

Atividade 1 – Cace a armadilha

Este chat de um jogo tem **4 armadilhas**. Circule todas, Guardião!

CHAT DO JOGO – Sala: Torneio Estelar

LoboVeloz_77: vc joga muito!! qual é seu nome de verdade? em que escola vc estuda?

LoboVeloz_77: tenho um truque pra conseguir 10.000 moedas GRÁTIS, me passa sua senha que eu carrego pra vc

LoboVeloz_77: mas corre que o truque acaba em 10 minutos!!

LoboVeloz_77: ah, e que isso fique em segredo entre a gente, não conta pra ninguém 😊

Dica: há uma armadilha em cada mensagem. Pense nas 6 regras do Guardião.

Atividade 2 – Verdadeiro ou falso?

Marque V ou F. Depois corrigimos todos juntos.

V / F	AFIRMAÇÃO
___	Se um avatar diz que é uma criança da minha idade, com certeza é.
___	Posso dar a minha senha para o meu melhor amigo.
___	Se eu não participei de nenhum sorteio, não posso ter ganhado um prêmio.
___	Se me apressam para clicar, é sinal de armadilha.
___	Contar a um adulto quando algo estranho acontece é coisa de dedo-duro.
___	Uma foto que eu mando pode parar onde eu não quero.

Atividade 3 — Meu escudo de Guardiã

Meus adultos de confiança são (quem vou procurar se algo estranho acontecer):

1. _____ 2. _____ 3. _____

A regra do Guardiã que mais serve para MIM é:

O Juramento do Guardiã

*"Prometo cuidar do meu tesouro, guardar a minha chave, frear diante das armadilhas, usar minhas palavras para o bem... e **contar sempre a um adulto de confiança.**"*

Nome do Guardiã: _____ **Assinatura:** _____

Este diploma certifica que você completou o treinamento de Guardiã da Internet. Cole-o onde possa ver.

✓ Gabarito (para o professor)

Atividade 1 — as 4 armadilhas: (1) pede nome verdadeiro e escola: o tesouro não se entrega; (2) pede a senha em troca de moedas grátis: prêmio não buscado = armadilha, e a chave não se dá; (3) apressa ("10 minutos"): se apressam você, é armadilha; (4) pede segredo: o maior sinal de todos para contar.

Atividade 2: F - F - V - V - F - V.