

Manual de Apoio ao Desenvolvimento da Literacia para as Redes Sociais na Escola

O que significa Educação 4.0?

Literacia para as Redes Sociais – Conceitos chave

Caraterísticas das Redes Sociais /aprendizagem digital

Gestão de informação *online*

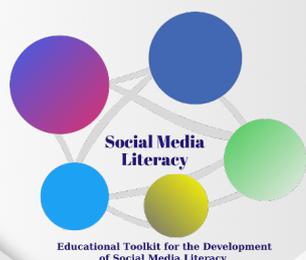
Gestão da autoimagem e identidade

Gestão de emoções e sentimentos na Era digital

TIC e as Redes Sociais para a inclusão

Desafios da Educação 4.0

MÓDULO 1



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

Objetivo do módulo

A evolução da Educação deve refletir as mudanças e transformações que a Revolução Industrial 4.0 que está a impor no mundo. A Internet das Coisas (IoT), *Big Data*, e Inteligência Artificial (IA) estão a impactar as principais indústrias e, conseqüentemente, os empregos. Os alunos de hoje serão os futuros profissionais dos anos 2030. As escolas de hoje têm de ajudá-los a desenvolver as competências apropriadas e apoiá-los para assumir os seus futuros papéis. Para isso, as escolas, e em geral as instituições de formação, necessitam de professores atualizados para agir nesta era tecnologicamente transformada.

A Educação 4.0 deve tornar o processo de aprendizagem mais personalizado, baseado em trabalho de pares, orientado para a resolução de problemas e aprendizagem ao longo da vida. Qual poderia ser o plano para o futuro da aprendizagem? Com certeza precisa de integrar a mobilização do potencial das tecnologias digitais e dos conteúdos de código aberto e, claramente, com sua acessibilidade. Professores e formadores devem explorar o potencial do Ensino a Distância, tal como a pandemia do Coronavírus veio demonstrar. É necessário redirecionar os modelos de ensino integrando abordagens mais personalizadas, dirigidas a cada aluno. Na escolha das Ferramentas Educativas, os professores devem considerar que podem controlar a pertinência dos conteúdos, que incluem um conjunto próprio de conhecimentos e informações, mas não podem estabelecer previamente a forma como os alunos apreendem esse conhecimento: os alunos terão cada vez mais à sua disposição tecnologia/dispositivos para obterem informação. Isso significa que os professores e alunos devem ser capazes de selecionar quais as melhores ferramentas e técnicas através das quais podem construir um conhecimento específico: aprendizagem mista (*Blended Learning*), BYOD (*Bring Your Own Device*) e sala de aula invertida, para dar alguns exemplos.

A Educação 4.0 é uma metodologia de aprendizagem centrada em projetos. Os alunos devem estar familiarizados com a aprendizagem baseada em projetos desde a infância. A Educação 4.0 deverá desenvolver competências de organização, gestão do tempo e de trabalho colaborativo. Um importante aspeto a ser explorado para a educação do futuro é a experiência em áreas específicas. No ensino superior, isso pode ser traduzido numa “imersão” no mundo real, onde os alunos podem aprimorar conhecimentos específicos dos conteúdos. No ensino básico e secundário, pode-se

concretizar em oportunidades de sair da sala de aula e usufruir de momentos de educação não formal significativas, como: Museus, Exposições, Galerias, etc.

Outro campo importante de competências a desenvolver na EDU 4.0 é a análise de dados. Temos de considerá-lo tanto em relação à crescente importância da análise estatística para descrever e prever eventos futuros quanto para desenvolver as capacidades de crítica face às fontes. A Internet disponibiliza muitas informações, mas elas são inúteis se os utilizadores não souberem distinguir quais são ou não confiáveis.

Por fim, o atual padrão de aprendizagem, baseado na memorização de informações, não será o que melhor responde à revolução 4.0. Esta, exige destacar talentos que um teste tradicional de perguntas e respostas ou um exame subjetivo escrito não permite.

Daí que seja necessária uma revisão dos modelos de avaliação. Na Educação 4.0, a monitorização deve focar-se também no processo de aprendizagem e não apenas nos resultados e metas pré-definidos. Avaliação do processo em vez do produto significa avaliar com base em evidências que remetem para experiências baseadas em projetos, tarefas concretas, projetos baseados em aprendizagem prática e experimental ou trabalhos de campo.

