



CyberBuddy

Como jogar nos
nossos
ESCAPE ROOMS



Co-funded by
the European Union

Os **Escape Rooms Digitais** baseados em narrativas interativas constituem um método inovador e envolvente para abordar o cyberbullying no ensino secundário, graças à sua capacidade de transmitir mensagens importantes e sensibilizar os alunos de forma interativa. Eis algumas razões pelas quais estas atividades são particularmente eficazes:

1. Aprendizagem Ativa e Envolvente

Os *Escape Rooms* Digitais, assentes em *storytelling*, estimulam a participação ativa dos alunos. No contexto escolar, a utilização de histórias cativantes e cenários desafiantes consegue captar a atenção dos adolescentes, facilitando a abordagem de temas relacionados com o cyberbullying, como o respeito online, as consequências das ações virtuais e a gestão de conflitos digitais. Através do jogo, os alunos sentem-se motivados a refletir sobre comportamentos positivos e a tomar decisões informadas.

2. Simulação de Situações Reais

Os *Escape Rooms* Digitais recriam situações de bullying online, colocando os alunos perante dilemas e escolhas difíceis. Isto contribui para aumentar a consciência sobre os riscos associados ao cyberbullying e sobre a forma de lidar com o problema de forma eficaz, quer na posição de vítima, quer como testemunha.

3. Empatia e Compreensão

O recurso a narrativas interativas permite explorar emoções e experiências de pessoas que enfrentam o cyberbullying. Ao mergulharem numa história, os alunos desenvolvem maior empatia para com quem é alvo de ataques online. O *storytelling* dá-lhes a oportunidade de se colocar no lugar do outro, promovendo uma maior compreensão dos sentimentos de isolamento, ansiedade ou tristeza que as vítimas podem vivenciar.

4. Trabalho de Equipa e Colaboração

Os *Escape Rooms* Digitais do projeto [CyberBuddy](#) podem ser realizados em grupo. Isto promove a colaboração entre alunos, criando um sentido de comunidade e reforçando a mensagem de que o cyberbullying não é um problema que se enfrente sozinho. Ao trabalharem em conjunto para resolver enigmas e ultrapassar obstáculos, os alunos aprendem a importância de se apoiarem mutuamente e de atuarem em equipa para prevenir e combater o bullying digital.

