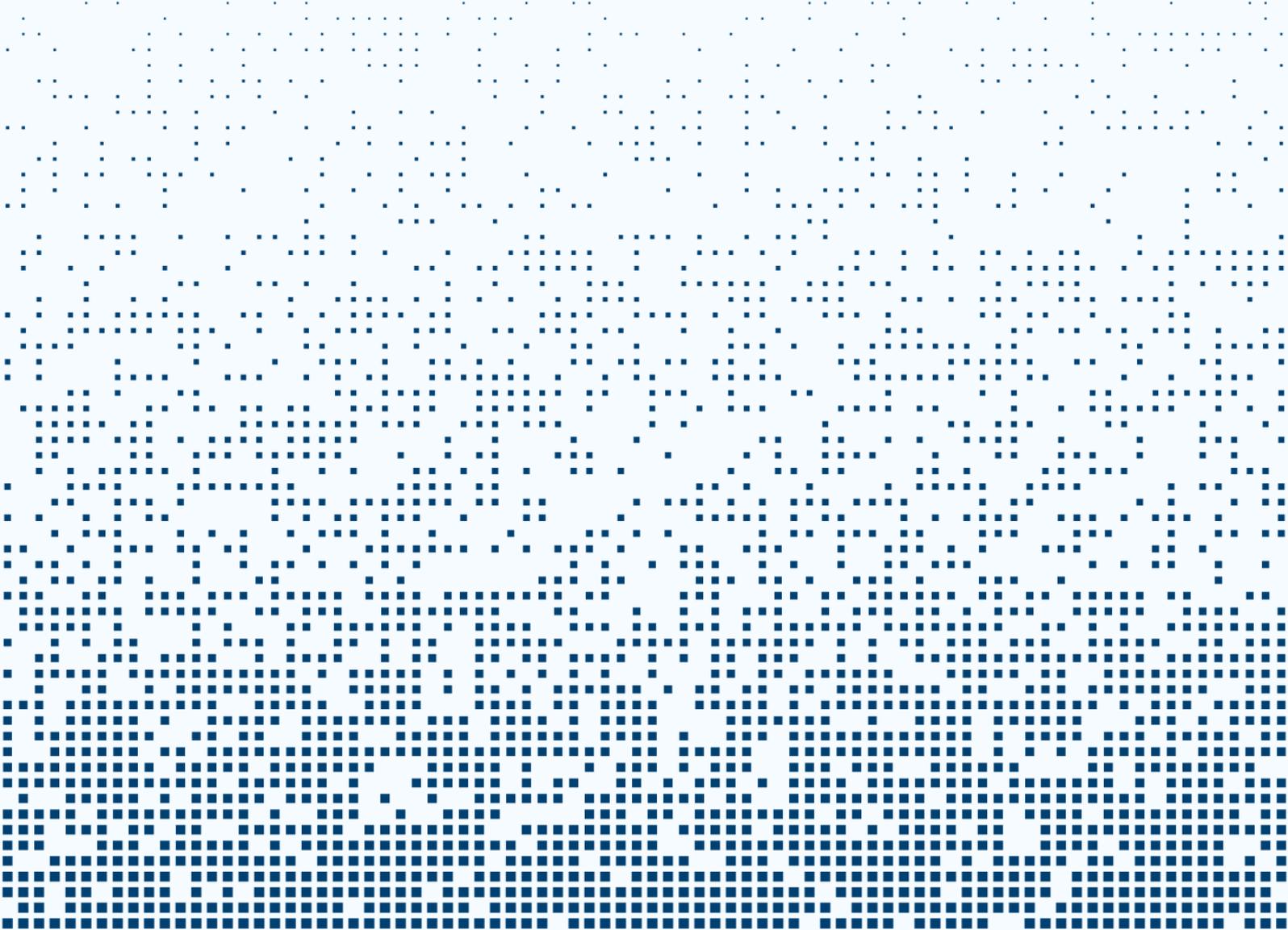


CONSCIOUS YOUTH BEHAVIOURS.  
IN EMERGING REALITIES



Práticas de educação não formal:

# Trolling/Trolagem

KIT DE FERRAMENTAS CIBERNÉTICAS R2



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

#6	Desenho de banda desenhada: comportamentos de trolagem
Ameaça(s)	Trolling/Trolagem
	A ciberameaça de trolagem por parte de jovens refere-se às ações de indivíduos, normalmente com idades compreendidas entre os 12 e os 29 anos, que se envolvem em comportamentos deliberados e repetitivos destinados a assediar ou intimidar outros através da utilização de tecnologias digitais. Esta forma de assédio online pode ter um impacto significativo no bem-estar psicológico dos adolescentes, com consequências graves para a sua saúde mental e bem-estar, incluindo ligações a ideações suicidas e comportamentos tradicionais de intimidação. A definição engloba uma série de atividades nocivas, como a divulgação de comentários difamatórios, a provocação, o uso de linguagem vulgar, ameaças e insultos, todos destinados a rebaixar, intimidar ou exercer poder sobre os colegas através da Internet e de plataformas móveis.
Tipologia	<i>Atividades artísticas/teatrais</i>
Duração	140 minutos
Modalidade	<i>Presencial [ambiente de sala de aula]</i>
Objetivo	Conceber banda desenhada que ilustre o impacto do “trolling” online e que reforce o comportamento positivo online.
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aumentar a resiliência face ao trolling, recorrendo a mecanismos de controlo para mitigar o sofrimento emocional e manter o bem-estar mental.</li> <li>▪ Melhorar as competências de literacia mediática, avaliando criticamente os conteúdos online para identificar a desinformação espalhada pelos trolls.</li> <li>▪ Exprimir ideias e emoções através de narrativas visuais sob a forma de banda desenhada.</li> </ul>
Perfil do participante	Nativos digitais. Não são necessários pré-requisitos específicos.
n° participantes	5-20 participantes
Materiais	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papel ou modelos de banda desenhada</li> <li>▪ Materiais de desenho (lápiz, canetas, marcadores, lápis de cor)</li> </ul>
Preparação	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Preparar a introdução, a impressão do cenário de trolling e os modelos de banda desenhada</li> <li>▪ Colocar mesas e cadeiras numa sala de aula</li> <li>▪ Fornecer a cada participante ou grupo um modelo de banda desenhada, materiais de desenho e impressões de cenários de trolling</li> </ul>
Implementação	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introdução (15 minutos): discutir o trolling online e o seu impacto. Explicar a finalidade e os objetivos da atividade.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Seleção do cenário (10 minutos): fornecer impressões ou descrições de diferentes cenários de trolling online. Os participantes escolhem um cenário para se concentrarem ou criam um novo.</li> <li>3. Desenvolvimento de personagens e histórias (20 minutos): desenvolver personagens de banda desenhada e enredo com base no cenário escolhido.</li> <li>4. Storyboarding (20 minutos): criar um storyboard com a sequência de painéis e diálogos.</li> <li>5. Criação da banda desenhada (45 minutos): desenhar e colorir a banda desenhada com base no storyboard, incorporando mensagens positivas de comportamento online.</li> <li>6. Passeio pela galeria e reflexão (10 minutos): mostrar e partilhar a banda desenhada com o grupo. Discuta as mensagens transmitidas e os comportamentos positivos promovidos.</li> <li>7. Planeamento de ações (10 minutos): debater e discutir ações para promover um comportamento online positivo nas suas comunidades.</li> <li>8. Conclusão (10 minutos): reveja as principais conclusões e ideias da atividade.</li> </ol>
<b>Dicas e sugestões</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dar exemplos de banda desenhada eficaz e de técnicas de storytelling (narração de histórias).</li> <li>▪ Salientar a importância das mensagens positivas e da empatia na banda desenhada.</li> <li>▪ Promover a criatividade para desenvolver as histórias e as personagens.</li> </ul>
<b>Medidas de segurança</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Estabelecer regras básicas para feedback e discussões construtivas.</li> <li>▪ Monitorizar o bem-estar emocional dos participantes e intervir se alguém mostrar sinais de angústia.</li> </ul>
<b>Referências e recursos externos</b>	<p>Referências Externas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <a href="#">Banda Desenhada na Sala de Aula</a>- Escola Superior de Educação de Harvard</li> <li>▪ <a href="https://makebeliefscomix.com/">https://makebeliefscomix.com/</a>- criar e descarregar banda desenhada online</li> </ul> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <a href="#">Papel para impressão de banda desenhada</a></li> </ul>
<b>Parceiro/Autor</b>	PRISM Impresa Sociale s.r.l.

