



WEB GUARDIANS

NAVEGANDO COM SEGURANÇA NA INTERNET

UNIVERSO GAMER CONSCIENTE:
DIVERSÃO COM LIMITES E VALORES



Fábia Magali Santos Vieira
Andrey Guilherme Mendes de Souza
Celestia Olímpio Almeida Nunes
Lucas Guimarães Pereira
Marcelo Matheus Silva de Oliveira



série
**POPULARIZAÇÃO
DO CONHECIMENTO**

VOLUME 8

**UNIVERSO GAMER
CONSCIENTE: DIVERSÃO
COM LIMITES E VALORES**

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

Wagner de Paulo Santiago
Reitor

Dalton Caldeira Rocha
Vice-Reitor

Ivana Ferrante Rebello
Pró-Reitora de Ensino

Marlon Cristian Toledo Pereira
Pró-Reitor de Pós-Graduação

Maria das Dores Magalhães Veloso
Pró-Reitora de Pesquisa

Pablo Peron de Paula
Pró-Reitor de Planejamento, Gestão e Finanças

Rogério Othon Teixeira Alves
Pró-Reitor de Extensão

©Editora Unimontes

Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro
Editora Geral

Conselho Editorial

Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro
Gustavo Henrique Cepolini Ferreira
Ivana Ferrante Rebello
Leandro Luciano Silva Ravnjak
Luiz Henrique Carvalho Penido
Patrícia Takaki Neves
Tânia Marta Maia Fialho
Vanessa de Andrade Royo

Apoio:



Fábia Magali Santos Vieira
Andrey Guilherme Mendes de Souza
Celestia Olímpio Almeida Nunes
Lucas Guimarães Pereira
Marcelo Matheus Silva de Oliveira

VOLUME 8

UNIVERSO GAMER CONSCIENTE: DIVERSÃO COM LIMITES E VALORES

EDITORA

Unimontes

Coordenadores da Coleção
Fábia Magali Santos Vieira
Alcino Franco de Moura Júnior
Christine Martins de Matos
Lérica Maria Mendes Veloso
Vanderson Gonçalves da Silva

Laura Silveira Fahel
Projeto gráfico, capa e diagramação

Antônio Durães de Oliveira Neto
Maria da Penha Brandim de Lima
Revisão linguística

Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro
Maria Gabriela de Souza
Luana Pereira Santos
Equipe Editorial

Este livro foi selecionado por edital e submetido a parecer duplo cego.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Universo gamer consciente [livro eletrônico] : diversão com limites e valores / Fábيا Magali Santos Vieira...[et al.]. -- Montes Claros, MG : Editora Unimontes, 2026. -- (Coleção Webguardians : navegando com segurança na internet ; 8) PDF

Outros autores: Andrey Guilherme Mendes de Souza, Celestia Olímpio Almeida Nunes, Lucas Guimarães Pereira, Marcelo Matheus Silva de Oliveira.

Bibliografia.
ISBN 978-85-7739-794-5

1. Educação digital 2. Jogos eletrônicos 3. Pensamento crítico 4. Protagonismo juvenil 5. Tecnologias digitais I. Vieira, Fábيا Magali Santos. II. Souza, Andrey Guilherme Mendes de. III. Nunes, Celestia Olímpio Almeida. IV. Pereira, Lucas Guimarães. V. Oliveira, Marcelo Matheus Silva de. VI. Série.)

26-345183.0

CDD-371.33

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação e tecnologias digitais 371.33

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

©Editora Unimontes

Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro
Montes Claros - Minas Gerais - Brasil, CEP 39401-089 - Caixa Postal 126.
www.editora.unimontes.br | editora@unimontes.br

Filiada à 
Associação Brasileira
das Editoras Universitárias


EDITORA
Unimontes


Unimontes
Universidade Estadual de Montes Claros

VOLUMES DA COLEÇÃO WEBGUARDIANS

VOLUME 1

Antes de clicar: conhecer, prevenir, proteger

VOLUME 2

Explorando a internet

VOLUME 3

Guardiões da privacidade: protegendo seus dados

VOLUME 4

Aventuras na navegação: reconhecendo e evitando perigos na internet

VOLUME 5

Derrotando vilões: o *cyberbullying*

VOLUME 6

Identidade digital: construindo uma presença virtual segura e consciente na cultura digital

VOLUME 7

Entre likes e laços: construindo relações saudáveis na internet

VOLUME 8

Universo gamer consciente: diversão com limites e valores

VOLUME 9

Direitos digitais: navegar com consciência e responsabilidade

SUMÁRIO



Apresentação da Coleção WebGuardians 9

Apresentação do Volume 8 12

1 Introdução 14

2 Conteúdos 16

3 Objetivos 17

4 Navegando juntos 18

5 Planejando o ensino 39

6 Mãos à obra 47

7 Integração do tema com outras disciplinas 57

8 Conectando saberes 61

9 Mais informações 63

10 Para explorar mais 64

Referências 67

APRESENTAÇÃO DA COLEÇÃO WEBGUARDIANS

Prezados(as) educadores(as), pais, mães e responsáveis,

Vivemos em uma era em que a presença digital é parte inseparável da vida cotidiana de crianças e adolescentes. A internet oferece inúmeras possibilidades de aprendizagem, comunicação e entretenimento, mas também expõe esse público a riscos que nem sempre compreendem plenamente, nem estão preparados para enfrentar sozinhos. Nesse cenário, torna-se essencial compreender como crianças e adolescentes reagem aos riscos presentes na internet e de que forma estratégias educativas e a mediação parental podem promover práticas de navegação segura e cidadania digital crítica.

Foi com esse propósito que nasceu o projeto de ensino da Universidade Estadual de Montes Claros, Unimontes, *WebGuardians: Navegando com Segurança na Internet*, aprovado e financiado pela FAPEMIG, em desenvolvimento na Escola Estadual João Miguel Teixeira de Jesus, em Montes Claros/MG. A iniciativa tem como objetivo orientar pais e professores para que preparem as crianças e adolescentes da Educação Básica para o uso crítico, seguro e consciente da internet, com base em práticas educativas integradas à mediação familiar e escolar.

A presente coleção didática é fruto das ações do Grupo de Pesquisa HUB de Educação Digital, da Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes.

Ela foi cuidadosamente elaborada para auxiliar educadores, responsáveis e estudantes na compreensão dos desafios e possibilidades do ambiente digital, oferecendo abordagens lúdicas e educativas para uma convivência *online* ética e segura.

SOBRE A COLEÇÃO

Cada volume da coleção aborda um tema essencial da segurança digital, como a proteção de dados, o enfrentamento ao *cyberbullying*, a construção da identidade digital e o equilíbrio no uso das tecnologias. Veja abaixo a estrutura da série:

Volumes	Título
1	Antes de clicar: conhecer, prevenir, proteger
2	Explorando a internet
3	Guardiões da privacidade: protegendo seus dados
4	Aventuras na navegação: reconhecendo e evitando perigos na internet
5	Derrotando vilões: o <i>cyberbullying</i>
6	Identidade digital: construindo uma presença virtual segura e consciente na cultura digital
7	Entre likes e laços: construindo relações saudáveis na internet
8	Universo gamer consciente: diversão com limites e valores
9	Direitos digitais: navegar com consciência e responsabilidade

Além de trazer materiais acessíveis e adaptados à realidade dos estudantes da Educação Básica, cada volume conta com seções dedicadas a educadores e familiares, incluindo orientações, propostas de atividades, sugestões de leitura e recomendações para mediação e diálogo com os jovens.

POR QUE WEBGUARDIANS?

Porque acreditamos que proteger não é isolar, e sim formar. A formação de jovens cidadãos digitais exige uma rede de apoio – entre escola, família e comunidade – que promova o uso consciente das tecnologias, a empatia nas interações e a responsabilidade no ambiente virtual.

Convidamos você a fazer parte desta rede. A coleção *WebGuardians* está à disposição para apoiar seu trabalho em sala de aula ou em casa, promovendo reflexões, ações preventivas e práticas educativas inovadoras.

• Em caso de dúvidas, sugestões ou interesse em parceria, acesse nossa plataforma WebGuardians para dialogar com a equipe, compartilhar experiências e acessar materiais complementares.

SEJAM BEM-VINDOS À NOSSA MISSÃO.

Junte-se aos *WebGuardians*. Vamos juntos construir uma internet mais segura e cidadã para todos.



APRESENTAÇÃO DO VOLUME 8

Prezados (as) professores(as),

É com grande satisfação que apresentamos a vocês o volume Universo gamer consciente: diversão com limites e valores. Este volume foi cuidadosamente elaborado para auxiliar professores, pais e responsáveis na orientação de crianças e estudantes da Educação Básica para a exploração segura e responsável do fascinante universo dos jogos digitais. Sabemos que os jogos oferecem um ambiente rico em entretenimento, aprendizado e interação social. Contudo, também apresentam desafios que exigem orientação atenta para garantir uma experiência equilibrada e protegida.

Neste volume, nosso objetivo é formar educadores para promoverem o uso consciente e seguro dos jogos digitais, transformando cada interação virtual em uma oportunidade de desenvolvimento e lazer saudáveis. Exploraremos os aspectos fundamentais relacionados à diversão e à segurança no ambiente dos jogos. Por meio de histórias envolventes, atividades práticas e orientações claras, os educadores encontrarão recursos para auxiliar seus estudantes na escolha de jogos adequados à faixa etária, no equilíbrio entre o tempo dedicado ao entretenimento digital e outras atividades, além de ensiná-los a se protegerem de riscos como assédio virtual e

exposição a conteúdos impróprios.

