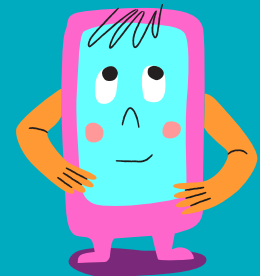
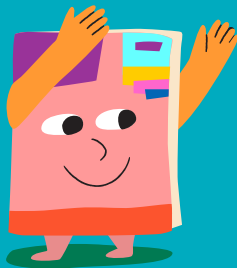


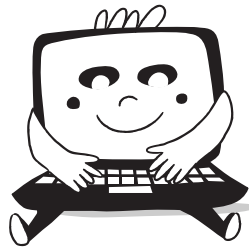
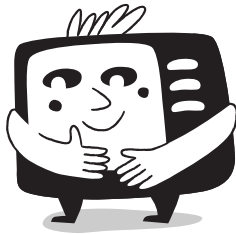
EDUCAÇÃO PARA OS MÍDIAS EM PRÁTICA



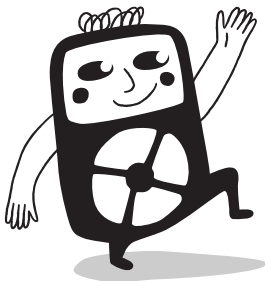
ARMANDA P. M. MATOS (COORD.)



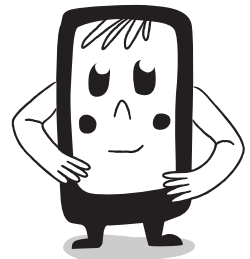
Página intencionalmente deixada a branco.



EDUCAÇÃO PARA OS MÍDIAS EM PRÁTICA



ARMANDA P. M. MATOS (COORD.)



I|U

Título

Educação para os *Media* em prática

Coordenação Editorial

Imprensa da Universidade de Coimbra

Autores

Armanda P. M. Matos, Isabel Festas,
Ana Maria Seixas, Elzbieta Bobrowicz-
Campos, Sara Pereira, Paula Lopes, Vítor
Tomé, Alexandra Beça, Carlos Camponez,
António Moreira, Leonel Brites.

Ilustrações

Marina Ermakova

Execução Gráfica

Leonel Brites

ISBN

978-989-26-2541-6

eISBN

978-989-26-2542-3

DOI

<https://doi.org/10.14195/978-989-26-2542-3>

Edição

Imprensa da Universidade de Coimbra

Email: imprensa@uc.pt

URL: http://www.uc.pt/imprensa_uc

Vendas online: <http://livrariadaimprensa.uc.pt>

© Imprensa da Universidade de Coimbra
Dezembro 2023

Trabalho desenvolvido no âmbito do Projeto COMEDIG -
Competências de literacia digital e mediática em Portugal (PTDC/
CED-EDG/32560/2017), cofinanciado pelo COMPETE 2020, Portugal
2020 e União Europeia, através do FEDER e pela Fundação para a
Ciência e Tecnologia I.P./MCTES através de fundos nacionais.

Financiamento:



Cofinanciado por:



UNIÃO EUROPEIA
Fundos Europeus
Estruturais e de Investimento

Obra publicada com a coordenação científica:



CENTRO DE
ESTUDOS INTERDISCIPLINARES
CEIS20 | Universidade de Coimbra

EDUCAÇÃO PARA OS *MEDIA* EM PRÁTICA

ARMANDA P. M. MATOS (COORD.)

I|U

Página intencionalmente deixada a branco.

