

# O POLÍGRAFO, a verdade & o Outro!

**PROPS**

 **POLITÉCNICO  
DE SANTARÉM**

**CIAC.**  
CENTRO DE INVESTIGAÇÃO  
EM ARTES E COMUNICAÇÃO

 **UAlg**  
UNIVERSIDADE DO ALGARVE

**fct**  
Fundação  
para a Ciência  
e a Tecnologia



**Título:** *O Polígrafo, a Verdade e o Outro!*

**Conceito:** Maria Potes Barbas Professora (Coordenadora Principal) Cristina Novo (Professora Adjunta)

**Grafismo e Paginação:** Juan Escribano Loza, Ana Gavina e Alexandre Martins



O conteúdo deste trabalho pode ser usado sob os termos da licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0). Qualquer distribuição mecânica, eletrônica ou digital adicional deste trabalho deve manter a atribuição ao(s) autor(es), o título do trabalho, o detentor global dos direitos autorais e não deve ser destinada a fins comerciais.

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto 2022.04406.PTDC PROPS.

DOI do Projeto PROPS: [10.54499/2022.04406.PTDC](https://doi.org/10.54499/2022.04406.PTDC)

# ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>1</b>
<b>COMPETÊNCIAS</b>	<b>3</b>
<b>PALAVRAS CHAVE</b>	<b>3</b>
<b>DURAÇÃO</b>	<b>3</b>
<b>PÚBLICO-ALVO</b>	<b>3</b>
<b>RESUMO</b>	<b>4</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>6</b>
<b>CONTEXTO</b>	<b>7</b>
<b>RECURSOS NECESSÁRIOS</b>	<b>8</b>
Ambientes de aprendizagem	8
Materiais	8
Guia com descrição funcional	8
<b>ATIVIDADES</b>	<b>11</b>
A1 – Introdução e visão geral do tema	11
A2 – Partilha das primeiras ideias em grupo	11
A3 – Pensar criticamente e construir conhecimento colaborativo	12
A4 – Discussão em grande grupo	12
A5 – Conclusão, revisão da narrativa e produção do ebook	12
A6 – Apresentação e partilha dos ebooks na Biblioteca Escolar e disseminação	13
<b>CONCLUSÃO</b>	<b>14</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>15</b>

## INTRODUÇÃO

O itinerário pedagógico que aqui apresentamos, pressupõe uma abordagem de aprendizagem personalizada e diversificada, de modo a permitir a construção de conhecimento sobre o tema do “discurso de ódio *online*”, adequada à experiência e à necessidade de cada estudante. Em vez de seguir as orientações de um currículo padrão, e de se definir que todos atingem os mesmos objetivos, aqui queremos que exista espaço para percursos individualizados com adequação aos objetivos individuais em convergência com os de grupo, conforme as experiências vividas ou os interesses de cada um. Sobretudo, queremos que se potenciem algumas das competências previstas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (Despacho n.º 6478/2017, 26 de julho), sempre com a liberdade de adequação do docente responsável, aquilo que considere ser o melhor interesse do grupo.

Muito embora este itinerário pedagógico se centre maioritariamente nas disciplinas de Cidadania e Desenvolvimento, Tecnologias de Informação e Comunicação e Português, do 2º e 3º ciclos do ensino básico, pode ser implementado explorando outras áreas de conteúdo ou disciplinas, como as de Educação Artística ou Línguas Estrangeiras. Isso poderá estar relacionado com a intencionalidade do(s) docente(s), com as necessidades identificadas no grupo de estudantes, ou ainda, com as suas motivações e interesses.

Atualmente as crianças têm cada vez mais, acesso precoce à Internet e às redes sociais, o que lhes traz muitos benefícios, mas também alguns desafios para os quais não estarão preparadas, como é o caso do discurso de ódio *online*. É importante que os professores e as famílias as ajudem a compreender o que é o discurso de ódio e como ele pode afetar as pessoas. O discurso de ódio envolve mensagens que atacam ou discriminam alguém com base na sua religião, raça, origem nacional, género, ou outras características. Ensinar as crianças a reconhecerem essas atitudes e a responderem de maneira positiva e com respeito é essencial para promover um ambiente digital mais seguro e inclusivo. Neste contexto, a Educação para a Cidadania Digital torna-se crucial. Como educadores, temos a responsabilidade de incentivar a empatia e o respeito, mostrando a importância de tratar todos com dignidade, tanto *online* quanto *offline* e de formar cidadãos conscientes e responsáveis.