No referencial Edu 4.0, qual é o papel da literacia para as Redes sociais? As redes sociais podem ser poderosos motores de mudança para as práticas de ensino e aprendizagem, em termos de abertura, interatividade e sociabilidade.

As redes sociais só podem melhorar a aprendizagem democrática se todos os obstáculos económicos e infraestruturais forem postos de parte. Os alunos devem ter acesso gratuito à banda larga. Como as Redes sociais estão tão difundidas e aparentemente fáceis de utilizar, para serem úteis na educação os provedores de serviços deveriam permitir o acesso gratuito a todas as funcionalidades, pelo menos para escolas e alunos. Além disso, para serem realmente democráticas, as redes sociais também devem remover todos os obstáculos de acesso aos alunos com deficiência e oferecer-lhes todo o apoio de que necessitam.

Quando falamos em redes sociais estamos a pensar em sites genéricos como Twitter, Facebook, serviços de redes profissionais e académicas, LinkedIn, ResearchGate e Academia.edu ..., ferramentas para escrever e comentar (blogues, wikis) e para armazenar e recuperar material de conteúdo para palestras e trabalhos de grupo (podcasts, YouTube e Vimeo, SlideShare). As escolas ainda consideram ferramentas como G-suite para educação e Google Classroom como redes sociais

educativas, pois permitem melhorar competências colaborativas e ampliar o espaço/tempo de aprendizagem de uma forma interativa.

Se o novo horizonte da educação for o Mundo 4.0, um professor preparado para o futuro deve renovar a sua caixa de ferramentas desenvolvendo algumas competências cruciais em:

- ensino/aprendizagem colaborativo
- metodologias de aprendizagem ativa
- abordagem do conhecimento baseada em projetos
- avaliação formativa em vez de sumativa.

E para concluir, o impacto das TIC na Educação abre muitos cenários para a implementação das Redes Sociais na Educação. Os professores devem estar cientes deste novo horizonte de Educação 4.0 para conseguirem:

- selecionar as ferramentas apropriadas entre uma grande variedade de possibilidades
- adotar metodologias eficientes baseadas na aprendizagem para as redes sociais
- abordar o fenómeno das notícias falsas
- conhecer a legislação web (RGPD, privacidade e uso público do espaço digital, direitos de autor, etc.)
- combater os riscos existentes na utilização de ferramentas de redes sociais na educação
- utilizar ferramentas baseadas em redes sociais para avaliar as competências dos alunos em diferentes disciplinas de estudo.

Número de horas: 3h

Resultados da Aprendizagem

O conjunto de competências de utilização de redes sociais para a educação que o professor do futuro precisa de desenvolver de uma forma ativa e consciente está fortemente relacionado com a Educação 4.0 e a sua dinâmica.

Os professores e alunos são cada vez mais impactados pelos media. Ter literacia nos media significa entender como e quanto os media influenciam a sociedade; como os media direcionam as suas mensagens a grupos-alvo específicos; como os media apresentam a realidade de uma perspetiva particular, como na publicidade a produtos comerciais e, finalmente, como desempenham um papel fundamental na *manufacturing conformity*.

Para além destas competências gerais, referentes ao conhecimento e à consciência, esta unidade curricular visa desenvolver as seguintes competências reunidas em seis áreas distintas.

Área 1: Utilização de redes sociais e recursos digitais para a aprendizagem

A utilização das redes sociais na educação implica que professores e alunos tenham desenvolvido previamente as competências técnicas básicas, sem que tal seja assumido como garantido. Além disso, para utilizar adequadamente as redes sociais e navegar efetivamente na Internet, professores e alunos precisam de ter algumas competências específicas. Utilizar as redes sociais de forma consciente significa ser capaz de encontrar o que se procura, seleccionar o que é necessário e discernir a confiabilidade das informações. Além dessas estratégias de pesquisa, são necessárias habilidades para armazenar, reutilizar e partilhar informações, como as seguintes:

1. discernir a informação confiável disponível na Internet
2. armazenar e partilhar informação
3. avaliar a validade, fiabilidade, utilidade e credibilidade da informação referindo as fontes
4. organizar recursos digitais para utilização pessoal, utilização futura e reutilização, partilhando com outros.

