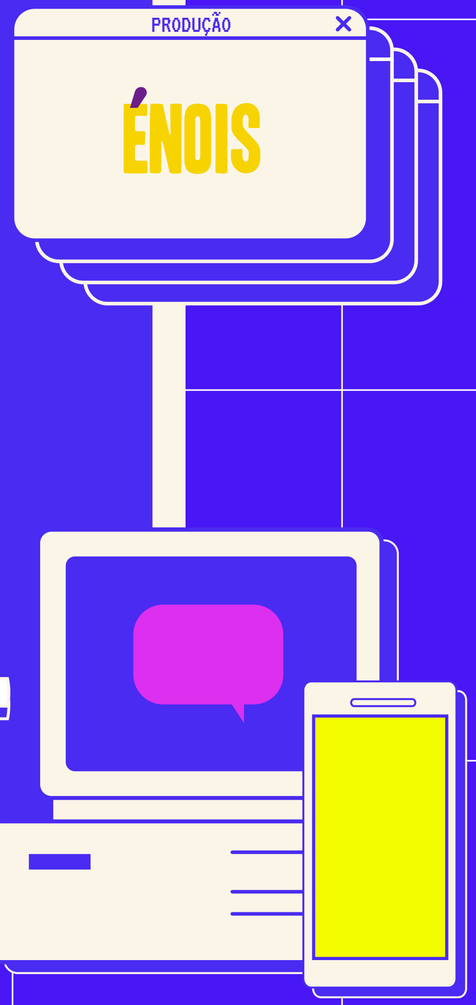
GUIA CIDADÃO DIGITAL



A INTERNET É NOSSA! 02
SOBRE O GUIA 03
CARTA AO LEITOR 04

1.COMO USAR ESTE GUIA 05

A. 5 PASSOS PARA SUA ATIVIDADE ROLAR LEGAL 06
B. PEGA A VISÃO! 08

2.ESTRATÉGIAS DE AÇÃO 10

A. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO 11
B. ATIVIDADE EM GRUPO 12
C. MOBILIZAÇÃO ONLINE 13
D. PROTAGONISMO ADOLESCENTE 14
AGORA É SUA VEZ! 15

3.DÁ O PAPO 16

PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO 17
PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO 18
ATIVIDADE EM GRUPO 1 20
ATIVIDADE EM GRUPO 2 22

COMPORTAMENTO POSITIVO: RESPEITO E EMPATIA 24
PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO 25
ATIVIDADE EM GRUPO 1 27
ATIVIDADE EM GRUPO 2 29

COMPORTAMENTO POSITIVO: RELACIONAMENTOS SAUDÁVEIS ONLINE 31
PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO 32
ATIVIDADE EM GRUPO 1 34
ATIVIDADE EM GRUPO 2 36

AUTOCUIDADO E SAÚDE NAS REDES 38
PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO 39
ATIVIDADE EM GRUPO 1 41
ATIVIDADE EM GRUPO 2 43

BÔNUS 45
ATIVIDADE MOBILIZAÇÃO DIGITAL 46
ATIVIDADE PROTAGONISMO ADOLESCENTE 47

4.MATERIAIS DE APOIO 48

QUEBRA-GELOS 49
SLIDES 53
CONTEÚDOS 54
FERRAMENTAS ONLINE 56

5.CRÉDITOS 57

A INTERNET É NOSSA!

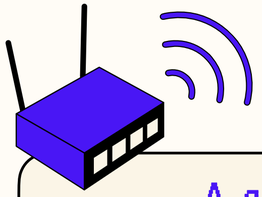
Pare e pense: quantas atividades do seu dia acontecem na internet? Ou pelo menos com a ajuda dela? A vida está cada vez mais online e isso facilita muita coisa: estudar, trabalhar, saber o que está acontecendo perto de você e no mundo, fazer compras, interagir com as pessoas.

Mas muita gente ainda não sabe usar as redes com segurança e consciência. E isso é um problema ainda maior entre as pessoas mais novas. A verdade é que existe um abismo entre a inclusão digital e a educação digital.

É AÍ QUE VOCÊ PODE AJUDAR!

Precisamos pensar em novas formas de comunicar e sensibilizar crianças e adolescentes sobre temas como privacidade, segurança, bem-estar e checagem de informação na internet. Foi por isso que criamos este guia. Queremos inspirar jovens como você a contribuirem para a construção de uma internet mais acolhedora e positiva para todo mundo.

VAMOS JUNTOS NESSA MISSÃO?

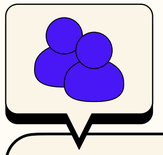


Fonte: TIC Kids Online 2018, CETIC.br

A galera tá conectada...

86%
dos brasileiros entre **9 e 17 anos** têm acesso a internet

SÃO + DE
25
MILHÕES
de crianças e adolescentes online em todo país



...mas não tá ligada.

38%
das crianças e adolescentes dizem ter recebido algum tipo de orientação sobre o que fazer em situações complicadas no ambiente digital.

ISSO SIGNIFICA QUE
62%
delas podem não saber como reagir a cyberbullying, discurso de ódio e conteúdos falsos, por exemplo.

69%
dos adolescentes de **11 a 17 anos** sabem verificar se uma informação na internet está correta

SOBRE O GUIA

Este guia faz parte do programa Cidadão Digital, criado pela SaferNet Brasil em parceria com o Facebook. Ele foi produzido junto com a Énois, um laboratório de jornalismo diverso e representativo, para servir de apoio para os jovens embaixadores da iniciativa.

A GENTE QUER:

Aumentar o alcance de orientações e informações sobre o uso crítico, seguro e positivo das redes.

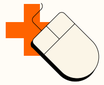
E PARA ISSO...

mobilizamos jovens para que inspirem as novas gerações de usuários da internet no Brasil.

Aqui você encontra sugestões de estratégias de ação dentro de três temas:

PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO

COMPORTAMENTO POSITIVO



AUTOCUIDADO E SAÚDE NAS REDES

Tem também noções de produção e checagem de informações, conteúdos complementares e uma série de materiais de apoio que ajudam a montar um plano de ação.

Os 10 jovens embaixadores do programa Cidadão Digital participaram de um processo seletivo em duas etapas. Eles receberam formação online e mentorias com especialistas em educação digital para desenvolver atividades com alunos de 13 a 17 anos durante 2020.

Tá na lei!

Capacitar crianças e adolescentes para o uso seguro, consciente e responsável da internet está no Art. 26 do Marco Civil da Internet no Brasil, que regula o uso da Internet no país.

AVISO

É educador ou mobilizador social na sua região? Então este material também é para você!

Todas as atividades estão alinhadas à **BNCC (Base Nacional Comum Curricular)**, que orienta o currículo e os planos pedagógicos de todas as escolas do país. Esse é mais um argumento para defender as formações que este guia sugere. Procure os códigos da BNCC em cada atividade e mostre para a direção e os professores da escola.

Para saber mais sobre o programa Cidadania Digital e conhecer os embaixadores acesse o site.

VAI LÁ!

CARTA AO LEITOR

A vida mudou. E a internet também.

Precisamos contar que quando o programa Cidadão Digital foi idealizado, no fim de 2019, o novo coronavírus ainda não era uma ameaça mundial. No Brasil, o primeiro caso foi confirmado no final de fevereiro de 2020, e logo o risco de colapso no sistema de saúde fez os governos locais estimularem o distanciamento social. A suspensão das atividades escolares foi uma das primeiras medidas nesse sentido.

De repente, crianças e adolescentes que iam diariamente para a escola estavam em casa. Ao mesmo tempo, a recomendação dos órgãos de saúde passou a ser evitar ao máximo sair e, principalmente, encontrar pessoas. A presença online, que já era intensa, ficou ainda maior com as iniciativas temporárias de ensino remoto e o aumento da interação online com amigos e familiares.

Em tempos de incerteza como esse, a educação e a consciência para o uso e produção de informações se tornam ainda mais necessárias e urgentes. Por isso, decidimos seguir com o programa Cidadão Digital e fazer algumas adaptações, para respeitar as limitações impostas pela pandemia. Em vez de formações presenciais, os 10 jovens embaixadores participaram de ações remotas, por meio de webinars e mentorias.

Também reforçamos as sugestões de atividades de mobilização digital, até porque ainda não sabemos quando vai ser seguro retomar as interações sociais presenciais.

São muitos desafios novos, e outros virão. Este guia, junto com o programa, é a nossa forma de ajudar as novas gerações a estarem mais preparadas para exercer sua cidadania digital no presente e no futuro.

01

COMO USAR ESTE GUIA

a. 5 PASSOS PARA SUA ATIVIDADE ROLAR LEGAL ×

+

b. PEGA A VISÃO! ×

a. 05 PASSOS PARA SUA ATIVIDADE ROLAR LEGAL

1. MONTE UM PLANO DE AÇÃO
2. SE LIGUE NA REALIDADE
3. FAÇA ATIVIDADES COM ADOLESCENTES DE ESCOLAS PÚBLICAS
4. EXPLORE TODOS OS RECURSOS DESTE GUIA
5. REGISTRE SUAS AÇÕES NO MAPA DO CIDADÃO DIGITAL
6. APOIE A CRIAÇÃO DE NOVAS AÇÕES

1

MONTE UM PLANO DE AÇÃO

A primeira tarefa é levantar todas as informações sobre as estratégias que você quer usar e como elas podem ser aplicadas. O seu plano de ação precisa ter os formatos das ações (veja as nossas sugestões em ESTRATÉGIAS DE AÇÃO, na página 10), as características do grupo e da escola que você quer impactar (entenda o que estamos falando em PEGA A VISÃO, na página 8) e outros dados importantes para a produção e realização das suas atividades.

TEM UM MODELO DE PLANO DE AÇÃO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO.

2

SE LIGUE NA REALIDADE

Estar conectado ao que está acontecendo por perto e na rede de quem você vai formar é um ponto importante para atrair participantes e potencializar o aprendizado. Do que as pessoas estão falando na escola? O que está bombando nas redes deles? E nos sites e canais de notícias, o que está quente? Tenha isso em mente e, se possível, inclua esses assuntos nas discussões e nos exercícios em grupo.

3

FAÇA ATIVIDADES COM ADOLESCENTES DE ESCOLAS PÚBLICAS

Dentro de cada tema, você encontra roteiros detalhados para fazer ações com diferentes ferramentas, formatos e públicos. Na seção 📎 TEMPLATES (pág 57), tem checklists que ajudam a organizar e rever o que é necessário para cada atividade, e até um modelo de ata para registrar suas iniciativas.

4

EXPLORE TODOS OS RECURSOS DESTE GUIA

Além das informações sobre estratégias de ação e das sugestões de atividades sobre diferentes temas, o guia tem muitos conteúdos extras na seção 💾 MATERIAIS DE APOIO. São vídeos, slides e campanhas produzidos pela SaferNet Brasil para outros projetos, e que podem se encaixar nas suas atividades.

5

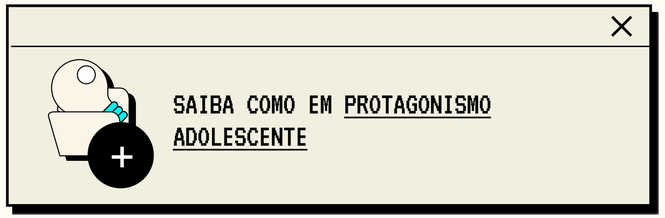
REGISTRE SUAS AÇÕES NO MAPA DO CIDADÃO DIGITAL

O site do projeto Cidadão Digital tem um painel onde os embaixadores podem colocar dados sobre as atividades realizadas, sejam elas online ou presenciais. As experiências mais legais vão ser apresentadas em eventos regionais da SaferNet Brasil e do Facebook.

6

APOIE A CRIAÇÃO DE NOVAS AÇÕES

Depois de fazer as atividades com os alunos, que tal incentivar quem estiver a fim de fazer suas próprias ações sobre cidadania digital? Eles também podem se mobilizar para replicar as atividades na escola.



b. PEGA A VISÃO!

Antes de fazer qualquer atividade, é importante criar um **PLANO DE AÇÃO** que considere uma série de questões que podem afetar o desenvolvimento de cada iniciativa. Para começar, a gente lista quatro bem importantes:

1. UNIVERSO ESCOLAR
2. EXPERIÊNCIA DOS ALUNOS
3. TERMÔMETRO DE ENGAJAMENTO
4. MAPEAMENTO DE GATILHOS

USE ESSAS CONSIDERAÇÕES PARA MONTAR O SEU PLANO DE AÇÃO

VEJA O MODELO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO

/// 1 ///

UNIVERSO ESCOLAR

Entenda os recursos que a escola tem e pode oferecer para suas atividades.