O itinerário pedagógico “O Polígrafo, a Verdade e o Outro!” insere-se no projeto [PROPS – Narrativas Interativas Propõem Discurso Pluralista](#) (2023-2024), financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia e foi desenvolvido no Pólo de Literacia Digital e Inclusão Social, do Instituto Politécnico de Santarém, ligado ao CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação, da Universidade do Algarve.

---

## COMPETÊNCIAS

(Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória)

### Informação e Comunicação

- Seleção e análise de informação
- Produção de narrativas
- Divulgação de produtos

### Pensamento Crítico e Pensamento Criativo

- Identificar, analisar e dar sentido à informação pesquisada
- Integrar experiências vividas e ideias criadas
- Tomar decisões ou argumentar a partir de diferentes premissas

### Relacionamento Interpessoal

- Interação com os outros
- Comunicação em diferentes contextos sociais e emocionais; expressar e gerir emoções

---

## PALAVRAS CHAVE

- Interações e relações interpessoais
- Discurso de ódio *online*
- Bem-estar *online*

---

## DURAÇÃO

- 3 horas

---

## PÚBLICO-ALVO

- 2º e 3º ciclo do ensino básico –10 a 14 anos

## RESUMO

Para este itinerário pedagógico, partimos de uma metodologia baseada nalguns princípios da *flipped classroom*, em que os estudantes iniciam autonomamente o estudo de um conteúdo, a partir de recursos multimédia, nomeadamente, vídeos que exploram constituindo “motor” e lhes permitam construir algumas anotações e ideias sobre um tema que irá ser abordado em sala de aula. A partir de discussões e reflexões em grande e pequeno grupo, assim como, de atividades colaborativas, o grupo vai percorrendo este itinerário desenvolvendo competências pessoais e interpessoais previstas no “Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória” que implicarão colaboração, comunicação, pensamento crítico, criatividade e inteligência emocional.

Os jovens adolescentes são particularmente atraídos pelos conteúdos apresentados nas redes sociais, sejam eles de apelo à informação, à comunicação ou à exposição pública. Também os jogos *online* são uma das formas de eles projetarem a sua presença e imagem no digital. Isso pode acontecer na jogabilidade *offline*, assim como, na participação em comunidades *online*. Nestes ambientes, assim como nas redes sociais, surgem muitas vezes momentos de desconforto e tensão entre utilizadores ou jogadores, que podem escalar, levar ao uso de linguagem violenta e ao discurso de ódio *online*. Segundo o Conselho da Europa (Recomendação do Comité de Ministros CM/Rec (1997/ 20), este conceito inclui formas de expressão que incitam, e disseminam o racismo, a xenofobia, o antissemitismo ou outras formas de ódio, apelando mais recentemente à criminalização deste e à assunção de que a liberdade de expressão não pode servir de escudo a este tipo de discurso.

Neste caso, vamos retratar um episódio numa cidade imaginada que enfrenta uma ameaça das forças do mal, onde devemos encontrar soluções para o ambiente de veneno, discurso de ódio e discriminação que se vive no seio da sua população. Para isso, a Sociedade dos Defensores do Bem-Estar *Online* entra em ação no combate aos Trolls Digitais e os seus membros terão a missão de restabelecer a harmonia e respeito pelo outro.

Este itinerário, como referimos, começa com uma atividade autónoma em que os estudantes são convidados a visualizar, previamente e de preferência em casa, um

vídeo interativo, onde se aborda o tema do “Discurso de Ódio”. A partir de um guião que orientará a atividade, espera-se que o estudante individualmente consiga anotar algumas ideias e responder a alguns desafios colocados no vídeo para a posterior discussão em sala de aula. Esta é também uma oportunidade para rever o que estudaram em anos anteriores sobre direitos humanos, equilíbrio e bem-estar. O itinerário pedagógico continua em sala de aula recorrendo a uma árvore de decisão, a um jogo *online* “Simulador YouTuber” e finaliza com a conceção colaborativa de um ebook, estando presentes em cada momento guiões que sugerem as orientações gerais ao grupo.