Este volume é um convite para que educadores, em parceria com os responsáveis, explorem com seus estudantes as potencialidades dos jogos digitais, sempre com foco na segurança e no bem-estar. Acreditamos que, com as estratégias e orientações certas, podemos criar um ambiente virtual onde a diversão é harmoniosa e a proteção é uma prioridade. Contamos com sua participação para contribuir para a formação dessa nova geração na jornada pelo mundo digital com confiança, consciência e responsabilidade. Vamos garantir que, ao explorar os jogos, nossos jovens aproveitem ao máximo o que esse universo tem a oferecer, sem nunca perder de vista a segurança e o aprendizado.

Equipe WebGuardians

Fábia Magali S. Vieira

Andrey Guilherme Mendes de Souza

Celestia Olimpio Almeida Nunes

Lucas Guimarães Pereira

Marcelo Matheus Silva de Oliveira

INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos, vimos percebendo que os jogos digitais se tornaram cada vez mais parte essencial de nossos dias, moldando a maneira como nos divertimos, socializamos e até aprendemos. Para educadores, esse universo oferece uma oportunidade valiosa de se conectar com os interesses dos estudantes, ao mesmo tempo em que traz à tona desafios relacionados ao equilíbrio saudável entre o tempo de tela, a segurança e o uso consciente dessas plataformas.

Este volume foi cuidadosamente desenvolvido para fornecer aos professores uma orientação prática e abrangente sobre o vasto mundo dos jogos digitais, abordando como esses jogos podem ser utilizados de forma positiva e segura no cotidiano. Discutimos desde os diferentes tipos de jogos — abrangendo consoles, computadores pessoais (PC) e dispositivos móveis — até estratégias para garantir que os jovens façam escolhas adequadas tanto em relação ao conteúdo quanto ao tempo dedicado ao jogo.

Reconhecemos que muitos educadores já têm experiência com o impacto dos jogos no desenvolvimento de seus estudantes. No entanto, ao explorar mais profundamente os benefícios cognitivos, sociais e criativos que os jogos digitais podem proporcionar, é possível expandir as oportunidades de aprendizado tanto dentro quanto

fora da sala de aula. Quando escolhidos de forma criteriosa, os jogos podem ser recursos poderosos de desenvolvimento, promovendo habilidades, como trabalho em equipe, resolução de problemas e até gamificação do ensino. Além disso, este volume trata das responsabilidades inerentes ao uso seguro dos jogos digitais. Questões essenciais, como proteção de dados, controle parental e prevenção de assédio *online* são discutidas, com o intuito de garantir que os jovens possam aproveitar o mundo dos jogos sem comprometer sua segurança e bem-estar.

Este volume não é apenas um manual para a escolha de jogos, mas um convite à reflexão sobre o papel que os jogos digitais desempenham na educação e na vida dos estudantes. Por meio de histórias, atividades e orientações práticas, os educadores encontrarão recursos para ajudar os estudantes a equilibrarem diversão, aprendizado e segurança, criando um ambiente onde os jogos possam ser explorados com responsabilidade.

Seja você um educador experiente, ou alguém que está começando a se familiarizar com o mundo dos jogos digitais, este volume foi elaborado para fornecer a base necessária para que você guie seus estudantes de maneira crítica e segura nesse fascinante universo.

CONTEÚDOS

- ➔ Diversão e Benefícios com Jogos Digitais;
- ➔ Os Perigos Associados aos Jogos Digitais;
- ➔ Orientações aos Pais e Responsáveis.

OBJETIVOS

Proporcionar uma compreensão abrangente sobre o universo dos jogos digitais, conscientizando professores, pais e responsáveis sobre os potenciais riscos associados a esse ambiente e, ao mesmo tempo, apresentar recursos e estratégias adequadas a fim de garantir uma experiência segura e equilibrada para as crianças e adolescentes.

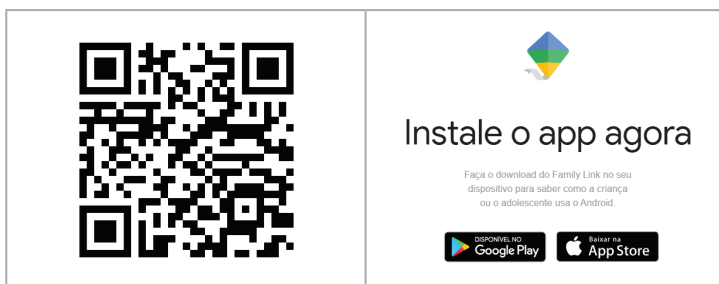
Nosso intuito é preparar os responsáveis com conhecimentos práticos e sugestões de boas práticas para incentivar o autocontrole, a disciplina e a escolha de jogos adequados, ao mesmo tempo em que se cria um ambiente virtual seguro e colaborativo, onde a diversão e o aprendizado caminham juntos. Além disso, exploramos formas de integrar essa tecnologia ao desenvolvimento cognitivo e social dos jovens, enfatizando o papel vital que pais e educadores têm em mediar essas interações de forma positiva e consciente, garantindo uma jornada digital protegida e enriquecedora.

NAVEGANDO JUNTOS

Se você busca um controle mais detalhado e relatórios precisos sobre a atividade digital da criança, existem aplicativos de controle parental completos que podem ajudar a monitorar e gerenciar a experiência *online*. O *Google Family Link*, por exemplo, é uma tecnologia gratuita ideal para pais que desejam supervisionar o uso da tecnologia. Através desse aplicativo, é possível configurar limites de tempo de tela, aprovar ou bloquear downloads de aplicativos — incluindo jogos — e monitorar a atividade *online* das crianças, de maneira contínua. Além disso, esses aplicativos oferecem relatórios detalhados sobre quais conteúdos estão sendo acessados e por quanto tempo, permitindo que os responsáveis tenham uma visão clara dos hábitos digitais dos jovens.

No entanto, é fundamental lembrar que o controle parental deve ser utilizado como um recurso auxiliar, e não como uma solução definitiva. Essas tecnologias são parte de uma abordagem maior de supervisão ativa, em que a proteção contra conteúdos inapropriados se alinha com a educação digital. O uso excessivo desse tipo de controle pode gerar conflitos com a criança, que pode se sentir privada de sua autonomia (Rashid, 2024).

Para saber mais, acesse <https://families.google/familylink/> ou escaneie o QR Code:



Idealmente, o controle parental deve ser visto como uma medida temporária e educacional, destinada a preparar a criança para um uso mais responsável da tecnologia, a fim de que faça escolhas informadas e responsáveis. Ao combinar essas tecnologias com a participação ativa dos pais e responsáveis na vida digital das crianças, é possível criar um ambiente de confiança, no qual os jovens são orientados a usar a internet de forma equilibrada e segura, sem que sintam que sua privacidade ou individualidade estejam sendo totalmente limitadas.

APRESENTAÇÃO, DIVERSÃO E BENEFÍCIOS COM JOGOS DIGITAIS

Neste volume, exploraremos, de forma detalhada, o mundo dos jogos digitais, abordando tanto suas vantagens quanto os cuidados necessários para garantir uma experiência segura e saudável. Ao abordar o tema da segurança nos jogos digitais para crianças, é importante que os professores compreendam como diferentes aspectos da tecnologia e do desenvolvimento infantil estão interligados. Para tal, evidenciaremos cada um dos tópicos centrais

dessa apreensão, destacando os impactos, benefícios e riscos dos jogos digitais e oferecendo uma visão ampla do contexto em que as crianças estão inseridas.

Os jogos digitais tornaram-se uma das principais formas de entretenimento na vida de crianças e adolescentes, oferecendo uma rica variedade de experiências interativas. Com a popularização de diferentes tipos de jogos em plataformas, essa prática lúdica vai além do mero passatempo, influenciando, de forma significativa, o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos jogadores. Desde jogos acessíveis até imersivas competições, o universo digital oferece desafios que estimulam o raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas, ao mesmo tempo em que promove a socialização e a colaboração entre jogadores de diversas partes do mundo. Com isso, surge uma necessidade crescente de se compreender não apenas os benefícios proporcionados por essa prática, mas também as formas de assegurar uma navegação segura nesse ambiente. Nesta seção, vamos explorar alguns dos diversos conteúdos que serão utilizados no decorrer do volume, ou seja, os aspectos que permeiam essa temática e como eles podem ser utilizados de forma educativa e segura, oferecendo dicas valiosas para aproveitar o melhor desse universo sem abrir mão da segurança.

TIPOS DE JOGOS DIGITAIS

Os diferentes tipos de jogos digitais oferecem uma variedade de experiências únicas e atraentes, distribuídos em diversas plataformas e dispositivos, alguns destes evidenciados na Figura 1. Os jogos mobile, populares entre crianças e jovens pela acessibilidade e portabilidade, estão disponíveis em *smartphones* e *tablets*, permitindo

que sejam jogados em qualquer lugar. Já os jogos para PC e consoles, como *PlayStation*, *Xbox* e *Nintendo Switch*, são conhecidos por proporcionar gráficos de alta qualidade e jogabilidade mais complexa, atraindo aqueles que buscam uma experiência mais imersiva e detalhada (Digitaliza Pro, 2023).

Figura 1: Dispositivos populares para jogos



Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

Além disso, os jogos *online* (que significa que os jogadores jogam juntos, compartilhando de um mesmo canal, a internet, ou a rede internacional de computadores) ampliam essas possibilidades ao promover a interação em tempo real com jogadores de todo o mundo, criando um ambiente social dinâmico e envolvente que enriquece a experiência lúdica (Cultura e Negócios, 2023).

