



Joga e aprende: estar online



Apoiado por:



ins@fe



SeguraNet

LIBERTYGLOBAL

Sobre este livro

Hoje em dia, as crianças têm acesso à Internet cada vez mais cedo. Por essa razão, este livro visa introduzir conceitos ligados às novas tecnologias no seu vocabulário e atividades quotidianas.

Ao mesmo tempo que oferece às crianças entre os 4 e os 8 anos de idade 30 páginas de jogos e diversão, este livro de atividades ajuda-as também a enriquecer as suas competências básicas a nível linguístico, matemático, social e cultural. Permite-lhes ter uma visão do impacto que as novas tecnologias podem ter na sua vida quotidiana. Acima de tudo, proporciona a pais e professores uma oportunidade de se sentarem à mesma mesa com as crianças e discutirem estes assuntos importantes.

Embora o livro de atividades tenha sido criado de forma que as crianças mais pequenas possam divertir-se e jogar sozinhas, muitos dos exercícios têm subjacente um nível mais profundo. Esta brochura visa incentivar pais e docentes a falarem de temas como a privacidade e as novas tecnologias com os seus filhos e alunos, logo a partir de tenra idade, uma vez que estas questões já desempenham um papel indubitavelmente importante nas suas vidas.

O quadro na página 4 fornece aos pais e aos professores uma visão global dos temas abordados e dos exercícios que os acompanham. Para mais informações, consulte a página <http://www.saferinternet.org>. Recomendamos a leitura destas orientações uma vez que podem fornecer informações mais pormenorizadas sobre os objetivos pedagógicos subjacentes a cada jogo e as mensagens que esperamos que as crianças captem.

Sobre a Insafe

A rede Insafe foi criada em 2004 como uma rede de sensibilização no quadro do Programa Internet Segura da Comissão Europeia.

Atualmente, a rede Insafe integra centros de sensibilização, linhas de ajuda e painéis de jovens em 30 países de toda a Europa e fora dela, bem como um painel pan-europeu que se reúne uma vez por ano. Para mais informações, consulte a página <http://www.saferinternet.org>.

O Programa Internet Segura da Comissão Europeia, iniciado em 1999, visa proteger os jovens *online* e promover uma utilização segura e responsável das tecnologias online.

O programa abrange as seguintes linhas de ação:

- Aumentar a sensibilização do público;
- Lutar contra os conteúdos ilegais perigosos online;
- Garantir um ambiente online mais seguro;
- Criar uma base de conhecimentos sobre a segurança online.

Para mais informações, consulte a página <http://ec.europa.eu/saferinternet>.

Bem-vindo ao teu
Livro de Atividades.
Junta-te a nós e diverte-te

Este livro pertence a:

o meu nome:

o meu apelido:

Sobre os conteúdos de “Joga e aprende: estar online”

Cada página do livro é classificada com uma, duas ou três  em função do nível de dificuldade e da grande variedade de necessidades das crianças entre os 4 e os 8 anos de idade.

 = fácil / 4-5 anos   = intermédio 6-7 anos    = difícil +8

Temas	Páginas	TIC	Exercícios	Objetivos/eSkills (competências digitais)
Retorno às aulas	p.6*, p.7	Posse de dispositivos TI	Encontrar pares, comparar e encontrar diferenças	Discriminação visual, símbolos de estatuto e bullying
Família e amigos	p.8, p.9*	Perfis e privacidade online	Fazer corresponder perfis, criar o próprio perfil	Os meus dados de perfil: compreender os conceitos de público / privado. Fomentar o pensamento crítico acerca da seleção de informação que se divulga
Vida saudável	p.10*, p.11*	Encontrar um ponto de equilíbrio nas atividades diárias	Horários e autocolantes de atividades, contar histórias	Refletir sobre / organizar atividades, pensamento crítico sobre o tempo dispendido com os estudos, jogos, conversas, higiene,...
Ações e capacidades	p.12, p.13	Dispositivos multifuncionais, convergência	Correspondência de aparelhos com qualidades e capacidades	Compreender que dispositivos diferentes podem efetuar a mesma ação e que um dispositivo pode frequentemente efetuar muitas ações
Mostra e conta	p.14, p.15	Manipular dados	Investigação: como é que aconteceu	Fomentar o pensamento crítico, fazer a distinção entre o que é real e o que é virtual
Partilhar	p.16*, p.17	Privacidade – proteção de dados	Disponibilizar informação e manter a segurança	Aprender mais sobre o concreto e o não concreto, o real e o virtual; pensamento crítico sobre a proteção da informação e e/ou objetos
Aprendizagem	p.18	Competências online e offline	Medir e identificar competências e capacidades	Autoconhecimento, metacognição (refletir sobre as suas próprias ações)
A tecnologia hoje	p.19*	Evolução da tecnologia	O que usavam os meus pais e os meus avós?	Falar sobre o passado e o futuro, a evolução tecnológica
Valores	p.20*	Custos inerentes à tecnologia	Ordenar e contabilizar, descobrir os valores	O valor dos dispositivos TI, pensamento crítico sobre os custos destes dispositivos, que muitas vezes as crianças assumem como garantidos
Linguagem	p.21	Símbolos informáticos	Fazer corresponder países e objetos	Compreender as diferenças culturais
Manter os objetos seguros	p.22, p.23, p.28, p.30	Proteger o computador	Construir palavras-passe, fazer corresponder objetos à sua chave, jogos de palavras e de “descoberta”	Resolução de problemas, aprender novos símbolos, descodificação
Manter a minha segurança	p.24*, p.29*	Funções de ajuda e Serviços Baseados em Localização (SBL)	Palavras-cruzadas sobre segurança, labirinto	Desenvolvimento da linguagem, metáforas; perceber o conceito de anonimato e SBL
Emoções/ responsabilidade (ação/ reação)	p.25, p.26	Comunicação online	Fazer corresponder emoções a incidentes, responder a mensagens	Lidar com o bullying online, aprender a expressar/ mostrar (as próprias) emoções e empatia
Bullying	p.27*	Comunicação online e offline	Contar histórias	Distinção entre o real e o virtual, pedir ajuda, falar sobre os problemas

