

Guia metodológico para ensinar literacia para as redes sociais

Benefícios e limites à utilização das redes sociais na escola

Práticas para implementação de literacia para as redes sociais na escola

Como desenhar atividades envolvendo a utilização de redes sociais

Exemplos de atividades e pequenas tarefas de aprendizagem

Avaliação e estratégias de avaliação ao utilizar redes sociais

Explicação breve de conceitos de literacia para as redes sociais



Social Media Literacy

Educational Toolkit for the Development of Social Media Literacy

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.



Um guia prático para ensinar literacia para as redes sociais em sala de aula

Apesar de há alguns anos a literacia para os media ser uma área pouco explorada que colocava muitas dificuldades a quem se atrevesse a enfrentá-la na escola, hoje tornou-se uma componente essencial da educação. As mudanças provocadas pelos efeitos da pandemia, do aumento da digitalização, da explosão da informação, da necessidade de sobreviver num mundo onde somos bombardeados diariamente com informação de todos os tipos, tornaram a literacia para os media uma prioridade em muitas escolas, pelo menos a nível declarativo.

As redes sociais são hoje não só uma forma de entretenimento, mas também uma fonte através da qual os jovens procuram informação, descobrem modelos, desabafam as suas frustrações, fazem amigos, aprendem coisas diferentes, etc. As redes sociais são, goste-se ou não, um universo em que os nossos alunos crescem e se desenvolvem, em paralelo com o que a sua família ou escola lhes oferece. Por isso, ensinar literacia para os media e para as redes sociais na escola deve ser uma preocupação de qualquer professor, independentemente do conteúdo que leciona.

O terceiro produto intelectual que propomos no conjunto de ferramentas desenvolvido no âmbito do projeto Erasmus+ n.º 2019-1-RO01-KA201-063996 - *O Kit de Ferramentas Educativas para o Desenvolvimento da Literacia para as Redes Sociais* é um guia que visa apoiar os professores que compreendem a importância da educação para as redes sociais e que querem utilizar ferramentas das redes sociais para fins educativos, tanto para ensinar conceitos relacionados com a disciplina que lecionam como para desenvolver a literacia para os media nos seus alunos, dada a sua importância no desenvolvimento dos jovens.

O guia contém um conjunto de informações resumidas, que complementam o conteúdo do IO1 e IO2, bem como exemplos práticos de atividades e dicas úteis para quem deseja abordar a literacia para as redes sociais nas escolas. O guia é criado em estreita articulação com os outros dois produtos intelectuais neste conjunto de ferramentas. Assim, algumas das informações no guia podem ser acedidas sistematicamente de forma visual dentro da aplicação móvel. Além disso, dentro do IO4 existem vários exemplos de exercícios que podem ser aplicados em várias atividades com alunos. Para atividades mais desenvolvidas que envolvam educação para as redes sociais, estão disponíveis cenários de aprendizagem completos no IO5, adaptados de acordo com vários critérios.

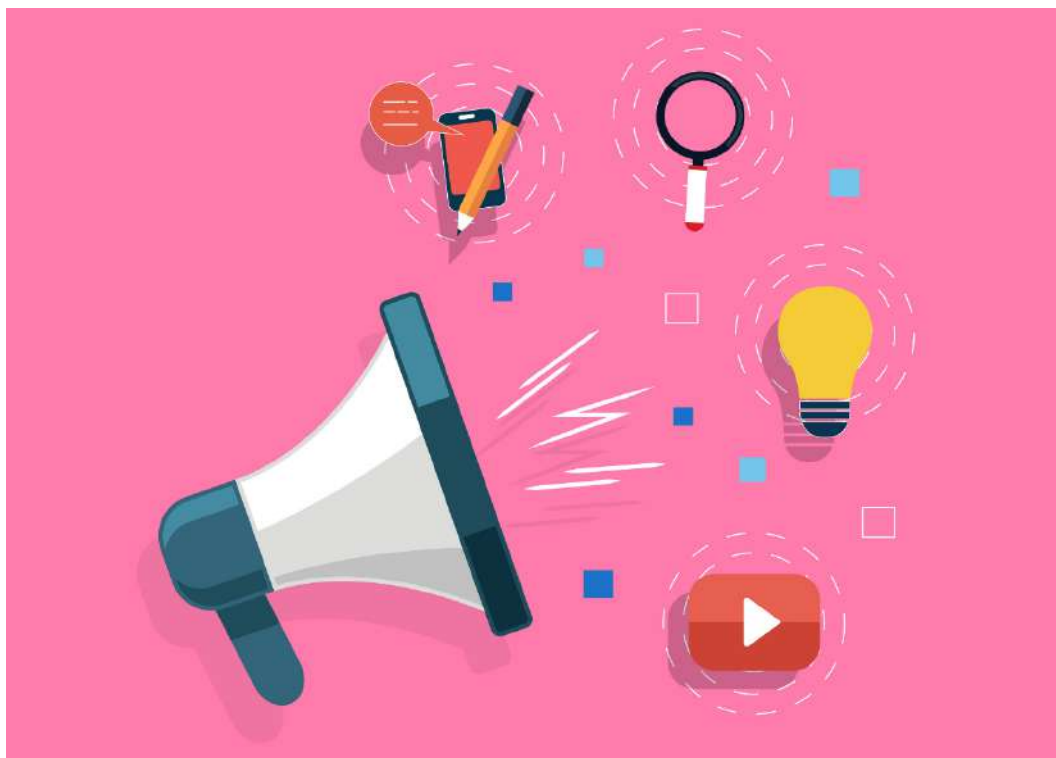




Portanto, este guia foi concebido como um elemento complementar, completando as outras ferramentas no conjunto de ferramentas ETDSML.

Benefícios e limites de utilização das redes sociais na escola

Seja no Instagram, no Snapchat, no TikTok ou noutras redes sociais, os alunos atualmente estão mais ligados do que nunca. As famílias também estão *online*. Por conseguinte, os professores deveriam aproveitar este facto de forma positiva para contribuir para o desenvolvimento da literacia para as redes sociais nos jovens. Assim que ultrapassamos a ideia de que as redes sociais são apenas uma forma de entretenimento, integrá-las no ato educativo oferece possibilidades ilimitadas. Os benefícios de utilizar as redes sociais na sala de aula são numerosas. Naturalmente, também há riscos e limitações que devem ser considerados. Mas o foco deve estar nos benefícios.





Utilização das redes sociais na escola – benefícios:

- As redes sociais e a tecnologia são parte do quotidiano, por isso trazê-las para a sala de aula parece um processo natural.
- A substituição de ferramentas tradicionais de aprendizagem por ferramentas de redes sociais pode incentivar os alunos a expressarem a sua criatividade e a envolverem-se mais nas atividades.
- As redes sociais são um poderoso instrumento para utilizar na sala de aula, para melhorar e desenvolver competências do século XXI.
- As plataformas de redes sociais foram construídas para permitir a comunicação e a interação.
- O uso das redes sociais oferece uma rica e diversificada variedade de fontes de informação disponíveis.
- As diferentes funcionalidades das plataformas de redes sociais permitem criar conteúdo original e dá aos educadores e aos alunos uma forma controlada de o partilhar.
- Quando utilizadas corretamente, as redes sociais fornecem espaços digitais seguros e monitorizados para uma comunicação eficaz, aumentando a responsabilidade e colaboração.
- Todas as plataformas de redes sociais desempenham um papel importante na socialização.
- A utilização das redes sociais na escola é a melhor forma de desenvolver a cidadania digital, permitindo que os alunos compreendam como as redes sociais funcionam através da sua própria experiência.





Utilização das redes sociais na escola – limitações:

- O risco de exclusão digital pode prejudicar os alunos. Pode ser um desafio integrar as capacidades das redes sociais na sala de aula, especialmente se houver alunos sem acesso à Internet ou não estiverem dispostos a usá-la.
- Uma utilização adequada das ferramentas das redes sociais requer um novo e específico tipo de literacia em constante adaptação a uma plataforma tecnológica que muda rapidamente.
- O grande fluxo de informação e comunicação pode ser esmagador e levar à dispersão da atenção.
- A proliferação de dados falsos, imprecisos ou tendenciosos na Internet pode dificultar a avaliação crítica e a escolha das fontes corretas.
- As redes sociais podem ser uma porta de entrada para o cyberbullying, discurso de ódio ou radicalização *online*.
- Os alunos podem passar demasiado tempo nos ecrãs tanto por recreação ou tarefas escolares.





