

Querida família,

Esta revista foi criada com muito carinho e responsabilidade para apoiar o desenvolvimento das nossas crianças como cidadãos conscientes, cuidadosos e corajosos. Por meio de histórias, atividades e jogos, o Programa Jovens Guardiões busca ensinar que pedir ajuda é um gesto de inteligência, não de fraqueza, e que a segurança, começa com a confiança.

Sabemos que a base da segurança emocional e da autonomia, está no ambiente familiar. Por isso, convidamos vocês a:

- Conversar com as crianças sobre situações de risco
- Incentivar o diálogo aberto e sem julgamentos
- Reforçar quem são os adultos de confiança em diferentes contextos
- Participar ativamente das atividades propostas da revista, valorizando o aprendizado vivido.

A presença da família é fundamental para que crianças se sintam seguras para agir com responsabilidade. Vamos juntos formar uma geração que cuida de si, dos outros e do mundo ao redor.

Com carinho, Guarda Municipal de Joinville - Prefeitura de Joinville

JOVENS GUARDIÕES

Programa de Prevenção à Violência Escolar e Promoção da Cidadania

Nº1



COMO FAZER BOAS ESCOLHAS

EXPEDIENTE

Revista Infantil Jovens Guardiões / edição especial Guarda Municipal de Joinville

Programa de prevenção à violência escolar e promoção da cidadania

Realização

Secretaria de Proteção Civil e Segurança Pública e Guarda Municipal de Joinville

Textos e roteiros

Grupo de Ações Preventivas (GAP)

Equipe pedagógica da Rede Municipal de Ensino da Secretaria de Educação

Revisão e editoração

Secretaria de Comunicação

Distribuição gratuita

Esta publicação faz parte das ações de educação e prevenção do Programa Jovens Guardiões, voltado à promoção de atitudes seguras, cidadãs e respeitadas entre crianças e adolescentes.

Joinville



Prefeitura de
Joinville

PROTEÇÃO CIVIL E
SEGURANÇA PÚBLICA



DICAS DE SEGURANÇA



- 1-Guarde seus dados pessoais como um tesouro! Nunca conte seu nome completo, onde mora, onde estuda ou seu telefone para pessoas que você não conhece.**
- 2-Senhas são secretas. Crie senhas fortes com letras e números e não conte para ninguém, nem para seus colegas.**
- 3-Estranhos? Tô fora! Fale online só com pessoas que você conhece pessoalmente. Desconfie de perfis estranhos.**
- 4-Viu algo errado? Chame um adulto. Se algo te assustar ou parecer estranho, conte para um adulto de confiança.**
- 5-Cuidado com o que clica. Evite clicar em links suspeitos ou baixar arquivos desconhecidos. Eles podem ter vírus.**
- 6-Pense antes de postar. Tudo o que você publica pode ficar na internet para sempre. Pense bem antes de compartilhar.**
- 7-Seja gentil, sempre. Respeite os outros. Nada de xingamentos, apelidos ou brincadeiras que machucam**
- 8-Dê um tempo para o mundo real. Use a internet com moderação. Brincar, correr e conversar ao vivo, também é muito importante.**

CAÇA-PALAVRAS

M	U	B	G	T	G	M	A	T	É	R	I	A	S
F	Q	I	A	G	E	N	D	A	T	P	A	Q	Z
A	R	Y	F	R	E	V	I	S	Ã	O	V	A	V
Z	K	A	V	V	G	H	M	E	T	A	S	I	E
U	A	N	O	T	A	Ç	Õ	E	S	A	C	E	J
P	L	A	N	E	J	A	M	E	N	T	O	R	F
G	R	Y	C	C	H	C	F	V	S	V	K	X	M
B	T	Q	N	H	D	H	F	O	C	O	P	V	C
T	D	D	B	G	C	J	P	C	S	R	C	B	V
E	U	H	A	K	R	O	T	I	N	A	J	J	L
M	S	U	J	V	H	H	O	R	Ã	R	I	O	S
X	D	K	L	X	E	C	L	G	I	B	M	E	S
W	C	B	J	Z	A	F	C	M	M	Y	L	M	E
G	K	P	R	I	O	R	I	D	A	D	E	S	B

As palavras estão escondidas horizontalmente.