* Exercícios com nível de dificuldade extra. Para esclarecimentos adicionais sobre como trabalhar com as crianças, os pais e professores podem consultar a página <http://www.seguranet.pt>

Vem conhecer a família e os amigos

Avô

Mãe

Pai

Helena,
a ama



João,
um amigo

Ana

Tomás,
um amigo

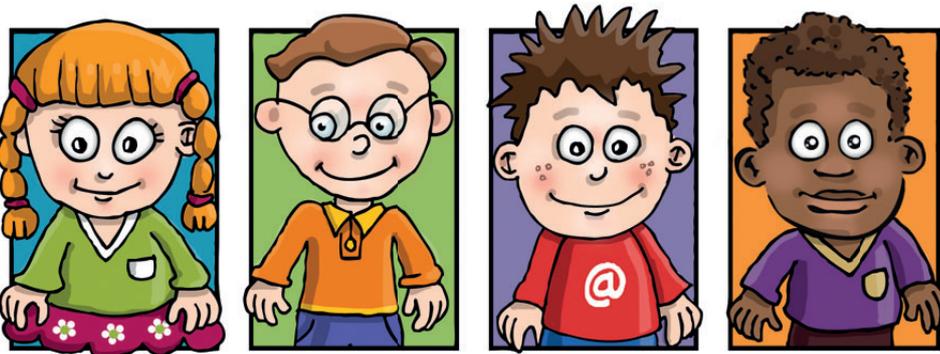
Alexandre

Sara
uma amiga



O regresso às aulas

Hoje começa a escola para a Ana, o Tomás, o Alexandre e o João. Observa as suas mochilas, lancheiras, telemóveis e computadores.



Consegues encontrar os pares correspondentes?



Descobre as 5 diferenças!





Faz corresponder o perfil à pessoa certa

Gosto de pizza
Gosto de tocar guitarra
O meu sonho é ser bombeiro
Gosto de ouvir música

1

Gosto de jogar computador
Gostava de ser veterinário
Vivo com a minha mãe e as minhas duas irmãs
Gosto de autocolantes

2

Adoro a minha mãe e o meu pai

Gosto de gelados
Gosto de ir à praia
Gosto de ver desenhos animados

3

Gosto de jogar futebol
Gosto de esparguete
O azul é a minha cor favorita
Tenho um cão que se chama Rocco

4



João



Alexandre



Sara



Ana

A minha família, os meus amigos e eu!



Posso contar tudo à/a:



Posso contar quase tudo à/a:



Posso contar algumas coisas à/a:

Preenche o teu perfil

- Como te **chamas**? _____
- Que **idade** tens? _____
- Onde **vives**? _____
- Qual é o teu número de **telefone**? _____
- Que **escola** frequentas? _____
- Quem são os teus **amigos**? _____



Faz um círculo à volta das imagens

Gosto de comer ...



Gosto de ir ...



Gosto de ...



Tenho ...



Agora, coloca um visto em para mostrar a quem contarias isto.