_Existem projetos ou ações sobre cidadania digital na escola? Quais?

_Os professores usam tecnologia nas aulas? De que forma?

_Tem casos de problemas relacionados à Internet? Quais?

_Qual é a política da escola para o uso de aparelhos conectados à internet?

\+ FAÇA UMA ENTREVISTA: MARQUE UMA CONVERSA COM A DIREÇÃO DA ESCOLA OU INSTITUIÇÃO QUE RECEBERÁ A ATIVIDADE PARA CONHECER MELHOR O CONTEXTO DOS ALUNOS.

/// 2 ///

EXPERIÊNCIA DOS ALUNOS

Descubra que atividades e temas podem ser mais interessantes para o público.

_A maioria tem celular com internet?

_Como usam a internet? Para que?

_Existem alunos com deficiências e dificuldades de aprendizagem?

_A escola tem grêmio estudantil? E jornal ou projeto de mídia?

_Os alunos costumam se envolver com projetos na escola? Quais?

\+ CADA HISTÓRIA DE VIDA É ÚNICA, E ISSO ENVOLVE TAMBÉM O USO QUE CADA PESSOA FAZ DA INTERNET. COM ISSO EM MENTE, EXPLIQUE OS EXEMPLOS SEMPRE E EVITE GENERALIZAR.

/// 3 ///

TERMÔMETRO DE ENGAJAMENTO

Crie parâmetros para medir o sucesso das suas atividades. Procure saber:

_Que recursos podem ser usados para aumentar o interesse durante a atividade?

_O que está acontecendo na vida desses alunos? Quais são os assuntos falados nas redes sociais, na escola, no bairro?

_Quais são as ferramentas disponíveis para medir a atenção do grupo?

_Como avaliar se todos entenderam o conteúdo apresentado?

+ ATIVIDADES INTERATIVAS AJUDAM A MANTER O ENGAJAMENTO. USE QUIZZES, DINÂMICAS, JOGOS E CRIE MOMENTOS PARA OUVIR PERGUNTAS E RELATOS DOS ALUNOS.

/// 4 ///

MAPEAMENTO DE GATILHOS

Pense em temas sensíveis que podem surgir durante a atividade, como relatos de experiências traumáticas ou violentas que os alunos viram ou viveram. Isso é importante para antecipar a sua resposta.

_Que temas sensíveis podem ser despertados em cada ação?

_Como devo reagir quando um assunto como esse é levantado?

_De que forma posso estimular o respeito e a solidariedade do grupo diante de um relato que envolve temas sensíveis?

+ ALERTA GATILHO!

Alguém falou sobre um tema sensível durante ou depois da atividade, e agora?

DURANTE A ATIVIDADE:

_Diga para as outras pessoas do grupo que esta é uma questão séria e que precisa ser ouvida com respeito e atenção.

_Se ofereça para conversar sobre o assunto assim que a atividade acabar.

_Explique que todos podem buscar apoio online no **canaldeajuda.org.br,** site da SaferNet Brasil que oferece orientações sobre crimes e violações de direitos na internet. Fale que é um canal anônimo e seguro.

DEPOIS DA ATIVIDADE

_Ouça sem julgar.

_Indique o **canaldeajuda.org.br,** site da SaferNet Brasil que oferece orientações sobre crimes e violações de direitos na internet.

_Estimule a pessoa a buscar ajuda e apoio de um adulto de confiança, na escola ou na família.

_Se ela não tiver rede de apoio, ou for uma situação mais grave, indique o Conselho Tutelar.

_Em casos urgentes, comunique a direção da escola e sugira ligar para o 190.

02

ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Tem muitos jeitos diferentes de passar informações sobre o uso crítico, seguro e consciente da internet. Aqui a gente lista e explica quatro tipos de atividades possíveis:

a. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO

b. ATIVIDADE EM GRUPO

c. MOBILIZAÇÃO ONLINE

d. PROTAGONISMO ADOLESCENTE

DICA!

QUANTO MAIS ESTRATÉGIAS O SEU PLANO DE AÇÃO TIVER, MAIS DIVERSIFICADAS VÃO SER AS SUAS ATIVIDADES. E ISSO AUMENTA A CHANCE DE TRAZER OS ESTUDANTES PARA CONSTRUIR COM VOCÊ.

VEJA O PASSO A PASSO DE CADA ESTRATÉGIA DE AÇÃO E USE O MODELO NO FINAL PARA MONTAR A SUA

a. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO

OBJETIVO E TEMA

Informar e sensibilizar

PÚBLICO ALVO

Grupos maiores (+ 50 alunos)

É MELHOR NÃO JUNTAR ALUNOS COM IDADES MUITO DIFERENTES. SE PRECISAR, FAÇA DUAS PALESTRAS, UMA PARA TURMAS DO ENSINO MÉDIO E OUTRA PARA TURMAS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

TEMPO PREVISTO

Até 55 minutos

SEPARE 40 MINUTOS DE APRESENTAÇÃO E 10 A 15 MINUTOS PARA PERGUNTAS E RESPOSTAS

DICA: SE TIVER POUCO TEMPO, FAÇA BLOCOS DE 3 PERGUNTAS POR VEZ

CONTEÚDO

Apresentação de slides impactante com conteúdos dinâmicos em diversos formatos (imagens, vídeos, gifs, memes). Quanto menos texto melhor! E a narrativa precisa estar na ponta da língua.

NA SEÇÃO MATERIAL DE APOIO VOCÊ ENCONTRA APRESENTAÇÕES PRONTAS PARA USAR. VOCÊ TAMBÉM PODE SE INSPIRAR NELAS PARA MONTAR A SUA.

LOCAL

Onde será feita a palestra

CONHEÇA O LOCAL ANTES DA ATIVIDADE, TESTE OS EQUIPAMENTOS E REVISE OS SLIDES. O CHECKLIST DA SEÇÃO MATERIAL DE APOIO PODE AJUDAR.

FALOU E DISSE!

Para sua palestra ficar mais natural, evite ler o texto dos slides ou as anotações. Os conteúdos devem ser apenas um guia para apoiar a sua linha de raciocínio.

Ensaie em casa e se prepare para responder dúvidas sobre o tema da palestra. Fazer uma lista de possíveis perguntas e opções de respostas pode ajudar.

Se alguém fizer uma pergunta que você não previa, não tenha medo de dizer que não sabe a resposta. E pode sugerir que a pessoa mande a dúvida para o **canaldeajuda.org.br**.

b. ATIVIDADE EM GRUPO

OBJETIVO E TEMA

Informar, sensibilizar e engajar

TEMPO PREVISTO

1-2 horas/aula

CALCULE QUANTO TEMPO SERÁ NECESSÁRIO PARA ORGANIZAR A SALA E CADA UMA DAS AÇÕES DA ATIVIDADE.

LOCAL

Visite a sala com antecedência e pense em como organizar o espaço, as carteiras e as ferramentas disponíveis.

PÚBLICO ALVO

Grupos pequenos (até 40 alunos)

SE A TURMA TIVER MAIS DE 40 ALUNOS, VEJA SE CONSEGUE A AJUDA DE UM EDUCADOR DA PRÓPRIA ESCOLA PARA AJUDAR A CONDUZIR A ATIVIDADE.

CONTEÚDO

Crie um ambiente acolhedor e construa uma narrativa poderosa em cima do tema proposto. Isso vai ajudar a manter a atenção dos alunos na atividade.

TEM NO GUIA!

ATIVIDADES QUEBRA-GELO E SUGESTÕES DE ROTEIRO DE ATIVIDADES PARA USAR NA ABORDAGEM DE CADA UM DOS TEMAS.

VEJA O CHECKLIST DA SEÇÃO MATERIAL DE APOIO

c. MOBILIZAÇÃO ONLINE

OBJETIVO E TEMA

Sensibilizar e engajar na internet

PÚBLICO ALVO

Não tem limite de quantidade, mas é preciso saber qual o perfil de pessoas que você quer atingir. Isso é importante para definir como falar e que canais usar.

APROVEITE AS REDES PARA INTERAGIR E MANTER O ENGAJAMENTO DO GRUPO.

TEMPO PREVISTO

A partir de 7 dias

CONTEÚDO

A vantagem de fazer uma atividade online é que os materiais podem ser compartilhados com todos os profissionais e alunos da escola. Também vale pensar em como envolver pais e responsáveis.

TEM NO GUIA!

SUGESTÕES E EXEMPLOS DE IDEIAS DE CAMPANHAS DE SENSIBILIZAÇÃO QUE PODEM SER FEITAS REMOTAMENTE, ALÉM DE MATERIAIS DE APOIO PARA COLOCÁ-LAS EM PRÁTICA.

LOCAL

Faça um mapeamento de canais digitais da escola, como perfis em redes sociais e grupos de pais e mães, do grêmio ou de líderes de turma. Você pode falar com os administradores para pedir ajuda na divulgação da sua atividade.

SAIBA MAIS NA SEÇÃO BÔNUS MOBILIZAÇÃO DIGITAL

d. PROTAGONISMO ADOLESCENTE

OBJETIVO E TEMA

Engajar e criar.
Formar e incentivar grupos de alunos a desenvolver e implementar novas atividades.

PÚBLICO ALVO

Grupos pequenos
(3 a 5 alunos)

TEMPO PREVISTO

1 mês (do planejamento ao resultado)

CONTEÚDO

Sugestões de desafios para estimular os alunos a impactar outros alunos, seja no ambiente escolar, familiar ou online. Sua missão é incentivar o engajamento e disponibilizar materiais e estratégias de ação para inspirar o desenvolvimento de novas ações que tornem a internet um ambiente mais positivo. Conte com a equipe Safernet para isso!

LOCAL

Quando a escola recebe palestras e atividades em grupo e alguns alunos se interessam em criar suas próprias ações temos um match. Com autorização da direção, você pode oferecer apoio para estes grupos.

SAIBA MAIS NA SEÇÃO
BÔNUS PROTAGONISMO ADOLESCENTE

USE ESSE ESPAÇO PARA FAZER O PASSO A PASSO DA SUA ATIVIDADE!

OBJETIVO E TEMA

PÚBLICO ALVO

TEMPO PREVISTO

CONTEÚDO

LOCAL

OBSERVAÇÕES

03

DÁ O PAPO

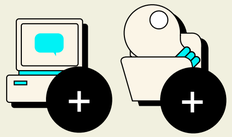
Assunto é o que não falta quando a conversa é sobre uso seguro e consciente da internet. Então a gente escolheu três temas centrais para explorar:

- PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO
- COMPORTAMENTOS POSITIVOS
- AUTOCUIDADO E SAÚDE NAS REDES

DICA!

DEPOIS DE APLICAR AS ATIVIDADES SUGERIDAS, QUE TAL SE INSPIRAR PARA CRIAR NOVOS ROTEIROS?

BÔNUS



VEJA AS SEÇÕES BÔNUS MOBILIZAÇÃO DIGITAL E PROTAGONISMO ADOLESCENTE PARA PENSAR EM OUTRAS ESTRATÉGIAS.

TEMA CENTRAL 1

PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO

Tudo o que a gente faz na internet se transforma em dado. Cada publicação, cada novo seguidor, cada conteúdo curtido ou compartilhado gera informações sobre quem é você na rede. Daí a importância de discutir PRIVACIDADE e REPUTAÇÃO no ambiente digital.

O papo aqui é sobre como as ferramentas de privacidade e segurança podem ajudar a ter mais controle sobre a presença online.

GLOSSÁRIO

PRIVACIDADE

é o direito individual de controlar informações, assuntos e relações pessoais. Cada pessoa pode (e deve!) fazer as suas escolhas sobre o que compartilhar, como, quando e com quem.

REPUTAÇÃO

Vem do latim reputatio, do verbo reputare, que significa pensar, refletir, calcular o valor de algo. Em português, reputação também tem a ver com a avaliação do valor moral de alguém.

Fonte: TIC Kids Online 2018, CETIC.br

De novo: a galera tá conectada...

93%

das crianças e adolescentes usam a Internet pelos celulares,

82%

têm perfil em redes sociais

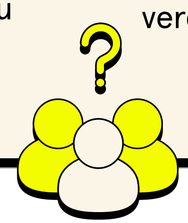
...mas pouco ligada.

