



innovar com o digital

Nº1 - 2023

Em Busca do Código de Segurança Secreto

Segurança na Internet - Alunos, Famílias e Escola a cooperar na promoção de uma cidadania digital consciente e responsável

1.º Ciclo do Ensino Básico – 3.º e 4.º anos de escolaridade]

Área(s) Disciplinar(es): Tecnologias de Informação e Comunicação & Cidadania e Desenvolvimento

Autor(es): Prof. Carlos Cabeça

Agrupamento de Escolas de Sousel



 Capacitação Digital
das Escolas

1. Áreas de competência do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória. (assinalar com **X**)

X	Linguagens e textos
X	Informação e comunicação
X	Raciocínio e resolução de problemas
X	Pensamento crítico e pensamento criativo
X	Relacionamento interpessoal

X	Desenvolvimento pessoal e autonomia
	Bem-estar, saúde e ambiente
	Sensibilidade estética e artística
X	Saber científico, técnico e tecnológico
	Consciência e domínio do corpo

2. Área(s) Temática(s) (Aprendizagens essenciais).

Cidadania Digital – A Segurança na Internet.

3. Objetivos.

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes | O aluno deverá ser capaz de:

- Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais;
- Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público;
- Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador);
- Ter consciência do impacto das TIC no seu dia-a-dia;
- Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas.

4. Recursos/Espaços.

- Computadores portáteis, videoprojector, altifalantes, smartphone, pen drive, impressora;
- Diversas aplicações informáticas: Genially, QRCodeMonkey, Bitly, Wheel of Names, TikTok, Plickers, Flip HTML5);
- Todos os recursos digitais utilizados na atividade estão disponíveis na ligação que se segue: https://bit.ly/PraticasInovadoras_AESousel_Prof_Carlos;
- Esta atividade pode ser desenvolvida na sala de aulas da turma.

5. Duração prevista.

120 minutos repartidos por dois momentos: 30 min. 1.º momento e 90 min. 2.º momento.

6. Implementação da atividade. (passo a passo)

A proposta de trabalho que apresentamos assenta na realização de uma atividade de acordo com o modelo da *Sala de Aula Invertida*, que se realiza em dois momentos. O primeiro, com a duração de 30 minutos para uma breve apresentação e preparação da atividade a realizar no momento seguinte. O segundo momento, com uma duração aproximada de 90 minutos para desenvolvimento e exploração da atividade

1.º Momento | Vídeo Cast – Motivação, Envolvimento e Preparação do 2.º Momento

Depois de uma breve conversa de motivação distribuímos pelos alunos um flyer em forma de smartphone com um QR Code e um link https://bit.ly/internetsegura_aesousel para acesso a uma aplicação que compila 5 vídeos SeguraNet, com dicas e conselhos para que se possam manter em segurança na internet. O facto de utilizar a tecnologia associada aos códigos de resposta rápida foi também um elemento motivador para que os alunos quisessem perceber como funcionam os QR Code e assim mobilizar os pais e encarregados de educação para que juntos pudessem visualizar a compilação de vídeos.

2.º Momento | Escape Room – Motivação, Desenvolvimento e Exploração

Iniciámos a atividade com a visualização e discussão dos conteúdos apresentados nos 5 vídeos com dicas para se manterem em segurança na internet. Explorámos também o slide onde se apresenta o número da linha Internet Segura 800 21 90 90, realçado a sua importância no apoio que esta linha telefónica presta a alunos, professores e pais e encarregados de educação.

De seguida, e como motivação para o desenvolvimento da atividade, do tipo Escape Room, que criámos para aplicarem os conhecimentos adquiridos, mostrámos aos alunos a nossa pen drive onde se encontrava uma pasta que continha o documento necessário para a aula desse dia.

Contudo, a pasta que utilizámos foi intencionalmente protegida com uma senha que nos impediria de ter acesso ao documento necessário para a aula (aplicação 7ZIP).

Para além da pasta encriptada, colocámos um ficheiro de vídeo designado “*Clica aqui...para saberes um segredo...*”, onde o *Pirata Mega Giga Byte* informou os alunos de que é o responsável pela encriptação da pasta e lhes propôs a resolução de um desafio/problema que contém a solução que permitirá o acesso ao documento a utilizar na aula (ver pasta partilhada).

A aplicação “*Em Busca do Código de Segurança Secreto*” foi preparada para que os alunos de cada grupo pudessem interagir com ela, aplicando os conhecimentos que adquiriram com a exploração dos vídeos com dicas para se manterem seguros na internet [https://bit.ly/3P53FJS em busca do codigo secreto](https://bit.ly/3P53FJS_em_busca_do_codigo_secreto)

Para conhecer todos os detalhes da atividade poderão consultar o plano de aula disponibilizado na pasta de recursos, partilhada na ligação indicada anteriormente.

7. Avaliação

Para avaliar o interesse e o grau de satisfação dos alunos pela atividade utilizámos uma ferramenta chamada Plickers, que combina cartões com símbolos muito semelhantes a códigos QR com as tecnologias móveis.

Os alunos apenas necessitaram de um cartão de resposta e o professor de um computador, de um smartphone e de um projetor. Esta aplicação é muito adequada para crianças desta faixa etária ou para grupos de alunos onde nem todos tenham dispositivos móveis que permitam ao professor optar por outras aplicações de resposta interativa na sala de aula (Kahoot, Socrative, Mentimeter, entre outros, ...).

8. Impacto da atividade na aprendizagem dos alunos

O conjunto de atividades propostas foi do agrado dos alunos. Todas as tarefas tinham como suporte um conjunto de recursos educativos multimédia, interativos, que assentaram na realização de atividades de carácter lúdico e exploração de matérias e conteúdos que despertam muito a atenção das crianças desta faixa etária (internet, tecnologias, mistérios, enigmas e desafios...).



innovar com o digital

Ministério da Educação
Direção-Geral de Educação

Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas

Centro de Competência TIC – EDUCOM

CFAE MARGUA, entre Mármore e Água

Embaixador Digital: José Padilha

abril/2023



Para qualquer assunto relacionado com esta publicação contactar:
ptd@dge.mec.pt