- | | |
|--------------|-------------|
| Agenda | Anotações |
| Foco | Horário |
| Matérias | Metas |
| Planejamento | Prioridades |
| Revisão | Rotina |

ATUAÇÃO DA GUARDA MUNICIPAL

O Grupamento Escolar da Guarda de Joinville é um departamento que atua por meio de rondas, atendimento imediato, ações educativas e acompanhamento de entradas e saídas de alunos das escolas da Rede Municipal de Ensino.



LIGUE 153

A GUARDA ESTÁ JUNTO DAS ESCOLAS

- Realização de rondas escolares
- Acompanhamento de entradas e saídas de alunos



AGORA VAMOS COLORIR!

★ COMO FAZER BOAS ESCOLHAS



Compreender as regras



Uso responsável da Internet



Obedecer as normas



Respeito e empatia

AGORA VAMOS COLORIR!



COMO FAZER BOAS ESCOLHAS!

Olá, jovem guardião! Fazer boas escolhas é uma das formas mais poderosas de construir um futuro incrível. E tudo começa com atitudes simples, no dia a dia, como cuidar dos seus estudos, respeitar os outros e saber usar bem a internet. Estudar é uma escolha que abre portas.

Quando você se organiza, cria um plano e se dedica, está investindo no seu próprio crescimento.





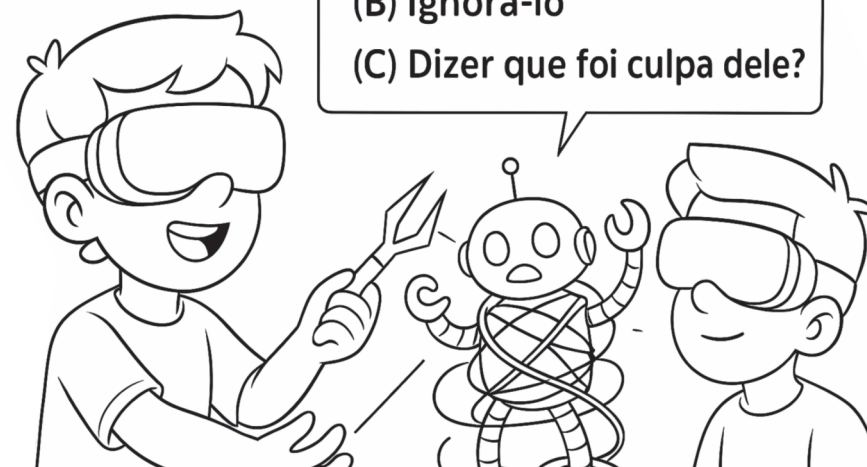
Era uma vez, na escola, um grupo de amigos inseparáveis: Lucas, Ana e Rafa. Os três tinham 10 anos e adoravam explorar coisas novas. Certo dia, durante a aula de informática, o professor apresentou um novo jogo educativo chamado "O Caminho das Escolhas". Era um jogo virtual onde os jogadores entravam em um mundo digital cheio de desafios baseados em decisões importantes.

Curiosos, decidiram experimentar o jogo durante o intervalo. Assim que colocaram os óculos de realidade virtual, foram transportados para um ambiente digital incrível, cheio de cenários coloridos e caminhos brilhantes. Uma voz amigável deu as boas-vindas: — Bem-vindos ao Caminho das Escolhas! Suas missões dependem das decisões que tomarem. Cada escolha tem consequências, então escolham com sabedoria!





- (A) Ajudá-lo a se soltar
 (B) Ignorá-lo
 (C) Dizer que foi culpa dele?



O primeiro desafio apareceu em uma tela flutuante: "Um robô está preso em uma rede de fio.