Práticas para implementação da literacia para as redes sociais na escola

Assumindo como premissa que já existem informações suficientes sobre o que as redes sociais significam, os benefícios e os riscos de utilizar ferramentas de redes sociais em várias circunstâncias. Assumindo também que ultrapassámos o preconceito de que as redes sociais são apenas para entretenimento e que a sua proibição na escola não é uma boa ideia, mas que seria melhor integrar as ferramentas das redes sociais nas atividades educativas. A questão que se coloca é como o fazer para que o processo seja verdadeiramente útil no desenvolvimento dos alunos.

Há, de facto, algumas perguntas que todos os professores devem fazer antes de utilizarem as redes sociais na sala de aula. As respostas a estas questões são necessárias para que o processo de integração das ferramentas seja natural, motivado e educacionalmente propositado. Por isso, antes de utilizar as redes sociais na sala de aula, seria uma boa ideia responder às perguntas abaixo ou pelo menos refletir sobre elas, mesmo que não tenham todas as respostas no início.

- **Porquê usar as redes sociais na sala de aula?** - Pensar nos benefícios concretos que traz aos seus alunos, para além de outras coisas gerais que já conhece. Qual é o objetivo final? Apenas quer tornar as suas aulas mais envolventes ou quer ensinar a temática da literacia para as redes sociais?
- **Como planear a utilização das redes sociais na sala de aula?** - Utilizar as plataformas das redes sociais constantemente ou apenas para determinados projetos? Pense em que tipo de atividades ou para que momentos nas suas aulas é apropriado utilizar as redes sociais. Vai utilizar as redes sociais apenas em comunicação com alunos ou também com os pais?
- **Que plataformas utilizar?** - Sabe-se que algumas plataformas são preferidas por adolescentes, enquanto outras não lhes interessam muito. Teremos de nos perguntar se as escolhas que fazemos são adequadas para o grupo-alvo. E se escolherem a plataforma que eles gostam, é necessário estar preparado o suficiente para utilizar essa plataforma.
- **Quais são as políticas oficiais para a utilização das redes sociais na escola?** - O facto de querer abordar as redes sociais na escola e utilizar as ferramentas de redes sociais na sala de aula é, naturalmente, uma coisa positiva, no entanto deve certificar-se de que não está a infringir nenhuma regra ao fazê-lo. Verifique qual é a visão da sua escola sobre a temática e articule as suas iniciativas com as da sua instituição.





A última questão lança um tema alargado relacionado com a forma como a literacia para as redes sociais é atualmente percebida nas escolas. As políticas educativas diferem de país para país e de escola para escola, pelo que é difícil estabelecer acordos concretos que se apliquem a todas as escolas. Além disso, as instalações das escolas diferem, fazendo com que a decisão de utilizar ou não certas redes sociais seja uma decisão multi-partes interessadas. Tendo em conta tudo isto, se, como professor, quer utilizar as redes sociais, deve seguir alguns passos para tornar a sua abordagem coerente.

1. Certifique-se de que domina os conceitos de redes sociais e desenvolve as suas capacidades de literacia para os media. Pode fazê-lo através de cursos especializados para professores, mas também através de estudo individual. Os produtos desenvolvidos no âmbito do projeto *Kit de Ferramentas Educativas para o Desenvolvimento da Literacia para as Redes Sociais* destina-se a ajudar a fazê-lo. São recursos abertos, disponíveis em vários idiomas e podem ser acedidos e descarregados gratuitamente a partir do site do projeto, <http://socialmedialiteracy.eu/>.

2. Descubra quais são as políticas da sua escola sobre a utilização das redes sociais e como a sua abordagem se enquadra na estratégia educativa da escola. Se a escola não tiver tais políticas, pode ser apropriado discutir com a direção da escola de que forma é que uma estratégia de educação para as redes sociais poderia ser implementada a nível escolar. É um processo complexo e moroso, mas as hipóteses de alcançar resultados sustentáveis na utilização das redes sociais na escola são muito maiores. Além disso, a sua abordagem pode ser um ponto de partida para incentivar outros colegas a utilizar ferramentas de redes sociais nas suas atividades educativas.

3. Escolha cuidadosamente as ferramentas das redes sociais que vai utilizar, tendo em conta todas as questões envolvidas, incluindo a idade dos alunos, acessibilidade, objetivo, etc.

4. Distinga entre utilizar as redes sociais para fins pessoais e utilizar as redes sociais para fins profissionais. Crie contas separadas para fins educativos e para fim pessoal.

5. Certifique-se de que tem o consentimento dos alunos e dos pais ao utilizar ferramentas de redes sociais que envolvam exposição dos alunos em qualquer forma, num ambiente extra escolar.





6. Pense duas vezes antes de publicar qualquer informação em qualquer rede social para evitar situações imprevistas e desagradáveis, mas também para dar o exemplo aos seus alunos, no que diz respeito à utilização responsável das redes sociais.

7. Por muito entusiasmado que esteja em usar a tecnologia e estar em sintonia com as preferências dos seus alunos, é a sua segurança que deve estar em primeiro lugar. E quando se trata do vasto e perigoso campo das redes sociais, a vigilância dos professores deve ser primordial.

Estas são, é claro, apenas algumas precauções. O objetivo é encontrar um equilíbrio que permita que estas ferramentas se encaixem naturalmente na atividade educativa. Não é uma tarefa fácil, mas uma vez experimentada, as recompensas também são grandes, e os benefícios não demorarão a surgir.





Como desenhar atividades envolvendo a utilização de redes sociais

Se já ultrapassou os passos anteriores e chegou à fase em que decidiu utilizar as redes sociais na sala de aula, então resta-lhe integrar sistematicamente estas ferramentas nas suas aulas, para que desenvolva também as competências de literacia para as redes sociais nos seus alunos.

Dependendo do tema que pretende abordar, decida em que tipo de atividade pretende integrar as ferramentas de redes sociais e considere as competências relacionadas com o tema, bem como as competências de literacia para as redes sociais que pretende desenvolver. A seguir, está disponível um modelo de atividade que pode utilizar ao desenhar atividades educativas. O modelo é explicado mais detalhadamente no Módulo 4 do manual de apoio que constitui o IO2 deste kit de ferramentas educativas.





Modelo – design de atividade

Título da atividade	<i>Use títulos curtos e específicos referentes às ferramentas de redes sociais utilizadas</i>
Assunto/ disciplina/ domínio	<i>Especificar a disciplina de estudo ou diferentes domínios/áreas em que poderia ser integrada a aula</i>
Tipo de lição (opcional)	<i>Aula de ensino/ recapitulação/ avaliação/ projeto etc.</i>
Idade dos alunos (nível de ensino)	
Duração	
Ferramentas de redes sociais utilizadas	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Que ferramentas de redes sociais/canais vai utilizar</i> • <i>Como pretende utilizá-las</i> • <i>Que elementos de literacia para as redes sociais pode desenvolver</i>
Resultados de aprendizagem / competências desenvolvidas	<i>Competências de literacia para as redes sociais a desenvolver através da atividade</i>
Métodos/estratégias utilizados	<i>Que estratégia pedagógica/metodologia vai utilizar?</i>
Descrição da atividade (passo a passo)	<i>Dividir a atividade em sequências curtas (passos). Apresente cada uma brevemente.</i>
Avaliação	<i>Como pretende avaliar o desempenho dos alunos durante a atividade e qual é o seu principal objetivo?</i>
Recursos	<i>Que materiais utilizou para desenhar a atividade?</i>
Dicas e truques	<i>Lições aprendidas após a implementação (a preencher após a atividade)</i>





Segue-se um exemplo concreto, implementado por um dos professores da equipa do projeto:

Título da atividade	<i>Harap-Alb no Facebook - caracterização de personagens de contos de fadas</i>
Sujeito/ disciplina/ domínio	<i>Literatura (literatura romena)</i>
Tipo de lição	<i>Projeto de grupo</i>
Idade dos alunos (nota)	<i>15 - 16</i>
Duração	<i>110 minutos (2 aulas)</i>
Ferramentas de redes sociais usadas	<i>Facebook</i>
Resultados de aprendizagem / competências desenvolvidas	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Caracterizar os personagens de um conto de fadas de culto;</i> • <i>Identificar os aspetos definidores da construção da personagem;</i> • <i>sequências de correspondência do texto do conto de fadas com traços de carácter identificados;</i> • <i>conhecer as regras de utilização do Facebook (termos e condições);</i> • <i>identificar os "perigos" das redes sociais (perfis falsos/ fake news);</i> • <i>ter uma visão geral crítica das redes sociais.</i>
Métodos/ estratégias	<i>Debate, trabalho em grupo, projeto</i>
Descrição da atividade (passo a passo)	<p><i>Passo 1: Divida a turma em grupos de 3 a 4 alunos e atribua a cada grupo um personagem da peça</i></p> <p><i>Passo 2: Explique as tarefas de trabalho (criar um perfil para a personagem utilizando a aplicação Fakebook e fazendo publicações)</i></p> <p><i>Passo 3: Trabalhar em equipa - completar as tarefas</i></p> <p><i>Passo 4: Apresentação dos projetos</i></p> <p><i>Passo 5: Discussão guiada sobre a utilização do Facebook</i></p>
Avaliação	<i>Matriz de avaliação utilizando critérios pré-estabelecidos</i>
Recursos	https://www.classtools.net/FB/home-page





Dicas e truques	<i>Se os alunos não se sentem familiarizados com estes projetos, recomenda-se que o projeto seja trabalhado no final da aula sobre o texto, depois de os alunos terem lido e discutido o trabalho do ponto de vista "tradicional".</i>
------------------------	--

Exemplos de atividades e pequenas tarefas de aprendizagem

Aqui ficam algumas ideias para atividades a implementar com os alunos. Algumas são adequadas para temas específicos, mas outras podem ser adaptados para qualquer assunto. Tudo o que é necessário para o sucesso de uma atividade é um bom domínio das ferramentas e uma abertura à inovação.

Atividade 1 | Criar e partilhar nas redes sociais (qualquer disciplina)

DESCRIÇÃO: Certifique-se de que o professor cria um grupo privado nas redes sociais onde apenas os membros podem publicar e comentar. Em seguida, utilize este grupo para partilhar alguns produtos originais feitos por estudantes como textos, áudios, vídeos, etc. Para promover o pensamento crítico e as interações positivas, crie um ambiente saudável no qual apenas comentários construtivos e positivos possam ser aceites.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: Promover o pensamento criativo e crítico para gerar uma interação responsável e positiva entre os alunos nas redes sociais.

Atividade 2 | O nosso canal de vídeo nas redes sociais (qualquer disciplina)

DESCRIÇÃO: Criar um canal de vídeo numa plataforma de partilha de vídeos *online* de forma a disponibilizar pequenos vídeos temáticos produzidos por alunos e pelo professor. Não se esqueça de assegurar os direitos de imagem.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: Promover a responsabilidade do aluno acompanhado pelo professor, garantindo uma boa qualidade dos vídeos.





Atividade 3 | Evento ao vivo – uma sala de aula aberta (qualquer disciplina)

DESCRIÇÃO: Desafie um grupo de alunos a desenvolver um tema a partilhar com a comunidade escolar através de uma plataforma de *streaming* ao vivo. Certifique-se de que os alunos têm a tecnologia adequada, a interação organizada tendo em conta o tema e o tempo disponível.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: Permite a comunicação e colaboração entre estudantes e toda a comunidade e fomenta a sua compreensão sobre o bom impacto de um evento ao vivo bem organizado nas redes sociais.

Atividade 4 | O direito ao "Twittering". Co construindo conhecimento usando um *tweet* (qualquer disciplina)

DESCRIÇÃO: O tema da atividade é discriminação racial e de género. Os alunos assistem a um filme na aula e tomam notas de acordo com o método de Cornell. O trabalho de reflexão terá lugar no Twitter em três fases.

1. Os alunos comentam e respondem a perguntas sobre o filme através do Twitter.
2. O professor propõe uma imagem do filme para os alunos analisarem e comentarem com uma legenda curta.
3. O professor, ou os próprios alunos, iniciam a discussão.

Regra: Apenas comentários curtos e positivos são admitidos.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE:

- Instrui os alunos a utilizar as Redes Sociais para a aprendizagem e para a co construção do conhecimento
- Ensina os alunos a escrever textos curtos e concisos com o que "realmente importa"
- Permite que os alunos analisem um conteúdo de uma forma muito mais envolvente e cativante, motivando-os a aprender

EXEMPLO DE EXERCÍCIOS: No final da atividade, serão propostos exercícios sobre os tópicos abordados. Quanto à Literacia em redes sociais, serão propostas algumas questões sobre os temas mais importantes relacionadas com a utilização do Twitter e com a elaboração de um texto curto, bem como sobre a escolha de palavras positivas.





Atividade 5 | Matemáticos famosos e seus teoremas (Matemática)

DESCRIÇÃO: Peça aos alunos para fazerem uma apresentação em vídeo de um teorema/axioma da matemática e que acompanhem a apresentação com um retrato do matemático a quem o teorema se refere. Os vídeos podem ser enviados para o canal de Youtube da turma. Obviamente, este é o tipo de projeto que pode ser adaptado para qualquer disciplina.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: Esta é uma atividade relevante porque envolve tanto navegar na Internet para obter informação como para utilizar ferramentas digitais. Deste tipo de atividade pode discutir-se a partilha de conteúdos nas redes sociais, a veracidade da informação, etc.

Atividade 6 | O nosso laboratório no Instagram (Química/ Biologia)

DESCRIÇÃO: Para tornar a aula de ciências mais dinâmica, pode convidar os alunos a filmar as experiências que fazem e publicá-las numa conta de Instagram especialmente concebida para o efeito.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A atividade pode ser extremamente envolvente para os alunos e, ao mesmo tempo, dá-lhes a oportunidade de utilizar informação sobre a o Instagram, uma das redes sociais favoritas dos adolescentes de hoje em dia.





Atividade 7 | #savetheplanet – Como aprender a usar *hashtags* (Sciences)

DESCRIÇÃO: Peça aos alunos que façam um mini-projeto de 7 ilustrações acompanhadas de texto, incentivando a comunidade a agir de modo diferente para salvar o ambiente e combater a poluição. Escolha um *hashtag* comum para toda a turma usar e fazer as publicações numa conta de Instagram especialmente criada. Peça aos alunos que adicionem outras *hashtags* relevantes a cada *post* e expliquem por que escolheram esses *hashtags* e como isso influencia os *posts*.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: Os alunos aprendem sobre a funcionalidade dos *hashtags*, bem como as noções da pegada digital e como pesquisar na Internet.

Atividade 8 | Boletim meteorológico (Ciências)

DESCRIÇÃO: Com base nos conhecimentos adquiridos nas aulas, peça aos alunos que façam um relatório meteorológico diário durante uma semana. Envolver uma aplicação meteorológica no exercício para ajudá-los a recolher a informação.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A atividade pode ser uma excelente forma de discutir com os alunos os dados que as aplicações recolhem, geolocalização ou proteção de dados pessoais em diferentes contextos.

Atividade 9 | A minha cidade em 30 segundos (Literatura/ Geografia/ História)

DESCRIÇÃO: A ideia desta atividade é apresentar o essencial sobre um determinado lugar no mais curto espaço de tempo possível. E isso pode ser feito criando *Reels* que os alunos podem publicar numa conta de Instagram especialmente criada para fins pedagógicos.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A atividade é relevante porque praticam competências de síntese, pensamento crítico e pode levar a discussões sobre a utilização do Instagram, proteção de dados, etc.