37%

dos adolescentes entre 11 e 17 anos não sabem mudar as configurações de privacidade de sites de redes sociais ou contas em aplicativos

31%

deles não têm habilidade para conferir se uma informação na internet é verdadeira



a. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO

PRESENÇA ONLINE

45 min a 1 hora

RESUMO

TEMA:

PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO

PÚBLICO:

13 a 17 anos
(9º ano Ensino Fundamental II a 3º ano Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Refletir sobre a importância de cuidar da privacidade. Avaliar criticamente os rastros digitais e a reputação online. Aprender a mexer nas opções básicas de configuração de controle de privacidade das redes sociais digitais.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Slides, vídeos, lista de presença.
-Computador, projetor, caixa de som, dois Microfones (um para o palestrante e um para o público)

COMPETÊNCIAS BNCC

CG05, EF09HI24, EM13CHS403

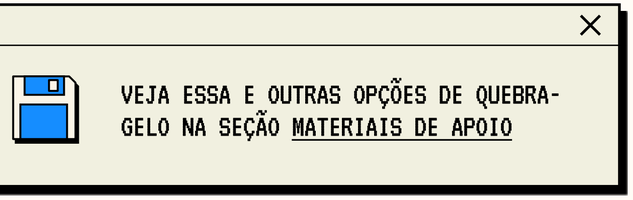
PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Comece com um quebra-gelo, como **Conte um segredo.**



2. Depois do aquecimento, comece perguntando quais são os sites, aplicativos e conteúdos que as pessoas mais curtem na Internet. Enquanto elas falam, vá listando os mais comuns. Depois, peça para falarem a primeira coisa que vêm à cabeça quando pensam em "privacidade". **(5 min)**

---

3. Aproveite a deixa para apresentar os slides sobre Privacidade e Segurança, que tem dicas sobre senhas, privacidade e reputação. **(15 min)**

---

4. Hora do quiz: convide seu público para responder nosso **quiz** sobre privacidade ou jogar o **bingo**. Você também pode criar o seu quiz em plataformas como o **Kahoot**. Você pode pedir para cada pessoa pensar na alternativa, erguer a mão ou responder no chat. **(7 min)**

---

5. Sua apresentação acabou, então é legal fazer um resumo final e retomar os principais assuntos discutidos. **(3 min)**

---

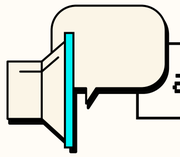
6. Bora conversar? Use a questão disparadora do slide para abrir uma rodada de perguntas. **(10 min)**

---

7. Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

CONTINUA >>>>



a. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO

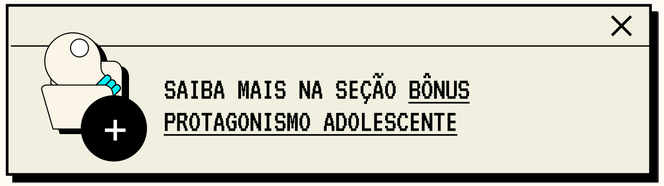
PRESENÇA ONLINE

45 min a 1 hora

CONTINUAÇÃO >>>>

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE

Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.



8. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma selfie.

---

9. Quando acabar o plantão de dúvidas, aproveite para registrar suas impressões no plano de ação: O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

LINKS DESTA ATIVIDADE

SLIDES PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO

QUIZ PRIVACIDADE

BINGO PRIVACIDADE

VÍDEO PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO

ANOTAÇÕES

b. ATIVIDADE EM GRUPO 1

QUEM É VOCÊ NAS REDES?

60 min

RESUMO

TEMA:

PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO

PÚBLICO:

13 a 17 anos
(9º ano Ensino Fundamental II a 3º ano Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Refletir sobre privacidade, compartilhamento de informações e interação nas redes sociais. Entender as vantagens do controle de privacidade nas redes. Explorar as configurações de privacidade online na prática.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Roteiro impresso, 2 cartolinas, slides de apoio ou impressos
-Computador e projetor, se quiser projetar as perguntas

COMPETÊNCIAS BNCC

CG05, EF09HI24, EM13CHS403

PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Comece com um quebra-gelo, como **Amigo secreto em dados**

VEJA ESSA E OUTRAS OPÇÕES DE QUEBRA-GELO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO

2. Comece perguntando quais são as redes sociais que eles mais usam e conhecem. Em seguida, avise que vai propor duas atividades sobre o comportamento deles nessas redes. (5 min)

---

3. Cole cartazes escrito "CONCORDO" e "DISCORDO" em lados opostos da sala, explique que vai ler algumas afirmações sobre como eles usam essas redes sociais que citaram. Diga que cada um deve ir para o lado da sala que expressa sua opinião, e que os indecisos podem ficar no meio. **(5 min)**

---

4. Entre uma afirmação e outra, incentive as pessoas a explicar suas respostas e conversar sobre o assunto: **(5 min)**

_Meu perfil nas redes sociais é fechado só para amigos e pessoas que conheço.

Para discutir: Por que tomou essa decisão? Publicaria coisas diferentes se todos pudessem ver? Quais?

_Tenho um amigo/seguidor em rede social que nunca conheci na vida real.

Para discutir: Por que se conectou com essas pessoas? Como descreveria esse relacionamento? Qual é o lado bom e o ruim de interagir só online?

_Já excluí amigos/seguidores/conexões.

Para discutir: Por que você tomou essa decisão? Se nunca excluiu, já teve vontade? E por que não fez isso?

CONTINUA >>>>

b. ATIVIDADE EM GRUPO 1

QUEM É VOCÊ NAS REDES?

60 min

CONTINUAÇÃO ››››

_Tenho amizade/conexão com pais, responsáveis ou professores.

Para discutir: Isso muda a forma como você publica e interage nas redes? Essas pessoas comentam suas publicações? Como você lida com isso?

---

5. Agora vocês vão bater um papo sobre como gerenciar a privacidade online a partir das seguintes perguntas: **(5min)**

_Faz sentido ter configurações de privacidade diferentes para cada tipo de conteúdo?

Para discutir: Você pode compartilhar uma selfie, um tuíte sobre suas crenças políticas ou religiosas ou um story de um vídeo engraçado com diferentes públicos.

_E ter configurações de privacidade diferentes para cada pessoa?

Para discutir: Você pode não querer que sua família veja ou comente seus posts e querer que apenas seus amigos reajam.

6. Se tiver computadores ou celulares com acesso à internet, mostre como funcionam as configurações de privacidade de algumas redes. **(5 min)**

---

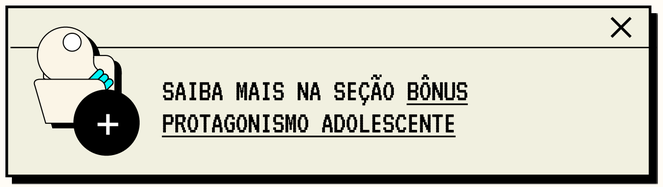
7. Que tal fazer uma avaliação rápida para acabar? Pergunte se eles gostaram da atividade e se acham que todo mundo faz esse controle consciente sobre as publicações. **(5 min)**

---

8. Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE
Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.



9. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma selfie.

---

10. Aproveite para registrar suas impressões no plano de ação: O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

LINKS DESTA ATIVIDADE

REDES E COMPARTILHAMENTO

*Conteúdo adaptado do projeto Youth and Media do Berkman Klein Center for Internet & Society. O original está disponível na íntegra aqui.

b. ATIVIDADE EM GRUPO 2

VOCÊ SABE O QUE A INTERNET SABE SOBRE VOCÊ?

75 min

RESUMO

TEMA:

PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO

PÚBLICO:

13 a 17 anos
(9º ano Ensino Fundamental II a 3º ano Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Entender quais informações sobre você estão disponíveis na internet. Pensar sobre como esses conteúdos podem ser interpretados por diferentes públicos. Refletir sobre o que compartilhamos nas redes.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Roteiro impresso, papéis e canetas
-Computadores ou celulares com acesso à internet (se possível)

COMPETÊNCIAS BNCC

CG05, EF09HI24, EM13CHS403

PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Comece com um quebra-gelo, como a **Ação em frames.**

VEJA ESSA E OUTRAS OPÇÕES DE QUEBRA-GELO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO

2. Comece perguntando se alguém já jogou seu nome em um serviço de busca, tipo Google, ou nas redes sociais. Se sim, o que encontrou? Se não, o que imagina que apareceria nos resultados? **(5 min)**

3. Organize os participantes em duplas. Diga para cada um pensar em três informações que gostaria de ver nos resultados da pesquisa pelo seu nome na internet. Peça para discutirem qual é a chance de esses resultados realmente aparecerem na pesquisa. **(10 min)**

4. Peça para alguns compartilharem o que pensaram e discutiram sobre o assunto. **(5 min)**

5. Se tiver computadores ou celulares com acesso à internet, sugira que cada um pesquise seu nome e responda a três perguntas **(10 min)**:

PESQUISA PESSOAL

_Quais são os primeiros resultados da pesquisa sobre seu nome?

_Você se sente confortável com essas informações?

_O que os outros resultados sugerem sobre você? Como um aluno? Como um funcionário? (se o entrevistador de uma vaga de emprego pesquisar sobre você, por exemplo)?

CONTINUA >>>>

b. ATIVIDADE EM GRUPO 2

VOCÊ SABE O QUE A INTERNET SABE SOBRE VOCÊ?

75 min

CONTINUAÇÃO ››››

6. Proponha uma discussão em grupo: Olhando para esses resultados, o que alguém que não conhece você pensaria a seu respeito? Qual impressão essa pessoa teria? **(5 min)**

---

7. Com base no debate anterior, proponha que eles produzam uma publicação sobre o tema reputação digital nas redes sociais. Pode ser em forma de texto, vídeo, imagem, o que eles quiserem. Dê 10 minutos para isso. **(10 min)**

---

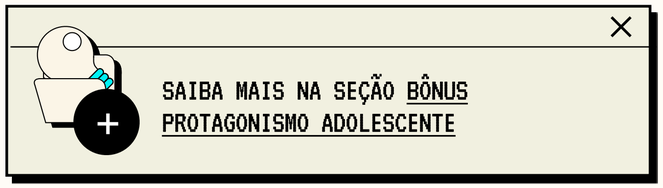
8. Peça para quem quiser compartilhar o resultado e abra para perguntas. Aproveite para perguntar o que acharam da atividade, se ficaram surpresos e se pensam em mudar a forma como publicam conteúdos na internet depois da atividade. **(10 min)**

---

9. Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE
Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.



10. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma *selfie*.

---

11. Aproveite para registrar suas impressões no plano de ação: O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

ANOTAÇÕES

TEMA CENTRAL 2

COMPORTAMENTO POSITIVO

a. RESPEITO E EMPATIA

Falar sobre cyberbullying pode parecer chato e até batido, mas infelizmente ainda rola muita violência nas redes. Nem tudo é brincadeira! Se cada um fizer a sua parte e for cuidadoso com o outro, a internet pode ser um lugar mais saudável e acolhedor para todo mundo.

O papo aqui é sobre como incentivar comportamentos positivos para combater discriminações no ambiente digital.

GLOSSÁRIO

RESPEITO TODO MUNDO SABE O QUE É, MAS E EMPATIA?

EMPATIA
Capacidade de identificar e compreender as emoções de outras pessoas, de imaginar o que alguém pode estar pensando ou sentindo.

≠

SIMPATIA
Sentir pelo outro em vez de sentir com ele, ou ainda sentir e pensar de forma parecida, ter afinidade com alguém.

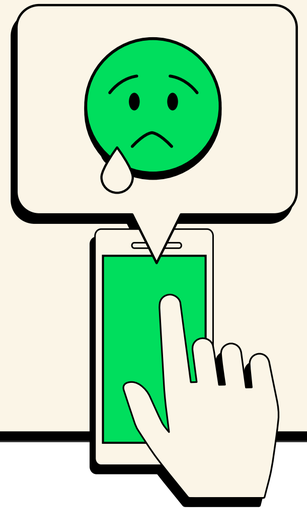
Fonte: TIC Kids Online 2018, CETIC.br

Tá tendo treta!