EDUCAÇÃO PARA OS MEDIA EM PRÁTICA



Coordenadora

Armanda P. M. Matos

Autores

Armanda P. M. Matos

Isabel Festas

Ana Maria Seixas

Elzbieta Bobrowicz-Campos

Sara Pereira

Paula Lopes

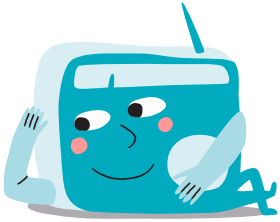
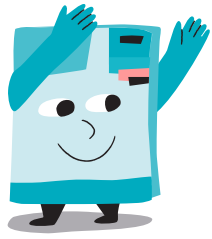
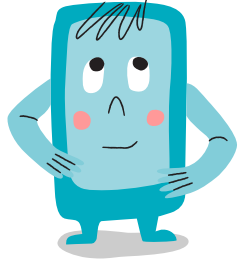
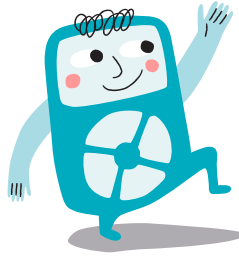
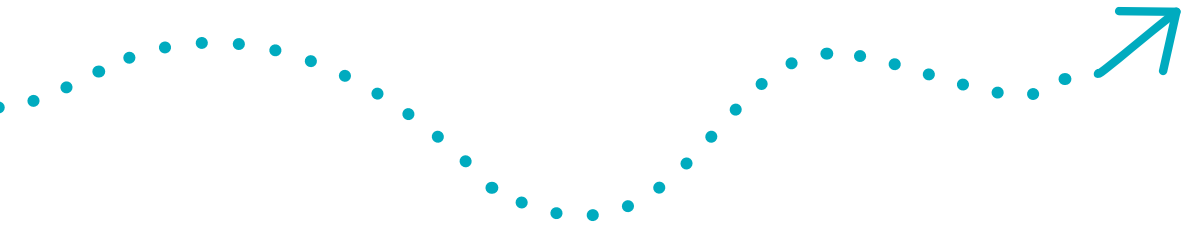
Vítor Tomé

Alexandra Beça

Carlos Camponez

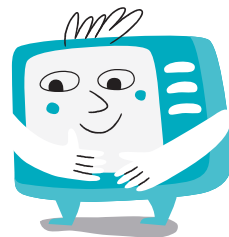
António Moreira

Leonel Brites



Índice

Agradecimentos	11
Prefácio	13
Introdução	17
Módulo I Importância e impacto dos <i>media</i>	37
Módulo II Audiências e processos de interação	75
Módulo III Linguagem dos <i>media</i>	115
Módulo IV Os <i>media</i> e a compreensão do mundo	141
Módulo V Instituições e profissionais dos <i>media</i>	175
Módulo VI Oportunidades e riscos	225
Módulo VII Publicidade e propaganda	297
Módulo VIII Pesquisa, validação, seleção e integração da informação	329
Módulo IX Comunicar, colaborar e participar	361
Módulo X Entretenimento com os <i>media</i>	405
Notas biográficas dos autores	460



Página intencionalmente deixada a branco.

Agradecimentos



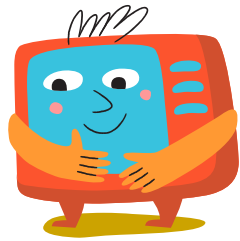
Agradecemos ao Professor Ignacio Aguaded (Universidade de Huelva, Espanha) e ao Professor Pierre Fastrez (Universidade de Lovaina, Bélgica) a preciosa colaboração enquanto consultores científicos do projeto COMEDIG.

Expressamos também a nossa sincera gratidão a todas as escolas, centros de formação de associações de escolas, instituições do ensino superior, professores e estudantes que generosamente participaram nas diversas atividades realizadas ao longo dos quatro anos do projeto COMEDIG, participação sem a qual o desenvolvimento do projeto e a publicação deste livro não teriam sido possíveis.

Queremos ainda agradecer à Professora Gabriela Borges Martins Caravela (Universidade do Algarve, Portugal), ao Professor Ignacio Aguaded (Universidade de Huelva, Espanha) e à Professora Teresa Pombo (Agrupamento de Escolas Carlos Gargaté, Portugal) pelos seus valiosos pareceres científicos sobre este livro.

Os nossos agradecimentos estendem-se a todos aqueles que contribuíram para o sucesso do projeto COMEDIG.






Prefácio

Educação para os *media* em prática

Prologar el libro “Educação para os *media* em prática” es un honor para cualquier investigador que valore la importancia de la educación mediática en el mundo contemporáneo. La presencia de los medios de comunicación en todos los ámbitos de nuestra vida es tan global y apabullante que los mismos marcan nuestras pautas de vida, de ocio, de trabajo, de movilidad... y en muchos casos también de pensamiento. Hoy nadie puede abstraerse al poder omnipotente y omnipresente de los medios en todos los rincones de nuestra existencia; “vivimos” con los medios, “convivimos” con ellos, sin alternativa posible. En el lugar más recóndito, donde llega una señal eléctrica, se dice, que hoy se coloca antes una ‘pantalla’ que una bombilla o lámpara para iluminar. Vivir sin un móvil o un celular, aunque sean pequeños lapsus de tiempo, genera problemas de ansiedad y un profundo sentimiento de estar incomunicados, fuera del mundo. Ante esta realidad, la alternativa no puede ser fomentar la desconexión, ni tampoco pensar que la hiperconexión salvajes nos hace estar más informados y comunicados. Estas actitudes dicotómicas nos acercan, de forma ficticia y falsa, a los ya llamados por McLuhan en la década de los 60 y 70, como “apocalípticos” e “integrados”, constructos teóricos alejados de la práctica pero que etiquetan esas actitudes hipercríticas o supraconformistas, que no llevan más que a callejones sin salida.

