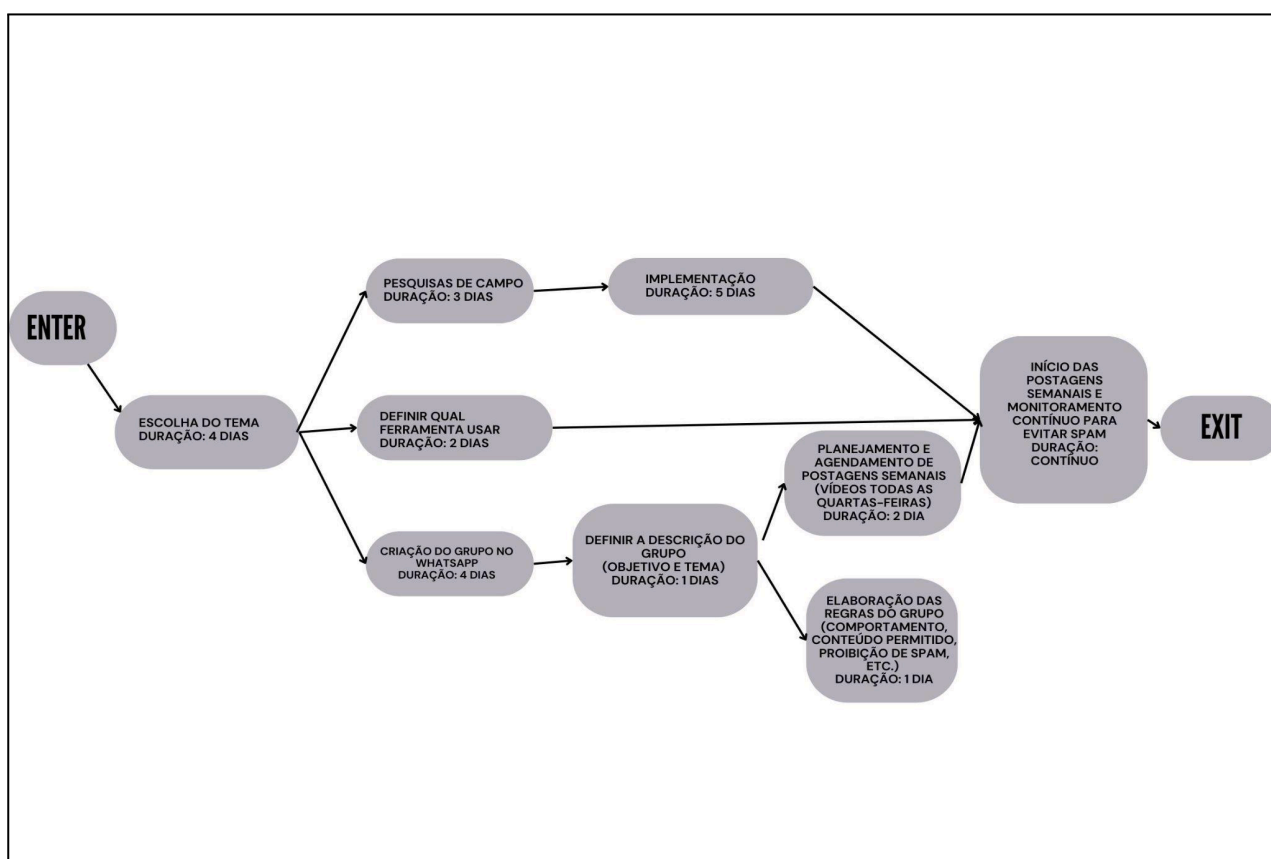
Tecnologias e Ferramentas:

- WhatsApp: Para difusão de conteúdo e atendimento personalizado.
- Canva: Design de criação de diagramas.
- Gravação de vídeos (OBS Studio): Para demonstrações teóricas e práticas .

Metodologia

Este projeto utilizará uma abordagem teórica e prática, combinando informação digital e tecnologia acessível (WhatsApp) para capacitar a comunidade do Bairro Nova Guará, em Guaratinguetá/SP, a identificar e evitar golpes online. A metodologia foi estruturada em 7 etapas cíclicas, garantindo alcance, engajamento e avaliação contínua.

Diagrama de Fluxo da Metodologia



"Fig. 1: Diagrama: Cronograma de Implantação. Fonte: Próprio autor (2025)."

Detalhamento das Etapas

Etapa 1: Pesquisa, Diagnóstico e Ferramental

- Objetivo: Mapear os golpes mais recorrentes e o perfil do público.
- Ações:
 - Vídeos explicativos detalhando determinado tema.

- Ferramentas: OBS Studio, Google Drive, Word, Canva e WhatsApp.
- WhatsApp: Para catalogar contatos e automatizar respostas.

Etapa 2: Divulgação

- Objetivo: Recrutar participantes.
- Estratégias:
 - Parceria com a comunidade para divulgar o link do grupo.

Etapa 3: Implementação

- Ações:
 - Envio de conteúdos multimídia (áudios e vídeos explicando sobre um determinado tema).