---

## OBJETIVOS

Na Era digital, os cidadãos em geral e as crianças e os jovens em particular têm grande necessidade de aprender a viver e a estar no mundo virtual (*online*) como no mundo físico (*offline*). O facto de terem a sensação de camuflagem através de um ecrã, não quer dizer que estejam efetivamente “protegidos” e muito menos que as regras de comportamento, relacionamento interpessoal, bem-estar e honestidade devam ser diferentes. É preciso aprender a estar *online*, a reduzir a tolerância ao discurso de ódio e a participar em ações de cidadania digital que se preocupam com a violação dos direitos humanos e promovam uma utilização segura da Internet. Para isso construímos este itinerário pedagógico que tem como objetivos:

1. Sensibilizar para o discurso de ódio *online* e os riscos que lhes estão associados.
  2. Prevenir comportamentos violentos *online* e que violem os direitos humanos.
  3. Desenvolver formas de participação na comunidade educativa e de promoção da cidadania digital como um bem individual e comum.
-

## CONTEXTO

Este itinerário aborda questões associadas à sensibilização para a prevenção e denúncia do discurso de ódio *online*. Desenvolve-se em vários ambientes de aprendizagem seguindo uma metodologia próxima da sala de aula invertida. Baseia-se no trabalho individual e colaborativo dos estudantes, orientado e autónomo, em que os alunos identificam alguns aspetos da temática, explorando-os na escola e em casa, através de várias estratégias de debate, de reflexão e de escrita, e encontrando soluções por meio de atividades práticas que posteriormente serão apresentadas e partilhadas com a comunidade educativa.

A narrativa “O Polígrafo, a Verdade e o Outro!” parte de uma viagem pela justiça e pela verdade, em que os Defensores do bem-estar digital são convocados para uma missão especial. A comunidade *online*, enfrenta uma ameaça provocada pelas forças do mal que andam a espalhar o discurso de ódio e a discriminação. Esta história começa numa cidade chamada Ciberlândia, onde todos os habitantes vivem em harmonia e respeito mútuo. Porém, um dia a cidade foi invadida por criaturas malvadas chamadas Trolls Digitais, que usavam as redes sociais para espalhar mensagens falsas e de ódio. É neste ambiente que o personagem principal (que deve ser encarnado pelos alunos) tem vivido desde que aderiu ao jogo “Invasão da Ciberlândia e os Trolls Digitais” tendo sido escolhido para o papel de presidente desta importante comunidade *online*. Vejamos como, em conjunto com os outros, personagens irão reagir e ajudar a cidade Ciberlândia a repor a verdade dos factos, a denunciar a insegurança vivida, as ameaças ferozes e a desarmonia *online*.

Espera-se que os estudantes tomem consciência individual e enquanto grupo que as ações e palavras *online* têm impacto na vida dos outros. Para as idades dos estudantes parte-se da premissa que 3 horas (90 min. + 90 min.) será o tempo adequado ao desenvolvimento deste itinerário. Contudo, o docente terá sempre a liberdade de o adaptar de acordo com o perfil da sua turma, podendo isso alterar o tempo de duração ou mesmo os objetivos de aprendizagem identificados.

## RECURSOS NECESSÁRIOS

### Ambientes de aprendizagem

- Casa
- Escola (sala de aula ou exterior)

### Materiais

- Computador
- Guiões, disponíveis *online* ou em papel
- Caneta ou lápis e papel se quiserem tomar notas ou concluir a narrativa em papel

### Guia com descrição funcional

O itinerário pedagógico está pensado para se poder desenvolver em vários ambientes de aprendizagem, podendo o conteúdo ser estudado em casa; e as atividades para o aprofundar e sistematizar serem realizadas em sala de aula. Cada estudante tem a oportunidade de assumir um papel ativo na construção da sua própria aprendizagem, tornando-se protagonista e decisor em atividades individuais que convergem sempre para decisões de pequeno ou grande grupo.

O professor assume o papel de mediador, moderador e orientador das aprendizagens dos seus alunos, deixando as orientações para o grande grupo e circulando pelos pequenos grupos. Este recurso tem, assim, o objetivo de direcionar e orientar os estudantes na construção do seu próprio conhecimento. Cada atividade deste itinerário pedagógico baseia-se no trabalho individual, colaborativo, orientado e autónomo, onde os alunos exploram recursos educativos digitais em várias estratégias de trabalho de grande e pequeno grupo. Através do debate, da reflexão encontram-se soluções por meio de atividades práticas que serão partilhadas com a comunidade educativa.

Parte-se de uma atividade orientada que os convida, em primeiro lugar, a visualizar um vídeo sobre “Discurso do ódio | O que podemos fazer” [[Anexo I](#)], sendo este recurso da responsabilidade do Instituto Português do Desporto e Juventude. Após a visualização do vídeo os estudantes são convidados a voltar a visualizá-lo, mas desta vez de forma interativa, ou seja, são convidados a responder a algumas questões

sobre o seu conteúdo, à medida que a ação vai decorrendo. Para melhor documentarem e aprofundarem esta temática, são ainda convidados a explorarem alguns recursos pedagógicos *online* na página do Centro Internet Segura, na página do movimento “Ódio Não” e no podcast do Programa ZigZaga na Net.

