



Ficha de Atividade

—
Por Detrás do Ecrã

Título da Atividade:

Por Detrás do Ecrã

Tema da Atividade:

Detetar mentiras e perigos digitais

Resultados de Aprendizagem:

- Reconhecer como pessoas digitais, influenciadores e conteúdo online podem ex-agerar, enganar ou espalhar informações falsas.
- Identificar sinais de alerta comuns de mentiras ou manipulação online (ex: clickbait, promessas impossíveis, estilos de vida “perfeitos”).
- Refletir sobre porque as pessoas podem fingir ou distorcer a sua identidade digital e o impacto que isso pode ter nos outros.
- Praticar dar feedback de apoio e construtivo a colegas que possam ser influenciados por comportamentos digitais enganosos.
- Aplicar habilidades de pensamento crítico para avaliar o conteúdo online e partilhar estratégias para se manter seguro e equilibrado online.

Duração: 120 min (2h)

- Introdução: 15 minutos
- Atividade Principal (Role Play): 50 minutos
- Reflexão: 15 minutos
- Aplicação na Vida Real: 10 minutos

Materiais:

- Sala, mesas e cadeiras.
- Computador/portátil, projetor e coluna.
- Flipcharts, notas adesivas, canetas, marcadores.

Descrição da Atividade:

Passo 1: Introdução (15 minutos)

Quebra-Gelo – “Verdade ou Clickbait?” (10 minutos)

- Facilitador mostra 4 a 5 frases curtas (em papel ou slides). Algumas são verdadeiras, outras falsas ou exageradas. Exemplo:
 - “Beber 5 litros de água por dia cura o stress.”
 - “Um influencer devolveu mesmo a roupa após o seu ‘fashion haul’.”
 - “Jogar videojogos durante 12 horas torna-te mais inteligente.”
- Os participantes movem-se para um lado da sala se acharem que é verdade, para o outro se acharem que é falso.
- Revelação rápida e risos → ligar à facilidade com que se acredita em mentiras online.

Explicação (5min): Nesta sessão, vamos colocar-nos no lugar de personagens online pa-ra explorar como os espaços digitais podem por vezes esconder mentiras ou exageros, e aprender a detetar sinais de alerta para nos protegermos e apoiarmos os nossos colegas

Passo 2: Atividade Principal - Role Play (50 minutos)

- Dividir em pares. Cada pessoa recebe um cartão de papel com uma breve de-scrição.
- O Participante A “representa” o seu papel durante 3-4 minutos, o Participante B ouve e depois dá feedback construtivo (2-3 minutos). Trocar de papéis e repetir. O facilitador monitoriza o tempo de perto, dando sinais claros para trocar de papéis para que cada participante tenha uma oportunidade igual de representar e refletir, e também observa os pares, certificando-se de que nenhum comportamento preju-dicial é normalizado, e ajuda os participantes a dar feedback

respeitoso e construtivo.

- O Facilitador apoia com questões orientadoras para o feedback:
- O que parece saudável ou positivo nos hábitos digitais desta personagem?
- Onde é que o seu comportamento online pode causar problemas para si ou para os outros?
- Se fosses amigo deles, que pequeno conselho lhes darias?
- Quão equilibrado é o seu tempo online em comparação com as atividades offline?
- O que poderia esta personagem fazer de diferente para proteger o seu bem-estar ou reputação online?

O facilitador faz uma pausa após a discussão para orientar os participantes a re-fletirem sobre os seus próprios sentimentos, enfatizando o autocuidado emocional e a perceção de qualquer desconforto antes de avançar.

Minha reflexão:

De volta ao grande grupo, cada pessoa apresenta (15 min):

- O seu papel.
- Como agiu.
- O feedback que recebeu do seu parceiro

Group debrief notes:

“Kit de Ferramentas de Sinais de Alerta” (10min): Cada participante escreve numa nota adesiva um “sinal de aviso” de que algo online pode ser falso, enganador ou prejudicial (ex: “demasiadas promessas”, “títulos clickbait”, “imagens de vida perfeita”).

As notas são colocadas na parede para criar um kit de ferramentas coletivo.

Ronda de fecho: “Uma habilidade que vou usar para detetar mentiras digitais é...”

Situações de Role Play

TikTok da Terra Plana Uma pessoa jovem partilha um vídeo curto alegando “a Terra é plana” porque viu um TikTok convincente.

A Promessa Impossível Um político local publica um clipe viral prometendo uma mudança implausível sem detalhes.

A Rotina Perfeita Um influencer publica uma rotina matinal glamorosa e diz “todos deveriam fazer isto se quiserem ter sucesso”.

Foto de Ginásio Alguém partilha apenas selfies de ginásio e dicas rápidas, mas na verdade não tem conhecimento adequado de treino, arriscando desinformação sobre exercício.

Devolução de Compras (‘Return-Haul’) Um criador de conteúdo de moda filma um “haul” entusiasmado, mas depois devolve a maioria dos artigos (o público não sabe que as devoluções acontecem).

Desafio Viral Perigoso Alguém tenta um desafio viral arriscado por gostos (risco físico ou danos à propriedade). Foco do feedback: destacar riscos de segurança, propor alternativas criativas mais seguras, desencorajar a imitação.

Partilha Excessiva de Localização Um utilizador publica atualizações regulares em direto com a localização exata e rotina diária, permitindo inadvertidamente o stalking (perseguição).

Vendedor de Suplemento Milagroso Um utilizador a promover um suplemento “natural” afirma que cura a ansiedade e aumenta o foco, sem base científica.

Rumor com Deepfake Um clipe manipulado parece mostrar um colega de turma a fazer algo embaraçoso; o clipe é partilhado como “prova”.

Chat de Streamer Tóxico Um streamer faz piadas de uma forma que incentiva o seu chat a assediar um jogador ou espectador rival.

Post Ativista Não Verificado Um ativista partilha estatísticas alarmantes (ex: “X% dos jovens fazem Y”) sem fonte, causando pânico na comunidade.

Vendedor Online Duvidoso Um vendedor publica consistentemente ótimas fotos de produtos, mas os clientes recebem artigos de má qualidade e nenhum reembolso.

Angariação de Fundos Questionável Surge um apelo sincero a doações, mas os de-talhes são vagos e a angariação de fundos não tem verificação.

Perfil Catfish Alguém cria um perfil falso de namoro/amizade usando fotos de outra pessoa e começa a enviar mensagens a outros, fingindo ser outra pessoa.

Oferta de Emprego Demasiado Boa Para Ser Verdade (Phishing) Um post promete trabalho online fácil e bem pago e pede às pessoas para enviar dados de identificação ou pagar uma pequena “taxa de processamento” para começar.



SERENITY



**Cofinanciado pela
União Europeia**

"Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista expressos são, no entanto, apenas dos autores e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas. Número do Projeto: 2024-2-PT02-KA220-YOU-000287246"

