

# MONSTROS EM REDE

BOLETIM INFORMATIVO  
PROJETO MONSTROS EM REDE  
FEVEREIRO/2022

Bem-vindos ao boletim do **Projeto Monstros em Rede!**, uma iniciativa que prepara as crianças para interagir de forma mais **saudável** no **ambiente digital**. Nas próximas páginas, vamos compartilhar com vocês criações, aprendizados, resultados e reflexões que contam um pouco das ações que aconteceram ao longo de **2021**:

**Conheça a coleção de vídeos criados para o projeto.**

**PÁG. 7**

**Saiba como foram as oficinas culturais com educadores.**

**PÁG. 8**

**Inspire-se com a criatividade das escolas e crianças.**

**PÁG. 16**



# MONSTROS EM REDE!

Milhares de crianças aprenderam sobre os cuidados para o uso consciente das novas tecnologias

O projeto **Monstros em Rede** é uma iniciativa da Sésamo e da Sabiá Educacional, patrocinada pelas empresas FTD, Sotreq, Olx e Norsul, e beneficiada pela Lei Federal de Incentivo à Cultura, que durante o ano de 2021 **incentivou crianças, famílias e educadores** a participarem de forma **segura, saudável e criativa** do mundo digital.

As experiências educativas do **Monstros em Rede** giram em torno de quatro vídeos produzidos especialmente para a iniciativa. Neles, os personagens da Sésamo vivem situações desafiadoras e engraçadas que abordam questões como **segurança digital, exposição à tela, engajamento digital e produção audiovisual**.

Para encorajar e facilitar o uso desses vídeos pelos educadores e pelas famílias, desenvolvemos um conjunto de materiais de apoio que incluem um **caderno do educador, oficinas criativas** na forma de vídeos faça-você-mesmo, **roteiros de vivência em família** e **cards de WhatsApp** com dicas e ideias de atividades. Todos esses materiais estão disponíveis de forma gratuita no **site do programa** e podem ser utilizados tanto nos espaços escolares como nos familiares.

O projeto ainda contou com **oficinas culturais** para a formação de educadores, oferecidas de forma remota às redes de cinco municipalidades parceiras: Belo Horizonte, Manaus, Rio de Janeiro, Salvador e São João da Barra. Participaram dessas oficinas formativas **240 educadores**, que multiplicaram os conteúdos para sua rede, envolvendo cerca de **4.000 crianças e suas famílias**.

## DIÁLOGO COM A BNCC

O projeto **Monstros em Rede** dialoga com os diferentes campos de experiência da Educação Infantil, bem como as áreas do conhecimento do Ensino Fundamental definidos na **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Confira abaixo algumas das competências desenvolvidas pelas crianças durante o projeto:

**CONVIVER** Promove interações que permitem às crianças conhecerem os outros e a si mesmas, respeitando e valorizando a diversidade.

**BRINCAR** Encoraja o brincar livre, no qual as crianças vivenciam múltiplas experiências, dão asas à imaginação e ampliam seu repertório cultural.

**PARTICIPAR** Convida as crianças a desempenharem um papel ativo na rotina da família, participando do planejamento de brincadeiras, vivências e rotinas.

**CONHECER-SE** Desperta processos de autoconhecimento nos quais as crianças vão construindo sua identidade e suas comunidades de pertencimento.

**EXPRESSAR** Incentiva diálogos, bem como o uso de diferentes formas de expressão para compartilhar ideias, questões, sentimentos e opiniões.

**EXPLORAR** Estimula a interação com o entorno, manipulando objetos cotidianos e elementos da natureza, resolvendo problemas e experimentando novas habilidades corporais.

## PARCERIA ENTRE EDUCADORES E FAMÍLIAS

Em sintonia com a BNCC, o projeto **Monstros em Rede** procurou valorizar a parceria entre **educadores e famílias**. Para isso, alguns dos materiais educativos foram pensados para serem usados de forma direta por mães, pais e cuidadores, sempre em diálogo com o trabalho realizado nos centros educativos. **Clique aqui** para acessar os **roteiros de vivência em família** no site do programa.



## MONSTROS EM REDE EM NÚMEROS

**240** educadores foram envolvidos, incluindo professores de sala e representantes das equipes técnicas

Cerca de **4 MIL** crianças e famílias foram envolvidas de forma direta

Os vídeos do projeto no **Youtube** foram visualizados mais de

**200 MIL VEZES**

Na **Tv Cultura**, foram mais de

**500 MIL VISUALIZAÇÕES**

O **Festival Digital** do Monstros em Rede teve mais de

**33 MIL ACESSOS**



# CONHEÇA AS MUNICIPALIDADES PARCEIRAS



## SALVADOR

Inspiradas no vídeo “Segurança em primeiro lugar”, as crianças do CMEI Maria Rosa Freire, em Salvador, construíram uma televisão com materiais reutilizados e fizeram um programa em que os pequenos repórteres entrevistavam os colegas sobre segurança no mundo digital.