POPULARIDADE DOS JOGOS ENTRE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

A crescente popularidade dos jogos digitais entre crianças e adolescentes reflete uma transformação cultural, em que o entretenimento digital se torna central no

cotidiano dos jovens. Segundo Costa (2024), essa popularidade se deve a uma série de fatores, como a democratização do acesso à tecnologia, o aumento da conectividade global e a ampla diversidade de gêneros de jogos, atraindo diferentes perfis de jogadores. A Figura 2 apresenta exemplos de jogos atualmente populares entre as crianças.

Figura 2: Jogos populares



Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

Assim, além do entretenimento, os jogos digitais também fomentam a criação de comunidades e interações sociais significativas. Entender esse fenômeno é essencial para que pais e educadores possam adotar uma abordagem construtiva, dialogando sobre os jogos de maneira que considerem os interesses e as motivações dos jovens, ao mesmo tempo em que promovam um uso equilibrado.

DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E CRIATIVO

Costa (2024) afirma que os benefícios ao desenvolvimento cognitivo e criativo proporcionados pelos jogos digitais são amplamente reconhecidos

no desenvolvimento infantil. Os jogos apresentam desafios interativos que exigem raciocínio lógico, pensamento crítico e habilidades de tomada de decisão, ilustrados pela Figura 3. Ao imergir os jogadores em narrativas complexas e problemas desafiadores, os jogos estimulam a criatividade e incentivam soluções inovadoras. Para pais e educadores, reconhecer esses benefícios pode abrir portas para a integração dos jogos como recursos pedagógicos, enriquecendo o aprendizado tradicional com métodos que promovam o desenvolvimento cognitivo de forma divertida e envolvente.

Figura 3: Desenvolvimento cognitivo criativo



Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

JOGOS EDUCATIVOS E INTERATIVOS

Em relação aos jogos educativos e interativos, há um campo vasto e promissor que combina entretenimento com aprendizado. Costa (2024) destaca que esses jogos não apenas entretêm, mas também têm o potencial de reforçar habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Por meio de atividades interativas e dinâmicas, os jogos educativos ajudam a desenvolver competências, como

resolução de problemas, trabalho em equipe e comunicação. Ao envolver as crianças em ambientes lúdicos que promovem o aprendizado, esses jogos podem se tornar aliados valiosos no processo educacional, tanto em casa quanto na sala de aula. A Figura 4 representa esse processo visualmente, relacionando os elementos lúdicos ao ensino.

Figura 4: Jogos educativos e interativos



Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

GAMIFICAÇÃO

A aprendizagem baseada em jogos, ou gamificação, é uma estratégia educacional inovadora que utiliza elementos de jogos para tornar o aprendizado mais atraente e motivador. Ao transformar conteúdos educacionais em experiências lúdicas, essa abordagem facilita a assimilação de conceitos complexos de maneira natural e divertida (O Povo, 2023). Como é evidenciado pela Figura 5, o uso de desafios, recompensas e metas dentro de um contexto educacional engaja os estudantes, promovendo a participação ativa no processo de aprendizado. Dessa forma, a gamificação cria oportunidades para que

o ensino seja mais interativo e adaptado às novas formas de comunicação e aprendizado das gerações digitais.

Figura 5: Aprendizagem baseada em jogos



Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

JOGOS DIGITAIS COMO FORMA DE SOCIALIZAÇÃO E COLABORAÇÃO ONLINE

Os jogos digitais são uma poderosa plataforma para a socialização e colaboração *online*. Eles permitem que jogadores se conectem com pessoas ao redor do mundo, formando equipes e compartilhando experiências em um ambiente virtual. Muitos jogos exigem uma comunicação adequada e trabalho em equipe para atingir objetivos, desenvolvendo habilidades sociais e emocionais que são fundamentais na vida real. Esse aspecto positivo da socialização *online*, presente na Figura 6, que pode guiar os jovens a formar relacionamentos saudáveis e colaborativos no mundo digital, potencializando os benefícios sociais dos jogos, deve ser valorizado por pais e educadores.

Figura 6: Jogos e socialização e colaboração online

Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

OS PERIGOS ASSOCIADOS AOS JOGOS DIGITAIS

Com a crescente popularidade dos jogos digitais, é fundamental compreender os perigos que podem acompanhar essa forma de entretenimento, especialmente para crianças e adolescentes. Embora os jogos ofereçam diversão e inúmeros benefícios, eles também trazem riscos que não podem ser ignorados, sendo crucial que pais e educadores estejam atentos a eles. Nesta seção, vamos explorar as diversas ameaças associadas ao uso dos jogos digitais e discutir maneiras de mitigar esses riscos, promovendo um ambiente mais seguro e equilibrado para que os jovens possam desfrutar de suas experiências digitais com responsabilidade.

PERIGOS NA INTERNET

Os perigos na internet, especialmente no universo dos jogos digitais, são uma realidade preocupante, principalmente para crianças e adolescentes. A vasta

disponibilidade de conteúdo *online* pode levar os jovens a serem expostos a material impróprio, como jogos com violência excessiva, linguagem ofensiva ou temas inadequados para sua faixa etária. O controle de pais e educadores em relação ao tipo de conteúdo consumido é essencial para garantir que as experiências digitais não se transformem em um risco à integridade física e psicológica dos jogadores. Além disso, as plataformas *online*, muitas vezes, não filtram completamente o conteúdo que pode ser acessado, o que torna crucial a atenção constante para limitar essa exposição, tal como representado na Figura 7.

Figura 7: Perigos na internet



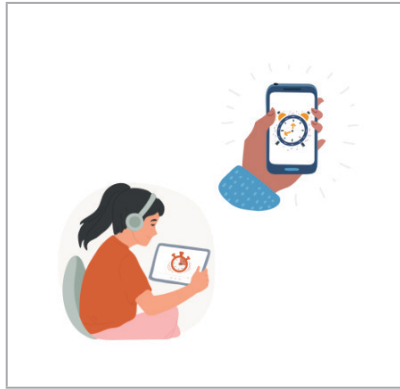
Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

TEMPO DE TELA

O tempo de tela, ou seja, o período que crianças e adolescentes passam em frente a dispositivos eletrônicos, é outro fator de risco associado aos jogos digitais. O uso excessivo de telas, como na Figura 8, pode afetar, negativamente, a saúde física e mental dos jovens, prejudicando a qualidade do sono, aumentando o sedentarismo e levando à fadiga ocular (Neurolaunch, 2024). Além

disso, o tempo excessivo dedicado aos jogos pode isolar os jovens de atividades sociais e educativas importantes, resultando em um desequilíbrio em seu desenvolvimento (SAGE Journals, 2024). Monitorar e limitar o tempo de jogo, estabelecendo horários e promovendo atividades alternativas, são medidas que ajudam a manter um uso mais saudável da tecnologia.

Figura 8: Tempo de tela

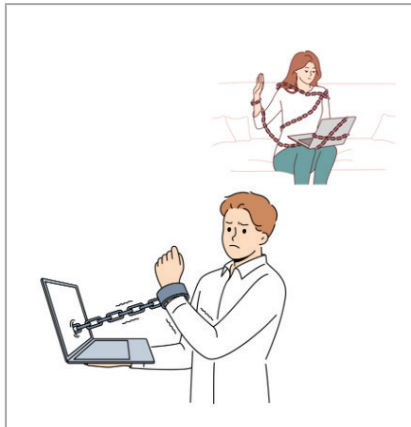


Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

DEPENDÊNCIA E VÍCIO EM JOGOS

A dependência ou vício em jogos digitais é uma condição que tem chamado a atenção de especialistas, sendo identificada por sinais como o isolamento social, o declínio no desempenho acadêmico e o desinteresse por outras atividades, fenômeno esse que é visível na Figura 9. Para crianças e adolescentes, essa condição pode trazer sérias consequências, como problemas emocionais, dificuldades de relacionamento e aumento da ansiedade (Valley Spring Recovery, 2024).

Figura 9: Dependência e vício em jogos



Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

Identificar os sinais de dependência é crucial para que pais e educadores intervenham precocemente, auxiliando os jovens a adotarem um comportamento mais equilibrado em relação aos jogos, sem que a diversão se torne uma obsessão.

CYBERBULLYING

Bottaro (2024) observa que o assédio *online*, também conhecido como *cyberbullying*, é um problema cada vez mais comum em ambientes virtuais, especialmente em jogos multijogador, isto é, com múltiplos jogadores compartilhando um mesmo ambiente de jogo simultaneamente. Crianças e adolescentes podem ser alvo de comentários ofensivos, intimidação ou exclusão por parte de outros jogadores, como representado na Figura 10, o que afeta sua autoestima e bem-estar emocional, principalmente no que diz respeito aos jovens do sexo feminino ou pertencentes à comunidade LGBTQIA+.

com desconhecidos, como referenciado na Figura 11. Além disso, pais e educadores devem adotar medidas de segurança, como a utilização de controles parentais e o monitoramento das atividades digitais.

