



# Joga e aprende: estar online



Apoiado por:



ins@fe



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. O folheto visa incentivar pais e professores 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

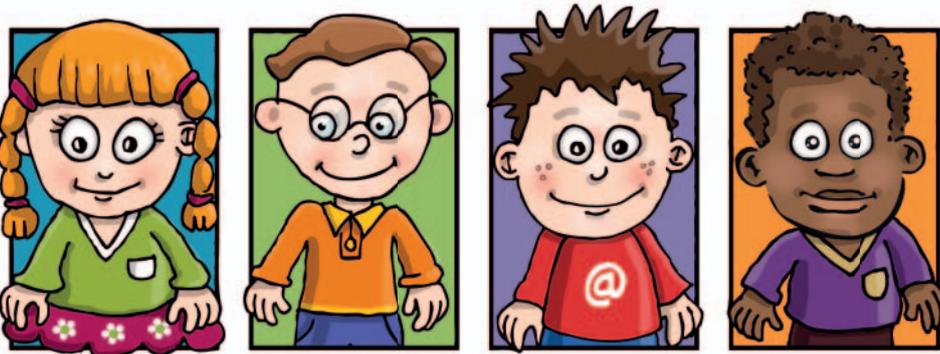
Alexandre

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?



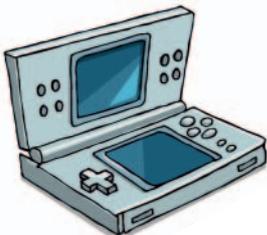
enviar uma foto?



tocar música?

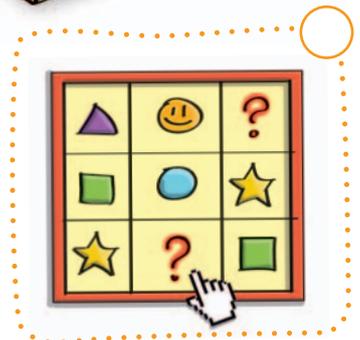
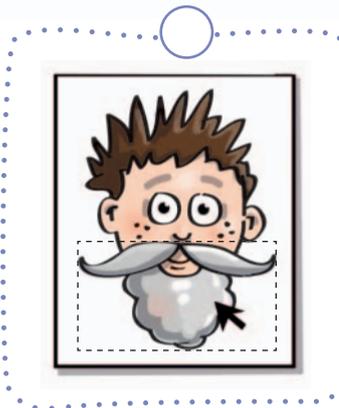
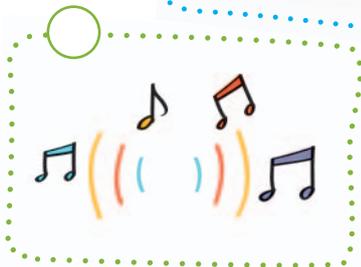


ajudar-te a escrever uma carta?