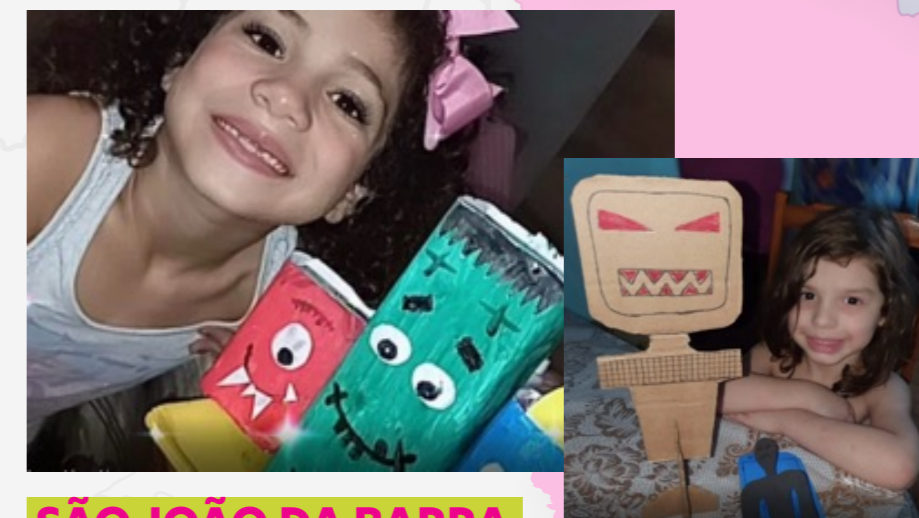
## RIO DE JANEIRO

Para colocar em prática o que aprenderam com o vídeo “Mutirão Digital”, as crianças da EM Professor Fábio César Pacífico, no Rio de Janeiro, organizaram um dia de limpeza nos arredores da escola.



## BELO HORIZONTE

Empolgados com o vídeo “Luz, Câmera, Ação”, as crianças da EMEI Vila Conceição, em Belo Horizonte, idealizaram juntas um personagem para ser o protagonista da produção audiovisual da turma. O boneco foi confeccionado com uma meia e cativou a todos!



## SÃO JOÃO DA BARRA

Na CME Nossa Senhora Aparecida, em São João da Barra, as crianças também se inspiraram no vídeo “Luz, Câmera, Ação” para criarem suas próprias produções audiovisuais. Os protagonistas da história coletiva foram monstrinhos feitos pelas crianças com sucatas encontradas em casa. Tudo aconteceu de forma remota, por chamada de vídeo!



## MANAUS

Depois de assistirem ao vídeo “Na medida certa”, as crianças do CMEI José Bento, em Manaus, construíram um relógio para controlar o tempo de exposição às telas.



# CONHEÇA OS VÍDEOS DO MONSTROS EM REDE

Para refletir com as crianças sobre os **riscos** e as **potencialidades** das novas tecnologias digitais, a Sésamo produziu **quatro novos vídeos** especialmente para o projeto Monstros em Rede. Neles, Elmo, Abby e Come-Come exploram o mundo das telas e aprendem a interagir com elas de forma **saudável**, **segura** e **criativa**, graças às dicas do sábio e atrapalhado amigo Grover.

Cada episódio tem duração aproximada de 5 minutos e foi desenvolvido com a assessoria de especialistas para que as temáticas fossem abordadas de forma **divertida**, **envolvente** e **significativa** ao universo das crianças.

## EIXOS TEMÁTICOS

Para a concepção dos vídeos, estruturamos as práticas de interação com o mundo digital em torno de quatro temas-chave:

### SEGURANÇA DIGITAL

Embora as crianças tenham facilidade para explorar sozinhas as possibilidades do mundo digital, o uso saudável das novas tecnologias requer o envolvimento constante das famílias e educadores. São esses adultos de confiança que vão ensiná-las a evitar aplicativos e links suspeitos, apoiá-las quando se sentirem inseguras diante de algum conteúdo e orientá-las a participarem das redes com cuidado e responsabilidade.

### LIMITE DA EXPOSIÇÃO À TELA

É difícil uma criança não ser atraída pelo mundo digital, com todas as cores, sons e recursos que ele oferece. Muitas acabam passando o dia inteiro na frente do tablet ou do celular, entre jogos, bate-papo com os amigos, atividades remotas, músicas ou vídeos. O papel das famílias e educadores é oferecer um contraponto e lembrá-las das coisas incríveis e divertidas que podem fazer fora das telas.

Segundo a coordenadora de conteúdo educacional da Sésamo, Priscila Ramalho, os personagens conseguem trazer discussões sobre tecnologia e comportamentos para perto do dia a dia das crianças. "As crianças se identificam com as situações vividas pelos personagens e acabam incorporando os aprendizados de forma **espontânea**", explica.

Os quatro episódios, assim como os demais materiais do projeto, estão disponíveis de forma **digital**, **gratuita** e com **acessibilidade** (libras, legenda e audiodescrição) no **site da Sésamo**. Eles podem ser utilizados em espaços educativos e comunitários, ou ainda de forma direta pelas famílias.