Ante los grandes retos que nos plantea la comunicación contemporánea, solo cabe un uso crítico, inteligente y activo de los medios de comu-





nicación, generado a partir de un proceso de alfabetización mediática (audiovisual, multimedia, interactiva... incluso con inteligencia artificial) que permita a las personas conocer y comprender los medios, haciendo un uso razonable y activo de los mismos, que les permitan aprovechar todas sus inmensas virtualidades, pero también discriminar sus vertientes de manipulación, desinformación y adicción, más allá de la propia realidad.

“Educação para os *media* em prática” se nos presenta por primera vez en Portugal como un texto útil y práctico para los profesores de enseñanza básica y secundaria de todo el país (además de todos los países de lengua lusófona, especialmente Brasil) que se aventuran en la educación mediática de sus alumnos/as, porque la escuela sigue siendo el mejor espacio para la reflexión de los grandes problemas del mundo contemporáneo, y hoy nada hay más que nos defina como sociedad que ser la “Generación de las pantallas”. Sin embargo, la escuela no puede estar sola en esta aventura, que requiere una acción global de toda la sociedad, incluyendo a las familias, los propios medios de comunicación, los políticos y la propia sociedad civil.

El desarrollo de la competencia mediática se revela como una acción esencial de las sociedades democráticas, que garantiza el poder de la ciudadanía, frente a los grandes emporios mediáticos. La alfabetización mediática es el proceso genuino que permite una reflexión sistemática y rigurosa del papel de los medios en la sociedad y en nuestras vidas, a fin de permitirnos un uso creativo y crítico de los mismos, como objetos de estudio, como recursos de aprendizaje y como medios de expresión personal, especialmente en estos momentos de la generación de los “prosumidores” (consumidores y creadores al mismo tiempo en las redes sociales).

Amparada en ya una larga tradición de investigaciones, estudios e informes de la Unión Europea, la UNESCO, la ONU... la educación mediática se ha convertido una acción esencial en un mundo global donde todas las generaciones (desde pequeños a los más mayores) de todas las religiones, razas y continentes... necesitan hacer un uso crítico y racional de los medios de sus vidas. Televisión, redes sociales, videojuegos, plataformas

audiovisuales, video streaming, Internet en sus múltiples expresiones... requieren un aprendizaje para su uso inteligente. Y ahora con la irrupción brusca y la popularización el ChatGPT, la inteligencia artificial plantea nuevos retos y urgencias que van a revolucionar los modos de recibir información, de procesarla, de difundirla...

Este texto “Educação para os *media* em prática” del proyecto COMEDIG (Competências de Literacia Digital e Mediática em Portugal) se edita en un momento muy oportuno porque todos estos retos se han convertido en acuciante y urgente necesidad. El gobierno portugués está lanzando su “Plano Nacional de Literacia Mediática” y para ello necesita materiales prácticos y útiles, entroncando en las investigaciones europeas más vanguardistas. COMEDIG se inserta dentro de Alfamed, Red euroamericana de investigadores en competencias mediáticas para la ciudadanía, con más de 19 países del continente americano y europeo, trabajando conjuntamente para la investigación y la transferencia en este importante campo.

Fruto de los interesantes e intensos trabajos de COMEDIG desde 2018, surge ahora este material que indaga sobre la importancia y el impacto de los medios en nuestras vidas y la comprensión del mundo a través de ellos; las instituciones y profesionales de los medios; además indaga sobre las audiencias, procesos de interacción y el lenguaje de los medios, los riesgos y oportunidades que estos generan; así como la publicidad y propaganda. El texto también estudia la necesidad de investigar y validar la información que recibimos, la importancia de comunicar en la época de los ‘prosumers’ y la capacidad de diversión y entretenimiento de los medios. En suma, 10 módulos que mantienen una estructura didáctica muy atractiva para los docentes que se aventuren a reflexionar sobre los medios con sus alumnos, también sus padres y madres...