# O que podes fazer no computador?

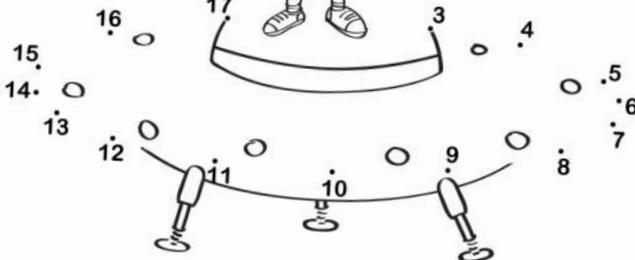
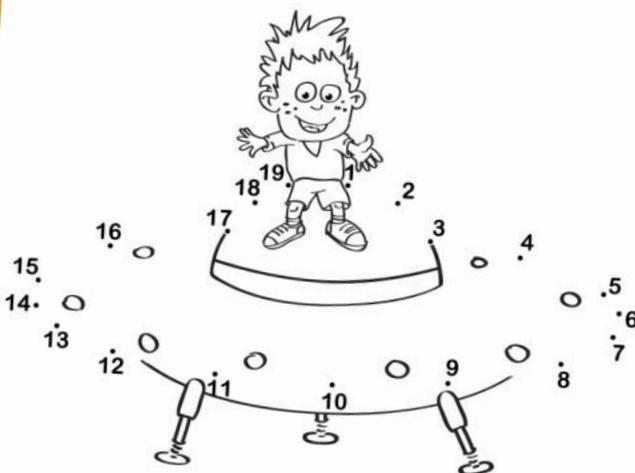
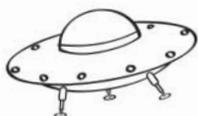
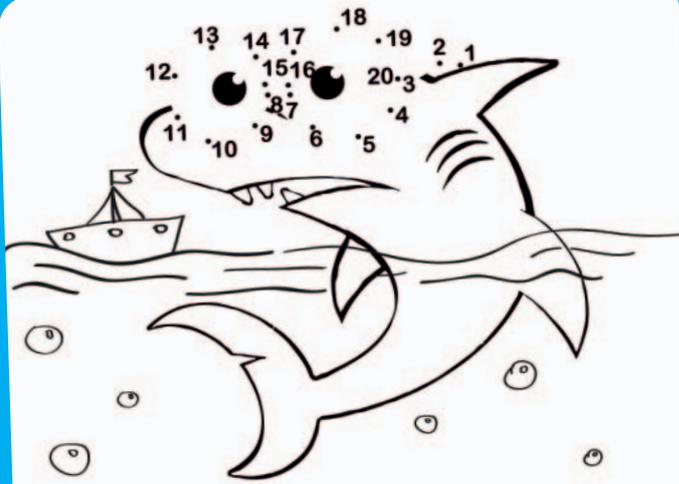
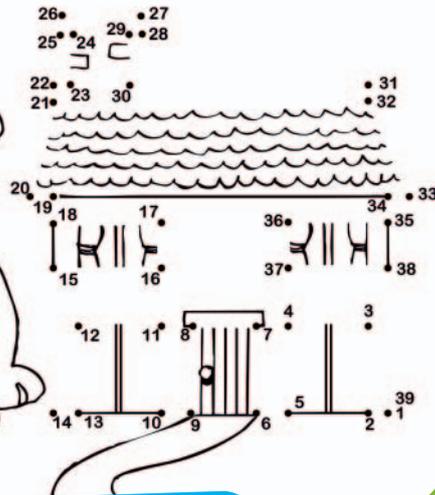
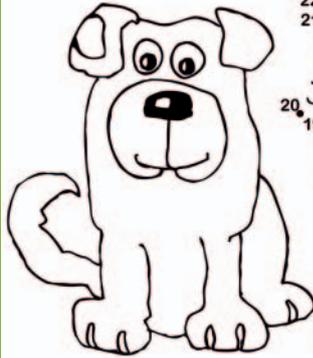
Coloca um visto no círculo para mostrar o que é possível.





# 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



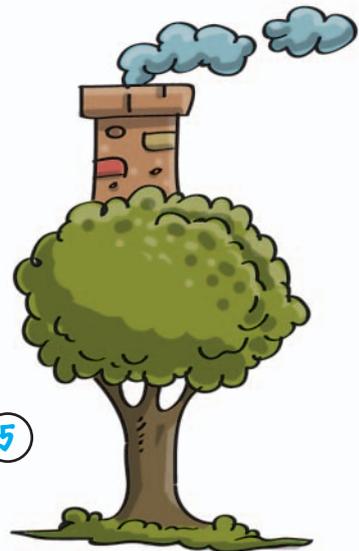
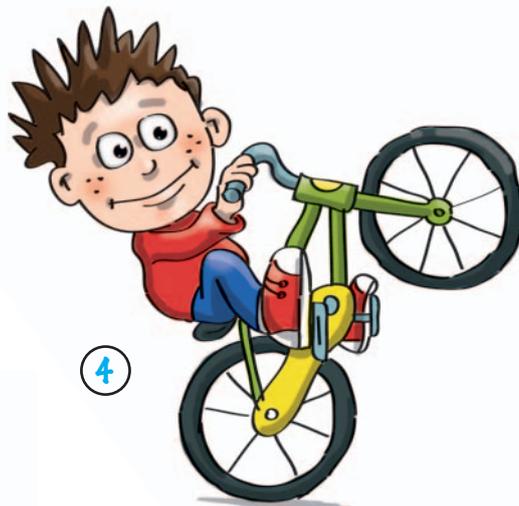
1