Em sala de aula tomam o primeiro contacto com a premissa da narrativa que servirá de gatilho a este itinerário [Anexo II]. Trata-se do início de uma história cujo final será definido por cada pequeno grupo em aula, ilustrando e transformando toda a história num livro digital. Depois de lerem a história em silêncio e em voz alta, chega o momento de avançar para a atividade seguinte e começar a ajudar a personagem João a tomar decisões relacionadas com o discurso de ódio que invadiu a cidade do jogo de que ele é fã e presidente da comunidade de jogadores [Anexo III]. Neste papel, o João tem grandes responsabilidades e está sujeito a grandes níveis de cansaço e stress no contacto com os outros jogadores. Para poderem testar os níveis de ansiedade que as comunidades e seguidores *online* podem desencadear em cada um, os alunos são convidados a jogar o jogo “Simulador YouTuber” [Anexo IV]. Rodando papéis dentro do grupo, os alunos podem jogar, tomar decisões e depois discutir algumas ideias para encontrarem um final para a narrativa que leram.

Afinal como vão ajudar o João a repor na Ciberlândia a verdade dos factos e a denunciar a insegurança vivida, as ameaças ferozes e a desarmonia *online*? Sem esquecer claro que os Trolls estão espalhados pela cidade e a sua pegada pode ser uma grande ajuda para voltarem todos à serenidade habitual.

*Pensem lá o que é que o João terá feito quando percebeu que a sua comunidade online estava a começar a comportar-se como os Trolls Digitais?*

*Como é que o João usou as suas habilidades do jogo para resolver os problemas na vida real?*

*O que terá feito a Sociedade dos Defensores da Harmonia Virtual para ajudar o João e a comunidade?*

*Qual terá sido o momento que ajudou a derrotar os Trolls Digitais e trazer paz a Ciberlândia?*

Estas e outras questões que se lembrem podem dar ideias ao grupo para finalizar a história [**Anexo V**]. Muito importante também é o incentivo à ilustração da mesma, pois por um lado ajudará os alunos a identificarem pelo menos quatro momentos chave da narrativa e a traduzir cada um deles numa imagem. A ilustração da narrativa será mais uma tarefa a desempenhar dentro de grupo.

A fase final deste itinerário pedagógico é, pois, a transformação da narrativa e sua ilustração em livro digital. Numa turma, se seguir a estratégia proposta, à partida haverá mais do que um final escrito para esta história. Assim, podem optar por realizar um ebook de turma com todas as histórias ou cada grupo construir o seu ebook. O importante é que o façam e partilhem com a comunidade educativa.

O percurso neste itinerário pedagógico poderá depois ser avaliado pelos estudantes, tendo como objetivo dar *feedback* ao professor sobre a sua satisfação [**Anexo VI**].

---

## ATIVIDADES

### → A1 – Introdução e visão geral do tema

O percurso de aprendizagem inicia com uma abordagem geral ao tema, com o objetivo de transportar os estudantes num *brainstorming* sobre a temática “CONTRA O DISCURSO DE ÓDIO”: Esta atividade começa com a visualização de um vídeo, “Discurso de Ódio | O que podemos fazer”. Depois de uma primeira visualização, os estudantes são convidados a interagir novamente com este recurso, mas desta vez, com uma versão interativa com perguntas que testam a sua atenção e saberes. Para ajudar na abordagem ao tema, deixam-se ainda alguns recursos com os quais podem interagir (histórias, guias para saber +, etc.) Esta atividade está pensada para ser realizada em casa e de forma individual, contudo em estudantes mais novos a estratégia pode ser adaptada à sua autonomia e capacidade de iniciar o estudo deste tema fora da sala de aula. Para ajudar na orientação da atividade, os estudantes receberão um guião com ligações para as duas versões dos vídeos e algumas sugestões orientadoras [[Anexo I – Guião do Aluno I](#)].

Duração: 15 minutos

### → A2 – Partilha das primeiras ideias em grupo

Na sala de aula, o primeiro contacto com o tema será em grande grupo a partir do questionamento do docente sobre como correu a atividade que fizeram autonomamente. O grupo será convidado a falar sobre o que entendeu, reteve ou pensou das interações com os recursos presentes no guião.