Vocês irão: (A) ajudá-lo a se soltar, (B) ignorá-lo, ou (C) dizer que foi culpa dele?"

Lucas foi o primeiro a falar: — **Vamos ajudá-lo! Ele parece estar com problemas.** Ana e

Rafa concordaram. Eles usaram ferramentas virtuais para cortar os fios e libertar o robô.

Para surpresa deles, o robô falou: — **Obrigado, jogadores! Vocês demonstraram bondade e trabalho em equipe. Lembrem-se, boas escolhas trazem boas recompensas.**

A missão seguinte os levou a uma sala cheia de doces virtuais espalhados pelo chão. Um painel dizia: "**Vocês encontram doces espalhados, mas a regra do jogo é: não pegar nada que não seja seu. O que fazem? (A) pegam os doces, (B) deixam onde estão, ou (C) escondem para ninguém mais pegar?"** Rafa, que adorava doces, pensou em pegar, mas Ana lembrou: — **As regras estão aí por um motivo. Se pegarmos algo que não é nosso, podemos estragar o jogo para os outros.** Concordaram em deixar os doces onde estavam. De repente, um holograma de uma coruja apareceu e disse: — **Parabéns por respeitarem as regras. Às vezes, renunciar a algo pequeno, significa fazer o certo.**



No próximo nível, encontraram uma criança digital chorando em um canto do cenário. O painel perguntou: **"Uma criança está perdida no jogo. Vocês irão: (A) ajudá-lo a encontrar o caminho, (B) fingir que não viram, ou (C) dizer que não é problema de vocês?"** Lucas imediatamente disse: — **Claro que vamos ajudar!** A criança explicou que havia se perdido ao tentar completar uma missão. Os amigos a acompanharam até um ponto seguro no jogo, onde ela foi recebida por um avatar do professor. O professor disse: — **Vocês demonstraram empatia e generosidade. Excelente trabalho, jogadores!** Ao completarem todas as missões, foram transportados para a sala final do jogo, onde um avatar sábio os esperava. — **Vocês concluíram o Caminho das Escolhas, disse o avatar. — Cada decisão que tomaram mostrou coragem, respeito às regras, empatia e bondade.**

A vida é como este jogo: cheia de escolhas, e o que vocês fazem define quem vocês são. Antes de decidirem, sempre se perguntem: "Essa escolha ajuda ou machuca alguém? É a coisa certa a fazer?" Assim, encontrarão sempre o melhor caminho. Quando tiraram os óculos, os amigos estavam animados e refletindo sobre as lições que aprenderam. Lucas disse: — **Sabe, acho que o jogo nos ensinou muito sobre a vida real.** Ana e Rafa concordaram, felizes por terem jogado juntos. Moral da história: Sempre que tiver que escolher, pense nas consequências de suas atitudes para você e para os outros. Respeitar, ajudar e agir com empatia, são caminhos que levam à verdadeira felicidade.

PERGUNTAS...

NO DESAFIO DO ROBÔ PRESO, POR QUE AJUDAR FOI A MELHOR DECISÃO? O QUE ISSO NOS ENSINA SOBRE EMPATIA E TRABALHO EM EQUIPE?

NO TERCEIRO DESAFIO, O QUE VOCÊ TERIA FEITO AO ENCONTRAR A CRIANÇA CHORANDO NO JOGO? POR QUÊ?

QUAIS QUALIDADES OS AMIGOS DEMONSTRARAM AO AJUDAREM A CRIANÇA DIGITAL? VOCÊ JÁ FEZ ALGO PARECIDO?

QUANDO O AVATAR DISSE QUE AS ESCOLHAS MOSTRAM QUEM SOMOS, O QUE ELE QUIS ENSINAR?

QUAL FOI A LIÇÃO MAIS IMPORTANTE QUE LUCAS, ANA E RAFA APRENDERAM NO JOGO? E QUAL FOI A QUE VOCÊ APRENDEU?