2



3

4



5

6





# Pr tege a tua privacidade

Pinta a moldura para mostrar a quem oferecerias isto



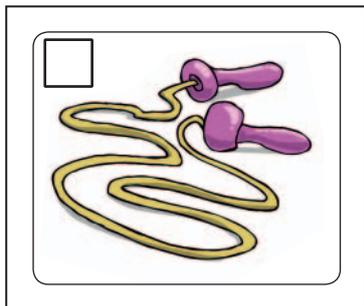
família



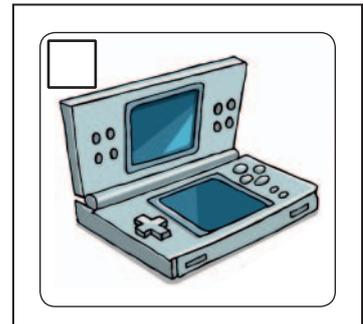
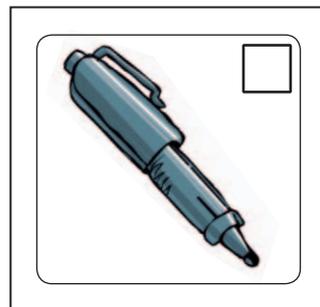
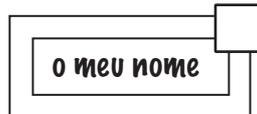
família e amigos