A turma organizar-se-á depois em pequenos grupos que lerão a narrativa “O Polígrafo, a Verdade e o Outro!”, gatilho para todo o itinerário pedagógico [[Anexo II – Premissa da Narrativa](#)], e interpretarão a árvore de decisão ajudando a personagem, João, a tomar as melhores decisões [[Anexo III – Árvore de Decisão](#)].

Duração: 20 minutos

### → A3 – Pensar criticamente e construir conhecimento colaborativo

Ainda em pequeno grupo, os estudantes dividem tarefas. Uns realizarão o primeiro contacto com o jogo “[Simulador YouTuber](#)”: partindo da leitura da “Introdução ao

Jogo”<sup>1</sup> [**Anexo IV - Introdução ao Jogo**] e interagindo com ele, colocam o sentido crítico em ação, para conseguirem relacionar a situação apresentada com a da narrativa gatilho e árvore de decisão. Os restantes elementos revêm os recursos disponibilizados e reúnem as aprendizagens realizadas até ao momento sobre o tema “Discurso de ódio *online*”. Devem a meio do tempo trocar de papéis [**Anexo V – Guião do Aluno II**].

Duração: 20 minutos

→ **A4 – Discussão em grande grupo**

Tiradas as notas das aprendizagens realizadas até ao momento e testado o jogo “**Simulador YouTuber**” o grupo volta a reunir-se todo e partilham as notas e experiência com o jogo, sob orientação do docente.

Duração: 15 minutos

→ **A5 – Conclusão: revisão da narrativa e produção do ebook**

Depois da partilha em grande grupo, voltarão ao trabalho de pequeno grupo para reler a narrativa. Com todas as ideias reunidas podem concluir a história, lê-la, revê-la e finalmente colocá-la num único ficheiro para ser transformada em ebook.

Duração: 60 minutos

→ **A6 – Apresentação e partilha dos ebooks na Biblioteca Escolar e disseminação**

Depois de concluir o ebook, este deve ser projetado e visto pelo grupo para poderem lê-lo, conhecerem os vários finais encontrados para a narrativa e prepararem a sua divulgação na Biblioteca da escola para toda a comunidade educativa.

Duração: 50 minutos

---

<sup>1</sup> Caso os estudantes não tenham fluência suficiente em língua inglesa, criámos o anexo IV com a tradução das instruções do jogo.

## CONCLUSÃO

As atividades desenvolvidas ao longo deste itinerário pedagógico proporcionam uma abordagem multifacetada sobre o tema "Contra o Discurso de Ódio", com base em vários recursos com características e objetivos diferentes (vídeo, narrativas, jogo, árvore de decisão). Desde a introdução do tema em trabalho individual, até à reflexão crítica e colaborativa em grupo, os estudantes têm a oportunidade de explorar diferentes perspectivas e construir ou aprofundar conhecimentos.

A atividade inicial (A1) proporciona uma interação motivadora para que os estudantes possam iniciar uma reflexão pessoal e contextualizada sobre o discurso de ódio. A partilha em grupo (A2) fomenta o debate de ideias e a construção de uma compreensão mais ampla e coletiva do tema. Através do jogo "Simulador YouTuber" (A3) e da análise da narrativa e da árvore de decisão, os estudantes são desafiados à tomada de decisão e ao pensamento crítico em situações simuladas, reforçando as suas aprendizagens.

A discussão em grande grupo (A4) permite uma síntese das aprendizagens individuais e de grande grupo, promovendo um ambiente de partilha e consolidação de conhecimentos. A criação do ebook (A5) é uma atividade *core*, onde os estudantes podem potenciar a sua criatividade, colaborando para construir uma narrativa coerente e enriquecedora, baseada nas suas descobertas e reflexões, ao mesmo tempo que a ilustram. Finalmente, a apresentação e disseminação do(s) ebook(s) (A6) na Biblioteca Escolar proporciona a oportunidade de partilha com a comunidade educativa, valorizando o esforço do grupo e promovendo a consciencialização sobre o discurso de ódio.

Estas atividades não só promovem o desenvolvimento de competências críticas e colaborativas entre os estudantes, mas também contribuem para uma sensibilização e aprofundamento sobre o discurso de ódio *online*. Espera-se que através deste percurso, os estudantes se tornem mais conscientes e preparados para enfrentar e combater potenciais situações de discurso de ódio e passem a valorizar o seu bem-estar *online*.