Figura 11: Proteção dos dados pessoais

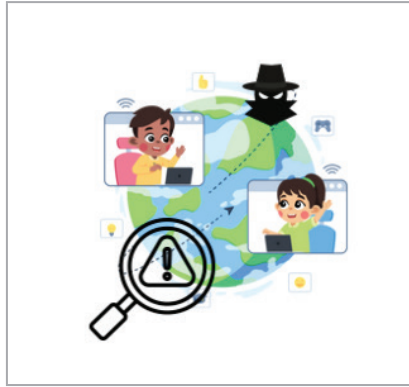


Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

IDENTIFICAÇÃO DE COMPORTAMENTOS INADEQUADOS E PERIGOSOS

Identificar comportamentos inadequados e perigosos no uso dos jogos digitais, como na Figura 12, é uma das responsabilidades mais importantes dos pais e educadores. Esses comportamentos podem incluir sinais de dependência, reações agressivas após longas sessões de jogo, isolamento social ou mudanças abruptas de humor (Valley Spring Recovery, 2024). A observação constante e o diálogo aberto sobre os impactos dos jogos digitais são essenciais para que intervenções sejam feitas de forma precoce e adequada, evitando que esses comportamentos se tornem problemas maiores.

Figura 12: Identificação de comportamentos inadequados e perigosos



Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva.

ORIENTAÇÕES AOS PAIS E RESPONSÁVEIS

Orientar pais e responsáveis sobre o uso seguro e consciente dos jogos digitais é uma parte essencial no sentido de garantir que as crianças possam aproveitar essa forma de entretenimento sem correr riscos. Nesta seção, abordaremos como realizar uma seleção adequada de jogos, a integração dos jogos à rotina familiar e educacional e o uso de tecnologias de maneira equilibrada. Com essas orientações, esperamos colaborar para a formação de adultos a fim de desempenharem um papel ativo e positivo na vida digital dos jovens.

ESCOLHA DE JOGOS ADEQUADOS PARA CRIANÇAS

Escolher jogos digitais adequados para crianças pode parecer uma tarefa simples, mas envolve uma análise cuidadosa de diversos fatores. Além de verificar a classificação indicativa, é importante que pais e responsáveis

considerem os temas abordados nos jogos e a maneira como podem impactar o comportamento dos jovens. Um jogo que promove comportamentos violentos ou antiéticos pode não ser adequado, enquanto outros, que estimulam o pensamento crítico e a cooperação, podem oferecer benefícios educacionais e sociais. Para garantir que a diversão seja saudável, os responsáveis devem também estar atentos às preferências das crianças, promovendo um diálogo aberto para que as escolhas reflitam tanto os interesses quanto as necessidades educativas.

JOGOS PARA JOGAR COM OS FILHOS

Participar ativamente da experiência dos filhos no mundo dos jogos digitais pode criar momentos valiosos de aprendizado e conexão familiar. Ao escolher jogos para jogar com os filhos, pais e responsáveis podem não apenas supervisionar o conteúdo, mas também promover uma experiência conjunta que fortalece o vínculo familiar e estimula o diálogo. Jogos que incentivam a cooperação, a solução de problemas e a criatividade são ótimos para esses momentos de interação, permitindo que as crianças se divirtam enquanto aprendem com a ajuda dos adultos. Essa prática também serve para introduzir os pais ao mundo digital, oferecendo-lhes uma melhor compreensão das preferências e comportamentos dos filhos.

AUTOCONTROLE E DISCIPLINA NO USO DOS JOGOS

Rashid (2024) destaca que ensinar às crianças a importância do autocontrole e da disciplina no uso dos jogos digitais é uma habilidade essencial que irá beneficiá-las ao longo da vida. Pais e educadores podem ajudar

as crianças a entenderem os limites saudáveis para o tempo de tela, incentivando-as a equilibrar o lazer digital com outras atividades. Essa prática não se resume a impor restrições, mas a criar uma compreensão sobre como gerenciar seu tempo de maneira responsável. Estabelecer rotinas que incluam tempo de estudo, brincadeiras ao ar livre e atividades *offline*, isto é, fora das telas, é uma estratégia adequada para garantir que o uso dos jogos não se torne excessivo.

Outro fator crucial que se deve considerar é a exploração financeira de crianças e adolescentes por meio de funcionalidades presentes em jogos. Kolandai-Matchett e Abbott (2024) afirmam que, com a ascensão recente dos jogos de apostas e a expansão das microtransações como elementos notórios em diversos jogos e gêneros de jogos, é essencial pontuar a falta de autocontrole e disciplina que os jovens demonstram ter frente a esse cenário, tornando ainda mais indispensável o estabelecimento de estratégias e métodos para mitigar os efeitos dessa problemática.

PARTICIPAÇÃO ATIVA NO AMBIENTE VIRTUAL DOS FILHOS

A participação ativa dos pais e educadores no ambiente virtual das crianças é uma das melhores maneiras de garantir uma experiência digital segura. Ao acompanhar de perto as atividades *online* dos jovens, os responsáveis podem orientá-los sobre como navegar pela internet de forma consciente, evitando interações perigosas e escolhas imprudentes, o que é apresentado pela Figura 13. Essa presença, porém, não deve ser invasiva; o ideal é que os pais e professores atuem como guias,

oferecendo suporte e ensinando os jovens a tomarem decisões seguras por conta própria (Rashid, 2024).

Figura 13: Internet, crianças e responsáveis



Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

INTEGRAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO

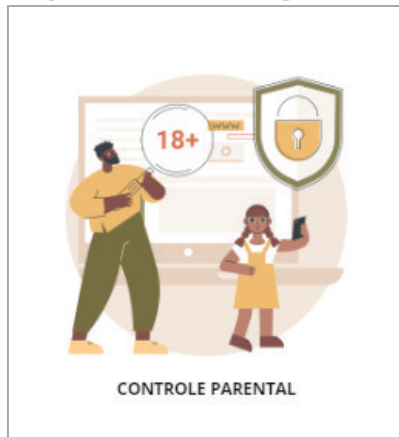
Para os educadores, os jogos digitais podem ser um recurso valioso no processo de ensino, permitindo que os estudantes aprendam de forma lúdica e engajante. Ao integrar jogos ao currículo escolar, os professores podem aproveitar o entusiasmo natural dos estudantes pelo mundo digital para ensinar habilidades, como resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração. A seleção cuidadosa de jogos educativos pode transformar a sala de aula em um ambiente mais dinâmico e envolvente, em que o aprendizado ocorre de forma interativa e divertida. Além disso, os jogos podem ser usados para reforçar conteúdos de maneira criativa, facilitando o entendimento de conceitos complexos.

USO CONSCIENTE DO CONTROLE PARENTAL

O controle parental é um recurso essencial para ajudar os pais a monitorarem e a regularem o acesso de

seus filhos a conteúdos apropriados no ambiente digital. Por meio dessas tecnologias, os responsáveis podem configurar restrições de tempo de uso, bloquear conteúdos impróprios e acompanhar as atividades *online* das crianças, garantindo uma experiência mais segura. No entanto, é importante que o uso do controle parental seja equilibrado com o diálogo aberto, para que as crianças estejam cientes dos motivos pelos quais seus meios de entretenimento e expressão estão sendo restringidos, além de fazer com que a criança não se sinta privada de sua privacidade e individualidade conferida pelos jogos que deseja consumir (Rashid, 2024). A ideia é que o controle parental seja, como na Figura 14, uma medida temporária, usada para orientar e educar, e não uma solução definitiva.

Figura 14: Controle parental



Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

SUPERVISÃO ATIVA

A supervisão ativa é um dos pilares fundamentais

para garantir que as crianças naveguem de maneira segura no ambiente digital. Isso implica não apenas em monitorar o que as crianças estão fazendo *online*, mas também em estar presente para orientá-las quando necessário. Pais e educadores que supervisionam ativamente o uso de jogos digitais podem identificar rapidamente comportamentos problemáticos, como excesso de tempo de tela ou exposição a conteúdos impróprios, e intervir de forma apropriada (Rashid, 2024). Além disso, a supervisão ativa cria um ambiente de confiança, em que as crianças sabem que podem contar com os adultos para orientá-las quando enfrentarem desafios no mundo digital.

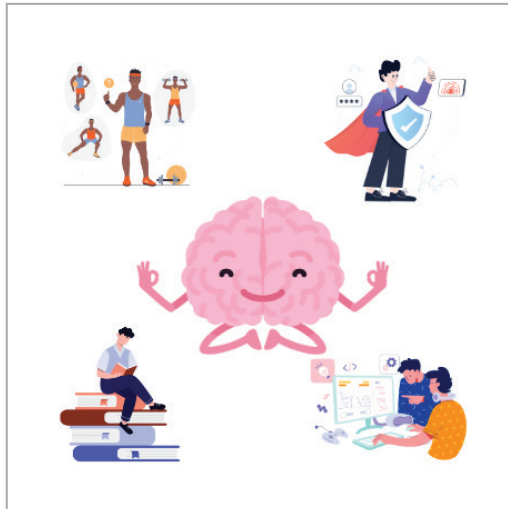
EQUILÍBRIO ENTRE DIVERSÃO, SEGURANÇA, ESTUDOS, JOGOS E ATIVIDADES FÍSICAS

Encontrar o equilíbrio entre diversão e segurança é o objetivo final de toda abordagem responsável ao uso dos jogos digitais. Crianças e adolescentes devem poder aproveitar os benefícios dos jogos, como o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, sem comprometer sua segurança ou bem-estar. Isso envolve estabelecer limites claros, promover o autocontrole, e garantir que as interações digitais sejam supervisionadas apropriadamente. Além disso, o equilíbrio inclui incentivar atividades fora das telas, como estudo e exercício físico, para que os jovens desenvolvam uma relação saudável com a tecnologia.

