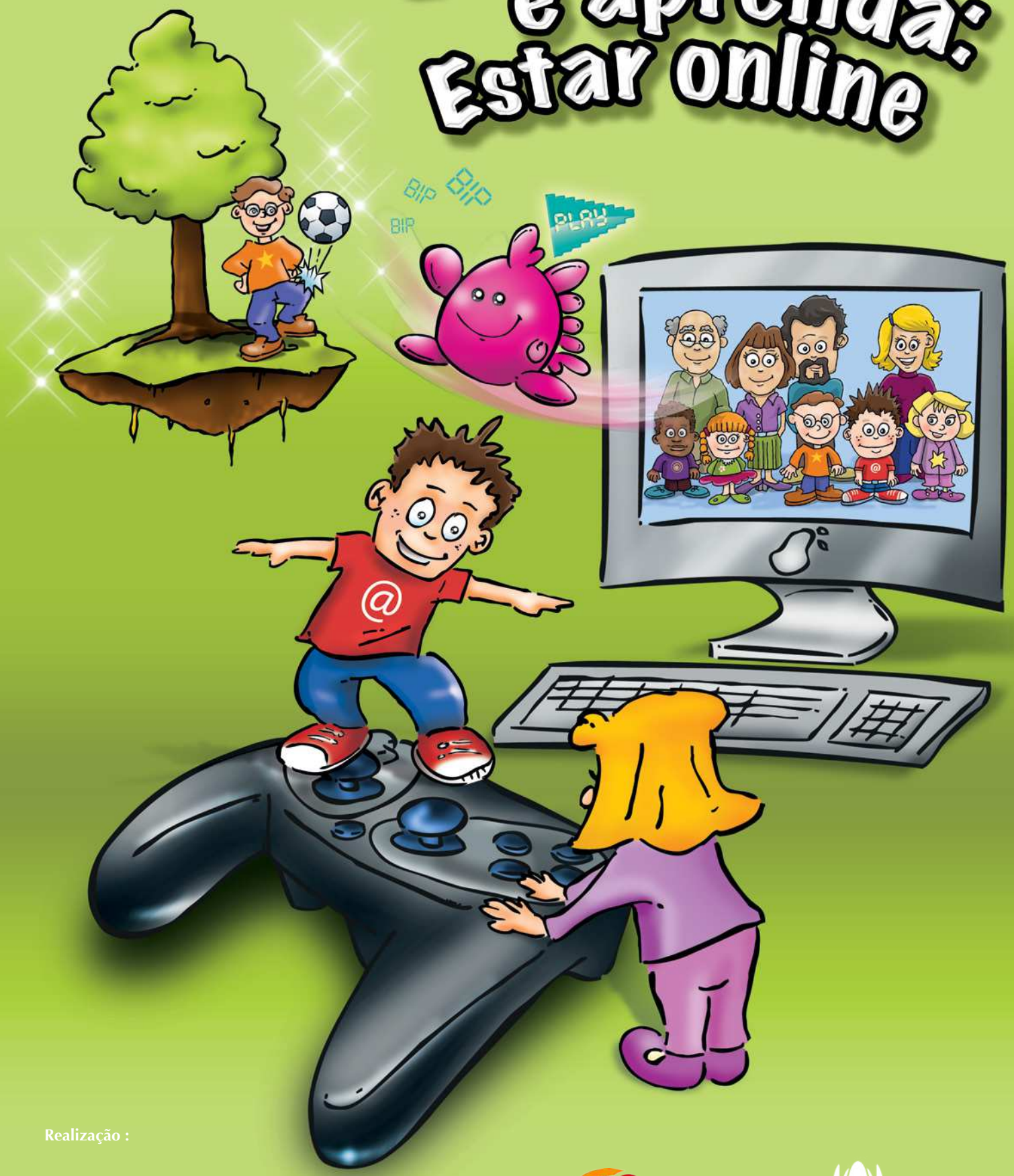
PUBLISHED BY
European Schoolnet
2011

Jogue e aprenda: Estar online



Realização :

ins@fe

SaferNet Brasil

LIBERTY GLOBAL

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 cotidianas.

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 cotidiana. 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 menores possam divertir-se e jogar sozinhas, muitos dos exercícios têm um nível mais avançado. O folheto visa incentivar pais e professores a falarem de temas como a privacidade e as novas tecnologias com os seus filhos e alunos, desde 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.safernet.org.br/prevencao 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. No Brasil, a SaferNet vem colaborando com a Rede Insafe desde 2009 para fortalecer as campanhas educativas para uso seguro e ético da Internet.

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.

Sobre a Safernet Brasil

A Safernet Brasil é uma organização não governamental sem fins lucrativos responsável pela Central Nacional de Denúncias de crimes e violações contra os Direitos Humanos na Internet, operada em parceria com a Polícia Federal, os Ministérios Públicos e a Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República.

Além de apoiar as autoridades no combate às violações de direitos humanos na rede, realiza um conjunto de ações de prevenção e educação com pais, educadores, crianças e adolescentes, como também a formação de multiplicadores, através de palestras, oficinas e seminários para promover o uso ético, responsável e seguro das tecnologias (TICs) no Brasil e América Latina (netica.org.br/educadores).

Oferece também um canal online de informação e orientação para crianças, pais e educadores que estejam enfrentando dificuldades e situações de violência no ciberespaço, a exemplo dos casos de Cyberbullying (www.HelpLine.org.br).

A SaferNet é responsável pela coordenação do Dia Mundial da Internet Segura no Brasil (www.diadainternet-segura.org.br) e coopera com as Secretarias de Educação de todo o Brasil para incluir o uso cidadão, ético e seguro na agenda das escolas e nas políticas públicas voltadas à inclusão digital.

Para mais informações acesse: www.safernet.org.br

Bem-vindo ao seu Livro de Atividades.

Junte-se a nós e divirta-se

Este livro pertence a:

o meu nome: .....

o meu sobrenome: .....

Sobre os conteúdos de "Jogue e aprenda: estar online"