**ANEXOS**

## Anexo I – Guião do Aluno I

### Atividade autónoma

A presente atividade pretende ajudar-te a iniciar uma reflexão com novas aprendizagens sobre a temática do Discurso de Ódio. A forma como comunicamos com os que nos rodeiam é importante para que todos possamos viver de forma harmoniosa, buscando o bem-estar de toda a comunidade, seja no espaço digital ou presencial.

1. Iniciamos este percurso desafiando-te a veres e a pensar sobre a mensagem deste **VÍDEO**:



2. Depois de teres visto com atenção o vídeo, clica na seguinte **LIGAÇÃO**, revê o mesmo vídeo, e responde às questões que te são colocadas

Para aprofundares um pouco mais a tua aprendizagem, consulta ainda os sítios na web que te sugerimos:

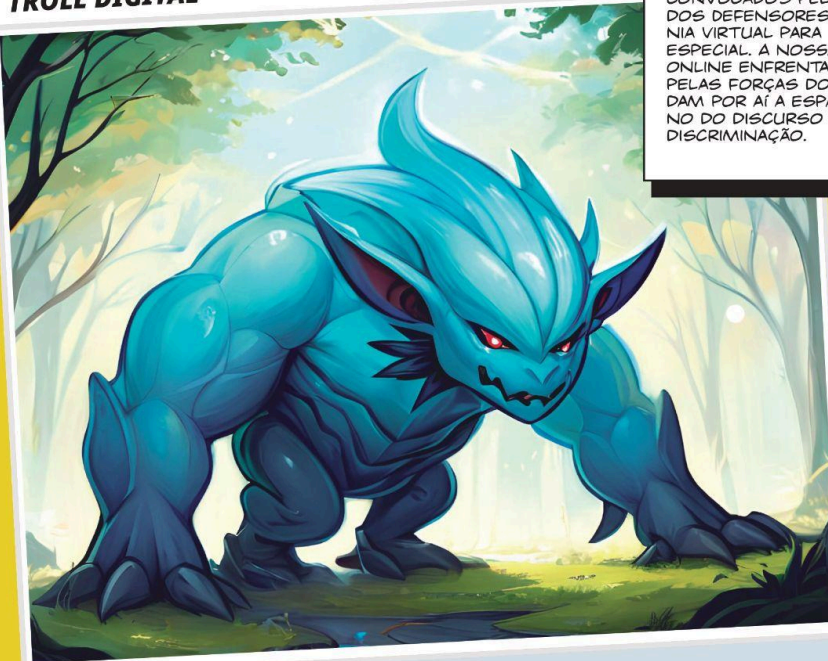
- Portal Ódio não  
<http://www.odionao.com.pt/>

- Internet Segura - Discurso de Ódio  
[https://www.internetsegura.pt/sites/default/files/2020-12/FA\\_DiscursoDeOdio.pdf](https://www.internetsegura.pt/sites/default/files/2020-12/FA_DiscursoDeOdio.pdf)
- ZigZaga na Net – Direito à comunicação não violenta –2.ºTemp  
<https://www.rtp.pt/play/zigzag/p5444/e613284/zigzaga-na-net>
- ZigZaga na Net – Verdadeiro ou falso? –2.ºTemp -  
<https://www.rtp.pt/play/zigzag/p5444/e633785/zigzaga-na-net>
- ZigZaga na Net – Notícias Pinóquio –fake news -  
<https://www.rtp.pt/play/zigzag/p5444/e414782/zigzaga-na-net>

3. Depois de teres explorado estes recursos e tirado as tuas notas, vamos lá partilhar as novas aprendizagens na próxima aula.

## Anexo II – Premissa da Narrativa

### TROLL DIGITAL



**SAUDAÇÕES, AUDAZES AVENTUREIROS! PREPARADOS?? VAMOS PARTIR PARA UMA VIAGEM PELA JUSTIÇA E IGUALDADE! FORAM CONVOCADOS PELA SOCIEDADE DOS DEFENSORES DA HARMONIA VIRTUAL PARA UMA MISSÃO ESPECIAL. A NOSSA COMUNIDADE ONLINE ENFRENTA UMA AMEAÇA PELAS FORÇAS DO MAL QUE ANDAM POR AÍ A ESPALHAR O VENENO DO DISCURSO DE ÓDIO E DA DISCRIMINAÇÃO.**