todos



um segredo

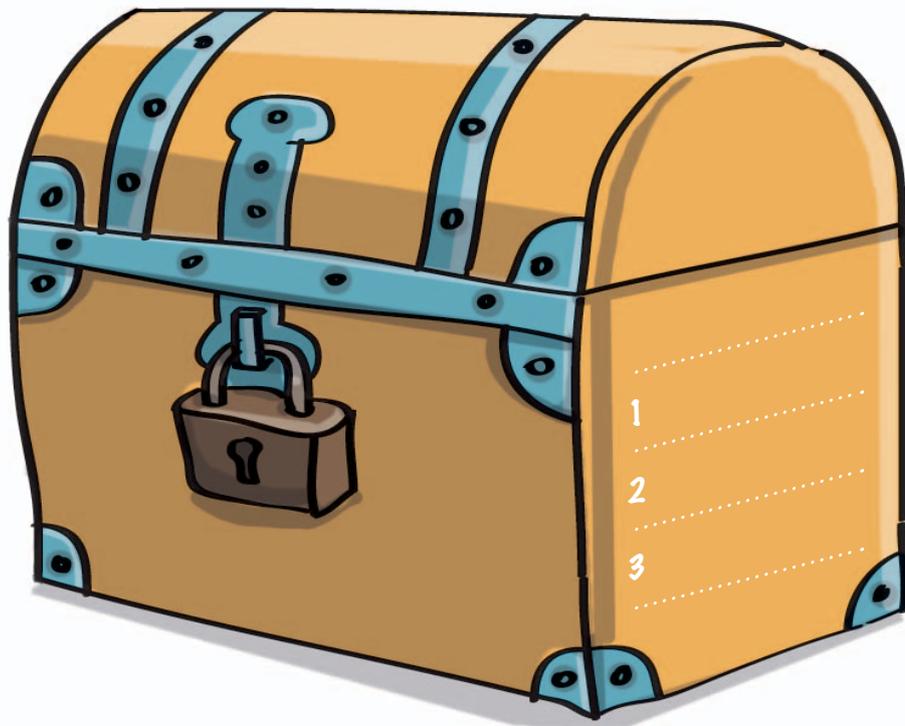


a minha palavra-passe

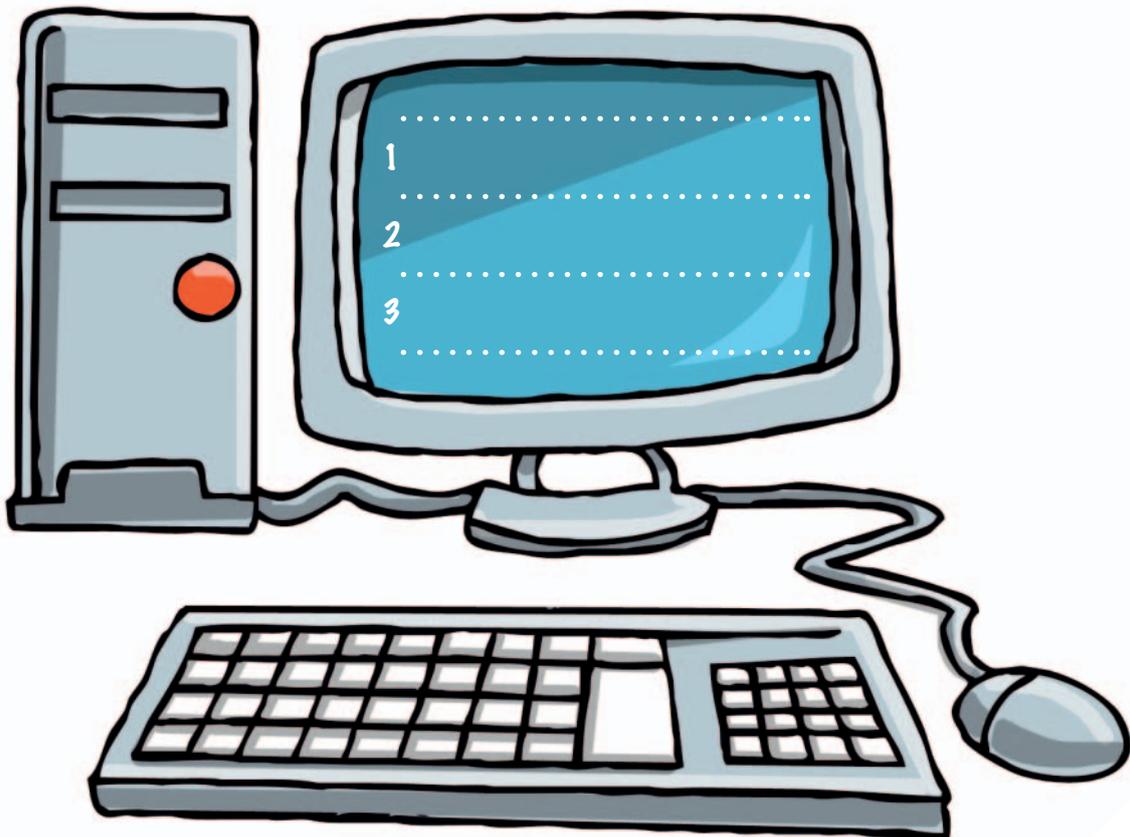


Agora coloca um visto em  para mostrar as coisas que podes pedir de volta.

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





# Diz-nos em que coisas és bom?

Para isso coloca os autocolantes  nas 3 secções

The form consists of a horizontal bar with a color gradient from green on the left to red on the right. The bar is divided into three sections by vertical dotted lines. Above the bar, there are four vertical dotted lines extending upwards. Below the bar, there are three labels: 'Sou bom a' (green text), 'Sou muito bom a' (orange text), and 'Sou menos bom a' (red text). The bar has small tick marks along its top edge.