🌟 Omeuidia:

O que fizeste hoje? Coloca o autocolante (A) na janela correta das horas



--	--



--	--



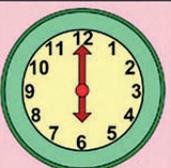
--	--



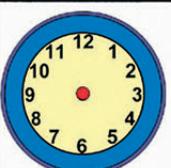
--	--



--	--



--	--



Escolhe uma hora.
Desenha o que fizeste nessa altura.



Conta a história





Que objetos permitem ...

fazer um retrato?



enviar uma foto?



tocar música?

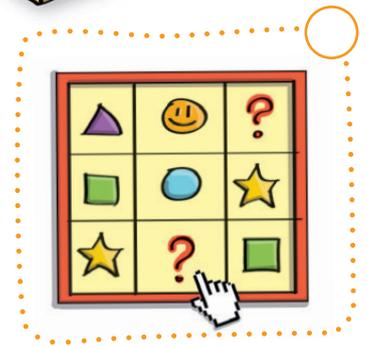
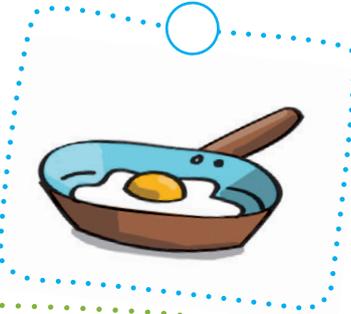
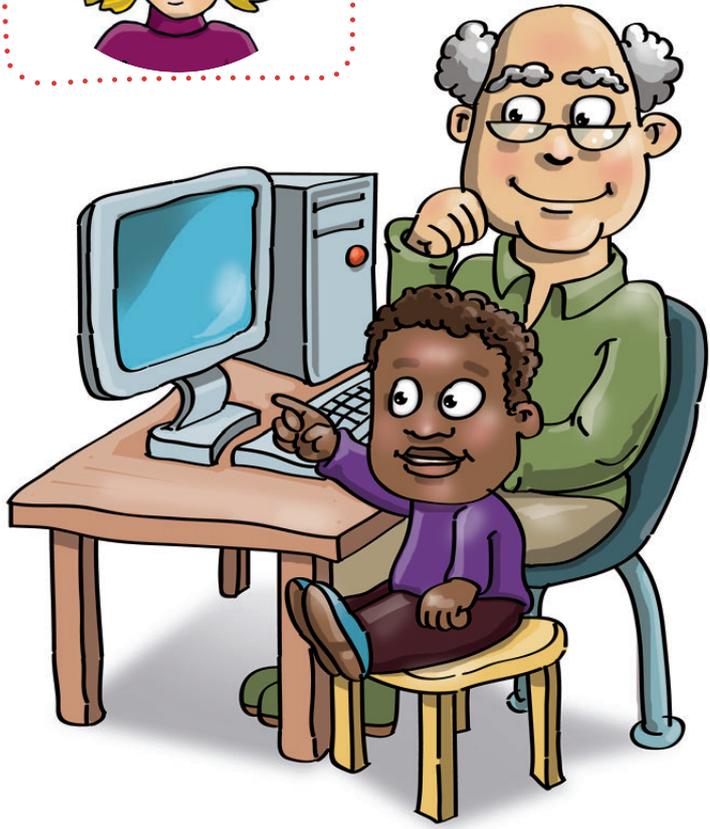
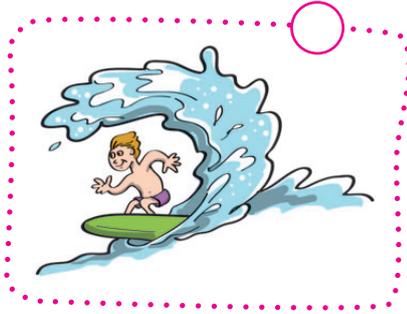


ajudar-te a escrever uma carta?



O que podes fazer no computador?