43%
das crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos dizem ter visto discriminações online

16%
admite já ter ofendido alguém

26%
foi tratado de forma ofensiva



a. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO

#ÉDAMINHACONTA

60 min a 1 hora

RESUMO

TEMA:

RESPEITO E EMPATIA

PÚBLICO:

13 a 15 anos (7º ao 9º ano Ensino Fundamental II e 1º ano Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Refletir sobre empatia e respeito à diversidade na Internet. Discutir as diferentes formas de expressar emoções na Internet. Identificar comportamentos positivos para enfrentar violências online. Reconhecer estratégias de prevenção e combate a situações de cyberbullying.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Slides, vídeos, lista de presença
-Computador, projetor, caixa de som, dois microfones (um para o palestrante e um para o público

COMPETÊNCIAS BNCC

CG09, CG10, EF05HI04, EF01ER04, EM13CHS502, EM13LGG102, EF69LP01

PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Comece com um quebra-gelo, como **Telefone sem fio de gestos. (15 min)**

VEJA ESSA E OUTRAS OPÇÕES DE QUEBRA-GELO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO.

2. Depois do aquecimento, pergunte o que é "empatia" para eles. Deixe que falem e guarde as respostas mais comuns (pode ser mentalmente, na lousa ou em um papel). Em seguida, peça para falarem a primeira coisa que vêm à cabeça quando pensam em "empatia nas redes". **(5 min)**

3. Apresente os slides e dicas sobre Empatia e Respeito na Internet. **(15 min)**

4. Hora do quiz: convide seu público para responder perguntas sobre respeito e empatia. Se tiver acesso à Internet, use o nosso **quiz**. Se não, é só pedir para cada um pensar na alternativa correta e depois mostrar a resposta de cada questão.
(7 min)

5. Sua apresentação acabou, então é legal fazer um resumo final e retomar os principais assuntos discutidos. **(3 min)**

6. Bora conversar? Use a questão disparadora do slide para abrir uma rodada de perguntas. **(10 min)**

7. Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

CONTINUA >>>>

a. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO

#ÉDAMINHACONTA

45 min a 1 hora

ANOTAÇÕES

CONTINUAÇÃO >>>>

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE

Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.

SAIBA MAIS NA SEÇÃO BÔNUS
PROTAGONISMO ADOLESCENTE

8. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma selfie.

---

9. Registre no plano de ação suas impressões. O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

LINKS DESTA ATIVIDADE

SLIDES RESPEITO E EMPATIA (#ÉDAMINHACONTA)

CAÇA-PALAVRAS CIBERBULLYING

VÍDEO BULLYING E DISCRIMINAÇÃO ONLINE

b. ATIVIDADE EM GRUPO 1

EU JÁ, EU NUNCA, EU VOU

40 min

RESUMO

TEMA:

RESPEITO E EMPATIA

PÚBLICO:

13 a 15 anos (7º ao 9º ano Ensino Fundamental II e 1º ano Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Refletir sobre empatia e respeito à diversidade na Internet. Avaliar seus comportamentos online. Identificar formas de prevenir o cyberbullying e estimular uma convivência mais inclusiva nas redes.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Slides, cartelas do jogo "Eu já, Eu nunca, Eu vou" impressas, lista de presença
-Computador, projetor

COMPETÊNCIAS BNCC

CG09, CG10, EF05HI04, EF01ER04, EM13CHS502, EM13LGG102

PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Comece com um aquecimento, como o **Roda com nó.**

VEJA ESSA E OUTRAS OPÇÕES DE QUEBRA-GELO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO

2. Organize as pessoas em círculo, se possível. **(5 min)**

---

3. Você pode seguir o roteiro dos slides de apoio e começar perguntando o que significa "empatia" para cada um. Ouça as respostas e depois explique a diferença entre "empatia" e "simpatia". Vocês podem discutir rapidamente os exemplos. **(5 min)**

---

4. Distribua as folhas impressas com a atividade "Eu já, Eu Nunca, Eu vou". Explique que a ideia é criar mensagens que estimulem o respeito e a empatia nas redes. Com base no modelo das cartelas, cada um deve fazer sua mensagem pensando em como já agiu e gostaria de agir no futuro. Se der, mostre os vídeos da campanha #ÉdaMinhaConta para servir de inspiração. **(15 min)**

---

5. Abra a roda e peça para, aqueles que quiserem, compartilharem as mensagens que criaram. Faça comentários sobre cada uma. **(5 min)**

---

6. Para finalizar, proponha um debate a partir das seguintes questões: **(10 min)**

_Existe diferença entre a empatia nas redes e fora dela? Quais?

CONTINUA >>>>

b. ATIVIDADE EM GRUPO 1

EU JÁ, EU NUNCA, EU VOU

60 min

CONTINUAÇÃO >>>>

- **_O que pode ajudar as pessoas a terem mais empatia online?**
- **_O que faz vocês se sentirem mais acolhidos nas conversas online?**
- **_Como podemos estimular mais gente da escola a pensar sobre empatia online?**
- **_O que a própria escola poderia fazer? E como os alunos poderiam ajudar? (10 min)**

---

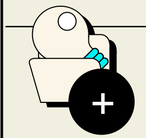
7. Finalize a atividade abrindo para perguntas. Se ninguém falar, pergunte o que acharam da atividade. Repensaram comportamentos seus e dos outros? Pretendem mudar a forma de agir daqui para frente? Como? **(5 min)**

---

8. Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE
Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.



SAIBA MAIS NA SEÇÃO BÔNUS
PROTAGONISMO ADOLESCENTE

8. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma selfie.

---

9. Aproveite para registrar suas impressões no plano de ação: O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

LINKS DESTA ATIVIDADE

INFOGRÁFICO #ÉDAMINHACONTA

CARTELA "EU JÁ, EU NUNCA, EU VOU"

VÍDEOS SOBRE A CARTELA - KLARA CASTANHO

VÍDEOS SOBRE A CARTELA - PH CORTES

VÍDEOS SOBRE A CARTELA - LORENZO RAVIOLI

ANOTAÇÕES

b. ATIVIDADE EM GRUPO 2

CHECANDO ESTEREÓTIPOS

70 min

RESUMO

TEMA:

RESPEITO E EMPATIA

PÚBLICO:

13 a 17 anos (Ensino Fundamental II e Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Aprender a buscar contradições em afirmações. Refletir sobre estereótipos compartilhados na internet. Entender o processo de apuração de informações usado no jornalismo.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Papel e caneta
-Celulares com acesso à internet, computador (opcional)

COMPETÊNCIAS BNCC

CG09, CG10, EF05HI04, EF01ER04, EM13CHS502, EM13LGG102, EF69LP01

PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Proponha um quebra-gelo, como o **Desenhando no corpo.**

VEJA ESSA E OUTRAS OPÇÕES DE QUEBRA-GELO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO

2. Comece dizendo que muitas vezes a gente compartilha estereótipos nas redes e que geralmente eles não refletem a realidade total sobre algo ou alguém. Em seguida, mostre uma lista de 4 ou 5 estereótipos para o grupo. Você pode escrever na lousa ou só falar em voz alta. Pense em estereótipos que fazem sentido para você e para o grupo. Alguns exemplos **(5 min)**:

- **_A periferia não tem acesso à internet**
- **_Quem joga muito online não tem amigos**
- **_Na internet todo mundo finge que é feliz o tempo todo**
- **_O excesso de redes sociais deixa as pessoas infelizes**

!

ESTEREÓTIPO: CONCEITO OU IMAGEM PRECONCEBIDA, PADRONIZADA E GENERALIZADA ESTABELECIDA PELO SENSO COMUM, SEM CONHECIMENTO PROFUNDO, SOBRE ALGO OU ALGUÉM.

FONTE: DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS

4. Forme grupos de até 4 pessoas e distribua os estereótipos entre eles. Então peça para que cada grupo descubra se aquela ideia é verdadeira ou não.

CONTINUA >>>>

b. ATIVIDADE EM GRUPO 2

CHECANDO ESTEREÓTIPOS

70 min

CONTINUAÇÃO >>>>

O objetivo é que eles pesquisem e apurem essa informação usando mecanismos de busca, mas deixe que pensem sozinhos em como fazer isso. Se surgirem dúvidas, você pode sugerir alguns caminhos. Diga que eles têm 10 minutos para fazer essa pesquisa. **(15 min)**

---

5. Quando acabar o tempo, pergunte como foi a experiência. Você também pode fazer algumas perguntas, como: **(10 min)**

COMO CHECAR ESTEREÓTIPOS

_Quais foram os caminhos de apuração e pesquisa?

_Quais são as fontes dos estereótipos? De onde eles vêm?

_Quais são as fontes para comprovar ou desmontar cada ideia?

_Foi difícil comprovar ou desmontar alguma das frases? Pode ser que o resultado seja inconclusivo mesmo!

_Você descobriu coisas novas? Passou a pensar diferente sobre esses estereótipos?

---

6. Depois, peça para que cada grupo produza uma publicação para as redes sociais sobre o estereótipo pesquisado. Pode ser texto, imagem, áudio, vídeo (no caso de publicações audiovisuais, peça para que descrevam ou até desenhem como elas seriam). **(10 min)**

---

7. Para finalizar, explique o processo de pesquisa e coleta de informações com a ajuda dos vídeos "O que é apuração?", "O que é ser um explorador do mundo?" e/ou "Como se tornar um explorador na prática?" **(5-10 min)**

---

8. Abra uma rodada de discussão e perguntas, pedindo para quem quiser compartilhar o resultado. **(10 min)**

---

9. Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE
Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.

SAIBA MAIS NA SEÇÃO BÔNUS
PROTAGONISMO ADOLESCENTE

10. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma *selfie*.

---

11. Aproveite para registrar suas impressões no plano de ação: O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

LINKS DESTA ATIVIDADE

VÍDEO: O QUE É APURAÇÃO?

VÍDEO: O QUE É SER UM EXPLORADOR DO MUNDO?

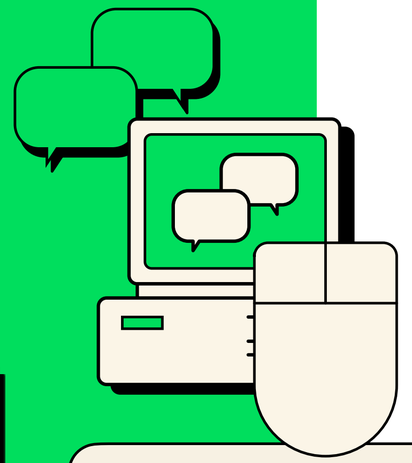
VÍDEO: COMO SE TORNAR UM EXPLORADOR NA PRÁTICA?

TEMA CENTRAL 2

COMPORTAMENTO POSITIVO

b.

RELACIONAMENTOS SAUDÁVEIS ONLINE



É muito fácil e tranquilo trocar ideia na internet, difícil é saber a real intenção de quem está do outro lado da tela. Tem pessoas que usam a liberdade e a falta de filtro das redes para enganar e maltratar os outros, então a gente tem que ficar esperto.

O papo aqui é sobre como prevenir e combater problemas como RELACIONAMENTO ABUSIVO ONLINE e SEXTORSÃO.

SE LIGA!

RELACIONAMENTO ABUSIVO
É quando alguém com quem você se relaciona faz coisas contra a sua vontade, invade a sua privacidade e tem comportamentos agressivos ou abusivos, que podem ser físicos ou psicológicos. Pode rolar em namoros, amizades, relações familiares e profissionais.

SEXTORSÃO
É um tipo de chantagem feita com fotos íntimas. Acontece quando alguém ameaça divulgar nudes de uma pessoa para obrigar que ela faça alguma coisa.

Só na resenha!

64%
dos adolescentes entre 15 e 17 anos conheceram novas pessoas pela Internet

36%
deles já saíram para encontrar pessoalmente com pessoas que só conheciam online

Fonte: TIC Kids Online 2018, CETIC.br

a. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO

SEM CONSENTIMENTO, NÃO!

55 min a 60 min

RESUMO

TEMA:

RELAÇIONAMENTOS SAUDÁVEIS ONLINE

PÚBLICO:

15 a 17 anos (Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Refletir sobre o respeito à intimidade e os cuidados com a superexposição online. Identificar formas de violência sexual na Internet para saber prevenir e denunciar. Estimular comportamentos de ajuda mútua e empatia nas redes.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Slides, vídeos, lista de presença
-Computador, projetor, caixa de som, dois microfones (um para o palestrante e um para o público)

COMPETÊNCIAS BNCC

CG09, CG10, EM13LGG202, EM13CHS502

PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Comece com um quebra-gelo, como o **Palmas Sincronizadas.**

VEJA ESSA E OUTRAS OPÇÕES DE QUEBRA-GELO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO.