### ENGAJAMENTO DIGITAL

A internet alterou profundamente a forma como as pessoas se comunicam. Hoje, as crianças crescem sabendo que é possível trabalhar de forma colaborativa com pessoas em diferentes lugares, de perto e de longe. Educadores e famílias podem ajudá-las a dar mais sentido a esses momentos, além de ensiná-las a dialogar de forma respeitosa, ética e construtiva.

### PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

As tecnologias digitais popularizaram a produção e o compartilhamento de imagens, vídeos e áudios. E uma parte cada vez maior desses conteúdos é criada por crianças. Com os devidos cuidados para garantir a privacidade e a segurança, essa experiência permite que elas tenham uma participação mais ativa no mundo virtual, usando diferentes linguagens de expressão para expor suas visões de mundo.

# CONFIRA OS QUATRO NOVOS EPISÓDIOS DA COLEÇÃO



## EPISÓDIO 1 SEGURANÇA EM PRIMEIRO LUGAR

Elmo, Abby e Come-Come aprendem com Grover algumas dicas para interagir, se divertir e se comunicar de forma segura no mundo digital.



## EPISÓDIO 2 NA MEDIDA CERTA

Elmo, Abby e Come-Come aprendem sobre a importância de limitarem o tempo de uso dos dispositivos digitais e de incluírem na rotina momentos para se exercitarem, brincarem ao livre, criarem e relaxarem.



## EPISÓDIO 3 MUTIRÃO DIGITAL

Elmo, Abby e Come-Come se envolvem num projeto para a melhoria da praça da Vila, mostrando como é possível usar as tecnologias para debater e transformar questões do mundo real. Ao acompanhar essa aventura, as crianças também são motivadas a se engajarem em ações coletivas a partir do mundo digital.



## EPISÓDIO 4 LUZ, CÂMERA, AÇÃO

Elmo, Abby e Come-Come aprendem a gravar um vídeo para compartilhar com os amigos uma história que criaram.

# OFICINAS CULTURAIS COM EDUCADORES

No segundo semestre de 2021, reunimos os educadores das redes públicas de ensino parceiras para um **aprofundamento sobre os quatro eixos temáticos do projeto**. Cerca de **200 educadores** participaram das oficinas de formação, e **40 representantes** das Secretarias de Educação participaram do encontro com as equipes técnicas.

Juntos, refletimos sobre as práticas existentes e discutimos estratégias para, em parceria com as famílias, **incentivar as crianças a** manterem uma relação **saudável, segura e criativa** com a internet e com os dispositivos digitais. A formação também foi importante para **encorajar** o uso **criativo e significativo** dos audiovisuais como um recurso pedagógico valioso, sobretudo em tempos de distanciamento social.

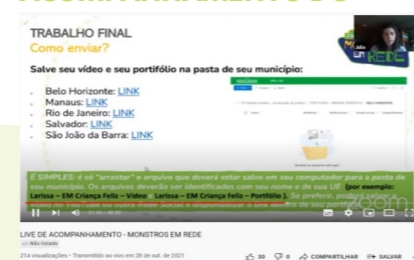
Cada municipalidade parceira participou de uma live de apresentação do projeto, de duas **oficinas de formação cultural** e de dois encontros para acompanhamento e socialização de práticas, tudo de forma remota. Os educadores participantes receberam um certificado com carga total de 20 horas de participação e foram convidados a atuar como mobilizadores nas Unidades Educacionais.

31 DE AGOSTO  
OFICINA COM  
EQUIPES TÉCNICAS

9 DE SETEMBRO  
LIVE PARA APRESENTAÇÃO  
DO PROJETO



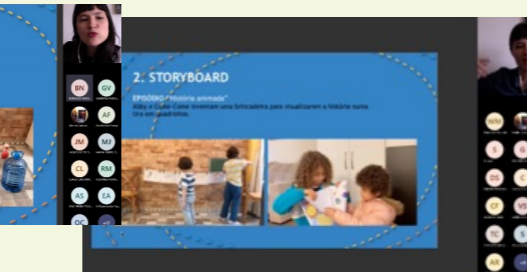
28 DE OUTUBRO  
ENCONTRO REMOTO PARA  
ACOMPANHAMENTO DO



SETEMBRO E OUTUBRO  
OFICINAS CULTURAIS



OFICINA CULTURAL 2



2 DE DEZEMBRO  
ENCONTRO REMOTO PARA  
SOCIALIZAÇÃO DE PRÁTICAS



## COM A PALAVRA, AS FORMADORAS

**IVELISE FORTIM**  
FORMADORA DA OFICINA CULTURAL 1  
GERAÇÃO DIGITAL

A pandemia tornou-se um grande desafio para os educadores, pois além das questões que envolvem as crianças (tais como segurança digital, limite de exposição à tela, engajamento digital), foi preciso adaptar o ensino para um sistema online. Durante a oficina, discutimos sobre alguns problemas que os educadores enfrentaram durante essa adaptação. Um tema que esteve sempre presente foi a dificuldade de acesso e conectividade dos alunos. Também foi assunto frequente a dificuldade dos professores com algumas ferramentas digitais.