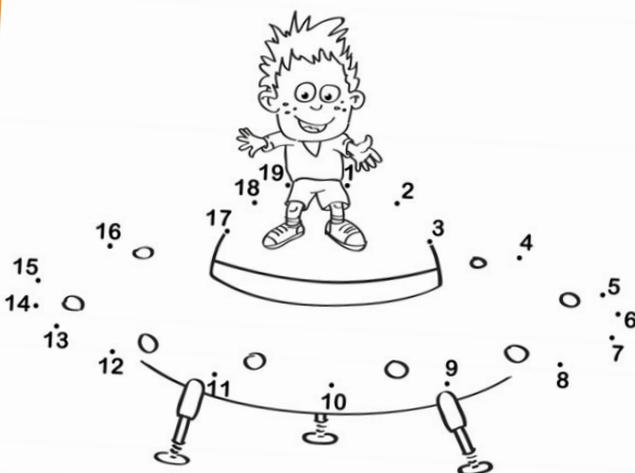
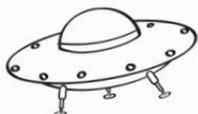
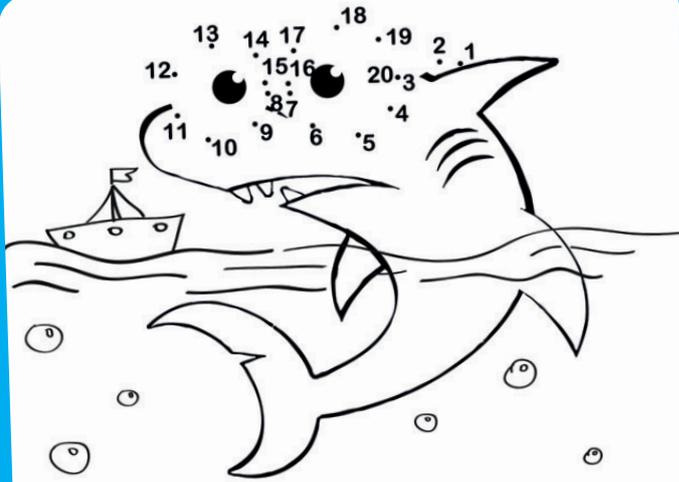
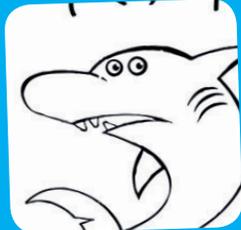
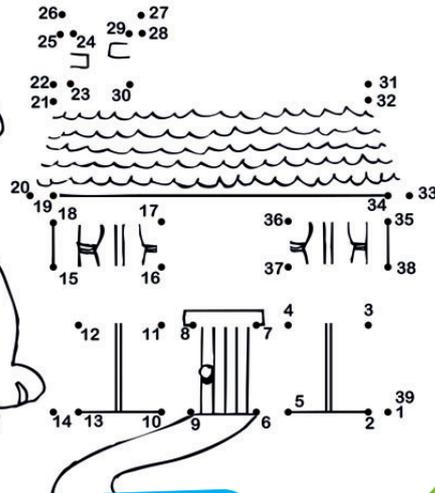
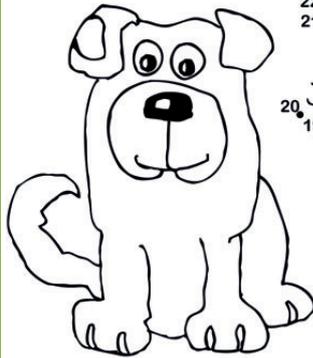
Coloca um visto no círculo para mostrar o que é possível.