En suma, nos encontramos ante un texto valioso y necesario que surge en el ámbito portugués y europeo, pero que responde a necesidades universales, acuciantes en la población mundial que asiste con asombro a guerras, cambio climático, elecciones-espectáculo y... ante estos aconteci-





mientos, asistimos a unos medios que influyen sobremanera con desinformaciones, manipulaciones, 'fake news'; lo que hace, ya no necesaria, sino imprescindible y urgente una educación mediática, una 'literacia mediática' ('media literacy' en inglés), para toda la ciudadanía, para preservar los derechos democráticos y cívicos.

¡Bienvenido a este maravilloso y esperado texto!

Dr. Ignacio Aguaded
Catedrático de la Universidad de Huelva (España)
Presidente de la Red Científica Euroamericana "Alfamed"

Introdução

Este livro foi elaborado no âmbito do projeto COMEDIG - Competências de Literacia Digital e Mediática em Portugal¹ (PTDC/CED-EDG/32560/2017) e visa constituir-se como um recurso útil para a escola e para os/as professores/as do ensino básico e secundário, no desempenho do seu papel insubstituível na promoção da literacia digital e mediática das crianças e dos/as jovens. A convicção de que a escola constitui um contexto chave para a implementação da educação para os *media*, atendendo à sua capacidade e responsabilidade de alcançar todas as crianças e todos/as os/as jovens, e à sequencialidade e sistematicidade que a caracterizam (Formosinho, 1986), alicerçou a conceção deste trabalho. No entanto, os conteúdos que apresenta, as atividades e os recursos que sugere poderão ser adaptados para serem utilizados com outros públicos escolares e noutros contextos educativos e formativos, além do escolar. Na verdade, educar para os *media*, que aqui entendemos como o processo educativo que tem como objetivo promover a literacia digital e mediática, é uma tarefa que exige a colaboração de todos, em contextos formais, não formais e informais, dependendo, assim, como refere Hobbs (2010), de um esforço conjunto de toda a comunidade.

Este esforço revela-se imprescindível, num contexto de aceleração do crescimento do uso dos *media* digitais, que progressivamente medeiam grande parte das ações e interações humanas, em especial das crianças e dos/as jovens. É cada vez mais nos *media*, com os *media* e através dos *media*, que estes comunicam, acedem a informação, aprendem, realizam os trabalhos escolares, convivem com os seus pares, partilham, enamoram-se, divertem-se, questionam(-se), exploram o mundo e a sua própria identidade.

¹ <https://www.uc.pt/fpce/comedig>





Por estas razões é tão importante desenvolver as suas competências de literacia digital e mediática, ou seja, as competências para aceder e saber utilizar os *media* que têm à sua disposição, para analisar, interpretar e avaliar os conteúdos mediáticos e os próprios *media*, para refletir sobre o significado e o papel que estes assumem no mundo atual, o seu impacto social, económico, cultural e ambiental, para serem capazes de criar conteúdos, de comunicar e participar na sociedade através deles e, ainda, as competências metarreflexivas, traduzidas em hábitos de questionamento crítico, contínuo, do seu próprio comportamento de uso dos *media*, enquanto consumidores e produtores/comunicadores.

O reconhecimento da importância da educação para os *media* não é recente. Destaque-se o trabalho de organizações internacionais como a UNESCO, responsável por iniciativas decisivas na evolução da educação para os *media* como área de estudo e de intervenção, no contexto das quais a “Declaração de Grünwald sobre a Educação para os *Media*” (UNESCO, 1982²) é considerada como um marco histórico fundamental, ponto de partida para o desenvolvimento de um significativo conjunto de instrumentos (recursos educativos, eventos científicos, etc.), de entre os quais vale a pena realçar a publicação do Currículo para formação de Professores “Alfabetização midiática e informacional” (Grizzle & Wilson, 2013), e a sua mais recente edição, “*Media and information literate citizens: think critically, click wisely! Media and information literacy curriculum for educators and learners*” (Grizzle et al., 2021), atualizada para responder às possibilidades e desafios da evolução digital.