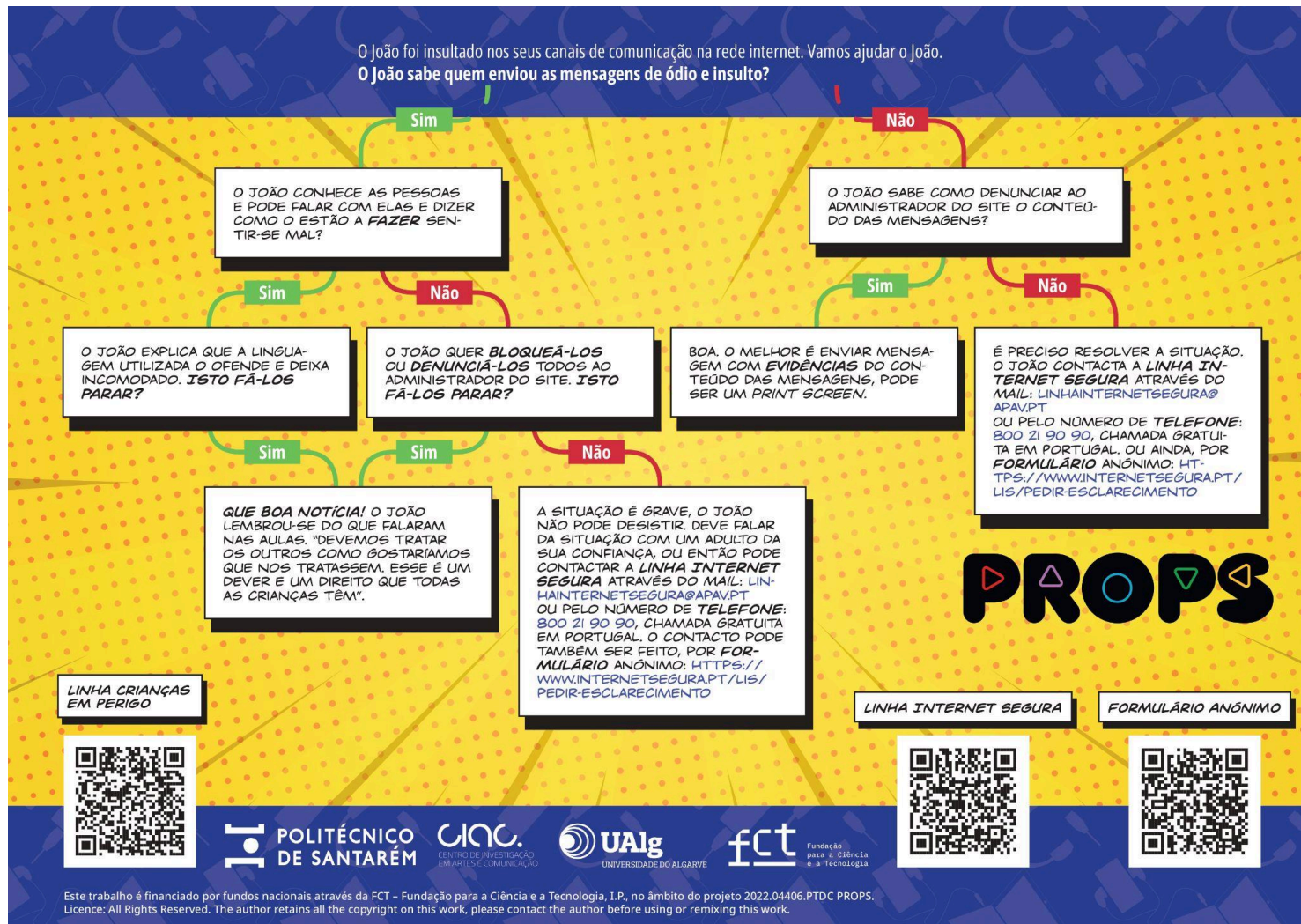


Esta história começa numa cidade serena e encantada chamada Ciberlândia, onde todos os habitantes vivem em harmonia e respeito mútuo. Porém num quente Verão, a cidade foi invadida por criaturas malvadas chamadas **Trolls Digitais**, que usam as redes sociais para espalhar **mensagens de ódio**, causando divisão entre os habitantes, tornando Ciberlândia numa cidade sombria.

Vocês foram os heróis escolhidos para travar os Trolls Digitais e restaurar a paz em Ciberlândia. Eles deixam pistas em toda a cidade, desafiando-vos a decifrar enigmas, a resolverem quebra-cabeças e a trabalharem em equipa para desmascarar as suas artimanhas.