MOSTRA e CONTA

Liga os pontos e descobre as figuras depois de todos os pontos ligados





Faz um círculo
em volta das
imagens que
achas que não são
verdadeiras



1



2



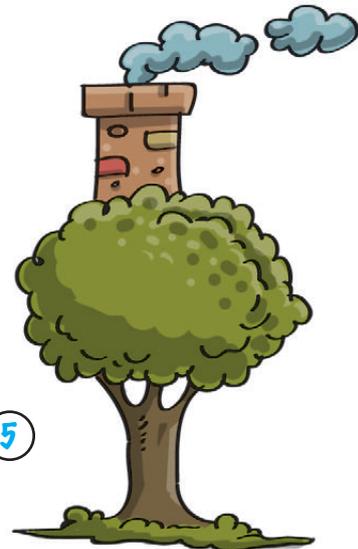
3



4



6



5



Pr tege a tua privacidade

Pinta a moldura para mostrar a quem oferecerias isto



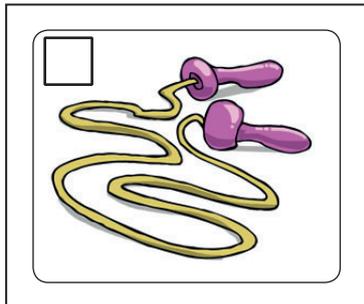
família



família e amigos

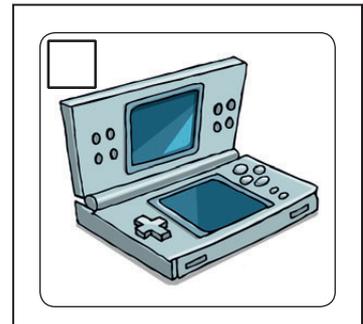


todos



um segredo

o meu nome

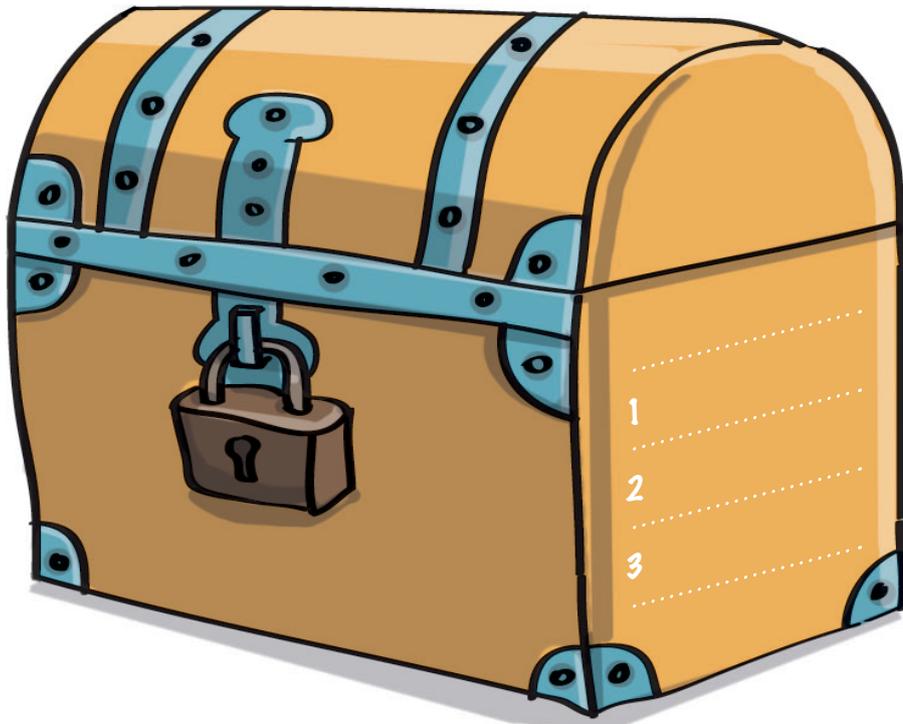


a minha palavra-passe



Agora coloca um visto em para mostrar as coisas que podes pedir de volta.

Escreve o nome de 3 coisas que guardarias num cofre de tesouro



Escreve o nome de 3 coisas que guardarias em segurança no teu computador



Coloca um visto nos círculos e mostra-nos se ...



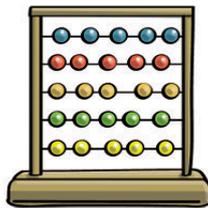
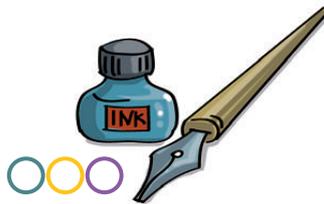
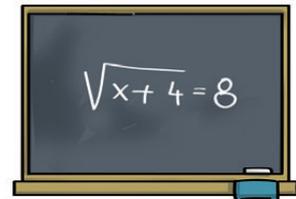
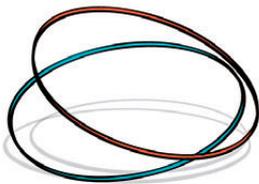
... os teus avós usaram



... os teus pais usaram

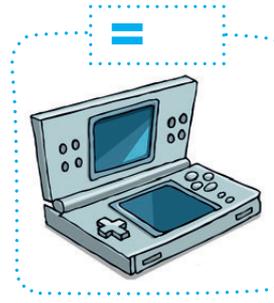
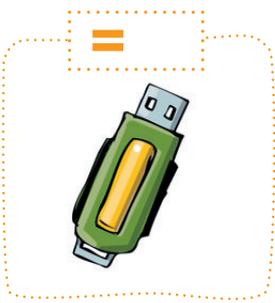
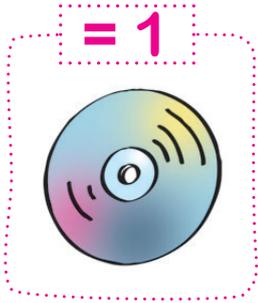


... tu usaste





Um CD equivale a 1,
um telemóvel equivale a 3.
Consegues encontrar os outros
valores?



