

UM PROJETO CENTRO INTERNET SEGURA
EM PARCERIA COM A RÁDIO ZIG ZAG

ZIGZAGA NA NET



NOVAS AVENTURAS

TEXTO fátima éffe ILUSTRAÇÃO João Rodrigues

UM LIVRO É SEMPRE UM LIVRO

O Centro Internet Segura (CIS) convida os leitores a usufruírem do seu tempo *offline* para descobrirem este livro de aventuras. Inspirado nas histórias do ZigZaga na Net (2.ª temporada), um *podcast* desenvolvido em parceria entre o CIS (CNCS) e SeguraNet (DGE) — Centros de Sensibilização do Consórcio Centro Internet Segura — e a Rádio Zig Zag (RTP), este livro é um contributo para o desenvolvimento da literacia digital dos mais novos.

Nas novas aventuras, Benjamim e os seus amigos, acompanhados do PISCA, da INES e do novo elemento virtual, LUZINHA, continuam a sua tarefa para que possamos fazer navegações *online* mais seguras, informadas e saudáveis. Cada episódio vai dar dicas práticas sobre o desafiante mundo digital. Espreita para aprenderes e partilha a mensagem com os teus amigos e família!



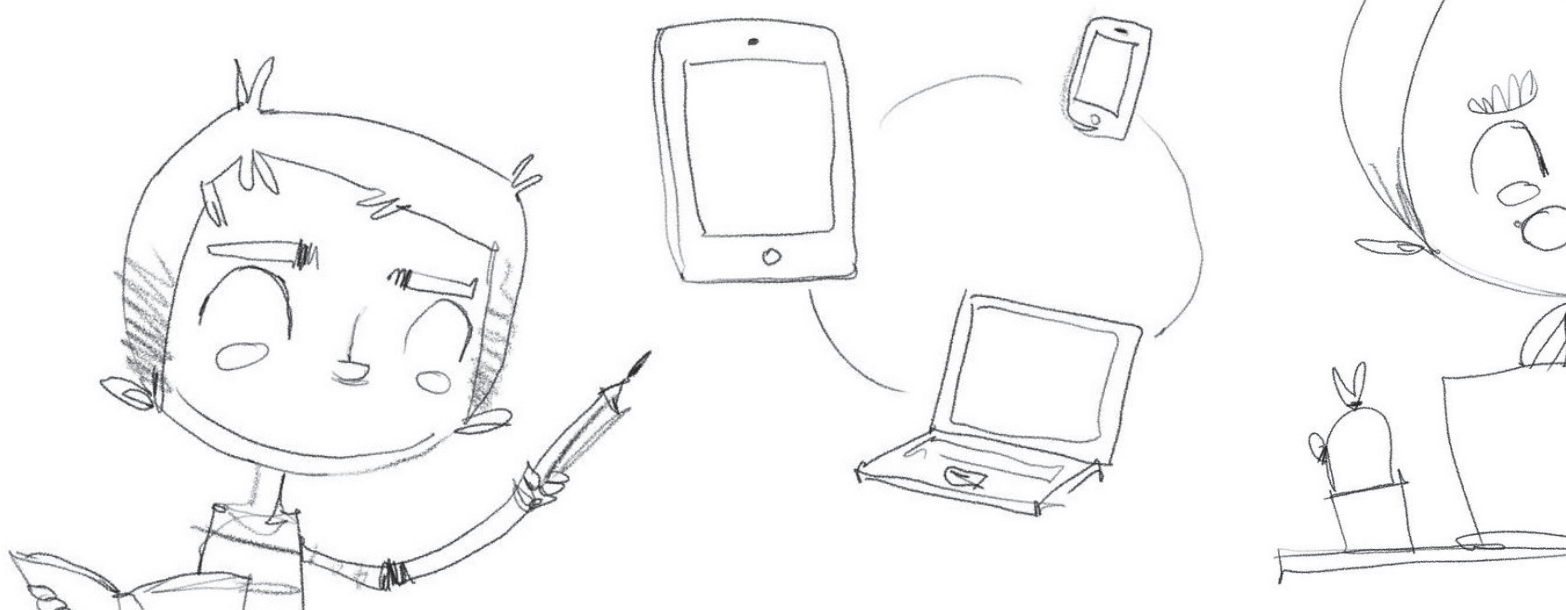
Ouve aqui os episódios completos
do *podcast* «ZigZaga na Net».

PÕE OS TEUS OUVIDOS A ZIGUEZAGUEAR!





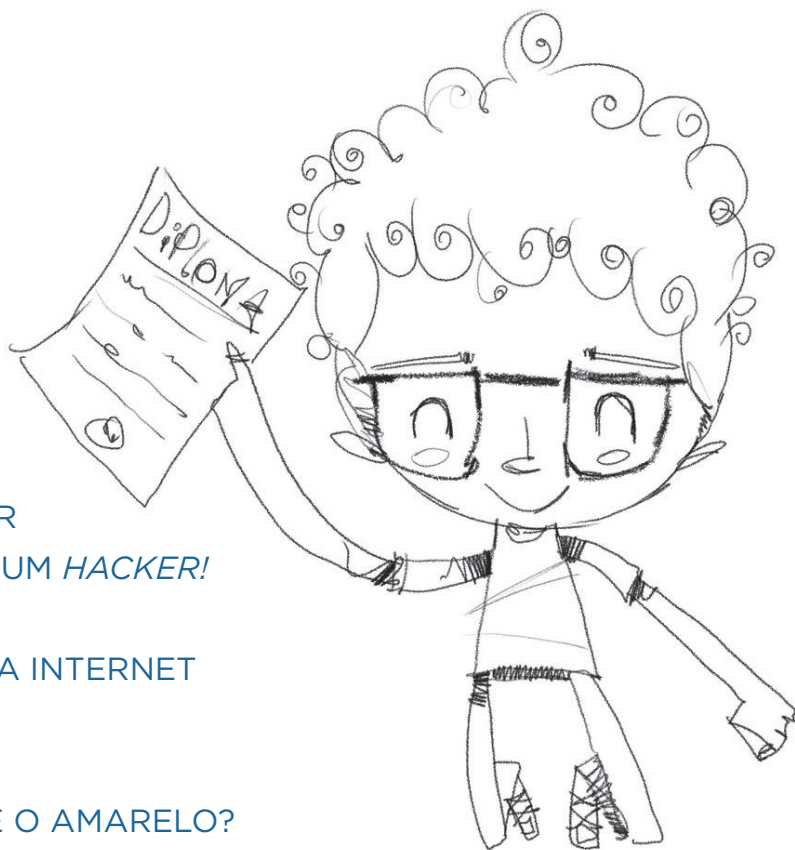
- 1 BENJAMIM É LÍDER DIGITAL
- 2 UMA NOVA LUZ EM MINHA CASA
- 3 SABERES NA PONTA DOS DEDOS
- 4 A BOA PRÁTICA VIRTUAL É UMA BOA PRÁTICA REAL
- 5 OBRIGATÓRIO SAIR
- 6 GROOMING NÃO É UM FANTASMA
- 7 INFLUENCIADOR DIGITAL
- 8 O JOGO QUE JOGA CONNOSCO
- 9 CONVERSAR COM AMIGOS É CONVERSAR COM O MUNDO
- 10 DIREITO À COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA
- 11 IOT - COMO FUNCIONA?
- 12 VERDE VIRTUAL
- 13 HÁ PIRATAS NO AR
- 14 QUERO SER UM YOUTUBER!
- 15 QUEM ESTÁ AÍ?
- 16 ASSIM NÃO TEM GRAÇA VER A PALHAÇA



- 17 POSSO VER?
- 18 QUERO VER!
- 19 VERDADEIRO OU FALSO
- 20 LER PARA MAIS CRESCER
- 21 O MEU HAMSTER NÃO É UM HACKER!
- 22 O DETETIVE VIRTUAL
- 23 SEGREDOS SECRETOS DA INTERNET
- 24 ONDE ESTOU?!
- 25 TOC! TOC! TOC!
- 26 AZUL E COR-DE-ROSA. E O AMARELO?
- 27 DIZER SIM OU DIZER NÃO
- 28 ESTE *PHISHING* NÃO É DIVERTIDO
- 29 SOLTEM-ME DESTA REDE!
- 30 AMIZADES COM MUITAS PATAS
- 31 PARA, ESCUTA E OLHA!
- 32 CONHECER O DIFERENTE, PERCEBER A DIFERENÇA
- 33 ATÉ ONDE CONSEGUIMOS?
- 34 ESTAMOS CONECT@DOS



GLOSSÁRIO



EPISÓDIO 1



BENJAMIM É LÍDER DIGITAL

O Benjamin está feliz! Finalmente recebeu o diploma de Líder Digital. Foi durante uma pequena cerimónia na escola que a professora de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) o entregou, junto com um grande sorriso.

Os amigos, Lara e Pedro, também conseguiram a proeza e, por isso, os três podem – e devem – ajudar os colegas, os miúdos e os graúdos, nas navegações pela Internet.

O Benjamin quer partilhar a novidade e a felicidade com a Rita, a sua irmã. Afinal, foi ela quem lhe apresentou o iluminado PISCA e a robótica INES, é preciso não esquecer!

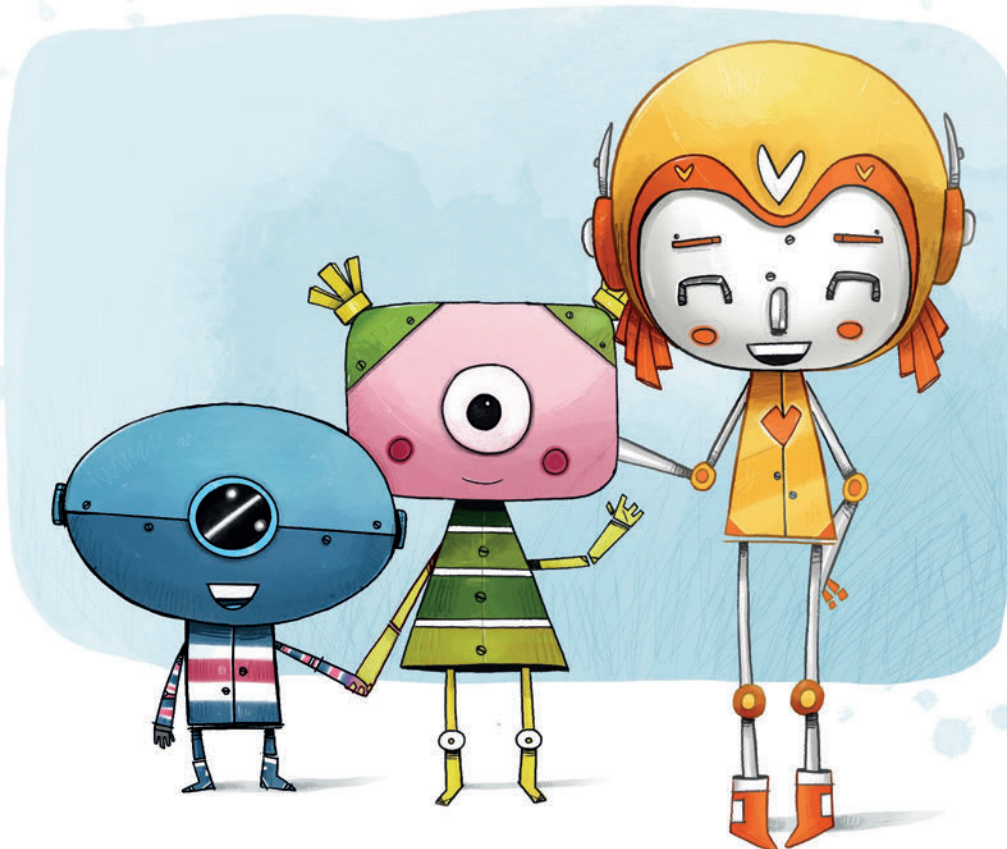
Estes ciberconselheiros têm ajudado o Benjamin a pesquisar na Internet com RESPONSABILIDADE e SEGURANÇA.

A Rita está muito orgulhosa. Se ontem o Benjamin aprendia os primeiros cliques no teclado, hoje consegue atirar boias de salvação. É já um minilíder que domina as ondas como um cibersurfista!

**O CENTRO INTERNET
SEGURA E A LINHA INTERNET
SEGURA SEMPRE AJUDAM
QUEM OS PROCURA!**

Para mais informações vai a
WWW.INTERNETSEGURA.PT ou
liga **GRÁTIS 800 219 090.**

EPISÓDIO 2



UMA NOVA LUZ EM MINHA CASA

A família do Benjamin andava preocupada. O coronavírus resistia em desaparecer. Todos em casa, em trabalho digital, mas gerando uma confusão bem real! Até o Bogas, o cão, andava transtornado. Eram dias estranhos que traziam saudades dos amigos, das conversas e brincadeiras juntos. Até da escola, dos professores e das aulas, quem diria!

Através do *tablet*, o Benjamin reencontra bons amigos: o PISCA e a INES. Ali estão para lembrar que mais tempo *online* implica, também, MAIS ATENÇÃO e responsabilidades.

Apresentam-lhe a nova amiga virtual, a LUZINHA, das boas ideias: «Acendo para avisar que em tempos de covid mais cuidados devemos ter. Há novas aplicações que não atacam os vírus, mas atacam as vossas carteiras!»

**MAIS TEMPO ONLINE
IMPLICA MAIS ATENÇÃO.
APROVEITA PARA APRENDER.
PROTEGE-TE DOS VÍRUS
REAIS E DOS VIRTUAIS!**

A experiente INES confirma que existem muitos «PIRATAS DO AR» que bloqueiam os aparelhos informáticos, *tablets*, computadores, *smartphones*... Depois, exigem dinheiro para limpar o que infetaram. Chama-se a isto RANSOMWARE. É uma palavra inglesa que o Benjamin já aprendeu para alertar os colegas. Afinal, é a missão de um verdadeiro Líder Digital!

EPISÓDIO 3



SABERES NA PONTA DOS DEDOS

Mudam-se os tempos, mudam-se as aprendizagens nas escolas. A escola do Benjamim também está a divulgar AULAS *ONLINE*. Os alunos aprenderam a utilizar os computadores. Uns revelaram-se verdadeiros informáticos, mas outros ainda têm dificuldades.

Ora, com tanto trânsito virtual entre alunos e professores, o Benjamim está preocupado, pois tem mais deveres e obrigações. Já sabemos que um Líder Digital tem que estar alerta! Como conseguirá ele ajudar todos? Terá mãos e dedos para tantos afazeres?

O pai traz-lhe uma novidade fresquinha: o primo Rui virá morar lá para casa, pois foi admitido no curso para estudar... o quê? Adivinhem? Informática! Que bom, vem mesmo a calhar!

O Benjamim salta de contentamento: «Com os conselhos do Rui e da ciberequipa, toda a escola vai teclar com mais saber na ponta dos dedos! É na boa! Serei o maior Líder Digital das escolas do país... e arredores!»

**USAR O COMPUTADOR
NÃO É CARREGAR NOS
BOTÕES. PREVINE-TE DOS
PROBLEMAS COM A AJUDA
DOS CIBERSABICHÕES!**

EPISÓDIO 4



A BOA PRÁTICA VIRTUAL É UMA BOA PRÁTICA REAL

Os três amigos, Benjamim, Lara e Pedro, estão *online* a magicar novas ideias, mas sentem a imaginação presa por causa do confinamento. Estão distantes, cada um em sua casa.

A Lara está de olho atento às notícias falsas, as *FAKENEWS* – as «notícias Pinóquio», como lhes chamam. Relembra as boas práticas *online* que a INES e o PISCA não se cansam de repetir: «O que fazes na Internet, bem ou mal, tem consequências na tua vida real.»

Até o Pedro concorda: «Julgamos que, estando sozinhos, ninguém nos vê e nada acontece. E não é bem assim!» O Benjamim acrescenta: «Com tanto trânsito virtual, alguém se pode estampar.» Riem-se ao lembrarem as rimas do PISCA.

As regras são para respeitar – os telemóveis desligam-se à noite e dormem sozinhos. Afinal, já todos são crescidinhos. Mas, *ops!* A conversa tem de terminar. Duas horas *online* por dia é suficiente.

Luzes, à noite, recomendam-se as das estrelas. Embalam melhor os sonhos.

**AS BOAS PRÁTICAS
TAMBÉM VALEM NA INTERNET.
E VALEM MUITOS PONTOS
NA TUA VIDA REAL.**

EPISÓDIO 5



OBRIGATÓRIO SAIR

O dia na escola foi agitado. Durante a aula de TIC a turma quis tirar dúvidas, esclarecer problemas que ocorrem quando navegam na Internet. Todos falavam em simultâneo, que grande confusão! A professora bem lembrou: a mãozinha no ar é sinal a respeitar.

Chegou a vez do Pedro. Desabafou o que acontecera à sua irmã e a uma amiga quando foram fazer pesquisas numa biblioteca. Mas que problema tem fazer pesquisas numa biblioteca?! A turma calou-se para escutar.

O Pedro esclareceu: a irmã e a amiga estiveram a estudar. Depois, para se distraírem, foram cuscar para as redes sociais no computador da biblioteca. Mas já estavam cansadas, esqueceram-se dos mil avisos. Não fecharam a sessão nem se lembraram de que estavam a utilizar uma rede pública de Internet! Quem viesse a seguir, podia bisbilhotar e muito mais... E foi isso que aconteceu!

A professora recordou que existem muitos vigaristas informáticos. Não devemos partilhar informações pessoais: nunca dar moradas, contactos de telemóvel ou palavras-passe a ninguém.

A turma compreendeu: um pequeno descuido pode deixar-nos em grandes apuros!

**SE QUERES EVITAR QUE
CURIOSOS ACEDAM ÀS TUAS
INFORMAÇÕES, LEMBRA-TE:
ENCERRA SEMPRE AS
SESSÕES!**

EPISÓDIO 6



GROOMING NÃO É UM FANTASMA

Também nas aulas de inglês, o Benjamim aprende palavras que o ajudam a navegar na Internet. Num *site* seguro, pesquisa uma palavra nova:

«G-R-O-O-M-I-N-G... Deixa cá ver... Palavra inglesa, não muito conhecida, mas as suas consequências já o são. Refere-se ao aliciamento, à sedução de crianças por parte de alguns adultos, através da Internet, com a intenção de se aproveitarem delas.»

Quando leu isto, o Benjamim percebeu que o assunto é sério: «Ajudem-me, ciberconselheiros!»

A INES e o PISCA em bom momento aparecem.

«C-O-N-F-I-R-M-A-T-I-V-O! Existem adultos que fingem ser crianças ou amigos. Metem conversa nos *chats*, nos jogos, mas não é para brincar. São abusadores de crianças. Às vezes pedem fotografias. Inventam que é para concursos, prometem presentes... Mas estão a enganar», explica a INES.

O PISCA acrescenta: «Aliciar é enganar! Quando a criança aceita conversar, ligar a câmara ou ir ao encontro, a cena vai piorar!»

«C-O-N-F-I-R-M-A-T-I-V-O! Acaba sempre muito mal. É um caso de polícia!»

«Mete polícia?! Julgava que *grooming* era cena de fantasmas. Afinal, é muito mais assustador!», concluiu o Benjamim.

**PARA QUE O ENCONTRO
VIRTUAL NÃO ACABE MAL,
LEMBRA-TE QUE GROOMING
É UM PERIGO REAL!**

EPISÓDIO 7



INFLUENCIADOR DIGITAL

O Benjamin, a Lara e o Pedro já sabem: a Internet dá-nos a conhecer mundos fantásticos. Podemos conhecer a vida de desportistas, cientistas, atores, cantores... e aprender com essas experiências. Mas noutras situações... é preciso usar a cabeça! Afinal, o que importa a cor do verniz que a jovem modelo usa?!

Já ouviste falar dos influenciadores digitais? Pois o Benjamin, a Lara e o Pedro andam às voltas na Internet. Querem perceber o que fazem esses *digital influencers*, em linguagem «internética». Os amigos planeiam surpreender a turma com um novo trabalho: seguir ou não seguir influenciadores digitais?

O Benjamin esclarece: «Sabem que mais? Lá em casa as opiniões dividem-se. Os meus pais acham que esses influenciadores são um grande disparate, mas eu percebi que a Rita fica caladinha porque segue umas cromas, umas atrizes, parece-me...»

A preparação do tema faz com que os três amigos cheguem a conclusões interessantes: cada um já tem escolhas próprias. A Lara gosta de cenas de música, o Pedro de motos e carros, e o Benjamin de *surf*. E nem por isso deixam de ser bons amigos.

Além disso, os influenciadores também nunca são iguais. Uns têm canais divertidos, com dicas atuais e interessantes; mas outros, nem com doce de caramelo! Apetece logo desligar!

**A INTERNET É UM MUNDO
DE INFORMAÇÕES,
MAS DEVES USAR SEMPRE
A TUA CABEÇA PARA NÃO
DARES TRÁMBOLHÕES!**

EPISÓDIO 8



O JOGO QUE JOGA CONNOSCO

Está uma tarde de chuva, frio e vento. Com um tempo assim, apetece ficar em casa.

O Benjamim tem um plano: porque não jogar *online* com a família? Há novas aplicações para multiplicar emoções! *Hummm*, mas será que o Benjamim consegue convencer o pessoal? O Rui, o primo informático, traz pouca vontade e muitas perguntas. Afinal, é ele quem mais percebe do negócio.

«Mas são jogos para as famílias se divertirem!», responde-lhe o Benjamim, tristonho.

O Rui explica-lhe que também para se **DIVERTIR ONLINE** com a família há **CUIDADOS A MANTER**: o registo tem de ser feito por um adulto; é preciso verificar se o jogo é, ou não, gratuito; quais são os dados pessoais para o iniciar (pois essas informações podem ser vendidas); proteger a localização do jogador (porque a sua morada fica exposta); perceber que a *webcam* é um olho que entra na nossa casa; verificar se o jogo é adequado às idades... «Estás a ver a cena, Benja? Jogar *online* é muito mais do que uma simples diversão!»

Benjamim compreendeu bem: um jogo não pode «jogar» com a nossa **PRIVACIDADE!**

Após terem verificado todos os cuidados, o Rui desafiou: «'Bora jogar!»

E a tarde fria e chuvosa terminou bem mais aquecida!

**JOGAR ONLINE É MUITO
DIVERTIDO DESDE QUE
SAIBAS PROTEGER-TE
DO BANDIDO!**

EPISÓDIO 1



CONVERSAR COM AMIGOS É CONVERSAR COM O MUNDO

O tema da aula de hoje é muito desafiante: LITERACIA DIGITAL. A turma já compreendeu que para navegar em segurança não basta ligar e clicar. Todos querem saber mais sobre o assunto. O Benjamim, a Lara e o Pedro já são líderes digitais e desejam apresentar trabalhos originais à turma da escola. E que também façam pensar.

Os três amigos pesquisam: «literacia digital» é o conjunto de «habilidades necessárias para ter competências digitais básicas em TIC. Devemos saber produzir, apresentar e trocar informação, comunicar e participar em redes colaborativas via Internet».

A Lara sorri. E revela logo que essa «rede colaborativa», por vezes, se transforma numa grande confusão lá em casa. «Cada um no seu computador e numa plataforma diferente. Até a minha avó já conversa por videochamada!»

«Mas que família tecnológica!», brinca o Pedro.

E que cena interessante: a avó da Lara, com 78 anos, também desenvolveu a sua literacia digital: «A minha avó, que nunca tinha conversado num computador, agora até envia e-mails!»

Estava encontrado o tema, e bem original: a literacia intergeracional!

«Bora fazer uma entrevista *online* à minha avó!»

**CONVERSAR ONLINE É ABRIR
JANELAS PARA O MUNDO.
VERIFICA QUEM DEIXAS
ESPREITAR PELA TUA JANELA
VIRTUAL, PARA QUE ESSA
CONVERSA NÃO ACABE MAL!**



DIREITO À COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA

O Benjamim está preocupado com a amiga Lara. Ela anda triste e nem conversa nos intervalos das aulas. O que se passará? O Benjamim decidiu surpreendê-la com um delicioso lanche com bolo de chocolate. Talvez assim...

Agradecida, a Lara desabafa: «Tens reparado no VLOG da turma? Há comentários feios, maus e despropositados...» O Benjamim surpreende-se: «Mas porquê? A ideia da professora foi fantástica e todos os colegas aprovaram! Quem é que é capaz de publicar comentários maldosos?»

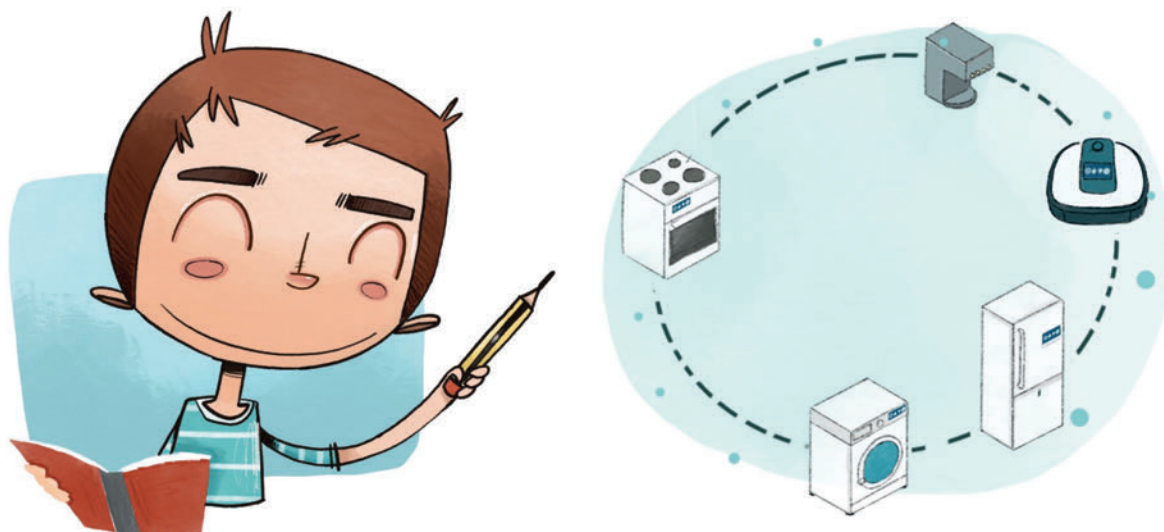
Os dois amigos concordam: a Internet não pode servir para publicar mensagens agressivas, de pessoal fingido que se esconde atrás de um ecrã.

PISCA, INES e LUZINHA têm avisado: «Não publiques nada que não mostres a uma pessoa real. Até mesmo a um colega que conheces mal. Não é por isso que o vais ofender ou *postar* mentiras.»

E reforçam: ter literacia digital é saber defender-se das mensagens agressivas. Podemos BLOQUEAR comentários anónimos ou as conversas de outros utilizadores que nos façam sentir desconfortáveis e tristes...

«Quem quiser comentar, terá que se revelar!» Com esta rima, a Lara já sorriu.

**NÃO ALINHES
EM CONVERSAS
E COMENTÁRIOS
AGRESSIVOS. NÃO
RESPONDAS. BLOQUEIA
E DESLIGA.**



iOT - COMO FUNCIONA?

O Benjamim regressou da escola a falar sozinho. A monologar! As aulas de TIC despertam-lhe ideias que o fazem pensar, pensar, pensar... «Uma impressora imprimir um objeto? Como será possível? Não será um truque de magia?»

Quando chega a casa, procura o Rui para lhe pedir esclarecimentos. Com um bloco de notas na mão, o Benjamim está curioso. Impressionado com a atenção do primo, o Rui explica-lhe: «O ciberespaço é um lugar virtual. Nele “vivem” milhares de aparelhos de comunicação à distância – computadores, telemóveis, *tablets*... Quando estão ligados entre si, diz-se que estão interconectados.» O Benjamim toma nota.

O Rui prossegue: «Mas apesar de ser uma megarrede virtual, a Internet não é o único suporte de comunicação nesse ciberespaço... Uma das maiores revoluções que estamos a viver é a INTERNET DAS COISAS, a IoT, a *Internet of Things*, em inglês.»

«Já registei: *Internet of Things*! A professora de inglês vai ficar orgulhosa!»

«Todas estas invenções», continua o Rui, «têm como objetivo melhorar o modo de viver, poupar energias e esforço humano. É a revolução da indústria 4.0. São estas tecnologias que permitem as impressões a 3D, que já viste. E a inteligência artificial! A tecnologia digital constrói objetos cada vez mais espertos: *SMART*, em inglês!»

O Benjamim agarrou a ideia: «*SMART* está-me a parecer bué fixe! O *smartphone*, a *smart TV* lá de casa! Obrigado, Rui, também tu és bué *SMART*!»

**OBJETOS INTELIGENTES
SÃO NOSSOS AMIGOS,
MAS HÁ QUE ESTAR ATENTO
PARA NOS LIVRARMOS
DE PERIGOS!**

EPISÓDIO 12



VERDE VIRTUAL

O mundo da tecnologia é fantástico, veio revolucionar tanta coisa! Até o modo como fabricamos objetos! Uma impressora é capaz de produzir um brinquedo? Um boneco de plástico? Eh lá, mas porquê... de plástico?! O plástico traz demasiados problemas para o ambiente!

Na hora do intervalo, o Benjamim desabafa com os amigos, a Lara e o Pedro: «A história da impressora 3D está a fundir-me a cabeça! É uma ideia tecnológica, mas, afinal, tem consequências muito atrasadas!» O Benjamim explica-se melhor: «Aquela cena de produzir objetos de plástico... é bué podre!»

Mas os amigos sorriem e esclarecem: «A impressora vai fundindo... resina! Parece plástico, mas é um material natural!» Lembram-lhe que o documentário mostra isso mesmo. «E a resina vem do pinheiro, Benjamim!», esclarece a Lara.

**NEM TODA A TECNOLOGIA
CONTRIBUI PARA A SAÚDE
DO PLANETA. FAZ DAS TUAS
ESCOLHAS, ESCOLHAS
SUSTENTÁVEIS!**

Agora, o Benjamim abre um sorriso: «Vou inventar uma impressora que cria árvores! Muitas árvores, milhares de árvores para combater a poluição e cuidar da vida no planeta!»

«A tua ideia pode ser muito original, quase genial! Mas não seria mais fácil... PLANTAR ÁRVORES, simplesmente?!», pergunta a Lara entre gargalhadas.

EPISÓDIO 13



HÁ PIRATAS NO AR

A mãe do Benjamin está preocupada. Recebeu uma conta para pagar, mas não se recorda do que comprou. Ela é muito cuidadosa e desconfia sempre de desconhecidos que lhe mandam SMS. O que terá acontecido? O Benjamin e a sua equipa de conselheiros digitais conseguirão ajudar?

«A INES, o PISCA e a LUZINHA vão ficar orgulhosos por ajudarem uma pessoa crescida», anima o Benjamin.

«O ciberataque não escolhe idade!», adianta o PISCA.

Os experientes ciberconselheiros arriscam: «Terá sido por causa da instalação de uma nova aplicação?»

A mãe pensa melhor e recorda-se. Sim, na verdade deu AUTORIZAÇÃO SEM VERIFICAR e descarregou uma aplicação de descontos. Na altura não desconfiou porque conhecia a marca.

«O barato, por vezes, sai caro, mãe!», bem relembra o Benjamin.

A INES confirma: «Os piratas do ar usam diferentes mascarilhas. Entram em *sites*, jogos, aplicações ou *chats*... Às vezes estão caladinhos, outras prometem maravilhas.»

«Será que posso desinstalar?», quer saber a mãe, preocupada.

«Pedir ajuda “a” quem sabe é o melhor passo para prevenir um embaraço», confirma o PISCA, orgulhoso por ajudar um adulto em apuros.

**SE NÃO CONHECES,
NÃO ARRISQUES! SE QUERES
INSTALAR UMA APLICAÇÃO,
PENSA TRÊS VEZES ANTES
DE AUTORIZAR E, NA DÚVIDA,
CHAMA ALGUÉM QUE TE
POSSA AJUDAR!**

EPISÓDIO 14



QUERO SER UM YOUTUBER!

Depois das aulas, os três amigos, o Benjamim, a Lara e o Pedro, conversam animadamente.

O Pedro teima: «Não me convencem. Serei um *youtuber*! Está decidido! Ganha-se bué dinheiro!»

Os amigos avisam-no. Essa ideia não é tão fantástica como parece: «É muita responsabilidade! O que publicas nunca é só para os teus amigos...»

Mas o Pedro não desiste. Com a profissão de *youtuber* vai ter mais amigos, responde ele. A Lara e o Benjamim explicam-lhe: «Não serão amigos. Terás de publicar bué cenas para entreter o pessoal. Estás sempre dependente dos anúncios, da publicidade e de outras mil cenas...» Além disso, «para dar dinheiro a sério, tens de ser original, um criador! Mas criar dentro das regras, sem cenas de violências, ter cuidado com a linguagem, não fazer cópias de outros...». E comprar o material adequado: *webcam*, *tripé*...

**EXPLORA A TUA CRIATIVIDADE,
MAS NÃO DEIXES QUE EXPLOREM
A TUA INGENUIDADE! DESCONFIA
SEMPRE DO DINHEIRO FÁCIL
NA INTERNET!**

Afinal, o Pedro teria de gastar um dinheirão, convencer os pais ou esperar até aos dezoito anos para fazer parte da comunidade de *youtubers*. Com esse argumento, rendeu-se: «*Nãããã*... então já serei bué velho!»

Por isso, é melhor aproveitar bem a vida na companhia dos amigos reais. Que tal ir saborear um gelado guloso?

EPISÓDIO 15



QUEM ESTÁ AÍ?

A Lara ficou a pensar na conversa em casa do Benjamim, alguns dias atrás. Como podemos impedir que nos incomodem na Internet? Talvez o Rui tenha bons conselhos para evitar riscos e abusos...

A Lara desabafa as suas preocupações. O Rui compreende-a, mas como informático que é coloca a questão: «O que podemos fazer para garantir a nossa segurança?» E acrescenta: «Se não podemos controlar o que os outros fazem, deveremos controlar o que fazemos nós.» Esta é a ESTRATÉGIA PRINCIPAL.

Depois, «manter o RESPEITO pelos outros utilizadores tal como temos pelos amigos da escola».

A Lara explica o seu medo «das pessoas que se escondem atrás do ecrã e criam perfis falsos, de mentira. Julgamos que são de confiança e afinal... estão a enganar-nos!».

O Rui reforça: «Nunca falar com desconhecidos nem abrir *sites* que não conheces, *sites* de estranhos e suspeitos, com imagens que não queres nem gostas de ver...»

Então, o Benjamim entra na conversa. «Falar com desconhecidos é bué podre! É como abrir as portas e janelas da nossa casa a quem não conhecemos! Eu só ligo a *webcam* para falar com os meus amigos. A mais ninguém!»

Tal como o PISCA, o Rui inventa uma rima: «Sempre que tiveres dúvidas, não arrisques: pede ajuda a um adulto de confiança ou escuta os conselhos da ciberequipa de segurança!»

**NA INTERNET, FICA ATENTO!
UM POST DESCONHECIDO
PODE TER UM PERIGO
ESCONDIDO!**



ASSIM NÃO TEM GRAÇA VER A PALHAÇA

O Pedro faz dez anos. Convidou alguns amigos para jogarem *online*. A Lara estava com dúvidas em ir à festa porque a tarde de primavera está magnífica. E o Benjamim não vai. Mas ela é amiga do Pedro e pelos amigos fazemos muito! Bem, mas há limites...

Na festa, todos estão de roda de um telemóvel «AHAHAHAHA! AHAHAHAH! AHAHAHA!»

«Pessoal, desçam à Terra! O que estão a fazer?», pediu a Lara.

A rapaziada nem escutou. «AHAHAHA! *Ganda* malhanço! ‘Bora publicar a cena na *net* para o pessoal se rir», dizia alguém. E outro: «‘Bora! AHAHAH! Aposto que vai ser um vídeo viral...»

«Não compreendo, Pedro! Fazes anos, devias crescer, mas afinal estás a encolher! Lembra-te: és um Líder Digital!»

«Pois sou! Este vídeo mostra como já domino as TIC!»

A Lara zanga-se a sério: «A tecnologia da parvoíce! Vocês não têm o direito de usar a imagem de ninguém!! Isso é um crime!» A rapaziada assustou-se: «Ops! Qual crime?!»

«É crime usar a imagem de outra pessoa! E mais grave ainda, usar em cenas inventadas. E publicar, mesmo que seja nas plataformas autorizadas! Palhaços são vocês! Se a INES, o PISCA e a LUZINHA vissem isto, queimavam os fusíveis!»

Felizmente, o Pedro compreendeu antes que a festa também perdesse a piada: «És capaz de ter razão, Lara. ‘Bora jogar, pessoal! Assim, não tem graça!»

**GOZAR COM OS OUTROS
- SEJA NA INTERNET OU NA
VIDA REAL - TEM SEMPRE UM
EFEITO DE BOOMERANG,
DE RETORNO. QUANDO HOJE
GOZAS, ADIVINHAS QUEM
PODE SER GOZADO AMANHÃ?**



POSSO VER?

Existem palavras que não deves esquecer, mesmo que não as compreendas muito bem. LITERACIA DIGITAL é uma dessas palavras. É hoje tão essencial como é importante aprender a ler. A literacia digital é o que faz de ti um melhor utilizador, um melhor navegador, porque tudo o que fazes deixa um rasto que vai somando informações. As tais PEGADAS DIGITAIS. É como um labirinto de portas sem fim... só que não vês as tuas próprias pegadas.

O Benjamim está a pesquisar, mas o Pedro está impaciente. Nem olha para a segurança dos *sites*.

O PISCA piscou! «Alguém me chamou? Para navegar em segurança nunca é demais alguma desconfiança. Não clicar sem pensar! Tudo que vês, comentas, gostas, partilhas ou crias, fora e dentro das redes sociais, NUNCA É PRIVADO. Todas as partilhas de dados que fazes, documentos ou informações, podem ser vistas ou roubadas se não tiveres cuidado!»

**TER COMPETÊNCIAS
EM LITERACIA DIGITAL
É PROTEGERES
A TUA IDENTIDADE
E A TUA PRIVACIDADE!**

A INES acrescentou: «C-O-N-F-I-R-M-A-T-I-V-O! Tudo o que publicas, clicas, visitas, fazes, envias ou crias na **Internet** fica na Internet! Vai sempre pelos *sites* que têm o símbolo de cadeado seguro.»

«Segue o nosso conselho: as iniciais HTTPS não te deixam em apuros!», diz o PISCA para rematar.

EPISÓDIO 18



QUERO VER!

O Benjamim, a Lara e o Pedro já aprenderam: navegar na Internet não é fazer o que lhes apetece. Não é virar para aqui e acolá tal como nos carrinhos de choque da feira. *Pum! Pum!* Para evitar choques mais sérios, existem regras a cumprir. Tudo o que fazem na navegação virtual reflete-se na vida real... mas também na vida dos outros! Já tinhas percebido?

O Pedro quer reproduzir conteúdos para ser um «detetive virtual», tal como viu na Internet. O Benjamim explica-lhe que não podemos fazer *download*, copiar e reproduzir conteúdos sem confirmar antes que os DIREITOS DE AUTOR estão protegidos ou se têm de os pagar. E lembra muito bem: «a dificuldade é criar, meu! Não podes chegar lá assim... e copiar. Quem fez primeiro, quem criou essa cena de que gostas, teve um trabalhão!»

O Rui escutou a conversa e esclareceu: «Existem blogues, plataformas e outros materiais digitais que autorizam. Têm uma licença própria: *CREATIVE COMMONS*. Como os direitos de autor já estão protegidos, esses materiais podem ser usados gratuitamente. Se a vossa ideia for adiante, posso ajudar-vos para também terem créditos!»

«Eh lá! Seremos *gandas pró*s nestas cenas digitais!», exclamaram os amigos.

**GOSTASTE? QUERES VER?
QUERES USAR?
SE RECONHECES
A QUALIDADE, SERÁ
JUSTO PAGAR!**



VERDADEIRO OU FALSO

Durante a aula, a professora de TIC apresentou uma proposta muito original acerca de CIDADANIA DIGITAL: os filhos irão ensinar os pais a não partilharem notícias falsas. E esta, hein? O Benjamin, a Lara e o Pedro sentem maior responsabilidade pois são líderes digitais assumidos e reconhecidos na escola. Mas... como será lá em casa?

O Benjamin convoca uma reunião familiar. Todos comparecem. «Na função de Líder Digital tenho o dever de informar a minha simpática família que vamos desmascarar as *FAKENEWS*!»

A Rita interrompe: «Mas nós sabemos o que são as *fakenews*, Benja. São notícias falsas...» O Benjamin estava bem preparado: «Sim e não, Rita! Porque uma notícia para ser mesmo notícia relata um facto que aconteceu! A maneira como é divulgada é que a transforma numa falsa notícia... Em rigor, NÃO É UMA NOTÍCIA porque NÃO INFORMA acerca de um facto real!»

**ATENÇÃO ÀS *FAKENEWS*:
COMEÇA SEMPRE
POR DESCONFIAR!
NÃO PARTILHES
NEM COMENTES SEM
ANTES VERIFICAR.**

Toda a família aprendeu: quando lemos notícias na Internet devemos verificar de onde vêm, quem as escreveu. Qualquer notícia pode estar incompleta, ser escrita por alguém que modificou as palavras originais. «E o que melhor há a fazer?» pergunta o Benjamin. Ora, resposta simples: NÃO DIVULGAR NEM COMENTAR!

Mas que família tão bem informada!

EPISÓDIO 2●



LER PARA MAIS CRESCER

A Lara, o Benjamim e o Pedro irão colaborar na apresentação *online* de uma nova revista digital – a *Entreler*. Alunos, professores, pais, curiosos e interessados nas leituras poderão aceder à e-revista. Mas haverá uma surpresa. O que será?

Os três amigos desejam que seja um momento marcante e estão com nervoso miudinho, borboletas na barriga...

A INES, o PISCA e a LUZINHA aparecem! Ufa, mesmo a propósito: uma ciberequipa para ajudar na apresentação de uma ciber-revista!

«Mas... vocês também leem? Também têm livros?», quis saber o Benjamim.

«Essa cabecinha sempre a pensar! Excelente pergunta: nós lemos *e-books*!», informa a LUZINHA.

«Livros digitais? São seguros? As crianças podem ler?», interessa-se a Lara.

«C-O-N-F-I-R-M-A-T-I-V-O! Leiam num ambiente seguro e respeitem os cuidados a ter na utilização do *smartphone*, do *tablet*..., mas nunca devem ficar muito tempo no ecrã. Os adultos podem e devem acompanhar», explica a INES.

Todos confirmam: um Líder Digital a valer gosta muito de ler! E sabe quando ligar e desligar!

**COM UM E-BOOK BEM
ESCOLHIDO, É GARANTIDO
UM MOMENTO BEM DIVERTIDO!!**



O MEU HAMSTER NÃO É UM HACKER!

A Lara está feliz. Na verdade, muito feliz! Cumpru-se um desejo de pequenina, quando brincava com os peluches imaginando serem animais verdadeiros. Até tinha um belo unicórnio! Mas qual será a razão para ela para estar assim tão feliz?

Os amigos, o Benjamim e o Pedro, vêm visitá-la para conhecer esse tal amigo secreto. Porém, a Lara não facilita: eles vão ter de adivinhar. Cheinhos de curiosidade, lançam a primeira tentativa: «É grande ou pequeno?»

«Pequenino, pequenino», responde a Lara.

Após muitas perguntas e a curiosidade aumentar, a Lara avisa: «Só dou mais uma pista... começa por um agá.»

Os amigos ficam surpreendidos: «Agá? Agá... de *hacker*? O quê? Tens um *hacker* de estimação?»

O Benjamim está confuso: «Não percebo. O meu primo Rui está sempre preocupado em atualizar os antivírus, a avisar-me que os *hackers* inventam mil maneiras de avariarem computadores e tu, tu, estás feliz por ter... um *hacker*?»

**OS HACKERS SÃO
ESPECIALISTAS EM «ROER»
AS REDES VIRTUAIS.
TEM CUIDADO E MANTÉM
O TEU ANTIVÍRUS
SEMPRE ATUALIZADO.**

«AHAHAHAH! Vocês é que estão apanhadinhos com vírus! Fechem os olhos, bem fechados e escutem... Toquem devagarinho, com cuidado! Apresento-vos o Horácio! Gosta muito de brincar e adora roer sementes e nozes... Mas fiquem descansados... ele não rói informações, AHAHAH!»

EPISÓDIO 22



O DETETIVE VIRTUAL

Numa certa manhã, bem cedinho, o Benjamim descobriu o pai sentado em frente ao ecrã do PC. Mas a um sábado... e tão cedo?

«Sssshhiuuuu, estou a tirar um curso...»

«Espera aí, pai... Estás a tirar um curso *online*?»

«Sssshhiuuuu, sim. É um curso importante! No final tenho um questionário, um QUIZ, para responder. Se acertar serei um Cidadão Ciberseguro! Comigo, os piratas da Internet estão em perigo! Saberei como me PREVENIR dos ciberataques, dos burlões, das contas e perfis falsos...»

«Que cena fixe, pai! Então podes fazer parte da nossa equipa! A INES, o PISCA e a LUZINHA vão gostar desta aventura!»

Pois é, que ideia iluminada teve o pai! Quanto mais se desenvolve a tecnologia, mais se desenvolvem as malandrices para atacar. NÃO EXISTE IDADE PARA APRENDER truques para ser um bom detetive virtual.

«Vês, Benja? O meu QUIZ deu 100 %! Todo o momento serve para estudar, quando estudar é divertido! Até numa manhã de sábado!»

**A PREOCUPAÇÃO COM A
SEGURANÇA NÃO TEM IDADE.
EXISTEM PLATAFORMAS
ONLINE QUE PROMOVEM
A CIBERSEGURANÇA.
DESAFIA A TUA FAMÍLIA E
CLICA EM [HTTPS://WWW.
INTERNETSEGURA.PT/CIS/
CURSOS-E-LEARNING!](https://www.internetsegura.pt/cis/cursos-e-learning/)**

EPISÓDIO 23



SEGREDOS SECRETOS DA INTERNET

O Benjamim está muito curioso acerca de um assunto que descobriu: o ALGORITMO! O Rui está numa pausa. Ainda bem! É então que o Benjamim avança: «Queria saber mais sobre os algoritmos da Internet. Afinal, a Internet é uma cena perigosa?»

«Excelente pergunta, Benja. A Internet não é boa nem má. Depende daquilo que fazes, como utilizas. Tudo tem por base esses algoritmos que são informações combinadas. Por si sós, não são bons nem maus.»

«Podes dar-me um exemplo?»

«Sim, as redes sociais. A ideia dos seus criadores foi aproximar pessoas que estivessem à distância...» «E conseguiu!», interrompeu o Benjamim.

Mas o Rui prosseguiu: «Sim, e é fantástico! Mas sabemos que existem demasiados jovens dependentes das redes sociais que nem sabem comunicar cara a cara. E isso já não é nada bom. Além disso, quando dão *likes* nos amigos virtuais, ativam os tais algoritmos nos motores de busca que lhes sugerem mais *likes* em cenas semelhantes... O mesmo acontece com filmes ou músicas... porque os algoritmos estão sempre a dar informações invisíveis que nos podem manipular...»

«Disseste manipular? O que é manipular?»

«É alguém servir-se dos teus dados e informações pessoais porque os conhece. Esse conhecimento poderá tornar-te vulnerável. Podem servir-se desses teus *likes*, por exemplo. Saber que curtes uma música ou que adoras jogar e estar sempre a enviar-te mais informação para te vender, para te agarrar à cena. 'Tás a fisgar, Benja?»

«Ui, isso é muito mau! É uma cena marada... isso já é viciar!», exclamou o Benjamim.

**A INTERNET É UM OCEANO
ONDE DEVES NAVEGAR
PREPARADO. PARA ESTARES
SEGURO, NÃO EXPONHAS
NENHUM DADO.**



ONDE ESTOU?!

Numa certa tarde de domingo escutamos zanga no quarto da Rita, a irmã do Benjamim.

«Eh lá, dois irmãos zangados? O que se passa aqui?», quis saber a mãe.

O Benjamim explica que a Rita publicou cenas dele, fotos antigas, sem autorização.

A mãe compreendeu-o e agora quer saber por que motivo a Rita partilhou fotos sem a autorização do Benjamim...

«Mãe, mãe, eu explico, eu explico! Olha só a foto! Estamos os dois tão queridos, tão fofinhos, a brincar na praia...»

A mãe sorri ao recordar aquele momento, mas confirma: «Nunca publiquei nada sem a vossa autorização. Não partilho fotos vossas... viagens, passeios. Tenho muito cuidado. Sei muito bem os perigos do *SHARENTING*! São partilhas giras, mas que atraem cuscos, curiosos, que andam à espreita...»

«Vês?! A mãe respeita-me: as nossas fotografias, são NOSSAS... Não sabemos quem as vê. E mesmo que as apagues, tu não as vês, mas ficam lá! O PISCA, a INES e a LUZINHA avisaram-me tantas vezes e agora vão ficar desiludidos comigo...»

«Ok, desculpa-me, Benja. Tens razão, prometo que não volto a fazer, mas estavas tão fofinho nesta fotografia! Olha só, já te viste bem?!»

**FOTOGRAFIAS E OUTRAS
IMAGENS SÓ DEVES PUBLICAR
APÓS SERES AUTORIZADO.
E LEMBRA-TE: NEM TUDO
O QUE SE PASSA NA TUA VIDA
PRECISA DE SER DIVULGADO.**

EPISÓDIO 25



TOC! TOC! TOC!

O Pedro está a exagerar nos jogos *online*. Fica horas agarrado ao ecrã e ao teclado. Até se esquece de comer!

O Benjamin e a Lara são amigos e estão preocupados. Foram visitá-lo, mas o Pedro nem abre a porta do quarto! O que estará a acontecer?

Batem à porta uma, duas, três vezes... TOC TOC! TOC TOC! Os amigos insistem: TOC TOC!

Ah, finalmente!

«Sempre agarrado ao ecrã... Sabes que isso é péssimo para os olhos?! Vais ficar pitosga!», repreende a Lara.

Mas, desta vez, o Pedro não estava a jogar! Para espanto de todos, estava a avançar no trabalho para a escola.

Explica-lhes: «Vi este manual *online* ‘Conheça o seu computador’ e achei fixe. Reparem: a INES, o PISCA e a LUZINHA estão a ajudar-me... Também é importante saber cenas de *software* para usar melhor o PC.»

**DEMASIADO TEMPO ONLINE
FAZ-TE MAL, NÃO É PARA A
TUA IDADE! QUEIMA A PESTANA
E A TUA VITALIDADE!**

E acrescenta, sorridente: «Por isso, vou oferecer-vos um manual, indicado para vocês, antes de me julgarem mal: ‘Conheça melhor o seu amigo!’»

«C-O-N-F-I-R-M-A-T-I-V-O!», responderam a Lara e o Benjamin entre gargalhadas.

EPISÓDIO 26



AZUL E COR-DE-ROSA. E O AMARELO?

A mãe do Benjamim vai ser tia. Está feliz! Deseja oferecer uma roupinha nova. Ops! Mas ainda não sabe se é menina ou menino! Será João Maria ou Maria João?!

O Benjamim conversa com os amigos, a Lara e o Pedro, acerca da chegada do primo – ou prima? – e as dúvidas da mãe em comprar roupinha azul ou cor-de-rosa. Ele acha isso tudo um disparate.

Os amigos concordam: «Mas porque é que o mundo tem de ser sempre a duas cores: azul ou cor-de-rosa?»

Claro que a Lara avança com a justa reclamação: «Fico furiosa quando ouço alguém dizer ‘ah, isso são mesmo coisas de menina!’»

É verdade, os pais começam logo a enfiar-nos cores na cabeça, mesmo antes de nascermos. Mas terá de ser assim?

Com esta conversa, acendeu-se uma ideia genial: criar um fórum na plataforma da escola para discutir o assunto. Afinal, o mundo não é apenas azul ou cor-de-rosa, preto ou branco, gordo ou magro, baixo ou alto, bom ou mau, feio ou bonito, pobre ou rico... RECONHECER A DIFERENÇA é perceber muito mais do que isso, do que pensar a pares!

E saberás quem vai ser indicado para abrir o fórum? A LUZINHA, pois claro! Ela é amarela!

Já estás a ouvir o CLIC?

**NAS NOSSAS DIFERENÇAS
RESIDE UMA GRANDE RIQUEZA.
NO MUNDO REAL OU NO
DIGITAL: APRENDE A SER
DIFERENTE, TRATANDO O
OUTRO COMO IGUAL.**



DIZER SIM OU DIZER NÃO

Que silêncio na sala de TIC! Só escutamos o *t/ec t/ec* dos computadores! O tema da aula interessou a turma: «Como nos devemos comportar *online*?» Ninguém fala! Só teclam e respiram!

A professora propôs falar acerca das atitudes *online*: porque se publicam frases tão cheias de rancor, com tanta falta de respeito?

A turma encontrou frases publicadas, tais como: «És rapariga, és burra. Não percebes.» Outra, contra os jovens: «Cresce e aparece. Não tens idade para falar»; outra ainda: «Não te queremos aqui. Volta para a tua terra!»

São comentários que ofendem e que vão contra os direitos humanos.

«O direito a ser e a pensar diferente é um princípio fundamental, lembram-se?», pergunta a professora.

Porém, este pensar diferente tem de ter limites: o RESPEITO pelos outros, não fazer comentários maldosos sobre ninguém. Respeitar a outra pessoa mesmo nas conversas *online*.

A professora insistiu: «Vamos contribuir para que essa violência das palavras maldosas não se multiplique. Vamos criar ambientes seguros e acabar com o discurso de ódio *online*. A começar por cada um de nós! Concordam?»

Para finalizar, a Lara propôs como lema: «Dizer sim às palavras amigas; dizer não às palavras maldosas!»

A turma bateu palmas. E com que surpreendente alvoroço terminou aquela aula!

**O COMPORTAMENTO *ONLINE*
DEVE SER COMO NA VIDA REAL.
ONDE QUER QUE VÁS, LEVA
SEMPRE O RESPEITO ATRÁS!**

EPISÓDIO 28



ESTE PHISHING NÃO É DIVERTIDO

O primo Rui, que tem muito conhecimento sobre informática para partilhar, marcou uma tarde para conversarem... sobre *PHISHING*! Sim, leste bem: *PHISHING*! O Benjamin está curioso e convidou também a Lara e o Pedro.

«Cada vez gosto mais das aulas de TIC!», reconheceu o Benjamin.

«Então, também gostarás muito de Cidadania Digital. Percebes agora a importância de ter literacia digital? Quanto mais sabemos, mais queremos aprender.»

«Sim, mas hoje até as crianças nascem ensinadas», lembrou a Lara.

«Não, não, isso é um grande engano, Lara! Teclar é diferente de saber usar. Muito diferente! A criança pode ficar agarrada ao *smartphone*, ao *tablet*, sem perceber nada. Por isso é importante que os pais saibam distinguir entre INICIAR, que tem o acompanhamento e ajuda por parte de adultos... e entregar o aparelho à criança para que ela se entretenha sozinha. Os líderes digitais deveriam alertar para isto...»

«Estou a ficar assustada, Rui! Vejo tantas crianças em cadeirinhas e com *tablets* nas mãos», desabafa a Lara.

«Não é para assustar. É para perceberem! Com tanta tecnologia multiplicaram-se as ratoeiras onde todos caem, mesmo os adultos! É o caso do *phishing*. Já ouviram falar?»

«Eu sei! Vem do inglês *fishing*, que significa pescar!», avançou logo o Benjamin.

«É isso mesmo: pescar, mas de maneira enganosa! Pescar informações pessoais, nomes de utilizadores, senhas e detalhes dos cartões de pagamento. Usam disfarces, lançam um isco, uma oferta, um desconto, um jogo superfixe... Pedem-te dados pessoais e... zás! Pescam a informação para a vender!»

«Eh lá! Mergulhámos todos numa pescaria nada divertida! Afinal, os pescados... somos nós!», criticou o Pedro.

**PARA QUE NÃO SEJAS
PESCADO, MANTÉM-TE
INFORMADO. JÁ SABES:
PEDIR CONSELHOS A ALGUÉM
DE CONFIANÇA É A TUA
MELHOR SEGURANÇA.**

EPISÓDIO 29



SOLTEM-ME DESTA REDE!

Durante o intervalo das aulas, o Benjamim percebe que a Lara está nervosa. Diz ela que se esqueceu do *smartphone*, mas o Benjamim percebeu que o tinha guardado no bolso. Ops! Naquele momento começa a vibrar.

«Vês, afinal não te esqueceste! Está a vibrar no teu bolso, Lara! Porque não atendes? Pode ser a tua mãe...»

«Não, não é a minha mãe», responde a Lara, secamente.

O Benjamim achou estranho. A Lara não quer atender e está nervosa. Finalmente, esclarece: «É o meu tio.» E, para grande espanto do Benjamim, acrescenta: «No outro dia pediu-me fotos minhas e não gostei da conversa com ele...»

«A sério? E já falaste com os teus pais, com a tua mãe?», quis logo saber o Benjamim, preocupado.

A Lara explica-lhe que o tio é irmão do pai. Na família nunca iriam acreditar que o tio a persegue...

O Benjamim está seriamente apreensivo e insiste: «Tens de dizer aos teus pais, Lara! O Rui avisou-me que existem muitos jovens que são incomodados por adultos que são amigos ou familiares... Tens de avisar já os teus pais! Eu irei contigo!»

«Obrigada, Benja. Então vamos no fim das aulas. Ainda bem que és meu amigo. Um bom amigo leal e real com quem posso contar!», desabafou a Lara, já mais animada.

**SE RECEBERES SMS, E-MAILS
OU QUALQUER CONTACTO
ESTRANHO, DENÚNCIA A
QUEM TE PODE AJUDAR.
800 219 090 PARA AQUI
PODES LIGAR, SEM NINGUÉM
TE JULGAR!**

EPISÓDIO 3●



AMIZADES COM MUITAS PATAS

O Benjamim, a Lara e o Pedro estão na biblioteca da escola a pesquisar *online*. O abandono dos animais de estimação é um problema que os preocupa. Os seus amigos de quatro patas – o Bogas, a Miau e o Horácio – são bons companheiros... além de serem divertidos!

As notícias revelam informações alarmantes: «São retirados da rua e levados para centros de acolhimento cerca de 50 mil animais por ano...» E há mais: «Por ano são adotados apenas 17 mil animais.» Ora, fazendo as contas, significa que o número de animais abandonados é muito superior ao número de adotados. Como é isto possível?!

Os amigos procuram se existe alguma APLICAÇÃO para ajudar estas situações.

«Uma *app* pode ajudar? E porque se chama *app*?», pergunta o Pedro.

«A professora de TIC já falou na aula. É uma aplicação de *software*, mas a palavra inglesa, *application*, tem dois pêis», esclarece a Lara.

A ciberequipa aparece para ajudar porque as *apps* têm muitas ferramentas que os nossos amigos não dominam. E já lhes acendeu uma nova ideia! Na aula de TIC poderão criar um novo serviço: passeadores de cães, para ajudarem os donos que não têm tempo. Assim contribuem para o bem-estar dos animais e evitam abandonos.

«Até já estou a pensar no sucesso do nome: a Turma da Cãopanhia!», sugeriu o Benjamim.

**APRENDE A TIRAR PARTIDO
DA TECNOLOGIA. SE A
USARES BEM, MELHORAS
O TEU DIA A DIA.**



PARA, ESCUTA E OLHA!

Estranhamente, o Benjamim e a Lara estão hoje muito impacientes, sempre a verificarem as horas. Isto não é habitual... Mas esperem lá! O Pedro não está na sala de aula? Querem ver que se atrasou outra vez por ter ficado a jogar *online*?!

Quando a campainha toca, saem a correr da sala: «Ufa, finalmente! Adoro este professor, mas hoje temos uma missão mais importante!»

Os dois amigos combinam ir a casa do Pedro após o almoço. Parece que o Pedro se meteu em sarilhos. Com a mania dos jogos, ia distraído na rua e nem se apercebeu que estava na ciclovia. Foi atropelado... por uma bicicleta!

Para o Pedro foi um grande susto. Agora, os pais vão ter de pagar o arranjo da bicicleta! A preocupação do Pedro era o telemóvel. Será que este susto lhe serve de emenda?

«Devias fazer um trabalho sobre o que te aconteceu! Avisar o pessoal que não pode estar sempre *online*, a andar na rua e a mandar mensagens, a publicar fotos, a jogar... tipo essas cenas. Sente esta música *rap* que fiz para te lembrar: “O Pedro foi atropelado por uma trotinete // ia distraído a navegar na Internet... Yaaa!”»

«Isso é *fake*!», corrige o Pedro, «foi por uma bicicleta!»

**ANDAR DE FONES NA RUA
PODE SER DIVERTIDO, MAS
SERÁ QUE FAZ SENTIDO?**



CONHECER O DIFERENTE, PERCEBER A DIFERENÇA

A casa do Benjamim está num alvoroço! Desarruma daqui, arruma acolá, empurra o sofá, tira a cadeira. Porque será? A Rita, a irmã do Benjamim, convidou um amigo para vir conhecer Portugal. Claro que, primeiro, pediu autorização aos pais. Está ansiosa porque esse amigo virá de muito longe. Vai atravessar oceanos e continentes. Imaginas de onde virá?

O nome dele é Ravi, é indiano e viajará a partir da Índia.

No meio de tanta azáfama, o Benjamim lembra-se: «Mas calma aí, Rita! E se ele não for quem diz que é? A INES, o PISCA e a LUZINHA têm-me avisado para ter sempre muito cuidado com as AMIZADES ONLINE!»

A Rita repara no conselho do irmão: «Boa, Benja! Mas certifiquei-me com atenção. Temos amigos comuns, que o conhecem bem. Se não tivesse a certeza de quem é, nunca o convidaria para vir a nossa casa.»

«Achas que o Ravi vai gostar de Portugal?», pergunta o Benjamim mais descansado.

«Claro que sim! E nós também vamos gostar de o conhecer. É uma boa maneira de perceber o que nos distingue, mas também o que nos aproxima das pessoas de outras culturas. Até os nossos pais vão aprender! Já estou a ver a mãe vestida com um sari!»

**CERTIFIKA-TE SEMPRE
DE QUE CONHECES AS
PESSOAS COM QUEM
FALAS ONLINE PORQUE
OS DESCONHECIDOS
SÃO PROIBIDOS!**

EPISÓDIO 33



ATÉ ONDE CONSEGUIMOS?

A professora de TIC gosta de provocar os seus alunos. Ela deseja acordar o génio da tecnologia em cada um, já percebemos. Desta vez propôs que a turma pesquisasse soluções tecnológicas para o futuro. O Benjamim ainda não se esqueceu das insónias com a impressora 3D, mas agora já está pronto para descobrir mais.

Os alunos estão surpreendidos com as suas pesquisas: «Professora, veja o que encontrei! Já existem teclados que funcionam com os pés!»; «Repare nesta foto! É possível escrever, dar comandos ao computador apenas soprando no micro!»

A professora explica: «Excelente! A essas invenções chama-se TECNOLOGIA ASSISTIVA. Permite que qualquer aluno, qualquer pessoa, desenvolva a aprendizagem no seu ritmo próprio.»

Claro que o bichinho digital se reacendeu no Benjamim: «Já que sou um Líder Digital, quero ser um informático dessa tal... assistiva! Estudar invenções para ajudar na vida... das pessoas! De todas as pessoas, mesmo que tenham muitas dificuldades, e diferentes!»

O PISCA entrou na conversa e também acendeu: «Se pensares mais e melhor, o mundo ficará maior!»

«E haverá lugar para toda a gente... porque a minha luz segue à frente!», brincou a LUZINHA.

«C-O-N-F-I-R-M-A-T-I-V-O!», concluiu a robótica INES.

**ACEITAS UM
CONSELHO FINAL?
SE A TECNOLOGIA
É O NOSSO FUTURO,
CONTRIBUI PARA QUE
SEJA SEGURO!**



ESTAMOS CONECTADOS

O Benjamin, a Lara e o Pedro ficaram muito surpreendidos: o programa ZigZaga ia ter um convidado especial na televisão para falar sobre os nomes dos *sites* em .pt e sobre como navegar com segurança na Internet!

E sabem quem era? O primo Rui!

Durante o programa, o Rui explicou que cada nome de *site* terminado em .pt é como uma «casa» na *net*. O .pt tem a lista completa de todas essas casas!

Contou ainda que a equipa do .pt toma conta dessas casas: ajuda a manter tudo seguro, rápido e bem organizado.

O PISCA acrescentou: «O .pt bem te avisa: não andes pelas ruas nem entres nas casas da Internet sem estares informado. Não deves pesquisar de olhos fechados!»

A INES concordou: «CONFIRMATIVO! Conhecer é proteger!»

No fim, os três amigos, muito entusiasmados, foram logo pesquisar para aprender mais... com os olhos bem abertos!

