



Jogo Cibercidadão

Competências: Literacia digital

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

Docentes responsáveis: Susana Senos e Maria José Loureiro

Centro de Competência TIC da Universidade de Aveiro

Descrição

Numa sociedade onde os jovens estabelecem contacto com o Mundo Digital de forma cada vez mais permanente, é importante sensibilizar para o uso seguro e crítico das tecnologias digitais, alertando para os perigos que o digital representa e fomentando códigos de conduta promotores de segurança. Dessa forma, a Cidadania Digital ocupa um lugar central na Educação, com vista à preparação dos jovens para o mundo online. Este Recurso Educativo Digital, desenvolvido com recurso à ferramenta Genial.ly, suporta-se em materiais disponíveis no site do projeto SeguraNet (www.seguranet.pt), nomeadamente as Tiras de Banda Desenhada e vídeos e tem como objetivos ajudar os alunos a:

- refletir sobre diferentes áreas da Cidadania Digital;
- conhecer perigos inerentes à vida no Mundo Digital;
- conhecer regras de conduta no Mundo Digital;
- conhecer regras de segurança e privacidade no Mundo Digital;
- uma utilização crítica e segura dos dispositivos digitais e da Internet.

Etapas

- 1 - leitura atenta das instruções do jogo
- 2 - exploração do jogo em equipas
- 3 - no final os alunos podem solicitar um certificado de participação

Recursos

Gamificação, Jogos Sérios, SeguraNet

Ferramentas digitais

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

N.º de alunos envolvidos

ilimitado

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula, Biblioteca Escolar

Mais informação...

<https://view.genial.ly/605771e6c256890d06ab2ea1/interactive-content-cibercidadao-snakes-and-ladder>

§

Observações