Agora vamos tentar fazer alguns cálculos

 =  +  =

 =  +  =

 =  +  +  +  =

 =  +  +  =



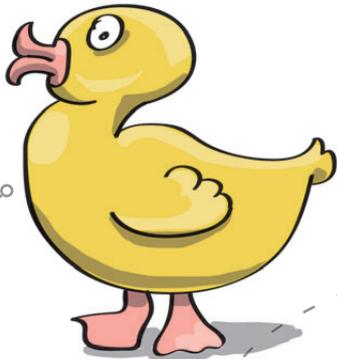
O símbolo



Segue as linhas e descobre como se chama o símbolo @ nestes países



Dinamarca



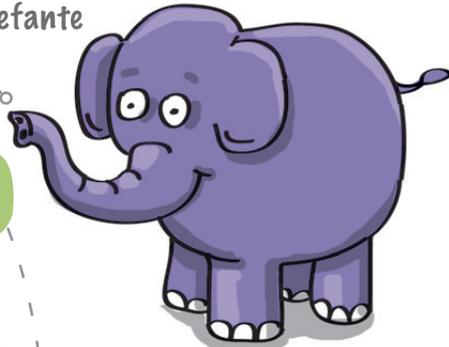
Pato pequeno

Cauda de macaco



Noruega

Tromba de elefante

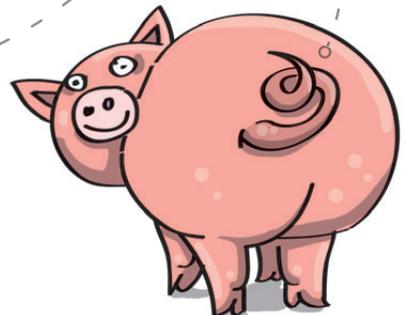


Coreia



Países Baixos

Rabo de porco



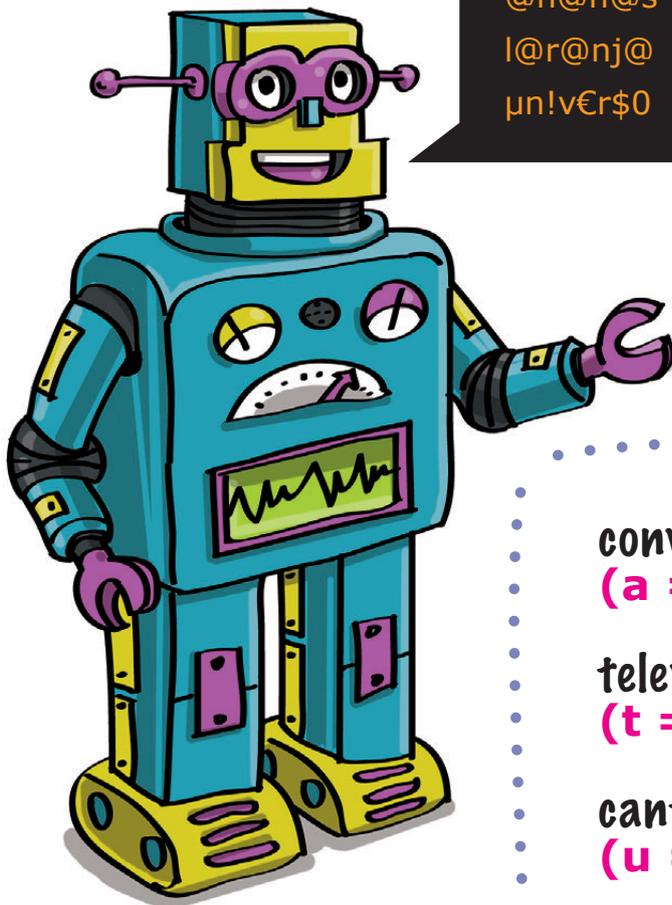
Caracol



Grécia



Consegues ajudar o robô a criar novas palavras-passe?



@n@n@s = ananás
l@r@nj@ = laranja
µn!v€r\$0 = universo

conversar
(a = @)

televisão
(t = +)

cantiga de embalar
(u = µ)

energia
(e = €)

Sara
(s = \$)