Etapa 4: Coleta de Feedback

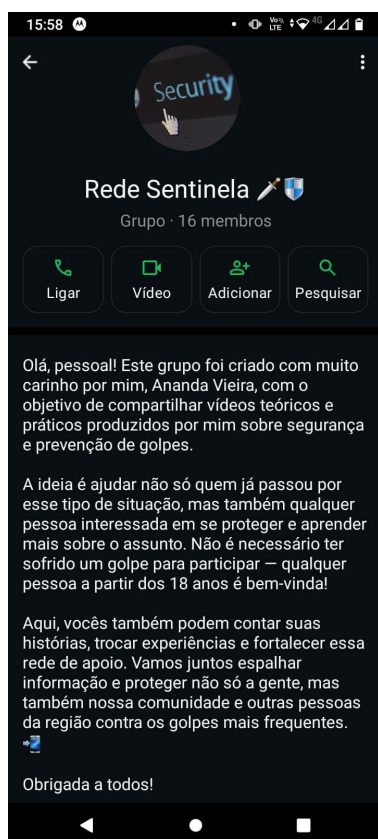
- Ferramentas:
 - Pesquisa através do Google Forms rápida via WhatsApp
<https://forms.gle/SRwpZx3NPkz2RzVF7>

Etapa 5: Recursos Necessários

- Ferramentas:
 - Smartphone, Rede de Internet, Número de Telefone e WhatsApp.

Resultados Esperados/Obtidos

Durante a execução do projeto “Combate a Golpes Virtuais e Desinformação nos Aplicativos de Mensagens Instantâneas”, foi possível alcançar resultados significativos, especialmente após a coleta de dados por meio do formulário Google Forms, enviado aos participantes via WhatsApp, na implantação do grupo “Rede Sentinela”.



<https://chat.whatsapp.com/EjaEwTDRdYO6E8Lzy5e6s3>

Esses dados comprovam que a iniciativa teve impacto real na vida dos participantes, contribuindo para a inclusão digital e a prevenção de crimes virtuais, especialmente em um contexto comunitário que antes não tinha acesso a esse tipo de informação de forma estruturada e acessível. Observe os dados a seguir.

Em caso de dúvida sobre uma possível fraude, você sabe a quem recorrer ou onde denunciar?

Resposta	Número de Votos	Percentual
Sim	6	46,2%
Não	7	53,8%

Usuários que utilizam autenticação em dois fatores (2FA)

Você utiliza autenticação em dois fatores (2FA) nas suas contas de e-mail, redes sociais ou banco?

Opção	Percentual (%)
Sim, em todas	46,2
Em algumas	30,8
Não utilizo	15,4
Não sei o que é isso	7,7



Pergunta: Após assistir aos vídeos do nosso grupo, você se sente mais preparado(a) para evitar golpes?

Respostas	Porcentagem	Número de Respostas
Sim, com certeza	75%	9
Um pouco mais preparado(a)	25%	3
Não vi diferença	0%	0
Ainda tenho dúvidas	0%	0

Observações:

- Total de Respostas: 12
- As porcentagens podem ser arredondadas.

Pergunta: Você sabe reconhecer um golpe virtual?

Resposta	Porcentagem	Representação Visual
Sim, com facilidade	25%	
Sim, mas às vezes fico em dúvida	75%	
Não, tenho dificuldade	0%	

Observações:

- As porcentagens foram convertidas em barras para facilitar a visualização.
- Mantive a mesma proporção do gráfico de pizza, onde 75% correspondem a 9 barras e 25% a 3 barras.

<https://forms.gle/URf1R5Q8kz3vMgvD7>

Compartilhei, por meio de um link do Google Drive, os materiais utilizados para a realização do trabalho. No link, estão disponíveis dois vídeos: um de abordagem prática e outro com a explicação teórica, além do slide que serviu de base para a gravação do vídeo teórico.

Utilizei o WhatsApp como meio de divulgação para a coleta de dados por meio de um formulário do Google Forms, que serviu como instrumento de pesquisa.

https://drive.google.com/drive/folders/12D_z__Bm69yvhO1RB2-trGIBlwIZ89t7?usp=sharing

Considerações Finais

Realizar o projeto “Combate a Golpes Virtuais e Desinformação nos Aplicativos de Mensagens Instantâneas” foi uma experiência muito rica e cheia de aprendizados. Um dos principais foi perceber como a informação pode transformar a vida das pessoas, principalmente quando falamos de algo tão presente no dia a dia como o uso do celular e da internet. Vi de perto como um conteúdo claro e acessível pode ajudar alguém a se proteger de golpes e a usar a tecnologia com mais segurança.

Outro aprendizado importante foi ouvir quem participou do projeto. A opinião deles me mostrou o que estava funcionando e o que podia ser melhorado, e isso fez toda a diferença no resultado final. Também aprendi que, mesmo com ferramentas simples, como o WhatsApp e vídeos gravados em casa, é possível alcançar muita gente e causar impacto.

No começo, foi um desafio envolver as pessoas e fazer com que confiassem na proposta. Mas com paciência, dedicação e apoio da comunidade, consegui criar uma rede de cuidado e troca de informações. Saio desse projeto com a certeza de que pequenas ações podem gerar grandes mudanças quando feitas com propósito.