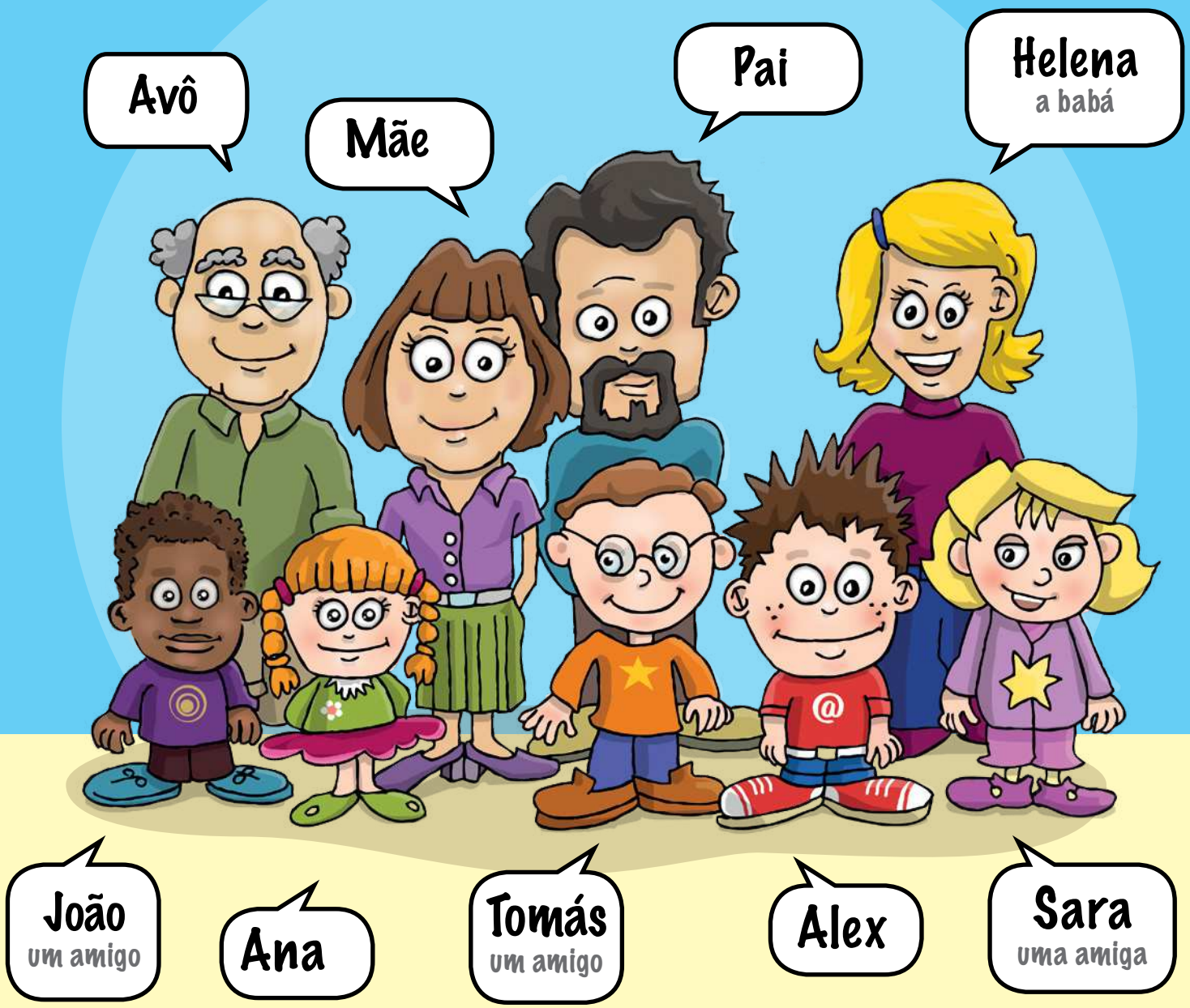
Cada página do livro é classificada com uma, duas ou três ⭐ em função do nível de dificuldade e da grande variedade de necessidades das crianças entre os 4 e os 8 anos de idade.

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

Temas	Páginas	TIC	Exercícios	Objetivos/eSkills (competências digitais)
Volta às aulas	p.6*, p.7	Posse de dispositivos de TI	Encontrar pares, comparar e encontrar diferenças	Discriminação visual, símbolos de status e bullying
Família e amigos	p.8, p.9*	Perfis e privacidade online	Fazer correspondência de perfis, criar o próprio perfil	Meus dados de perfil: compreender 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 de adesivos 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	Fazer correspondência de aparelhos com qualidades e capacidades	Compreender que diferentes dispositivos 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	Formentar o pensamento crítico, fazer a distinção entre o que é real e o que é virtual
Compartilhar	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/ou objetos
Aprendizagem	p.18	Competências online e offline	Medir e identificar competências e capacidades	Autoconhecimento e metacognição (refletir sobre as suas próprias ações)
A tecnologia hoje	p.19*	Evolução da tecnológica	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 a tecnologia	Ordenar e contabilizar, descobrir os valores	O valor dos dispositivos de TI, pensamento crítico sobre os custos destes dispositivos que muitas vzes as crianças assumem como garantidos
Linguagem	p.21	Símbolos computacionais	Fazer correspondência entre paises e objetos	Compreender as diferenças culturais
Manter os objetos seguros	p.22, p.23, p.28, p.30	Proteger seu computador	Construir senhas, fazer correspondência entre objetos e chaves, jogos de palavras e de "descobertas"	Resolução de problemas, aprender novos símbolos, decodificação
Manter a minha segurança	p.24*, p.29*	Funções de ajuda e Serviços Baseados em Localização (LBS)	Paravras cruzadas sobre segurança e labirintos	Desenvolvimento de linguagem, metáforas: perceber o conceito de anonimato e LBS
Emoções/ responsabilida-de (ação/ reação)	p.25, p.26	Comunicação online	Fazer correspondência entre emoções a incidentes, responder a mensagenss	Lidar com o bullying online; aprender a expressar/mostrar suas emoções e empatia
Bullying	p.27*	Comunicação online e offline	Contar histórias	Distinção entre o real e o virtural; pedindo ajuda, falar sobre os problemas

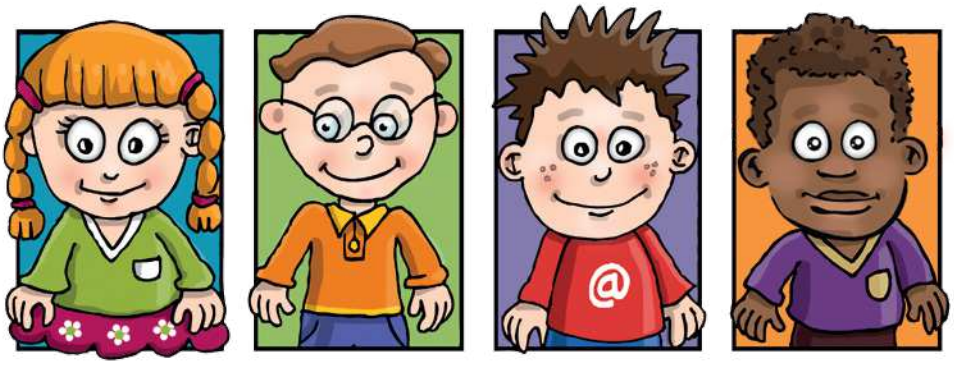
* Exercícios com nível de dificuldade extra. Para esclarecimentos adicionais sobre como trabalhar com as crianças, os pais e professores podem consultar a página http://www.safernet.org.br/prevencao

Conheça a família e os amigos



Volta às aulas

Hoje começam as aulas de Ana, Tomás, Alex e João.
Observe as suas mochilas, lancheiras, celulares e computadores.



Você consegue achar os pares correspondentes?

Jogo dos 5 erros!

Ligue o perfil à pessoa correta

1
Gosto de pizza
Gosto de tocar guitarra
Meu sonho é ser bombeiro
Gosto de ouvir música

2
Gosto de jogar no computador
Quero ser veterinário
Moro com minha mãe e minhas duas irmãs
Gosto de adesivos

3
Amo a minha mãe e o meu pai
Adoro sorvete
Gosto de ir à praia
Gosto de desenho animado

4
Gosto de jogar futebol
Gosto de macarrão
Azul é minha cor favorita
Tenho um cachorro que se chama Rocco

a

João

b

Alex

c

Sara

d

Ana

A minha família, os meus amigos e eu!