2. Depois do aquecimento, você pode começar falando dos prós e contras do relacionamento online.

Também vale perguntar para as pessoas quais são os riscos desse tipo de interação? O que eles acham que pode dar errado? **(5 min)**

3. Mostre a sequência de slides sobre sextorsão e passe as dicas de como cuidar de dados pessoais na internet, principalmente as fotos íntimas, os famosos nudes. Se for possível e o público tiver mais de 15 anos, passe o vídeo da campanha também. **(15 min)**

4. Hora do quiz: convide seu público para responder perguntas sobre relacionamento saudável online. Se tiver acesso à Internet, use o nosso **quiz** como modelo. Se não, é só pedir para cada um pensar na alternativa correta e depois mostrar a resposta de cada questão. **(7 min)**

5. Sua apresentação acabou, então é legal fazer um resumo final e retomar os principais assuntos discutidos. **(3 min)**

6. Bora conversar? Use a questão disparadora do slide para abrir uma rodada de perguntas. **(10 min)**

CONTINUA >>>>

a. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO

SEM CONSENTIMENTO, NÃO!

55 min a 60 min

CONTINUAÇÃO ››››

Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE
Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.

SAIBA MAIS NA SEÇÃO BÔNUS
PROTAGONISMO ADOLESCENTE

8. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma selfie.

---

9. Registre no plano de ação suas impressões. O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

ALERTA GATILHO

ESTA ATIVIDADE PODE SER UM GATILHO PARA QUEM JÁ FOI VÍTIMAA DE SEXTORSÃO OU ALGO PARECIDO. LEMBRE-SE DAS DICAS DO MAPEAMENTO DE GATILHOS, EM PEGA A VISÃO.

LINKS DESTA ATIVIDADE

SLIDES

MODELO DE QUIZ

VÍDEO SOBRE SEXTORSÃO (RECOMENDADO PARA 15 ANOS OU MAIS)

VÍDEO SOBRE VAZAMENTO DE IMAGENS ÍNTIMAS

ANOTAÇÕES

b. ATIVIDADE EM GRUPO 1

VOCABULÁRIO DE RELACIONAMENTO

65 min

RESUMO

TEMA:

RELAÇIONAMENTOS SAUDÁVEIS ONLINE

PÚBLICO:

14 a 17 anos
(9º ano Ensino Fundamental II ao 3º ano Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Refletir sobre o que é um relacionamento saudável.
Identificar comportamentos positivos e negativos nas interações online.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Slides, post-it com frases, lista de presença
-Computador, projetor

COMPETÊNCIAS BNCC

CG09, CG10, EM13LGG202, EM13CHS502

PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Que tal começar com um quebra-gelo, **como o Rede de Barbantes?**

VEJA ESSA E OUTRAS OPÇÕES DE QUEBRA-GELO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO.

2. Organize as pessoas em círculo e explique o objetivo da atividade: entender como nossas atitudes online afetam o relacionamento com amigos, colegas de escola, namorados(as) e afins. O primeiro passo é definir o que é um relacionamento saudável, com o jogo Vocabulário de Relacionamento. **(3 min)**

3. Incentive as pessoas a caminhar pela sala enquanto cada um diz uma palavra sobre relacionamento saudável. Você pode começar completando a seguinte frase: Eu acho que um relacionamento saudável se mostra com... (apoio, carinho, gentileza etc.). Vá anotando as palavras na lousa ou em um papel. **(7 min)**

---

4. Agradeça as sugestões e mostre o que anotou. Confira se todos concordam com essa lista e se colocariam mais alguma palavra. Em seguida, pergunte se alguém consegue definir em uma frase o que é um relacionamento saudável. Ajude o grupo a criar algumas definições sobre o assunto. **(10 min)**

---

5. Agora vamos falar sobre comportamentos positivos e negativos em uma relação. Primeiro, explique que vai distribuir post-its com exemplos de situações que acontecem em relacionamentos. Depois, divida a sala em dois lados: um para atitudes mais saudáveis e outro para atitudes menos saudáveis. Diga que cada um deve ler o post-it e ir para o lado da sala que expressa sua opinião sobre aquele comportamento. **(5 min)**

CONTINUA >>>>

b. ATIVIDADE EM GRUPO 1

VOCABULÁRIO DE RELACIONAMENTO

65 min

CONTINUAÇÃO ››››

PREPARE OS POST-ITS ANTES DA ATIVIDADE COMEÇAR!

Algumas sugestões de situações para escrever:

- _Enviar mensagens para namorado(a) ou crush 24 horas por dia, a semana inteira
- _ Compartilhar com namorado(a) ou crush a senha dos perfis nas redes sociais um do outro
- _ Ler mensagens privadas de amigos sem a permissão deles
- _ Conversar nas redes com pessoas que você não conhece ou conhece pouco
- _ Escrever comentários agressivos na publicação de alguém nas redes sociais
- _ Enviar mensagens de "boa noite" ou "bom dia" (talvez todos os dias) para alguém que você gosta

6. Entregue os post-its e acompanhe a movimentação das pessoas. Enquanto isso, pergunte para cada um por que fez esta escolha. Avise que eles podem mudar de ideia se acharem necessário. Quando todo mundo estiver no lugar certo, peça que colem os post-its na parede e se afastem para ver o resultado. **(15 min)**

---

7. Para finalizar, proponha um debate sobre a experiência. Você pode fazer algumas perguntas também, como: **(10 min)**

- _Está faltando algum comportamento não saudável nessa lista?
- _E comportamentos saudáveis, incluíram outros?
- _Existe uma única forma de julgar essas situações? Por que sim ou por que não?
- _Será que uma atitude considerada positiva pode se tornar negativa em algum momento? E o contrário? (Você pode escolher um exemplo específico para debater em cima disso)

8. Faça suas considerações sobre a atividade e passe os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS: Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente
b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE: Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.

SAIBA MAIS NA SEÇÃO BÔNUS
PROTAGONISMO ADOLESCENTE

9. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma selfie.

---

10. Quando acabar, aproveite para registrar suas impressões no plano de ação: O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

LINKS DESTA ATIVIDADE

RELACIONAMENTOS SAUDÁVEIS (ROTEIRO COMPLETO)

b. ATIVIDADE EM GRUPO 2

COMPARTILHA COM RESPEITO

75 min

RESUMO

TEMA:

RELAÇIONAMENTOS SAUDÁVEIS ONLINE

PÚBLICO:

13 a 17 anos (Ensino Fundamental II e Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Identificar discurso de ódio em publicações compartilhadas nas redes sociais. Refletir sobre os efeitos negativos deste tipo de conteúdo. Exercitar o compartilhamento saudável, sem agressividade e violência.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Papel e caneta
-Celulares com acesso à internet

COMPETÊNCIAS BNCC

CG09, CG10, EM13LGG202, EM13CHS502

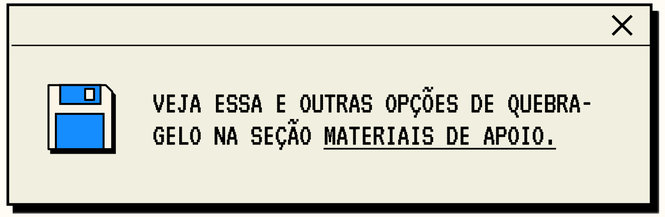
PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Que tal um quebra-gelo para aquecer? **O Massagem nas mãos** é uma boa opção**.**



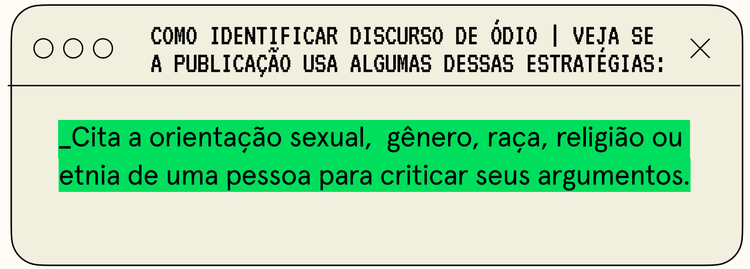
2. Alerta gatilho: comece perguntando quem já viu ou até mesmo compartilhou publicações ofensivas e agressivas nas redes sociais. Podem ser conteúdos falando mal de outras pessoas ou até mesmo fazendo críticas ou dando opiniões de uma forma violenta. Peça exemplos. **(5 min)**

3. Em seguida, explique a diferença entre ofensa e discurso de ódio, que são manifestações que atacam e incentivam o ódio contra determinados grupos sociais baseadas em raça, etnia, gênero, orientação sexual, religiosa ou origem nacional. Use a página "O que é discurso de ódio?", do Saferlab, para mostrar informações e dados de contexto, como: **(5 min)**

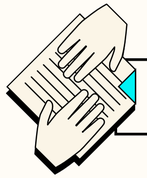
_A SaferNet Brasil já recebeu 2.263.060 de denúncias relacionadas a crimes de ódio desde 2006
_28% das denúncias tem a ver com racismo
_68% das vítimas que procuram ajuda no canal Helpline são mulheres

---

4. Proponha que cada um acesse o site dos indicadores do Canal de Denúncias da Safernet e, a partir dos picos do gráfico, faça uma busca sobre notícias que possam ter gerado esse aumento. **(15 min)**



CONTINUA >>>>



b. ATIVIDADE EM GRUPO 2

COMPARTILHA COM RESPEITO

75 min

CONTINUAÇÃO >>>>

COMO IDENTIFICAR DISCURSO DE ÓDIO | VEJA SE A PUBLICAÇÃO USA ALGUMAS DESSAS ESTRATÉGIAS:

_Condenações, preconceitos e estereótipos que reduzem as pessoas a características negativas (por exemplo: "toda feminista é suja, mal amada, feia")

_Palavras inventadas para agredir (ex: "feminazi")

_Falso dilema, que é mostrar duas opções opostas como as únicas possíveis (quase sempre, há outras)

_Apelo ao passado, que é a ideia de que tudo ia bem até surgir o "inimigo" (famílias "desestruturadas") ou uma ameaça à tradição (por exemplo, o programa Escola Sem Homofobia para Professores).

_Inversão de sinais, que é a troca de sentido da violência (por exemplo, "com a demarcação, os índios vão tomar nossas terras")

**Lista inspirada no texto* 13 ESTRATÉGIAS PARA IDENTIFICAR O DISCURSO DE ÓDIO*, da Nova Escola*

5. Pergunte o que descobriram com a pesquisa: encontraram muitos posts com discurso de ódio? Peça para compartilharem exemplos. Depois, pergunte o que sentiram ao ler essas postagens e vá anotando os sentimentos despertados. **(10 min)**

---

6. Leia a lista de sentimentos para eles e fale sobre a importância de não reproduzir conteúdo agressivo e ofensivo nas redes sociais. Você pode mostrar o infográfico "A MENSAGEM TE OFENDEU?" para reforçar como identificar e reagir ao discurso de ódio. **(5 min)**

---

7. Para finalizar, peça para cada um escolher uma publicação com discurso de ódio para reescrever. Eles devem deixar só a informação e excluir a parte agressiva e violenta. Dê 7 minutos para fazerem isso. **(10 min)**

---

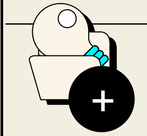
8. Quando acabar o tempo, pergunte como foi a experiência e peça para alguns compartilharem as publicações reescritas. Depois, faça seus comentários de fechamento e abra para perguntas. **(10 min)**

---

9. Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE
Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.



SAIBA MAIS NA SEÇÃO BÔNUS
PROTAGONISMO ADOLESCENTE

10. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma *selfie*.

---

11. Aproveite para registrar suas impressões no plano de ação: O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

LINKS DESTA ATIVIDADE

GUIA DE CONTRANARRATIVAS

13 ESTRATÉGIAS PARA IDENTIFICAR O DISCURSO DE ÓDIO

INFOGRÁFICO: A MENSAGEM TE OFENDEU?

TEMA CENTRAL 3

AUTOCUIDADO E SAÚDE NAS REDES

Já reparou que a internet tem efeitos diretos no seu humor e bem-estar? Checar e atualizar as redes sociais o tempo todo, por exemplo, pode deixar você mais cansado e inseguro. Assim como na vida offline, é preciso cuidar da saúde mental online.

O papo aqui é sobre como criar rotinas mais positivas e saudáveis nas redes.

Se liga!

Acompanhar a vida de outras pessoas nas redes pode ser muito interessante e até inspirador, mas tem que ter um equilíbrio aí. Muitas vezes rola uma comparação exagerada, que vem acompanhada de angústia, tristeza e uma sensação ruim sobre nossa própria vida.