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



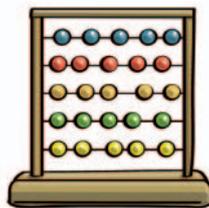
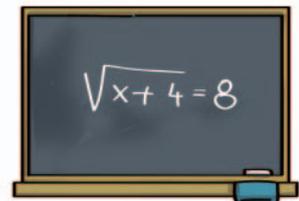
... os teus avós usaram



... os teus pais usaram

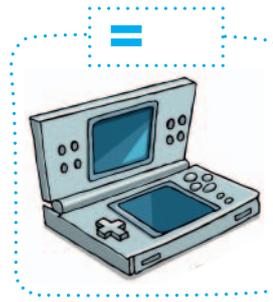
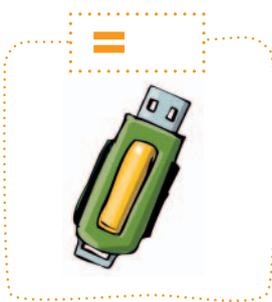


... tu usaste



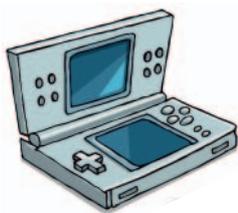


Um CD equivale a 1,  
um telemóvel equivale a 3.  
Consegues encontrar os outros  
valores?