A União Europeia tem igualmente vindo, ao longo dos anos, a reforçar o apelo ao esforço dos Estados-Membros para integrarem a educação para os *media* nas suas prioridades, mediante um conjunto de recomendações e diretivas, iniciativas e projetos, visando consciencializar para o facto de que a literacia mediática “é uma questão de inclusão e de cida-

² <https://milobs.pt/wp-content/uploads/2018/06/Declaracao-de-Grunwald.pdf>

dania na sociedade da informação de hoje. É uma competência fundamental, não só para os jovens, mas também para os adultos e as pessoas de idade, pais, professores e profissionais dos meios de comunicação social”, como se lê na “Recomendação da Comissão de 20 de Agosto de 2009 sobre literacia mediática no ambiente digital para uma indústria audiovisual e de conteúdos mais competitiva e uma sociedade do conhecimento inclusiva” (CE, p. L 227/10). É nesta Recomendação que também se esclarece que “Mensagens *media* são os programas, filmes, imagens, textos, sons e sítios *web* que chegam até nós através de diferentes formas de comunicação” (CE, p. L 227/10).

Com reflexos a nível nacional, este contexto contribuiu para que a educação para os *media* ganhasse relevo também nas políticas educativas em Portugal, com expressão na criação de documentos gerais de orientação curricular, como o “Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória” (Despacho n.º 6478/2017, de 26 de julho), em documentos específicos de orientação para as escolas, como o “Referencial de educação para os *media*” (Pereira et al., 2014), e na publicação da Estratégia nacional de educação para a cidadania (ENEC), que veio concretizar a Recomendação do Conselho Nacional de Educação de 2011 sobre Educação para a Literacia Mediática (Recomendação 6/2011, de 30 de Dezembro³), de inserção da educação para a literacia mediática na área da educação para a cidadania. A ENEC propõe a componente curricular de “Cidadania e Desenvolvimento” como “um espaço curricular privilegiado para o desenvolvimento de aprendizagens com impacto tridimensional na atitude cívica individual, no relacionamento interpessoal e no relacionamento social e intercultural” (GTEC, 2017, p. 3), aprendizagens essas concretizadas em diferentes domínios que são organizados em três grupos, diferenciados em termos de operacionalização. Os *media* surgem integrados no segundo grupo, tornando-se objeto de estudo obrigatório pelo menos em dois ciclos do ensino básico.

3 Diário da República, 2.ª série, n.º 250, de 30 de dezembro de 2011.





Embora o reconhecimento da importância de adotar os *media* como objeto de estudo em diferentes contextos educativos e formativos não seja recente, é de assinalar que, nos últimos anos, a educação para os *media* assumiu um especial protagonismo social e ao nível das políticas públicas, facto que não podemos dissociar, por um lado, do rápido desenvolvimento das tecnologias digitais e, por outro, de fenómenos e acontecimentos com grande impacto na vida dos cidadãos e das instituições, de que constituem exemplo o fenómeno da desinformação (e das designadas *fake news*), bem como a pandemia de covid-19 e a migração para o digital que dela decorreu.

Atendendo a este cenário de crescente ubiquidade dos *media* digitais, o Parlamento Europeu e o Conselho Europeu publicaram a Diretiva (UE) 2018/1808⁴, em que se atribui aos Estados-Membros a responsabilidade de promover e tomar medidas no sentido de desenvolver as competências de literacia mediática dos cidadãos e de apresentar relatórios à Comissão, de três em três anos, sobre a execução dessa disposição (Artigo 33º -A, 1 e 2). Com a transposição desta Diretiva para a legislação nacional (Lei nº 74/2020, de 19 de novembro), a educação para os *media* e a avaliação dos seus resultados assumem uma relevância formal que importa sublinhar, tendo a responsabilidade de produção do relatório sobre a evolução das competências de literacia mediática em Portugal sido atribuída à Entidade Reguladora da Comunicação Social (ERC), entidade que tem protagonizado o desenvolvimento de diversos projetos e iniciativas na área da literacia mediática.

Essa relevância formal voltou mais recentemente a ser notícia, aquando do anúncio, pelo XXIII Governo Constitucional, do lançamento do Plano Nacional de Literacia Mediática durante o ano de 2023.

⁴ Esta Diretiva veio alterar a Diretiva 2010/13/UE do Parlamento Europeu e do Conselho relativa à coordenação de certas disposições legislativas, regulamentares e administrativas dos Estados-Membros respeitantes à oferta de serviços de comunicação social audiovisual (Diretiva Serviços de Comunicação Social Audiovisual), com o objetivo de “a adaptar à evolução das realidades do mercado”.