Atividade 10 | No rasto de personagens literárias (Literatura)

DESCRIÇÃO: Usando o Google Maps e o Google Earth, os estudantes podem recriar os caminhos percorridos pelas personagens em textos literários, especialmente realistas, aventura e romances de viagem. Pode pedir-lhes que partilhem os mapas que criaram e que os utilizem como base para a investigação. Por exemplo, pode pedir-lhes para fazerem o seu próprio percurso pela cidade ou recinto escolar e depois, com base nas suas observações, descrever uma peça de literatura ou uma notícia.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A atividade é útil do ponto de vista da literacia para os media porque pode trazer diferentes aspetos da relação entre o mundo real e virtual, o que é uma notícia, etc.

Atividade 11 | Jovens empreendedores (Educação para o empreendedorismo)

DESCRIÇÃO: Como um projeto de grupo, os estudantes podem ser convidados a construir uma mini estratégia de *marketing* e comunicação de redes sociais para uma marca/produto. Pode utilizar a ferramenta Fakebook para simular uma página de Facebook que promove o produto ou pode deixá-los escolher qual a rede social a utilizar.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A atividade é relevante para discutir tanto as redes sociais em geral como a publicidade direcionada e a mecânica da manipulação nas redes sociais.

Atividade 12 | Rádio "Vamos enfrentá-la à distância" – Criar podcast para Web Radio Escolar (qualquer disciplina)

DESCRIÇÃO: A atividade promove a criação de podcasts através da plataforma Spreaker. Além disso, os podcasts são automaticamente partilhados na página de Facebook e na conta do Twitter, permitindo chegar a uma comunidade mais ampla do que a comunidade escolar que concebeu e criou o podcast. Os podcasts são desenvolvidos em diferentes objetivos, desde o estudo de alguns tópicos escolares ou atividades educativas, ao entretenimento e desenvolvimento de conhecimentos musicais específicos. A avaliação centrar-se-á na ferramenta spreaker e em alguns aspetos do RGPD.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: Esta atividade é relevante porque melhora a cooperação entre estudantes na criação do podcast. É uma tarefa que os leva a interagir com uma





comunidade mais alargada através da conta oficial da rádio escolar.
<https://www.spreaker.com/user/radiodad>.

Atividade 13 | UM CLUBE DE LEITURA SOCIAL/ *Canva* para Social (Literatura)

DESCRIÇÃO: A atividade consiste no lançamento de um concurso para criar uma página de Instagram ou Facebook para um clube de leitura. Os alunos criam uma capa para uma página FB ou uma história do Instagram. No caso de os alunos não terem idade para aceder às Redes Sociais, o professor cria uma sala de aula na plataforma de gestão de aprendizagem com a imagem da capa vencedora. A capa deve ser inspirada no livro que estão a ler na aula; o objetivo da página ou da história é desenvolver um debate em torno do livro.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A atividade pode contribuir para desenvolver o *pensamento criativo* e as competências no *debate* em torno de algumas questões. Entretanto, a atividade permite que os professores apresentem uma ferramenta útil e adaptável como o *Canva*.

EXEMPLO DE EXERCÍCIOS: Perguntas sobre estas questões:

- O que acontece com os teus materiais (fotos, textos...) quando os envias para uma Rede Social?
- Que linguagem manter durante um debate público?
- Quais são os níveis de privacidade?
- Que tipos de imagens podem ser publicadas (por exemplo: se um aluno pode carregar uma imagem representando os seus companheiros)?

Atividade 14 | Impacto das Redes Sociais (qualquer disciplina)

DESCRIÇÃO: Dar aos alunos a possibilidade de investigar e formular uma opinião sobre os impactos de qualquer rede social, identificando os aspetos positivos e negativos e o público-alvo. Faça um inquérito *online* para registar as suas opiniões e discuti-las com a turma.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: Incentiva a criatividade e o pensamento crítico e dá aos alunos a possibilidade de terem uma perspetiva diferente sobre as redes sociais.





Atividade 15 | A minha rotina em banda desenhada de rotina/ BD – App Pixton (línguas estrangeiras – francês)

DESCRIÇÃO: A atividade tem como objetivo criar personagens, escolher locais, atribuir-lhes movimentos, utilizando a *app Pixton* - <https://www.pixton.com/>. A atividade centra-se principalmente na consolidação do conhecimento adquirido acerca do vocabulário de numa língua estrangeira. As principais questões sobre as quais criam exercícios serão em torno da ferramenta e da identidade digital.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A atividade ajuda a criar uma identidade digital. No que diz respeito à literacia para as redes sociais, esta atividade, baseada no uso de uma ferramenta que proporciona um elevado nível de personalização, é relevante porque permite aos alunos criar um avatar e refletir sobre a identidade digital.

Atividade 16 | Diz-me onde vives e eu digo-te de que fação és (História)

DESCRIÇÃO: A ideia principal é procurar imagens ou locais com edifícios históricos e criar murais - *Padlets* (ver exemplo: <https://it.padlet.com/piazza3/xj92yknj2myactrh>). Algo deste género acontece em todas as cidades europeias, os edifícios medievais contam a história. Em particular, alguns dos seus elementos arquitetónicos permitem identificar a fação da família proprietária, por exemplo, ameias retangulares de *Guelphs* e ameias de *Ghibellines*. A atividade, destinada a melhorar o conhecimento do património cultural dos estudantes, consiste em pedir-lhes que naveguem na Internet para encontrar imagens de edifícios importantes das cidades italianas cujo estilo arquitetónico refere a sua identidade política medieval. O professor prepara um mural (*Padlet*) e insere dois *posts*. Um deles é instrutivo sobre como pesquisar imagens utilizando a pesquisa de imagens reversa do Google, distinguindo entre as possíveis licenças. O outro *post* incorpora uma imagem como exemplo. O mural é partilhado com a turma. O professor explica como criar um *post* no *Padlet* e como inserir imagens ou incorporar um site.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A atividade é relevante porque melhora estas competências particulares:

- Distinguir entre diferentes licenças de imagens possíveis;
- Mencionar sempre a fonte a partir da qual a imagem é utilizada, escrevendo uma legenda curta.

EXEMPLO DE EXERCÍCIOS: Diferentes tipos de perguntas sobre a ferramenta *Padlet* e sobre as licenças de utilização de imagens.





Atividade 17 | Londres nas suas dicas (Inglês como língua estrangeira & Geografia)

DESCRIÇÃO: Esta atividade tem o objetivo de ajudar os alunos a aprender a usar uma *app* para obter informações úteis durante uma viagem. A aplicação leva os estudantes numa viagem virtual por Londres.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A *app* LONDON TRAVEL GUIDE é real/atual, descarregada gratuitamente em Londres. É organizado uma imagem interativa *Thinglink* com quatro secções Mapa, Locais, Passeios, Itinerários. Os alunos podem escolher entre quatro itinerários diferentes. Os estudantes organizam um *tour* virtual em Londres usando o menu da *app*, e depois debatem e socializam através de uma rede social à sua escolha.

EXEMPLO DE EXERCÍCIOS: Para avaliar as aprendizagens pode fazer-se um teste com escolha múltipla ou verdadeiro e falso sobre as ferramentas e opções disponibilizadas na *app*.

Atividade 18 | Investigação do Youtube (Música)

DESCRIÇÃO: Os alunos confundem frequentemente a pouca informação disponível imediatamente no título da pesquisa, não leem a descrição e raramente aprofundam a pesquisa. Se o conteúdo ainda não for conhecido, os alunos confundem o nome do canal de youtube no qual o vídeo é carregado com o autor. Mesmo quando a informação está disponível, é necessário saber seleccioná-la e possivelmente aceder às referências.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A atividade é relevante para:

- identificar a origem e o conteúdo do vídeo
- contextualizar os conteúdos no espaço e tempo
- detetar os direitos e reconhecimentos se pretender utilizar o vídeo noutros contextos

EXEMPLO DE EXERCÍCIOS: Dada a imagem de uma foto de um vídeo musical no Youtube, os alunos devem ser capazes de responder às seguintes perguntas na de escolha múltipla.