### Anexo. Cenários de Trolling

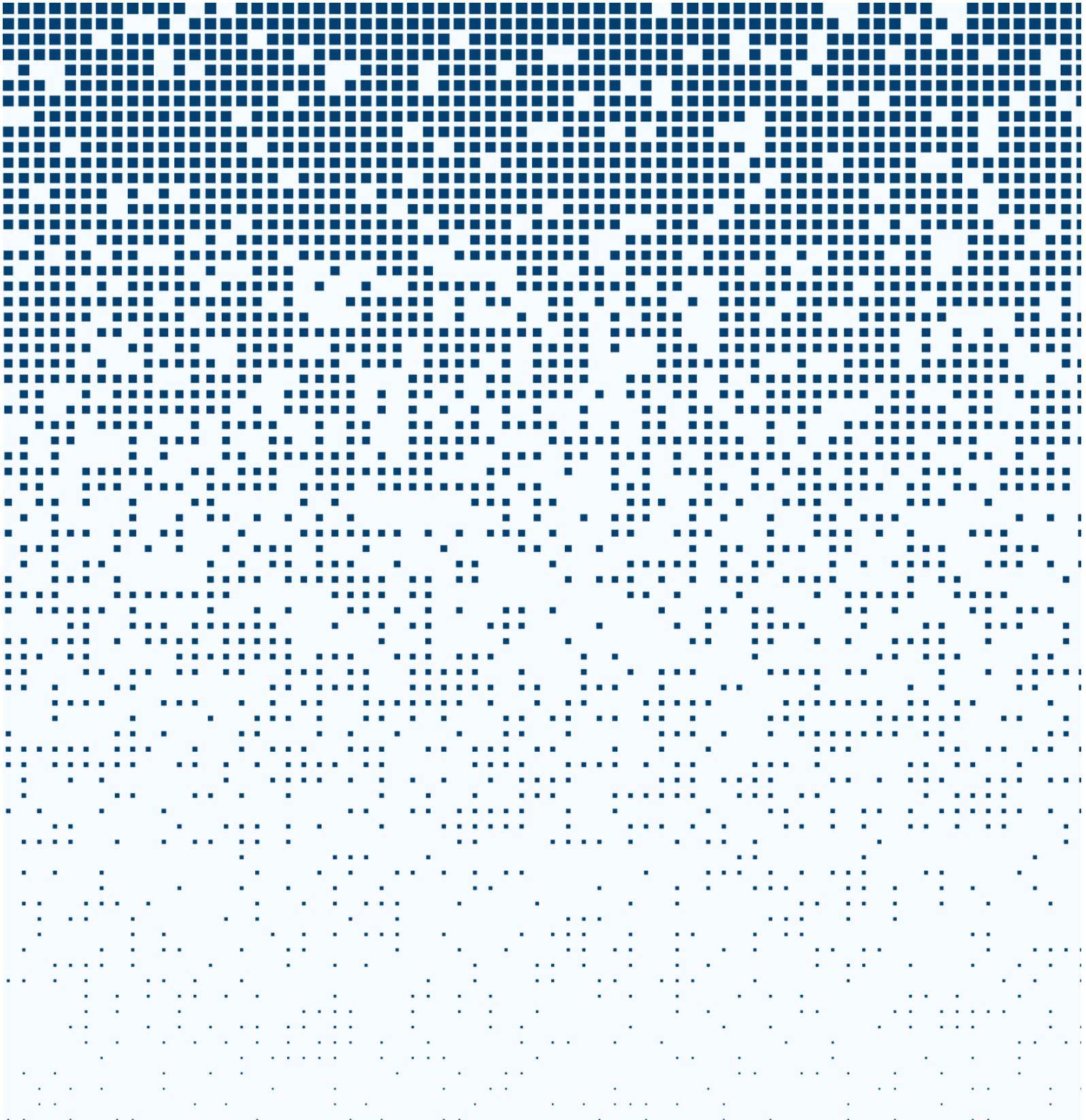
- a. *The New Kid – O Miúdo Novo*: Uma banda desenhada sobre um novo aluno que enfrenta assédio online quando entra num grupo de chat da escola.
- b. *The Rumor Mill - O Moinho dos Rumores*: Uma história em que falsos rumores sobre um aluno se espalham rapidamente nas redes sociais, levando ao

cyberbullying. A banda desenhada mostra as consequências de espalhar informação errada e a importância de verificar os factos antes de os partilhar.

- c. *The Fake Account – A Conta Falsa*: Uma história em que um aluno descobre que alguém criou uma conta falsa nas redes sociais em seu nome para publicar comentários ofensivos. A banda desenhada destaca os perigos da falsificação de identidade e a importância de denunciar contas falsas.
- d. *The Digital Detox – A Desintoxicação Digital*: Uma personagem faz uma pausa nas redes sociais e nas plataformas online depois de ter sido vítima de trolling online. A banda desenhada explora a sua jornada de autocuidado e desintoxicação digital, realçando a importância da saúde mental e do bem-estar.



This Document is published under an [Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) International license [CC BY-NC].



# Conscious Youth Behaviours in Emerging Realities

Erasmus+ KA2 Cooperation Partnerships in School Education

[Reference n. 2023-1-EL01-KA220-SCH-000156982]



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.