A criação de um equilíbrio entre estudos, jogos e atividades físicas é essencial para garantir um desenvolvimento saudável. É fundamental que crianças e adolescentes aprendam a gerenciar seu tempo da forma correta, incorporando o lazer digital de maneira equilibrada com

suas obrigações escolares e a prática de exercícios físicos. Promover essa harmonia, representada na Figura 15, não só melhora a saúde física e mental, mas também ajuda a desenvolver habilidades de gerenciamento de tempo e autocontrole (Gkintoni et al.,2024).

Figura 15: Equilíbrio entre diversão, segurança, estudos, jogos e atividades físicas



Fonte: Elaborada pelos autores através da plataforma Canva (2024).

PLANEJANDO O ENSINO

Esta sugestão de atividades tem como objetivo orientar os professores sobre como utilizar este volume para trabalhar o conteúdo com os estudantes e realizar atividades práticas, envolvendo pais e responsáveis no processo de conscientização digital. A abordagem segue uma estrutura didática focada na aprendizagem do conteúdo, integração de atividades pedagógicas e execução de um projeto integrador, proporcionando uma experiência completa e funcional para estudantes e seus familiares.

DOMINANDO O CONTEÚDO

O desenvolvimento cognitivo e criativo está intimamente ligado ao aprendizado e à forma como o conhecimento é abordado. Os jogos digitais proporcionam entretenimento, mas também contribuem para o desenvolvimento de capacidades cognitivas ao desafiar os jogadores para a resolução de problemas, para a tomada de decisões e para a criação de soluções inovadoras. Isso também se aplica ao processo de aprendizado dos educadores, que devem interpretar, adaptar e abordar esses conhecimentos de maneira que favoreça o crescimento cognitivo e criativo dos estudantes.

Objetivo: formar professores para a compreensão dos tópicos sobre segurança nos jogos digitais, a fim de que adaptem as informações à faixa etária dos estudantes.

Estratégias:

Leitura guiada: organize a leitura do volume em etapas. Por exemplo, comece pelos riscos associados aos jogos digitais (*cyberbullying*, exposição a conteúdos impróprios), depois avance para o uso do controle parental e melhores práticas de segurança.

Discussão em grupo: reúna os professores para analisar casos de estudo, como situações-problema baseadas em cenários reais. Por exemplo, a partir do enunciado “Um estudante compartilhou informações pessoais em um jogo *online*, e agora enfrenta assédio”, os professores discutem soluções e adaptam as lições ao contexto escolar.

Material de apoio: inclua vídeos curtos que expliquem temas de segurança digital, como o impacto de não usar configurações de privacidade adequadas nos jogos.

Atualização contínua: promova discussões sobre novos jogos e como manter as práticas de segurança atualizadas. Sugira leituras complementares sobre o tema para acompanhar as tendências digitais.

ABORDANDO O CONTEÚDO COM OS ESTUDANTES

A integração de jogos no ensino oferece um meio adequado de engajar os estudantes e tornar o aprendizado mais dinâmico e interessante. O uso de jogos digitais como recurso pedagógico permite que os estudantes explorem conceitos de forma prática, colaborativa e criativa. Além disso, os jogos podem ser ajustados para

ensinar importantes lições sobre segurança digital, fortalecendo habilidades críticas e comportamentos seguros no ambiente *online*.

Objetivo: adaptar as informações sobre segurança digital, de maneira acessível e interativa, para os estudantes.

Estratégias:

Aulas dialogadas: introduza o tema de forma leve, questionando os estudantes sobre os jogos que mais jogam. Apresente uma situação-problema (exemplo: “Uma criança recebeu uma mensagem suspeita dentro de um jogo. Como ela deve agir?”). Use esse cenário para gerar discussões sobre comportamento seguro *online*.

Material audiovisual: exiba o vídeo “Privacidade *online* para crianças” do canal Smile and Learn, que mostra dicas para proteger a privacidade *online*, especialmente no compartilhamento de informações pessoais. Escaneie o código QR ou acesse pelo link: <https://youtu.be/IRYbq9EMyNM?feature=shared>



Dinâmicas interativas: organize uma atividade prática em que os estudantes criem cartazes com dicas de segurança digital, como “Nunca compartilhe sua senha”

ou “Fale com um adulto caso se sinta ameaçado *online*”. Divida a turma em pequenos grupos e peça para cada grupo escolher uma dica importante e criar um cartaz criativo, usando cores, desenhos e frases curtas e impactantes. Após a criação, os cartazes podem ser apresentados em sala de aula, onde cada grupo explica por que a dica escolhida é importante para a segurança *online*. Essa apresentação permite discussões e reflexões sobre boas práticas, reforçando o aprendizado de forma visual e colaborativa.

ATIVIDADES PRÁTICAS E PEDAGÓGICAS

Jogos educativos e interativos são instrumentos valiosos para o aprendizado, pois permitem que os estudantes adquiram conhecimentos de forma lúdica e divertida. Eles oferecem uma oportunidade de aprender com experiências práticas, desenvolvendo tanto habilidades técnicas quanto cognitivas. Ao usar jogos interativos em atividades pedagógicas, é possível criar um ambiente envolvente que estimule a curiosidade e a reflexão dos estudantes sobre temas complexos, como segurança nos jogos digitais.

Objetivo: envolver os estudantes em atividades lúdicas e educativas que reforcem o conteúdo abordado no volume, promovendo o desenvolvimento de habilidades críticas.

Estratégias:

Jogos educativos: para promover a conscientização sobre segurança *online*, pode-se utilizar jogos digitais como Interland (Google), disponível na web, que ensina crianças sobre navegação segura.

Role-playing: os estudantes podem simular

interações em um jogo *online*, no qual um grupo age como jogadores e outro grupo como moderadores de segurança. Depois, discutam como as decisões dos “jogadores” influenciaram a segurança e como os “moderadores” ajudaram a resolver problemas. A atividade pode ser conduzida dividindo os estudantes em dois grupos: jogadores e moderadores de segurança. Durante a simulação, os jogadores devem agir de forma variada, com alguns demonstrando comportamentos seguros, como evitar compartilhar dados pessoais, enquanto outros simulam ações de risco, como aceitar convites de estranhos. Os moderadores observam essas interações e intervêm quando necessário, aplicando medidas para resolver problemas e garantir a segurança. Após a simulação, todos discutem como as ações dos jogadores impactaram a segurança e como os moderadores ajudaram a corrigir comportamentos inadequados. Essa discussão permite refletir sobre a importância de reconhecer comportamentos arriscados e adotar boas práticas em ambientes digitais.

Questionário de autoavaliação: após as atividades, peça aos estudantes que respondam a perguntas como: “O que você faria se alguém pedisse suas informações pessoais durante um jogo?”, ajudando-os a refletir sobre o que aprenderam.

PROJETO INTEGRADOR

Jogos digitais como forma de socialização e colaboração *online* desempenham um papel fundamental no desenvolvimento de habilidades interpessoais e de

trabalho em equipe. Eles proporcionam um espaço em que os jogadores podem interagir, compartilhar conhecimentos e colaborar para atingir objetivos comuns. No contexto educacional, esses jogos também promovem o diálogo e a integração de diferentes disciplinas, permitindo que os estudantes apliquem o que aprenderam de maneira prática e colaborativa.

Objetivo: desenvolver um projeto que integre várias disciplinas, promovendo o aprendizado sobre segurança digital de forma ampla e aplicada.

Estratégias:

Desenvolvimento de um projeto de conscientização: divida os estudantes em grupos para criar apresentações que promovam a segurança nos jogos digitais, utilizando diferentes formatos, como quadrinhos, vídeos ou apresentações de slides.

Exposição final: os estudantes podem organizar uma exposição com seus trabalhos criativos para a comunidade escolar, incluindo pais, professores e outros estudantes. Esse projeto promove tanto o aprendizado quanto a conscientização de todos os envolvidos.

Integração de disciplinas: professores de diferentes áreas podem participar, como os de Português (com atividades de redação de histórias em quadrinhos), Artes (com a criação de cartazes) e Tecnologia (com edição de vídeos).

ENVOLVIMENTO E AUXÍLIO AOS PAIS

Jogos para jogar com os filhos são uma excelente maneira de fortalecer laços familiares e ensinar

importantes lições sobre segurança digital de forma prática e envolvente. Ao participar das atividades *online* com os filhos, os pais têm a oportunidade de conhecer melhor o ambiente em que eles estão inseridos, além de transmitir ensinamentos valiosos sobre como se proteger no mundo digital. Isso cria uma conexão direta entre pais e filhos, promovendo uma supervisão mais ativa.

Objetivo: orientar os pais a monitorarem e participarem ativamente do ambiente digital dos filhos, fornecendo recursos práticos e orientações fundamentais.

Estratégias:

Reuniões e oficinas com os pais: organize encontros para discutir como os pais podem ajudar a proteger seus filhos nos jogos digitais. Forneça as orientações contidas neste volume sobre o uso de tecnologias de controle parental, identificação de sinais de alerta e práticas de segurança.

Guia de uso do controle parental: distribua guias práticos explicando como utilizar aplicativos como o Google Family Link, que permite monitorar o tempo de tela e aprovar ou bloquear downloads de aplicativos.

Atividades em casa: incentive os pais a jogarem junto com os filhos para ensinar as regras de segurança de forma prática. Jogos *online* como Minecraft, Roblox e Fortnite são populares entre as crianças e jovens, e muitos deles envolvem interações com outros jogadores. Eles podem observar o comportamento dos filhos e aproveitar o momento para reforçar boas práticas.

ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

A supervisão ativa é uma estratégia essencial para garantir que os estudantes estejam aplicando, de maneira adequada, os conhecimentos adquiridos sobre segurança digital. Ela envolve não apenas observar o comportamento dos estudantes, mas também orientar e ajustar práticas conforme necessário. Um monitoramento contínuo permite que os professores acompanhem o progresso de cada estudante, forneçam feedback, isto é, uma opinião dada em resposta aos estímulos recebidos, e assegurem que o aprendizado esteja sendo aplicado de forma segura.

Objetivo: analisar o progresso dos estudantes e a eficácia das atividades e do projeto.

Estratégias:

Autoavaliação dos estudantes: ao final das atividades, peça aos estudantes que façam uma reflexão sobre o que aprenderam em relação à segurança digital. Pergunte como essas novas práticas podem impactar em seu comportamento nos jogos.

Feedback dos pais: solicite aos pais que compartilhem suas experiências ao implementar as práticas de segurança em casa. Pergunte se notaram mudanças no comportamento digital dos filhos.

Relatórios de progresso: os professores podem avaliar os estudantes com base em suas participações nas discussões, na qualidade dos trabalhos criados durante o projeto integrador e nas atividades práticas realizadas. Um relatório de acompanhamento pode identificar áreas que precisam de mais atenção.

MÃOS À OBRA

Para melhor entendimento e aplicação das melhores práticas no mundo dos jogos digitais, é preciso conhecer o perfil dos estudantes. É interessante que seja realizada uma pesquisa na sala de aula para saber o que os estudantes estão jogando no momento, qual plataforma eles costumam usar para jogar (PC, Mobile, Console) e o que eles pensam sobre os jogos que estão jogando. Aproveite este momento para pesquisar se os pais participam dessas atividades com os filhos, se eles acompanham o momento do jogo, quais jogos eles jogam e se há algum controle ou restrição no que eles podem jogar, como também para fazer uso de tecnologias digitais e gravar vídeos com as apresentações dos estudantes. Assim, o conteúdo ficará registrado e ainda pode ser utilizado para os pais conhecerem um pouco mais sobre o assunto.

Abaixo serão disponibilizadas atividades práticas para os professores realizarem na sala de aula, como estudo de caso, simulações de situações-problema, elaboração de estratégias pedagógicas, jogos e gamificações. Essas atividades serão acompanhadas do código QR para que o professor possa imprimir as atividades e aplicá-las.

ENSINO FUNDAMENTAL I: ANOS INICIAIS - ATIVIDADE 1

O QUE OS ESTUDANTES JOGAM?

Esta atividade possibilita que os estudantes compartilhem suas experiências/preferências no universo dos jogos digitais, criando um espaço de diálogo sobre um aspecto relevante de sua cultura juvenil. Ao identificar os jogos mais consumidos pela turma, a atividade poderá promover a integração do grupo, além de valiosos insights sobre os interesses dos alunos. Isso é importante pois dá base para a conexão fluida entre jogos e conteúdos curriculares.

Objetivo	<p>Esta atividade pode ser feita individualmente ou em equipes. Realize o seguinte questionário com os estudantes:</p> <p>1 - Você joga algum jogo digital? Este jogo é de Console (Playstation, Xbox, Nintendo), Mobile (Celular) ou PC (Computador)?</p> <p>2 - Qual é o seu jogo favorito?</p> <p>Ao final do questionário, faça com que apresentem suas respostas e que demonstrem, em sala de aula, se possível, os jogos que eles jogam. Grave vídeos das apresentações dos estudantes.</p>
Habilidades	<p>Esta atividade permitirá que os estudantes se abram mais e mostrem qual tipo de jogo costumam jogar e criará um perfil de como esses jogos podem ser trabalhados em sala de aula. Além disso, sabendo quais tipos de jogos são jogados, possibilita-se um alerta sobre os riscos mais específicos de cada jogo.</p>
Etapa do Ensino	<p>Anos Iniciais do Ensino Fundamental e Anos Finais do Ensino Fundamental.</p>
Material	

**ENSINO FUNDAMENTAL I: ANOS INICIAIS -
ATIVIDADE 2****JOGO EDUCATIVO - TRANSPARENTE,
TRANSLÚCIDO OU OPACO**

Nesta atividade, a proposta é dinâmica e interativa, com a finalidade de investigar o fenômeno de comportamento da luz em diferentes materiais. Por meio de um jogo educativo, os estudantes deverão aplicar os conhecimentos necessários para classificar objetos em transparentes, translúcidos e opacos, consolidando o conteúdo de forma mais lúdica e estimulante.

Objetivo	Para realização desta atividade, os estudantes precisam de pelo menos uma aula introdutória a respeito dos objetos transparentes, translúcidos e opacos. A proposta desta atividade, é apresentar um jogo que pode ser utilizado para a educação. Com o jogo da plataforma EducaPlay, os estudantes em equipe precisam responder, em um tempo definido, se os objetos são transparentes, translúcidos ou opacos. Então, no final do jogo, devem apresentar a nota que conseguiram.
Habilidades	A habilidade EF03CI02 da BNCC consiste em experimentar e relatar o que acontece com a passagem da luz através de objetos transparentes, translúcidos e opacos.
Etapa do Ensino	Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Material	Link: https://www.educaplay.com/learning-resources/20676252-transparente_translucido_ou_opaco.html
----------	---




ENSINO FUNDAMENTAL II: ANOS INICIAIS - ATIVIDADE 1

PRODUÇÃO DE VÍDEO SOBRE APRENDIZADO EM JOGOS

Os jogos fazem parte da realidade de muitas(os) crianças, adolescentes e jovens. Em função disso, a proposta desta atividade é de refletir de modo prático sobre os hábitos de jogo dos estudantes, incentivando-os a analisar criticamente os títulos que consomem, o tempo de uso, as interações sociais e as medidas de segurança, promovendo, pela mediação do(a) professor(a), uma relação mais consciente e saudável com os games.

Objetivo	Após trabalhar com os estudantes a parte teórica sobre jogar com segurança e responsabilidade, divida a turma em equipes e distribua a tabela disponível em “Material”. Solicite que os estudantes preencham essa tabela e produzam um vídeo a respeito de tudo que eles anotaram nessa tabela, apresentando os jogos que eles costumam jogar.
----------	--


Habilidades	A habilidade EF69LP37 consiste em produzir roteiros para vídeos de diferentes tipos, considerando o contexto de produção, os elementos e a construção composicional.
Etapa do Ensino	Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio
Material	Tabela para ser preenchida: https://docs.google.com/document/d/1DpCzR3sel6L-SKr1dt5vA2ZP2PcHdQRWlXbVXiNyUs6c/edit?usp=sharing 

ENSINO FUNDAMENTAL II: ANOS INICIAIS - ATIVIDADE 2

DESTRUINDO O LIXO

Este plano de aula trata alia tecnologia, engajamento e aprendizagem significativa acerca da temática do acúmulo de lixo e seus impactos no planeta. Por meio de um jogo interativo, os estudantes serão convidados a assumir o papel de defensores da Terra, requerendo conhecimentos sobre o funcionamento do planeta e a necessidade da adoção de práticas sustentáveis.


Objetivo	<p>Esta atividade consiste em um jogo, no qual o principal objetivo é que uma espaçonave destrua, com seu sistema de defesa, o maior número possível de lixo acumulado no espaço. Para esta atividade é interessante que seja feita a seguinte introdução de um cenário hipotético do jogo:</p> <p>No universo desse jogo, os seres humanos acumularam tanto lixo no planeta Terra, que não tinha mais espaço para se livrar dessa sujeira. Então, certo dia, resolveram acumular todo esse lixo e jogar tudo no espaço. Mas o pior aconteceu. Anos depois, todo esse lixo começou a voltar para o planeta Terra, causando muitas tragédias e problemas. A sua missão é impedir que esse lixo chegue à Terra e seja destruído antes que o tempo acabe.</p> <p>Acesse o jogo produzido na plataforma Scratch por meio do link ou código QR disponível na linha “Material”.</p> <p>Ao final da atividade, solicite que o estudante anote sua pontuação e compartilhe com a turma a importância dessa missão.</p>
Habilidades	<p>A habilidade EF03GE08 consiste em relacionar a produção de lixo com o consumo excessivo e propor formas de consumo consciente.</p> <p>A habilidade EF05CI05 consiste em criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais.</p> <p>Utilização dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. ODS 12 e 13.</p>

Etapa do Ensino	Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio
Material	https://scratch.mit.edu/projects/1080283776 

ENSINO MÉDIO: ATIVIDADE 1

JOGOS DE AZAR

O desenvolvimento da autonomia no ambiente digital, expõe os estudantes a novas categorias de jogos, incluindo aqueles com conteúdo violento, competitivo excessivo ou baseados em apostas. Dito isso, esta atividade utiliza um jogo de azar educativo como ferramenta prática para desvendar os mecanismos por trás dessas plataformas, ressignificando, por via da consciência crítica, a imprevisibilidade e as perdas/os ganhos dos jogos.