- Título
- Autor/Intérprete
- Execução de data/data de execução/data de *upload*
- Nome do canal do Youtube
- Quaisquer titulares de direitos autorais (por exemplo, sociedade discográfica)





Atividade 19 | Geografia Digital e Alterações Climáticas – uMap (Geografia)

DESCRIÇÃO: O tema visa propor uma abordagem analítica às alterações climáticas e à complexidade dos fenómenos ambientais que ligam a representação geográfica de elementos e fatores (naturais e antrópicos) à aplicação do método científico de identificação das relações causa-efeito. O principal objetivo é incentivar a aquisição de uma perspetiva ecológica útil para a interpretação dos fenómenos naturais e para a compreensão crítica dos objetivos de desenvolvimento da sociedade humana. Ao mesmo tempo, a atividade promove o desenvolvimento de competências digitais através da utilização de ferramentas digitais avançadas baseadas em SIG (Sistemas de Informação Geográfica)

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: A utilização da aplicação *uMap* permitirá que os alunos criem mapas com níveis de *Open Street Map* e os insiram num website.

Atividade 20 | Thinglink: aprenda por descoberta – App web Thinglink

(Aprendizagem visual para alunos com necessidades educativas especiais)

DESCRIÇÃO: O *Thinglink* permite a criação de uma imagem interativa inserindo fotografias, áudio, vídeo, links externos. Uma vez escolhidas imagens, fotos, mapas de um lugar (real ou fantástico/imaginário) pode inserir *tags* que aprofundam e personalizam estas imagens. Todos os alunos da turma fotografam uma área da escola. Cada um deles carrega a imagem escolhida no *Thinglink* e enriquece-a com etiquetas sobre os objetos e áudio das palavras escolhidas e um curto vídeo descritivo silencioso da utilização do espaço escolhido. Logo que os vídeos tenham sido enviados para sala de aula, o professor criará um questionário de tradução de escolha múltipla para as línguas estrangeiras do léxico apresentado pelos alunos. O trabalho criado com o *Thinglink* é então partilhado nos canais sociais da escola, onde os alunos podem interagir realizando exercícios.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: Esta atividade é relevante porque permite que os alunos aprendam através da descoberta. Além disso, como os alunos são os criadores do recurso educativo digital, implementam uma estratégia de aprendizagem por pares que a publicação e partilha nas redes sociais da escola facilita. Esta atividade presta-se a ser inclusiva porque a utilização de diferentes tipos de *tags* (escrito, áudio e vídeo) facilita o maior envolvimento dos alunos com dificuldades.





EXEMPLO DE EXERCÍCIOS: O teste final destina-se a verificar alguns conhecimentos básicos sobre a utilização de imagens e licenças de direitos de autor conexas. Pode ser estruturado em questões verdadeiro ou falso simplificadas.

Atividade 21 | Você é o autor – saiba sobre direitos de autor (qualquer disciplina)

DESCRIÇÃO: Este tipo de atividade é muito útil, e pode ser aplicado a qualquer projeto. Basicamente, a atividade consiste em aplicar e praticar o uso dos Creative Commons e as exceções ao seu próprio trabalho. Incluir uma secção sobre a análise das obras que fizeram num projeto, na perspetiva dos direitos de autor. Deixe-os apresentar as fontes que utilizaram e analise se procederam corretamente, mas antes deve explicar o que os direitos de autor e os Creative Commons significam.

PORQUE É QUE ESTA ATIVIDADE É RELEVANTE: Esta atividade é relevante porque permite que os alunos compreendam a importância dos direitos de autor e como utilizar corretamente o trabalho de outros nos seus projetos.





Estratégias de Avaliação na utilização de ferramentas de redes sociais

Em qualquer sistema educativo, o processo de avaliação em si é uma área vasta e muitas vezes controversa. A avaliação é um processo complexo, em que muitos fatores têm de ser tidos em conta e, portanto, por muito bem concebidos que seja uma estratégia de avaliação, tem de ser adaptada ao contexto educativo a que se refere. Ao utilizar ferramentas de redes sociais no processo educativo, a avaliação pode tornar-se ainda mais desafiante. A questão que se coloca é a de saber em que medida avaliamos as competências específicas dos sujeitos e em que medida é necessário avaliar as competências desenvolvidas nas redes sociais. É claro que as competências específicas das matérias continuam a ser primordiais e existem normas educativas específicas para a sua avaliação em cada sistema educativo, organizadas por nível, grau e idade.

Para a avaliação do desenvolvimento das competências das redes sociais, não existem, neste momento, instrumentos tão pormenorizados, mas quando pretendemos fazê-lo, podemos referir-nos ao quadro de referência europeu. Duas ferramentas úteis para isso são o Quadro de Competência Digital para os Cidadãos e o Quadro Europeu para a Competência Digital dos Educadores: DigCompEdu.

Segue-se um exemplo de uma tabela que poderia ser utilizada para a fase de avaliação de um produto produzido pelos alunos, no qual também foram utilizadas ferramentas nas redes sociais, tendo em conta as competências mediáticas desenvolvidas.

A grelha a seguir tem como objetivo avaliar a capacidade dos alunos de desenvolverem uma apresentação de forma colaborativa. Para avaliar o processo de desenvolvimento do produto, uma lista de desempenho poderia ser adequada. Em analogia com os níveis necessários para a avaliação das competências, poderia ser estruturado em quatro níveis: Avançado, Intermédio, Básico e Inicial.

Legenda da lista de performances:

1. Avançado = **AUTÓNOMO E CONSCIENTE**
2. Intermédio= **AUTÓNOMO**
3. Básico = **NEM SEMPRE CORRETO**
4. Inicial = **APENAS COM AJUDA**





Lista de desempenho para avaliação		A	I	B	Ini
Área 1: Utilização de meios digitais e recursos para a aprendizagem	Procurar informações fiáveis na Internet				
	Armazenar e partilhar informações				
	Avaliar a validade, fiabilidade, utilidade e credibilidade da informação reportando as fontes				
	Criar e gerir conteúdos com ferramentas colaborativas				
Área 2: Comunicação e cooperação	Utilizar mais do que uma ferramenta de comunicação online: e-mail, chat, sms, mensagens instantâneas, rede social				
	Organizar recursos digitais para uso pessoal atual, uso futuro e reutilização, partilhando com outros				
	Utilizar tecnologias digitais para fomentar e melhorar estratégias de aprendizagem colaborativa, para o intercâmbio em grupos, como uma ferramenta para realizar tarefas colaborativas ou como uma ferramenta para apresentar resultados				
Área 3: Criação de conteúdos	Produzir e editar conteúdo multimédia em mais de um formato: hipertexto, imagens, vídeos, ficheiros áudio				
	Integrar e reformular conteúdos digitais				
Área 4: Segurança & Privacidade	Fazer o uso adequado de senhas para proteger o acesso				
	Identificar, avaliar e seleccionar recursos de aprendizagem digital de acordo com os requisitos de direitos de autor e acessibilidade				
	Conhecer e manter os RGPD				
Área 5: Resolução de problemas	Resolver problemas relacionados com a utilização de tecnologias				
	Resolver de forma criativa, situações problemáticas que exigem a aplicação de conhecimentos e competências em novas situações				
Área 6: Acompanhamento e avaliação	Planear, monitorizar e refletir o seu caminho de aprendizagem				
	Reúna provas de progresso e use-o para planear novas etapas de aprendizagem				





	Utilizar um documento narrativo para expressar pensamentos e ideias através de ferramentas digitais				
--	---	--	--	--	--

Os processos de autoavaliação também são muito importantes quando tentamos avaliar o desenvolvimento das competências de literacia nas redes sociais, uma vez que, de facto, os efeitos da literacia nas redes sociais devem ser visíveis, em termos de log, na forma como o aluno se comporta e na sua capacidade de analisar as suas competências. Um questionário de autoavaliação destina-se a reforçar as aprendizagens alcançadas. Pode ser estruturado nos mesmos quatro níveis para a avaliação das competências.

