

O QUE É, O QUE É: **CIDADANIA DIGITAL?**

Caderno de Aulas sobre Educação Digital para crianças

Ensino Fundamental - Anos Iniciais



Realização: Safernet Brasil, 2026

Financiamento: Governo do Reino Unido - *Digital Access Programme* (DAP)

*Esta publicação integra o projeto da Disciplina de Cidadania Digital, uma parceria da Safernet Brasil com o Governo do Reino Unido. **Mais informações em** cidadaniadigital.org.br.*

Link para download deste material: <https://bit.ly/caderno-educacao-digital-criancas>

Ficha técnica - 1ª edição



Coordenação

Guilherme Alves



Consultoria técnica

Januária Alves



Conteúdo

Gustavo Barreto e Guilherme Alves



Design

Barbara Yamasaki



Revisão

Isabella Ferro, Juliana Cunha,
Bianca Orrico Serrão



Ilustrações

Canva Design e IA Generativa

Licença de Uso

Esta é uma publicação gratuita distribuída sob uma licença Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0. Você tem direito a compartilhar e adaptar o material, mas deve dar os créditos e não pode utilizá-lo para fins comerciais. Se você adaptar o material e publicá-lo, deverá usar o mesmo tipo de licença. Leia os termos completos em: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt-br>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

O Que é, o que é [livro eletrônico] : cidadania digital? : caderno de aulas sobre educação digital para crianças : ensino fundamental : anos iniciais / Safernet Brasil ; [coordenação Guilherme Alves da Silva]. -- Salvador : SaferNet Brasil, 2026.
PDF

ISBN 978-85-65151-11-5

1. Cidadania (Ensino fundamental) 2. Educação digital 3. Professores - Formação I. Safernet Brasil. II. Silva, Guilherme Alves da.

26-353119.0

CDD-372.832

Índices para catálogo sistemático:

1. Cidadania : Ensino fundamental 372.832
Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

SUMÁRIO

Apresentação	<u>05</u>
Agradecimentos	<u>06</u>
Sobre este caderno	<u>07</u>
Por que falar sobre Cidadania Digital com crianças?	<u>08</u>
Como usar este material?	<u>08</u>
Diário de viagem	<u>09</u>
5 dicas para iniciar suas aulas	<u>10</u>
Como reagir a um relato espontâneo de violência online durante a aula?	<u>11</u>
A Safernet pode ajudar	<u>12</u>
Resumo das aulas	<u>13</u>
Planos de aula do 1º ano - O que é, o que é: Internet?	<u>15</u>
Planos de aula 2º ano - Empatia se aprende!	<u>23</u>
Planos de aula do 3º ano - Pegadas digitais	<u>33</u>
Planos de aula do 4º ano - Tempo, tempo, tempo	<u>46</u>
Planos de aula do 5º ano - Detetives digitais	<u>59</u>
Conteúdos Complementares	<u>78</u>
Diário de viagem (para imprimir)	<u>80</u>





Temos um convite!

- Este material gratuito faz parte do projeto da Disciplina de Cidadania Digital.
- O projeto tem alguns eixos de atuação. Confira:

Cadernos de aulas para professoras(es)

Planos de aula completos, alinhados à BNCC e voltados para ensino fundamental e médio

Curso de formação para professoras(es)

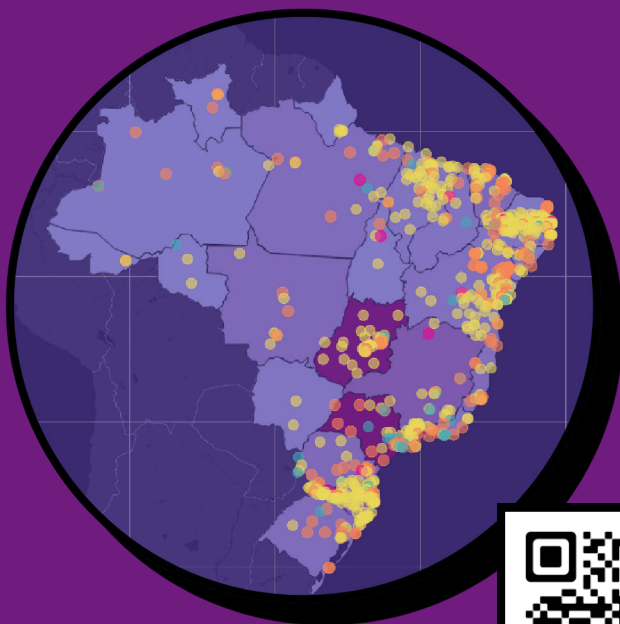
Online e autoinstrucional, disponível no Avamec, com certificado de conclusão

Mentoria para professoras(es)

Grupo de Whatsapp, aulas temáticas, lives e mais

Premiação e reconhecimento

Prêmio Cidadania Digital em Ação para professoras(es) e estudantes



- Cadastre-se gratuitamente para ter acesso a tudo que o projeto oferece!
- Sua escola pública também pode aparecer em nosso mapa, integrando uma rede de mais de 1000 instituições que estão promovendo a cidadania digital.

CADASTRE-SE AQUI!



Mais informações:
cidadaniadigital.org.br



@safernetbr



safernet.org.br

Apresentação

*“Este caderno de aulas é um convite para **explorar o mundo digital com as crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental de forma ética, segura e criativa**, e integra o projeto da **Disciplina de Cidadania Digital**, da Safernet Brasil e do Governo do Reino Unido.*

Lançado em 2021, este projeto tem apoiado escolas públicas e redes de ensino de todo o país na implementação das diretrizes de educação digital e computação a partir da ideia da cidadania digital. Até o início de 2026, já foram mais de 1000 escolas beneficiadas em todo o Brasil nos mais diversos contextos.

*Como um recurso inspirador, os planos de aula deste guia estão **alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao complemento da BNCC sobre Ensino de Computação (em especial o eixo de cultura digital), e a Resolução nº 02/2025 do Conselho Nacional de Educação**, que estabelece as diretrizes da Educação Digital nas escolas. Além disso, se alinha também ao **Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital) — Lei nº 15.211/2025**, que prevê a educação digital como um fundamento.*

Nossa proposta pedagógica prioriza o valor da brincadeira, da experimentação, das atividades desplugadas, e da contação de histórias. Esperamos que este material colabore para uma educação crítica e transformadora, preparando as novas gerações para questionar, sonhar e criar outras tecnologias”.



Guilherme Alves

Gerente de Projetos da Safernet Brasil e Coordenador da iniciativa

*“O lançamento deste caderno de aulas reafirma o compromisso do **Programa de Acesso Digital da Embaixada Britânica no Brasil** em promover uma internet mais segura e inclusiva por meio da educação digital nas escolas públicas brasileiras.*

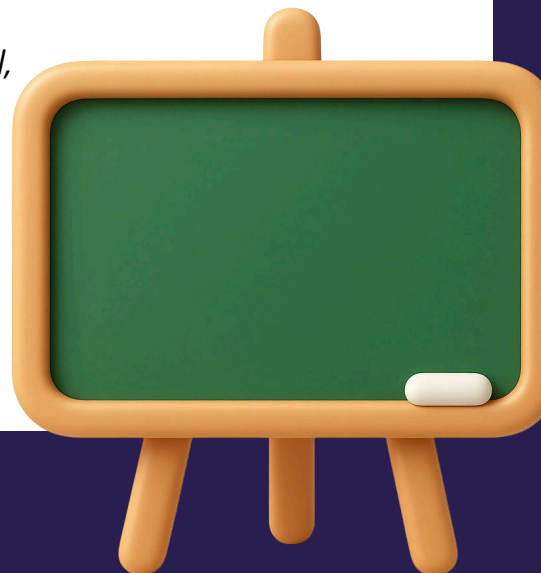
Temos investido em políticas de segurança online que integram educação, regulação, proteção e participação ativa da sociedade, partindo do entendimento de que crianças e adolescentes precisam de adultos preparados ao seu redor: professoras(es), famílias, gestores(as) públicos e instituições comprometidas.

Esta iniciativa faz parte do projeto Disciplina de Cidadania Digital, que já beneficiou mais de 110 mil estudantes no país e, agora, avança com este novo recurso voltado à alfabetização digital desde os primeiros anos, preparando as crianças para os desafios de um mundo hiperconectado.”



Julia Wolff

Gerente do Programa de Acesso Digital da Embaixada do Reino Unido no Brasil



Agradecimentos

Agradecemos o **Ministério da Educação**, em especial a **Secretaria de Educação Básica**, sua **Diretoria de Apoio à Gestão Educacional** e a **Coordenação-Geral de Educação Digital, Inovação e Conectividade**, pela parceria institucional que traz as bases para a criação deste material pedagógico destinado às escolas brasileiras.

Agradecemos também a **Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República**, em especial a **Secretaria de Políticas Digitais**, seu **Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática** e a **Coordenação-Geral de Educação Midiática**, também pela parceria institucional que fortalece e qualifica a pauta da Educação Midiática.

E, por fim, agradecemos às centenas de professoras e professores, estudantes, e gestores e gestoras de Secretarias de Educação, com os quais temos a honra de dialogar e aprender para criar este material.

Equipe Safernet Brasil



Sobre este caderno

A **Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei nº 9.394/1996)**, entende o preparo para o pleno exercício da cidadania como uma das finalidades da educação.

Em um mundo onde online e offline se misturam o tempo todo, não é mais possível falar em cidadania sem considerar o impacto do uso das tecnologias no dia a dia das pessoas, inclusive das crianças.

A ideia da Cidadania Digital, portanto, está para além de **“ser cidadã ou cidadão na Internet”**. Segundo o guia “Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais” (2025), ela engloba:

- A condição de ser cidadão ou cidadã nos ambientes digitais de interação (como as redes sociais), assim como nos ambientes não virtuais que podem ser impactados diretamente pelo uso de tecnologias digitais;
- O conjunto de direitos e deveres criados para regular a interação entre as pessoas durante o uso de tecnologias digitais, inclusive com a criação de leis específicas contra crimes cometidos nos ambientes virtuais de interação;
- O próprio exercício do conjunto de direitos civis, políticos e sociais na atualidade, exercício esse que pode ser facilitado ou não pelo acesso e uso responsável, ético e seguro das tecnologias digitais.

Logo, quando falamos sobre **Cidadania Digital**, estamos nos referindo a um conceito amplo, que envolve vários subtemas, como segurança, privacidade, reputação, respeito, empatia e afeto, autocuidado, bem-estar, prevenção às violências, educação midiática e combate à desinformação.



No Brasil, um amplo conjunto de leis e diretrizes qualificam este trabalho. Podemos citar, em retrospecto: o **Plano Nacional de Educação 2026-2036** (Lei nº 15.388/2026), o **ECA Digital** (Lei nº 15.211/2025), a **Estratégia Brasileira de Educação Midiática** (2025), a **Lei de restrição ao uso de celulares nas escolas** (Lei nº 15.100/2025), a **Política Nacional de Educação Digital** (Lei nº 14.533/2023), a **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais** (Lei nº 13.709/2018), o **Programa de Combate à Intimidação Sistemática - Bullying** (Lei nº 13.185/2015), o **Marco Civil da Internet** (Lei nº 12.965/2014), entre outras.

Nas diretrizes de educação, devemos citar em especial o **Complemento da BNCC sobre Computação** (2022) e a **BNCC - Base Nacional Comum Curricular** (2017). Mais recentemente, a **Resolução nº 2/2025 do Conselho Nacional de Educação** harmonizou as diretrizes e estabeleceu a Cidadania Digital como “dimensão estruturante das competências e habilidades relacionadas à educação digital e midiática” (...).

A partir de 2026, a Educação Digital passa ser obrigatória para todas as escolas de Educação Básica do Brasil. Sabemos que colocar isso em prática é desafiador. Por isso, este material está alinhado a este conjunto de leis e diretrizes e foi construído para **apoiar professores e professoras dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental no desafio da construção de práticas pedagógicas**, sempre adaptáveis aos mais diversos contextos.

Aproveite e deixe-nos saber do impacto deste material em suas aulas!



Por que falar sobre Cidadania Digital com crianças?

- De acordo com a Pesquisa TIC Kids Online 2025, 91% das crianças brasileiras entre 9 e 10 anos e 97% daquelas entre 11 e 12 anos usam a Internet todos os dias. O primeiro acesso tem acontecido cada vez mais cedo: para quase 3 em cada 10 crianças, aconteceu até os 6 anos de idade.
- Segundo a UNICEF (2026), em apenas um ano, quase 1 a cada 5 adolescentes de 12 a 17 anos (19%) foi vítima de exploração e/ou abuso sexual facilitados pela tecnologia no Brasil;
- Em 2025, o Canal de Denúncias da Safernet recebeu mais de 63 mil denúncias únicas envolvendo imagens de abuso e/ou exploração sexual infantojuvenil.
- Além das diretrizes de educação, o ECA Digital (Lei nº 15.211/2025) estabeleceu a educação digital como princípio e direito das crianças e adolescentes

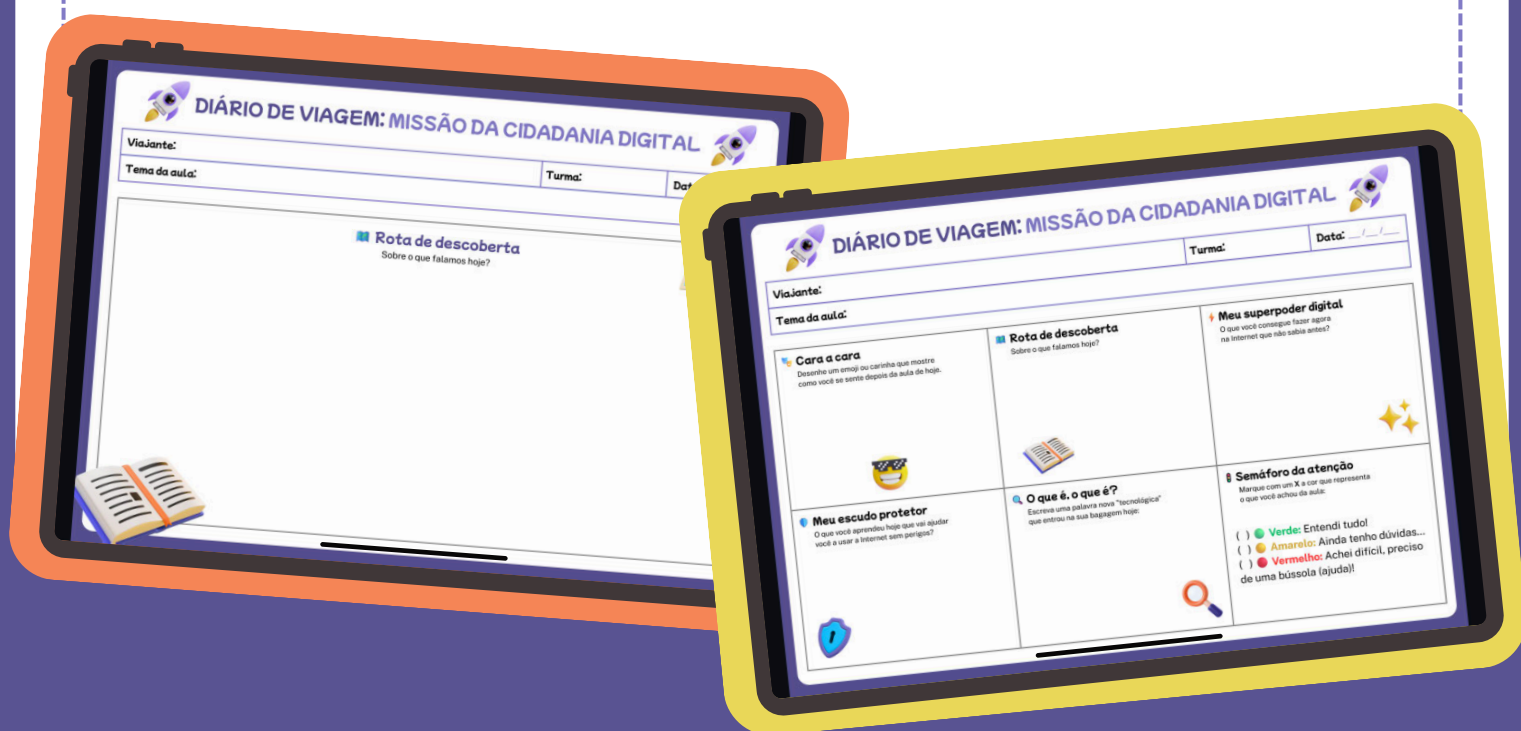
Como usar este material?

- Este caderno de aulas foi criado como um recurso para “traduzir” o que está previsto na Base Nacional Comum Curricular, em especial no eixo de Cultura Digital do complemento de Computação, em práticas pedagógicas.
- Você vai encontrar 5 planos de aula, com sugestão de duração de 3h/aula cada, pensados para cada ano escolar dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.
- Todas as atividades também estão alinhadas a outros marcos normativos, como o ECA Digital (2025), a Resolução nº 2/2025 do Conselho Nacional de Educação, a Política Nacional de Educação Digital (2023), a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (2018), o Programa de Combate à Intimidação Sistemática - Bullying (2015), o Marco Civil da Internet (2014), entre outros.
- Para cada plano de aula, trazemos as competências e habilidades da BNCC que serão articuladas e os objetivos das aulas. Logo após, você encontra o roteiro completo da atividade.
- Ao final de cada plano, também temos materiais complementares que você pode utilizar para enriquecer suas aulas.
- As aulas são pensadas para funcionar em diferentes contextos escolares, trazendo sugestões de adaptações. A maioria das atividades são desplugadas, ou seja, não requerem dispositivos eletrônicos ou acesso à internet.
- **Você pode e deve adaptar os planos ao seu contexto e cronograma de aulas!**

Diário de viagem

Para facilitar o registro dos aprendizados e do impacto das atividades junto às crianças, criamos um recurso chamado Diário de Viagem.

- Ele poderá ser impresso e utilizado por você ao final de cada aula.
- Trata-se de um material flexível, que você pode usar tanto nas aulas propostas neste caderno, quanto em outras aulas ou atividades educativas focadas em educação digital.
- O objetivo é que as crianças possam registrar sua aprendizagem em três aspectos: seus sentimentos e emoções (importante em especial quando tratamos de temas mais sensíveis, como o cyberbullying); conteúdo (aprendizados novos que tiveram, seja relembando o que foi discutido, seja registrando uma palavra nova que aprenderam); e ação (o aprendizado transformado em práticas seguras).
- Compreendendo que as crianças podem estar em etapas diferentes da alfabetização, você pode escolher entre desenhos ou escrita para alguns itens.
- Não é necessário preencher todos os itens, você pode escolher aquilo que fizer mais sentido para cada aula.
- **Você encontra o Diário de Viagem no final do caderno.**



5 dicas para iniciar suas aulas:



- **Seu ponto de partida:** avalie os conhecimentos prévios das crianças antes de propor as atividades. Não só para avaliar o que sabem e o que desejam saber sobre o tema, mas para envolvê-las no planejamento do que vão desenvolver, propiciando uma sensação de pertencimento às aulas.