Posso contar tudo para: ☐

Posso contar quase tudo para: ☐

Posso contar algumas coisas para: ☐

Preencha seu perfil

Qual é o seu nome? _____ ☐☐☐

Quantos anos você tem? _____ ☐☐☐

Onde você mora? _____ ☐☐☐

_____ ☐☐☐

Qual é o seu número telefone? _____ ☐☐☐

Qual é o nome da sua escola? _____ ☐☐☐

Quem são seus amigos? _____ ☐☐☐

Circule as imagens

Gosto de comer ☐☐☐

Gosto de ir ☐☐☐

Gosto de ☐☐☐

Tenho ☐☐☐

Agora marque os ☐☐☐ para mostrar a quem você contaria isto

Meu dia:

O que você fez hoje? Coloque os adesivos (A) no quadro de horas correto

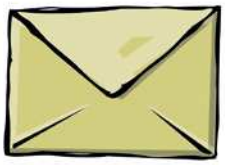
Escolha uma hora.
Descreva o que você fez nesse período.

Conte a história

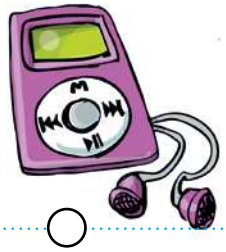
Quais objetos podem...

fazer uma foto:

enviar uma foto:



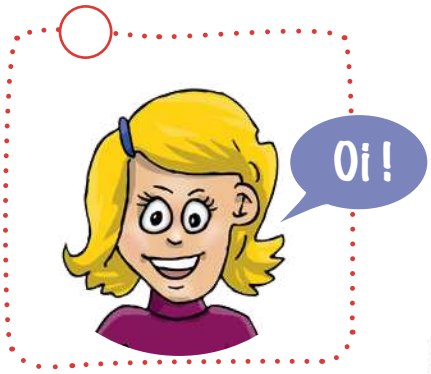
tocar música:

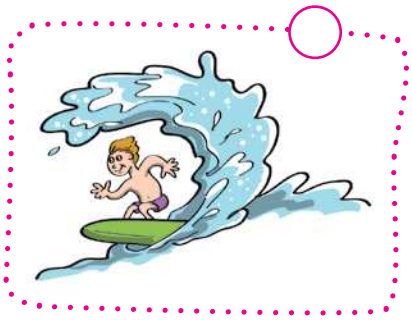


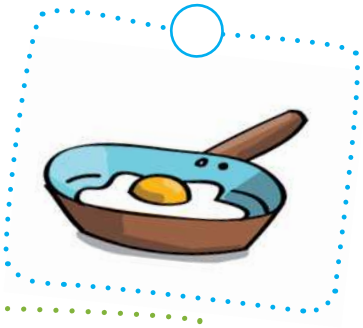
ajudar a escrever uma carta:

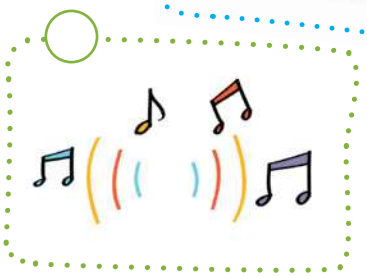
O que você pode fazer no computador?

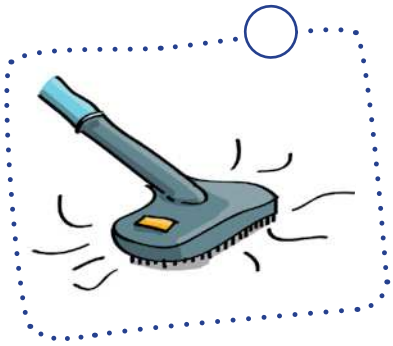
Marque o círculo para mostrar o que é possível.