**MAYA GUIZZO**  
FORMADORA DA OFICINA CULTURAL 2  
PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

A pandemia tornou-se um grande desafio para os educadores, pois além das questões que envolvem as crianças (tais como segurança digital, limite de exposição à tela, engajamento digital), foi preciso adaptar o ensino para um sistema online. Durante a oficina, discutimos sobre alguns problemas que os educadores enfrentaram durante essa adaptação. Um tema que esteve sempre presente foi a dificuldade de acesso e conectividade dos alunos. Também foi assunto frequente a dificuldade dos professores com algumas ferramentas digitais.



## CADERNO DO FACILITADOR

Para facilitar a interação com os vídeos e outros materiais do projeto por qualquer educador que se interesse pelo tema, a Sésamo criou um **Caderno do Facilitador**, que apresenta os diferentes temas abordados e traz **ideias** para o uso dos materiais em espaços educativos e comunitários. Ele pode ser baixado gratuitamente do site do **Monstros em Rede**, [clcando aqui](#).



## RELATO DOS EDUCADORES

“O projeto traz uma série de pautas atuais que merecem atenção, como o uso indevido do celular, computador, televisão, tablet e afins, promovendo a reflexão sobre o modo de usar essas ferramentas tecnológicas e demonstrando os riscos relacionados a exposição excessiva à tela. Acredito que o desenvolvimento do projeto na nossa instituição deve ocorrer durante todo ano, em razão da sua importância”

*Professoras Adriana e Thais, do Centro Educacional Alicerce para a Vida, em **Belo Horizonte***



“Nosso projeto de audiovisual surgiu da dobradura de um papel para construção de um barco. O passo-a-passo da dobradura foi gravado pelo professor e as famílias reproduziram (e recriaram!!) o barco em suas casas. Cada criança inventou sua historinha, do seu jeitinho, incentivada pelas famílias. A professora uniu as ideias numa história-poema coletiva, que foi sendo contada durante a viagem do barquinho. Seguindo as dicas das oficinas formativas, utilizamos como recursos visuais: Stop motion, Massinha, Pintura e Dobradura. Tudo com celulares de uso pessoal, aplicativos de edição de foto/vídeo e algumas imagens da internet. Foi um verdadeiro nó de marinheiro para abranger os Eixos temáticos, mas focamos na Segurança Digital e na diversão, sempre! Para o futuro incerto, assim como as mudanças dos ventos, esperamos que nosso trabalho seja visto e compartilhado por muitas tripulações que se arriscam nas marés tecnológicas, tão atuais e essenciais, e que sejam ferramentas utilizadas para o bem, para educar e para descobrir talentos”

*Professora Ana Paula Motta, da Creche Municipal Maria da Conceição dos Santos Campos, em **São João da Barra**.*



“Muito importante esta proposta do Monstros em Rede. Com o aumento do uso de redes sociais tanto pelos adultos quanto pelas crianças pequenas, neste período de pandemia, se fez necessário aprender a usar as redes sociais de modo seguro e consciente. O uso das redes possibilitou e modificou as formas de interação, comunicação, entretenimento, sobretudo quando as crianças foram privadas do convívio e acesso a escola. O computador se tornou o principal recurso de interação e aprendizagem”.

*Vice-gestora Kellyne Garrido, do CMEI Associação Cristã Feminina, em **Salvador**.*



“Em meio a uma geração digital, onde as crianças têm acesso aos dispositivos digitais cada vez mais cedo, o projeto contribui para o uso construtivo dessas tecnologias, inspirando e cultivando bons hábitos e práticas. Aprendi muita coisa. Além de auxiliar as famílias dos meus alunos em casa, o projeto também me ajudou a usar as tecnologias de forma consciente e segura com a minha filha de 2 anos de idade, que já está descobrindo esse mundo digital. Monstros em Rede é criativo, colorido, atrativo e divertido, e seus conteúdos são significativos para a nossa atual realidade.”

*Professora Maria Cristina Sendão, do CMEI Moacir Andrade, em **Manaus***



“Achamos incrível essa aventura com os Monstros em Redes da Vila Sésamo! Brincamos e aprendemos muito! O projeto contribuiu com o projeto anual “Educar Conectando Saberes”, do nosso EDI, de várias maneiras: apresentando o mundo da Vila Sésamo às crianças; promovendo um maior conhecimento do mundo digital e dos símbolos utilizados na internet, bem como uma maior interação entre os alunos; conscientizando sobre os perigos da Internet; ensinando a reaproveitar materiais para a construção de objetos; e incentivando a participação das famílias”.