Lenda do questionário de autoavaliação:

1. A = Tenho uma capacidade muito boa para operar sozinho
2. B = Tenho uma boa capacidade, mas às vezes preciso de ajuda
3. C = Tenho algumas habilidades e muitas vezes preciso de apoio
4. D = Tenho algumas habilidades, mas na maioria dos casos preciso de apoio

		A	B	C	D
Área 1: Utilização de meios digitais e recursos para a aprendizagem	Procura informações na Internet usando um motor de pesquisa				
	Armazena e partilhar informações				
	Partilha ficheiros descarregados da internet ou produtos criado por mim.				
	Avalia a validade, fiabilidade, utilidade e credibilidade da informação reportando as fontes				
	Identifica notícias falsas				
Área 2: Comunicação e cooperação	Utiliza mais de uma ferramenta de comunicação online: e-mail, chat, sms, mensagens instantâneas, rede social				
	Cria e gere contactos nos meus dispositivos				
	Faz chamadas de vídeo em grupo utilizando as plataformas mais comuns: Meet, Skype, Zoom...				
	Partilha conteúdo com ferramentas de colaboração: google app				
	Partilha conteúdos próprios				
	Utiliza tecnologias digitais para fomentar e melhorar estratégias de aprendizagem colaborativa, para o intercâmbio de grupos, como				





	uma ferramenta para realizar tarefas colaborativas ou como uma ferramenta para apresentar resultados				
Área 3: Criação de conteúdos	Produz conteúdo multimédia em mais de um formato: hipertexto, imagens, vídeos, ficheiros áudio				
	Edita conteúdo sonoro em mais de um formato: hipertexto, imagens, vídeos, ficheiros áudio				
Área 4: Segurança & Privacidade	Faz o uso adequado da palavra-passe para proteger o acesso aos meus dispositivos				
	Identifica os riscos que podem danificar os meus dispositivos				
	Atualiza regularmente o meu sistema operativo informático e software de segurança				
	Realiza frequentemente cópias de segurança				
	Seleciona recursos digitais para a aprendizagem, em conformidade com os requisitos de direitos de autor e acessibilidade				
	Cita sempre a fonte e/ou autor de conteúdo digital antes de partilhá-lo online				
Área 5: Resolução de problemas	Resolve problemas relacionados com a utilização de tecnologias				
	Instala Software e outras aplicações de fontes seguras				
	Procure suporte online para blog, fórum, tutorial de vídeo				
	Seleciona dispositivos e aplicativos apropriados				
	Identifica soluções disponíveis para a aprendizagem online				
	Resolve, de forma criativa, situações problemáticas que exigem a aplicação de conhecimentos e competências a novas situações.				
*Área 6: Monitorização e Avaliação	Planeia o seu próprio caminho de aprendizagem.				
	Monitoriza o seu próprio processo de aprendizagem				
	Captura provas de aprendizagem do progresso				
	Utiliza essas provas para planear mais etapas de aprendizagem				
	Utiliza ferramentas digitais para escrever um documento narrativo				

* Em *DigComp 2.1* existem 5 áreas, a 6.^a foi adicionada por nós





Conceitos de Literacia para as redes sociais brevemente explicados

O campo da literacia nas redes sociais é complexo e o desenvolvimento das competências nas redes sociais é feito ao longo do tempo através de práticas constantes. Para que o processo seja eficaz, é necessário continuar a voltar a alguns conceitos básicos que enquanto professores, precisamos de reforçar. Resumimos abaixo alguns conceitos que consideramos importantes no ensino da educação nas redes sociais na escola. São explicados nos módulos relacionados do curso que constitui o IO2 produzido neste projeto. A informação também pode ser acedida de forma eficiente através da aplicação móvel no conjunto de ferramentas - <https://app.socialmedialiteracy.eu/>

✓ Educação 4.0

A Educação 4.0 é uma metodologia centrada na aprendizagem baseada em projetos. Os alunos devem conhecer a aprendizagem baseada em projetos desde o início da sua escolaridade. Esta parte da Educação 4.0 ensinar-lhes-á competências organizacionais, de gestão do tempo e de colaboração.

Uma importante fronteira na exploração da educação do futuro é a experiência específica do campo. Para o ensino superior isto pode traduzir-se numa imersão no mundo real onde os estudantes podem melhorar o conhecimento do assunto.

Para o ensino básico e secundário, isso pode ser visto numa oportunidade de sair da sala de aula e entrar em organismos de educação não formais significativos como Museu, Centro de Media, centros de Estudos de História, etc.

Outro importante campo de competências a desenvolver na EDU 4.0 é a análise de dados. Temos de considerar tanto em relação à importância cada vez maior da análise para descrever e prever acontecimentos futuros e para desenvolver competências críticas e de análise das fontes.

✓ A evolução da educação

Educação 1.0 - ensino clássico, transmissão da informação

Educação 2.0 - aprendizagem cooperativa em sala de aula, utilização de diferentes redes sociais





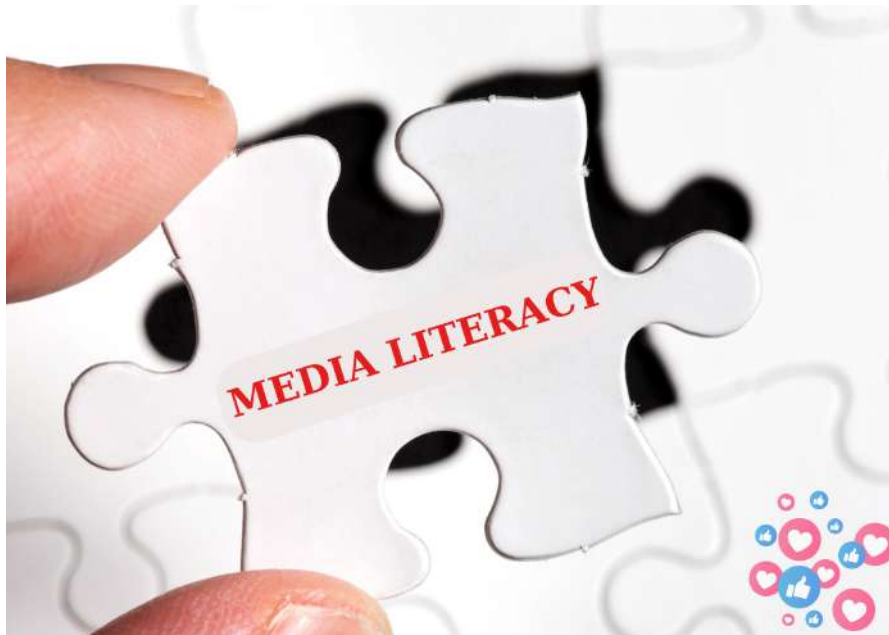
Educação 3.0 - os alunos são considerados não só consumidores de informação, mas também criadores de informação e conteúdos.

Educação 4.0 - fortemente relacionada com as competências de programação e codificação, estimula um processo personalizado de ensino e aprendizagem.

✓ Literacia para os media – porque é necessário?

A literacia mediática ajuda os alunos a fazer as perguntas certas para descobrir o autor, o seu ponto de vista, a mensagem pretendida, a escolha de ferramentas e o apelo óbvio ou oculto à ação de cada produto mediático.

"A literacia para as redes sociais é o conjunto de competências técnicas, cognitivas e emocionais que são necessárias quando se utilizam as redes sociais para procurar informação, comunicação, criação de conteúdos e para a resolução de problemas, tanto num contexto profissional como social." (Vanwynsberghe, Vanderlinde, Georges & Verdegem, 2014)



✓ Competências dos media

As competências dos media são o conjunto de conhecimentos, estratégias e competências que permitem a um indivíduo enfrentar eficazmente o ambiente dos media atualmente.