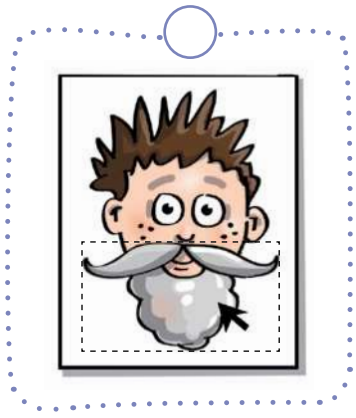


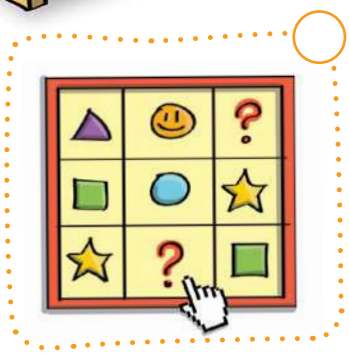






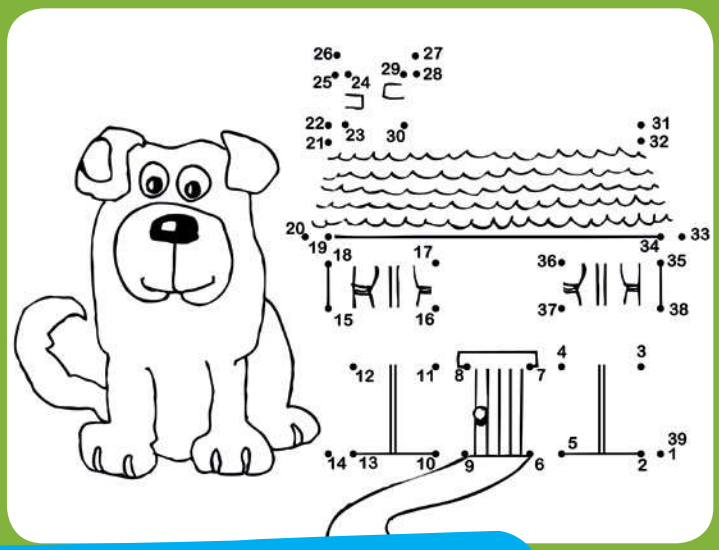


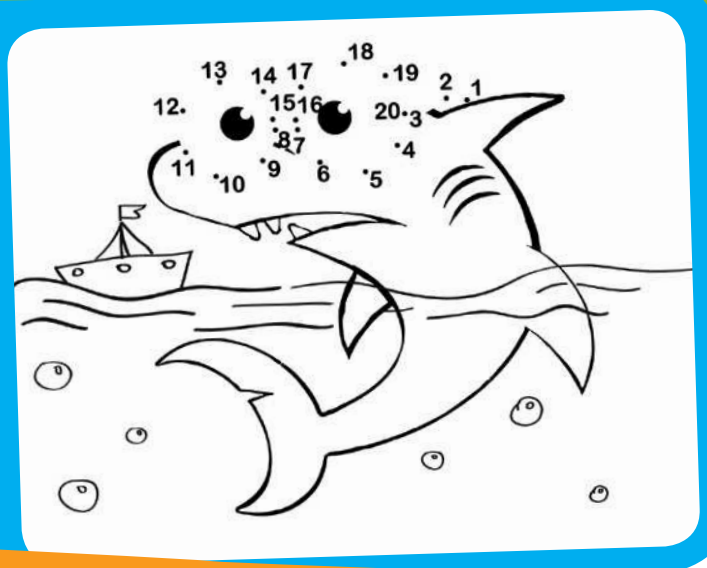


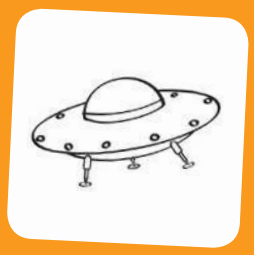


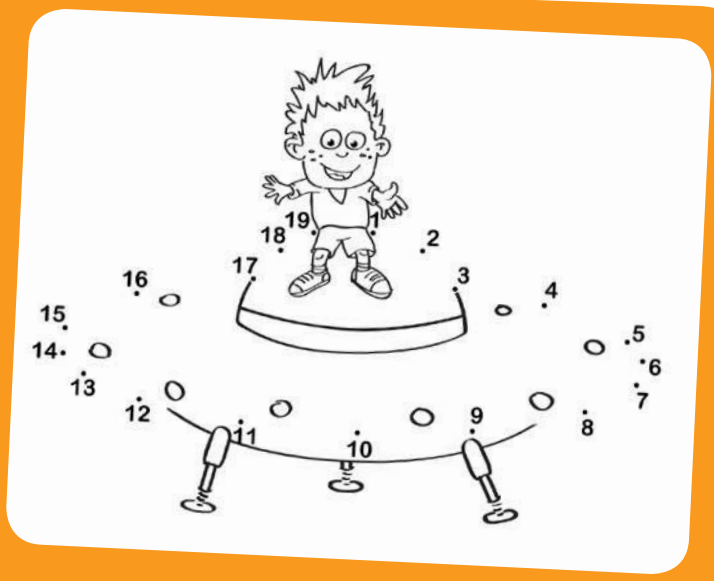
MOSTRE e CONTE

Ligue os pontos e descubra a figura.









Marque as imagens que não são verdadeiras

1

2

3

4

5

6

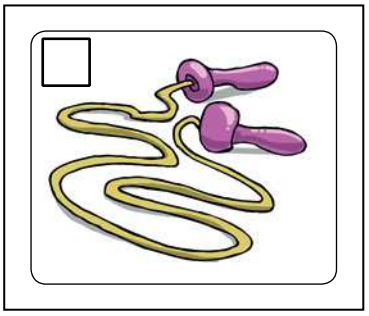
Proteja sua privacidade

Pinte a moldura para mostrar a quem você ofereceria isto

família

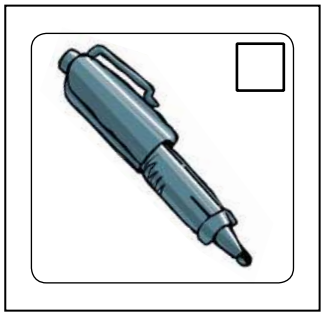
família e amigos

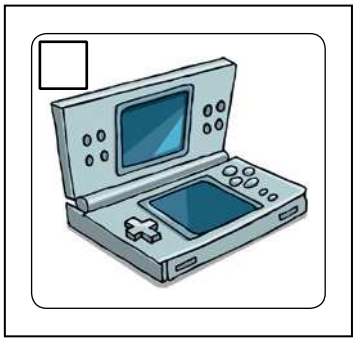
todos



Um segredo

Meu nome

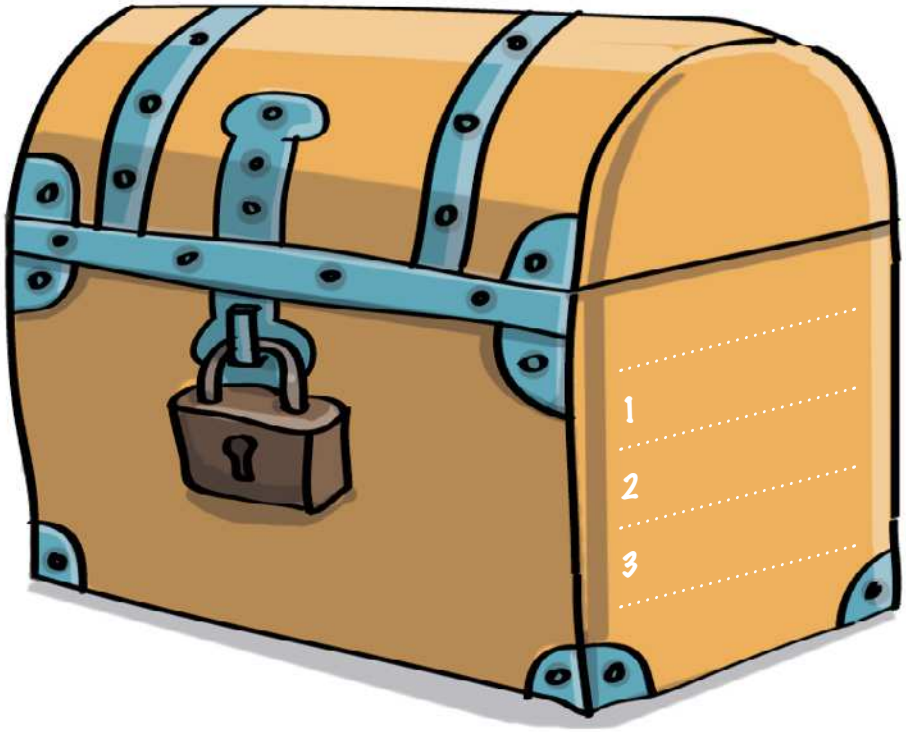




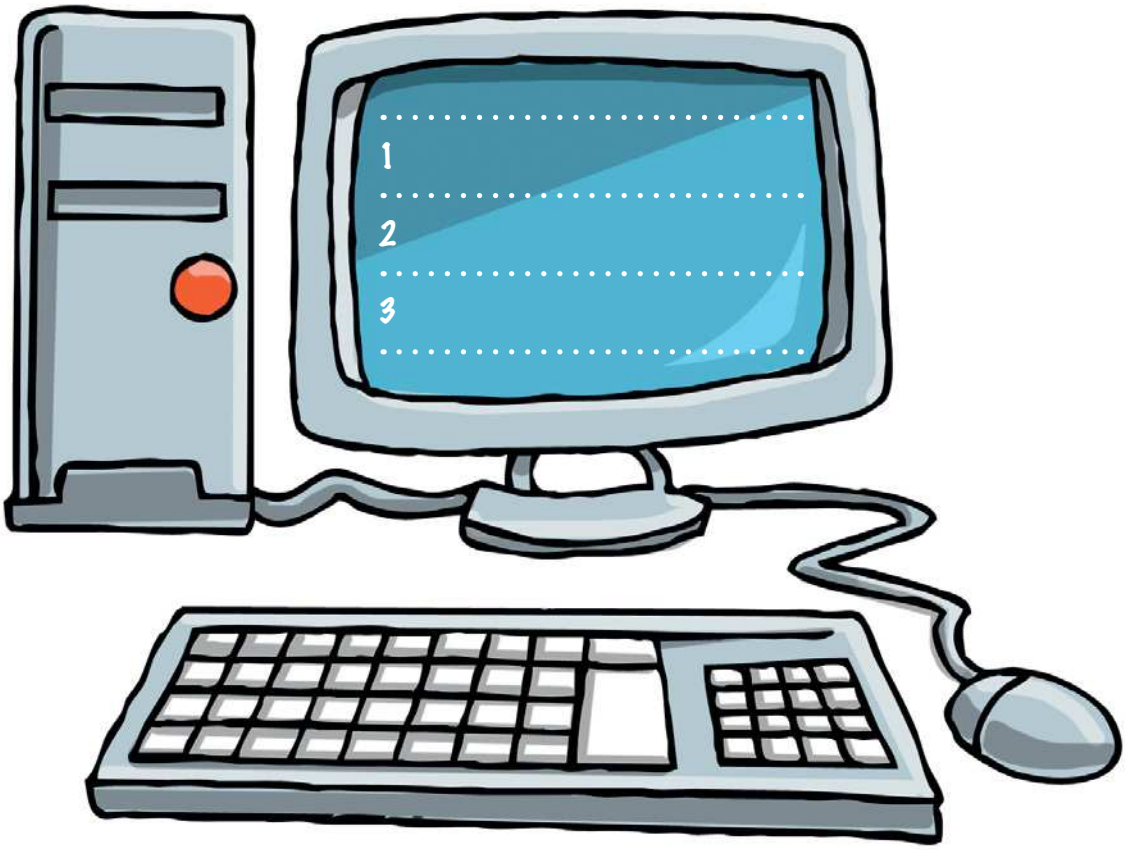
Minha senha

Agora, maque o ☐ para mostrar as coisas que voce sempre pode pegar de volta.