*Equipe do EDI Edmundo da Luz Pinto, no **Rio de Janeiro***



### MAIS RESULTADOS

Confira o registro dos resultados dos projetos desenvolvidos por algumas das escolas que participaram do **Monstros em Rede** (clique no botão ao lado do nome das escolas para acessar):

- ▶ EDI Edmundo da Luz Pinto
- ▶ EDI Edmundo da Luz Pinto
- ▶ EDI Professora Simone Sousa Pimentel
- ▶ EDI Aníbal Machado
- ▶ EDI Maria Amélia Castro e Silva Belfort
- ▶ CMEI José Bento Monteiro

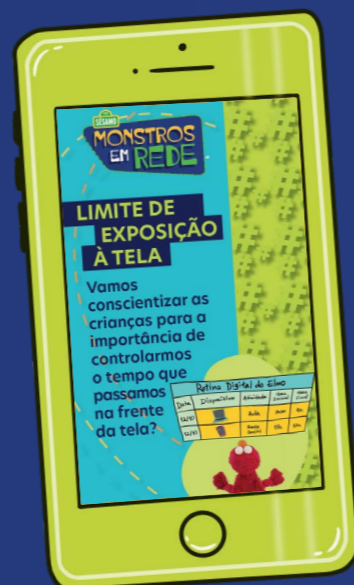
# PARCERIAS ENTRE AS ESCOLAS E AS FAMÍLIAS

A **parceria** entre educadores e famílias tem um papel-chave em qualquer projeto pedagógico, pois é em casa que as crianças cultivam e aprofundam os **conhecimentos** e **vivências** construídos na escola, e vice-versa. No caso do **Monstros em Rede**, isso faz ainda mais sentido, pois é no ambiente doméstico que os celulares, tablets e outros dispositivos digitais se fazem mais presentes na vida das crianças. “As famílias precisam estar preparadas para orientá-las na interação com o mundo virtual de **forma saudável, segura, responsável e criativa**”, explica a coordenadora de projetos da Sésamo, Larissa Seolim.

Para valorizar o papel educativo de mães, pais e cuidadores, o projeto desenvolveu **recursos educativos** que podem ser usados diretamente por eles, sempre **fomentando o diálogo** com as unidades educacionais. Esses materiais podem ser impressos nas instituições educativas ou enviados de forma digital para as famílias.

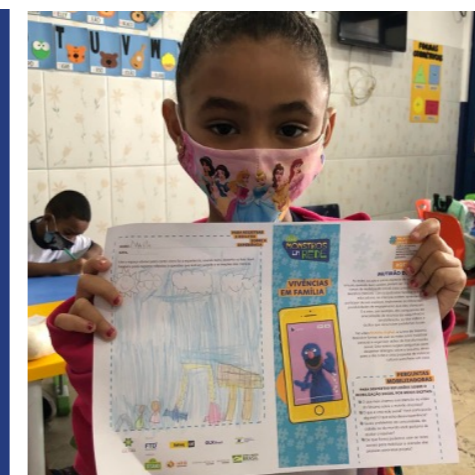
## VIVÊNCIAS EM FAMÍLIA

Oito roteiros com dicas e propostas de vivências para incentivar as famílias a interagirem com os meios digitais de forma saudável, segura e criativa.



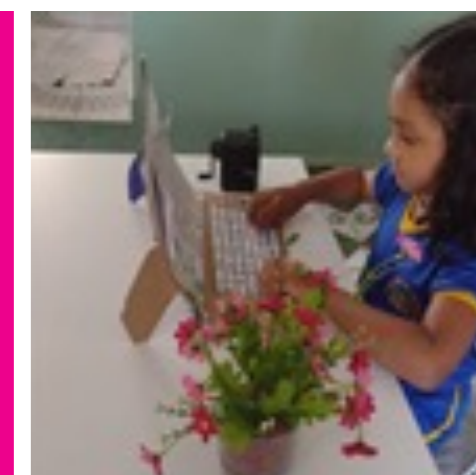
## COLEÇÕES DE CARDS

São quatro coleções, uma para cada eixo temático, com cartões para serem enviados via plataformas digitais para as famílias.



“É muito importante que os pais estejam atentos ao que seus filhos assistem na internet. Muitas programações tem a faixa etária permitida, mas o conteúdo não é adequado para as crianças.”

*Jeane Fenelon, mãe de aluno do CMEI Profª Santina de Castro, em Manaus*



“Não pode abrir mensagem de estranhos na internet, só pode da sua avó e dos seus amigos. A mãe tem que botar o desenho para assistir e tem que estar acompanhado do responsável!”

*Carlos Daniel, aluno do CMEI Profª Santina de Castro, em Manaus*

“Na correria do dia a dia, nem sempre refletimos sobre o impacto que as tecnologias podem ter na vida das crianças e das famílias. O projeto nos ajuda nesse processo e a propor outras possibilidades de diversão para as crianças.”

*Nilcimare, mãe de aluno da EMEI Jaqueline, em Belo Horizonte*

“O projeto para diminuir o tempo no celular é muito bom. Eles ficam dia inteiro nisso e nem brincam mais... Tem tanta brincadeira boa antiga. Minha filha gostou muito das atividades que vieram para casa.”