- **Avalie a maturidade da turma:** observe o nível de maturidade que a turma tem para saber até que ponto terão condições de avançar em temas mais complexos.



- **Adapte o material de acordo com o seu contexto:** além de avaliar o nível de aprofundamento de um tema, é possível adequar as atividades para a sua realidade. Lembre-se que esses planos são apenas guias.



- **Crie um ambiente de confiança e segurança:** crie um espaço de acolhimento sem julgamentos, onde não haja respostas "certas" ou "erradas" nas atividades de percepção.

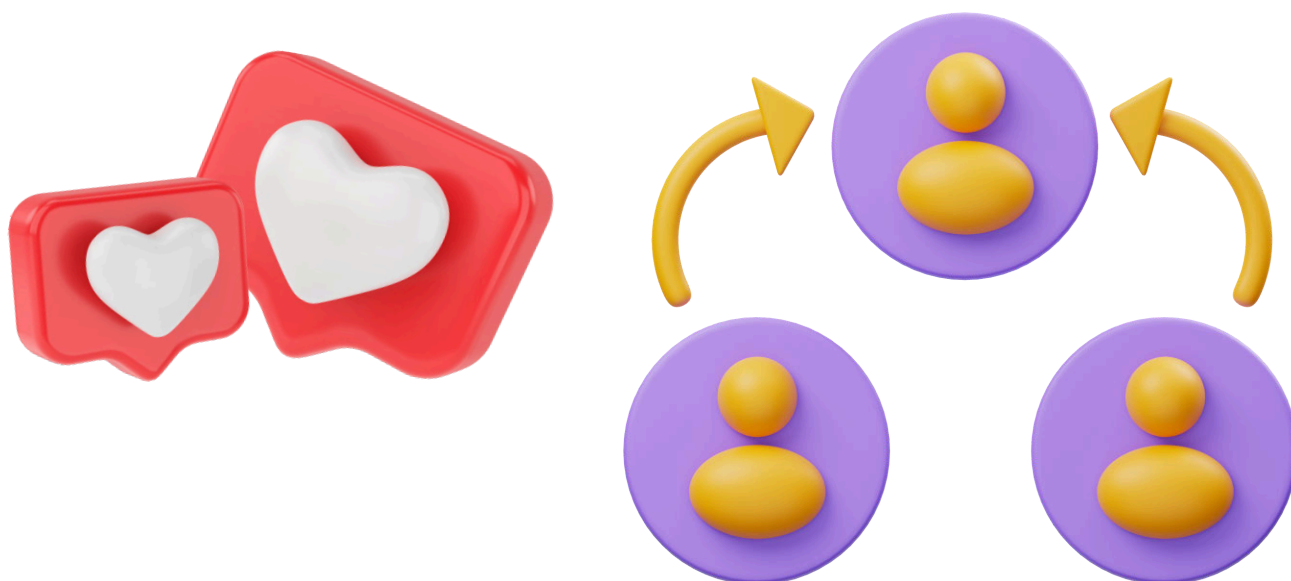


- **Busque envolver a família e a escola:** o suporte da família e da escola é essencial na proteção online das crianças. Educar para a Cidadania Digital exige a participação de todo mundo, em especial porque esperamos que as aulas sejam refletidas em mudanças de hábito dentro e fora da escola.



Como reagir a um relato espontâneo de violência online durante a aula?

- Quando abordamos as temáticas relacionadas à cidadania digital em sala de aula é possível que ocorram relatos de situações que envolvem violência online vivenciada ou testemunhadas pelas crianças durante o uso de jogos online, redes sociais ou outras plataformas digitais.
- Chamamos esse relato de espontâneo porque ele ocorre de forma voluntária a algum adulto. Nesse caso, o adulto pode ser você, professor(a). Por isso, devemos ficar atentos aos sinais, ao comportamento das crianças, ao que está sendo manifestado pela fala ou por outros meios de expressão, como desenhos e textos escritos.
- Por se tratar de um momento sensível, é importante que você esteja preparada(o) para agir de forma responsável e acolhedora, sem julgamentos, garantindo o apoio à criança. Além do acolhimento, você deve reportar à coordenação da escola para que seja realizado o encaminhamento da criança ou adolescente e de seus responsáveis para a realização da escuta especializada.
- Durante todo o processo, é importante reforçar que a criança ou adolescente não é culpada pelo o que aconteceu. Lembre-se: se ela fez esse relato, é porque confia em você, por isso é muito importante manter esse vínculo de confiança.



A Safernet pode ajudar



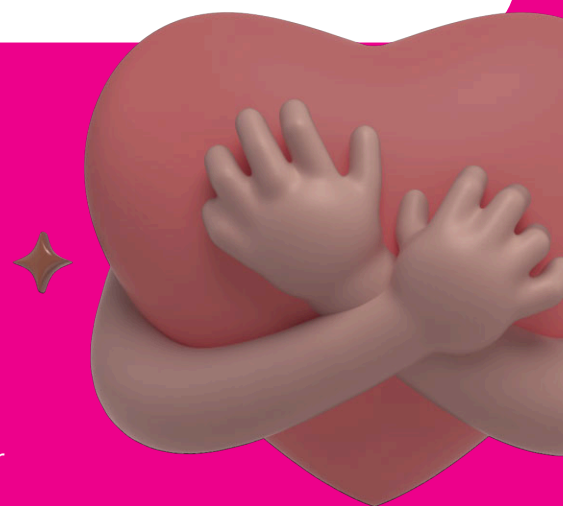
Canal de Denúncias de violações de direitos humanos online: denuncie.org.br. Qualquer pessoa pode usar este canal para denunciar conteúdos que estejam públicos na Internet e representem violações como abuso e exploração sexual infantojuvenil, racismo, violência contra as mulheres, lgbtfobia, entre outros. Basta que o denunciante tenha o link (URL) do conteúdo. A denúncia é gratuita, anônima e sigilosa, e é encaminhada a autoridades competentes, como o Ministério Público e Polícia Federal.



Canal de Denúncias Escola Segura: gov.br/escolasegura. Semelhante ao primeiro canal, mas focado em denúncias de conteúdos de ameaça de ataques a escolas. Equipes do Ministério da Justiça e Segurança Pública analisam as denúncias e tomam as ações pertinentes, envolvendo, se necessário, a Polícia. A denúncia também é gratuita, anônima e sigilosa.



Canal de Ajuda: canaldeajuda.org.br. Serviço gratuito, anônimo e sigiloso de orientação e acolhimento de vítimas de violência online, como cyberbullying, ameaças de compartilhamento de conteúdo íntimo, entre outros. A criança ou adolescente pode procurar o canal, mas também educadoras(es) e pais, mães e responsáveis que querem orientações sobre violências sofridas por crianças e adolescentes sob sua responsabilidade.



Resumo das aulas

1º ano - O que é, o que é: Internet?

3 aulas

Temas:

- O que é a Internet e para o que ela serve;
- Segurança e privacidade na Internet.



Resumo:

O roteiro introduzirá o conceito de Internet para o 1º ano através de adivinhas e do conto João e Maria. O objetivo será diferenciar os mundos físico e digital, enfatizando que a rede é um espaço público que exige a supervisão de adultos. Por meio de desenhos e dinâmicas com barbante, as crianças visualizarão a conectividade e aprenderão a desconfiar de promessas de pessoas estranhas, culminando no compromisso familiar com o uso seguro da Internet.

2º ano - Empatia se aprende!

3 aulas

Temas:

- Respeito e empatia online;
- Cyberbullying.



Resumo:

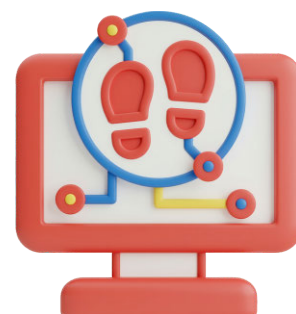
O roteiro trabalhará as noções de empatia e combate ao cyberbullying no 2º ano. Pela mímica e exibição de vídeo, as crianças aprenderão a ler suas emoções e o contexto dos emojis. A dinâmica física de trocar sapatos ilustrará como as agressões online "apertam e machucam" outras pessoas. O objetivo é consolidar que o digital é real, ensinando a importância de nunca culpar a vítima e incentivando o diálogo com adultos de confiança.

3º ano - Pegadas Digitais

3 aulas

Temas:

- Rastros digitais;
- Relações seguras online.



Resumo:

O roteiro "Pegadas Digitais" utilizará a lenda do Curupira para ensinar sobre privacidade digital. As crianças aprenderão a diferenciar dados de informações e aplicarão a técnica de decomposição para resolver riscos como aliciamento e desinformação. A atividade culminará no mapeamento de redes de apoio e no compromisso com o uso ético da rede, fortalecendo a segurança através do diálogo com adultos de confiança.

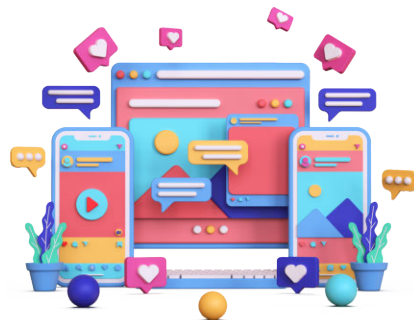
Resumo das aulas

4º ano - Tempo, tempo, tempo

3 aulas

Temas:

- Autocuidado e bem-estar digital;
- Uso excessivo das telas.



Resumo:

O roteiro do 4º ano focará no bem-estar e autocuidado digital. A partir da sensibilização com a história "Patinho Feio" buscaremos desconstruir a falsa perfeição das redes e filtros enganosos. Na Aula 2, a matemática entra em cena para converter o tempo abstrato em métricas reais de uso. O ciclo fecha com o protagonismo das crianças criando conteúdos de conscientização.

5º ano - Detetives digitais

3 aulas

Temas:

- Educação midiática;
- Combate à desinformação;
- Uso responsável de Inteligência Artificial



Resumo:

O roteiro "Detetives Digitais" preparará as crianças do 5º ano para investigar os conteúdos da Internet, inclusive aqueles criados por Inteligência Artificial. Através de dinâmicas, compreenderão como a desinformação omite fatos. O checklist investigativo ensina a checar fonte, data, propósito e impacto. Na prática, analisarão exemplos de notícias para distinguir se é verdadeiro do falso. A missão termina com o compromisso ético de não compartilhar conteúdos antes de checá-los.

O que é, o que é: Internet?



Temas

O que é a Internet e para o que ela serve; Segurança e privacidade na internet.



Competências gerais

- Competência 1 (Conhecimento)
- Competência 2 (Pensamento Científico, Crítico e Criativo)
- Competência 4 (Comunicação)
- Competência 5 (Cultura Digital)



Etapa de ensino e ano

Ensino Fundamental
Anos Iniciais
1º ano



Tempo de duração

3 horas/aula



Objetivos

- Compreender o conceito de Internet como uma rede global que permite a comunicação rápida e a troca de informações entre pessoas e dispositivos em diferentes lugares do planeta;
- Conhecer o universo digital identificando que é diferente do mundo físico, mas que ambos estão interconectados, dada a presença e o uso do digital na sociedade em que vivemos;
- Reconhecer a importância da supervisão de adultos de confiança para garantir a segurança e a proteção de dados pessoais durante a navegação online.



O que é, o que é: Internet?



Habilidades

Computação

(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.

(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens. **(EF01CO06)** Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas. **(EF01CO07)** Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.

Educação Física

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

Arte

(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais. **(EF15AR05)** Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade. **(EF15AR06)** Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

Língua Portuguesa

(EF15LP09) Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado. **(EF15LP10)**

Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário. **(EF01LP16)** Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade. **(EF15LP18)** Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

Geografia

(EF01GE01) Descrever características observadas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares. **(EF01GE08)** Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários, contos literários, histórias inventadas e brincadeiras.

História

(EF01HI04) Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade), reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem.

Ensino Religioso

(EF01ER05) Identificar e acolher sentimentos, lembranças, memórias e saberes de cada um. **(EF01ER06)**

Identificar as diferentes formas pelas quais as pessoas manifestam sentimentos, ideias, memórias, gostos e crenças em diferentes espaços.

O que é, o que é: Internet?



Preparação da aula



Para o(a) professor(a):

- Livro com história de João e Maria ou projetor/ tablet para mostrar as ilustrações da versão digital
- Estar afiado(a) para explicar o que é a "Internet"
- Barbante e prendedores ou fita adesiva
- Bonequinhos de papel ou uma cirandinha de papel para representar os adultos que cuidam das crianças (veja como fazer neste [vídeo](#))
- Papel e lápis para a atividade de desenho
- Na aula 1, se alguém desenhar um "amigo misterioso" ou algo que cause medo na Internet, esteja preparado(a) para acolher a criança.



Para as crianças:

- Trazer seus lápis de cor ou giz de cera
- Estar pronto para ouvir histórias e ajudar a construir uma rede que vai atravessar a sala inteira!

No 1º ano é fundamental ajudar a criança a entender o que é a Internet, para o que ela serve e conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias. Também é importante desenvolver a noção de diferenças entre o mundo físico e o digital, apesar de ambos se interconectarem, e a importância de que o uso que fazem dos dispositivos seja sempre compartilhado e mediado por adultos de confiança.

Aula 1

1.1. Atividade 1: O que é, o que é: Internet?

15 minutos

Inicie a aula por meio de uma brincadeira de adivinhação com as crianças. Caso elas não conheçam a dinâmica, busque contextualizá-la informando que você fará a descrição de algo e elas precisarão descobrir sobre o que você está falando. Essa é uma forma lúdica de construção da noção do que é Internet e para que ela serve. Desafie as crianças a fazer a seguinte descoberta:

- *O que é, o que é? Quem poderá descobrir sobre o que eu estou falando? Não tenho pernas, mas consigo viajar o mundo num piscar de olhos. Não sou o ar, mas estou em todo lugar à sua volta. Viajo por fios e pelo céu para chegar ao seu celular, tablet e televisão. Te ajudo a conversar com quem está distante. Mas atenção: para passear por mim com segurança, você deve sempre estar de mãos dadas com um adulto responsável e ter cuidado com quem conversa. Quem sou eu?*

Resposta: A Internet. Você pode brincar com a adivinha trazendo perguntas e dicas que ajudem a chegar na resposta. Por exemplo: “Como a gente conversa com alguém que está muito distante?”.

1.2. Conhecendo a Internet



10 minutos

Após a adivinha, faça algumas perguntas norteadoras para a turma. Essas questões ajudarão a medir o nível de familiaridade das crianças com o tema da aula.

- *Vocês sabem o que é Internet? Na casa de vocês, alguém usa Internet? E vocês, usam? Quais são os aparelhinhos que usamos para acessar a Internet?*

É natural que as crianças tenham dificuldade de responder às perguntas e de diferenciar a **Internet** (infraestrutura e protocolos técnicos que permitem a comunicação entre diferentes dispositivos), das **aplicações de Internet** (isto é, os aplicativos, sites, jogos, redes sociais, serviços online etc) e os **dispositivos que usamos para acessá-la** (celular, tablet, computador etc). Para fins desta atividade, o objetivo é que elas entendam as diferentes atividades cotidianas que já existem ao seu redor e que são possíveis através desta rede “invisível” que conecta pessoas do mundo todo.

Para ajudar, você pode dar exemplos: “quem aqui já fez uma videochamada com um parente que mora em outra cidade?”, “você já baixou algum jogo no celular da mãe, pai, irmã(o) mais velho(a) ou adulto da sua família?”. E explicar que essas atividades só são possíveis porque existe essa rede (a Internet) que nos conecta.

Em seguida, a partir das respostas, converse sobre o uso que fazem da Internet ou o motivo de não utilizarem. Para finalizar, siga com a próxima atividade para explicar cada pedaço da adivinha.

1.3. Desvendando a Adivinha

25 minutos



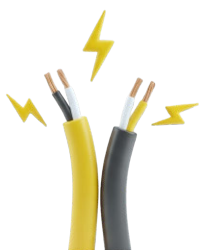
"Não tenho pernas, mas consigo viajar o mundo num piscar de olhos"

Isso significa que a Internet é extremamente rápida! Ela consegue levar uma mensagem ou um vídeo daqui até o outro lado do planeta Terra em menos de um segundo. Quais outras formas temos para viajar o mundo?



"Não sou o ar, mas estou em todo lugar à sua volta"

Mesmo que a gente não consiga ver ou pegar a Internet com as mãos, ela está em quase todos os lugares, seja em nossa casa, na escola e até nas praças. É como uma grande teia invisível que permite que um "aparelhinho" converse com outro mesmo que eles não estejam conectados por um cabo físico.



"Viajo por fios e pelo céu para chegar ao seu celular, tablet e televisão"

Para a Internet funcionar, ela usa "estradas" para fazer um conteúdo chegar de um lado a outro: às vezes nossas fotos e vídeos viajam por cabos e outras vezes por ondas invisíveis (como o Wi-Fi) que voam pelo céu até chegar nos nossos aparelhos.



"Te ajudo a conversar com quem está distante"

Uma das funções mais legais da Internet é diminuir a distância entre as pessoas. Com ela, você pode fazer uma chamada de vídeo para ver um parente ou amiga(o) que mora distante.



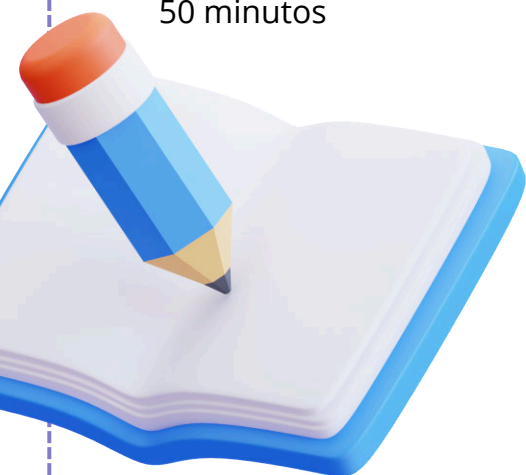
"Sempre estar de mãos dadas com um adulto responsável e ter cuidado com quem conversa"

Esta é a parte mais importante! A Internet cria "ruas" muito movimentadas, e cada jogo ou aplicativo que a gente usa é um parquinho onde a gente para e se diverte. Mas não são só nossos amigos e amigas que estão nesses parquinhos. A Internet está cheia de gente estranha e gente estranha faz coisas estranhas!