Escreva o nome de 3 coisas que guardaria num baú de tesouro



Escreva o nome de 3 coisas que você guardaria com segurança no seu computador



No que você é bom?

Diga-nos colocando os adesivos (B) nas 3 seções

Sou muito bom em

Sou bom em

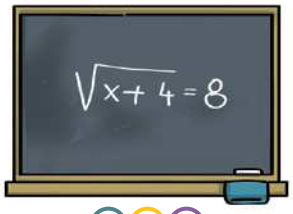
Não sou tão bom em

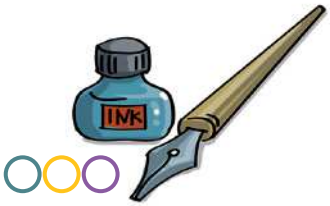
Marque os círculos e mostre se...

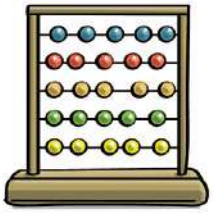
... seu avô usou

... seus pais usaram

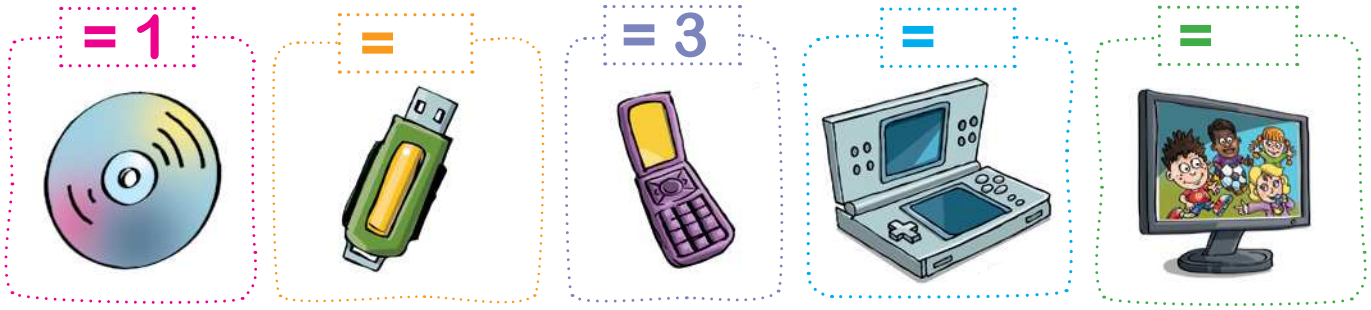
... você usa



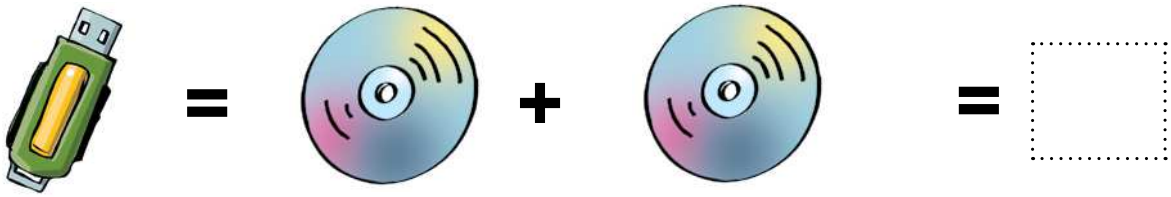


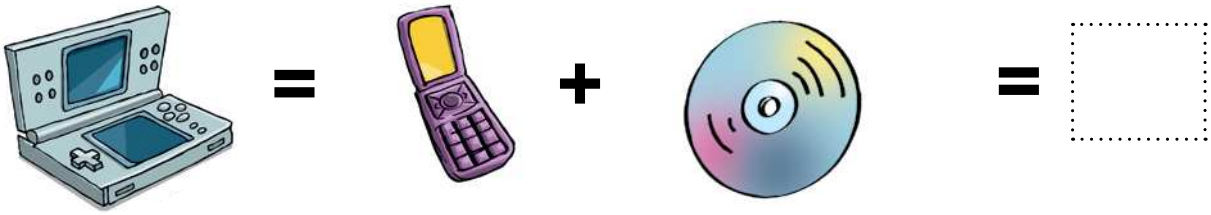


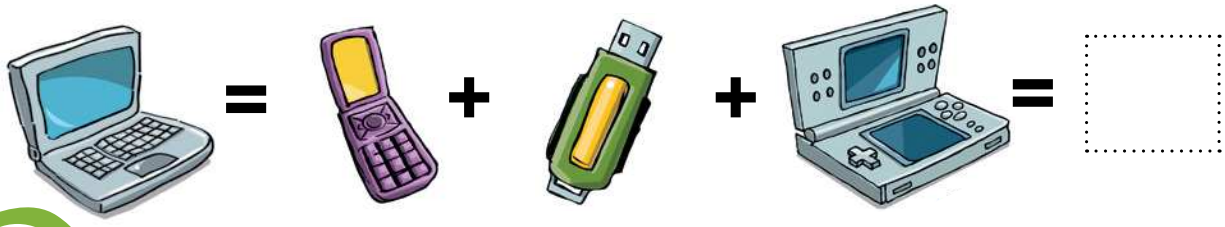
Um CD é igual a 1,
um celular é igual a 3.
Você consegue encontrar os outros valores?



