

# VAMOS DESCOBRIR O MUNDO DIGITAL!

## A CIDADANIA DIGITAL

### INSTRUÇÕES

#### CONTEÚDO DO JOGO

- 1 Tabuleiro
- 1 Dado
- 6 Peões Coloridos
- 52 Cartas QUIZ
- 30 Cartas DESAFIO
- 1 Carta AUXILIAR

#### OBJECTIVO DO JOGO

Os jogadores devem percorrer as casas do tabuleiro até chegarem ao centro. Ganha o primeiro jogador que conseguir alcançar a casa **LOGOUT**. Atenção! Para ganhares, o número indicado no dado tem de ser o mesmo das casas que te faltam para o centro. Ou seja, se estiveres na casa 98, o dado tem de indicar 2. Se indicar mais, por exemplo 6, andas 2 até à casa 100 e o resto para trás. Neste caso, para a casa número 96.

#### CASAS DE JOGO

Existem casas especiais espalhadas por todo o tabuleiro. Se o teu peão parar numa delas, acontece o seguinte:

##### CASA QUIZ

O jogador à tua direita retira uma carta do baralho **QUIZ** e coloca-te a pergunta correspondente à cor da casa. Existem casas **QUIZ** verdes, vermelhas e azuis. Se acertares, joga novamente. Se errares, não jogas na próxima ronda.



##### 13 · CASA AVANÇAR

Avança 3 casas.



##### 39 · RESPEITA OS OUTROS

Muito mau! Respondeste a uma provocação e não cumpriste as regras da Netiqueta! Recua para a casa número 30.



##### 74 · USO DA INTERNET COM MODERAÇÃO

Oh, não! Não usaste a internet com moderação! Os teus primos chamaram-te para brincar e continuaste a jogar! Recua para a casa número 60.

#### ATENÇÃO

Este jogo deve ser usado sob supervisão de um adulto. As peças devem ser manuseadas com cuidado, pois são pequenas e pontiagudas (podendo haver o risco de serem ingeridas). Antes da sua utilização, deve: ler as instruções, segui-las e guardá-las como referência; manter as crianças mais novas e os animais afastados do jogo. O jogo é adequado a crianças com ou mais de 6 anos.

#### JOGO DE TABULEIRO

2 A 6 JOGADORES

DOS 6 AOS 12 ANOS  
(com supervisão de um adulto)



CARTAS E DESAFIOS DIGITAIS



#### COMO JOGAR

1. Coloca as cartas **QUIZ** e **DESAFIO**, em baralhos separados, com o lado do texto voltado para baixo, no local apropriado do tabuleiro. Sempre que precisares de uma carta, tira do topo do baralho e, após lida a pergunta ou feito o desafio, colocas por baixo do baralho.
2. Cada jogador escolhe um peão colorido e coloca-o na casa **LOGIN**.
3. Os jogadores devem lançar os dados para decidir quem é o primeiro a jogar. Em caso de empate, o dado deve ser lançado novamente. O jogador com a pontuação mais alta é o primeiro a começar. O segundo é o que está à direita do primeiro, e assim sucessivamente.
4. Na sua vez, cada jogador lança o dado e desloca o seu peão colorido tantas casas quanto o dado indica, sempre seguindo a ordem crescente das casas.
5. Sempre que surgir um desafio de fazer corresponder o número à letra, para formar palavras deverá ser usada a carta auxiliar.

##### CASA DESAFIO

O jogador à tua direita retira uma carta do baralho **DESAFIO** e lê-o. Se conseguires superar o desafio, joga novamente. Se falhares, ficas a próxima ronda sem jogar.



##### 22 · FONTES CITADAS

Parabéns! Referiste as fontes *online* que usaste no teu trabalho! Ao fazê-lo estás a dar mais credibilidade à informação nele contida e, acima de tudo, estás a ser honesto! Avança para a casa número 30.



##### 66 e 84 · CASA RECUAR

Recua 2 casas.



##### 97 · ROUBO DE IDENTIDADE

Ups! Não foste cuidadoso o suficiente: roubaram as tuas informações pessoais e fizeram-se passar por ti! Toma mais atenção! Troca de posição com o jogador que está em último.

# VAMOS DESCOBRIR O MUNDO DIGITAL!



## A CIDADANIA DIGITAL

### SUGESTÕES/INDICAÇÕES PARA O/A PROFESSOR/A:

De acordo com as **Orientações Curriculares para as TIC (OC de TIC)** “Assumindo-se as TIC, no 1.º ciclo, como uma área transversal de carácter eminentemente prático, é importante que as situações de aprendizagem a desenvolver apelem a uma integração curricular plena, mobilizando aprendizagens das restantes componentes do currículo deste ciclo de ensino. As OC de TIC organizam-se em quatro domínios de trabalho: CIDADANIA DIGITAL ; INVESTIGAR E PESQUISAR; COMUNICARECOLABORAR e CRIAR E INOVAR.”

Por outro lado, a **Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania (ENEC)** prevê que a abordagem curricular da Educação para a Cidadania na Educação Pré-escolar e no 1.º Ciclo do Ensino Básico seja integrada transversalmente no currículo, sendo da responsabilidade do/a docente titular de turma e decorrente da decisão acerca dos domínios a trabalhar e das competências a desenvolver, ao longo do ano. De salientar que a Cidadania Digital poderá ser abordada nos diversos domínios da ENEC, destacando-se os domínios: Direitos Humanos, Media, Segurança defesa e Paz, Saúde, Sexualidade, entre outros. Neste contexto, este recurso educativo foi concebido para apoiar os professores do 1.º Ciclo a desenvolverem as competências de Cidadania Digital dos alunos, enquadradas nas OC de TIC e nos diversos domínios da ENEC.

– Alguns dos termos adotados poderão ser novos para alunos, por isso é fundamental a supervisão e orientação do professor/a nesta atividade.

– O tempo para resolução de cada desafio é meramente indicativo. Fica ao critério do professor o ajuste do tempo necessário para a resolução de cada atividade.

– Sugere-se que os alunos possam formar equipas de jogadores (ex: para cada pino envolver uma equipa de 3 crianças). Desta forma, haverá mais interação e troca de ideias entre os elementos de equipa. Pode também ser designado um porta -voz por cada equipa.

– Poder-se-á prever a possibilidade de os jogadores puderem pesquisar na Internet, de modo a esclarecerem algumas dúvidas que possam surgir durante o jogo (podem recorrer ao *website* [www.seguranet.pt](http://www.seguranet.pt)).

– Caso o professor se aperceba de que os alunos não ficaram suficientemente esclarecidos, acerca de algum aspeto abordado no jogo, sugere-se que seja promovido o debate sobre aquela situação ou outra situação semelhante. É fundamental que o jogo contribua para o desenvolvimento das competências de cidadania digital a ele associadas.

### CONSULTORES:

Cristina Novo – Escola Superior de Educação de Santarém;  
Sofia Rasgado – Centro Internet Segura;  
Vitor Tomé – Conselho da Europa.

### DESENVOLVIMENTO:

Este recurso educativo foi desenvolvido pela Equipa SeguraNet com a colaboração dos dez Centros de Competência TIC (CCTIC Softciências, CCTIC ESE/IP Setúbal, CCTIC ESE/IP Santarém, CCTIC Universidade de Aveiro, CCTIC ESE/IP Bragança, CCTIC Educom, CCTIC Universidade do Minho, CCTIC Universidade de Évora, CCTIC Entre Mar e Serra e CCTIC IE Universidade de Lisboa).