Por isso, precisamos de um adulto de confiança por perto para nos ajudar a utilizar a Internet com segurança. Explique que o adulto de confiança é aquela pessoa que cuida deles e delas: pode ser o pai, a mãe, os avós, irmã ou irmão mais velhos, e mesmo você, professor ou professora.

1.4. Atividade 2: Rede de Conexões

50 minutos



Chegou a hora da mão na massa. Vamos construir um varal com desenhos de cada estudante sobre o uso da Internet.

Primeiro, peça que cada criança desenhe em um papel algo que ela gosta de fazer usando a Internet e com quem ela faz isso. Dê exemplos: ver vídeos de bichinhos ou desenho animado com a mãe, jogar com a irmã ou irmão mais velhos, ou fazer chamadas de vídeo com a família.

No caso em que a criança não use dispositivos por algum motivo, peça que desenhe alguém usando.

Enquanto desenham, circule pela sala reforçando que aquela imagem representa uma parte da vida que acontece no mundo digital.

Construindo a Rede

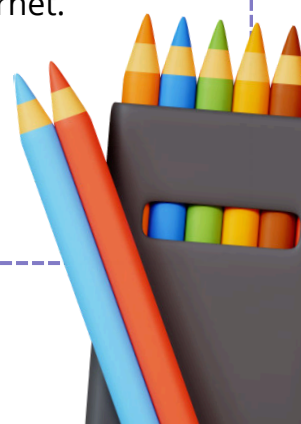
Estique um ou mais barbantes de uma ponta a outra da sala, na altura das crianças, amarrando-os em cadeiras ou móveis. Explique que o barbante representa a Internet, que conecta pessoas que estão em lugares diferentes. Peça que cada estudante pendure seu desenho no barbante usando um prendedor, fita adesiva ou outro material para prender o papel.

Mostre como os desenhos, que antes estavam isolados nas mesas, agora fazem parte de uma rede. Nesse caso, a Internet está representada como uma estrutura que conecta múltiplas experiências.

Para finalizar, traga os bonequinhos de papel ou a cirandinha de papel e cole-os junto de cada desenho. Explique como esses bonequinhos representam nossa família, que nos ajuda a usar a Internet de forma mais segura. Reforce que as crianças sempre devem ter um adulto responsável junto ou perto ao usarem o celular, o tablet, o videogame, o computador ou qualquer outro “aparelhinho”.

Finalize dando espaço para que as crianças falem mais sobre suas experiências ou se lembraram de mais alguma atividade que só é possível porque existe a Internet.

Importante: busque compreender o que foi desenhado por cada estudante. Identifique se algum desenho expõe potenciais riscos na Internet, como violência online, conteúdos inapropriados ou ilegais, ou contato com estranhos.



1.5. Atividade 3: A Floresta Digital

40 minutos

A partir da leitura dialogada por meio da história de João e Maria, sensibilize as crianças sobre a importância de realizar nossas “caminhadas” online com um planejamento (mapa), com segurança, e de não nos deixarmos seduzir por promessas fáceis (bruxa e casinha de doces).

Preferencialmente, busque uma versão física da história de João e Maria (por exemplo, em uma biblioteca), permitindo que as crianças possam tocar e também manipular o livro. Alternativamente, aqui também temos uma versão digital, que você pode exibir por um projetor ou imprimir: <https://bit.ly/livro-joao-e-maria>

Na sensibilização, você vai contando a história, mostrando as ilustrações e coletando as opiniões das crianças, possíveis questões, dúvidas, de maneira a despertar o interesse e a participação delas. Ao final, é importante que faça algumas perguntas direcionadas ao objetivo da aula, tais como:

- ***A internet pode ser como uma floresta? Como? Exemplo: cheia de caminhos e possibilidades. Mas, assim como na floresta, será que podemos entrar em qualquer lugar ou precisamos saber para onde estamos indo para evitar problemas/cilada?***
- ***Será que na Internet existem pessoas que agem como a bruxa da história, ou seja, oferecem doces, brinquedos, falam com a gente de um jeito carinhoso e depois podem nos fazer algum mal?***
- ***Será que se os pais de João e Maria estivessem viajando junto com eles, as crianças teriam caído na armadilha da bruxa? E na Internet, quando estamos com um adulto do lado, estamos mais ou menos seguros?***
- ***Nos jogos e aplicativos, às vezes recebemos recompensas quando passamos de fase ou ficamos muito tempo usando. São como os doces da bruxa. Vocês já passaram por algo assim?***

Promova um diálogo sobre as lições que podemos tirar dessa história, em especial o cuidado com “doces e promessas” de quem não conhecemos (inclusive na Internet). A bruxa da história nos ensina que nem todo mundo que conversa com a gente na Internet quer o nosso bem, e que os aplicativos e jogos podem nos enganar para ficarmos conectados mais tempo do que é o saudável. Dê espaço para que as crianças falem e tragam suas experiências. **Atente-se a sinais de violências vividas ou testemunhadas!**



1.6. Fechamento

10 minutos

Desafie as crianças a serem as "professoras" ou "professores" em casa hoje:

- Elas devem chegar em casa e contar para a família sobre a aula e o que aprenderam.
- Devem explicar para as pessoas adultas de casa que a Internet é como uma rua movimentada e que elas precisam da companhia de alguém responsável para seguir com segurança.

As crianças também podem perguntar: **"Qual é o nosso combinado de tempo para usar as telas em casa (celular, computador, tablet, videogame, televisão etc)?"**

Na próxima aula, será o momento de comentar sobre as experiências em casa.

1.7. Diário de viagem - para casa

Como complemento ao fechamento da atividade, você também pode distribuir uma página do Diário de Viagem e pedir para que eles e elas desenhem ou escrevam o que aprenderam. Esta é uma atividade opcional de fechamento que pode ser útil para mapear a repercussão das discussões com as crianças. **Acesse no final do caderno!**



Empatia se aprende!



Temas

Respeito e empatia online;
ciberbullying.



Competências gerais

- Competência 3 (Repertório cultural)
- Competência 4 (Comunicação)
- Competência 5 (Cultura digital)
- Competência 8 (Autoconhecimento e autocuidado)
- Competência 9 (Empatia e Cooperação)



Estapa de ensino e ano

Ensino Fundamental
Anos Iniciais
2º ano



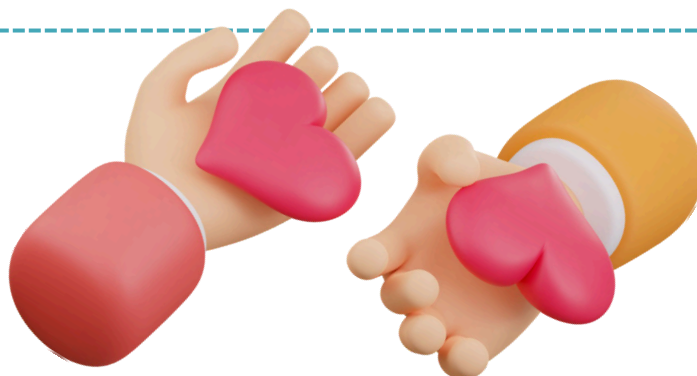
Tempo de duração

3 horas/aula

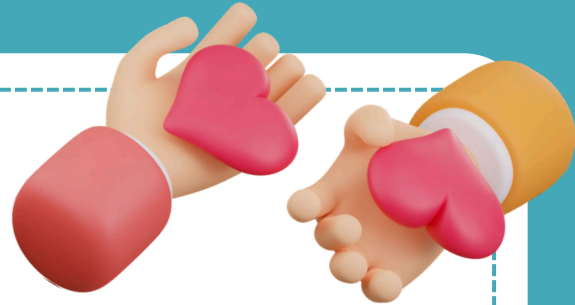


Objetivos

- Relacionar expressões de sentimentos do mundo real com representações digitais (emojis), compreendendo como essas linguagens multissemióticas comunicam emoções em ambientes virtuais;
- Exercitar a alteridade e a empatia por meio da mudança de perspectiva ("calçar o sapato do outro"), visando a valorização da diversidade e o combate a preconceitos em interações mediadas por tecnologia;
- Diferenciar comportamentos éticos de práticas de violência, como o ciberbullying, desenvolvendo a percepção de que as ações no mundo digital produzem impactos reais no bem-estar de outras pessoas.



Empatia se aprende!



Habilidades

Computação

(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais. **(EF02CO03)** Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos. **(EF02CO05)** Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola. **(EF02CO06)** Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.

Arte

(EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.). **(EF15AR21)** Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.

Língua Portuguesa

(EF15LP09) Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado. **(EF15LP10)** Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário. **(EF15LP11)** Reconhecer características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala, selecionando e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor. **(EF15LP12)** Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz. **(EF12LP01)** Ler palavras novas com precisão na decodificação; no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.

Geografia

(EF02GE02) Comparar costumes e tradições de diferentes populações inseridas no bairro ou comunidade em que vive, reconhecendo a importância do respeito às diferenças.

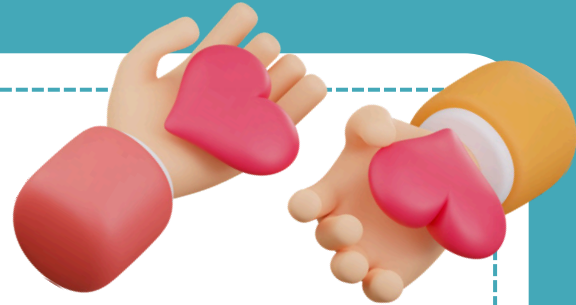
História

(EF02HI01) Reconhecer espaços de sociabilidade e identificar os motivos que aproximam e separam as pessoas em diferentes grupos sociais ou de parentesco.

Ensino Religioso

(EF02ER01) Reconhecer os diferentes espaços de convivência. **(EF02ER02)** Identificar costumes, crenças e formas diversas de viver em variados ambientes de convivência

Empatia se aprende!



Preparação da aula



Para o(a) professor(a):

- Revisar a definição de empatia (sentir com a outra pessoa) e compreender a diferença entre brincadeira e bullying/ciberbullying.
- Equipamentos: projetor e aparelho de som para a reprodução do "Cine Bartolinho".
- Preparar ou imprimir uma folha com a lista de emojis e seus significados contextuais.
- Organizar a sala para que as cadeiras fiquem em círculo, facilitando a troca de sapatos e a conversa olho no olho.



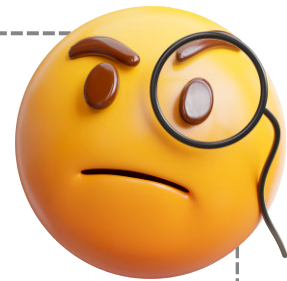
Para as(os) estudantes:

- No dia da aula 2, certifique-se de estar usando sapatos, tênis ou sandálias que possam ser trocados facilmente com outra criança durante a dinâmica;
- Vir preparado(a) para brincar de mímica e para "calçar os sapatos" dos outros!

Respeito, empatia e carinho se aprendem. A principal forma de aprendizado ocorre nos espaços de socialização, como no ambiente familiar e na escola. Porém, nem todas as famílias conseguem desenvolver exemplos de formas saudáveis de relacionamento. Precisamos entender que quem nunca foi tratado ou tratada de forma empática talvez não consiga desenvolver a empatia. Por isso, podemos fazer da sala de aula um espaço de afeto e de aprendizado sobre o respeito e empatia, principalmente nos ambientes digitais.

2.1. Início: Sensibilização

20 minutos



Inicie a aula com perguntas que estimulem a percepção sobre as emoções alheias:

- ***"Vocês já perceberam que um amigo ou amiga estava alegre, triste ou bravo só de olhar para o rosto dele ou dela?"*** Aqui, estimule que mostrem expressões faciais que remetam a essas emoções, brincando com a percepção deles sobre o impacto delas no corpo.
- ***"Nós mudamos a nossa aparência quando estamos alegres e quando estamos tristes?"*** Você pode completar com perguntas como "O que deixa vocês alegres? E tristes?", e preste atenção às respostas.
- ***"A gente também pode ficar triste, chateado ou alegre assistindo a algum vídeo ou quando estamos jogando?"*** Dependendo dos hábitos de uso de tecnologias, você pode esperar respostas que envolvam situações que eles e elas já vivenciaram ou testemunharam durante algum jogo online ou em alguma interação em aplicativos de mensagem. Estimule e pergunte o que as crianças sentiram nessas situações.

Após as respostas, você pode usar a dinâmica **"Mímica das Emoções"** com a turma para falar sobre quais expressões faciais podem estar atreladas a diferentes emoções e falar sobre a importância de reconhecer o que sentimos.

2.2. Atividade 1: Mímica das Emoções

20 minutos

Peça que as crianças, em dupla ou grupo, façam expressões faciais de: alegria, tristeza, raiva, medo e nojo. Elas devem tentar reconhecer as expressões das outras pessoas. Depois da atividade de mímica, você lança uma pergunta:

- ***"E na internet, onde não estamos perto, cara a cara, com uma pessoa, como podemos saber se ela ficou triste ou não gostou de algo que dissemos?"***

Algumas crianças podem falar sobre isolamento, sair do jogo ou mesmo usar uma "carinha" (emoji). Outras podem trazer situações que vivenciaram em chats, jogos, videochamadas, ou situações que ouviram em casa ou no noticiário. Caso não haja esse tipo de interação, apresente os emojis como uma forma de se expressar que é muito presente na Internet, e passe o vídeo a seguir.



2.3. Atividade 2: Cine Bartolinho

25 minutos

Agora, reproduza em sala o vídeo

É Legal ser Gentil - Bartolinho

(<https://www.youtube.com/watch?v=YIScUpeMXZI>)

Após a apresentação do vídeo, realize um debate rápido em sala:

- **"O Bartolinho usou palavras e ações gentis?"**
- **"Quais emojis foram usados pelo Bartolinho?"**
- **"Quais foram os emojis usados pelo lobo?"**

O personagem Bartolinho demonstra respeito e gentileza através de suas ações. Ele também utiliza palavras como "por favor" e "obrigado" e as "carinhas" (emojis) de coração (❤️), polegar para cima ou legal (👍) e abraço (🤗). Já o lobo usa emojis zombando do Bartolinho e polegar para baixo (👎), para desaprovar ou desanimar o colega.

Explique que ser gentil na internet é também saber se comunicar de forma respeitosa, escolhendo palavras e emojis que não machuquem as pessoas.



2.4. Atividade 3: Reconhecendo os emojis

20 minutos

Nesse momento explique os significados de alguns emojis. Assim como outros símbolos, seu significado é contextual, ou seja, pode mudar de uma situação para outra. Se possível, exiba os emojis e peça para que as crianças leiam os significados atribuídos a eles, dizendo se concordam ou se entendem outros significados.

❤️ **Coração** = Amor/carinho

👍 **Polegar para cima** = Legal / concorda

👎 **Polegar para baixo** = Não gostou

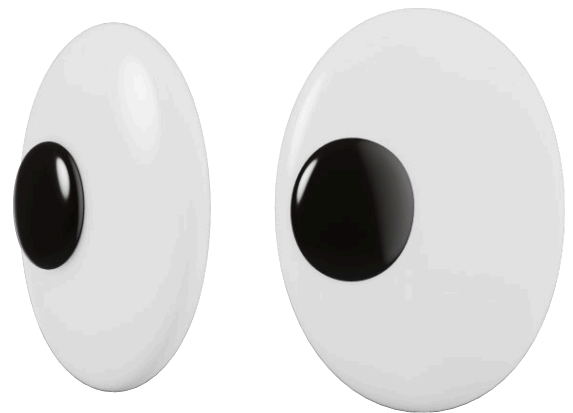
😡 **Carinha de bravo** = Raiva

😊 😊 😊 **Carinhas felizes** = Felicidade

😞 😞 😞 **Carinhas tristes** = Tristeza

🤢 🤢 **Carinha enjoada/vômito** = Nojo

😱 😱 😱 😱 **Carinhas de medo** = Medo/receio



Se possível, você também pode fazer uma atividade impressa para que as crianças fixem o conhecimento e reconheçam o significado de cada símbolo.

2.5 Atividade 4: Recados finais

15 minutos

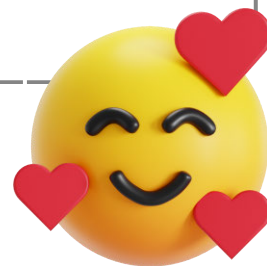
Para contextualizar:

Um levantamento da Safernet feito em redes sociais e aplicativos de mensagens em 2025 revelou aumento de 35% no número de emojis, palavras, siglas e hashtags, em português, utilizados para disfarçar discursos de ódio, assédio e abuso sexual, inclusive contra crianças e adolescentes. Em 2023 eram 963. Agora, são 1,3 mil.

Saiba mais em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2025/04/07/discursos-de-odio-nas-redes-sociais-emojis-ganham-significados-muito-diferentes-dos-originais-e-nao-sao-entendidos-por-todo-mundo.ghtml>

Por isso, faça a advertência de que nem sempre um emoji “positivo” significa boas intenções. Há pessoas que usam emojis para parecer que são boas e amigas, mas que na verdade estão escondendo quem elas são de verdade ou querem chamar a atenção de crianças. Por isso devemos estar espertos, porque o real significado de uma mensagem pode não ser o primeiro significado que pensamos.

- **Na Internet (como nos jogos, aplicativos de mensagens, chats etc), nem sempre conseguimos saber quem está do outro lado da tela.**
- **Pessoas ruins podem fingir que são boas e legais** para chamar a atenção de crianças, oferecendo vantagens no jogo ou pedindo para conversar sem que os pais saibam.
- **Nunca devemos aceitar esses convites.** E precisamos avisar aos adultos de confiança se alguém que não conhecemos tentar falar conosco!
- **Devemos ter especial atenção a pedidos de envio de fotos com pouca roupa ou de biquíni/sunga.**
- **Ao se sentir desconfortável diante de alguma conversa,** pare imediatamente e conte para uma pessoa a adulta de confiança.



2.6. Atividade 5: Calçar os sapatos do outro

45 minutos

A atividade de calçar os sapatos do outro é inspirada na exposição do Museu da Empatia, na Inglaterra, onde as pessoas entram e calçam os sapatos de outras pessoas com objetivo de imaginar o que essas outras pessoas sentem. O projeto já foi montado no Brasil e tem um site onde você pode conhecer mais da proposta: <https://museudaempatia.org.br/>

Esse tipo de atividade pode ser divertida e render boas conversas, explorando o tema da empatia e do combate ao bullying.