Área 2: Comunicação e cooperação

Atualmente as pessoas passam muito tempo em ambientes totalmente *online* ou virtuais, em trabalho, a pesquisar informação ou ocupar o tempo livre. Possuir literacia em redes sociais requer ser capaz de se orientar na imensidão da *World Wide Web* e fazer a melhor escolha entre uma grande variedade de aplicações. Quando é preferível utilizar smartphone ou um computador? Quão diferente é acompanhar os desenvolvimentos das notícias na TV e no Twitter? Quando utilizar o motor de pesquisa do Google para pesquisar e quando é preferível ir até à biblioteca? Quando publicar uma mensagem no Facebook ou Whatsapp e quando no LinkedIn? Para responder a essas perguntas, podemos:

1. Utilizar mais do que uma ferramenta de comunicação e ambientes *online*: e-mail, chat, SMS, mensagens instantâneas, rede social
2. Criar e gerir conteúdos com ferramentas de colaboração: *app* google, ferramentas digitais para a educação
3. Usar tecnologias digitais para fomentar e melhorar estratégias de aprendizagem colaborativa, para trabalho de grupo, como uma ferramenta para realizar trabalho colaborativo ou para apresentar resultados.

Área 3: Criação de conteúdos

Os cidadãos evoluíram de consumidores a produtores de informação. Atualmente, as pessoas de todas as gerações produzem continuamente narrativas: publicam imagens, adicionam comentários, consultam livros de receitas a livros e filmes no Twitter, Instagram, Youtube e assim por diante. As empresas ou profissionais têm o seu próprio blogue ou website. Os estudantes e professores utilizam e contribuem para enriquecer enciclopédias gratuitas como a Wikipédia. Numa ampla gama de situações, as pessoas utilizam ferramentas modernas de apresentação multimédia. A sociedade atual das redes sociais exige novas competências de comunicação dos professores e alunos. Que características devem ter um recurso de aprendizagem digital eficiente? Como definir e alcançar o público? E quais os meios de comunicação mais adequados para passar a mensagem? Também é importante planear as aulas de forma atrativa, porque os alunos têm cada vez mais um estilo de aprendizagem visual, em que uma imagem transmite mil palavras. Por isso, é importante:

1. produzir e editar conteúdo multimédia em mais de um formato: hipertexto, imagens, vídeos, ficheiros áudio
2. integrar e reformular conteúdos digitais

Área 4: Segurança & Privacidade

A utilização cada vez maior das TIC na vida e no ensino e aprendizagem exige que se tenha cuidado na proteção dos dispositivos, dos conteúdos digitais especialmente na nuvem, dos dados pessoais e da própria privacidade e dos outros. Proteger dispositivos, dados e conteúdos digitais significa estar atento aos riscos e ameaças dos ambientes digitais. É crucial conhecer e adotar medidas de segurança e privacidade para prevenir ataques de vírus e de *hackers*. Quando os professores e alunos trabalham num ambiente *online* devem estar conscientes dos direitos de autor e das licenças na criação de conteúdos digitais. É essencial:

1. usar adequadamente palavras-chave para proteger o acesso aos conteúdos
2. identificar, avaliar e seleccionar recursos de aprendizagem digital de acordo com os requisitos de direitos de autor e de acessibilidade
3. conhecer e cumprir as normas estabelecidas no RGPD

Área 5: Resolução de problemas

Integrar as redes sociais nos processos educativos baseados na resolução de problemas requer dois tipos de competências: tecnológica e criativa. Quando o processo de ensino e aprendizagem se desenvolve em ambientes digitais é crucial identificar problemas técnicos e resolvê-los rapidamente, evitar perder o controlo da sala de aula e interrupção das aprendizagens. Para além disso, quando um processo de aprendizagem resulta num produto digital é importante identificar e ajustar as melhores soluções tecnológicas e digitais para personalizar o resultado. Poder apoiar os alunos no desenvolvimento das suas competências digitais significa que os professores devem identificar individual e coletivamente as lacunas digitais e programar percursos de formação adequados para serem atualizados nestas competências:

1. resolver problemas relacionados com a utilização das tecnologias digitais
2. resolver de forma criativa, situações problemáticas.

Área 6: Monitorização e Avaliação

Como mencionado anteriormente, a Educação 4.0 sugere a mudança da avaliação sumativa para uma avaliação para as aprendizagens. O processo de ensino-aprendizagem diz mais do que os resultados alcançados, porque é realmente centrado nos estudantes.

