

Wikipais

Blogger – pessoa que tem uma página *web* onde apresenta textos sobre determinados temas e gostos pessoais.

Chat – “sala” de conversação *online*, onde se comunica por escrito e em tempo real.

Cyberbullying – partilha de conteúdos agressivos *online* com o objetivo de destruir a imagem de alguém, causando grandes danos psicológicos.

Cyberstalking – ato de perseguir e ameaçar alguém por via *online*.

Dependências da tecnologia – envolvimento em atividades *online*, de forma persistente e intensa (tempo, falta controlo), resultando na redução dos interesses, com consequências emocionais, sociais e académicas/profissionais.

Emojis – bonecos compostos por imagens e/ou letras que trazem emoções para as mensagens escritas (os mais conhecidos são os *smiles*).

FOMO (*fear of missing out*) – medo de perder “pitada” do que se passa nas redes sociais.

Geração Cordão – geração de crianças e jovens que não consegue desligar das tecnologias nem por um segundo e que abrange alguns jovens adultos da Geração X, os jovens da Geração Y (Millennials), todas as crianças e jovens da Geração Z, bem como as gerações que se seguem. Para a Geração Cordão, o ecrã passou a ser interativo e a moldar o seu desenvolvimento. Além do consumo excessivo da tecnologia, há uma outra característica que a define: um prolongamento da sua ligação à família nuclear do ponto de vista emocional e económico, retardando a sua autonomização.

Grooming – quando um adulto se faz passar *online* por um jovem, ganhando assim a sua confiança, e dando início a uma relação de exploração emocional e sexual, em que opera a manipulação e a chantagem.

Jogos *online* – o jogador tem de investir dinheiro para comprar os jogos, ter a versão atualizada, comprar componentes adicionais, e existem jogos em que há uma real aposta a dinheiro. Existem campeonatos *online*, disputados entre várias equipas e com hora marcada.

Like – ícone do Facebook onde as pessoas clicam para indicarem que “gostam”.

Literacia digital – desenvolvimento de competências que permitam saber selecionar informação *online* que seja credível e necessária para comunicar em ambientes digitais, respeitando as regras de uso dessa informação.

Mukbang – fenómeno de visualização de vídeos com pessoas desconhecidas a comer.

Pegada digital – rasto da atividade *online* de cada um de nós, e que vai sendo deixado através do email, das subscrições *online*, das publicações e dos *likes* nas redes sociais.

Phubbing – fenómeno de ignorar as pessoas com quem se está presente para se estar *online* ou a conversar com outras pessoas através de *chats*.

Pokémon Go – jogo para telemóvel que se tornou um fenómeno viral, levando milhares de pessoas para a rua, mas que rapidamente deixou de suscitar interesse.

Post – publicação feita nas redes sociais: seja uma foto, um texto, uma página *web* ou um vídeo.

Rede social – aplicação informática, onde as pessoas estão ligadas em rede e mantêm algum tipo de relação. Essas relações podem ser de amizade, afetivas, comerciais ou profissionais.

Savoring – ato de prolongar o prazer de algo que se viveu, fazendo um *post* ou publicando uma foto.

Selfies – famosas fotografias tiradas a si próprio, sozinho ou em grupo, através das câmaras dos *smartphones* (por vezes com a ajuda do *selfie stick*).

Sexting – partilha de textos, vídeos ou fotografias sexuais ou eróticas.

Smartphone – o chamado “telefone inteligente” que tem muitas funcionalidades de computadores e acesso à Internet (através de dados móveis ou *wi-fi*).

Wi-fi – rede local sem fios que permite o acesso de dispositivos tecnológicos à Internet.

Youtuber – jovem que publica vídeos no YouTube mostrando as suas habilidades ou gostos. Alguns tornam-se bastante conhecidos, tendo imensas visualizações dos seus vídeos.