

SorteMAX

+18

Seu saldo

R\$ 7,50

DEPOSITAR



Fortuna do Tigre

O jogo mais quente do momento! 🔥



Faltou 1 símbolo para ganhar!

GIRAR AGORA

★ Próximo jackpot ★

R\$ 2.345,67

Bônus do dia 🎁

Deposite R\$ 20
e ganhe **R\$ 10**
de bônus!

APROVEITAR

Rodadas grátis ★

Mais 7 rodadas
para ganhar
+5 grátis!

3/10

Últimos ganhadores 🏆



João V.

Fortuna do Tigre

R\$ 1.250,00



Mariana S.

Fortuna do Tigre

R\$ 850,00



Lucas M.

Fortuna do Tigre

R\$ 630,00



Ana P.

Fortuna do Tigre

R\$ 420,00



Carlos R.

Fortuna do Tigre

R\$ 310,00



Depósito realizado com sucesso!

Bônus de boas-vindas aplicado: R\$ 10,00

VER EXTRATO



Como jogar

1

Deposite
um valor



2

Escolha
sua aposta



3

Gire os rolos
e ganhe!



Jogo seguro e responsável

Defina limites e jogue com consciência.

Saiba mais



Missão dos peritos: vocês foram contratados para investigar o aplicativo de apostas SorteMAX. Examinem a tela do app e encontrem os **6 gatilhos** escondidos. Para cada um, anotem **onde ele aparece** na tela e **como ele age sobre o cérebro** do usuário.

Gatilho	Onde aparece na tela? Como ele age sobre o usuário?
1 • Recompensa variável A recompensa vem “às vezes sim, às vezes não” — e a imprevisibilidade libera mais dopamina que o prêmio.	
2 • Quase-vitória O jogo mostra que você “quase ganhou” para dar vontade de tentar de novo — mas quase ganhar. É perder.	
3 • Bônus-armadilha Dinheiro “grátis” com regras escondidas em letras miúdas que obrigam a apostar muito mais.	
4 • Prova social falsa Ganhadores e depoimentos exibidos sem parar para passar a impressão de que “todo mundo está ganhando”.	
5 • Urgência fabricada Contadores e ofertas “relâmpago” que apressam a decisão para você não ter tempo de pensar.	
6 • Saída dificultada Depositar é instantâneo; sacar é uma maratona. A assimetria é proposital.	

Pergunta final da perícia: sabendo que o app foi desenhado por profissionais para vencer o seu cérebro, é justo dizer que perder dinheiro em aposta é “falta de força de vontade”?



Feeds fictícios (página 1) — o que explorar

- **Rótulos roxos:** mostram os sinais que treinaram o algoritmo (assistir até o final, pausar, comentar, rever) — nenhum deles é “o celular escutando”.
- **Contraste:** mesma plataforma, mundos opostos — Lia recebe dança/beleza/dieta; Pedro, futebol/games/polêmica.
- **Detalhes que valem pontos:**
 - o vídeo de raiva “prende 3x mais”
 - o tubarão fake (ponte com checagem de fatos)
 - os anúncios segmentados por perfil (agora ilegais para menores — ECA Digital)
 - a reprodução automática
 - o contador de horas no topo



Respostas esperadas por personagem (ficha do projeto)

- **Usuário:** regras como “variar temas”, “botão de pausa que funcione”, “avisar quando estou há muito tempo”; métrica: “sair do app me sentindo bem”.
- **Anunciante:** “priorizar vídeos compatíveis com anúncios”, “mais tempo no app”; a tensão surge quando percebem que o público-alvo é menor de idade.
- **Plataforma:** equilíbrio entre engajamento e reputação; métrica esperada: retenção/receita — desafie-os a achar outra.
- **Sociedade:** “diversificar fontes”, “proibir perfilamento de menores”, “transparência do porquê de cada recomendação”; métrica: qualidade da informação, bem-estar.



Onde os interesses colidem (provoque estes choques)

- Usuário quer dormir × Plataforma quer retenção noturna
- Anunciante quer alvo preciso × Sociedade/lei proíbem perfilar menores
- Sociedade quer diversidade de ideias × Plataforma sabe que a bolha retém mais



“existe um algoritmo que agrada aos quatro? Quem costuma vencer esse cabo de guerra no mundo real — e por quê?”



Conexão com o ECA Digital (Lei 15.211/2025)

Em vigor desde março de 2026: proíbe perfilamento comportamental e publicidade direcionada para menores de 18.

Ou seja: no mundo real, as duas peças “PATROCINADO” dos feeds fictícios seriam ilegais. Use isso para mostrar que a “Sociedade” não é um personagem abstrato — ela acabou de mudar as regras do jogo no Brasil.



Fechamento sugerido

Não há projeto vencedor: o objetivo é que a turma perceba que o feed de cada um é o resultado desse cabo de guerra — e que, hoje, o usuário é o personagem com menos poder na mesa. O plano de ação individual (“uma mudança concreta para treinar meu algoritmo a meu favor”) devolve um pouco desse poder: seguir coisas novas, usar “não tenho interesse”, limpar histórico, desligar a reprodução automática.



Gestão do tempo (20 min)

- 2 min:** sorteio das cartas e leitura em grupo
- 8 min:** preenchimento da ficha
- 8 min:** apresentações de 2 min por grupo
- 2 min:** embate e pergunta-síntese

Se a turma for grande, duplique personagens e compare projetos do mesmo papel — as diferenças rendem boa discussão.