Agora vamos tentar fazer alguns cálculos

 =  +  =

 =  +  =

 =  +  +  +  =

 =  +  +  =



O símbolo



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

Dinamarca



Pato pequeno

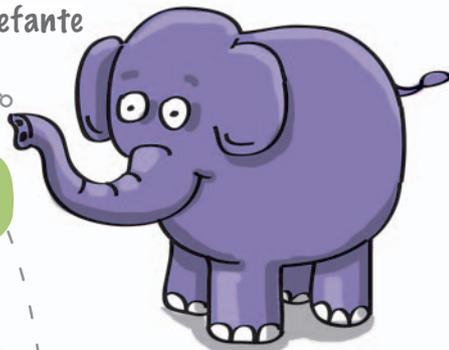
Cauda de macaco



Noruega



Tromba de elefante



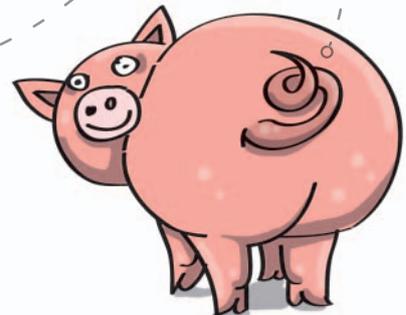
Coreia



Países Baixos



Rabo de porco



Caracol

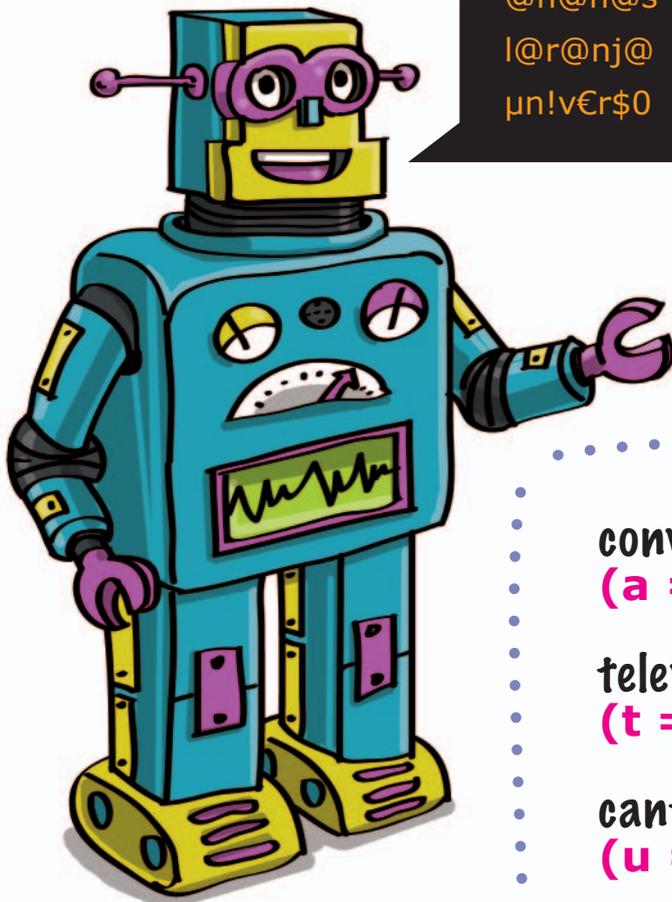


Grécia





# 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 = \$)

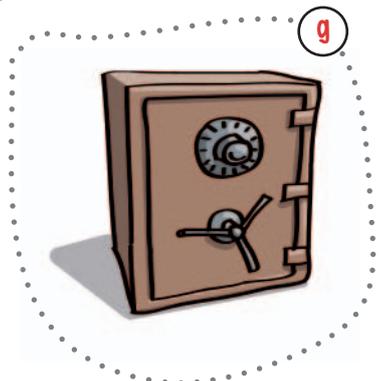
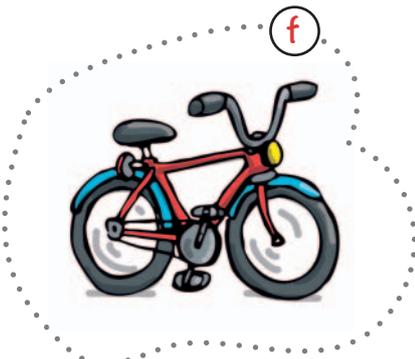
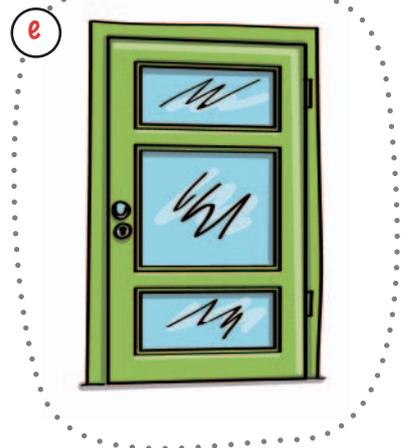
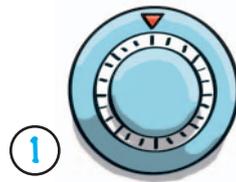
zero .....  
(z = 7, o = 0)

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

Grid layout (rows from top to bottom):

- Row 1: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
- Row 2: P [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] O [ ] [ ] [ ]
- Row 3: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
- Row 4: [ ] [ ] [ ] [ ] I [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
- Row 5: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
- Row 6: [ ] [ ] [ ] [ ] I [ ] [ ] A [ ] [ ]
- Row 7: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
- Row 8: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
- Row 9: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
- Row 10: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Words to be filled in:

- Vertical: P...O, S...S, O...O
- Horizontal: ...I...I...A, ...I...A

Word bank:

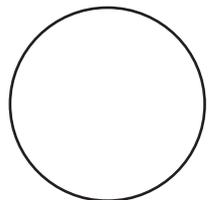
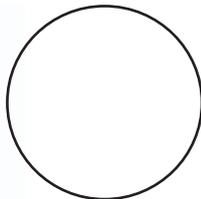
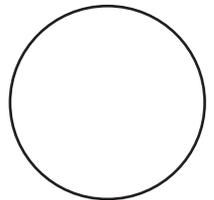
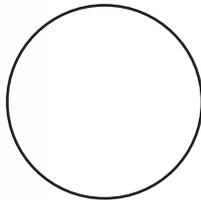
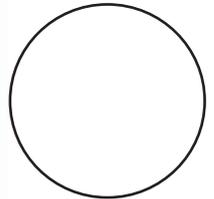
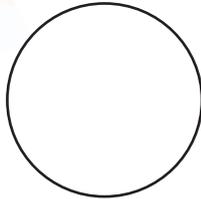
- polícia
- perigo
- saída
- ajuda
- SOS
- Fogo
- Stop
- Médico
- Primeiros socorros

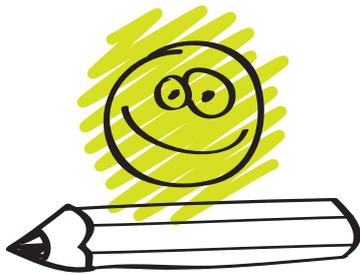


# EMOTICONS

## Como te sentirias?

Faz corresponder os autocolantes de emoções  às imagens certas



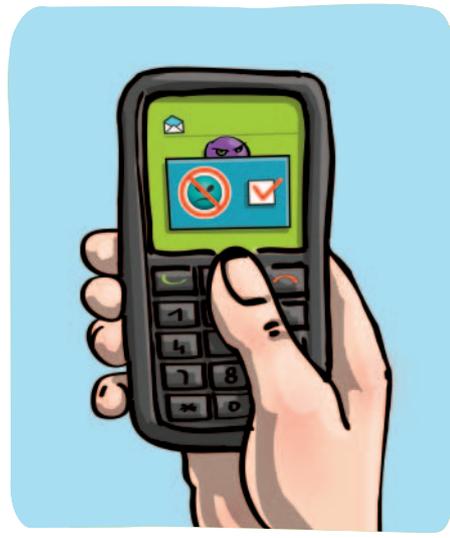
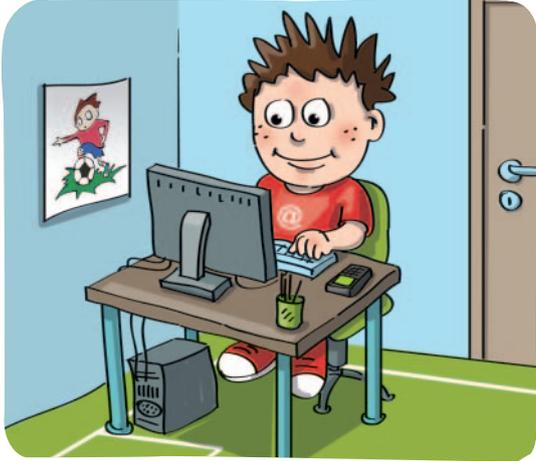