Agora, vamos tentar fazer alguns cálculos

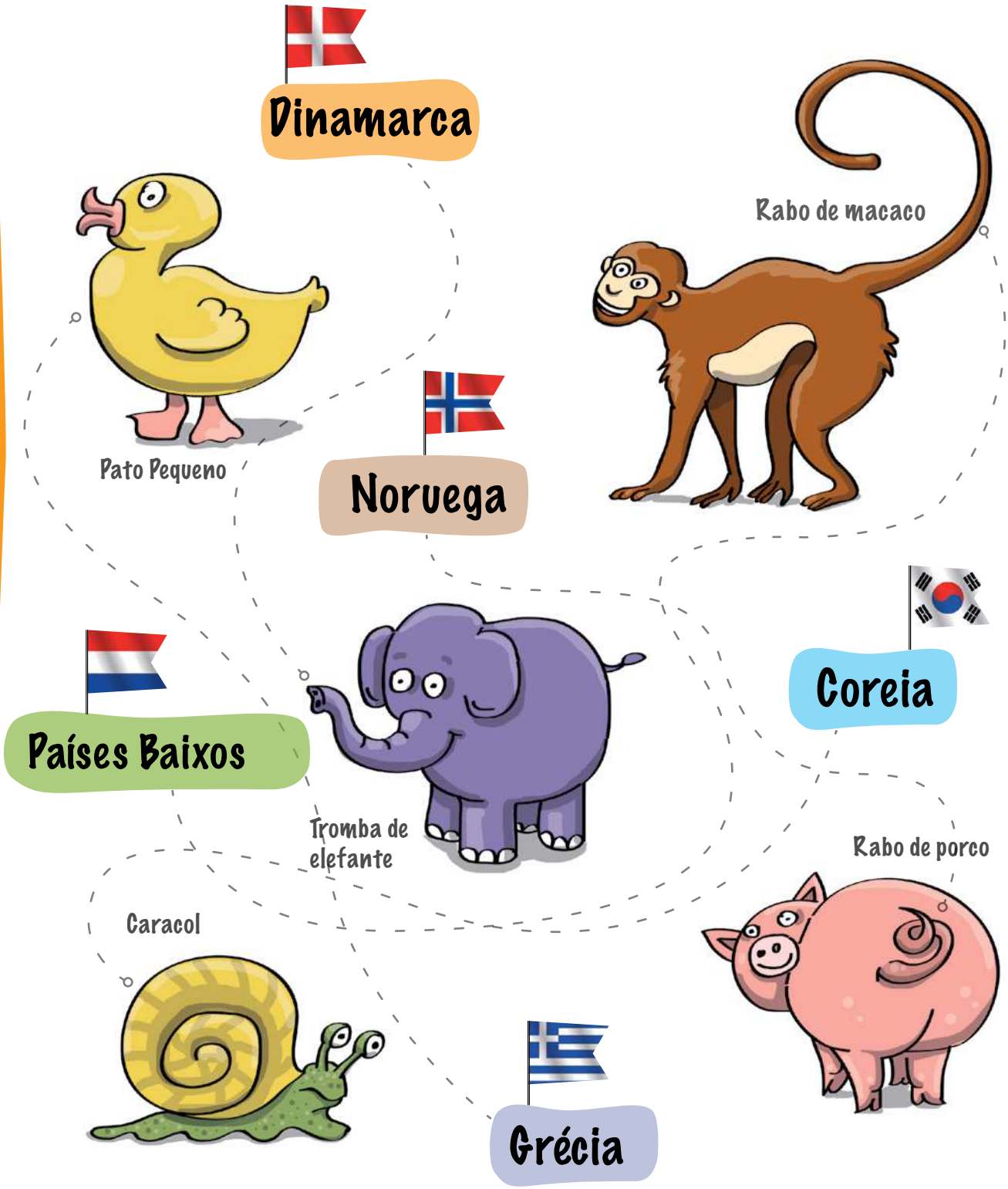




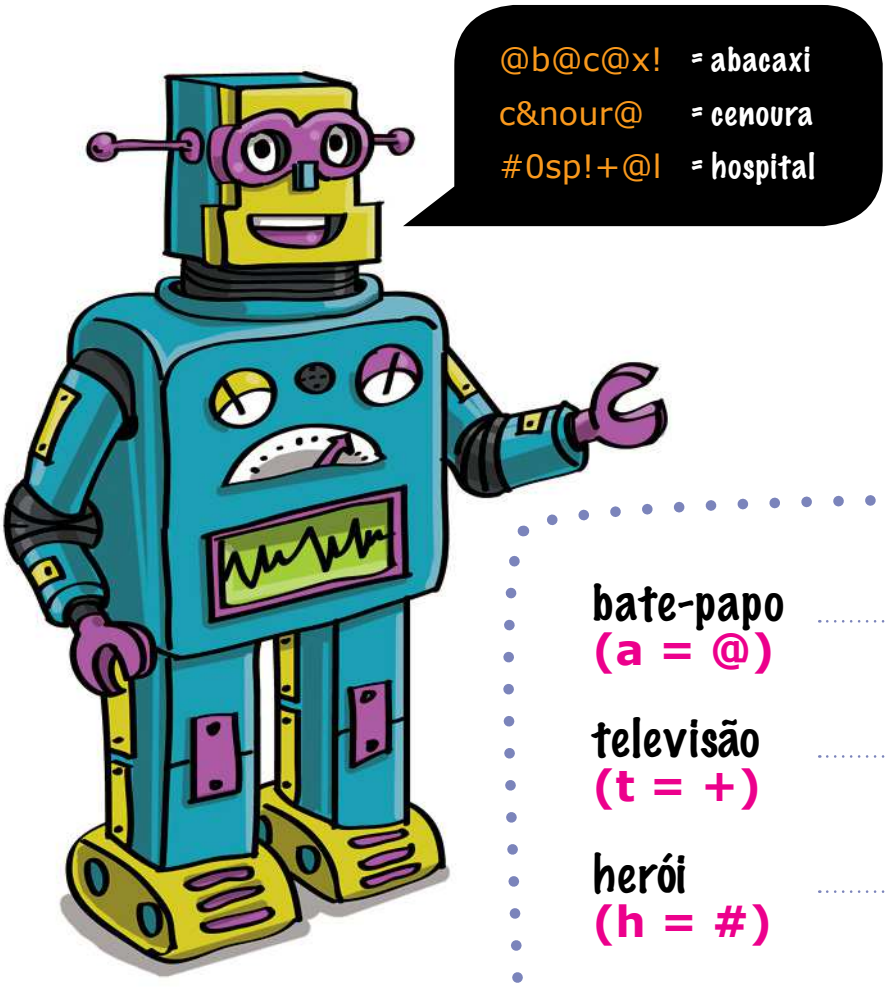


O símbolo @ !

Siga as linhas e descubra como se chama o símbolo @ nestes países



Você consegue ajudar o robô a criar novas senhas ?



bate-papo .....
(a = @)

televisão .....
(t = +)

herói .....
(h = #)

energia .....
(e = &)