Nesta perspetiva, é crucial monitorizar o processo de ensino-aprendizagem e guardar as suas evidências, com o objetivo de refletir sobre como redirecioná-lo, consolidá-lo e valorizá-lo. As redes sociais podem apoiar o processo de monitorização tanto no processo de produção como no registo de evidências. Por conseguinte, é importante:

1. planear, monitorizar e refletir sobre o seu percurso de aprendizagem
2. recolher evidências de progresso e usá-lo para planear as etapas de aprendizagem
3. utilizar um documento narrativo no qual expresse os seus pensamentos e ideias através de ferramentas digitais.

Material de Apoio

01. O que significa educação 4.0?

A Educação 4.0 é a última evolução no campo da educação. Desde que a Internet surgiu, muitas mudanças ocorreram nas escolas para alinhar o ensino com as novas perspectivas e requisitos da sociedade da informação. Em apenas vinte anos, a sociedade e as escolas passaram por três fases.

A evolução da educação da fase 1.0 para as restantes fases não é apenas uma questão de digitalização. É verdade que a Educação 2.0 está fortemente relacionada com a introdução das TIC, mas é também o resultado de muitas outras alterações.

A Educação 2.0, por exemplo, introduziu na sala de aula a aprendizagem cooperativa, bem como muitas redes sociais diferentes. Em 2000, durante o Fórum Mundial Educativo em Dakar, a Educação 2.0 estava claramente ligada aos objetivos da Educação para Todos numa perspectiva que considerava a informação para todos não possível sem a Educação para todos.

Por seu lado, a Educação 3.0 baseia-se na crença de que os conteúdos estão livremente e prontamente disponíveis: os estudantes são considerados não só utilizadores/consumidores de informação que navegam na Internet, mas também se tornam cada vez mais criadores de informação. Isso significa que a escola tem de desenvolver não só o pensamento crítico, mas também o pensamento criativo.

A Educação 4.0 tenta alinhar-se com as novas fronteiras dos cenários de trabalho dos anos 2030 do novo século e, por exemplo, está fortemente relacionada com as competências de codificação necessárias à era da robótica. Significa que as escolas devem preparar os alunos para utilizar todos os recursos sociais/digitais, mesmo de forma autónoma, para aprofundar temas apenas mencionados em tempo de aula. De facto, a Educação 4.0 estimula um processo de ensino e aprendizagem personalizado. Isto deve ser feito tendo em conta a idade do aluno, as suas capacidades cognitivas e o nível de escolaridade (básico, secundário, superior).

02. Redes sociais e literacia nas redes sociais- Conceitos-chave

A tecnologia digital *online* tem capacitado os utilizadores nas competências de comunicação. As redes sociais transformaram todas as pessoas de todas as gerações, desde consumidores de media, a criadores de conteúdos e editores, bem como editores e decisores de opinião. Para adaptar-se a estas mudanças as escolas têm a responsabilidade de desenvolver uma estratégia para a Literacia das Redes Sociais. Existem cinco conceitos de literacia para os media, úteis para obter uma compreensão crítica das redes sociais. Os 5 conceitos-chave de literacia para os media são os resultados de um amplo debate ocorrido no Canadá entre educadores, meios de comunicação jurídicos e agências governamentais

- Conceito chave 1: Todas as mensagens dos media são "construídas"
- Conceito chave2: Mensagens dos media influenciam as nossas perceções da realidade
- Conceito chave 3: Públicos diferente, implicam diferentes compreensões da mesma mensagem
- Conceito chave 4: Mensagens dos media têm implicações comerciais
- Conceito chave 5: Mensagens dos media incorporam pontos de vista

Considerando estes 5 conceitos fundamentais dos meios de comunicação social, e com base na definição oficial das redes sociais, os 5 conceitos-chave das redes sociais a ter em conta numa estratégia de desenvolvimento da literacia poderão ser os seguintes:

- Conceito chave 1: As redes sociais são construídas numa linguagem específica, visual, de palavras e música
- Conceito-chave 2: As redes sociais podem influenciar as nossas perceções de realidade e participação política
- Conceito chave 3: A mesma mensagem, diferentes utilizadores/alvo, diferentes redes sociais
- Conceito-chave 4: As redes sociais são influenciadas pelo poder económico/político privado ou público em diferentes partes do mundo
- Conceito chave 5: As mensagens de redes sociais amplificam opiniões e podem disseminar notícias falsas

03. Características das Redes Sociais/aprendizagem digital

Quais são as principais características das redes sociais e qual é o seu significado para a educação e Aprendizagem 4.0? Em termos gerais, as Redes sociais são aplicações da Internet baseadas em conteúdos digitais abertos e partilhados que são produzidos, comentados e reconfigurados por uma pluralidade de utilizadores.