5. Desenvolvimento de Competências Digitais

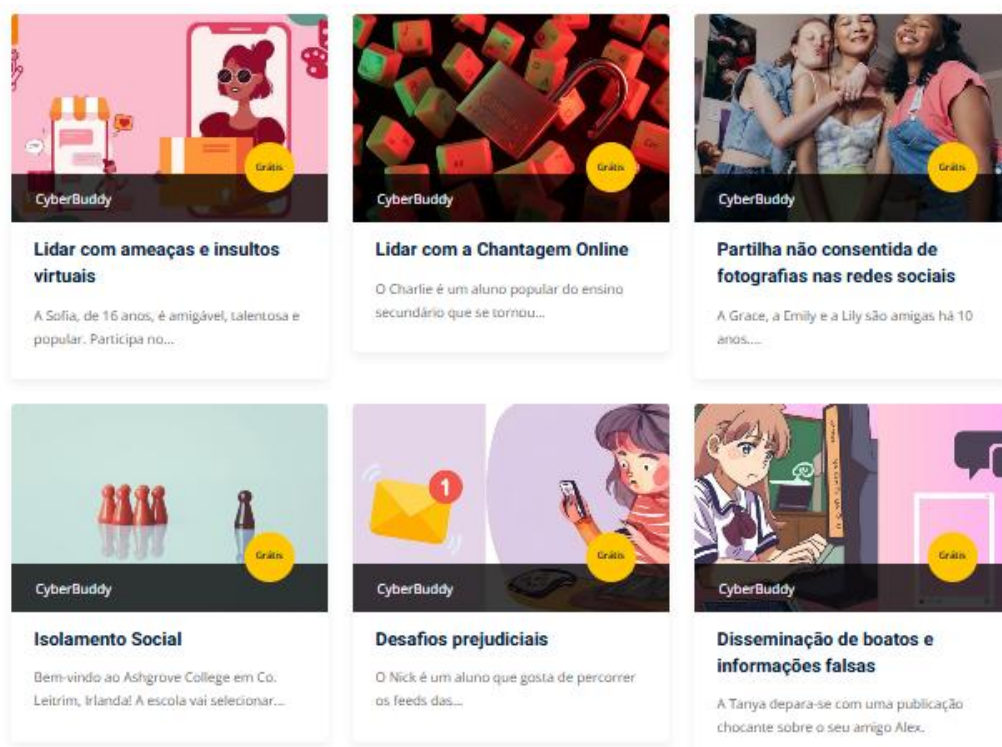
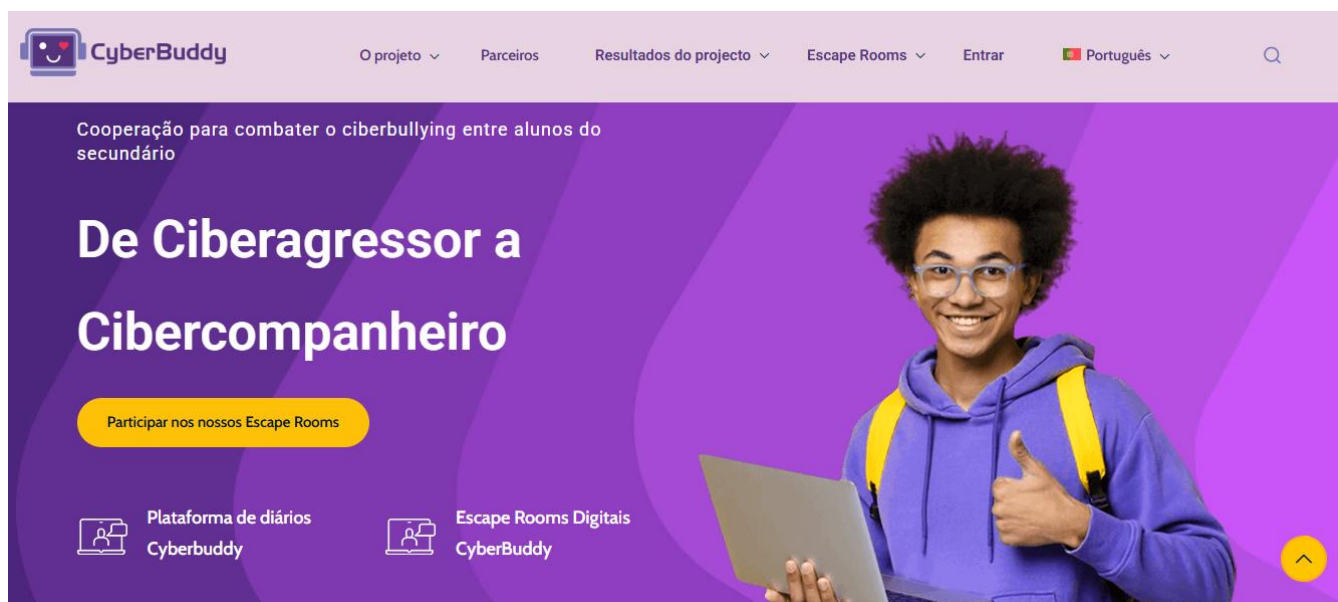
Para além de aumentarem a sensibilização para o cyberbullying, os *Escape Rooms* Digitais permitem desenvolver competências digitais essenciais. Num mundo cada vez mais tecnológico, é crucial que os alunos aprendam a navegar em segurança, a reconhecer perigos online e a utilizar as plataformas digitais de forma responsável. Estas atividades podem funcionar como ferramentas educativas para melhorar a consciência sobre privacidade, gestão de dados e segurança na internet.