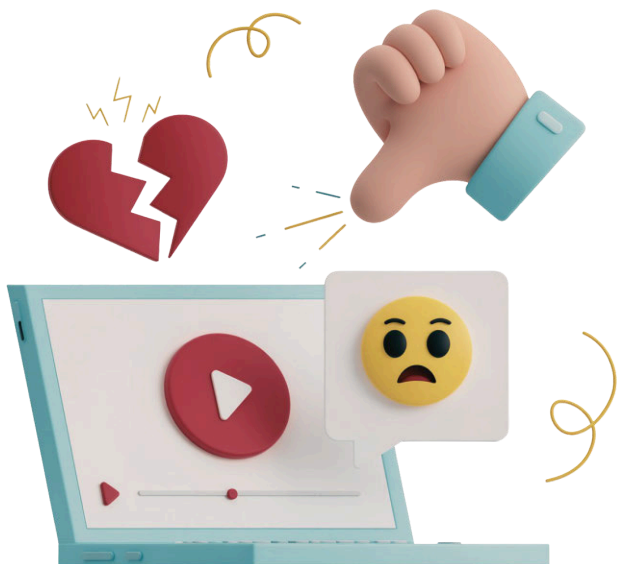
Primeiro, peça que as crianças se sentem em círculo e troquem seus calçados com a criança da sua esquerda. Em seguida, peça que tentem dar alguns passos. Faça alguns questionamentos:

- ***"O sapato está apertado? Está frouxo?"***
- ***"É diferente ou igual o seu?"***
- ***"É fácil caminhar com o calçado da outra pessoa?"***

Agora, peça para pararem onde estiverem e explique que caminhar com o sapato do outro nos ensina que cada pessoa sente as coisas de um jeito. Uma 'piadinha' que parece boba para quem faz, pode ser um 'sapato apertado' que machuca muito quem recebe. Ter empatia é buscar compreender os sentimentos e as emoções da outra pessoa.

Articule a dinâmica para refletirem sobre as "piadinhas" ou "brincadeiras" que podem machucar ou magoar outras pessoas. Esse é o momento para incluir o conceito de cyberbullying.





O que é o Cyberbullying?

Sabe quando alguém na escola todo dia faz uma brincadeira chata, diz palavras que magoam ou exclui um(a) colega de propósito, deixando ele ou ela tristes? Isso não é uma brincadeira: é bullying.

A diferença entre a brincadeira e o bullying é que na brincadeira todo mundo se diverte, já no caso do bullying sempre vai sair alguém triste ou ofendido.

O **ciberbullying** é uma situação parecida que acontece nos ambientes virtuais (como redes sociais, aplicativos de mensagem e jogos). Em vez de acontecer cara a cara, ele acontece através das telas. É todo tipo de situação que machuca ou incomoda e que se repete ainda que a gente tenha pedido para parar.

Pergunte:

- ***"Vocês já tinham ouvido falar dessas palavras: bullying e ciberbullying?"***
- ***"Alguém pode me explicar o que elas significam?"***
- ***"Será que acontecer na Internet faz com que o problema seja menos grave?"***
- ***"O que significaria 'calçar o sapato do outro' na Internet?"***

Dê alguns exemplos de formas de ciberbullying para o reconhecimento de comportamentos inadequados:

- **Mensagens chatas** que fazem o outro se sentir mal.
- **Figurinhas com fotos** de alguém e que são feitas para zombar ou caçoar.
- **Usar emojis** para zombar de algo que o colega postou.
- **Zombar da aparência** de alguém ou **espalhar os segredos** de uma pessoa na Internet.
- **Deixar um(a) colega de fora de um grupo só para a pessoa se sentir sozinha.**

Para concluir a atividade, faça uma metáfora para exemplificar que quando alguém sofre ciberbullying, é como se estivesse usando o tempo todo um sapato muito apertado que machuca o pé.



Importante:

A Lei nº 14.811, de 2024, tornou o bullying e o cyberbullying crimes no Brasil. Não é necessário que você aprofunde este ponto com as crianças, mas caso elas perguntem ou você entenda que é importante, vale reforçar que adultos, crianças e adolescentes podem ser responsabilizados caso cometam essas violências.

Racismo e Bullying:

As práticas violentas que configuram o bullying ou o cyberbullying são diversas e por vezes podem representar violências graves, como o racismo. O crime de injúria racial e de racismo são tipificados pela Lei nº 7.716/1989, que abrange não apenas os atos de discriminação ou violência motivados por cor, raça e etnia, mas também religião e procedência nacional. O bullying com motivação racista, portanto, é ainda mais grave e deve ser tratado de forma contundente pela escola. **Conheça formas de atuar sobre o tema com os documentos do programa Escola Que Protege, do Ministério da Educação.**

Atenção! A atividade de calçar o sapato do outro pode gerar algum tipo de constrangimento para estudantes que vivam em contextos de maior vulnerabilidade social ou mesmo que não tenham o “tênis da moda”. Avalie com cuidado a atividade para que o debate não seja levado para a comparação entre a beleza ou a qualidade de um sapato e outro. Se isso acontecer, você pode aproveitar para falar sobre a comparação social na Internet, isto é, o hábito de comparar a nossa vida com a vida dos influenciadores digitais e criadores de conteúdo, reforçando que esse é um hábito que articula emoções complicadas, como a frustração, a inveja ou a raiva. **Também atente-se às crianças com deficiência e/ou mobilidade reduzida para propor adaptações em que elas possam participar!**

Sugestões de adaptação: Para garantir que a atividade seja inclusiva e acolhedora, você pode sugerir a substituição da troca dos calçados físicos por “palmas de papel”, onde cada criança desenha e decora o contorno da própria mão, registrando dentro dele suas características (como cor dos olhos e da pele, nome, data de nascimento e brincadeiras favoritas); ao trocar os desenhos uns com os outros, a turma pratica o exercício de imaginar a jornada das outras pessoas, sua diversidade, e o valor do apoio (representado pelas mãos que podem se unir). Outra possibilidade é a criação de **“óculos da empatia”** feitos de papelão, que as crianças trocam entre si para simbolizar a mudança de perspectiva, permitindo que brinquem de enxergar o mundo — e as mensagens na Internet — através dos olhos de um(a) amigo(a), mantendo o foco inteiramente na conexão emocional e no respeito mútuo.





Acabar com o bullying é da minha Conta

Conheça o infográfico "Acabar com o bullying #édaminhaconta", voltado para conscientização de crianças e adolescentes sobre a importância do combate ao bullying. Esse recurso poderá ser utilizado na aula para ajudar a identificar vítimas, testemunhas e quem pratica bullying, e o que fazer nessas situações.

[Acesse aqui.](#)

2.7. Fechamento

5 minutos

Reforce que o respeito e a empatia devem nos acompanhar tanto em casa e na escola (offline) quanto nos jogos, redes sociais e vídeos online.

Mesmo que a gente não esteja vendo o rosto de uma pessoa, o que falamos através das redes pode afetá-la de várias formas. A tristeza que sentimos diante de uma ofensa, seja cara a cara, seja virtual, é verdadeira. **Lembre-se: o digital é real!**

Uma violência jamais deve ser justificada pelo seu jeito de ser. A atitude de quem te ofende ou intimida não é culpa sua. Diante de situações de bullying e cyberbullying, a criança deve procurar a mediação de um adulto responsável e não revidar as agressões. E quem assiste também tem um papel importante de apoiar quem está sofrendo e contar o que está acontecendo!

Sugestão de conteúdos complementares:

- Filme "Divertidamente" (Disney)
- Conto Bicho de Palha
- Livro "Flicts", de Ziraldo



2.8. Diário de viagem

Para casa

Como complemento ao fechamento da atividade, você também pode distribuir uma página do Diário de Viagem e pedir para que eles e elas desenhem ou escrevam o que aprenderam. Esta é uma atividade opcional de fechamento que pode ser útil para mapear a repercussão das discussões com as crianças. **Acesse no final do caderno!**

Pegadas digitais



Temas

Rastros digitais e relações seguras online.



Competências gerais

- Competência 2 (Pensamento Científico, Crítico e Criativo)
- Competência 3 (Repertório Cultural)
- Competência 5 (Cultura digital)
- Competência 7 (Argumentação)
- Competência 9 (Empatia e Cooperação)
- Competência 10 (Responsabilidade e Cidadania)



Etapas de ensino e ano

Ensino Fundamental
Anos Iniciais
3º ano



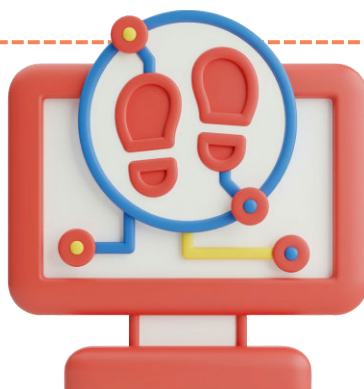
Tempo de duração

3 horas/aula

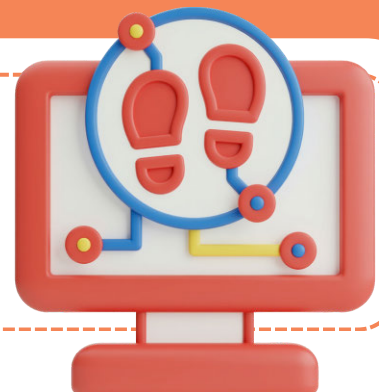


Objetivos

- Compreender a natureza e a permanência dos rastros digitais, analisando os riscos associados ao compartilhamento de informações sensíveis (como rosto e nome completo) na internet;
- Distinguir os conceitos de "dado" e "informação", percebendo como a união de dados pessoais isolados pode revelar segredos e trilhas sobre a identidade e localização do usuário;
- Aplicar a estratégia de decomposição para enfrentar problemas de segurança online, dividindo situações complexas em passos lógicos para encontrar soluções de proteção e denúncia;
- Entender a importância do diálogo com a família e com a escola diante de acontecimentos "estranhos" na Internet.



Pegadas digitais



Habilidades

Computação

(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação. **(EF03CO03)** Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções. **(EF03CO04)** Relacionar o conceito de informação com o de dado. **(EF03CO05)** Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada. **(EF03CO08)** Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais. **(EF03CO09)** Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.

Língua Portuguesa

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam. **(EF15LP09)** Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado. **(EF15LP10)** Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário. **(EF35LP03)** Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global. **(EF35LP15)** Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

Pegadas digitais



Preparação da aula



Para o(a) professor(a):

- Providenciar cartolinas, folhas de papel, canetinha/caneta de lousa e fita adesiva.



Para as crianças:

- Trazer lápis de cor, giz de cera ou hidrocor para desenhar.

Em um contexto de hiperconectividade entre crianças e adolescentes, a maneira de relacionar-se tem sido transformada e passou a ser mediada também por dispositivos digitais. É natural que crianças queiram fazer parte desse mundo, mas é essencial saberem que existem pessoas mal intencionadas que podem se aproveitar das informações e conteúdos compartilhadas em jogos, redes sociais e outras plataformas. É importante pensarmos nas consequências. Na Internet é muito difícil ter controle sobre as informações criadas e compartilhadas. Já pensou nisso?

3.1. Atividade 1: Nossas pegadas digitais

25 minutos

Inicie a aula com a leitura dialogada da lenda do Curupira (acesse uma versão digital da lenda [aqui](#).) Trata-se de um dos personagens mais famosos do folclore brasileiro, conhecido como o guardião da floresta. Ele é descrito como um menino de cabelo cor de fogo e com os pés virados para trás, usados como estratégia para fazer pegadas invertidas para enganar caçadores e pessoas más. Quando um caçador tenta segui-lo, acaba indo na direção errada. Tudo isso era feito para proteger as árvores e os animais.

Explique que ele esconde seu rastro verdadeiro por meio das pegadas invertidas. **Rastro é um sinal de que você passou por algum lugar.** No caso da história, as pegadas que o Curupira deixa no chão na floresta (dê outros exemplos, como a marca de um pneu no asfalto, o cheiro do perfume de alguém que acabou de passar, ou um quarto bagunçado). Aproveite o diálogo para questionar a turma:

- ***“E nós? Quando usamos o tablet, celular ou computador, será que também deixamos rastros do que fazemos? Alguém pode saber o que vimos ou fizemos na Internet?”***

Aqui, dialogue com a ideia de que a Internet é uma rede pela qual acessamos muitos conteúdos: jogos, fotos, vídeos, filmes, mensagens. E que, para ela funcionar, o nosso “aparelhinho” (tablet, celular, computador, videogame, televisão, relógio digital...) se comunica com outros dispositivos, e essa comunicação deixa registros. Por exemplo, quando você baixa um jogo e faz uma conta para usar, você deixa um rastro (email ou nome de usuário). Ou quando você envia uma mensagem para alguém, os dados do seu telefone também são registrados. E quando alguém deixa um “like” em uma foto? Ou quando cria uma figurinha? Dê exemplos para que eles e elas identifiquem a ideia de que toda comunicação virtual é feita a partir da **troca de informações**.



- ***“O Curupira tenta disfarçar os seus rastros para que os caçadores não o encontrem. Como podemos nos inspirar nele para evitar que caçadores nos encontrem na Internet?”***

É possível que as crianças tragam exemplos de conselhos que ouviram de suas famílias ou no noticiário, como não falar o nome verdadeiro em um chat ou postar fotos com seu rosto na Internet. Reforce essas boas práticas.





Nossas pegadas/rastros digitais

Diferente do Curupira, nossas **pegadas ou rastros digitais** têm os pés virados para frente e podem ser descobertas por quem sabe procurar, o que pode permitir que estranhos descubram nossos caminhos.

Existem diferentes tipos de pegadas. Um exemplo são aquelas que deixamos quando acessamos um vídeo, jogo ou enviamos uma mensagem. Na Internet, cada "curtida", foto postada ou site visitado deixa um rastro e pode mostrar quem somos, o que gostamos ou quais conteúdos vimos. Além disso, empresas podem coletar nossos dados para vender anúncios ou mostrar conteúdos e jogos que elas acham que podem nos interessar. **Essa situação muda com o ECA Digital, que proíbe os anúncios "personalizados" com base na coleta de dados de crianças e adolescentes.**

Outro tipo de pegada envolve **dados pessoais**, ou seja, que podem ser usados para saber quem nós somos. Nosso nome, endereço, data de nascimento e nome dos pais, por exemplo, são dados pessoais. Também informações sobre o nosso corpo, como a nossa digital ou uma foto do nosso rosto, que são dados que não podemos mudar facilmente, e por isso são chamados **dados pessoais sensíveis**.

Existem formas de diminuir nossas pegadas, como quando evitamos informar nossos dados pessoais se não tivermos certeza de que eles estão seguros.

Mas nem sempre isso é fácil! **E atenção: enquanto a chuva apaga as pegadas na terra, as digitais podem ficar para sempre!**

3.2. Atividade 2: Pegada, dados e informação

25 minutos

Explique para as crianças que uma pegada sozinha na terra pode até mostrar a direção de onde estamos indo, mas que apenas ao juntar várias pegadas é que descobrimos para onde alguém foi de fato. Na Internet é a mesma coisa: uma pegada sozinha é um "dado", enquanto várias pegadas juntas criam uma "informação".

Ou seja, o conjunto de dados passa a ter um sentido, contando uma história ou revelando um segredo, porque a partir desse conjunto temos uma informação sobre alguém.

Nesse momento, para facilitar a explicação, desenhe no lado esquerdo do quadro apenas uma pegada e escreva o nome "dado". No lado direito, desenhe uma trilha, um conjunto de pegadas na mesma direção, e acompanhe-as com a palavra "informação".



Dado



Informação

Agora, peça exemplos de alguns dados sobre você, professor(a), e adicione essas palavras no lado esquerdo do quadro. Exemplo: primeiro nome, cor da pele, idade, escola onde trabalha. Pergunte:

- ***“Se eu falar apenas um desses dados (por exemplo, a cor da minha pele), seria possível descobrir quem sou eu?”***
A resposta esperada é não, porque existem muitas e muitas pessoas com a mesma cor de pele.
- ***“E se eu juntar vários dados. Como a cor da minha pele, meu nome, minha idade, e a escola onde trabalho. Será que dá para descobrir que eu sou?”***

A resposta esperada é que sim, esses dados juntos representam uma informação, que é quem é o professor ou professora que está na frente deles. Ligue cada uma das palavras escritas e posicione-se abaixo ou o lado da palavra “informação” no quadro para demonstrar para as crianças que, ao unir vários dados pessoais, chegamos a uma informação concreta.



Nesse primeiro momento, esses conceitos podem parecer confusos ou abstratos para as crianças, por isso ajude-as a formular tais noções, mas não entregue as respostas. Quando for pedir exemplos, use perguntas norteadoras para guiar o raciocínio.

Por exemplo, pergunte:

- **"Qual é o primeiro dado pessoal que vocês contam para alguém quando se conhecem?"**

Resposta esperada: Nome. Elas também podem dizer "user" ou usuário, ao se referirem aos apelidos em jogos ou fóruns.

- **"Faz diferença se uma pessoa sabe apenas o seu primeiro nome ou seu nome completo?"**

Resposta esperada: Sim, porque o primeiro nome é compartilhado com muitas pessoas, mas o nome e sobrenome é apenas seu. O primeiro nome é um dado, mas o nome junto do sobrenome se torna uma informação.

- **"Quantas pessoas gostam de um jogo específico [você pode citar um que é popular entre as crianças]? Isso é um dado. E se eu souber também qual é o seu usuário dentro do jogo?"**

Resposta esperada: Você terá uma informação completa.

- **"Agora, o que acontece se alguém juntar seu nome, o nome do jogo e a cidade onde mora?"**

Resposta esperada: É possível formar um mapa de quem é você e onde te encontrar, isto é, temos uma informação.



Cuidado com os "Caçadores"!

Lembre que, na lenda do Curupira, o caçador estava na floresta para matar os animais e derrubar as árvores. Já na internet, existem **"caçadores de informações"** (como golpistas e aliciadores), que usam nossas pegadas para tentar chegar até nós ou roubar nossos segredos. **Se deixarmos uma trilha com nosso nome, endereço, nome da escola ou fotos dos lugares que frequentamos, estamos dando o mapa do tesouro para o caçador.**



3.3. Atividade 3: Nossa trilha

50 minutos

Utilize algumas cartolinas para realizar esta dinâmica. Distribua-as pelo chão da sala e peça que cada estudante desenhe o contorno do seu pé (ou mão) na folha. Dentro dele, devem escrever ou desenhar uma ação perigosa que eles e elas já fizeram ou sabem que alguém já fez na Internet (ex: passar o número do telefone para um estranho, dizer o lugar onde mora, xingar alguém em um comentário, postar foto com o uniforme da escola, etc.).

Então, use fita adesiva para grudar todas as cartolinas no chão da sala, formando uma longa trilha. Após montarem a trilha, explique-os que na Internet esse rastro ou pegada do que foi feito pode ficar para sempre.

Por fim, peça que algumas crianças compartilhem o que escreveram. Use algumas perguntas provocativas para incentivar o debate:

- ***"Essa pegada que você desenhou te leva para um lugar agradável, onde você se sente bem, ou não? Qual perigo está escondido?"***
- ***"Quem você acha que pode ver essa pegada?"***
- ***"O que acontece se alguém fica sabendo dessa pegada?"***

Feche a atividade informando que sempre devemos proteger nossas informações pessoais, como se fôssemos o Curupira escondendo os segredos da mata dos caçadores. E explique isso se faz tanto com nossas **atitudes** (por exemplo, não contar nossos dados pessoais), quanto com **uso da própria tecnologia** (por exemplo, só baixando aplicativos das lojas oficiais, não clicando em links suspeitos, ou acessando sites que sabemos que são confiáveis).

Aula 3

3.4. Decompondo o problema

30 minutos

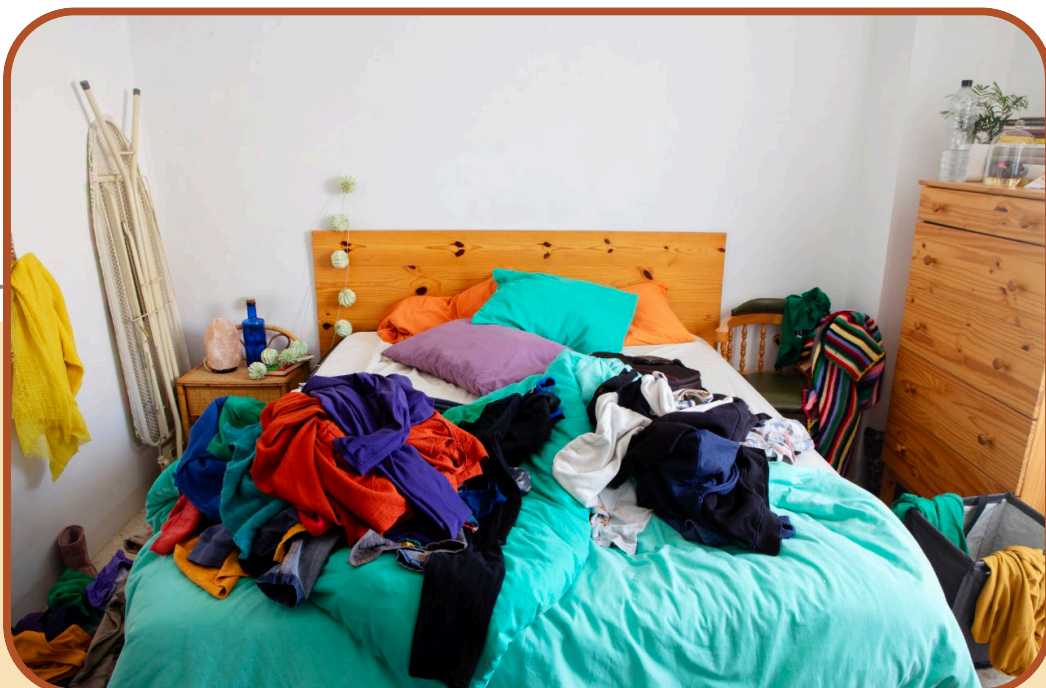
Retome a discussão da aula anterior e lembre que o Curupira é esperto e soube decompor o problema que tinha. **Ou seja, o problema principal é dividido em pequenos probleminhas, os quais são resolvidos independentemente, e cujas soluções são combinadas para construir a solução do problema original.** Por exemplo, se um caçador aparece, ele não sai correndo sem pensar. Ele divide o problema: primeiro, ele pensa para qual direção é melhor que o caçador siga para se afastar dos animais; segundo, ele engana com as pegadas; terceiro, ele vai para um lugar seguro.

Explique de forma simples que essa separação de um problemão em probleminhas é chamada de **decomposição**:

- ***“Às vezes, um problema parece muito grande, mas se a gente dividir ele em partes menores, fica mais fácil de entender e resolver. Isso se chama decomposição. Por exemplo, se você tiver um quarto bagunçado e precisar arrumá-lo, você vai pensar no que fazer primeiro. Primeiro, guarde os brinquedos espalhados do chão, porque assim você vai conseguir andar pelo quarto. Depois, tire as roupas que estão em cima da cama, porque assim poderá depois esticar os lençóis. Depois pode dobrar as roupas e guardar no armário. Na Internet, se passarmos por algum problema, também podemos usar essa estratégia.”***

Dica: se for possível, exiba a foto do “quarto bagunçado” abaixo para ajudar na solução do problema e peça para eles e elas sugerirem o que deveria ser feito, em ordem de prioridade.

Fonte: Freepik



Explique que a decomposição é também como os computadores funcionam. Celulares, tablets, videogames etc, todos esses “aparelhinhos” são computadores. Tudo o que vemos na tela é o resultado de milhares de pequenos problemas resolvidos separadamente pela máquina. Como o computador só entende instruções simples (sim/não, liga/desliga), ele precisa decompor nossas vontades para resolver cada problema separadamente.

A partir dessa introdução, divida a sala em pequenos grupos (3 a 4 estudantes) para que as crianças possam decompor alguns problemas e apontar outros possíveis encaminhamentos da situação.

Cada grupo deve ler ou ouvir as 2 situações e responder às perguntas para decomposição. Indicamos que escreva as perguntas no quadro e que faça 2 momentos de decomposição, trabalhando cada situação por vez.

Perguntas

1. *O que aconteceu?*
2. *Qual é o perigo da história?*
3. *Qual é o passo a passo (decomposição) para resolver esse problema?*
4. *Quem pode ajudar?*



Situação 1: O jogador misterioso

Alguém que é bom no jogo diz que pode te ajudar a passar de fase, mas precisa de suas informações para jogar como seu avatar. Ele precisa do seu login e da sua senha.

Situação 2: Ganhe um prêmio!

Você recebe uma mensagem dizendo: “Clique aqui AGORA para ganhar um prêmio! Se não clicar nos próximos 30 segundos, você vai perder!”



Na construção da solução espera-se que as crianças pensem respostas de ações concretas, como: não responder a mensagem, não clicar, bloquear a conta, contar para um adulto e denunciar.

Gabarito (exemplo)



Situação 1: O jogador misterioso

- **O que aconteceu?** Um jogador desconhecido pediu as minhas "chaves secretas" (login e senha) do jogo prometendo ajuda.
- **Qual é o perigo da história?** O jogador pode roubar minha conta, mudar a senha para eu nunca mais conseguir entrar, apagar meus itens conquistados ou até se passar por mim para falar coisas feias para meus amigos.
- **Qual é o passo a passo (decomposição) para resolver esse problema?** Não responder, não dar a senha, denunciar o perfil no jogo, bloquear o perfil, informar a um adulto de confiança.
- **Quem pode ajudar?** Um adulto de confiança (pais ou responsáveis) e o canal de denúncia do próprio jogo para avisar sobre o comportamento desse jogador.



Situação 2: Ganhe um prêmio!

- **O que aconteceu?** Você recebeu uma tentativa de golpe com uma promessa falsa de prêmio para te enganar.
- **Qual é o perigo da história?** Ao clicar no link, o caçador digital pode roubar suas senhas ou invadir o seu dispositivo. Prêmios "fáceis" na Internet geralmente são armadilhas.
- **Qual é o passo a passo (decomposição) para resolver esse problema?** Não clicar no link, denunciar o perfil no aplicativo, bloquear o perfil, informar a um adulto de confiança.
- **Quem pode ajudar?** Mostre a mensagem para seus pais para que eles fiquem sabendo desse tipo de golpe e possam avisar outras famílias.

3.5. Mapa de Apoio

15 minutos

Nesta etapa, deve-se reforçar que na Internet ninguém precisa ser um herói ou heroína solitário: é importante saber com quem contar diante de algum acontecimento estranho. **Pedir ajuda é um ato de coragem e o certo a se fazer!**

Entregue uma folha de papel para cada estudante e peça que ele ou ela se desenhe no centro da folha. Em seguida, ao redor de si, deve-se desenhar um círculo e desenhar ou escrever o nome das pessoas da família em quem confia muito. Pode ser a mãe, o pai, a avó, o tio, o irmão mais velho etc. Ao redor do primeiro círculo, deve-se desenhar um segundo círculo e desenhar ou escrever as pessoas de confiança fora de casa, como um professor, a diretora, um amigo da escola. Por fim, **apresente alguns canais de ajuda e denúncia**, que as crianças também podem conhecer e colocar junto de sua rede de apoio:



Canais de Ajuda e Denúncia da Safernet

A SaferNet Brasil oferece um serviço de orientação gratuita e um serviço de recebimento de denúncias anônimas de crimes e violações contra os Direitos Humanos na Internet. canaldeajuda.org.br | denuncie.org.br



Disque 100

O Disque 100 recebe, analisa e encaminha denúncias de violações de direitos humanos.

190

Polícia Militar - 190

Em caso de emergência, entre em contato com as autoridades policiais pelo número telefônico 190.



Questione:

"Se algo estranho acontecer online, com quem você vai falar primeiro?"

Além dos canais acima, você também pode expandir e citar outros canais da rede de proteção local, como o **Conselho Tutelar ou algum programa de proteção específico da sua região, escola ou secretaria de educação.**

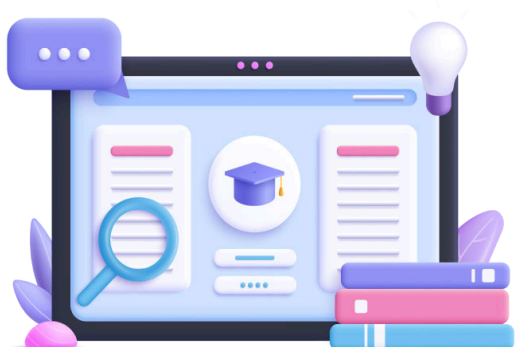
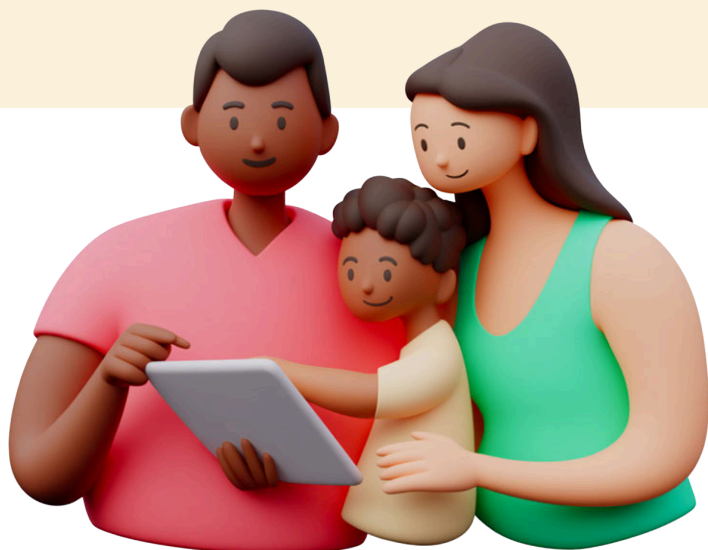
3.6. Fechamento

5 minutos



Peça que cada criança olhe para o seu Mapa de Apoio. Reforce que pedir ajuda para pais, professoras(es) ou responsáveis quando algo parece estranho ou assustador na Internet é o maior ato de coragem que existe.

Buscar apoio é a ação mais inteligente para resolver uma situação ruim ou impedir que algum criminoso faça mal a alguém.



3.7. Diário de viagem

Para casa

Como complemento ao fechamento da atividade, você também pode distribuir uma página do Diário de Viagem e pedir para que eles e elas desenhem ou escrevam o que aprenderam. Esta é uma atividade opcional de fechamento que pode ser útil para mapear a repercussão das discussões com as crianças. **Acesse no final do caderno!**

Tempo, tempo, tempo...



Temas

Autocuidado, bem-estar digital e uso excessivo das telas.



Competências gerais

- Competência 3 (Repertório Cultural)
- Competência 4 (Comunicação)
- Competência 5 (Cultura digital)
- Competência 7 (Argumentação)
- Competência 8 (Autoconhecimento e Autocuidado)
- Competência 10 (Responsabilidade e Cidadania)



Etapas de ensino e ano

Ensino Fundamental
Anos Iniciais
4º ano



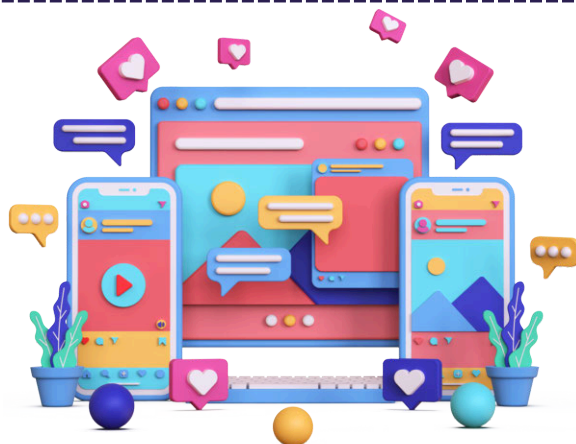
Tempo de duração

3 horas/aula

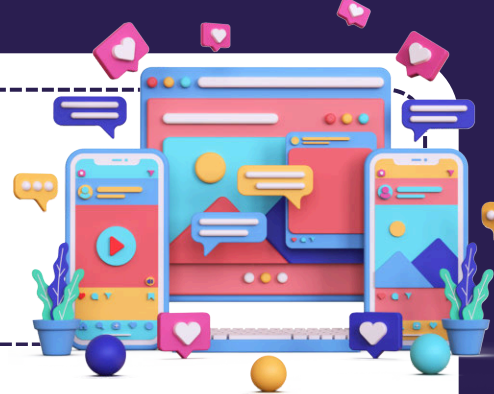


Objetivos

- Analisar criticamente o impacto do uso de telas na saúde física e emocional, reconhecendo como a comparação social e o uso excessivo afetam a autoestima e o rendimento escolar;
- Utilizar conhecimentos matemáticos para quantificar o tempo de uso de dispositivos digitais, comparando dados reais com recomendações de saúde para promover o autocuidado;
- Identificar a manipulação de imagens e filtros como fontes não confiáveis da realidade, desenvolvendo critérios para uma leitura crítica da cultura da perfeição digital.



Tempo, tempo, tempo...



Habilidades

Computação

(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.). **(EF04CO07)** Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados. **(EF04CO08)** Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.

Matemática

(EF04MA22) Ler e registrar medidas e intervalos de tempo em horas, minutos e segundos em situações relacionadas ao seu cotidiano, como informar os horários de início e término de realização de uma tarefa e sua duração.

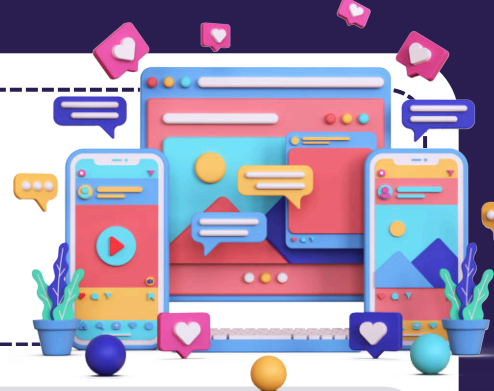
Língua Portuguesa

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam. **(EF15LP09)** Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado. **(EF35LP15)** Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

Arte

(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística

Tempo, tempo, tempo...



Preparação da aula



Para o(a) professor(a):

- Organizar a sala para que as cadeiras fiquem em círculo.
- Barbante ou corda comprida.
- Imprimir os recados de bem-estar da aula 1, em quantidade suficiente para que cada estudante possa pegar 1. Recorte as frases, dobre-as e coloque em um vaso, cesto ou outro recipiente.
- Para os materiais de conscientização: cartolinas, revistas, cola, tesoura etc.
- Opcional: computador e caixa de som para tocar músicas; folhas de papel para a construção do origami "abre e fecha".



Para as crianças:

- Caderno e caneta ou lápis.

O uso excessivo de telas pode afetar o bem-estar e a saúde emocional de crianças e adolescentes, em especial pela dificuldade em gerenciar o tempo online e offline e pelo contato recorrente com conteúdos inadequados, impróprios ou proibidos para sua idade. Esse desafio pode atrapalhar outras atividades cotidianas, afetando o rendimento escolar, a qualidade de sono e o desenvolvimento psicossocial. Por isso, devemos ajudar as crianças a enxergar de forma crítica o uso das tecnologias e entender o impacto delas em suas vidas. A partir das aulas para o 4º ano, trabalharemos as noções de autocuidado e bem-estar digital, destacando que o digital impacta diretamente nossa saúde emocional.

4.1. Atividade 1: Sensibilização por meio da história do Patinho Feio

15 minutos

Conte a história clássica do Patinho Feio, mas com alguns toques digitais, e chame de "O Patinho Feio na Era dos Filtros". Para relembrar a história clássica, você pode pegar um livro da biblioteca ou acessar uma versão digital, como [esta aqui](#).

Nessa versão, o Patinho não se sente feio apenas por ser diferente, mas porque ele passa o dia olhando fotos de "Cisnes Influenciadores" na rede da floresta. Eles parecem perfeitos, estão sempre em viagens incríveis e nunca têm uma pena fora do lugar. O Patinho tenta usar filtros, mas quando olha no reflexo da lagoa (na vida real), ele se sente triste.

Debata com a turma alguns pontos:

- ***"O que o Patinho não sabe sobre as fotos dos cisnes?"***
- ***"Será que os cisnes são sempre felizes ou eles apenas compartilham os melhores momentos?"***
- ***"Vocês já se sentiram como o patinho em algum momento?"***

Faça algumas comparações com situações vivenciadas nas redes sociais, em aplicativos de vídeos, em filmes ou jogos. Lembre que a comparação nociva não diz respeito apenas à aparência, mas também a outros atributos, como alguém que pareça mais velho, ou que tenha mais dinheiro, o que tenha o "jogo do momento" etc.



Comparação online

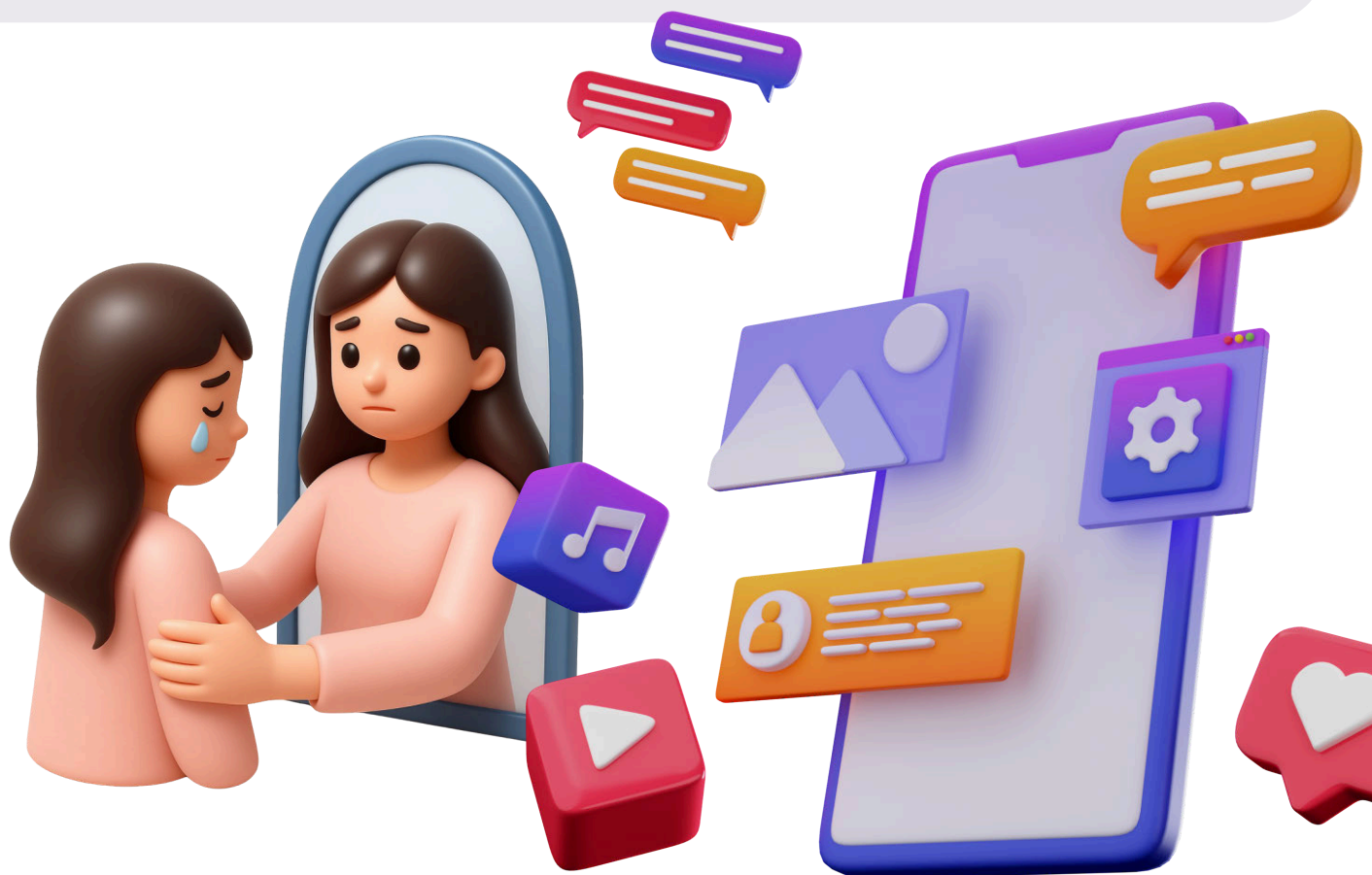
A comparação constante com algo que parece “perfeito” pode afetar negativamente nossa autoestima, isto é, a forma como olhamos para nossa vida e nos sentimos bem sendo quem somos, com nossas qualidades e imperfeições. **Se passamos muito tempo tentando parecer com outra pessoa, esquecemos de cuidar de quem somos e esquecemos o quanto somos especiais!**

Explique que, na Internet, as pessoas usam efeitos, filtros e avatares para criar uma versão que não existe de si mesmas. Portanto, essa imagem é uma fonte não confiável da realidade. Pode tanto ser uma **imagem desejada** (aquilo que você gostaria de ser), quanto uma **imagem que mostre como eu gostaria de ser visto** por outras pessoas.

Se possível, mostre às crianças alguns exemplos de uso de filtros que modificam a imagem da pessoa. Você pode fazer isso usando o próprio celular ou alguma imagem ou vídeo.

Se houver a possibilidade de exibir vídeos na sala, mostre a reportagem curta do Jornal da Band sobre os perigos para a saúde mental de filtros de embelezamento em redes sociais.

[Acesse aqui](#)



4.2. Atividade 2: Quiz do tempo online

25 minutos

Divida a sala em dois lados usando um barbante ou uma corda. Um lado representará as respostas afirmativas (sim) e o outro lado as negativas (não). As crianças deverão ficar no meio e se movimentarem no espaço conforme suas respostas às perguntas. **Para cada pergunta feita peça que elas se dirijam para o lado do 'sim' ou para o lado do 'não'.**

1. *Seus pais ou responsáveis já pediram para você diminuir o tempo que passa jogando, vendo vídeos ou usando a Internet?*
2. *Você já deixou de fazer tarefas da escola para jogar ou ficar online?*
3. *Você costuma comer mexendo no celular ou jogando?*
4. *Você já sentiu inveja de algum influenciador(a) ou jogador(a) porque a vida deles parece perfeita?*
5. *Você já ficou acordado(a) até tarde usando internet ou jogando?*
6. *Alguma vez você já ficou triste ou preocupado(a) por causa de algo que aconteceu online?*
7. *Você já ficou com muita raiva quando ficou sem Internet, sem poder jogar, ou quando perdeu uma partida?*
8. *Você já fez algo online e depois pensou: "era melhor não ter feito isso"?*
9. *Você já tentou assistir a menos vídeos ou jogar menos tempo e não conseguiu?*
10. *Você já encontrou algo na Internet que um adulto teria dito que não é apropriado para a sua idade?*

Ao longo da atividade, peça às crianças que, após se posicionarem nos lados 'sim' ou 'não', apresentem exemplos em resposta a cada pergunta. Incentive a reflexão sobre os temas debatidos. **É fundamental ressaltar que o foco deste debate não é apenas a quantidade, mas sim a qualidade do tempo de uso, um ponto que será aprofundado na atividade seguinte.**

No final do quiz, quem disse 'sim' para alguma das perguntas feitas deve ir para o lado do 'sim' e quem só falou 'não', vai para o lado 'não'. A expectativa é que a maioria das crianças já tenha vivenciado alguma das situações e, portanto, o lado 'não' tenha menos ou nenhuma crianças.

Brinque de "cabo de guerra", pedindo para que o lado do 'sim' e o lado do 'não' disputem. É esperado que o lado do 'sim' ganhe.



4.3. Atividade 3:

Recados para uma vida online melhor

25 minutos

A partir dessa dinâmica, lembre-os de que muitas pessoas, inclusive adultos, também têm dificuldade em adotar hábitos saudáveis online, e que pedir ajuda faz parte desse processo. Algumas situações podem provocar sentimentos de incômodo, tristeza ou arrependimento. É importante destacar que essas emoções são reais: elas não ficam presas na tela, mas sim fazem parte do que sentimos no nosso dia a dia.

O objetivo dessa ação foi fazer um reconhecimento visual do quanto o uso da Internet tem impactado o comportamento e o bem-estar das pessoas.

Explique que muitos 'sim' às perguntas feitas podem indicar um uso excessivo e não saudável da Internet e isso pode trazer efeitos negativos para a nossa vida, um sinal de que algo não vai bem.

E que nem sempre é fácil parar de usar ainda que a gente saiba que precisa, já que os jogos e aplicativos são criados usando técnicas para manipular nossa atenção e tornar mais difícil parar. O nome disso é **design manipulativo**. Neste plano de aula para Ensino Médio você pode entender um pouco mais sobre esse tema e, se pertinente, adaptá-lo para as crianças.

Termine com uma rodada de **"recados para uma vida online melhor"** (próxima página). Peça para que as crianças retirem um papelzinho dobrado de um vaso, garrafa ou cesto que você tenha preparado previamente. Cada papel contém uma mensagem que elas devem levar consigo e aplicar em suas rotinas digitais. Incentive-as a também mostrar em casa para seus pais, mães e responsáveis.



Recados para uma vida online melhor

Imprima esta página e use os pontilhados para facilitar o corte das frases.



Primeiro a tarefa, depois a tela! Seu cérebro adora aprender e merece toda a sua atenção.



A tela desliga e você descansa! Desligue o celular, o tablet, o videogame ou o computador 1 hora antes de dormir para ter um sono de verdade.



Hora da comida é hora de estar offline! Guarde o celular e abrace a sua família nas refeições que fizerem juntos.



A vida real é um jogo incrível! Saia, brinque e descubra diversões que não precisam de telas.



Seu corpo precisa de cuidado! Estique-se e olhe para longe da tela a cada hora para descansar seus olhos.



Se algo te deixou triste ou com raiva, é hora de parar! Deixe de lado a tela e busque conversar com uma pessoa adulta que cuida de você.



Não acredite na vida perfeita! A vida é mais legal e verdadeira sem filtros e edições.



Seja um super-herói ou super-heroína da gentileza! Suas palavras e seu comportamento online são tão importantes quanto na vida fora das telas.



Seus segredos são um tesouro! Nunca compartilhe informações sobre você ou sua família na Internet, nem todo mundo que está lá é amigo.



Pedir ajuda é um superpoder! Se algo te incomodar online, conte na hora para um adulto de confiança que cuida de você.

4.4. Atividade 4: Meu tempo de uso

50 minutos

A ideia dessa atividade é transformar um dado abstrato ("usar muito a Internet") em um fato matemático mensurável, permitindo que as crianças do 4º ano desenvolvam autonomia para iniciar o gerenciamento de seu tempo.

Informe que na aula elas vão usar a matemática para descobrir a verdade sobre o tempo de uso dos “aparelhinhos” computacionais. Para isso, apresente 3 casos de crianças que possuem formas diferentes de uso. Você pode escrever os casos no quadro para facilitar a visualização da turma.



Caso 1: Lucas, 9 anos

Lucas tem seu próprio celular. Ele estuda pela manhã e joga durante a tarde, das 14:00 às 18:30. Depois de jantar, ele gosta de assistir vídeos curtos sobre jogos das 19:00 às 20:30.



Caso 2: Marina, 10 anos

Marina usa o tablet da mãe. Diariamente, ela joga 1 partida de 20 minutos do seu jogo favorito e faz chamada de vídeo de 30 minutos com a avó, que mora em outra cidade. Sua mãe não permite que ela passe mais tempo conectada.



Caso 3: Vitor, 9 anos

Vitor não usa celular, mas vê seu anime favorito na TV. Normalmente, ele gosta de assistir quando chega da escola, das 17h30 às 19h.

Agora, as crianças devem calcular no caderno a duração total que cada personagem usa de telas por dia.



Gabarito

1. Qual é o tempo total de Lucas online?
(Gabarito: 4h30min + 1h30 = 6 horas).
2. Qual é o tempo total de Marina online?
(Gabarito: 20min + 30min = 50min).
3. Qual é o tempo total de Vitor online?
(Gabarito: 1h30min).

Após o cálculo, compare os tempos calculados com as recomendações de tempo de uso do guia “Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais”:

Orientações da Sociedade Brasileira de Pediatria:



Até 2 anos: evitar exposição a telas sem necessidade.

Entre 2 e 5 anos: limitar o tempo diário de telas ao máximo de 1h/dia, sempre com supervisão de pais, pessoas cuidadoras e responsáveis.

Entre 6 e 10 anos: limitar o tempo diário de telas ao máximo de 1h-2h/dia, sempre com supervisão de pais, pessoas cuidadoras e responsáveis.

Adolescentes (entre 11 e 17 anos): limitar o tempo de telas e jogos de videogames a 2-3h/dia, e nunca deixar “virar a noite” jogando.

Fonte: BRASIL. Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais. 2025, p. 68

Comparação:

- **Quem está dentro da recomendação para a idade?**
 - Resposta: Marina e Vitor.
- **Quem passou?**
 - Resposta: Lucas (passou 4h da recomendação máxima de 1h-2h/dia).



Tempo e qualidade de uso

O tempo de uso refere-se à quantidade de tempo gasto. No entanto, o debate não se resume apenas ao tempo: também devemos falar da **qualidade do uso**, ou seja, para quê nosso tempo foi usado.

Por exemplo, Marina usou o tempo para fortalecer vínculos familiares, ligando para a sua avó. Vitor usou para lazer cultural, através de animes, que são histórias com início, meio e fim e exigem concentração. Já Lucas focou apenas em consumo de entretenimento rápido.

Problematize a quantidade de tempo de Lucas:

"Se Lucas usa as 6h dele todo dia, o que pode acontecer com o tempo de fazer a lição de casa, ler um livro ou conversar com a família?"

Nesse momento da aula, é importante discutir alguns dos impactos negativos relacionados ao uso excessivo de telas.

Impactos relacionados ao uso excessivo de telas e dispositivos digitais:

- Atrasos no desenvolvimento da fala na primeira infância;
- Atrasos no desenvolvimento cognitivo na primeira infância;
- Sedentarismo e obesidade;
- Problemas na visão, tais como miopia e fadiga visual.

Fonte: BRASIL. Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais. 2025, p. 82



Sugestão de adaptação:

Utilize o origami da sorte para criar casos com as crianças e deixar a aula ainda mais divertida. Veja como construir o origami [aqui](#).

Nesse caso, as abas externas podem representar a escolha do dispositivo. Nas abas internas são ações (ex: assistir vídeos, fazer chamada de vídeo, jogar) e no conteúdo escondido escreva tempos aleatórios (ex: 45 min, 2 horas, 15 min).

As crianças podem brincar em duplas ou em grupos. Ao abrir o origami, deve-se somar o tempo sorteado ao seu tempo diário hipotético e verificar se ainda estaria dentro da recomendação do Guia de telas, de 1h a 2h por dia.





Aula 3

4.5. Atividade 5: Conscientização

45 minutos

Vamos aplicar os conhecimentos adquiridos na criação de conteúdos de conscientização sobre bem-estar digital. Para isso, divida a turma em grupos (4 ou 5 estudantes) e incentive-os a criar algum material a partir da aula, seja algo desplugado (como cartaz, colagem, fanzine ou teatrinho), seja um conteúdo digital (como um vídeo de curta duração ou uma apresentação de slides). Se houver acesso a telefones celulares, tablets ou computador para uso pedagógico, as crianças podem usar aplicativos gratuitos, como Capcut, InShot, Canva ou Google Apresentações.

Para inspirá-los, provocá-los e animá-los, você pode tocar duas músicas do cantor Gilberto Gil: “Pela Internet”, do álbum Quanta (1997) e “Pela Internet 2”, do álbum OK OK OK (2018).

Nelas, Gil brinca sobre os significados da Internet na vida das pessoas e as mudanças tecnológicas que aconteceram nesse intervalo de mais de 20 anos entre as músicas. Na primeira canção, ele exalta o poder de conexão e democratização do acesso à informação, como quando diz:

***“Eu quero entrar na rede
Promover um debate
Juntar via Internet
Um grupo de tientes de Connecticut”.***

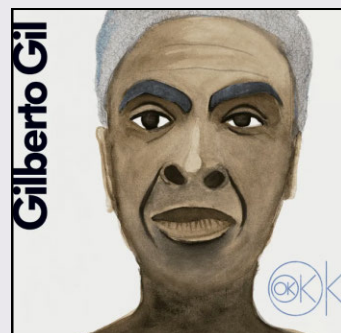
Já na segunda canção, ele revisita o tema para trazer um tom mais crítico, falando sobre os impactos de uma vida hiperconectada, onde é difícil se desconectar:

***“Estou preso na rede
Que nem peixe pescado
É zapzap, é like
É instagram, é tudo muito bem bolado”***

Caso avalie que não há tempo hábil para esta atividade final, ela pode ser feita como dever de casa, junto do Diário de Viagem.



Capa do álbum “Quanta” (1997). Fonte: [Reprodução do canal do YouTube de Gilberto Gil](#).



Capa do álbum “OK OK OK” (2018). Fonte: [Reprodução/Biscoito Fino](#)

Sugestão de adaptação: essa pode ser uma excelente atividade de interpretação de texto e redação. Se quiser explorá-la melhor, reserve 2 aulas e divida-a em dois momentos: no primeiro, as crianças analisam o conteúdo das letras das músicas e buscam entender os significados e diferenças entre elas. No segundo momento, elas criam conteúdos a partir das músicas, por exemplo, criando sua própria versão a partir do olhar das crianças sobre o que Gilberto Gil trouxe.

4.6. Fechamento

5 minutos

Para finalizar a aula, reforce que as tecnologias são ferramentas incríveis, mas que o segredo está no equilíbrio, respeitando o **tempo máximo de exposição** a telas, **evitando os conteúdos impróprios ou proibidos** para a idade, **respeitando os acordos e regras em casa** e sabendo que precisamos nos **desconectar** também. Se o nosso celular precisa recarregar, a gente também. Por fim, explique que, se em algum momento encontrarem algo online que traga tristeza, desconforto ou susto, que devem contar imediatamente para um adulto de confiança.

Acesse as dicas da seção “Como reagir a um relato espontâneo de violência online durante a aula?” (disponível no início do caderno completo) para entender melhor como agir e canais que podem ser indicados.



4.7. Diário de viagem

Para casa

Como complemento ao fechamento da atividade, você também pode distribuir uma página do Diário de Viagem e pedir para que eles e elas desenhem ou escrevam o que aprenderam. Esta é uma atividade opcional de fechamento que pode ser útil para mapear a repercussão das discussões com as crianças. **Acesse no final do caderno!**

Detetives digitais



Temas

Educação midiática; Combate à desinformação; Uso responsável de Inteligência Artificial.



Competências gerais

- Competência 2 (Pensamento Científico, Crítico e Criativo)
- Competência 3 (Repertório Cultural)
- Competência 4 (Comunicação)
- Competência 5 (Cultura digital)
- Competência 7 (Argumentação)
- Competência 10 (Responsabilidade e Cidadania)



Etapas de ensino e ano

Ensino Fundamental
Anos Iniciais
5º ano



Tempo de duração

3 horas/aula



Objetivos

- Desenvolver habilidades de investigação midiática para verificar a fidedignidade de informações, diferenciando fatos, opiniões e conteúdos fabricados em diversos formatos;
- Analisar os mecanismos da desinformação, como a ocultação de contextos ("Regra da Pizza") e as "Isas de Raiva", para adotar uma postura ética e responsável no compartilhamento de conteúdos;
- Reconhecer as potencialidades e limitações da Inteligência Artificial, compreendendo o conceito de "alucinação" e a necessidade de checar dados gerados por máquinas em fontes oficiais;
- Compreender estratégias de checagem de informação e análise crítica de conteúdos



Detetives digitais



Habilidades

Computação

(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'. **(EF05CO08)** Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis. **(EF05CO10)** Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade. **(EF05CO11)** Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

Língua Portuguesa

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam. **(EF15LP02)** Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas. **(EF15LP03)** Localizar informações explícitas em textos. **(EF15LP04)** Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos. **(EF05LP16)** Comparar informações sobre um mesmo fato veiculadas em diferentes mídias e concluir sobre qual é mais confiável e por quê. **(EF05LP15)** Ler/assistir e compreender, com autonomia, notícias, reportagens, vídeos em vlogs argumentativos, dentre outros gêneros do campo político-cidadão, de acordo com as convenções dos gêneros e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. **(EF35LP04)** Inferir informações implícitas nos textos lidos. **(EF35LP15)** Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. **(EF05LP20)** Analisar a validade e força de argumentos em argumentações sobre produtos de mídia para público infantil (filmes, desenhos animados, HQs, games etc.), com base em conhecimentos sobre os mesmos.

História

(EF05HI06) Comparar o uso de diferentes linguagens e tecnologias no processo de comunicação e avaliar os significados sociais, políticos e culturais atribuídos a elas. **(EF05HI09)** Comparar pontos de vista sobre temas que impactam a vida cotidiana no tempo presente, por meio do acesso a diferentes fontes, incluindo orais.

Detetives digitais



Preparação da aula



Para o(a) professor(a):

- Providenciar envelopes para cada grupo de estudantes contendo a imagem da campanha do UNICEF;
- Imprimir as dicas da Aula 1 para leitura dos grupos;
- Imprimir as fichas dos 4 casos para distribuição na Aula 2;
- Imprimir o Termo de Compromisso para assinatura;
- Se houver laboratório de informática ou dispositivos móveis, testar a conexão para que as crianças possam praticar a busca lateral na Aula 2.



Para as crianças:

- Antes da aula, lembrar de alguma notícia ou vídeo que você viu na internet e depois descobriu que não era bem daquele jeito;
- Opcional: levar celulares com acesso à Internet.

Um detetive é uma pessoa que junta pistas para descobrir informações que não são fáceis de encontrar. Na Internet, nem tudo o que vemos é verdade, e para acessar algumas informações normalmente exige-se o desenvolvimento de habilidades de investigação e leitura crítica. Por exemplo, aprender a ler notícias, diferenciar opinião de fato, e mesmo estar ciente de que um conteúdo pode ter sido fabricado ou manipulado usando Inteligência Artificial.



5.1. Atividade 1: História Escondida

35 minutos

Inicie a aula dividindo a turma em grupos de 4 a 5 estudantes e entregando para cada grupo um envelope de papel com um carimbo ou escrito em letras grandes: **SECRETO**. Dentro do envelope deve ter uma imagem impressa da campanha de combate à desinformação da ONU (2025) com a história da Chapeuzinho Vermelho. Caso não seja possível entregar os envelopes, mostre a imagem impressa numa folha grande ou então com ajuda de um projetor.

Informe, que a partir de agora, cada criança será uma detetive e terá o desafio de descobrir todas as informações sobre o próximo caso: *"Detetives, recebemos uma pista sobre um caso muito estranho. Mas cuidado: alguém tentou esconder a verdade antes que o arquivo chegasse até nós!"*

Ao abrirem o envelope, as crianças encontrarão a imagem da versão da história da Chapeuzinho Vermelho, mas só uma parte da história.

Chapéuzinho Vermelho

[Redacted text block containing the story of Little Red Riding Hood]

vivia com um lobo

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block] e ela viveu feliz para sempre.

**A DESINFORMAÇÃO SÓ TE
CONTARÁ UMA PARTE DA HISTÓRIA**

Fonte: [ONU Brasil \(2025\)](#).

Deixe que eles e elas olhem o material por alguns minutos. Depois, dispare algumas perguntas e peça que respondam apenas com “verdadeiro” ou “falso”:

AFIRMAÇÃO	SENTENÇA
<i>Na história original, a Chapeuzinho Vermelho era amiga do lobo e viveu feliz para sempre com ele.</i>	FALSO
<i>O objetivo do cartaz é mostrar que se contarmos só uma parte da história, podemos distorcer ou mudar a verdade.</i>	VERDADEIRO
<i>A maior parte da história parece estar escondida no cartaz.</i>	VERDADEIRO
<i>O cartaz mostra que para entender uma história só precisamos saber o início e o fim dela.</i>	FALSO

Explique que a imagem se trata de uma campanha para conscientizar as pessoas sobre o perigo de ser enganado na Internet. Na peça, o texto exibido faz parecer que o lobo e a Chapeuzinho eram amigos, quando a história que todo mundo conhece é diferente.

Fale sobre as faixas pretas: ***“Vejam essas faixas pretas cobrindo as letras. Chamamos isso de texto tachado (ou riscado/coberto). É como se alguém passasse uma caneta bem grossa por cima das palavras para que ninguém consiga ler o que estava ali embaixo, que esconde a verdade.”***

Descobrimo a Verdade

Agora, as crianças-detetives devem usar a imaginação para “limpar” o documento. Peça que eles e elas escrevam no verso da imagem (ou em algum outro papel) o que ficou faltando da história real da Chapeuzinho Vermelho: ***“Se a gente pudesse usar uma lanterna mágica para ver o que está debaixo do que foi tachado, o que estaria escrito ali? O que falta para essa história ser a verdadeira Chapeuzinho Vermelho?”***

Se for necessário, lembre-os da presença dos outros personagens da história como a vovó e o caçador. Após a finalização da escrita, peça que algumas delas leiam o que escreveram. Espera-se que digam que faltou informar que o lobo era mau, que ele queria devorar a Chapeuzinho ou que ela foi salva por um caçador.



5.2. Atividade 2: O que é desinformação

20 minutos

Explique às crianças que, na Internet, é muito fácil que qualquer pessoa crie e compartilhe conteúdos (vídeos, notícias, textos, mensagens, imagens...). Mas que, como a história da campanha, nem sempre esses conteúdos são verdadeiros ou íntegros (isto é, não foram editados): eles podem ser falsos, manipulados, exagerados ou enviesados (quando contam uma história escondendo partes delas).

Algumas perguntas podem ajudar a compreender a complexidade:

- ***Vocês se lembram de ver algum conteúdo online que depois descobriram que era mentira ou que não era exatamente o que parecia ser?***
- ***Por que vocês acham que esse tipo de manipulação existe?***
- ***Existe algum perigo em acreditar em um conteúdo falso ou manipulado?***
- ***Será que um conteúdo pode ser uma “meia verdade”?***

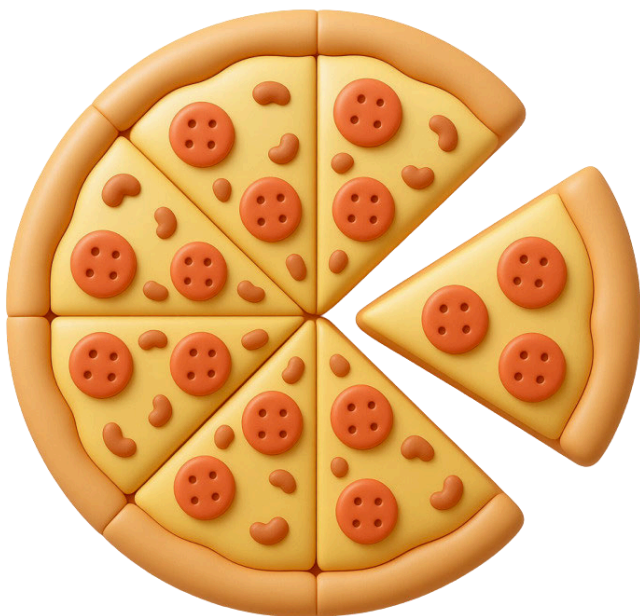
Muitas crianças já devem ter ouvido falar em “**fake news**” em casa, na TV ou na Internet. Pergunte se também conhecem esse termo e o que sabem sobre o assunto. Informe que as *fake news*, ou essas notícias falsas que parecem ser verdadeiras e muita gente acredita, também são um tipo de desinformação.

Explique que a **desinformação** é o nome dado para esse grande problema que são os conteúdos na Internet que não são verdadeiros, que podem enganar ou que foram manipulados.



A Regra da Pizza

É importante dizer que nem sempre um conteúdo é completamente falso. Ele pode ser uma “meia verdade”. Para exemplificar, desenhe no quadro uma pizza de 8 pedaços, 1 dessas fatias será de calabresa e os outros pedaços serão de calabresa com pimenta.



A Verdade: É a pizza inteira, com todos os ingredientes.

A Desinformação: É quando alguém te mostra apenas um pedaço (uma fatia de calabresa) e diz: "Essa pizza é só de calabresa!".

O Problema: Você acredita na pessoa, mas quando morde a pizza, descobre que o resto dela era de pimenta e queima a língua!

A pessoa não mentiu totalmente (tinha calabresa ali), mas ela escondeu o resto para te enganar. **Isso é um tipo de desinformação, isto é, não é preciso que a história seja completamente fabricada para que ela nos engane.**



5.3. Atividade 3: Checklist dos Detetives Virtuais

20 minutos

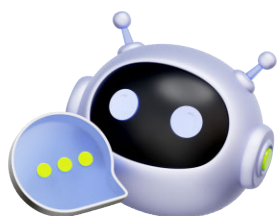
Para finalizar a aula, distribua para os grupos cards com dicas para investigar conteúdos digitais. Peça para que uma pessoa de cada grupo leia em voz alta para toda a turma. Ao final, guarde-os em um envelope para que sejam usados na próxima aula.



Cuidado com a "Isca de Raiva"

Muitos conteúdos são criados só para despertar sentimentos como raiva, tristeza ou medo. Quando surge essa emoção forte, é comum clicar e compartilhar sem pensar. E quem ganha com isso? Quem criou a mentira, recebendo dinheiro por cada clique.

- **Dica rápida:** Surgiu aquela vontade de comentar "Que absurdo!" ou "Não acredito!" logo de cara? PARE. Respire fundo e pergunte: "Este vídeo quer informar ou só quer despertar raiva?".
- **Exemplo:** Sabe o que é *Rage Bait*? É quando alguém posta algo absurdo só para ver todo mundo brigando ou disparando *hate* (comentários raivosos). Quanto mais gente briga, mais dinheiro a plataforma dá para quem criou o post. Não dê esse presente!



Olho vivo na Inteligência Artificial

Hoje em dia, máquinas de IA conseguem criar fotos e vídeos que parecem muito reais, mas são "fake". Elas inventam coisas, trocam rostos e até criam vozes de gente famosa dizendo coisas que nunca foram ditas na vida real. Além disso, temos o problema da IA "desleixada" (*AI slop*), que são conteúdos de baixa qualidade feitos com IA para viralizar.

- **Dica rápida:** Viu algo estranho, perfeito demais ou muito fora do comum? Desconfie! A IA às vezes "alucina" e inventa mentiras.
- **Exemplo:** Um vídeo mostra um gatinho vivendo em paz com uma onça enorme. É fofo, né? Mas espere... na natureza, isso seria perigoso. Se o perfil só tem vídeos assim, pode apostar: é tudo feito por computador!



Não coma só a borda da informação

(A Regra da Pizza)

Às vezes, uma notícia conta um pedacinho da verdade, mas esconde o resto. É como ganhar uma pizza só com a borda: não dá para saber qual é o sabor de verdade! Uma frase tirada de contexto pode mudar a história inteira.

- **Dica rápida:** Pergunte sempre: "O que NÃO está aparecendo aqui?". Busque a história completa antes de tirar conclusões.
- **Exemplo:** Um vídeo curto mostra uma pessoa gritando com outra. Parece uma briga feia! Mas, ao assistir ao conteúdo completo, percebe-se que as duas estavam apenas interpretando personagens em um jogo. O corte foi feito só para gerar fofoca.



O Checklist de investigação

Toda investigação usa ferramentas de checagem. Antes de acreditar em qualquer "bomba" que chegar no celular, passe a informação por estes três filtros:

1. **Quem enviou?** A fonte é conhecida ou é um perfil sem identificação?
 2. **Qual é a data?** Às vezes, postagens de 5 anos atrás são compartilhadas como se fossem de hoje.
 3. **Quem ganha com isso?** Alguém recebe algum benefício ou alguém sofre prejuízo se essa mensagem circular?
- **Exemplo:** Uma mensagem no grupo da turma diz que não haverá aula na segunda-feira. Antes de comemorar, vale perguntar na secretaria. Um print de tela de origem desconhecida não é prova!



Travou? Não clique ou passe adiante

Na dúvida, o melhor superpoder é o PARE. Compartilhar algo falso ajuda a espalhar o vírus da desinformação. Seja a barreira que interrompe a mentira!

- **Dica rápida:** Recebeu um link com uma promessa incrível (tipo "ganhe skins grátis agora!") e que pede muita pressa? É cilada!
- **Exemplo:** "Clique aqui em 10 segundos ou sua conta será banida!". Isso é tática para gerar ansiedade e fazer com que o clique aconteça sem pensar. Respire, ignore e busque checar se é verdade (por exemplo, indo até as configurações ou central de ajuda do jogo ou rede social).



Convoque a equipe da verdade

Ninguém precisa investigar sem ajuda. Se o mistério for muito grande, procure quem entende do assunto ou pessoas adultas de confiança.

- **Dica rápida:** Use sites de busca para pesquisar o assunto. Se for verdade, a notícia estará em vários veículos de comunicação profissionais e confiáveis ao mesmo tempo.
- **Exemplo:** Dizem por aí que um jogo favorito vai ser proibido no Brasil? Procure em portais de notícias conhecidos ou em agências de checagem, como a Agência Lupa. Se a informação não estiver lá, provavelmente é boato. Na dúvida, chame alguém da família ou da escola para ajudar na busca!

5.4. Atividade 4:

Quem sabe tudo pode não saber nada!

25 minutos

Vamos agora discutir sobre como as ferramentas de Inteligência Artificial podem nos enganar. Para isso, informe que lerá a história do "Chatinho", e peça para que as crianças fiquem atentas aos detalhes.



O Caso do "Chatinho": o amigo que sabe tudo (será?)

Era uma vez uma menina que tinha um amigo virtual que dizia saber de tudo. Ela colocou nele o apelido de "Chatinho". Ele parecia um gênio! Você faz uma pergunta difícil e ele sempre responde em segundos, com um texto todo organizado. Ele também sabe desenhar, compor músicas, editar vídeos. Parece até que ele leu tudo o que existe na Internet...

Mas atenção, detetives! O Chatinho tem um segredo: ele tem pavor de dizer "eu não sei". Às vezes, quando o Chatinho não encontra a informação real, ele mistura fatos verdadeiros com coisas que ele inventou na hora, só para não ficar sem resposta. Às vezes essa mentira parece uma verdade absoluta. Chamamos isso de alucinação.

O que um Detetive Digital deve fazer diante do Chatinho?

- **Refletir:** Será que estou fazendo essa pergunta para o Chatinho porque estou com preguiça de pesquisar e descobrir a resposta?
- **Confirme as informações:** o Chatinho pode parecer ótimo para dar ideias, mas é péssimo para confirmar informações.
- **Use sua lupa de checagem:** se o Chatinho te contar algo novo, não acredite logo de cara. Saiba que você precisa procurar em outros lugares (como livros ou sites de notícias) para ver se ele não está apenas "inventando moda".
- **Lembre-se:** se o Chatinho pensar por você, você terá dificuldade para memorizar o que aprendeu e pensar por conta própria!

Alguém sabe dizer quem é o tal "Chatinho"?

Use perguntas instigadoras para ajudar as crianças a identificarem que, na verdade, você não está falando de uma pessoa de verdade, e sim de uma ferramenta de Inteligência Artificial. Pergunte: ***“será que é possível uma pessoa saber de tudo e responder tudo em segundos?”***

Pergunte se eles e elas já utilizaram IA para algo, seja para um trabalho ou uma informação desconhecida e se sabiam que as IAs podem alucinar, criando informações que não existem só porque são incapazes de dizer “eu não sei”.

Antes de querer ensinar os melhores comandos (prompts) ou como fazer tarefas mais rápido, precisamos estimular que as crianças tenham uma leitura crítica desses sistemas, em especial de seus limites. Lembre-os de que ao entregar para uma ferramenta de IA a nossa capacidade de criar, podemos ir aos poucos ficando sem ideias e nos tornando dependentes dessas ferramentas para coisas que antes fazíamos sozinhos, como ler livros, escrever redações, fazer contas ou desenhar.

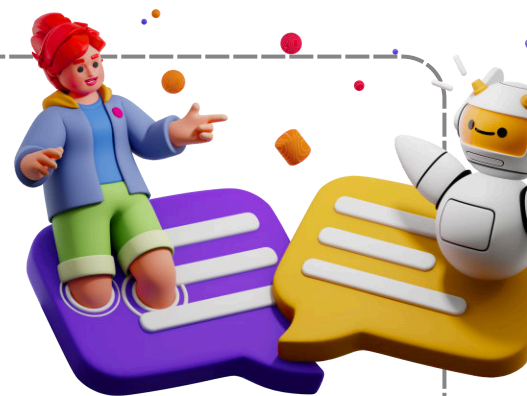
Além disso, precisamos sempre lembrar que a IA não é um ser humano: não é capaz de sentir, pensar, gostar ou desgostar. Existe um perigo grande de achar que a IA pode ser um “amigo”, como no caso da história. Saiba mais sobre esse tema neste episódio do podcast Deu Tilt, do UOL : [“4% das crianças pequenas usam IA para falar de emoções: há idade certa para usar ChatGPT?”](#)

Por fim, informe que é ético a pessoa dizer que não sabe sobre algo ao invés de inventar algo. Aproveite e pergunte se, depois dessas dicas, eles e elas se sentem preparados para ser bons detetives digitais, lembrando as dicas dadas ao final da aula anterior.

Sugestão de adaptação: se houver mais tempo disponível, você pode tocar a música [“Cérebro eletrônico”, do álbum “Gilberto Gil”, de 1969.](#) Lançada há mais de 50 anos, a música continua atual porque antecipa discussões sobre como tecnologias como as Inteligências Artificiais podem imitar a forma humana de criar e analisar informações, mas na verdade não são capazes de sentir e pensar de fato.

Em um trecho, o cantor baiano diz: ***“O cérebro eletrônico faz tudo / Faz quase tudo / Faz quase tudo / Mas ele é mudo / O cérebro eletrônico comanda / Manda e desmanda / Ele é quem manda / Mas ele não anda”***

Após tocar a música, pergunte como ela se relaciona à história do Chatinho e os limites das criações da Inteligência Artificial generativa.



Aula 3

5.5. Atividade 3: Confiável ou não?

40 minutos

Chegou a hora de testar o conhecimento adquirido na aula 1 e saber se as crianças estão atentas contra a desinformação! Retome a divisão por grupos da aula 1 e distribua os quatro casos a seguir.

Atenção: não os deixe saber as fontes dos casos, já que isso pode revelar que são ou não verdadeiros.