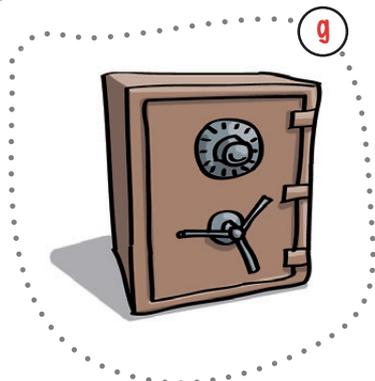
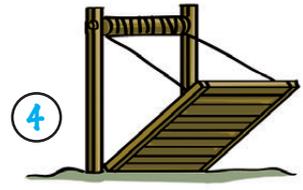
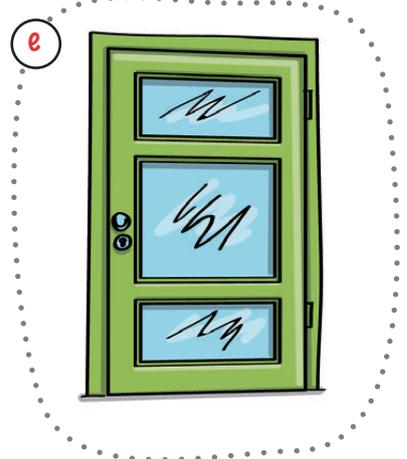
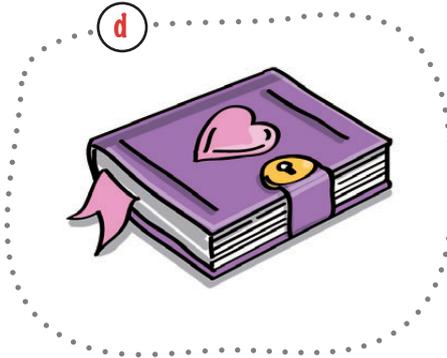
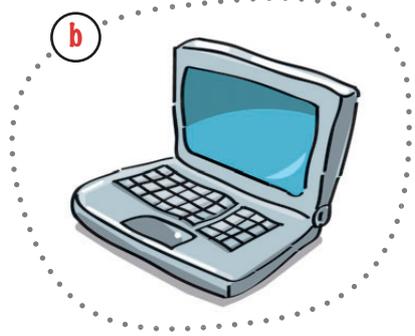
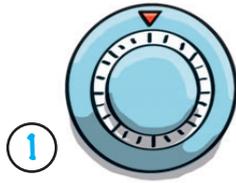
zero
(z = 7, o = 0)

sair
(i = !, t = +)



Tranca a fechadura!

Faz corresponder a chave ao objeto que tranca





QUEBRA-CABEÇAS

de palavras cruzadas

Preenche os espaços com as palavras



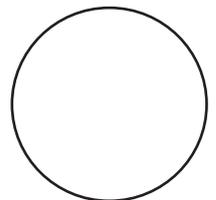
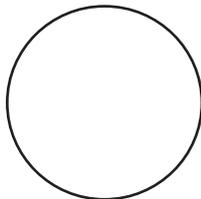
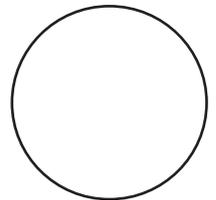
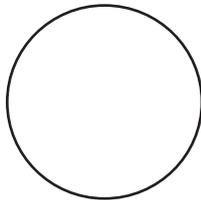
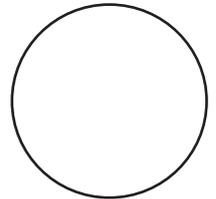
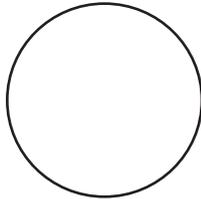
- polícia
- perigo
- saída
- ajuda
- SOS
- Fogo
- Stop
- Médico
- Primeiros socorros

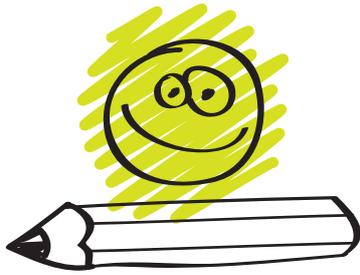


EMOTICONS

Como te sentirias?

Faz corresponder os autocolantes de emoções  às imagens certas





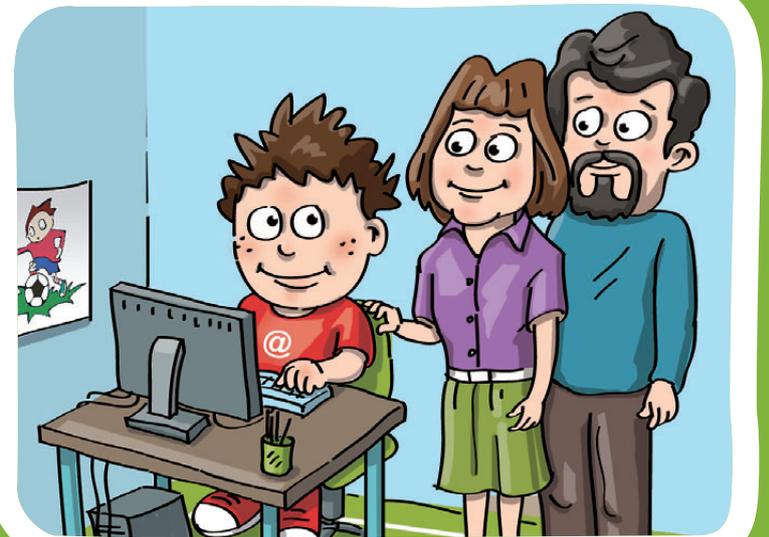
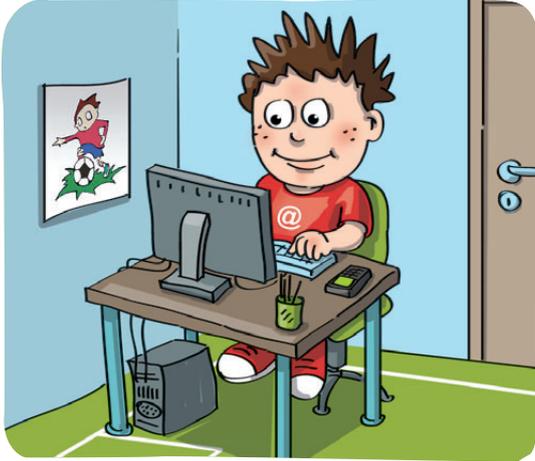
Como te sentirias?