Nesse sentido, as principais características das redes sociais podem ser as seguintes:

1. gerar conhecimento interativo, social e flexível
2. produzir criativamente conhecimento
3. oferecer alternativa à formação tradicional
4. alargar a participação e a socialização
5. envolver os alunos numa abordagem de aprendizagem colaborativa e partilhada
6. desenvolver uma aprendizagem social baseada em recursos e materiais originais
7. aumentar contextos e conteúdos de aprendizagem
8. integrar ferramentas digitais na educação diária, de modo a incentivar e melhorar a aprendizagem independente
9. aumentar os tempos de aprendizagem e do autoemprego
10. facilitar a gestão do ensino através de aulas concebidas com base numa ampla disponibilidade de bases de dados, acesso de material a partir de *websites* da Internet, salvar e reutilizar materiais educativos já produzidos e guardados num repositório.

O que significa o ensino e a aprendizagem digitais? Representa qualquer prática pedagógica que efetivamente utiliza a tecnologia para reforçar a experiência de aprendizagem pessoal de um aluno. É claro que é necessário que os professores tenham um bom nível de competência digital. O ensino digitalizado é também uma estratégia de formação ativa para aumentar a participação dos alunos. Favorece um ambiente de aprendizagem mais "real", para desenvolver competências de conhecimento e de *know-how*. As TIC para a educação ajudam professores e alunos a desenvolver adequadamente competências para enfrentar os desafios do século XXI. Nesta perspetiva, as características essenciais da aprendizagem *e-learning* podem ser as seguintes:

1. utilizar uma ligação à Internet e um dispositivo tecnológico
2. independência das restrições da presença física e de tempo específico

3. monitorização contínua do nível de aprendizagem, através de avaliação formativa e autoavaliação
4. melhoria dos conteúdos e materiais multimédia e interativos
5. professores e tutores apoiam alunos numa aprendizagem personalizada
6. melhoria da dimensão social e colaborativa da aprendizagem
7. acesso à enorme quantidade de conhecimento e experiência disponível na *web*
8. grande variedade de ferramentas e aplicações Web 2.0 para a criação de artefactos digitais
9. disponibilidade total de suportes tecnológicos e dispositivos móveis.

04. Gestão de informação online

As escolas devem orientar os seus alunos para compreender o papel da informação numa sociedade interligada. Melhorar a autonomia dos alunos na pesquisa, seleção e relação de dados e informações disponíveis na rede, significa educar para formar cidadãos informados e conscientes, capazes de compreender a informação disponibilizada através das redes sociais. Os nativos digitais, mesmo que sejam capazes de utilizar o Facebook e o Twitter e talvez publicar uma *selfie* ou uma mensagem para um amigo, podem ser facilmente manipulados quando têm de compreender a informação disponível através dos meios de comunicação social. Atualmente, somos confrontados com uma enorme quantidade de notícias falsas, isto é, informações falsas criadas expressamente para induzir em erro os utilizadores da *web*, e que potencialmente modificam a opinião pública sobre uma questão específica que se relaciona com os sentimentos e medos de um indivíduo.

Não é por acaso que, em 2016, o Dicionário de Oxford escolheu o termo pós-verdade como palavra do ano para indicar uma situação em que "para a formação da opinião pública, os factos objetivos são menos influentes do que os apelos à emoção e às convicções pessoais" e, num nível mais geral, à difusão imparável de notícias falsas.

Os professores, entre as suas várias tarefas, têm o dever de ensinar os alunos a gerir a enorme quantidade de informações verdadeiras e falsas, com as quais são confrontados todos os dias.

Os professores têm de ser capazes de orientar os alunos neste processo complexo para estimular o seu pensamento crítico para enfrentar a quantidade indiferenciada de dados e informações que a *web* oferece.

Por conseguinte, é necessário desenvolver as seguintes competências-chave:

1. saber pesquisar e verificar fontes
2. compreender a diferença entre factos e opiniões
3. saber a diferença entre notícias e publicidade
4. reconhecer e gerir notícias falsas e evitar a sua divulgação

05. Gestão da autoimagem e identidade

Durante a adolescência é muito difícil viver com a própria identidade que, aliás, está em definição. Por esta razão, é bastante comum procurar criativamente uma identidade alternativa.