Objetivo	<p>Como nesta idade os estudantes passam a receber menos supervisão de suas práticas no mundo virtual, eles passam a ter mais interesse por jogos mais violentos, jogos que envolvem apostas e jogos competitivos. Na linha “Material”, encontra-se o acesso para a aplicação de um jogo demonstrativo de como os jogos de azar funcionam. Defina uma quantidade de tempo da aula para que os estudantes joguem este jogo de azar e solicite que no final apresentem quantas vezes conseguiram vencer e quantas vezes perderam no jogo. Realize um debate na turma sobre os problemas que esse jogo causaria, caso o dinheiro apostado nele fosse de verdade. Discuta também sobre como esses jogos chamam a atenção das pessoas, com efeitos na tela, sons e propostas atrativas.</p>
Habilidades	<p>Educação e conscientização financeira nos estudantes. A habilidade EI03CG01 consiste em criar, com o corpo, formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções.</p>
Etapa do Ensino	<p>Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio</p>
Material	<p>https://scratch.mit.edu/projects/1078051466</p> 

ENSINO MÉDIO - ATIVIDADE 2**JOGOS EDUCATIVOS PARA ESTUDO**

Este plano consolida a ideia de proposição investigativa aos estudantes, os quais, realizando pesquisas, análises e criações de jogos educativos, evidenciaram pontos fortes e fracos desses recursos, inclusive os elaborados por eles. Isso é importante, pois permite que estudantes passem de consumidores passivos a produtores ativos de conhecimento, em seus processos de aprendizagem.

Objetivo	<p>Solicite que os estudantes pesquisem sobre jogos educativos para que eles apresentem em sala de aula, mostrando os pontos positivos e negativos desses jogos. Apresente aos estudantes um exemplo de jogo educativo feito no EducaPlay, e divida-os em equipes para que eles produzam um jogo relacionado a alguma matéria ou tema que estejam estudando no momento.</p> <p>Lembrando que a plataforma EducaPlay é apenas uma sugestão para o desenvolvimento deste jogo educativo, sinta-se livre para fazer uso de outra plataforma caso tenha preferência.</p>
Habilidades	<p>A habilidade EF12EF04 consiste em colaborar na produção e proposição de alternativas para a prática de jogos, brincadeiras e outras práticas corporais na escola. Além disso, é preciso produzir textos para divulgar essas práticas na comunidade e na escola.</p>
Etapa do Ensino	Ensino Médio

Material

Site EducaPlay: <https://www.educaplay.com/>



Jogo das Personalidades Históricas:

https://www.educaplay.com/learning-resources/20879086-personalidades_historicas.html



INTEGRAÇÃO DO TEMA COM OUTRAS DISCIPLINAS

Nesta seção, os professores serão incentivados a integrar o tema de segurança digital com diversas disciplinas, como Língua Portuguesa, Ciências, Matemática, Geografia e Educação Física. Isso permite que os estudantes compreendam o tema aplicado a diferentes contextos, de maneira abrangente. Abaixo estão alguns exemplos de projetos que ilustram essa integração.

PROJETO INTEGRADOR 1: GEOGRAFIA - A POPULARIDADE DOS JOGOS EM DIFERENTES REGIÕES

Este projeto explora a popularidade dos jogos digitais entre crianças e adolescentes, em regiões distintas do país ou do mundo, analisando fatores como cultura, economia e acesso à tecnologia. Os estudantes podem investigar quais tipos de jogos são mais populares em diferentes estados ou países e identificar as razões pelas quais certos jogos têm maior apelo em determinadas áreas. Isso também oferece uma oportunidade para discutir a diversidade cultural no desenvolvimento de jogos e como a geografia influencia o comportamento digital. O projeto pode culminar em uma apresentação em forma de mapa ou gráfico, comparando as tendências de jogos por região.

PROJETO INTEGRADOR 2: EDUCAÇÃO FÍSICA - EQUILÍBRIO ENTRE ESTUDOS, JOGOS E ATIVIDADES FÍSICAS

Os jogos digitais, apesar de proporcionarem entretenimento e aprendizado, precisam ser equilibrados com atividades físicas para manter uma vida saudável. Neste projeto, os estudantes podem registrar o tempo que passam jogando, estudando e se exercitando ao longo de uma semana. Depois, eles analisam esses dados para refletir sobre a necessidade de equilíbrio entre o uso de tecnologia e o tempo dedicado a atividades físicas. O projeto pode incluir a criação de planos de rotina que promovam esse equilíbrio, incentivando o uso de jogos digitais de forma consciente e sem prejuízo à saúde física.

PROJETO INTEGRADOR 3: MATEMÁTICA - SEGURANÇA DE SENHAS E CRIPTOGRAFIA

A disciplina de Matemática pode ser usada para ensinar aos estudantes sobre a importância da segurança de senhas, e como algoritmos de criptografia são aplicados na proteção de informações *online*. Os estudantes podem aprender a calcular a força de uma senha utilizando conceitos matemáticos, como probabilidade e combinações, além de entender como a criptografia de dados protege informações confidenciais. Um projeto final poderia envolver a criação de algoritmos simples de criptografia ou a avaliação de senhas seguras através de fórmulas matemáticas.

PROJETO INTEGRADOR 4: CIÊNCIAS - IMPACTO DA EXPOSIÇÃO PROLONGADA ÀS TELAS

Este projeto busca integrar Ciências ao estudo da segurança digital, abordando os efeitos físicos e psicológicos da exposição prolongada às telas. Os estudantes podem pesquisar o impacto da luz azul emitida por dispositivos digitais nos ciclos de sono, saúde ocular e no comportamento humano (Neurolaunch, 2024). Eles podem realizar experimentos monitorando seus próprios padrões de sono e visão, além de discutir medidas preventivas, como o uso de óculos com filtro de luz azul, ou pausas regulares durante o uso de telas.

PROJETO INTEGRADOR 5: LÍNGUA PORTUGUESA - FAKE NEWS E LEITURA CRÍTICA

Na disciplina de Língua Portuguesa, os estudantes podem ser desafiados a criar um jornal digital escolar focado em notícias reais e na identificação de fake news (no notícias falsas). Esse projeto os ajuda a desenvolver habilidades de leitura crítica e análise textual, essenciais para navegar com segurança pelo mundo digital. A criação de uma seção dedicada a desmascarar notícias falsas também promove o uso ético da internet e ensina a importância de verificar informações antes de compartilhá-las.

PROJETO INTEGRADOR 6: ARTE - DESIGN DE JOGOS E CRIATIVIDADE DIGITAL

Em Arte, os estudantes podem ser incentivados a explorar o design de personagens e cenários para jogos digitais, aplicando conceitos de criatividade digital. Eles podem criar esboços de personagens, ou elaborar

narrativas visuais para jogos que envolvem segurança digital como tema central. Além de desenvolver habilidades artísticas, o projeto também reforça a importância de pensar criticamente sobre os elementos visuais e narrativos que compõem os jogos e como eles podem educar, ou influenciar, o comportamento dos jogadores.

CONECTANDO SABERES

Você, professor, é convidado a participar ativamente da rede *WebGuardians*, colaborando com seus conhecimentos, experiências e boas práticas por meio do Hub de Educação Digital, uma plataforma criada pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). O Hub foi desenvolvido para facilitar o intercâmbio de ideias e recursos pedagógicos entre educadores, promovendo um ambiente de colaboração que valoriza o ensino e o aprendizado digital.

Nele você poderá compartilhar suas práticas pedagógicas inovadoras, materiais complementares, vídeos tutoriais, jogos interativos e outras ferramentas que enriquecem suas aulas. Ao participar, não só ajudará outros educadores a aprimorarem suas metodologias, como também se beneficiará das soluções e abordagens compartilhadas por outros colegas.

Para facilitar seu acesso, disponibilizamos um QR Code, que o levarão diretamente ao Hub de Educação Digital da Unimontes. Lá, será possível registrar suas experiências e colaborar com uma rede de educadores que, assim como você, estão comprometidos com o uso consciente e inovador das tecnologias digitais no ambiente educacional.

QR Code para acesso ao Hub de Educação Digital



Fonte: WebGuardians
(2024).

Os itens compartilhados e aprovados por uma equipe de especialistas serão disponibilizados no repositório do Hub. Essa iniciativa visa promover uma cultura de troca de saberes, estimulando a colaboração e a inovação entre professores. Ao compartilhar suas experiências e práticas pedagógicas, você contribuirá para o desenvolvimento de uma educação digital mais inclusiva e colaborativa, alinhada às demandas contemporâneas. Junte-se à rede e ajude a transformar o aprendizado digital para seus alunos e colegas!

Professores e professoras, compartilhem conosco na rede do *WebGuardians* seus conhecimentos, suas experiências e atividades através da Plataforma Digital *WebGuardians*, um espaço para compartilharmos materiais complementares, vídeos tutoriais, jogos interativos, fórum e, principalmente, troca de experiências entre educadores, promovendo formas de conexão entre educadores e o compartilhamento de práticas pedagógicas sobre o uso consciente da internet. Compartilhem conosco suas experiências, temos certeza de que temos muito o que aprender com vocês!

MAIS INFORMAÇÕES

Para ampliar o conhecimento sobre segurança digital de crianças e adolescentes na internet e em jogos *online*, existem livros, recomendados para pais e educadores, que podem ser adquiridos para obter mais informações sobre o tema, de forma prática e acessível:

1. Tecnologia na Infância: Criando Hábitos Saudáveis para Crianças em um Mundo Digital, Da Dra. Shimi Kang (2021). Esse livro explora como guiar as crianças a desenvolverem uma relação equilibrada com a tecnologia. A Dra. Kang utiliza exemplos para ensinar estratégias, que os pais podem adotar para incentivar o uso consciente e responsável da tecnologia desde cedo.