6. Interatividade e Reflexão

A natureza interativa dos *Escape Rooms* estimula uma reflexão imediata sobre as escolhas feitas durante o jogo. Os alunos têm de tomar decisões em tempo real e lidar com as consequências dessas escolhas (através das respostas a questionários, por exemplo), o que os ajuda a perceber o impacto que as suas ações online podem ter nos outros. Este processo favorece a autorregulação e a consciência crítica – qualidades cruciais na prevenção e combate ao cyberbullying.

INSTRUÇÕES PARA as Escape Rooms do projeto “CyberBuddy”

Na página inicial ou no menu horizontal na parte superior, pode explorar os nossos *ESCAPE ROOMS*:



Selecione o *ESCAPE ROOM* (Percurso) do seu interesse. É possível jogar os *ESCAPE ROOMS* na plataforma.

Receção de mensagens inadequadas

A Emma dividia o seu tempo entre a escola, os amigos e as atividades online. Publicava frequentemente selfies com os amigos e fotos dos seus projetos de pastelaria nas redes sociais. Recentemente, por curiosidade, começou a explorar aplicações de encontros. Uma noite, enquanto navegava por perfis numa dessas aplicações, um chamou-lhe a atenção: Matt. Deslizou o dedo para a direita e a ligação foi imediata.

Emma era uma aluna de 16 anos, que, como tantas outras, dividia a sua vida entre a escola, os amigos e as suas várias atividades online. Era ativa nas redes sociais, onde partilhava instantâneos da sua vida, desde selfies com os amigos a fotografias das suas últimas criações de pastelaria. Uma noite, depois de terminar os trabalhos de casa, Emma decidiu passar os olhos pelos perfis de uma aplicação de encontros muito usada que tinha utilizado nos últimos meses. Encontrou muitos perfis, mas um chamou-lhe a atenção: Matt. Intrigada, Emma deslizou o dedo para a direita e, para sua surpresa e prazer, a correspondência foi imediata.

Competências desenvolvidas

Conhecimentos	Capacidades	Atitudes
Conhecimento factual do que constitui "receber mensagens (que não quer)" e das suas várias formas, incluindo comentários negativos e mensagens abusivas.	Compreensão dos procedimentos de denúncia e bloqueio de utilizadores abusivos nas redes sociais e plataformas de encontros.	Tomada de consciência quanto aos riscos associados ao facto de ter um perfil público e de conversar com estranhos online.

Informações sobre o curso

Criado por: CyberBuddy Team

Etapas: 7 Etapas

Categoria: Receção de mensagens inadequadas

Partilhar este curso

Categorias de cursos

Entre no *ESCAPE ROOM* (Curso) e clique em «Fazer o curso»

Fazer curso

Etapas

Aqui poderá pré-visualizar as etapas. Estas devem ser utilizadas por ordem sequencial.

Receção de mensagens inadequadas		
LESSONS		
☐	O início de uma interação amigável	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐	O incidente	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐	O que fazer de seguida?	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐	Como foi capaz?	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐	Como o impedir?	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐	Escapa com a palavra correta!	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐	Reflexão	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >

Na primeira vez que utilizar o *Escape Room*, terá de se **REGISTAR**, introduzindo: no campo Nome de utilizador, o seu **NOME** e **APELIDO** (será utilizado no cabeçalho do Certificado), o seu **endereço eletrónico** e uma **palavra-passe** à sua escolha. Estas informações serão úteis para obter o Certificado «CyberBuddy», após o que poderá sair do *ESCAPE ROOM* (após passar na última lição). Para um LOGIN subsequente, basta introduzir novamente o seu endereço eletrónico e palavra-passe.