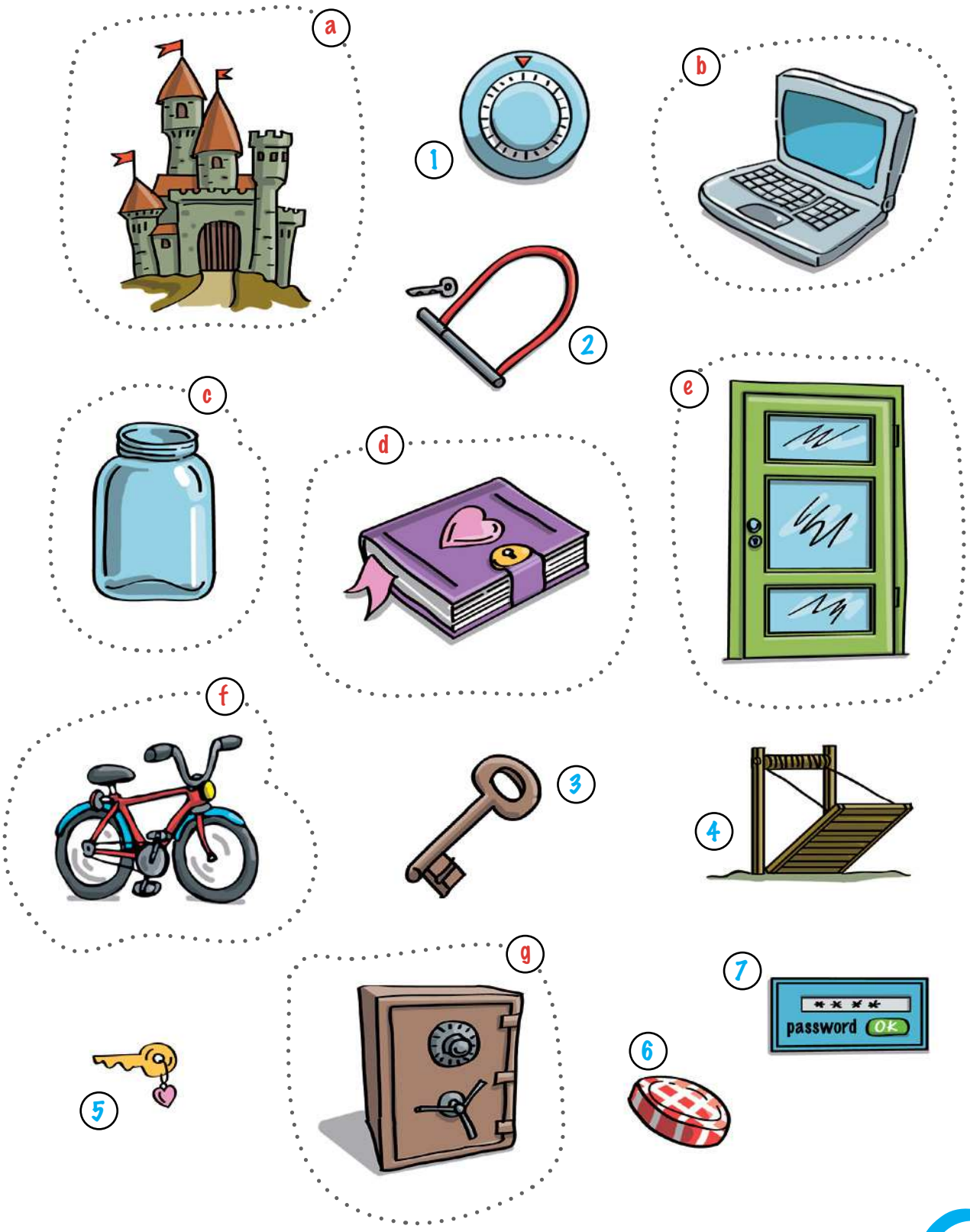
Sara .....
(s = $)

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

site .....
(i = !, t = +)

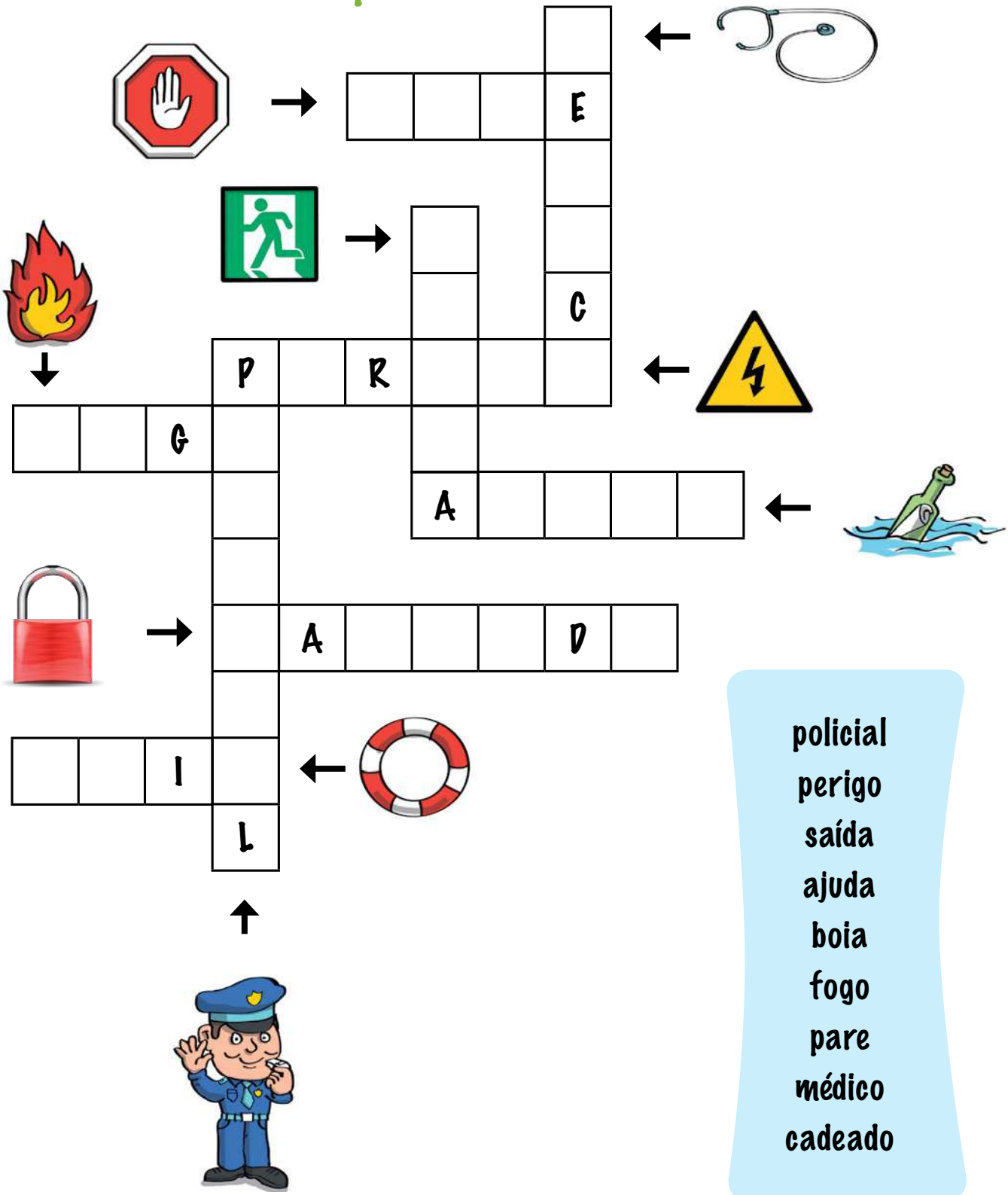
Tranque o !

Conecte a chave correta que tranca o objeto



PALAVRAS cruzadas

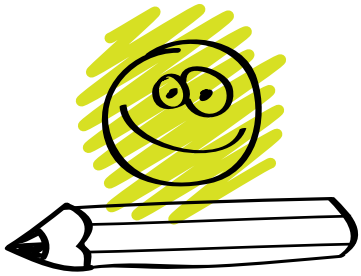
Preencha com as palavras



policial
perigo
saída
ajuda
boia
fogo
pare
médico
cadeado

Como se sentiria?

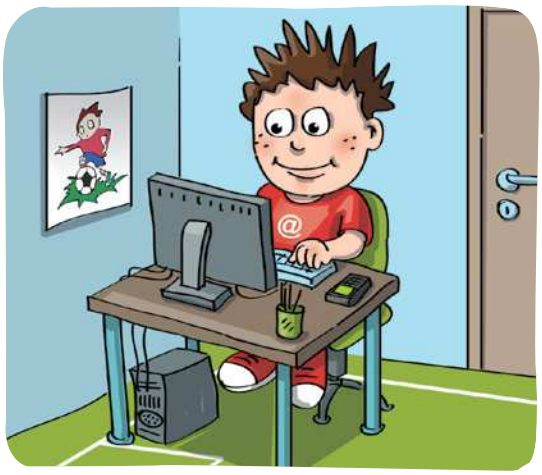
Associe os adesivos de emoções (C) às imagens certas



Como se sentiria?