*Maressa, mãe de aluna da EM Olimpia do Couto, no Rio de Janeiro*



“A escola precisa pensar, falar e interagir de forma significativa com as telas e as tecnologias. O projeto traz um tema muito atual na vida de todos nós, que não pode ser ignorado e precisa ser colocado em pauta.”

*Margarete, coordenadora da EMEI Jaqueline, em Belo Horizonte*



# CRIANDO AUDIOVISUAIS COM ABBY E COME-COME



No projeto **Monstros em Rede**, as crianças vão além do papel de espectadoras ou consumidoras de conteúdos na Internet. Elas aprendem a **usar as tecnologias para se expressarem** sobre o mundo que as cerca, criando suas próprias narrativas em **vídeos**, **áudios** ou **fotos**.

Para incentivar esse **protagonismo** dos pequenos, o projeto criou uma série de vídeos curtos no estilo **"faça-você-mesmo"** ensinando os principais passos para a

gravação de uma história em vídeo. Chamados de **Oficinas criativas com Abby e Come-Come**, esses audiovisuais mostram os personagens da Sésamo se aventurando pelas diferentes etapas de uma produção audiovisual, e **convidam as crianças** a fazerem o mesmo.

Abaixo, você conhece a lista de **Oficinas Criativas**. A playlist completa **está disponível de forma digital**, gratuita e com acessibilidade (libras, legenda e audiodescrição) no **site da Sésamo**, e pode ser usada em espaços educativos e comunitários, ou ainda de forma direta pelas famílias.

## AS CRIANÇAS SE DIVERTIRAM CRIANDO OS PROJETOS AUDIOVISUAIS

"Foi muito legal pintar as telas. Me diverti muito!"  
*Kauan, aluno da EMEI Jaqueline, em Belo Horizonte*

"Foi fantástica essa apresentação. Ai, fiquei nervosa!"  
*Tâmara, aluna da Escola Hilda Fortunato de Castro, em Salvador*

"Foi um trabalho desafiador diante do curto espaço de tempo. Porém, logo me apropriei do universo da encenação, me envolvi junto com as crianças, observando as dificuldades de cada uma, em ter que associar realidade e dramatização. Foi algo positivo e que deu um resultado surpreendente".  
*Elisângela, Professora da Escola Hilda Fortunato de Castro, em Salvador.*

"Eu gostei muito da brincadeira de vestir roupa diferente; é legal demais a gente escolher".  
*Pietra Beatriz, aluna da EM Olimpia do Couto, no Rio de Janeiro.*

"Foi muito bacana observar o interesse e a participação das crianças na produção do vídeo. Ao mesmo tempo que elas se divertiram, aprenderam e refletiram sobre um assunto muito importante."  
*Duci, monitora da turma da EMEI Jaqueline, em Belo Horizonte*



### STORYBOARD

Neste vídeo, Abby e Come-Come inventam uma brincadeira para construir e visualizar a história que criaram juntos, como em um "storyboard" – uma sequência de desenhos com o esboço das principais cenas da história, como em uma tira em quadrinhos. Para o seu "storyboard", Abby e Come-Come criam uma moldura para que a tirinha se movimente como num cineminha manual.



### OBJETOS DE CENA

Neste vídeo, Abby e Come-Come criam objetos para encenar a história que inventaram juntos. Eles fazem isso de forma simples e divertida, reutilizando materiais e dando novos usos a objetos que encontram pela casa.



### HORA DO FIGURINO

Neste vídeo, Abby e Come-Come criam o figurino que vão usar para representar os personagens da sua história. Para isso, reutilizam materiais e transformam objetos do dia a dia.



### TREINANDO O OLHAR

Neste vídeo, Abby e Come-Come exercitam o olhar e experimentam diferentes perspectivas enquanto brincam com uma câmera de faz de conta criada por eles mesmos, com caixas de papelão.



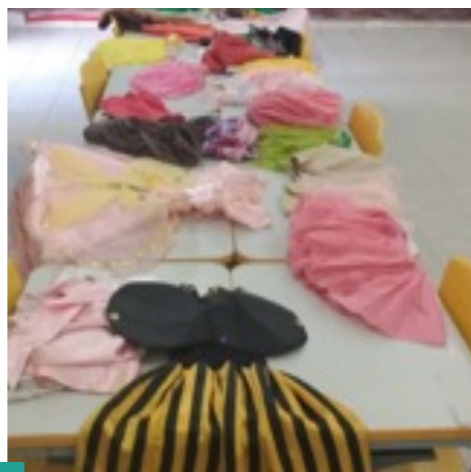
### A LIVE!

Neste vídeo, Abby e Come-Come fazem uma live para apresentar a encenação da sua história para os amigos. E também ensinam alguns exercícios para controlar a ansiedade e preparar o corpo antes de entrar em cena.