Pressão na rede

Fonte: TIC Kids Online 2018, CETIC.br

21%

das crianças e jovens de 11 a 17 anos admite que já deixou de comer ou dormir por causa da internet

26%

se sentiu mal por não poder estar na rede

26%

admite que tentou mas não conseguir diminuir o tempo gasto online

a. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO

#DIGITALSEMPRESSÃO

45 min a 60 min

RESUMO

TEMA:

AUTOÇUIDADO E SAÚDE NAS REDES

PÚBLICO:

13 a 17 anos (Ensino Fundamental II e Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Fazer uma autoavaliação do uso das redes sociais e entender como isso afeta a saúde mental.
Identificar estratégias para melhorar a experiência online para todos. Incentivar ações positivas e inspiradoras.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Slides, vídeos, lista de presença
-Computador, projetor, caixa de som, dois microfones (um para o palestrante e um para o público)

COMPETÊNCIAS BNCC

CG09, CG10, EF08ER04,EM13CHS403, EF69LP01, EM13LGG102

PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Comece com um quebra-gelo, como o **Como me vejo.**

> VEJA ESSA E OUTRAS OPÇÕES DE QUEBRA-GELO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO.

2. Depois do aquecimento, explique que o tema da conversa é como usar as redes sociais de um jeito crítico e consciente. Você pode falar um pouco sobre os desafios dessas plataformas e da importância de cuidar da saúde mental online. **(5 min)**

3. Mostre a sequência de slides e passe as dicas sobre configuração das redes. Foque na ideia de que, com pequenas ações, a gente pode fazer a internet ser um espaço mais inspirador e positivo. **(15 min)**

4. Hora do quiz: convide seu público para responder perguntas sobre uso das redes sociais. Se tiver acesso à Internet, use o nosso quiz. Se não, é só pedir para cada um pensar na alternativa correta e depois mostrar a resposta de cada questão. **(7 min)**

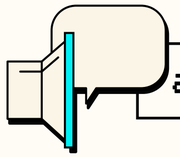
5. Sua apresentação acabou, então é legal fazer um resumo final e retomar os principais assuntos discutidos. **(3 min)**

6. Bora conversar? Use a questão disparadora do slide para abrir uma rodada de perguntas. **(10 min)**

7. Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

CONTINUA >>>>



a. PALESTRA DE SENSIBILIZAÇÃO

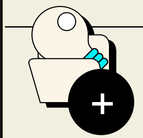
#DIGITALSEMPRESSÃO

45 min a 60 min

CONTINUAÇÃO ››››

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE

Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.



SAIBA MAIS NA SEÇÃO BÔNUS
PROTAGONISMO ADOLESCENTE

8. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma selfie.

---

9. Registre no plano de ação suas impressões. O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

LINKS DESTA ATIVIDADE

SLIDES DE APOIO

QUIZ "COMPARTILHE COM SENSIBILIDADE" E "SE COMPARE MENOS"

ANOTAÇÕES

b. ATIVIDADE EM GRUPO 1

MINHA IDENTIDADE ONLINE

60 min

RESUMO

TEMA:

AUTOÇUIDADO E SAÚDE NAS REDES

PÚBLICO:

13 a 15 anos (Ensino Fundamental II e 1º ano Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Analisar como suas identidades na internet estão relacionadas aos seus objetivos (por exemplo, profissionais, acadêmicos, pessoais). Entender como criar e administrar uma personalidade online levando em conta a qualidade dos conteúdos, tempo de conexão e olhar crítico para a comparação social.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Folhetos "Minha identidade online" impressas, lista de presença
-Folhas de papel e canetas

COMPETÊNCIAS BNCC

CG09, CG10, EF05HI04, EF01ER04, EM13CHS502, EM13LGG102

PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Que tal começar com um aquecimento, como o **Acendendo a chama?**

VEJA ESSA E OUTRAS OPÇÕES DE QUEBRA-GELO NA SEÇÃO MATERIAIS DE APOIO.

2. Organize as pessoas em círculo e explique o objetivo da atividade: pensar sobre como seu uso das redes te inspira ou te pressiona, e como podemos ter mais de uma identidade na internet, assim como acontece na vida offline. **(5 min)**

3. Divida os participantes em duplas e dê 7 minutos para cada uma debater sobre as seguintes questões, que podem ser escritas na lousa ou entregues impressas: **(7 min - cada debate)**

- _Que tipo de conteúdo você cria e/ou compartilha online hoje em dia (por exemplo: vídeos, músicas, remixes, blogs, ilustrações, animações)?
- _O que te inspira nas redes?

  _O que curte publicar?
- _Que tipo de conteúdo está associado ao seu nome e imagem reais?
- _Quanto tempo passa por dia nas redes sociais, em média?
- _Já ficou mal por se comparar com os outros nas redes? Já sentiu que sua vida não é tão legal quanto a dos outros?
- _Por que acha que as pessoas focam mais em postar coisas boas e felizes?

CONTINUA >>>>

b. ATIVIDADE EM GRUPO 1

MINHA IDENTIDADE ONLINE

60 min

CONTINUAÇÃO ››››

4. Peça para algumas pessoas compartilharem o que rolou nas conversas, a que conclusões chegaram. **(5 min)**

---

5. Distribua os folhetos "Minha identidade digital" e explique que cada um deve preencher o seu individualmente. Diga que a ideia é pensar no que inspira a forma como você se apresenta online, e em como isso pode dar dicas sobre seus interesses e paixões. **(10 min)**

---

6. Abra uma roda para que as pessoas compartilhem e debatam em grupo as respostas e reflexões. **(5 min)**

---

7. Proponha uma atividade final com base no que vocês já discutiram. A ideia agora é inventar uma nova identidade online, com uma postura mais positiva e saudável. Peça para que cada um escreva um parágrafo sobre essa nova presença nas redes a partir dos seguintes tópicos: **(8 min)**

- _Tipo de conta e plataforma (por exemplo, conta pessoal ou profissional, em quais redes sociais, blog ou site)
- _Tipo de conteúdo (por exemplo, fotos, vídeos, textos)
- _O que você colocaria na seção "Apresentação/ Sobre"?
- _Que tipo de imagens você usaria?
- _Quais seriam os seus critérios para escolher os perfis e conteúdos que você compartilharia?
- _Que tipo de conteúdo você evitaria para não estimular a comparação social e outras sensações ruins?
- _Com qual frequência você usaria e postaria?
- _O que faria para tentar inspirar e ajudar seus amigos que te acompanham?

---

8. Abra uma roda e peça para as pessoas compartilharem suas criações. **(5 min)**

---

9. Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE
Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.

SAIBA MAIS NA SEÇÃO BÔNUS
PROTAGONISMO ADOLESCENTE

10. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma selfie.

---

11. Aproveite para registrar suas impressões no plano de ação: O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

LINKS DESTA ATIVIDADE

MINHA IDENTIDADE ONLINE (ROTEIRO COMPLETO)

b. ATIVIDADE EM GRUPO 2

É TUDO VERDADE?

60 min

RESUMO

TEMA:

AUTOÇUIDADO E SAÚDE NAS REDES

PÚBLICO:

13 a 17 anos (Ensino Fundamental II e Ensino Médio)

OBJETIVOS:

Aprender a identificar notícias e informações falsas. Exercitar e entender o processo de checagem de informações no contexto de saúde.

MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

-Lista de notícias falsas e verdadeiras
-Celulares com acesso à internet

COMPETÊNCIAS BNCC

CG09, CG10, EF08ER04,EM13CHS403, EF69LP01, EM13LGG102

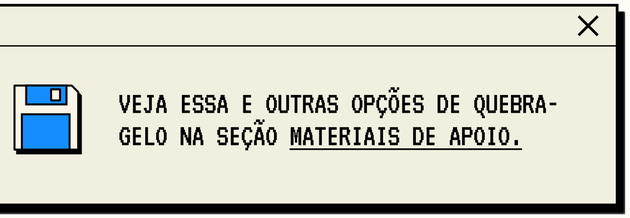
PAPO RETO

É a sua chance de dizer quem você é e por que está fazendo essa atividade. Dados de contexto são bem-vindos (tem vários aqui no guia!). Não se esqueça de falar que foi selecionado pelo projeto Cidadão Digital e de explicar o programa. Mas é jogo rápido, viu? Seja objetivo!

(5 min)

DESENROLE

1. Que tal um quebra-gelo para aquecer? **Dinâmica do convencimento** é uma boa opção.



2. Comece perguntando se alguém do grupo já recebeu "fake news", ou seja, notícias falsas. Alguém já acreditou e repassou esse tipo de mensagem? Pergunte qual era o assunto e qual foi o impacto para cada um. **(5 min)**

3. Em seguida, proponha uma atividade de checagem de informações com foco em saúde. Divida a sala em grupos de 4 a 5 pessoas e distribua pelo menos uma notícia verdadeira e uma falsa para cada grupo. Eles devem usar a internet para descobrir o que é verdadeiro e o que não é. Dê 10 minutos para fazerem isso. **(15 min)**

EXEMPLOS DE NOTÍCIAS SOBRE COVID-19:

FALSAS

_Imagens de caixões vazios não mostram fraude no número de casos da Covid-19

_'Ridículo', 'pode matar'; especialistas refutam injeções de desinfetante sugeridas por Trump

_#Verificamos: É golpe mensagem no WhatsApp que promete 'auxílio gás' do Ministério da Cidadania

VERDADEIRAS

_Estudos apontam que obesidade é fator de risco para a Covid-19

_Homens morrem mais de Covid-19 do que mulheres

_Um cachorro foi colocado em quarentena em Hong Kong depois de testar positivo para o novo coronavírus (em Espanhol)

CONTINUA >>>>

b. ATIVIDADE EM GRUPO 2

É TUDO VERDADE?

60 min

CONTINUAÇÃO >>>>

ANTES DE COMEÇAR A ATIVIDADE, SELECIONE DE 5 A 10 NOTÍCIAS FALSAS E VERDADEIRAS QUE CIRCULAM NA INTERNET. ESCOLHA TEMAS ATUAIS E QUE ESTEJAM LIGADOS À REALIDADE DOS ALUNOS. ALGUNS CANAIS QUE PODEM AJUDAR NESSA PESQUISA:

AGÊNCIA LUPA | AOS FATOS | BOATOS.ORG | E-FARSAS |

4. Quando acabar o tempo, pergunte como foi a experiência: o que descobriram e de que forma? Qual foi o método usado para checar as informações? Em que sites procuraram e onde encontraram respostas? Estimule que todos compartilhem o que fizeram e o que foi mais difícil. **(10 min)**

---

5. Agora, fale sobre a importância de checar informações antes de acreditar que elas são verdadeiras (e também antes de compartilhar conteúdos). Passe o vídeo "Como não cair em uma notícia falsa" e reforce o passo-a-passo dessa checagem. **(5 min)**

COMO NÃO CAIR EM UMA NOTÍCIA FALSA

_Leia o texto completo antes de compartilhar
_Cheque a reputação da pessoa e do site
_Preste atenção ao endereço do site (URL)
_Desconfie de layouts estranhos
_Confira se é uma opinião ou uma reportagem
_Duvide de áudios
_Dá um Google

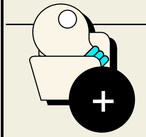
6. Para fechar, explique que notícias falsas podem ter efeitos muito perigosos, ainda mais quando o assunto é saúde. Um exemplo são pais que deixaram de vacinar os filhos contra o sarampo porque acreditaram em boatos compartilhados na internet. O resultado foi que casos da doença aumentaram no Brasil inteiro (você pode mostrar a reportagem sobre o assunto). Ou seja: notícias falsas podem influenciar o comportamento das pessoas. Por isso é tão importante desconfiar e checar sempre. **(10 min)**

---

7. Agora vamos para os recados finais:

a. PLANTÃO DE DÚVIDAS
Avise que você vai ficar ali 10 minutos para tirar dúvidas individualmente

b. PROTAGONISMO ADOLESCENTE
Fale que você está disponível para apoiar projetos que os alunos tiverem para implementar na escola.



SAIBA MAIS NA SEÇÃO BÔNUS PROTAGONISMO ADOLESCENTE.

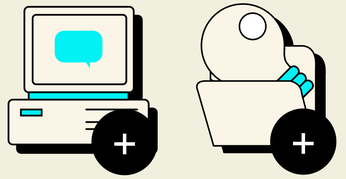
10. Antes de partir para o plantão de dúvidas, convide o grupo para fazer uma selfie.