Desenha o teu próprio símbolo!





Conta a história





Risca as palavras 'SPAM' e 'VIRUS' e completa a mensagem na caixa com as letras que sobrarem

O	V	I	R	U	S	L	S	M	V
S	P	A	M	Á	V	Q	P	A	I
S	P	U	E	V	I	S	A	P	R
P	R	A	I	V	R	P	M	S	U
A	S	R	M	I	U	A	E	P	S
M	U	S	S	R	S	M	V	A	I
S	R	P	M	U	P	S	R	M	J
U	I	A	A	S	A	P	M	S	M
R	V	M	P	O	M	A	A	P	A
I	G	A	S	P	A	M	P	A	P
V	M	A	R	M	A	P	S	M	S

Dica: procura as palavras da esquerda para a direita, da direita para a esquerda, na vertical e na diagonal

 Alex
.....
O ____,

__ E __ J __ __ R?



PROTEGE

O TEU COMPUTADOR!

Há vírus a entrar no teu computador. Consegues encontrar os 10?



A Insafe no teu país

Áustria	www.saferinternet.at
Bélgica	www.clicksafe.be
Bulgária	www.safenet.bg
Chipre	www.cyberethics.info
República Checa	www.saferinternet.cz
Estónia	www.targaltinternetis.ee
Dinamarca	www.medieraadet.dk
Finlândia	www.fi.cora.fi
França	www.internetsanscrainte.fr
Alemanha	www.klicksafe.de
Grécia	www.saferinternet.gr
Hungria	www.saferinternet.hu
Islândia	www.saft.is
Irlanda	www.webwise.ie
Itália	www.easy4.it

Letónia	www.drossinternets.lv
Lituânia	www.draugiskasinternetas.lt
Luxemburgo	www.bee-secure.lu
Malta	www.mca.org.mt
Holanda	www.mijndigitalewereld.nl
Noruega	www.medietilsynet.no
Polónia	www.saferinternet.pl
Portugal	www.internetsegura.pt
Roménia	www.sigur.info
Rússia	www.saferunet.ru
Eslováquia	www.zodpovedne.sk
Eslovénia	www.safe.si
Espanha	www.protegeles.com
Suécia	www.medieradet.se
Reino Unido	www.saferinternet.org.uk

PEGI (sistema de informação pan-europeia sobre jogos)

O PEGI, também apoiado pelo Programa Internet Segura da Comissão Europeia, informa os pais sobre a idade aconselhada para os jogos através de um conjunto de ícones que fornecem igualmente informações sobre o conteúdo. O sistema está disponível em 30 países europeus. Para mais informações, consulte a página <http://www.pegi.info>



FICHA TÉCNICA

Elaboração

uma publicação European Schoolnet

Insafe (Rede europeia cofundada pelo Programa Internet Segura da UE), apoiado pela Liberty Global

Elaborado em 2011

Ilustrações e design

Jacqueline M. Jomain
Iddifix

Agradecimentos especiais

Internet Segura Anna Karidi Pirounaki, Marianne Kant-Schaps e os professores, pais e alunos que contribuíram para os testes e o desenvolvimento desta publicação.

DIREITOS DE AUTOR

Título: Joga e aprende: estar online

Código: 9789490477

Número ISBN: 9789490477448

EAN : 9789490477448

Direitos de autor: Este trabalho está licenciado ao abrigo da seguinte licença Creative Commons: Atribuição - Uso Não Comercial - Não Trabalho Derivado 3.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite a página: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>



Apoiado por:



SeguraNet