## LUZ, CÂMERA... E CRIANÇAS EM AÇÃO



Na EM Hilda Fortuna de Castro, em **Salvador**, as crianças se divertiram provando e escolhendo o figurino para encenar a história que criaram. [Confira o vídeo aqui.](#)



No CMEI José Bento, em **Manaus**, as crianças participaram ativamente de todas as etapas da produção audiovisual: desde o desenvolvimento da história coletiva e dos personagens e cenário até a construção de uma câmera e o ensaio antes da gravação. [Confira o vídeo aqui.](#)



No CMEI Abdias Nascimento, em **Salvador**, as crianças construíram os personagens para criação do audiovisual. [Confira o vídeo aqui.](#)



No CMEI Maria Rosa Feire, em **Salvador**, as crianças usaram luzes e sombras para criar histórias. [Confira o vídeo aqui.](#)



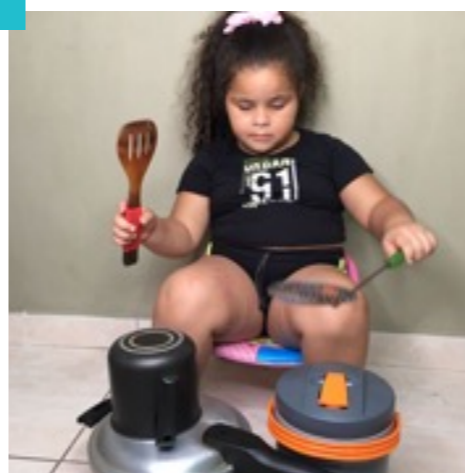
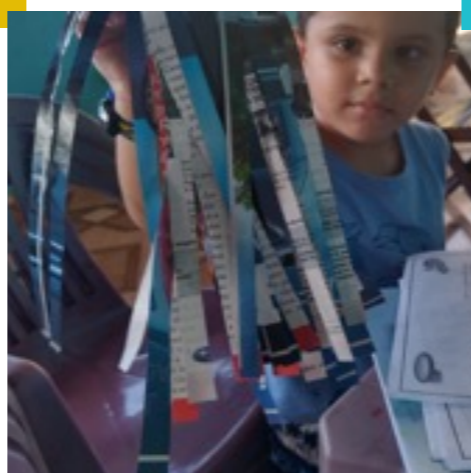
No CMEI Associação Cristã Feminina, também em **Salvador**, as atividades incluíram fotomontagem e construção do cenário. [Confira o vídeo aqui.](#)



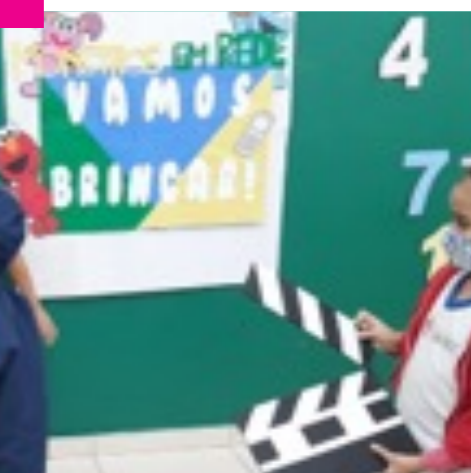
No CM M<sup>ª</sup> Alaíde do Espírito Santo, em **São João da Barra**, as crianças usaram diferentes materiais para produzir os sons para a filmagem. [Confira o vídeo aqui.](#)



As crianças da EMEI Jaqueline, em **Belo Horizonte**, produziram o vídeo "O que fazer quando não se está no celular?". O processo está em sequência nas fotos e você pode conferir o vídeo aqui.



Na EM Ayrton Senna da Silva, no **Rio de Janeiro**, as crianças criaram pôsteres para divulgar a sua produção audiovisual. Foi feita uma votação e o desenho da direita foi o vencedor. [Confira o vídeo aqui.](#)