As redes sociais facilitam as crianças na criação desta nova identidade, diferente ou talvez oposta à real, onde é possível destacar os aspetos pessoais considerados mais significativos ou importantes, ou mesmo inventar novos. Em geral, o objetivo desta procura é aumentar a autoestima e a aceitação, especialmente nos aspetos que os rapazes ou as raparigas dificilmente aceitam. Assim, pode acontecer que identidades mutiladas ou decididamente diferentes sejam criadas a partir de identidades reais.

Os adolescentes passam por muitos ambientes diferentes onde experimentam a sua vida: família, escola, amigos reais e virtuais. Têm de reformular a informação e responder pessoalmente a muitos pedidos diferentes. Nas relações virtuais, os aspetos que podem prejudicar a sua reputação são muitas vezes negados ou diminuídos.

A rede, por outro lado, permite experiências muito diferentes da vida real. As crianças sentem-se mais livres para se expressarem e exporem-se escondidas atrás de um ecrã ou de uma identidade diferente. Uma identidade "aumentada" provavelmente faz com que se sintam mais confiantes em relacionar-se com os outros, mesmo que essas relações sejam muito mais amplas e potencialmente mais perigosas do que pensam ou podem compreender. Sem olhar nos olhos, ou tocar ou ouvir a voz real, é possível sentir-se como um "super-herói". Uma imagem de si mesmo muito diferente da real, modifica a comunicação entre pares nas redes sociais: desafio, banalização, simplificação, aumento ou, diminuição torna-se facilmente possível.

Ao educar para uma comunicação adequada, a escola e a comunidade de adultos desempenha um papel crucial para fomentar nos alunos uma comunicação *online* construtiva e não violenta. Nesta medida, é importante que os adolescentes saibam cuidar dos outros e não destruí-los. Para além disso, têm de ser capazes de integrar o tempo de comunicação real com o do virtual. A dimensão do tempo requer diferentes competências de gestão: na vida em rede, requer imediatismo e prontidão, enquanto na realidade é baseada na reflexão e na ponderação. A escola tem também um papel importante em ajudar os alunos a construir uma identidade que saiba integrar a imagem virtual com a real, levando-os ao crescimento, ajudando-os a realçar quem realmente são e a expressarem-se sem condicionamento ou medo do julgamento dos outros.

Convidar os alunos a criar os seus próprios avatares para a sala de aula virtual pode já ser um primeiro passo para que os alunos reflitam sobre as características da sua identidade inventada. Explorar e falar sobre isso já poderia ser um passo para preencher uma eventual lacuna entre uma identidade real, e muitas vezes "sofrida", e uma identidade virtual muitas vezes imaginada. Mas os professores também devem convidar os alunos a pensar nos benefícios e riscos de uma exposição *online* pessoal. Para tal, é essencial colaborar e criar alianças com os pais. Todos eles têm de estar conscientes dos riscos de violência, de atividades ilegais ou sexualmente inadequadas que se podem esconder por detrás do anonimato e da importância de serem responsáveis pelas suas ações, mesmo quando não são facilmente identificáveis.

Para gerir a autoimagem e identidade, a literacia para as redes sociais deve levar os alunos a:

- incluir as semelhanças e diferenças na forma como se apresentam *online* e *offline*;
- refletir sobre como as redes sociais permitem o anonimato e o engano
- explorar como isso pode afetar o seu comportamento *online* e reputação ao longo da vida
- estar consciente de que uma identidade *online* é diferente de si mesmo e não é neutra e pode danificar a si mesmo e aos outros.

06. Gerir emoções e sentimentos na Era digital

A nova era digital com a ampla difusão de dispositivos que promovem as relações sociais entre os indivíduos, nomeadamente com as redes sociais, levanta algumas questões importantes, como a gestão de sentimentos e emoções, tanto presencialmente como *online*, e o impacto que estas novas

formas de comunicação têm na autopercepção da pessoa e na sua própria esfera emocional e afetiva. Consequentemente, a chamada Inteligência Emocional Digital (DEI) é hoje reconhecida como uma competência-chave a desenvolver. Precisamos, portanto, de ajudar os nossos alunos a construir a sua própria personalidade através do desenvolvimento da autoconsciência e da consciência dos outros numa complexa visão sistémica onde o mundo digital é utilizado ativamente, de forma a evitar tornarem-se utilizadores passivos. Isto também significa ser capaz de alternar/interromper a interação digital para cultivar momentos independentes de escuta, análise e interiorização da própria experiência de vida pessoal. Nesta medida, há muitos estudos que sublinham a importância da prática de técnicas de relaxamento e respiração na escola, juntamente com atividades de resiliência e autorregulação centradas também no aspeto ético das nossas escolhas e ações, tanto no mundo real como no mundo digital.