---

11. Aproveite para registrar suas impressões no plano de ação: O que funcionou legal? O que não rolou? Os alunos curtiram?

LINKS DESTA ATIVIDADE

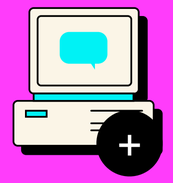
VÍDEO: COMO NÃO CAIR EM UMA NOTÍCIA FALSA?



BÔNUS

ATIVIDADE MOBILIZAÇÃO DIGITAL × + ATIVIDADE PROTAGONISMO ADOLESCENTE ×

BÔNUS



c. ATIVIDADE MOBILIZAÇÃO DIGITAL

Ações de mobilização na internet têm o potencial de impactar mais pessoas em mais lugares. Essa também é uma estratégia importante quando não é possível estar presente fisicamente. Use os materiais de apoio deste guia para criar atividades remotas pela rede.

DESENROLE

1. O primeiro passo é mapear os canais de comunicação digital da escola. Busque páginas e comunidades nas redes sociais, grupos de mensagem e o que mais rolar.

2. Escolha um dos três temas explorados neste guia para desenvolver o seu plano de ação. Você encontra um modelo mais adiante nesta seção.

3. Pesquise os materiais de apoio sobre o assunto escolhido, como peças, vídeos e infográficos. As informações disponíveis sobre cada tema também podem ser usadas como referência.

4. Crie um cronograma de publicação dos conteúdos pensando no tempo que sua ação vai durar. Sete dias é um bom período para começar. Se preferir fazer uma newsletter ou série de vídeos, escolha uma periodicidade fixa, como uma vez por semana.

5. Para cada publicação, crie uma legenda que explique o tema de um jeito simples e também estimule a participação das pessoas. Quanto mais gente interagir com as publicações, maior será o alcance e a relevância da sua ação.

6. Use as hashtags das campanhas de sensibilização indicadas na seção Material de Apoio. Por exemplo: #ÉdaMinhaConta, #InternetMaisPositiva, #DigitalSemPressão. Se quiser criar uma nova, pense em algo que faça sentido para o seu público.

7. Reserve um momento do dia para incentivar as pessoas a interagir e postar. Pode ser toda segunda-feira às 13h, por exemplo. Esse planejamento ajuda a manter o grupo organizado e engajado.

8. Quando a mobilização terminar, faça um registro dos resultados da ação. Considere os números de engajamento (curtidas, compartilhamentos, etc) e faça uma análise da qualidade das interações.

Dá para fazer isso em uma sequência de stories no Instagram, por exemplo.

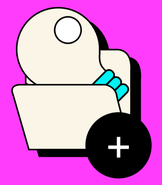
Faça o roteiro: pense no que você quer falar e como pretende fazer isso.

A linguagem deve ser simples: escolha imagens atrativas e faça textos curtos. Também vale gravar vídeos em formato selfie contando a experiência.

Use gifs, elementos visuais e outros recursos da plataforma para deixar tudo mais divertido e dinâmico.

Depois de postar, avalie o número de visualizações e as interações. Se acha que poderia ser melhor, tente uma nova estratégia, mudando linguagem e formato.

BÔNUS



d. ATIVIDADE PROTAGONISMO ADOLESCENTE

Tão importante quanto fazer uma palestra, atividade em grupo ou mobilização online é **estimular a criação de novas ações pelo público.** As suas atividades de educação digital vão ter um alcance ainda maior se as pessoas replicarem e reinventarem os conteúdos passados por você. Então bora incentivar esse povo a colocar a mão na massa também!

DESENROLE

1. Faça um levantamento dos contatos dos alunos que existem na escola e convide todos a participarem da iniciativa. Essa aproximação pode rolar melhor depois de já ter feito ações presenciais com esse público, mas isso não é regra!

2. Forme um grupo de 3 a 5 pessoas por escola, com gente que esteja realmente motivada e a fim de ser voluntária.

3. Mostre este guia e explique como ele funciona. A ideia é que eles usem esse conteúdo como inspiração e ponto de partida.

4. Peça para o grupo escolher um dos temas do guia: Privacidade e Reputação, Comportamento Positivo ou Autocuidado e Saúde nas Redes. Essa decisão deve considerar qual é o assunto que mais tem a ver com o ambiente escolar deles.

5. Incentive os participantes a estudar os materiais do guia e selecionar as informações e orientações mais relevantes para criar o projeto.

6. Hora de colocar a mão na massa! O primeiro passo é definir e escrever todos os detalhes desta nova ação. Use o modelo da página 15 para começar.

7. Com o projeto definido, monte um cronograma com reuniões semanais e dias de entregas de cada tarefa. Dividir as etapas por semana vai facilitar a organização e o desenvolvimento do projeto, que deve durar pelo menos 1 mês.

8. Acompanhe cada passo da iniciativa e crie uma dinâmica de atendimento com o grupo, para tirar dúvidas e dar sugestões. Pode contar com a SaferNet, é claro! Nossa equipe também estará aberta para ajudar.

9. Com o projeto finalizado e os conteúdos desenvolvidos, é hora de espalhar a mensagem! Use as dicas das Atividades de Mobilização Digital para ajudar na divulgação.

04

MATERIAIS DE APOIO

Aqui você encontra uma série de recursos extras para criar e aplicar suas atividades.

- QUEBRA-GELOS
- CONTEÚDOS
- SLIDES
- FERRAMENTAS ONLINE

QUEBRA-GELOS

Para ajudar a aquecer e animar o público de palestras e atividades em grupo.

CONTE UM SEGREDO

Cada participante deve dizer seu nome, idade e um segredo que nunca contou a ninguém, ou algo que nunca compartilhou em público.

\+ *sugerido para **PALESTRA** no tema **PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO**

AMIGO SECRETO EM DADOS

Cada um resume sua história em 5 fatos e os escreve num post it.

Esses post its serão sorteados e distribuídos para os demais participantes para que eles recontem essa história e adivinhem de quem se trata.

\+ *sugerido para **ATIVIDADE EM GRUPO 1** no tema **PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO**

AÇÃO EM FRAMES

·Peça para alguém se voluntariar para estar no meio de uma roda. Lá, ela fará uma ação com gestos claros e amplos (tirar algo do bolso, encontrar algo no chão, se assustar, etc.) em clima de comicidade e dramatização.

·As pessoas na roda permanecem de olhos fechados podendo abri-lo apenas 3 vezes rapidamente, registrando a imagem que percebe como um fotograma de um filme.

·Unindo o som e as imagens que pode perce-ber, um outro voluntário tenta recriar a cena.

·Compartilhe sobre a experiência:

_O que ajudou mais a imitar a ação do outro, som ou imagem?

_O que acontece quando juntamos as 3 imagens em tempos mais espaçados ou curtos?

\+ *sugerido para **ATIVIDADE EM GRUPO ÉNOIS** no tema **PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO**

TELEFONE SEM FIO DE GESTOS

Em roda, os participantes colam ombro com ombro e fecham os olhos

Uma pessoa é escolhida para passar uma mensagem com o corpo. Pode ser cafuné, abraço, toque com a mão no cotovelo do outro etc.

Como num telefone sem fio, a pessoa passa a mensagem recebida para quem está ao seu lado, e assim sucessivamente.

Quando chegar na primeira pessoa a passar a mensagem, o grupo abre o olho e confere se a mensagem que saiu é a mesma que voltou. Quase sempre não é!

\+ *sugerido para **PALESTRA** no tema **RESPEITO E EMPATIA**

QUEBRA-GELOS

Para ajudar a aquecer e animar o público de palestras e atividades em grupo.

RODA COM NÓ

Em roda, todos dão as mãos (direita com a palma para baixo, esquerda com a palma para cima). Cada pessoa deve decorar quem está à sua direita e quem está à sua esquerda.

Em seguida, todos soltam as mãos e andam pelo espaço se embaralhando.

Depois de 20 segundos andando, todos param, se lembram quem estava de cada lado e, se movendo o mínimo possível, devem dar as mesmas mãos para as mesmas pessoas. Temos então um belo nó de pessoas!

Sem soltar as mãos, apenas se movimentando e conversando à vontade, todos voltam à roda original.

\+ *sugerido para **ATIVIDADE EM GRUPO 1** no tema **RESPEITO E EMPATIA**

DESENHANDO NO CORPO

Reúna os seguintes materiais: rolo de papel kraft, canetas coloridas, tintas guache, cola branca, algodão, serragem ou qualquer resíduo áspero e pincéis

Em duplas, um se reveza para desenhar a silhueta do corpo do outro no papel craft

Depois, individualmente, cada um escolhe os materiais para criar qualquer intervenção na sua própria silhueta com o seguinte tema: Como me sinto em relação ao tema da atividade? Dê algum tempo para as intervenções.

Coloque cada silhueta na parede, uma ao lado da outra, como se fosse uma exposição

Por fim, quem quiser pode compartilhar as percepções em relação a cada um, ao grupo e às relações do grupo.

\+ *sugerido para **ATIVIDADE EM GRUPO ÉNOIS** no tema **RESPEITO E EMPATIA**

PALMAS SINCRONIZADAS

Os participantes formam um círculo. Se não for possível, ficam em pé em frente à cadeira.

Uma pessoa escolhida começa. Ela olha para a pessoa que está ao seu lado e as duas batem palmas ao mesmo tempo, enquanto mantém contato visual.

A segunda pessoa então faz o mesmo com quem está ao seu lado, e assim sucessivamente.

O grupo deve tentar passar as palmas cada vez mais rápido e de forma sincronizada

Desafio: quando o grupo tiver dominado a atividade, você pode introduzir as palmas duplas. Quando um dos pares bate as palmas duplas, a direção das palmas é invertida, ou seja, vai para o outro lado.

\+ *sugerido para **PALESTRA** no tema **RELACIONAMENTOS SAUDÁVEIS**

QUEBRA-GELOS

Para ajudar a aquecer e animar o público de palestras e atividades em grupo.

REDE DE BARBANTES

Em roda, uma pessoa por vez pega o rolo de barbante e passa para alguém enquanto fala uma frase de reconhecimento. Essa fala pode ter a ver com o objetivo da atividade seguinte, por exemplo:

Agradecer a pessoa a quem se entrega o barbante por algo que tenha aprendido com ela

Fazer uma pergunta esquisita sobre a pessoa a quem se entrega o barbante

Perguntar para a pessoa a quem se entrega o barbante sobre sua relação com as pessoas na internet.

Depois de algumas interações (mínimo de uma por pessoa), a roda terá produzido uma rede de barbante.

\+ *sugerido para **ATIVIDADE EM GRUPO 1** no tema **RELACIONAMENTOS SAUDÁVEIS**

MASSAGEM NAS MÃOS

Em roda, todos dão as mãos. Com a mão DIREITA, um faz massagem na mão do outro. Assim, todos recebem massagem com a mão ESQUERDA.

Cada um deve prestar atenção na mão do colega em que está fazendo massagem: textura da pele, volumes, ossos, músculos, temperatura.

> **Pergunte:** quando focamos na massagem que estamos fazendo, o que acontece com a sensação na mão que está recebendo a massagem? (Estará débil, fraca ou mesmo inconsciente)

Depois, cada um deve prestar atenção à sua mão, que está recebendo massagem: textura da pele, volumes, ossos, músculos, temperatura.

> **Pergunte:** quando focamos na massagem que estamos recebendo, o que acontece com a sensação na mão que está fazendo a massagem? (Estará débil, fraca ou mesmo inconsciente).

Agora, todos devem prestar atenção para as duas mãos e fazer com a mão DIREITA a mesma massagem que está recebendo na mão ESQUERDA.

> **Pergunte:** agora quem está fazendo a massagem? Existem aqui duas massagens iguais? É uma só que circula ou é uma por pessoa? Está separado ou conectado?

Por fim, vocês podem compartilhar impressões: o que acontece com a percepção do corpo e a nossa atenção em cada caso? Ao final da terceira rodada, "de onde" – de que perspectiva – vemos dois funcionamentos opostos (dar e receber) em integração? Que impressão este experiência nos traz sobre estrutura/sistema/comunicação?

\+ *sugerido para **ATIVIDADE EM GRUPO ÉNOIS** no tema **RELACIONAMENTOS SAUDÁVEIS**

QUEBRA-GELOS

Para ajudar a aquecer e animar o público de palestras e atividades em grupo.

COMO ME VEJO

Reúna os seguintes materiais: papéis em branco e canetinhas.