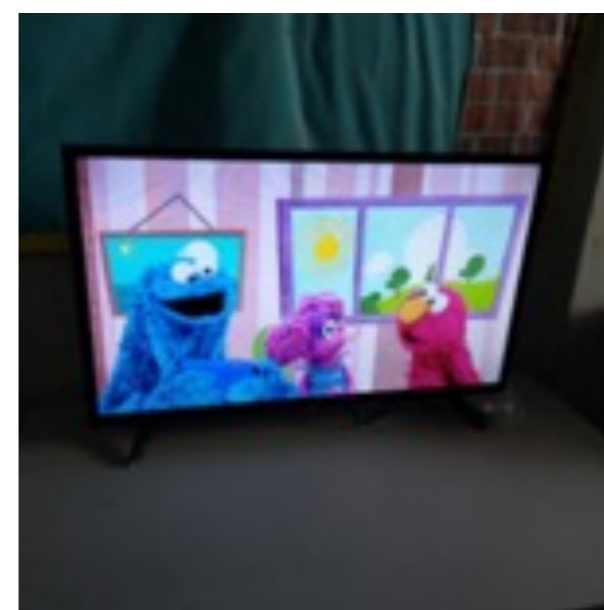
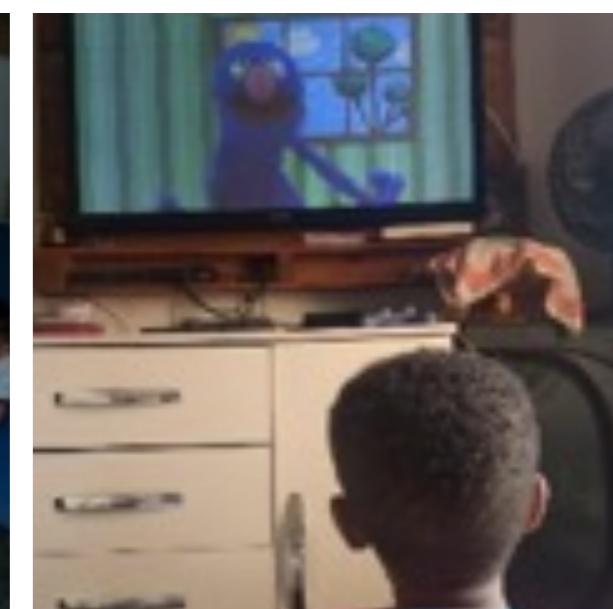
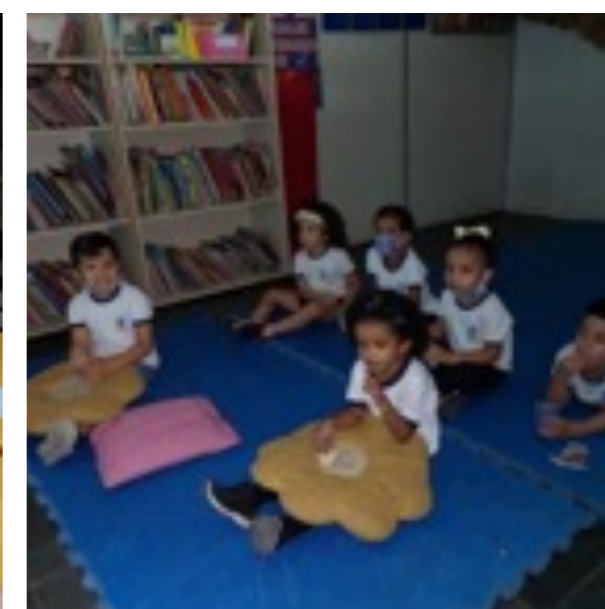
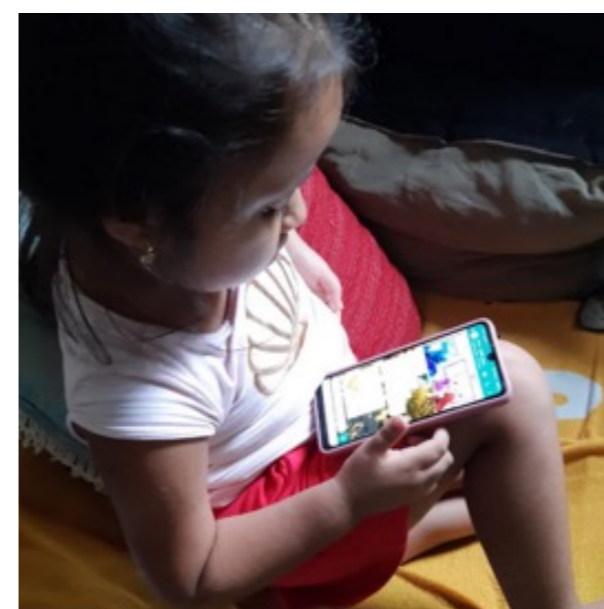
# DIA DAS CRIANÇAS COM DIVERSÃO ONLINE



Para celebrar a **Semana das Crianças** em outubro, a Sésamo, a Sabiá e as empresas parceiras do projeto realizaram o **Festival Digital: Monstros em Rede**. Foi um encontro online com crianças e famílias, transmitido pelo Youtube, estrelado pelos queridos personagens Elmo, Abby, Come-Come e Grover. Durante a atividade foram apresentados uma série de **conteúdos divertidos e lúdicos** sobre os temas do projeto, incluindo **vídeos, músicas, dicas e atividades** para fazer em família.

“Por meio do **Festival Digital** queremos sensibilizar as crianças de todo o Brasil sobre a importância de **interagir de forma segura, criativa, respeitosa e equilibrada** com as telas no universo digital. O nosso objetivo é que as famílias conheçam os diferentes materiais dos projetos que estão disponibilizados de forma gratuita no site da Sésamo para apoiar as crianças a navegarem na internet e utilizarem os dispositivos digitais de forma adequada e **construtiva**”, conta Julia Tomchinsky, Diretora de Educação e Impacto Social da Sésamo no Brasil.

O vídeo do festival está disponível no canal da Sésamo no Youtube, e já teve mais de **33 mil visualizações**. Isso nos permitiu levar os conteúdos do projeto a **um público bem maior** do que o contemplado diretamente pelas ações junto às municipalidades parceiras.





Patrocínio:



Realização:



SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA

MINISTÉRIO DO TURISMO