Desenhe seu próprio símbolo!

Conte a história



Risque as palavras 'SPAM' e 'VIRUS' e complete a mensagem na caixa com as letras que sobrarem

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

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

Alex

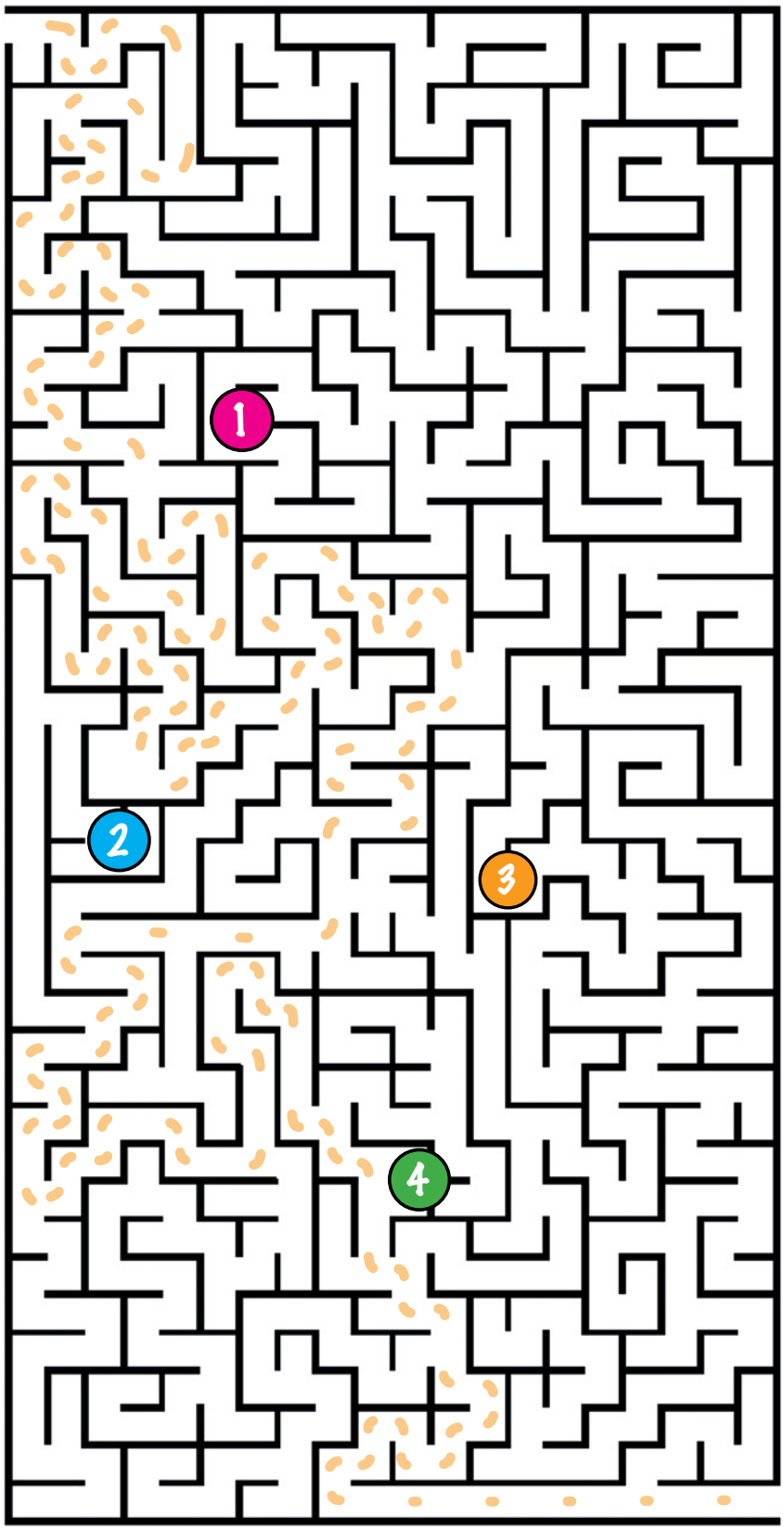
O_,

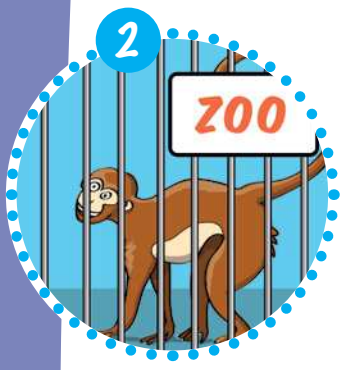
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _?

Esteja seguro!

Descubra aonde vai a Ana. Siga os passos dela!





PROTEJA

O SEU COMPUTADOR!

Os vírus estão invandindo seu computador. Você consegue encontrar os 10?

Insafe na Europa e o canal de prevenção dos perigos da Internet no Brasil

Áustria	www.saferinternet.at	Letônia	www.drossinternets.lv
Bélgica	www.clicksafe.be	Lituânia	www.draugiskasinternetas.lt
Bulgária	www.safenet.bg	Luxemburgo	www.bee-secure.lu
Chipre	www.cyberethics.info	Malta	www.mca.org.mt
Republica Tcheca	www.saferinternet.cz	Holanda	www.mijndigitalewereld.nl
Estônia	www.targaltinternetis.ee	Noruega	www.medietilsynet.no
Dinamarca	www.medieraadet.dk	Polônia	www.saferinternet.pl
Finlândia	www.ficora.fi	Portugal	www.internetsegura.pt
França	www.internetsanscrainte.fr	Romênia	www.sigur.info
Alemanha	www.klicksafe.de	Rússia	www.saferunet.ru
Grécia	www.saferinternet.gr	Eslováquia	www.zodpovedne.sk
Hungria	www.saferinternet.hu	Eslovênia	www.safe.si
Islândia	www.saft.is	Espanha	www.protegeles.com
Irlanda	www.webwise.ie	Suécia	www.medieradet.se
Itália	www.easy4.it	Reino Unido	www.saferinternet.org.uk

Brasil: www.safernet.org.br ONG Brasileira que atua na área no Brasil e oferece recursos educativos para a promoção do uso seguro e responsável da Internet. Este material foi traduzido para o Português brasileiro pela equipe da SaferNet com autorização da Rede Insafe. A SaferNet Brasil tem cooperação com a rede Insafe, mas não é um membro oficial.

PEGI

PEGI, também é apoiado pelo Programa Internet Segura da Comissão Europeia, e 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 www.pegi.info

Para conhecer o sistema de classificação indicativa brasileiro, acesse: portal.mj.gov.br/classificacao

FICHA TÉCNICA

Elaboração

uma publicação European Schoolnet

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

Elaborado em 2011

Illustrações e *design*

Jacqueline M. Jomain
Iddifix

Agradecimentos especiais

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

DIREITOS DO AUTOR

Título: Play and learn: Being online

Código: 9789490477

Número - ISBN: 9789490477448

EAN : 9789490477448

Direitos do 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://creative commons.org/licenses/by-nc-nd/3.0

EQUIPE TRADUÇÃO BRASIL

Caio Almeida - SaferNet Brasil
Melissa Wen - SaferNet Brasil
Rodrigo Nejm - SaferNet Brasil

Apoio no Brasil:

Realização: