



Volta ao Mundo em Segurança

Competências: Leitura, Literacia digital

Nível de Escolaridade: 1.º, 2.º e 3.º Ciclos Ensino Básico

Docente responsável: João Grácio e João Torres

Entidade: Centro de Competência TIC da Escola Superior de Educação de Setúbal

Descrição

O Digital está cada vez mais presente na nossa sociedade e nas nossas escolas. Assim, é importante que os nossos jovens desenvolvam competências de utilização segura e crítica das tecnologias digitais para que consigam tirar o máximo de proveito na sua utilização.

Ao pensarmos em literacia digital, temos de pensar, obrigatoriamente, em informação. No entanto, não basta termos acesso a essa informação, temos de nos tornar cidadãos ativos e críticos, sobre essa mesma informação, que nos permitirá ter uma maior noção dos nossos direitos, mas também dos nossos deveres, enquanto consumidores, mas também como produtores de informação.

Este recurso educativo (jogo de fuga) tem como suporte os materiais produzidos no âmbito do Projeto SeguraNet e pretende levar os alunos a refletir sobre a partilha de informações pessoais, segurança dos dispositivos, cuidados a ter nas redes sociais, veracidade das informações que se encontram na Internet e regras de Netiqueta.

Etapas

- 1- Leitura atenta e compreensão da missão;
- 2- Exploração das várias etapas do jogo (individualmente ou em equipa), com atenção especial a todas as pistas dadas no final de cada etapa;
- 3- Compreensão da pista final (finalização do jogo);
- 4- Possibilidade de obter um certificado em como completou o jogo com sucesso.

Recursos

Gamificação, Jogo de Fuga (Escape Room), SeguraNet

Ferramentas digitais

Computador; Tablet; Smartphone (para poderem jogar); Genial.ly (para a construção do jogo de fuga)

N.º de alunos envolvidos

1000000

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula, Biblioteca Escolar, Sala de alunos/ de convívio, Casa

Mais informação...

<https://bit.ly/3cEEX2o>

Observações