# Como te sentirias?

## 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	A	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

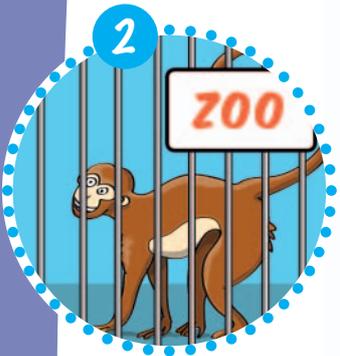
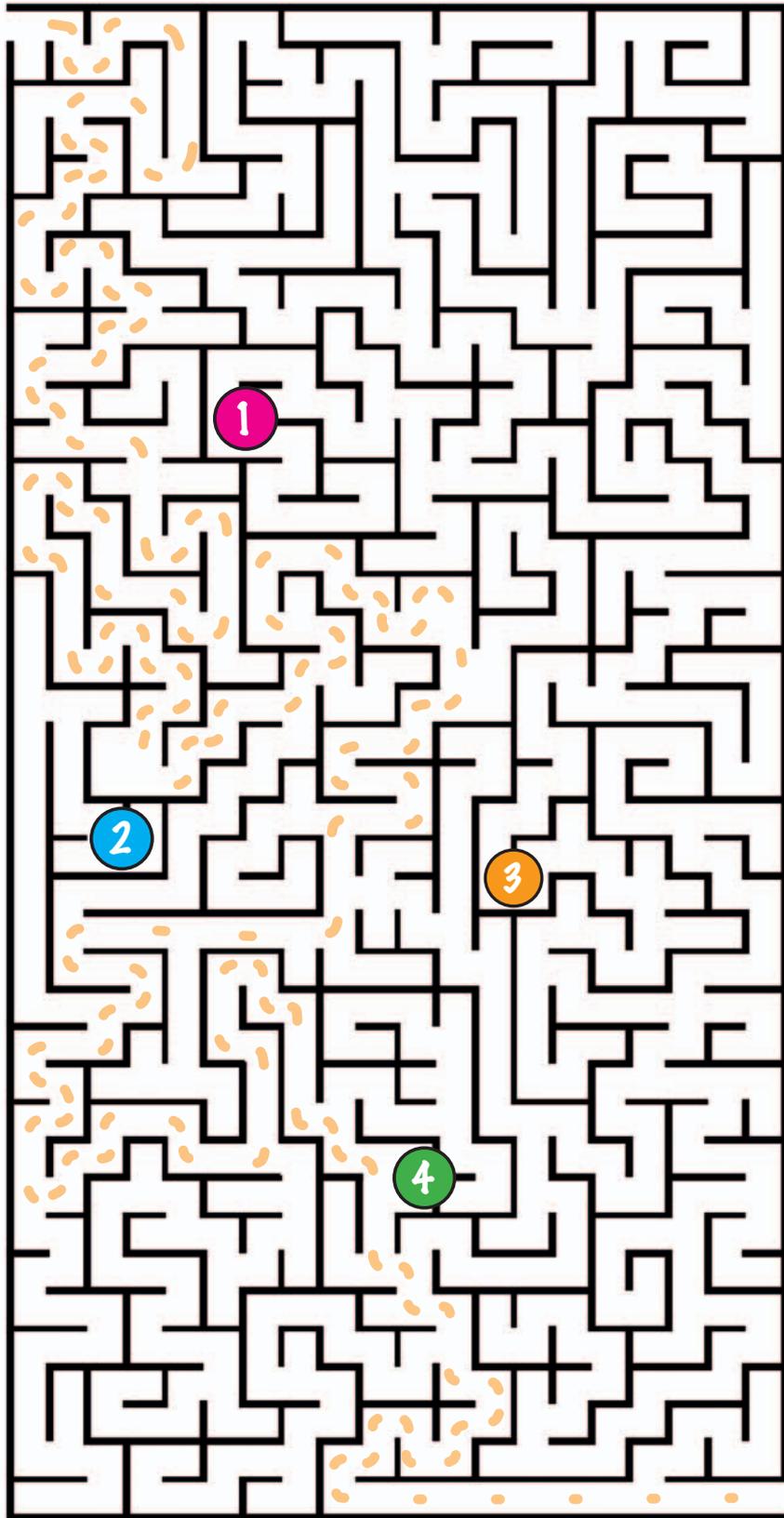
Dica: procura as palavras da esquerda para a direita, da direita para a esquerda, na vertical e na diagonal

 Alex  
.....  
O \_\_\_\_,  
  
\_\_ E \_\_ J \_\_ \_\_ R?

# MANTÉM-TE SEGURO!



Descobre onde vai a Ana. Segue os passos dela





# PROTEGE

## O TEU COMPUTADOR!

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



# A Insafe no teu país

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

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

## 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:



ins@fe



LIBERTYGLOBAL<sup>®</sup>