Aqui estão quatro conceitos básicos relacionados com o DEI.

- **Conceito chave 1** A interação num ambiente digital envolve interação emocional que tem implicações emocionais que são muitas vezes mais ambíguas/subtis a nível comunicativo do que no mundo real, mas não menos importantes.
- **Conceito chave 2** é vital aprender a gerir as nossas próprias emoções e sentimentos, tanto no mundo real como no digital, mesmo que a diferença entre as duas realidades esteja cada vez mais confusa.
- **Conceito chave 3** Precisamos de ajudar os nossos alunos a desenvolver a sua própria personalidade através da autoconsciência e da dos outros, numa visão sistémica complexa onde o mundo digital é usado ativamente para evitar que se tornem utilizadores passivos
- **Conceito-chave 4:** Tais qualidades humanas podem ser fomentadas através de programas educativos e emocionais específicos, focando-se também na abordagem ética das nossas escolhas, tanto no mundo real como no mundo digital.

O ambiente digital e as redes sociais representam um espaço dominado pela velocidade e pela multimédia, onde a interação proposta é mais reativa do que reflexiva e carece de toda essa parte não-verbal normalmente tão importante para entender a comunicação mesmo nas suas componentes emocionais implícitas. Tal função foi substituída pela função de modelação emocional e emojis de uso extensivo, especialmente em comunicações informais, sem esquecer também todos os símbolos de gosto/desagrado que, de forma acrítica, criam proximidade ou distância entre um evento comunicativo e aqueles que a recebem.

Mesmo com a comunicação visual esta é geralmente reduzida em comparação com a real; na verdade, quase nunca se pode ver o outro na íntegra, ajustar distâncias, identificar gestos, posturas e entoações subtis, por isso a comunicação é muitas vezes enfatizada, com tons faciais e expressões mais pronunciadas. Além disso, muitos modos de interação em vídeo permitem que quem fale se veja numa parte do ecrã, com o resultado de, por vezes, olharem mais para si mesmos do que para o outro. Consequentemente, o ambiente digital, embora parecendo mais pobre do que a comunicação presencial, ainda tem fortes implicações emocionais, agravadas até pela maior ambiguidade com que se confronta. Por isso, uma educação emocional digital deve promover principalmente as qualidades humanas que permitem o desenvolvimento pessoal e social dentro de um quadro complexo e sistémico.

Segundo Piero Dominici, Professor de Sociologia dos Processos Culturais e Comunicativos da Universidade de Perugia, hoje, como nunca antes, é necessário ter uma abordagem baseada na complexidade que considere todos os aspetos da educação: empatia, pensamento crítico, uma visão sistémica dos fenómenos, educação na comunicação, bem como dimensões que deliberadamente removemos, como imaginação e criatividade.

As conclusões do Conselho Europeu de 2018 sobre as principais capacidades em competências digitais recordam que as tecnologias e conteúdos digitais precisam de uma atitude ponderada e crítica, baseada na curiosidade, aberta e interessada no futuro da sua evolução. É também necessária uma abordagem ética, segura e responsável.

Para promover essas competências socio-emocionais, éticas e sistémicas, os professores podem aproveitar-se de muitas experiências, inspiradas na Aprendizagem Emocional Social (SEL) e no projeto SEE *Learning* (Aprendizagem Social, Emocional e Ética) promovido em particular pelo grupo de investigação CASEL (*Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*) fundado por David Goleman. Estas experiências integram o aspeto ético na educação socio-emocional ou numa maior consciência das suas próprias ações pessoais e sociais. Estes programas educativos incluem uma parte dedicada à capacidade de aprender, reconhecer e ler sentimentos, regular o corpo e a mente para não ser sobrecarregado, mas ser resiliente e capaz de alcançar um estado de bem-estar mesmo gerindo situações de stress. Além disso, uma vez que cada pessoa faz parte de um mundo/sistema interligado, as experiências do SEEL incluem aprender, ler e compreender o sentimento e as emoções dos outros.