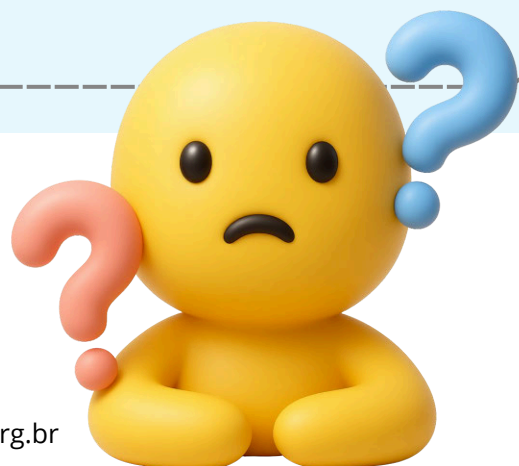
Ofereça tempo suficiente para cada grupo ler e discutir os 4 casos entre si. As crianças não precisam compreender todo o conteúdo, mas é importante identificar pontos de atenção em cada texto.

O objetivo é que cada grupo identifique pistas que levam a crer que se trata de um conteúdo verdadeiro e confiável ou de que se trata de um conteúdo desinformativo e não confiável. Para ajudar, você pode distribuir as dicas da aula 1 e ir alternando-as entre os grupos para que as crianças possam lembrar de todas.

Caso a escola tenha computadores com acesso à Internet disponíveis, ou mesmo que as crianças tenham acesso a celulares pessoais, você pode permitir que elas busquem na Internet informações sobre os casos. Avalie a pertinência desse uso levando em conta o tempo disponível e também a possibilidade de desconcentração.

Após cada grupo finalizar a sua investigação, reúna toda a sala e faça a brincadeira do confiável ou não. A brincadeira consiste na leitura e explicação de cada caso pelo(a) professor(a), e a partir daí cada grupo dirá se acredita que o caso é confiável ou não. Em um formato semelhante a um debate, cada grupo vai explicar os caminhos que levaram o grupo a chegar naquela resposta.

Também trouxemos um gabarito com sugestões que ajudam na explicação e identificação de cada característica do texto.



Caso 1

PORTAL MÚSICA & VERDADE

A sua fonte de notícias que ninguém mais conta!

Home

Músicas

Notícias

Celebridades

Blog

Polêmicas

Da redação

EXCLUSIVO: DOCUMENTOS VAZADOS REVELAM QUE ESTRELAS DO K-POP SÃO GUERREIRAS SECRETAS TREINADAS EM ARTES MARCIAIS MILENARES



Uma investigação internacional bombástica chocou o mundo do entretenimento hoje de manhã. Documentos confidenciais trouxeram à tona uma verdade inacreditável sobre o treinamento dos ídolos de K-pop.

Segundo os arquivos, o treinamento de anos ao qual os jovens são submetidos — que inclui canto, dança e atuação — serve apenas como disfarce. O objetivo do treinamento seria formar um exército secreto. As coreografias complexas e sincronizadas seriam, na verdade, movimentos de um estilo de luta milenar conhecido como "O Passo da Tigresa".

Mais lidas

- Ingressos para o show do BTS no Brasil esgotaram em segundos
- Polêmica! Cantora pop mais uma vez briga com criança: "estava pegando meu ar" diz a cantora
- Aprenda a coreografia viral que fez Luisa ser notada e se tornar uma idol

Fonte: Notícia gerada por Inteligência Artificial

Caso 2



ÚLTIMAS NOTÍCIAS | CULTURA | DIREITOS HUMANOS | ECONOMIA | EDUCAÇÃO | ESPORTES | GERAL | INTERNACIONAL | JUSTIÇA

Política

ECA Digital começa a valer nesta terça; confira principais pontos



Legislação busca regular acesso online para proteger crianças e jovens

DANIELLA ALMEIDA E LUIZ CLAUDIO FERREIRA* – REPÓRTERES DA AGÊNCIA BRASIL

Publicado em 17/03/2026 - 10:27
Brasília



A Lei do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital) nº 15.211/2025, começa a valer no Brasil nesta terça-feira (17). A legislação é voltada à proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital, como redes sociais, jogos eletrônicos, serviços de vídeo e lojas virtuais de produtos e serviços voltados a este público ou que podem ser acessados por ele.

Fonte: Agência Brasil (2026).

Caso 3

A **TURMA DA Mônica** está procurando um novo amigo!



Quer fazer parte da turminha?
Tudo o que você tem que fazer é comentar:
1. o número do cartão de crédito da mamãe
2. os 3 numerozinhos atrás
3. a data de expiração

Fonte: Golpe Turma da Mônica - Reprodução Correio Braziliense (2019).

Caso 4

Minha avó recebeu o vídeo de uma formiga tocando sua música favorita no saxofone. Agora, ela está achando lindo como a natureza é incrível:



Fonte: Imagem feita por IA.



Caso 1: Não confiável

Evidências:

- 01.** A notícia parece ter sido escrita para despertar surpresa, espanto e curiosidade, mas não fala exatamente qual grupo e quem descobriu a farsa.
- 02.** O site chama-se "Música & Verdade" (nome que tenta passar confiança à força, mas é desconhecido). A matéria é "Da Redação" (ninguém assina). Isso é um ponto de desconfiança.
- 03.** Não tem data, nome do grupo, quem fez a investigação... muitas informações factuais estão faltando.
- 04.** Mistura fatos reais com a linguagem sensacionalista ("Exclusivo!", "Documentos Confidenciais").
- 05.** A notícia pode não ter um impacto relevante de imediato, mas pode levar a crenças erradas ou não comprovadas sobre os grupos de K-Pop.

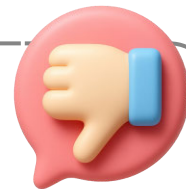
Caso 2: Confiável



Evidências:

- 01.** A Agência Brasil é uma fonte oficial e pública de notícias. O site tem um visual profissional, menu de seções e os repórteres são identificados pelo nome completo.
- 02.** Publicado em 17/03/2026 - 10:27, Brasília. Notícias reais sempre trazem a data e a hora exata da publicação.
- 03.** Informa sobre o início da validade da Lei nº 15.211/2025. O texto explica o que a lei faz: protege crianças em redes sociais e jogos.
- 04.** O texto é informativo e não parece que busca gerar emoções fortes. O objetivo é avisar a população sobre seus novos direitos e sobre como as empresas devem se agir na internet.
- 05.** O texto usa fatos, números de leis e datas.
- 06.** O impacto é o aumento da segurança para as próprias crianças que estão lendo. Beneficia a sociedade e as famílias.

Caso 3: Não confiável



Evidências:

- 01.** Aparece o logo da Turma da Mônica, mas qualquer um pode baixar uma logo na internet e colar em uma imagem. Não há link oficial, selo de verificação ou origem de uma conta oficial da Maurício de Sousa Produções.
- 02.** Geralmente essas imagens não têm data, o que as torna "atemporais" para continuar enganando pessoas por anos. (Nota: Esse golpe surgiu forte em 2019 e continua circulando).
- 03.** A imagem diz que você será "amigo" da turma, mas o texto pede o número do cartão, os "3 numerozinhos" (CVV) e a data de expiração. Isso não é um cadastro de amizade, são os dados de cartão de crédito que serão usados para roubar dinheiro.
- 04.** O objetivo é usar os dados do cartão dos pais para fazer compras indevidas ou esvaziar a conta bancária.
- 05.** Principalmente em crianças pequenas, a imagem pode gerar o sentimento de entusiasmo e animação. A criança sente vontade de fazer parte do grupo e pode agir por impulso para não "perder a chance" de ser amigo da Mônica.
- 06.** Prejuízo financeiro. Os pais podem perder muito dinheiro, ter o cartão bloqueado e a família terá grandes problemas para resolver com o banco. Além disso, a criança pode se sentir culpada.

Caso 4: Não confiável



Evidências:

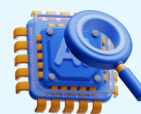
- 01.** Apesar de parecer realista, a imagem é ilógica: formigas não tocam instrumentos musicais!
- 02.** Não tem nenhum nome de fotógrafo ou link para uma revista científica.
- 03.** Na verdade, é uma imagem gerada por IA (como o nosso amigo Chatinho) para ganhar curtidas e seguidores por ser engraçada.
- 04.** A imagem a princípio causa surpresa e admiração. Mas por ser algo fora da realidade, também gera raiva. É possível que alguém comente "Isso não é possível!" nos comentários, o que pode ser justamente o objetivo de quem criou a imagem.

5.6. Fechamento: Missão cumprida

10 minutos

Retome os casos analisados durante as aulas no quadro, tirando as lições que aprendemos com cada um deles sobre desinformação no ambiente digital:

- **Caso da Chapeuzinho Vermelho:** aprendemos que a desinformação pode ocultar partes importantes da história para inventar uma história completamente diferente.
- **Caso do Chatinho:** aprendemos que apesar de parecer que sabe de tudo, a IA pode errar e alucinar, por isso é importante checar tais informações.
- **Caso das Estrelas do K-Pop:** aprendemos que não dá para confiar em notícias “bombásticas” que não mostram fatos.
- **Caso da Turma da Mônica:** aprendemos que a desinformação também pode ser direcionada para crianças e estar disfarçada de um conteúdo “do bem”.
- **Caso do ECA Digital:** aprendemos que uma notícia verdadeira tem data, fonte segura e serve para nos informar.
- **Caso da Formiga do saxofone:** aprendemos que um conteúdo claramente falso pode ter sido criado para gerar raiva e nos fazer alertar outras pessoas de que ele é falso.



Compromisso dos Detetives Digitais

Peça que todas as crianças assinem o termo de compromisso do(a) detetive digital agora que começaram a desenvolver suas habilidades de investigação. A assinatura pode seguir um formato de abaixo-assinado, onde todos assinam na mesma página. Recomendamos a leitura e compreensão de todos que estão assinando.

Compromissos das e dos Detetives Digitais

Escola: _____

Turma: _____



Eu, detetive digital, me comprometo a:

1. Desconfiar de conteúdos que mexem com minha emoção.
2. Investigar a fonte, a data e a intenção de cada mensagem.
3. Não compartilhar sem saber: se eu não vi a história inteira, eu não passo adiante.
4. Proteger minha família e amigos contra a desinformação.

Data: __/__/____

ASSINATURAS:



Mensagem final para a turma: ***"Detetives, a Internet é um lugar gigante e incrível, mas agora vocês têm habilidades para não se perderem na desinformação. Lembrem-se: na dúvida, não clique e não compartilhe. Procurem um adulto de confiança! Missão cumprida!"***

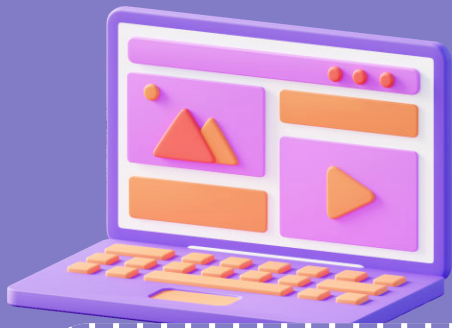
5.7. Diário de viagem

Para casa

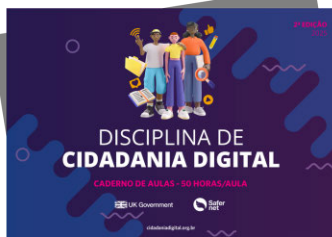
Como complemento ao fechamento da atividade, você também pode distribuir uma página do Diário de Viagem e pedir para que eles e elas desenhem ou escrevam o que aprenderam. Esta é uma atividade opcional de fechamento que pode ser útil para mapear a repercussão das discussões com as crianças.

Acesse no final do caderno!





Sugestões de materiais educativos da Safernet:



Caderno de aulas “Disciplina de Cidadania Digital - Ensino Médio” (Safernet e Governo do Reino Unido)

Planos de aula alinhados à BNCC Computação e Educação Digital, com foco no Ensino Médio

[Acesse aqui](#)



Guia “Meninas em Rede” (Safernet e UNICEF)

Material de conscientização sobre violência contra meninas e mulheres online, com estratégias de acolhimento e prevenção

[Acesse aqui](#)



Guia Prático para Educadores (Safernet e Meta)

Dicas práticas para escolas que enfrentam situações de violência online, incluindo conteúdo pedagógico e caminhos para reportar

[Acesse aqui](#)



Guia “Literacia em Inteligência Artificial” (Safernet e Pulitzer Center)

Material explica que é, quais os riscos e como discutir o tema de IA com crianças e adolescentes

[Acesse aqui](#)

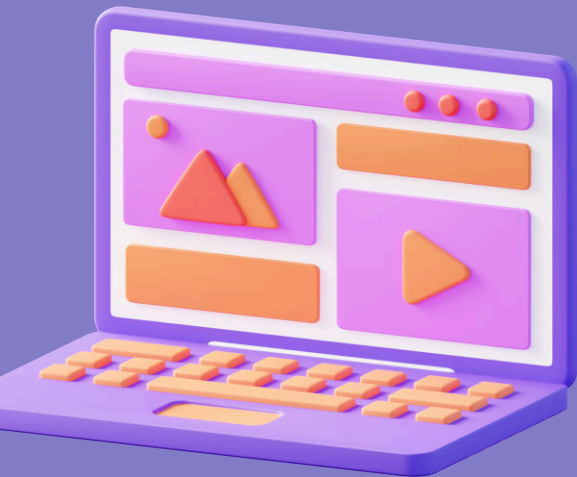
Mais materiais:

[instagram.com/safernetbr](https://www.instagram.com/safernetbr)

[tiktok.com/@safernetbr](https://www.tiktok.com/@safernetbr)

[cidaodaodigital.org.br](https://www.cidadaodigital.org.br)

[diadainternetsegura.org.br](https://www.diadainternetsegura.org.br)



Outros conteúdos complementares:



As aventuras de Bartolinho

[Acesse aqui](#)



Cartilha Jogue e Aprenda: Estar Online

[Acesse aqui](#)



Coluna

Textos sobre educação midiática (Januária Cristina Alves, no Nexo)

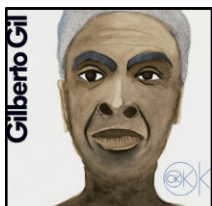
[Acesse aqui](#)



Músicas de Gilberto Gil

"Cérebro eletrônico" (1969)

[Acesse aqui](#)



"Pela Internet" (1997)

[Acesse aqui](#)

"Pela Internet 2" (2018)

[Acesse aqui](#)



Guias Internet Segura (NIC.br)

Materiais para crianças

[Acesse aqui](#)

Materiais para professoras(es)

[Acesse aqui](#)



Série de vídeos "Que corpo é esse?"

[Acesse aqui](#)



Gibi "Turma da Mônica em Proteção de Dados Pessoais"

[Acesse aqui](#)



DIÁRIO DE VIAGEM: MISSÃO DA CIDADANIA DIGITAL



Viajante:

Turma:

Data: __/__/__

Tema da aula:

Cara a cara

Desenhe um emoji ou carinha que mostre como você se sente depois da aula de hoje.



Rota de descoberta

Sobre o que falamos hoje?



Meu superpoder digital

O que você consegue fazer agora na Internet que não sabia antes?



Meu escudo protetor

O que você aprendeu hoje que vai ajudar você a usar a Internet sem perigos?



O que é, o que é?

Escreva uma palavra nova "tecnológica" que entrou na sua bagagem hoje:



Semáforo da atenção

Marque com um X a cor que representa o que você achou da aula:

()  Verde: Entendi tudo!

()  Amarelo: Ainda tenho dúvidas...

()  Vermelho: Achei difícil, preciso de uma bússola (ajuda)!



DIÁRIO DE VIAGEM: MISSÃO DA CIDADANIA DIGITAL



Viajante:

Turma:

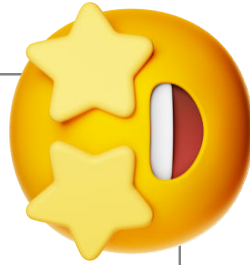
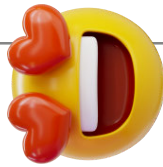
Data: __/__/__

Tema da aula:



Cara a cara

Desenhe um emoji ou carinha que mostre como você se sente depois da aula de hoje.





DIÁRIO DE VIAGEM: MISSÃO DA CIDADANIA DIGITAL



Viajante:

Turma:

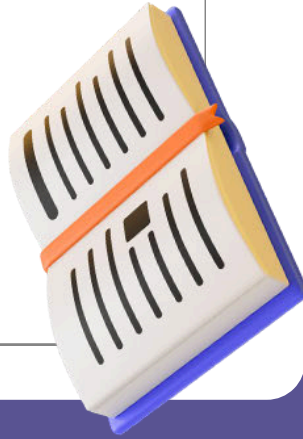
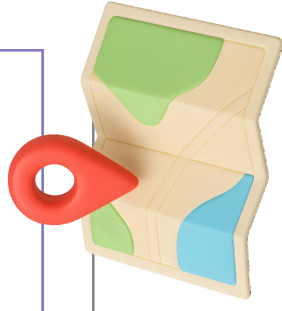
Data: ____/____/____

Tema da aula:



Rota de descoberta

Sobre o que falamos hoje?





DIÁRIO DE VIAGEM: MISSÃO DA CIDADANIA DIGITAL



Viajante:

Turma:

Data: ____/____/____

Tema da aula:



Meu superpoder digital

O que você consegue fazer agora na Internet que não sabia antes?





DIÁRIO DE VIAGEM: MISSÃO DA CIDADANIA DIGITAL



Viajante:

Turma:

Data: ____/____/____

Tema da aula:

Meu escudo protetor

O que você aprendeu hoje que vai ajudar
você a usar a Internet sem perigos?





DIÁRIO DE VIAGEM: MISSÃO DA CIDADANIA DIGITAL

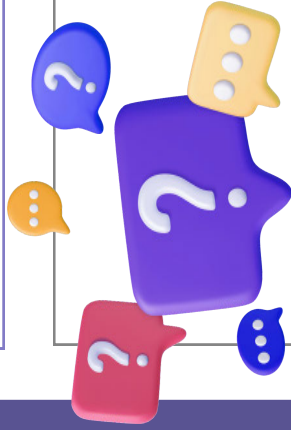


Viajante:

Turma:

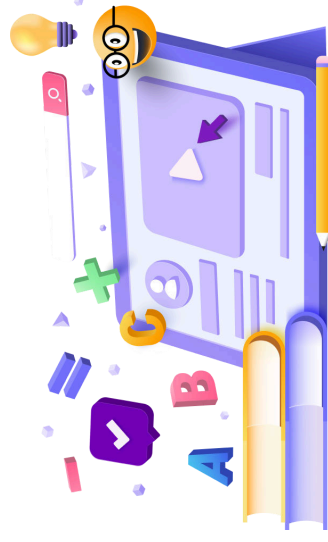
Data: ____/____/____

Tema da aula:



 **O que é, o que é?**

Escreva uma palavra nova "tecnológica"
que entrou na sua bagagem hoje:





DIÁRIO DE VIAGEM: MISSÃO DA CIDADANIA DIGITAL



Viajante:

Turma:

Data: __/__/__

Tema da aula: