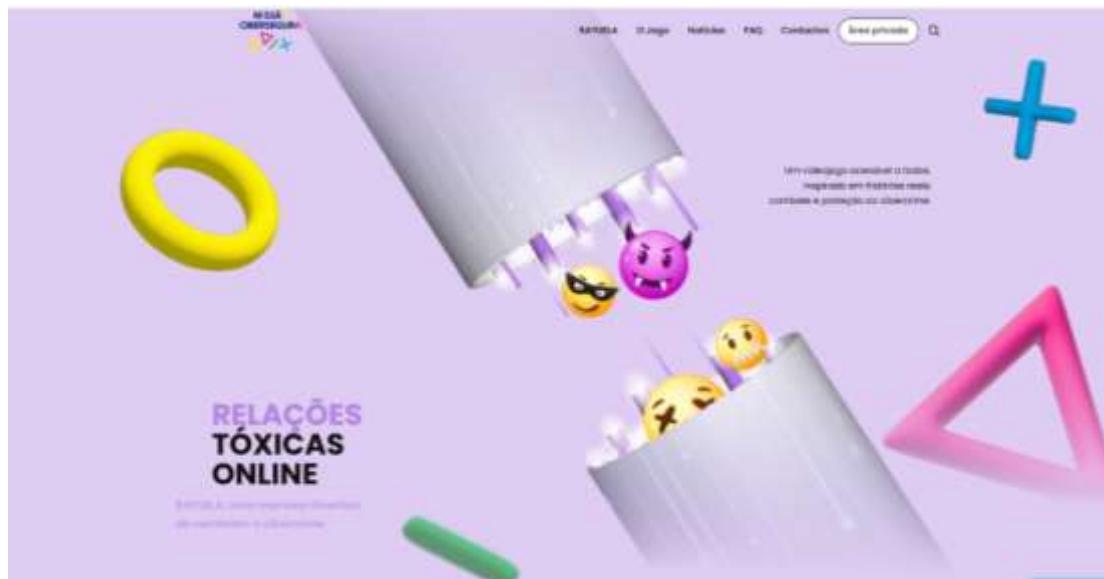


Videojogo Educativo



RAYUELA no âmbito da Missão Cibersegura

Dinamizadores: Professores de TIC/ equipa PADDE

Destinatários: Alunos do 5.º ao 9.º ano

Entidades Parceiras: Polícia Judiciária | Missão Cibersegura

Data: Fevereiro 2026

Missão Cibersegura: Projeto Rayuela

O jogo **RAYUELA**, desenvolvido em estreita colaboração com a Direção-Geral da Educação, tem como objetivo sensibilizar e educar crianças e jovens do 5.º ao 9.º ano de escolaridade sobre as diferentes formas de cibercrime.

A crescente utilização da internet por crianças e jovens torna prioritária a promoção de competências de segurança digital, literacia mediática e cidadania online. Neste contexto, a Missão Cibersegura, em parceria com a Polícia Judiciária, disponibiliza às escolas o videojogo educativo RAYUELA, uma ferramenta inovadora que combina gamificação, sensibilização e aprendizagem ativa.

O **RAYUELA** é um videojogo educativo inovador, concebido para promover a segurança online e a cidadania digital junto de alunos **do 5.º ao 9.º ano de escolaridade**. Esta ferramenta visa apoiar a prevenção de riscos online e o desenvolvimento de competências essenciais de literacia digital, proporcionando uma experiência de aprendizagem prática, envolvente e alinhada com os desafios atuais do ambiente digital. A sua pertinência justifica-se pelos seguintes aspetos:

1. Promoção da Segurança Digital e da Cidadania Online

Num contexto em que crianças e jovens utilizam diariamente dispositivos digitais e redes sociais, torna-se essencial desenvolver competências de utilização segura, responsável e crítica da internet.

O **RAYUELA** aborda temas como:

- ✚ prevenção de riscos online (ciberbullying, phishing, grooming, etc.);
- ✚ proteção de dados pessoais;
- ✚ ética e comportamento digital;
- ✚ respeito pela propriedade intelectual.
- ✚ Ao trabalhar estes conteúdos num ambiente simulado e seguro, os alunos adquirem competências práticas e transferíveis para o seu quotidiano digital.

2. Desenvolvimento de Competências de Literacia Digital

A atividade contribui diretamente para o reforço da literacia digital, contemplada no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO) e nas aprendizagens essenciais de várias disciplinas. Os alunos desenvolvem:

- ✚ capacidade de avaliar criticamente conteúdos online;
- ✚ compreensão dos mecanismos de segurança e privacidade;
- ✚ autonomia e responsabilidade na navegação digital.

3. Metodologia Ativa, Motivadora e Centrada no Aluno

Por se tratar de um videojogo educativo, o **RAYUELA** promove:

- ✚ envolvimento emocional e cognitivo;
- ✚ aprendizagem através da exploração e resolução de problemas;
- ✚ maior motivação e participação ativa;
- ✚ retenção mais eficaz dos conteúdos graças ao caráter lúdico.
- ✚ O ambiente gamificado torna a aprendizagem mais apelativa, especialmente para alunos mais jovens e de diferentes perfis.

4. Desenvolvimento de Competências Socioemocionais

O RAYUELA desafia os alunos a tomar decisões, refletir sobre comportamentos e identificar riscos, promovendo:

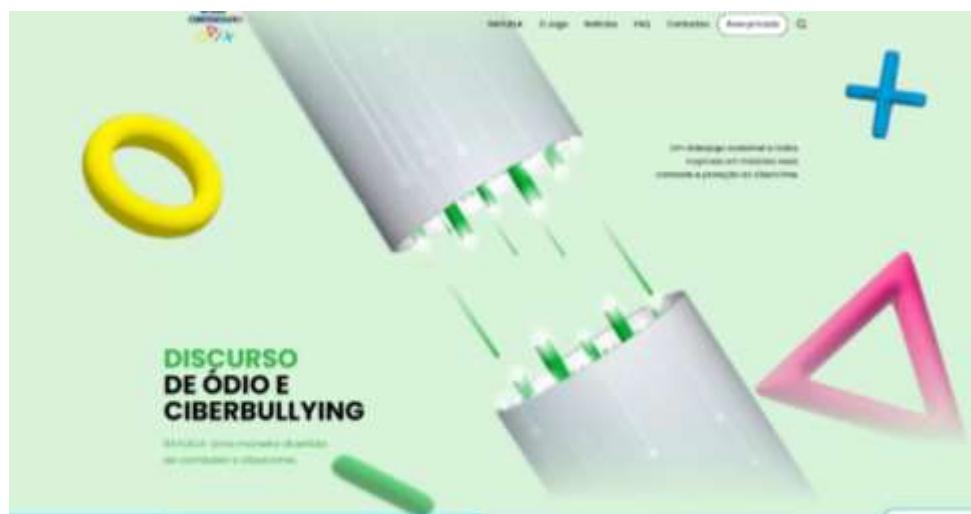
- ✚ pensamento crítico;
- ✚ autorregulação;
- ✚ responsabilidade;
- ✚ empatia (especialmente em situações de ciberbullying);
- ✚ capacidade de pedir ajuda e comunicar de forma assertiva.

Estas competências são fundamentais para o bem-estar digital dos jovens.

5. Alinhamento com as Orientações Nacionais e Europeias

A atividade está coerente com:

- ✚ o Plano de Ação para a Transição Digital;
- ✚ o Quadro Europeu de Competência Digital (DigComp);
- ✚ o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória;
- ✚ as recomendações nacionais para a educação para os media e para a segurança online.
- ✚ A sua implementação reforça o cumprimento de metas educativas nacionais e europeias.



A equipa responsável submete esta proposta à apreciação e aprovação do Conselho Pedagógico, para integração no Plano Anual de Atividades.