Cada um escreve em pedaços de papéis diferentes: o que eu mais gosto em mim, o que menos gosto, o que mais me preocupa.

Embaralhe os papéis de cada pergunta separadamente e redistribua entre as pessoas

Cada participante comenta as respostas que escreveu e as que sorteou. Vocês podem fazer um resumo das características e angústias do grupo.

\+ *sugerido para **PALESTRA** no tema **AUTO-CUIDADO E SAÚDE NAS REDES**

ACENDENDO A CHAMA

Você vai precisar de uma caixa de fósforos nova, de preferência com palitos longos

Cada um deve riscar um fósforo e falar um pouco de si enquanto o palito estiver aceso. A apresentação pode incluir nome, idade, interesses e outras informações relacionadas à atividade

Quando a chama se apagar, a pessoa para de falar e passa a caixa para quem está ao seu lado

No final, vocês podem discutir sobre como cada um usou o tempo que informações foram priorizadas, quais foram as estratégias para manter ou apagar a chama. Também vale abrir espaço para quem quiser acrescentar alguma coisa à sua apresentação ou perguntar algo para alguém.

\+ *sugerido para **ATIVIDADE EM GRUPO 1** no tema **AUTO-CUIDADO E SAÚDE NAS REDES**

DINÂMICA DO CONVENCIMENTO

Em dupla, uma pessoa fica de frente para a outra. Enquanto uma fala repetidamente a frase "é para seu bem", a outra responde "mas eu não quero". É como um mantra, em que o sentido das frases vai mudando na repetição.

Depois de um minuto, as frases se invertem e o processo se repete por mais um minuto

Em seguida, as frases mudam para "eu preciso tanto" e "mas eu sinto muito"

Depois de um minuto, as frases se invertem e o processo se repete por mais um minuto

No final, vocês podem discutir como as condições da dinâmica podem fazer a gente mudar de opinião.

\+ *sugerido para **ATIVIDADE EM GRUPO ÉNOIS** no tema **AUTO-CUIDADO E SAÚDE NAS REDES**

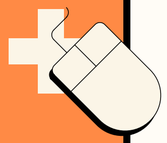
SLIDES

Confira aqui todas as apresentações em slides produzidas para o programa Cidadão Digital. Elas estão disponíveis para download e você pode usar à vontade em suas atividades.

PRIVACIDADE E REPUTAÇÃO

RESPEITO E EMPATIA

BEM-ESTAR E SAÚDE EMOCIONAL



CRIPTOGRAFIA

RELAÇÕES SAUDÁVEIS

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA E DESINFORMAÇÃO

CONTEÚDOS

Aqui, você encontra todos os conteúdos que são referência para as atividades propostas no guia.

SEXTORSÃO

VÍDEO DA CAMPANHA

BASTIDORES

INFOGRÁFICO

É DA MINHA CONTA

INFOGRÁFICO

STORIES

WEBSÉRIES

E01 E02 E03 E04 E05 E06

CANAL DE DENÚNCIA

VÍDEO

SETEMBRO AMARELO

VÍDEO DO EVENTO

INSTAPOESIA

E01 E02 E03 E04

E05 E06 E07 E08

DIGITAL SEM PRESSÃO

SITE

WEBSÉRIES

E01 E02 E03 E04 E05 E06

MENINAS EM REDE

MENINAS EM REDE

CANAL DE AJUDA

VÍDEO

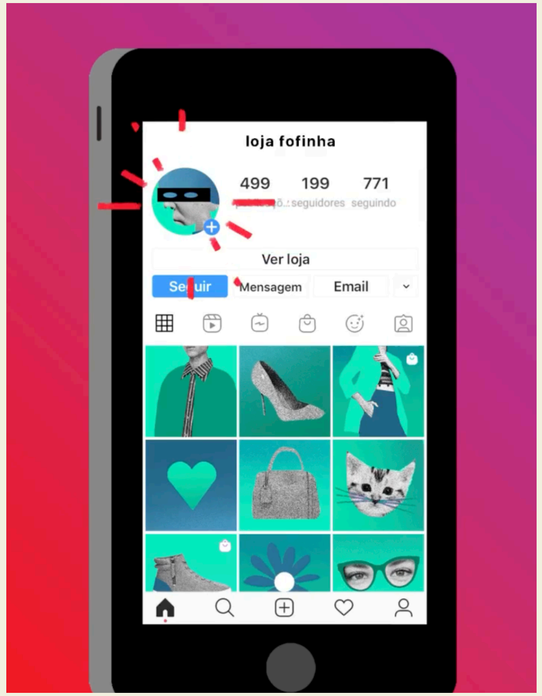
DIA DA INTERNET SEGURA

SITE

CONTEÚDOS

Aqui, você encontra todos os conteúdos que são referência para as atividades propostas no guia.

SEGURANÇA DIGITAL

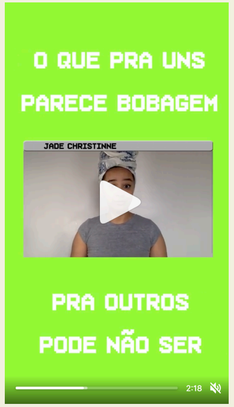


- COMO EVITAR GOLPES NO INSTAGRAM
- AUTENTICAÇÃO EM 2 FATORES
- COMO O INSTAGRAM SE COMUNICA COM VOCÊ?

SÉRIE CIDADÃO DIGITAL

PIVACIDADE E REPUTAÇÃO

VAZAMENTO DE IMAGENS ÍNTIMAS



CYBERBULLYING

AUTOCUIDADO E SAUDE EMOCIONAL

DESINFORMAÇÃO ONLINE

CRIPTOGRAFIA

ELEIÇÕES E CIDADANIA

FERRAMENTAS ONLINE

Além de explorar os conteúdos do guia, você também pode fazer suas próprias apresentações e materiais para atividades com ajuda de ferramentas gratuitas.

PARA ENGAJAR

+ CRIE APRESENTAÇÕES E RECURSOS INTERATIVOS PARA MANTER A AUDIÊNCIA ATENTA

- MENTIMETER (www.mentimeter.com)
- GOCONQR (www.goconqr.com/pt-BR)
- PADLET (www.padlet.com)
- QUIZIZZ (www.quizizz.com)
- PICKLERS (https://get.plickers.com/)

PARA PRODUZIR

- CANVA (www.canva.com)

+ PARA CRIAR DIFERENTES TIPOS DE CONTEÚDOS COM TEMPLATES, FOTOS E ILUSTRAÇÕES

- STORYFORM (www.storyform.co/)

+ PARA REGISTRAR HISTÓRIAS EM TEXTO, VÍDEO E FOTOS EM FORMATO RESPONSIVO

- EASEL.LY (https://easel.ly)
- PIKTOCHART (www.piktochart.com)

+ PARA CRIAR INFOGRÁFICOS

- POWTOON (www.powtoon.com)
- UNFOLD (www.unfold.com)
- RIPL (www.ripl.com)
- MOJO (https://mojo.video/)

+ PARA FAZER MEMES, FIGURINHAS, GIFS E OUTROS CONTEÚDOS COMPARTILHÁVEIS

- IMG FLIP (imgflip.com/)
- STICKER.LY (sticker.ly/)

+ APPS PARA EDIÇÕES RÁPIDAS DE IMAGENS

- MAGIC ERASER
- PICSART

+ BUSCAR IMAGENS GRATUITAS

- FREEPIK (https://freepik.com)
- PIXABAY (https://pixabay.com)
- UNDRAW (undraw.co)

CRÉDITOS

Publicado em junho de 2020 e revisado em janeiro de 2023 sob licença Creative Commons Atribuição-Compartilhalgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

PRODUÇÃO

Énois Laboratório de Jornalismo

COORDENAÇÃO

Rodrigo Nejm
(Diretor de Educação - SaferNet)

REVISÃO

Guilherme Alves
(Gerente de projetos - Safernet)

Isabella Ferro
(Assistente de projetos - Safernet)

Juliana Alencar
(Jornalista - Safernet)

LICENÇA E REPRODUÇÃO

Fonte: CC BY-SA 4.0

VOCÊ TEM O DIREITO DE:

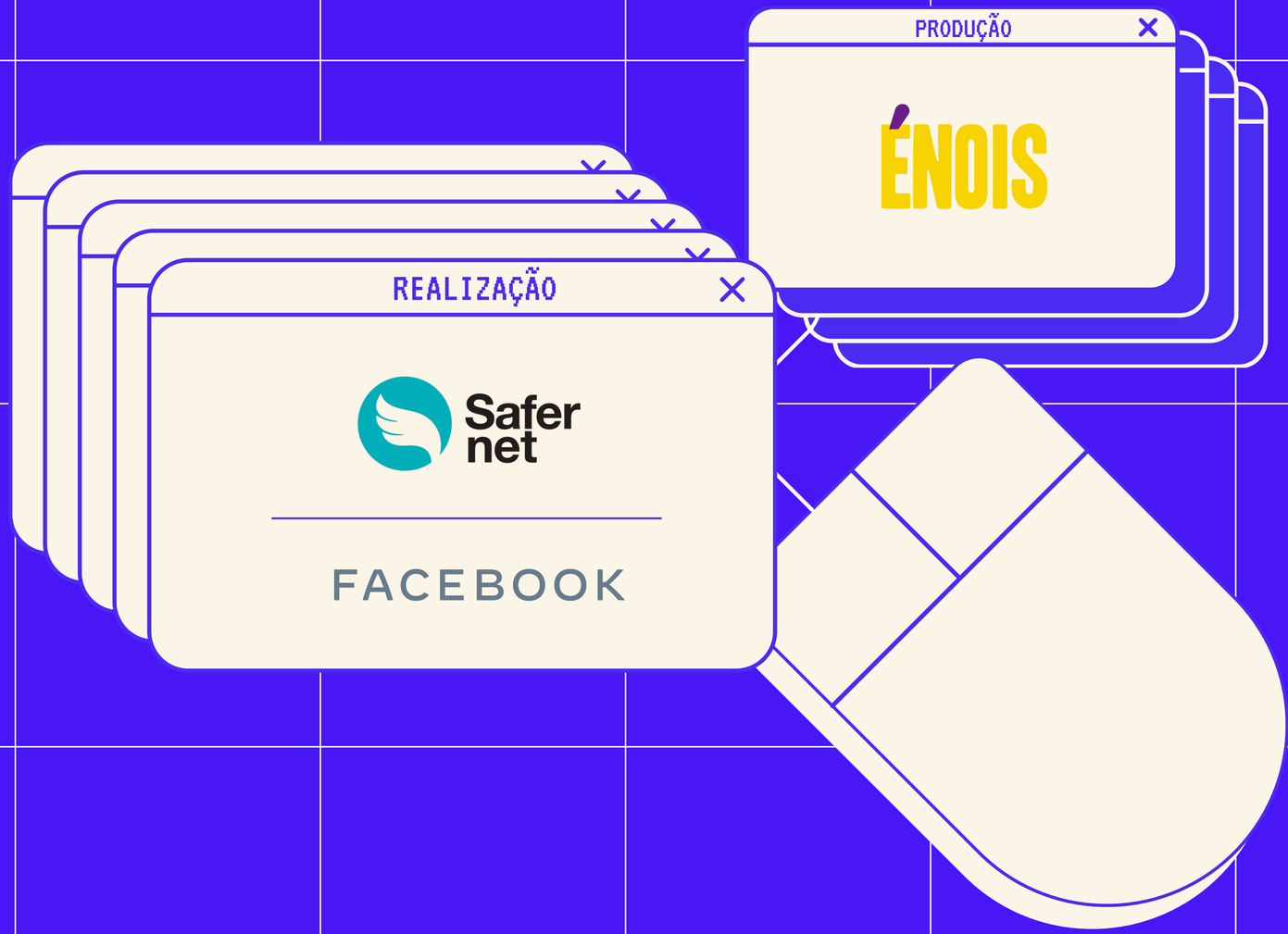
COMPARTILHAR: copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato

ADAPTAR: remixar, transformar e criar a partir do material, para qualquer fim, mesmo que comercial

DE ACORDO COM OS SEGUINTES TERMOS:

ATRIBUIÇÃO: você deve dar o crédito apropriado, prover um link para licença e indicar se mudanças foram feitas. você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso

COMPARTILHA/IGUAL: se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as contribuições sob a mesma licença que o original


PRODUÇÃO
ÉNOIS
REALIZAÇÃO
Safer net
FACEBOOK