07. TIC e as Redes Sociais para a inclusão

A Comissão Europeia definiu a utilização das tecnologias como uma oportunidade para apoiar os professores na cooperação e inclusão do ensino em contextos extremamente heterogéneos e na presença de estudantes com necessidades educativas especiais. A educação inclusiva é um processo que visa oferecer uma educação de qualidade, respeitando a diversidade e as diferentes necessidades e capacidades, características e expectativas de aprendizagem dos alunos e comunidades. Pretende eliminar todas as formas de discriminação.

Para tal, é necessário preparar um ambiente de ensino inclusivo em que cada aluno com necessidades educativas especiais siga o ensino numa aula convencional, com os seus pares, durante a maior parte da semana escolar.

Devemos usar as TIC e as redes sociais como ferramentas para criar uma aprendizagem significativa e eficaz em alunos com necessidades educativas especiais. Um uso verdadeiramente inclusivo deve evoluir das funções de distribuição e compensação de tarefas para se tornar numa ferramenta de rotina diária, utilizável por todos os alunos para aprender e melhorar as suas estratégias e métodos de leitura, processamento e reformulação da informação.

As TIC e as redes sociais para inclusão englobam o uso de qualquer tecnologia para apoiar a aprendizagem em ambientes inclusivos. Devem incluir tecnologia convencional (portáteis, tablets e periféricos, IWBs e telemóveis, etc.) e auxiliares (leitor de ecrãs, discurso sintético, teclados alternativos e outras aplicações tecnológicas especializadas). Estes últimos compensam as dificuldades ou limitações particulares de um aluno no acesso a novos dispositivos e vão desde a ajuda médica à aprendizagem específica.

O objetivo fundamental da utilização de novas tecnologias no sector da educação para estudantes com deficiência e necessidades educativas especiais é promover a equidade nas oportunidades educativas, como é defendido pela UNESCO e a Agência Europeia para o Desenvolvimento em Necessidades Especiais e Recomendações de Educação Inclusiva:

"a utilização de novas tecnologias não é um fim em si mesmo; pelo contrário, é um meio de apoiar as oportunidades de aprendizagem dos indivíduos".

Recursos

- <https://www.futurereadyedu.com/what-is-education-4-0-how-you-can-adapt-this-in-the-learning-environment/>
- <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/past-time-education-3-0/>
- <https://www.qs.com/everything-you-need-to-know-education-40/>
- <https://www.edutopia.org/blog/social-media-five-key-concepts-stacey-goodman>
- http://www.medialit.org/sites/default/files/14B_CCKQPoster+5essays.pdf
- <https://www.common sense.org/education/digital-citizenship/self-image-and-identity>
- <https://compassunibo.wordpress.com/2014/05/07/e-reputation-definizione-e-gestione-della-nostra-identita-online/>
- <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/social-e-gestione-dellidentita-tutti-i-rischi-dellossessione-per-la-visibilita/>
- <http://www.cti-osimo.it/it/attachments/article/56/social%20network%20-%20costruzione%20identit%C3%A0.pdf>
- <https://dfc.unibo.it/it/ricerca/progetti-di-ricerca/meme-me-and-the-media-fostering-social-media-literacy-competences-through-interactive-learning-sets-for-adults-with-disabilities>
- <https://www.mediawijzer.net/wp-content/uploads/sites/6/2013/09/ENG-10-media-literacy-competences.pdf?x68418>
- <https://youtu.be/cFGq2-E2n8U>
- <https://vimeo.com/310531555/795ea5c73f>
- <https://vimeo.com/314497024/0290ab193d>
- <http://www.abc-digitale.it/coliblite-didattica-attiva>
- <https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/a-scuola-e-arrivata-lora-della-cittadinanza-digitale/>
- https://www.edscuola.it/archivio/software/ricerca_internet.pdf
- <http://www.laricerca.loescher.it/istruzione/1681-valutare-l-informazione.html>
- <https://www.rizzolieducation.it/risorse/cittadinanzadigitale/ricerche-fonti-e-risorse-educative-aperte/>
- <https://www.rizzolieducation.it/risorse/cittadinanzadigitale/ricerche-fonti-e-risorse-educative-aperte/>
- <https://sheg.stanford.edu/>
- <https://www.nytimes.com/2020/02/20/education/learning/news-literacy-2016-election.html>
- <https://www.european-agency.org/sites/default/files/ICTs-with-cover.pdf>
- https://enzozecchi.files.wordpress.com/2014/02/vademecum-en-post-kluzer_v2-3_.pdf