É neste ambiente que o João tem vivido desde que aderiu ao jogo "Invasão da Ciberlândia e os Trolls Digitais" e conseguimos até imaginar o que estão a pensar... fascinante, não conheço este jogo, dirão uns, ou que horror que caos instalado pensarão outros. Vejamos: o João, pertence a uma comunidade *online* deste jogo e costuma ocupar os seus tempos livres com estes novos amigos virtuais. Não passaram muitos dias para que na comunidade comessem a surgir semelhanças entre esta e o ambiente de jogo, insultos entre os utilizadores, gritos e outras ações que deixaram o João desconfortável e incomodado com a situação. Como jogador, não gosta de perder nem a feijões, que reações terá ele tido perante uma situação desagradável e imprevisível?

## Anexo III – Árvore de Decisão



## Anexo IV – Introdução ao Jogo

(tradução adaptada para português)

### Simulador Youtuber<sup>2</sup>

Neste videojogo, o jogador assume o papel de *streamer* do YouTube. O objetivo é manter o equilíbrio na sua vida, entre conseguir aumentar o número de seguidores e manter uma discussão civilizada, ao mesmo tempo que preserva a sua saúde mental. Faz escolhas inteligentes sobre o conteúdo, lembra-te de sair e conversar com os teus amigos para manter o teu equilíbrio e não deixes que o discurso de ódio destrua a tua paixão.

### Introdução ao jogo

Como jogador és um aspirante a YouTuber: tens interesse em transformar a tua paixão, seja ela qual for, num canal de *streaming* popular. Para isso, tens de construir uma comunidade de seguidores, sem perder a paixão no processo ou ceder ao *stress* insuportável e poluído pelo ambiente tóxico.

Podes passar o tempo em grande animação, a moderar os comentários dos teus vídeos, a assistir a conteúdos de outros youtubers ou até sair do jogo para estares com amigos da vida real. Existem alguns elementos de tensão e *stress* que irão afetar negativamente o teu estado, como ler comentários de ódio, tomar decisões imprudentes ou envolveres-te em interações tóxicas para aumentar a audiência do teu canal.

Para monitorizar o impacto das tuas escolhas podes ver os teus resultados a qualquer momento, como o número de inscritos no canal e as mudanças nos teus níveis de entusiasmo e *stress*. Será também visível a prevalência de comentários de ódio nesta tua pequena comunidade. O objetivo é encontrar um equilíbrio saudável para a tua vida *online*.

Para jogar clica [AQUI](#). Bom jogo!

---

<sup>2</sup> Se quiseres podes descarregar a App (disponível para sistemas Android e iOS).

# Pick your character



## Youtuber Simulator

An educational game about hate speech, designed for the project PlayYourRole.



The institutions involved in the project



This game was funded by the European Union's Rights, Equality and Citizenship Programme (2014-2020).

The content of this video game represents the views of the authors only and is their sole responsibility. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

[Simulador Youtuber](#)

## ANEXO V – Guião do Aluno II

### Finalizar a história

Agora que já aprendeste mais sobre o “Discurso de ódio *online*” junta-te ao teu grupo.






Em grupo, releiam a narrativa e revejam os recursos que estão disponíveis: guião inicial com vídeos e ligações para outros recursos, árvore de decisão, etc.. Com todas as ideias reunidas anotem as vossas ideias para poderem concluir a história.

- 1) Dividam toda a história em momentos.
- 2) Preparem um final surpreendente. Digam-nos, por exemplo:
  - a) Como vão ajudar o João a repor na Ciberlândia a verdade dos factos e a denunciar a insegurança vivida, as ameaças ferozes e a desarmonia *online*?
  - b) O que é que o João terá feito quando percebeu que a sua comunidade *online* estava a começar a comportar-se como os Trolls Digitais?
  - c) Como é que o João usou as suas habilidades do jogo para resolver os problemas na vida real?
  - d) O que terá feito a Sociedade dos Defensores da Harmonia Virtual para ajudar o João e a comunidade?
  - e) Qual terá sido o momento que ajudou a derrotar os Trolls Digitais e a trazer paz à Ciberlândia?
- 3) Estão desafiados a responder a estas e outras questões quando escreverem o final desta fantástica história.
- 4) Lembrem-se que não podem todos escrever ao mesmo tempo: organizem-se e enquanto uns escrevem os outros podem ir tratando da ilustração dos vários momentos da história.

## ANEXO VI – Questionários

Agora que terminámos esta aventura pedimos que respondas a algumas questões  
([AQUI](#))

Também gostávamos que preenchesse a seguinte tabela:

					
Compreendi a mensagem deste desafio					
Empenhei-me neste desafio					
Contribuí para o trabalho de grupo					
Senti a ajuda das professoras					
Senti a ajuda dos colegas					
Gostei do resultado final do ebook					