2. Crianças e Adolescentes no Mundo Digital: Orientações Essenciais para o Uso Seguro e Consciente das Novas Tecnologias, por Alessandra Borelli (2022), foi publicado pela Autêntica Editora. Borelli oferece uma abordagem prática para que famílias e escolas possam preparar crianças e adolescentes para os desafios do ambiente digital. Ela discute os riscos de exposição a conteúdos impróprios e a vulnerabilidade a ameaças, propondo estratégias para promover um uso seguro e consciente da internet, considerando também o papel das redes sociais e a importância da privacidade *online*.

PARA EXPLORAR MAIS



Revista Turma da Mônica em Proteção de Dados Pessoais

Em parceria com a Maurício de Sousa Produções, a Google lançou no Brasil uma edição especial da Turma da Mônica. A revista tem como objetivo promover a segurança *online* das crianças e de seus pais, focando na proteção de dados pessoais e na navegação segura na internet.

Fonte: Maurício de Sousa Produções

AVANÇANDO COM CONSCIÊNCIA

Este volume foi desenvolvido com o propósito de oferecer um recurso prático e abrangente para professores, pais e responsáveis no ensino da segurança nos

jogos digitais para crianças e adolescentes. A era digital traz inúmeros benefícios, mas também exige atenção e cuidado, especialmente quando se trata do público infantil que, muitas vezes, não está plenamente consciente dos riscos presentes no ambiente virtual. Ao formar os adultos presentes nas vidas desses jovens com o conhecimento necessário, esperamos que eles possam desfrutar de suas experiências digitais de forma segura e equilibrada, protegidos contra os perigos da exposição excessiva, da interação com estranhos e de práticas digitais impróprias.

A segurança digital não é apenas uma questão técnica; envolve também questões éticas, sociais e psicológicas. Professores, como agentes formadores de jovens mentes, desempenham um papel essencial na orientação e educação de seus estudantes quanto a esses aspectos. A integração deste tema com outras disciplinas promove um aprendizado transversal, permitindo que entendam a importância de hábitos saudáveis e seguros em todos os aspectos de suas vidas.

Além disso, o envolvimento de pais e responsáveis é fundamental. Ao fornecer estratégias e orientações claras, este volume incentiva a criação de uma rede colaborativa entre escola e família, ampliando o impacto das práticas de segurança digital ensinadas na sala de aula. Dessa forma, todos os envolvidos podem agir juntos, promovendo o bem-estar e a proteção das crianças no ambiente digital.

Esperamos que, com o uso das atividades, projetos e dicas presentes neste volume, os professores consigam não apenas transmitir o conteúdo, mas também despertar nos estudantes o senso crítico e a responsabilidade

necessários para uma convivência digital saudável. A supervisão ativa, o equilíbrio entre diversão e segurança e a participação consciente dos pais são pilares essenciais para que as crianças aproveitem a tecnologia de forma positiva, sem comprometer sua integridade física e emocional.

Por fim, a segurança nos jogos digitais deve ser um compromisso contínuo. A tecnologia evolui rapidamente e, com ela, novos desafios surgem. Professores, pais e responsáveis devem estar sempre atentos, atualizando seus conhecimentos e práticas para acompanhar essas mudanças. Juntos, podemos construir um ambiente digital mais seguro, consciente e educativo, onde as crianças possam crescer e aprender sem medo, mas com respeito e cuidado pelos limites que garantem sua segurança. Este volume é apenas o início dessa jornada. Que possamos, juntos, trilhar o caminho de uma convivência digital mais segura e responsável.

REFERÊNCIAS

BORELLI, A. *Crianças e Adolescentes no Mundo Digital: orientações essenciais para o uso seguro e consciente das novas tecnologias*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2022.

BOTTARO, A. *Cyberbullying: effects and what to do*. 2024. Disponível em: <https://www.verywellhealth.com/cyberbullying-effects-and-what-to-do-5220584>. Acesso em: 8 out. 2024.

COSTA, V. *A história dos videogames e sua influência na cultura moderna*. Rabisco da História, 2024. Disponível em: <https://rabiscodahistoria.com/a-historia-dos-videogames-e-sua-influencia-na-cultura-moderna/>. Acesso em: 8 out. 2024.

CULTURA E NEGÓCIOS. *A cultura dos jogos online: entretenimento, comunidade e competição*. Disponível em: <https://culturaenegocios.com.br/a-cultura-dos-jogos-online-entretenimento-comunidade-e-competicao/>. Acesso em: 08 out. 2024.

DIGITALIZA PRO. *Jogos digitais: definição e impacto cultural*. Disponível em: <https://digitalizapro.com.br/glossario/jogos-digitais-definicao-e-impacto-cultural/>. Acesso em: 08 out. 2024.

DOUGLAS, L.; NAGY, S. *Children and gaming: spotlight on privacy, consent, and personal data management*. 2024.

Disponível em: <https://www.connectontech.com/children-and-gaming-spotlight-on-privacy-consent-and-personal-data-management/>. Acesso em: 8 out. 2024.

GKINTONI, E.; VANTARAKI, F.; SKOULIDI, C.; ANASTASSOPOULOS, P.; VANTARAKIS, A. *Time management in children and adolescents: promoting a balanced digital leisure*. 2024. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2076-328X/14/2/102>. Acesso em: 8 out. 2024.

KANG, S. *Tecnologia na Infância: Criando Hábitos Saudáveis para Crianças em um Mundo Digital*. São Paulo: Melhoramentos, 2021.

KOLANDAI-MATCHETT, K.; ABBOTT, M. W. *The impact of gambling and microtransactions in gaming on young people*. 2024. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-021-00498-y>. Acesso em: 8 out. 2024.

NEUROLAUNCH. *Screen time effects on the brain*. 2024. Disponível em: <https://neurolaunch.com/screen-time-effects-on-the-brain/>. Acesso em: 8 out. 2024.

O POVO. *Jogos digitais e a formação da juventude*. 2023. Disponível em: <https://www.opovo.com.br/noticias/especialpublicitario/fabricadeprogramadores/2023/05/25/jogos-digitais-e-a-formacao-da-juventude.html>. Acesso em: 8 out. 2024.

RASHID, T. *Raising balanced digital natives*. 2024. Disponível em: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/the-pursuit-of-happiness-in-the-new-normal/202410/raising-balanced-digital-natives>. Acesso em: 8 out. 2024.

SAGE JOURNALS. *The psychological effects of video game*

play on youth development. 2024. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0956797616678438>. Acesso em: 8 out. 2024.

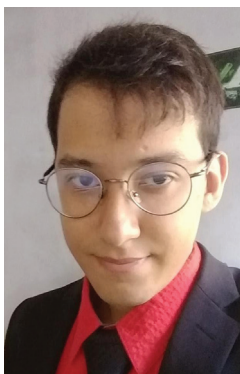
VALLEY SPRING RECOVERY. *Video game addiction*. 2024. Disponível em: <https://valleyspringrecovery.com/addiction/behavioral/video-game/>. Acesso em: 8 out. 2024.



Fábria Magali Santos Vieira

<http://lattes.cnpq.br/5041706854491118>

Doutora em Educação pela Faculdade de Educação/ Universidade de Brasília – UnB. Professora dos cursos de graduação e pós-graduação da Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes. Coordenadora dos projetos de pesquisas financiados pela Fapemig Educar: Laboratório Multiusuário de Tecnologias Digitais na Educação e Laboratório de Educação Digital – LED. Bolsista de produtividade da Fapemig.

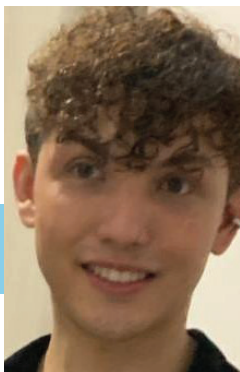


Andrey Guilherme Mendes de Souza

<http://lattes.cnpq.br/7265986380492823>

E-mail: andrey.lab@hotmail.com

Graduando em Sistemas de Informação pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). Atua no projeto de ensino e extensão Laboratório Multiusuário de Tecnologias Digitais na Educação (Educ@r).

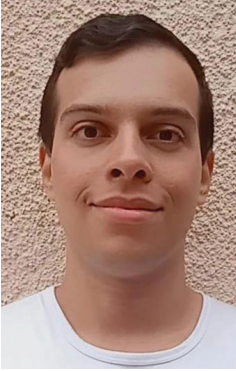


Lucas Guimarães Pereira

<http://lattes.cnpq.br/7244131633932916>

E-mail: lucasgp59@gmail.com

Graduação em Sistemas de Informação pela Universidade Estadual de Montes Claros (2023). Atuou no projeto de ensino e extensão Laboratório Multiusuário de Tecnologias Digitais na Educação (Educ@r).



Celestia Olimpio Almeida Nunes

<http://lattes.cnpq.br/7430516748845200>

E-mail: pride.corajosa@gmail.com

Graduanda em Sistemas de Informação pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). Atua no projeto de ensino e extensão Laboratório Multiusuário de Tecnologias Digitais na Educação (Educ@r) desde 2024, tendo atuado também no projeto de pesquisa Laboratório de Educação Digital (LED) e no projeto de ensino WebGuardians: Navegando com segurança na Internet, ambos pela Unimontes, como bolsista da FAPEMIG.



Marcelo Matheus Silva de Oliveira

<http://lattes.cnpq.br/7804226736144024>

E-mail: marcelomatheusbr@gmail.com

Graduando em Sistemas de Informação pela Universidade Estadual de Montes Claros. Atua no projeto de extensão Educar – Laboratório Multiusuário de Tecnologia Digital na Educação desde 2024, contribuindo para o programa Web Guardians, com pesquisas sobre gamificação e o uso da tecnologia na educação.

WEB GUARDIANS