O Quadro de Competências Digitais da UE DigiComp 2.1 agrupa as competências digitais nas seguintes 5 áreas:

1. Área de competência 1: literacia de informação e dados
2. Área de competência 2: comunicação e colaboração
3. Área de competência 3: criação de conteúdos digitais
4. Área de competência 4: segurança
5. Área de competência 5: resolução de problemas

A Comissão Europeia desenvolveu também um quadro comum de referência que define e caracteriza as competências digitais que os educadores têm de abordar no seu ambiente profissional, desde as competências profissionais às competências pedagógicas e competências digitais dos alunos. Este Quadro Europeu, DigCompEdu, descreve competências digitais organizadas em 6 áreas:

1. Envolvimento Profissional
2. Recursos Digitais
3. Ensino e aprendizagem
4. Avaliação
5. Capacitação dos aprendentes
6. Capacitação digital dos aprendentes



O Quadro Europeu de referência DigCompEdu

(source: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC1074660>)





✓ Níveis de proficiência em literacia mediática

Cada competência em literacia mediática pode ser denominada em quatro níveis de proficiência:

1. Inicial - apenas com ajuda
2. Básico - nem sempre correto
3. Intermediário - realizar de forma autónoma
4. Avançado - executar de forma autónoma e consciente

✓ Literacia mediática 5 conceitos-chave

A maioria dos especialistas concorda com estes 5 conceitos-chave como base da literacia para os media:

1. **Conceito chave 1:** Todas as mensagens de media são "construídas"
2. **Conceito chave 2:** Mensagens de media moldam as nossas perceções de realidade
3. **Conceito chave 3:** Público diferente, compreensão diferente da mesma mensagem
4. **Conceito chave 4:** Mensagens de media têm implicações comerciais
5. **Conceito chave 5:** Mensagens de media incorporam pontos de vista

✓ Utilização das redes sociais na escola

A utilização das redes sociais na escola deve ter um conjunto de objetivos:

1. para personalizar a aprendizagem (o aluno aprende ao seu próprio ritmo)
2. promover a aprendizagem colaborativa e cooperativa (os alunos aprendem uns com os outros e esclarecem dúvidas entre si)
3. para fornecer *feedback* aos alunos sobre o seu processo de aprendizagem
4. para avaliar a aprendizagem dos alunos
5. para dar *feedback* aos professores sobre o processo de aprendizagem e conteúdo a rever
6. desenvolver a autoavaliação





✓ Padrões de consumo das redes sociais

A forma como uma pessoa utiliza as redes sociais - que plataformas, quanto tempo passa nos meios de comunicação social e quando, que tipo de atividades desenvolve enquanto está *online*, em que dispositivos - formam os "padrões de consumo" desse indivíduo em particular. Estes padrões são geralmente utilizados pelos especialistas em marketing para enriquecer e prolongar a interação dos utilizadores e maximizar o lucro dos clientes comerciais.

A utilização das redes sociais tem as suas próprias particularidades, em comparação com os "meios tradicionais". Duas das principais características são a personalização e a interação. A personalização do conteúdo permite que as tecnologias inteligentes forneçam conteúdo satisfatório que corresponda às suas preferências e interesses. A interatividade é uma das razões mais importantes pelas quais as pessoas se juntam às plataformas das redes sociais. O que as pessoas procuram é a participação numa conversa ampla, querem socializar, ver imagens de amigos e familiares, acompanhar o que é novo e encontrar algo divertido para fazer.

✓ Gestão de Informação

Lidar com a informação é o primeiro passo fundamental nos meios de comunicação social e na educação digital. Uma boa gestão da informação envolve as seguintes competências-chave:

1. saber como e onde pesquisar informações pertinentes e verificar a credibilidade das fontes;
2. para entender a diferença entre factos e opiniões
3. para saber a diferença entre notícias e publicidade
4. reconhecer e gerir notícias falsas e evitar a sua divulgação

✓ Gestão da Autoimagem

As atividades nas redes sociais podem ter impacto na autoimagem de várias formas. Podem desafiar, banalizar, simplificar, aumentar ou diminuir a auto-percepção. Para gerir a autoimagem e identidade, a literacia para as redes sociais deve ensinar as seguintes competências:

1. Perceber as semelhanças e diferenças na forma como as pessoas se apresentam *online* e *offline*;





2. compreender como as redes sociais permitem o anonimato e o engano;
3. compreender como a autoimagem afeta o seu comportamento *online* e reputação ao longo da vida;
4. entender que a identidade *online* é diferente de si próprio, não é neutra e pode prejudicar o próprio e aos outros.

✓ Inteligência Emocional Digital (IED)

A Inteligência Emocional é a capacidade dos indivíduos reconhecerem as suas próprias emoções e as dos outros, discernir entre diferentes sentimentos e rotulá-las adequadamente, usar informação emocional para orientar o pensamento e o comportamento, e gerir e/ou ajustar emoções para se adaptarem aos ambientes ou atingirem o seu objetivo. Ser capaz de executar as mesmas tarefas num contexto digital chama-se Inteligência Emocional Digital (IED). A IED é atualmente reconhecida como uma competência fundamental a desenvolver, inclusive nas escolas.

A IED envolve a construção da própria personalidade através do desenvolvimento da autoconsciência e da consciência dos outros, mas 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.

✓ IED – Conceitos-chave

1. **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.
2. **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 ténue.
3. **Conceito chave 3** Precisamos de ajudar os nossos alunos a desenvolver a sua própria personalidade através da autoconsciência e a dos outros numa visão sistémica complexa onde o mundo digital é usado ativamente para evitar que se tornem utilizadores passivos.





4. **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.

✓ Gestão de Relações Online

As relações *online* são definidas por afinidades e gostos pessoais, para que as pessoas se organizem pelas suas atividades preferidas, agrupando-se em comunidades com interesses comuns. A aceitação ou recusa de um utilizador pode ter efeitos mais ou menos permanentes na formação da sua personalidade.

Gerir relações *online* envolve o desenvolvimento das seguintes competências:

1. reconhecer que diferentes públicos requerem diferentes tipos de comunicação e etiqueta *online*;
2. desenvolver soluções construtivas para dilemas interpessoais *online* que exemplifiquem o comportamento ético;
3. poder imaginar as motivações, sentimentos e intenções dos outros numa variedade de intercâmbios *online*.

✓ Gestão de reputação *online*

A reputação é definida como "*a opinião universal ou avaliação social de um grupo de entidades sobre um determinado aspeto*". Basicamente, é a forma como os outros nos veem. A reputação *online* é a imagem que projetamos através das nossas atividades *online*, quer nas redes sociais, quer em qualquer informação publicamente disponível. Não se pode controlar a forma como os outros nos veem, mas podemos controlar as nossas próprias atividades e certificar-mo-nos de que não projetam uma imagem falsa ou prejudicial.

Gerir a reputação *online* envolve o desenvolvimento das seguintes competências:

1. compreender o conceito de pegada digital e estar atento aos vestígios que se deixam no ambiente digital;
2. ser capaz de gerir as definições de privacidade das redes sociais, controlar os comentários e os conteúdos públicos ou privados;





3. compreender o que é a informação pessoal e partilhar de forma conservadora a sua própria informação, protegendo ao mesmo tempo a privacidade de todos os outros;
4. compreender a durabilidade e a capacidade viral da informação *online*.

✓ Netiquette

Uma definição básica de cidadania poderia ser "comportamento educado, razoável e responsável". Este comportamento é o resultado de acreditar que todos merecem dignidade e respeito.

A netiquette é a aplicação de boas maneiras às ações e interações através da Internet. Envolve desenvolvimento/adoção de um conjunto de regras relativas à conduta adequada ao publicar, comentar, jogar jogos, conversar com os outros.

✓ Bullying

O bullying é definido como a prática contínua de agressão física ou psicológica cometida por um ou mais agressores contra uma vítima. Este fenómeno, violento e silencioso, não é exclusivo de uma faixa etária específica ou de um momento ou local específico para ocorrer. Os estudos mostram que estes comportamentos ocorrem nas escolas, uma vez que proporcionam um ambiente "apropriado" ao seu exercício e proliferação. O ambiente *online*, com a capa do anonimato e da "despersonalização" que proporciona, é particularmente indutor de bullying.

✓ Factos e opiniões

A liberdade de expressão abrange o livre fluxo de informação e a livre expressão de opiniões, ou seja, a apresentação de factos e opiniões pessoais.

1. "Informação" ou "facto" retrata a realidade tal como é, de forma objetivamente demonstrável, com provas materiais.
2. "Opinião" expressa a sua opinião ou interpretação da realidade, é subjetiva e não requer "demonstração".





✓ Publicidade

A publicidade é uma forma legítima de comunicação de informação que tem como objetivo vender um produto ou um serviço. Não é pessoal - não é dirigido a um único indivíduo - e a mensagem é controlada pelo vendedor do anúncio - a entidade que vende o referido produto ou serviço. O seu objetivo é comercial - visa convencer um indivíduo a comprar algo. A publicidade constitui a principal fonte de receitas para os meios de comunicação social. Está sujeita a regulamentação com base na proteção da dignidade humana, dos menores e dos direitos dos consumidores.

✓ Propaganda

A propaganda é um tipo de comunicação que pretende divulgar um conjunto de ideias e mudar as crenças, atitudes dos outros. A propaganda tem um objetivo: convencer as pessoas a abraçar uma determinada ideia ou a embarcarem num determinado rumo de ação. Algumas destas ideias ou ações podem ser de interesse público - como o respeito pelas medidas sanitárias durante as pandemias covid-19 - outras são de interesse mais restrito - como a propaganda conduzida por um partido político para atrair novos membros ou eleitores durante as eleições.

A propaganda usa um arsenal de meios com valores simbólicos (palavras, gestos, *banners*, monumentos, música, roupa, insígnias, penteados, desenhos em moedas e selos postais, etc.). A propaganda pode deliberadamente selecionar factos, argumentos e exposições de símbolos e apresentá-los de formas consideradas as mais eficazes.

✓ Notícias

Notícias são informações sobre uma situação recentemente alterada ou um evento recente. Além disso, as notícias são informações publicadas em jornais e difundidas na rádio e na televisão sobre acontecimentos recentes no país ou no mundo ou numa determinada área de atividade.

Os jornalistas recolhem informações sobre acontecimentos recentes na sua área ou área de especialização, avaliam, classificam e encomendam e constroem a notícia que é publicada e difundida. As notícias são produzidas por repórteres nas redações ou independentes, se forem *freelancers*.





Nem toda a informação é adequada para notícias. Para ser comunicada ao público, a informação tem de ser *noticiosa*, ou seja, nova, relevante, com impacto e abordando uma questão de interesse público. O interesse público é o que distingue o trabalho dos jornalistas de outros processadores de informação, como anunciantes, relações públicas ou profissionais de inteligência.

✓ Notícias Falsas/Desinformação

Fake news é um termo cunhado para designar informações falsas ou adulteradas que circulam para outros fins que não informar o público. Tais propósitos podem incluir interesses pessoais, comerciais ou políticos. O termo é popular e frequentemente usado, mas é difícil definir o que exatamente são *fake news*.

A União Europeia propôs o termo **desinformação**: informações falsas **criadas deliberadamente** e difundidas para influenciar a opinião pública ou ocultar a verdade. A tónica não é apenas sobre a falsidade da informação fornecida, mas igualmente sobre a intenção deliberada de enganar.

Outros termos utilizados no contexto:

- Informação errada. Informação que é falsa, mas não criada com a intenção de causar danos.
- Informação maliciosa. Informação baseada na realidade, usada para infligir danos a uma pessoa, organização ou país.





✓ Preconceitos/Enviesamentos – cognitivos, culturais

Os cientistas ainda não sabem que mecanismos neurológicos ou psicológicos fazem as pessoas acreditar em algo. Apenas observaram alguns padrões, alguns atalhos usados geralmente pelo cérebro humano para interpretar a realidade. Estes atalhos são chamados de "preconceitos/enviesamentos cognitivos" e os humanos desenvolveram-nos e usaram-nos porque é muito difícil processar racionalmente toda a informação a que estão expostos. As pessoas usam frequentemente estes atalhos de raciocínio quando consomem meios de comunicação, o que pode resultar numa imagem parcial ou distorcida da realidade.

✓ Direitos de autor

Os direitos de autor são um direito de propriedade intelectual que também se aplica num contexto de redes sociais. Concede a um criador um controlo exclusivo sobre o uso e distribuição da sua obra. Uma obra pode ser usada de muitas maneiras diferentes: pode ser copiada, adaptada, recitada, exibida, difundida, executada, partilhada, etc. Os direitos de autor asseguram que apenas a pessoa que criou a obra (ou seja, o autor), pode realizar tais ações com a obra.

✓ Direitos do autor

Ao criar uma obra original, o autor obtém certos direitos exclusivos: direitos morais e direitos económicos.

Os direitos morais são:

1. O direito de paternidade (isto é, o direito a ser identificado como autor)
2. O direito de decidir sobre quando ou se tornar o trabalho público
3. O direito à integridade (ou seja, o direito de se opor a qualquer ação depreciativa em relação ao trabalho)

Os direitos económicos são:

1. o direito de reprodução
2. o direito de comunicação ao público.
3. A utilização das redes sociais envolve tanto atos de reprodução como de comunicação ao público.





✓ Citação

Existem exceções às restrições de utilização de obras protegidas por direitos de autor. São permitidas citações para fins como críticas, polémicas, revisão, educação ou trabalho científico, desde que se refiram a uma obra que já foi legalmente disponibilizada ao público, que a fonte, incluindo o nome do autor, é indicada (a menos que impossível), e que a sua utilização esteja de acordo com a prática legal, e na medida exigida pelo objetivo específico.

A duração permitida de tal citação depende das circunstâncias, tais como a duração da obra original e o final da citação (por exemplo, duas linhas de um poema ou 10 páginas de um documento de 100 páginas).

✓ Plágio

O plágio é um ato de fraude definido como a apresentação do próprio trabalho – ou fragmentos ou ideias do mesmo – como o seu próprio ou sem uma menção adequada à fonte.

De acordo com [plagiarism.org](http://www.plagiarism.org), as formas de plágio incluem:

1. Entregar o trabalho de outra pessoa como se fosse seu
2. copiar palavras ou ideias de outra pessoa sem dar crédito à mesma
3. não colocar uma citação em aspas
4. dando informações incorretas sobre a origem de uma citação
5. alterar as palavras, mas copiar a estrutura da frase de uma fonte sem dar crédito ao autor
6. copiar palavras ou ideias de uma fonte que compõe a maior parte do seu trabalho, com ou sem crédito ao autor (consulte a nossa secção sobre regras de "uso legal")

Fonte: <https://www.plagiarism.org/article/what-is-plagiarism>

✓ Creative Commons

As licenças Creative Commons são licenças padrão que visam promover a partilha, adaptação e reutilização de obras protegidas. Ao utilizar estas licenças, é imediatamente claro para os internautas em que condições a obra pode ser usada, partilhada e adaptada sem a necessidade de pedir permissão individual ao autor. São aplicadas a obras como imagens, vídeos, obras de arte, artigos de revistas, etc. São geralmente assinalados com o símbolo CC.





✓ Termos de utilização nas redes sociais

Ao criar uma conta numa rede social, concorda com os seus termos e condições. Ao fazê-lo, assina efetivamente um acordo de licença entre si e a plataforma de rede social. Os termos e condições estabelecem que a plataforma da rede social obterá uma licença não exclusiva e ilimitada para reutilizar o seu conteúdo. Isto é necessário para permitir que as redes sociais funcionem: mostrar o seu conteúdo e permitir a outros utilizadores a oportunidade de partilhar o seu conteúdo através de um botão de partilha/*retweet*. Isto não significa que os conteúdos nas redes sociais estão isentos de direitos de autor, o criador original mantém os direitos de autor sobre o seu conteúdo original.

✓ Proteção de Dados Pessoais

Os dados pessoais são qualquer tipo de informação que revele algo sobre si pessoalmente. Inclui nome, número de identificação, data de nascimento, morada, fotos ou vídeos de uma pessoa, religião, mas também dados relacionados com redes sociais, tais como dados de localização, endereço IP, histórico de navegação, marcas, comportamento, perfis de redes sociais (incluindo gostos, partilhas e amigos) etc.

A identificação com base em dados pessoais pode ser:

1. Direta – quando a informação em si permite identificar a pessoa a quem esta informação se relaciona.
2. Indireta – quando a informação não é suficiente para identificar uma pessoa, mas tendo em conta informações adicionais – que já estão disponíveis ou que precisam de ser obtidas de outra fonte – permite identificar a pessoa em causa.





Lista de conteúdos

- Um guia prático para ensinar SML em sala de aula - p. 2
- Benefícios e limites de utilização das redes sociais na escola - p. 3
- Práticas para implementação de SML nas escolas - p. 6
- Como facilitar atividades de design envolvendo a utilização de redes sociais - p. 9
- Exemplos de atividades e tarefas de aprendizagem para desenvolver SML - p. 12
- Estratégias de avaliação ao utilizar ferramentas de redes sociais - p. 22
- Conceitos SML brevemente explicados - p. 26