Iniciar sessão

Nome de utilizador ou correio eletrónico

Palavra passe

Iniciar sessão Perdeu a sua palavra passe?

☐ Lembrar-me

Registe-se

Nome de utilizador *

Endereço de correio eletrónico *

Palavra passe *

Registe-se

Após o REGISTO, clique em «Iniciar Curso» (ou «Fazer Curso») para iniciar o jogo *ESCAPE ROOM*. As ETAPAS devem ser seguidas por ordem sequencial, pois algumas são preparatórias para a etapa seguinte.

Fazer curso

Etapas

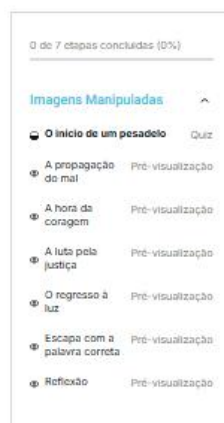
Receção de mensagens inadequadas

LESSONS

☐ O início de uma interação amigável	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐ O incidente	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐ O que fazer de seguida?	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐ Como foi capaz?	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐ Como o impedir?	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐ Escapa com a palavra correta!	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >
☐ Reflexão	PRÉ-VISUALIZAÇÃO >

O início de um pesadelo

À direita do ecrã, há um processo que demonstra o grau de conclusão. O menu também é usado para navegar pelas lições.



Para começar a jogar, clique em

Fazer quiz

Pode também jogar em equipas.

Cada etapa tem um questionário. O questionário está ligado à narrativa do curso, com a descrição do cenário. **Portanto, sugere-se que preste muita atenção ao texto que será exibido de tempos em tempos.**

Responda à pergunta e clique em «Completar quiz».

Identifica, assinalando como verdadeira ou falsa, a definição que se segue:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Completar quiz

Recomeçar quiz

Guardar progresso

Para cada resposta correta, serão fornecidas letras ou números, que são as «**pistas**» que devem ser guardadas para cada etapa. Essas pistas permitirão que responda ao último questionário para sair do *ESCAPE ROOM*.

Identifica, assinalando como verdadeira ou falsa, a definição que se segue:

- ☒ Verdadeiro
- ☐ Falso

✓ Correto

[Pontos: 90/90]

Atenção! Para saíres deste escape room virtual, deverás recolher letras ao longo dos desafios.

Pista: R L S A

Reflexão: Considera o momento em que a Lisa recebeu aquela mensagem chocante e a sua decisão de inicialmente ignorar o que viu. Como achas que o comportamento inicial de Lisa, ao ignorar a mensagem e voltar para a aula, influenciou a forma como ela lidou com a situação posteriormente? Reflete sobre uma situação pessoal que imaginas ser muito distante da tua realidade e altamente improvável; qual seria a tua reação inicial?

Quando todos os questionários estiverem concluídos, se todas as respostas estiverem corretas, aparecerá uma reflexão final. Clique em «**Concluir lição**» para terminar o curso e obter o seu **Certificado de participação no projeto «CyberBuddy»**. Também receberá um e-mail a confirmar que concluiu o curso com sucesso.

Reflexão



Tu, a Orla e o Chad divertiram-se imenso no STEMfest e tudo graças à ajuda que deste à Orla para ultrapassar o seu isolamento social depois de ter sido alvo de cyberbullying. Depois de sentirem o impacto positivo, vocês os três juntaram-se a uma organização local. Agora, partilham a vossa história em vários festivais de juventude para sensibilizar para o tema do isolamento social. Esperam, assim, ajudar muitas pessoas afetadas por problemas semelhantes.

[Concluir a aula](#)

Será redirecionado automaticamente para esta página.

Parabéns por completar este curso! 🎉

Ver mais cursos

Ver certificado

A sua pontuação total

100%

Falsificação e roubo de identidade

Clique em «**Ver o certificado**» para descarregar o certificado (PDF) que acabou de obter!

Parabéns!!! 🏆