**.PT - A MORADA DE
PORTUGAL NA
INTERNET!**

WWW.PT.PT

GLOSSÁRIO



ALGORITMO

Conjunto de operações sequenciais, lógicas e não ambíguas que, aplicadas a um conjunto de dados, permitem encontrar a solução para um problema num número finito de passos.

Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa [online], consultado em 2025-11-06. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/algoritmo>

ANTIVÍRUS

Programa informático que procura identificar, isolar, obstruir e eliminar vírus informáticos e outro *software* malicioso. O *software* antivírus examina inicialmente os ficheiros em busca de vírus conhecidos e, em seguida, identifica comportamento suspeito de programas informáticos que indiquem infeção.

<https://seguranet.pt/glossario>

BLOGUE

Página de Internet com características de diário pessoal, temático ou institucional, atualizada regularmente.

<https://seguranet.pt/glossario>

CIBER

Prefixo inglês *cyber-*, redução de *cybernetics*, cibernética. Exprime a noção de Internet ou de comunicação entre redes de computadores (ex.: *ciberespaço*).

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [online] consultado em 2025-11-06. Disponível em <https://dicionario.priberam.org/ciber>

CIBERATAQUE

Ataque realizado através das tecnologias de informação no ciberespaço dirigido contra um ou vários sistemas, com o objetivo de prejudicar a segurança das tecnologias de informação e da comunicação (confidencialidade, integridade e disponibilidade), em parte ou totalmente.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/glossario/#linhasobservacao>

CIBERBULLYING

Muitas vezes designado por Bullying na Internet, é o termo que descreve qualquer tipo de comportamento de agressão, ameaça, intimidação ou outra interação com o objetivo de causar dor, vergonha, medo e/ou desconforto na(s) sua(s) vítima(s), recorrendo à Internet ou outros canais para exercer este comportamento.

<https://seguranet.pt/glossario>

CIBERESPAÇO

Ambiente complexo, de valores e interesses materializado numa área de responsabilidade coletiva, que resulta da interação entre pessoas e redes e sistemas de informação.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/glossario/#linhasobservacao>

CIBERSEGURANÇA

Conjunto de medidas e ações de prevenção, monitorização, deteção, reação, análise e correção que visam manter o estado de segurança desejado e garantir a confidencialidade, integridade, disponibilidade e não repúdio da informação, das redes e sistemas de informação no ciberespaço, e das pessoas que nele interagem.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/glossario/#linhasobservacao>

CIDADANIA DIGITAL / CIDADÃOS DIGITAIS

Refere-se à participação ativa dos cidadãos democráticos na sociedade digital, mas também ao uso da tecnologia digital para exercer os plenos direitos da cidadania na sociedade em geral. Os cidadãos digitais são aqueles que utilizam frequentemente meios e tecnologias digitais para recolher informação, para se exprimirem e para se conectarem com o mundo. As novas tecnologias proporcionam poderes de criação e comunicação sem precedentes. No entanto, também necessitamos de assegurar que os meios digitais sejam usados de forma responsável e ética.

<https://seguranet.pt/glossario>

COMÉRCIO ELETRÓNICO

Refere-se à compra e venda de bens e serviços pela Internet.

<https://seguranet.pt/glossario>

CREATIVE COMMONS

Existem hoje alguns casos de obras cuja disponibilização na Internet está acompanhada pelas chamadas licenças *creative commons*, as quais são dirigidas ao público em geral e especificam as formas de utilização permitidas e as finalidades da utilização autorizada (comercial/não comercial), bem como outros limites da utilização licenciada. Estas licenças não são pagas, normalmente têm âmbito mundial, e são irrevogáveis, sendo as condições das mesmas identificadas por símbolos já bem conhecidos dos utilizadores da Internet.

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/pt/web/observatory/faq-pt>

DADOS PESSOAIS

Toda a informação que pode ser associada a uma pessoa. Para a recolha, tratamento e armazenagem de dados pessoais, os objetivos têm de ser claramente explicitados. O art.º 2.º da Diretiva da Proteção de Dados, da Comissão Europeia [95/46/EC], e a Comissão Nacional de Proteção de Dados definem dados pessoais como informação relativa a uma pessoa singular identificada ou identificável, «pessoa em causa». Exemplos de dados pessoais: nome e sobrenome, nome de um negócio ou empresa, morada, números de telefone fixos ou telemóveis, o número de

contribuinte, um endereço eletrónico, um número de IP [*Internet Protocol*] ou fotos pessoais.

<https://seguranet.pt/glossario>

DIREITOS DE AUTOR

Um conjunto de direitos exclusivos que regulam a utilização de uma ideia, obra ou informação. Os direitos de autor são representados pelo símbolo © e internacionalmente protegidos pela Convenção de Berne para a Proteção de Obras Literárias e Artísticas, e por outros tratados similares. Na classificação de «autor», são entendidos compositores, artistas, escultores, arquitetos e qualquer pessoa cuja criatividade levou à criação da obra protegida, embora a definição exata varie de país para país. Foram primeiramente promovidos em França, em 1777, por Pierre-Augustin Caron de Beaumarchais. Os direitos de autor têm duas componentes distintas: os direitos económicos da obra e os direitos morais do autor. Os autores podem abdicar de alguns dos seus direitos em favor do público declarando-o através da *Creative Commons*.

<https://www.seguranet.pt/pt/glossario>

DOWNLOAD

O ato de receber ou retirar um ficheiro da Internet e transferi-lo para um suporte de armazenamento (local ou na nuvem) controlável pelo utilizador.

DOMÍNIO

Nome único que identifica um sítio na Internet e que permite encontrá-lo



facilmente, sem necessidade de memorizar endereços numéricos (endereços IP). Indica a «morada» de um *site* e possibilita o acesso às suas páginas e serviços de forma simples e direta.

E-BOOK

Versão digital de um livro impresso que pode ser lido num computador ou num dispositivo portátil próprio para esse efeito; livro eletrónico.

Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa [online], consultado em 2025-11-06. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/ebook>



ENDEREÇO DE E-MAIL

Uma localização virtual para onde são enviadas mensagens de *e-mail*. Os endereços de *e-mail* compreendem duas partes separadas pelo símbolo @.

FAKE NEWS / NOTÍCIAS FALSAS

A expressão amplamente difundida de *fake news* é enganadora, tendo aliás sido inicialmente utilizada para denegrir o trabalho dos meios de comunicação social. Uma notícia, por definição, não é falsa. Falsas são as narrativas que, embora anunciadas como notícias

e contendo partes de textos copiados de jornais ou de *sites* do mesmo género, integram conteúdos ou informações falsas, imprecisas, enganadoras, concebidas, apresentadas e promovidas para intencionalmente causar dano público ou obter lucro.

https://www.parlamento.pt/Documents/2019/abril/desinformacao_contextoeuroeunacional-ERC-abril2019.pdf

GROOMING

O aliciamento *online*, também designado por *grooming* em inglês, pode ser definido como um processo de manipulação, geralmente aplicado em cenários em que as vítimas são crianças e/ou jovens menores. Em circunstâncias onde a vítima é maior de idade utilizam-se outras terminologias como *catfishing*, *romance scam*, entre outras. Esta prática inicia-se, por norma, através de uma abordagem não-sexual, com o objetivo de ganhar a confiança da vítima, de maneira a incentivá-la a produzir e partilhar conteúdos íntimos e/ou a agendarem um encontro presencial.

<https://seguranet.pt/glossario>

HACKER ÉTICO

Profissional de segurança cibernética que testa sistemas e redes em busca de vulnerabilidades, com o objetivo de ajudar as empresas a protegerem-se contra ataques maliciosos.

<https://seguranet.pt/glossario>

HTTPS

Versão segura do protocolo HTTP. Foi criada pela Netscape Communications Corporation para fornecer autenticação e comunicação cifrada e é usada no comércio eletrónico.

<https://apdsi.pt/glossario/p/protocolo-https/>

IMPRESSÃO 3D

A impressão 3D é uma forma de tecnologia de fabricação aditiva onde um modelo tridimensional é criado por sucessivas camadas de material a partir de um modelo 3D digital. Por não necessitar do uso de moldes e permitir produzir formas que não são viáveis ou práticas de se conseguir em outros métodos de produção, tem vantagens em relação a outras tecnologias de fabricação mecânica, como por exemplo a injeção de plástico, desbaste ou modelagem/modelação, sendo mais rápida e mais barata em diversos casos.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Impress%C3%A3o_3D



INFLUENCIADOR DIGITAL **DIGITAL INFLUENCER**

Pessoa que, por reunir um grupo significativo de seguidores em redes sociais ou plataformas de comunicação *online*, tem a capacidade de gerar interesse em determinada marca, serviço ou produto através das referências ou das recomendações que faz nesses meios.

Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa [online], consultado em 2025-11-06. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/influenciador>

INTERNET

Uma rede mundial, publicamente acessível, de redes informáticas interligadas através das quais a transmissão e permuta de dados têm lugar. Compreende redes mais pequenas domésticas, académicas, empresariais e governamentais que prestam um largo espectro de serviços aos utilizadores.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/glossario/#linhasobservacao>

INTERNET DAS COISAS **INTERNET OF THINGS (IoT)**

A extensão da conectividade de rede e capacidade de computação para objetos, dispositivos, sensores e outros artefactos que normalmente não são considerados

computadores.

<https://seguranet.pt/glossario>

LITERACIA DIGITAL

Refere-se ao conhecimento, competências e atitudes necessárias à utilização ativa, segura e crítica das TIC e dos meios digitais para uma diversidade de fins, como o trabalho, o lazer, a aprendizagem e a comunicação. A literacia digital inclui a capacidade de usar competentemente a tecnologia, de interpretar e compreender conteúdos digitais e de avaliar a sua credibilidade, de criar, pesquisar e comunicar com ferramentas adequadas, de pensar criticamente sobre as oportunidades e desafios éticos do mundo digital e de tomar opções seguras, responsáveis e respeitosas *online*. A literacia digital começa pela capacidade de navegar na Internet e envolve, a um nível mais avançado, aptidões criativas, como a utilização do Photoshop ou do *design web*.

<https://cislab.cncs.gov.pt/recursos/manual-de-educacao-para-a-cidadania-digital/>

MOTORES DE PESQUISA

Ferramenta usada para pesquisar informação contida em sítios *web*. Os mais conhecidos são o Google, o Yahoo e o Bing (Microsoft). Os motores de pesquisa oferecem

preferências avançadas do utilizador que podem incluir definições de segurança interessantes. Existem motores de pesquisa específicos para crianças, que lhes permitem descobrir progressivamente a Internet, de forma apropriada para a sua idade. Consoante a idade das crianças, os pais podem instalar definições mais ou menos restritivas para evitar determinados conteúdos.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/glossario/#linhasobservacao>

PARENTALIDADE DIGITAL

Termo utilizado para definir um conjunto de cuidados que pais, familiares, professores e educadores devem ter no que concerne à utilização da Internet e tecnologias associadas por menores, no contexto familiar e educativo.

<https://cislab.cncs.gov.pt/recursos/mae-posso-usar-o-teu-telefone/>

PALAVRA-PASSE

Uma série secreta de caracteres que permite que o seu detentor aceda a um ficheiro, a um computador, a uma conta ou a um programa; trata-se de uma medida de segurança contra utilizadores não autorizados.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/glossario/#linhasobservacao>

PEGADA DIGITAL

Uma pegada digital é o rasto deixado no ambiente digital através da utilização da Internet, dos telemóveis e outros dispositivos digitais. Nos meios sociais, a pegada digital refere-se frequentemente à «presença em linha» de uma pessoa, medida pelo número de indivíduos a quem está conectada. Os utilizadores dos meios sociais devem compreender que a sua pegada digital pode ser normalmente pesquisada e visualizada por um vasto público invisível. Além disso, a pegada digital é muito difícil de apagar, o que pode ser simultaneamente útil e prejudicial para a reputação de uma pessoa. As pessoas podem assumir um certo controlo sobre a sua pegada digital, refletindo sobre aquilo que publicam e partilham *online*.

<https://seguranet.pt/glossario>

PHISHING

O *phishing* é um tipo de ataque em que se usam técnicas de engenharia social para capturar informação sensível de uma vítima através de *email*. Um agente de ameaça que utilize este tipo de ataque procura enganar os recetores de *emails* para que estes disponibilizem informação sensível através do clique em anexos e/ou URL





maliciosos ou da partilha de dados em páginas fraudulentas. Para o efeito, o atacante simula uma marca credível ou personifica alguém de confiança. Quando esta técnica é utilizada através de SMS, dá pelo nome de *smishing* e, por telefone (voz), de *vishing*. Esta técnica também pode ser usada através de mensagens instantâneas em aplicações de redes sociais.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/boas-praticas-contra-o-phishing-o-smishing-e-o-vishing/>

RANSOMWARE

Tipo de *malware* que permite que um atacante se apodere dos ficheiros e/ou dispositivos de uma vítima, bloqueando a possibilidade de esta poder aceder-lhes. Para a recuperação dos ficheiros, é exigido ao proprietário um resgate em criptomoedas.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/glossario/#linhasobservacao>

REDE SOCIAL

Sites que permitem que grupos de pessoas se conectem através da Internet. Quem quer que se registre pode estabelecer contacto com qualquer pessoa na mesma página, e os grupos são formados com base em conhecimentos casuais, relações de trabalho, laços familiares ou interesses partilhados. Uma vez estabelecido o contacto, as pessoas usam a página para conversar e partilhar fotos, vídeos, pensamentos e outras coisas. Algumas das plataformas mais populares são: Facebook, LinkedIn, Bebo, MySpace e Netlog. Uma vez que o registo requer muitos cuidados pessoais, a proteção da privacidade pode ser um problema, bem como os assuntos referentes a menores.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/glossario/#linhasobservacao>

SHARENTING

A partilha, por parte dos pais, de imagens e vídeos das crianças, ou comentários sobre situações engraçadas sobre as suas vidas, nas redes sociais, é designada como *sharenting*, o termo em língua inglesa que combina partilha (*share*) e parentalidade.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/glossario/#linhasobservacao>

SOFTWARE

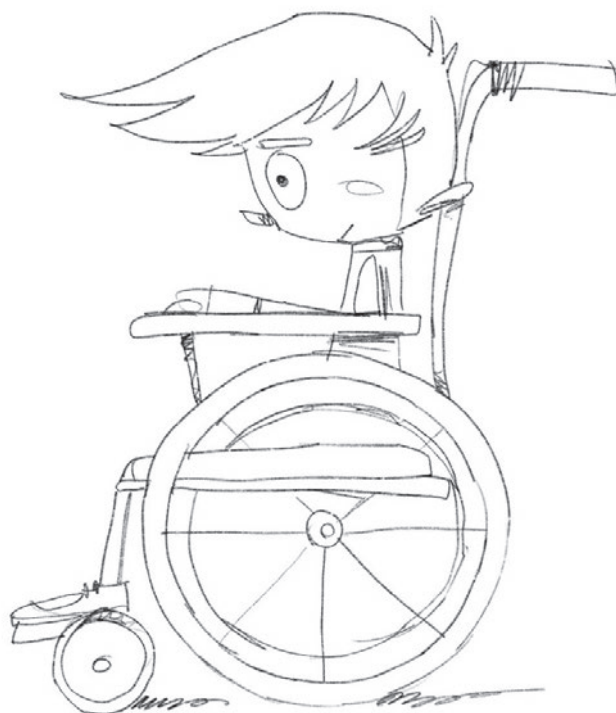
Conjunto dos meios não materiais (em oposição a *hardware*) que servem para o tratamento automático da informação e permitem o «diálogo» entre o homem e o computador.

<https://www.cncs.gov.pt/pt/glossario/#linhasobservacao>

TABLET

Dispositivo eletrónico portátil, fino e retangular, com ecrã tátil, usado para visualização e arquivo de vários tipos de ficheiros digitais, comunicação móvel, entretenimento, etc.

Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa [online], consultado em 2025-11-06. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/tablet>



TECNOLOGIA ASSISTIVA

Área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social.

https://assistiva.com.br/Ata_VII_Reuni%C3%A3o_do_Comite_de_Ajudas_T%C3%A9cnicas.pdf

VLOG

Blogue em que o conteúdo exclusivo ou dominante é constituído por vídeos, geralmente de curta duração.

Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa [online], consultado em 2025-11-06.

Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/vlogue>

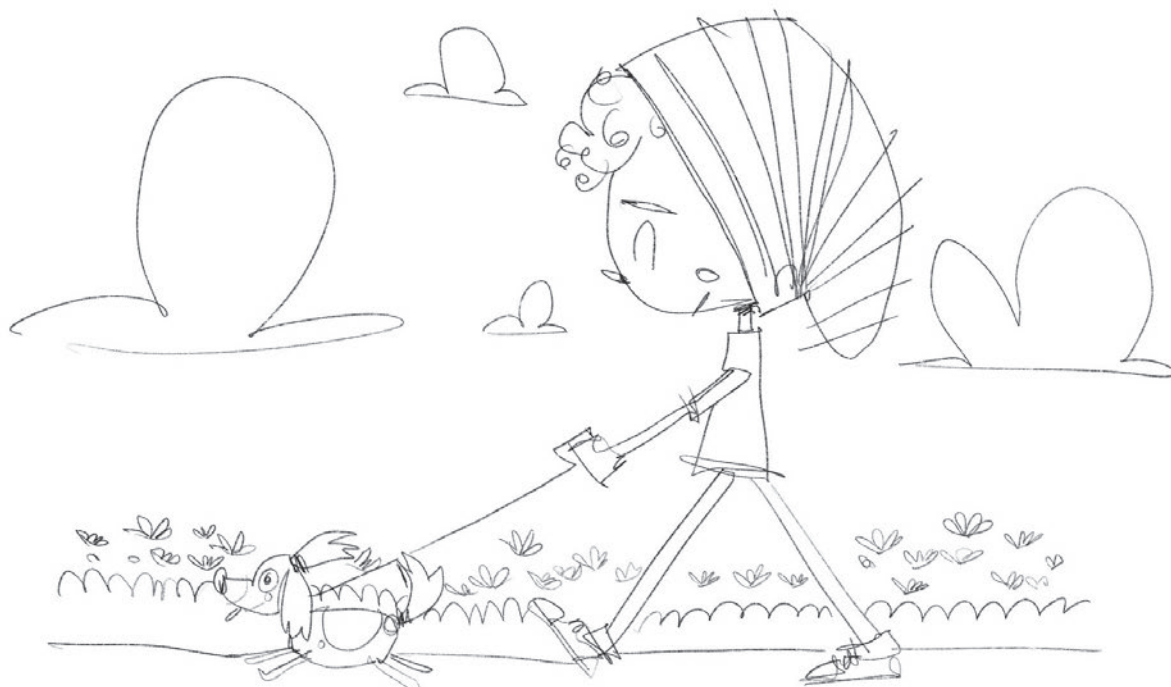
WEBCAM

Pequena câmara de televisão, normalmente de baixa resolução, usada com uma placa de vídeo adequada ao envio de imagens em tempo real, para o visionamento na Internet.

YOUTUBER

Pessoa que produz ou aparece com frequência em vídeos publicados no YouTube (site de partilha de vídeos).

Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa [online], consultado em 2025-11-06.
Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/youtuber>



ABREVIATURAS E SIGLAS

APP Diminutivo do original inglês *application*, que significa aplicação.

CHAT Abreviatura de IRC (*Internet Relay Chatting*). Serviço que possibilita a comunicação escrita *online* entre vários utilizadores da Internet em simultâneo.

INES Internet Navegável Em Segurança

SMS Abreviatura do original inglês *Short Message Service*, serviço que permite o envio e receção de mensagens de texto curtas entre telemóveis ou para um telemóvel através da Internet.

TIC Tecnologias de Informação e Comunicação

O Centro Internet Segura tem como missão promover a utilização segura, saudável e consciente da Internet, e contribuir para o desenvolvimento de competências para uma cidadania digital mais informada e inclusiva.

Com esse objetivo tem criado, ao longo dos anos, recursos e conteúdos informativos, pedagógicos e lúdicos que visam esclarecer o público em geral sobre as tendências e comportamentos *online* que estão disponíveis para consulta e *download* nos *sites* **www.internetsegura.pt** e **www.seguranet.pt**.

O texto do presente livro foi adaptado pela autora, fátima éffe, a partir do seu texto original escrito para o *podcast* ZigZaga na Net, que pode ser ouvido em **www.rtp.pt/play/zigzag**.

Esta nova edição inclui um episódio inédito e o glossário anteriormente disponível apenas na versão digital

ZIGZAGA NA NET... EM NOVAS AVENTURAS!

2.ª edição revista e aumentada

EDIÇÃO

CIS e SeguraNet – Centros de Sensibilização
do Consórcio Centro Internet Segura

AUTORIA

© fátima éffe

REVISÃO

Pedro Cerejo

ILUSTRAÇÃO

João Rodrigues

DESIGN

José Espadinha

PRODUÇÃO EDITORIAL

Canto Redondo

2.ª EDIÇÃO

Janeiro 2026

IMPRESSÃO

Louresgráfica

ISBN

978-989-36253-1-6

DEPÓSITO LEGAL

555936/25

DISTRIBUIÇÃO

Espaço Livro

CIS – Centro de Sensibilização

Rua da Junqueira, 69

1300-342 Lisboa

cislab@cncs.gov.pt

Centro de Sensibilização SeguraNet

Av. 24 de Julho, 140 – 5.º

1399-025 Lisboa

seguranet@dge.mec.pt

Linha Internet Segura – APAV

Rua José Estêvão, 135 A – pisos 1/2

1150-201 Lisboa

linhainternetsegura@apav.pt

*As opiniões e pontos de vista expressos
são da exclusiva responsabilidade do(s)
autor(es) e não refletem
necessariamente os da União Europeia
ou da HaDEA. Nem a União Europeia
nem a autoridade financiadora podem
ser responsabilizadas por essas opiniões.*



**Linha
Internet
Segura**

800 219 090



Co-financiado pela União Europeia
O Mecanismo Interligar a Europa

Em parceria:



rádio
zigzag

.pt