

Guardiões da Internet: guia do professor

Tudo o que você precisa para dar a aula "Guardiões da Internet" (20 slides, 30–35 minutos) com alunos do 3.º ao 6.º ano. Não exige conhecimentos técnicos: a apresentação inclui em cada slide uma nota com o que dizer e como trabalhá-lo.

01 O espírito da aula

A aula foi desenhada como **missão de jogo, não como palestra de advertências**. As crianças já amam a internet; se a aula começa proibindo, elas se desconectam. A sequência primeiro valida o que elas curtem, depois instala regras concretas e fecha com um ritual de compromisso (o Juramento do Guardião). A mensagem guarda-chuva, repetida ao longo de toda a aula, é uma só: **contar sempre a um adulto de confiança, sem medo, mesmo que tenham errado**.

REGRA DE OURO DO PROFESSOR

Nunca feche um tema no medo: cada risco é apresentado junto com a conduta que protege. Medo sem saída paralisa; regra concreta empodera.

02 O que o pacote inclui

ARQUIVO	O QUE É	USO
Apresentação 8-12 (.pptx)	20 slides com notas para o professor em cada um (modo "Apresentador").	Projetar
Este guia	Agenda, manejo de situações sensíveis e perguntas frequentes.	Ler antes
Folha de atividades 8-12	2 páginas: caçar a armadilha, verdadeiro/falso e o Juramento para assinar.	Imprimir 1 por aluno
Infográfico 06 (família)	Material para enviar às famílias depois da aula.	Enviar para casa

03 Preparação (15 minutos, uma única vez)

- Percorra a apresentação lendo as notas de cada slide (modo Apresentador do PowerPoint).
- Imprima uma folha de atividades por aluno.
- **Informe-se sobre o protocolo da sua escola** para revelações de alunos (a quem encaminhar: direção, orientação educacional, equipe de convivência). A seção 05 explica como agir na hora.
- Se possível, avise as famílias de que a aula será dada e envie depois o infográfico com o link do livro gratuito.

04 Agenda da aula (30-35 minutos)

TEMPO	SLIDES	BLOCO	CHAVE DO PROFESSOR
0-4 min	1-2	Abertura. A missão do Guardiã; a internet é incrível, mas tem regras, como a rua.	Energia de jogo. Mãos para cima: "quem joga online?". A analogia da rua é o marco de toda a aula.
4-12 min	3-6	Desconhecidos e o tesouro. Você não sabe quem está do outro lado; os 6 dados que nunca se compartilham; a cena do chat do jogo.	No slide 5, dê 30 segundos de debate em duplas antes de revelar. A frase sobre os "segredos" (slide 6) é a mais importante: faça a turma repetir em voz alta.
12-17 min	7-8	Senhas. A chave do armário; a votação de qual é mais forte.	Votação com a mão levantada e pergunte o porquê. Que cada um invente sua "frase maluca" mentalmente, SEM dizê-la: reforça que não se compartilha.
17-22 min	9-10	Armadilhas. Os prêmios falsos (robux/skins grátis) e a regra "se apressam você, é armadilha".	Pergunte quem já viu uma oferta de moedas grátis: quase todos. Faça-os repetir em coro "Guardião lento = Guardiã seguro".
22-29 min	11-13	O trato entre colegas. As palavras machucam; o papel da testemunha; o que fazer se mexerem com você.	O teste "eu diria isso olhando nos olhos?" sem sermão. O slide 13 é sensível: tom acolhedor, "não é sua culpa" em primeiro plano, e tenha presente a seção 05.
29-33 min	14-17	Fotos, encontros e equilíbrio. As fotos voam; nunca encontros sem os pais; contar como superpoder; tela com equilíbrio.	A regra dos encontros é absoluta, sem exceções. Não descreva cenários de perigo: a regra se sustenta sozinha.
33-35 min	18-20	Encerramento. Revisão das 6 regras, Juramento do Guardiã, mensagem às famílias.	Revisão com a tela coberta primeiro (que lembrem antes de ver). O Juramento é feito de pé, mão no coração: o ritual é o que vão lembrar.

VERSÃO CURTA (20 MINUTOS)

Use os slides 1-6, 9-10, 13, 16 e 18-19 (abertura, desconhecidos, armadilhas, pedir ajuda, revisão e juramento). É o núcleo protetor mínimo.

05 Se um aluno revelar algo durante a aula

Os slides 6 e 13 podem fazer com que um aluno conte uma situação pessoal (alguém que pediu dados, mensagens que o incomodaram, zombarias). O procedimento:

- **Agradeça e valide em uma frase** ("que bom que você contou, isso é ser Guardiã") — sua reação define se haverá um segundo relato.
- **Não investigue detalhes na frente do grupo.** Diga que vão conversar em separado e retome a aula.
- **Converse em particular depois**, escute sem interrogar e **encaminhe conforme o protocolo da sua escola** (direção / orientação / equipe de convivência).
- **Nunca prometa guardar segredo.** Você pode prometer acompanhá-lo e que ele não vai se meter em problemas por contar.

06 Perguntas frequentes

"ENTÃO OS JOGOS ONLINE SÃO RUINS?"

Não, e a aula não diz isso: ela valida o jogo e ensina a jogar com segurança. Se um professor ou uma família levantar a questão, a resposta é a analogia da rua — não deixamos de sair, aprendemos a atravessar.

"POR QUE EXISTE GENTE MÁ NA INTERNET?" (PERGUNTA DE ALUNO)

Resposta no nível do padrão, sem detalhes: "como na rua, a maioria das pessoas é boa, mas algumas mentem para conseguir coisas. Por isso os Guardiões têm regras." Não descreva intenções nem cenários de dano.

"MEU FILHO SABE MAIS DE TECNOLOGIA DO QUE EU" (PERGUNTA DE FAMÍLIA)

Ele domina a ferramenta, não o risco. O papel do adulto não é técnico: é estar disponível para que a criança conte. Envie o infográfico 06 e o link do livro gratuito.

"A ESCOLA DEVERIA PROIBIR O CELULAR?"

Foge ao escopo desta aula; a política é de cada instituição. Esta aula trabalha as condutas seguras com qualquer política de dispositivos.

07 Checklist

- Li as notas dos 20 slides.
- Imprimi as folhas de atividades.
- Sei a quem encaminhar se um aluno revelar uma situação (protocolo da minha escola).
- Tenho pronto o infográfico 06 e o link para enviar às famílias.