Reúnem-se, assim, vários fatores que contribuem para que a educação para os *media* se consolide enquanto área essencial da educação e formação dos cidadãos de todas as idades, e enquanto domínio privilegiado de investimento da educação escolar. Este contexto apela ao esforço de escolas e de professores/as para realizarem um empreendimento em duas frentes, interdependentes: por um lado, a transformação digital das escolas e a formação dos/as professores/as na área da literacia digital e mediática (de que o programa de digitalização para as escolas e o plano de capacitação digital dos professores constituem exemplo⁵) e, por outro, a formação dos/as professores/as para a promoção da literacia digital e mediática dos seus alunos e alunas.


Com este livro, pretendemos apoiar as escolas e os/as professores/as nesse empreendimento.

O projeto COMEDIG

O projeto COMEDIG - Competências de Literacia Digital e Mediática em Portugal, no âmbito do qual este livro foi elaborado, decorreu entre 2018 e 2022, tendo sido cofinanciado pelo COMPETE 2020, Portugal 2020 e União Europeia, através do FEDER e pela Fundação para a Ciência e Tecnologia I.P./MCTES através de fundos nacionais (PTDC/CED-EDG/32560/2017). Este projeto foi desenhado com o objetivo de avaliar a literacia digital e mediática (LDM) na comunidade escolar e, com base nos resultados, elaborar recursos educativos digitais e recomendações para a intervenção. O reconhecimento de que a educação enfrenta grandes e crescentes desafios, associados à necessidade de educar os cidadãos para lidarem com diferentes sistemas simbólicos e para viverem rodeados de *media* que oferecem novas oportunidades para a aprendizagem, para a comunicação e para a participação social foi determinante na conceção e desenvolvimento deste projeto. Determinante foi, igualmente, a consciência de que qualquer

⁵ <https://digital.dge.mec.pt/>





iniciativa de educação para os *media* deverá alicerçar-se num diagnóstico dos conhecimentos, atitudes e competências reais dos cidadãos, na sua relação com os *media*, e das suas necessidades de formação, na medida em que desse diagnóstico depende a elaboração de propostas formativas adequadas e eficazes (Aguaded-Gómez & Pérez-Rodríguez, 2012). Instituições internacionais como a UNESCO, a União Europeia, o Conselho da Europa e as Nações Unidas têm vindo a promover o desenvolvimento de investigação na área da literacia digital e mediática. A Comissão Europeia, na Recomendação anteriormente referida (2009/625/CE), alertou precisamente para a falta de critérios e de normas acordadas para a avaliação da literacia mediática, e para a urgência de efetuar estudos em maior escala em torno destes critérios. O projeto COMEDIG pretendeu contribuir para colmatar as lacunas da investigação neste domínio, mediante a realização de estudos de avaliação das competências de literacia digital e mediática na comunidade escolar com um carácter abrangente e sistemático em termos de população abrangida e de contextos geográficos e sociais, apoiados em instrumentos de avaliação elaborados para esse efeito. Os resultados dos estudos desenvolvidos foram mobilizados para orientar a elaboração deste livro e de uma aplicação para dispositivos móveis, o jogo COMEDIG – Eu e os *Media*, que visa contribuir para o desenvolvimento da literacia digital e mediática de crianças e jovens do ensino básico e para estimular o diálogo entre crianças, jovens e adultos (professores/as, pais e mães) sobre os *media*. O jogo COMEDIG – Eu e os *Media* pode ser utilizado como recurso educativo pelos/as professores/as do ensino básico, em articulação com o uso deste livro, com o objetivo de promover a literacia digital e mediática dos seus alunos e alunas .

O projeto COMEDIG mobilizou diferentes áreas científicas, reunindo 11 investigadores de diferentes Instituições de Ensino Superior portuguesas (Universidade de Coimbra, Universidade do Minho, Universidade Autónoma de Lisboa, Universidade Aberta e Instituto Politécnico de Leiria), autores deste livro. A Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação

da Universidade de Coimbra foi a instituição promotora do projeto, o qual envolveu, ainda, a Universidade do Minho, como entidade parceira, o Centro de Estudos Interdisciplinares - CEIS20 e o Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade como unidades de investigação associadas. Contou, ainda, com uma equipa de consultores internacionais constituída pelos professores Ignacio Aguaded (Universidade de Huelva) e Pierre Fastrez (Universidade de Lovaina). Este projeto surgiu em estreito diálogo com a Red AlfaMed (<http://www.redalfamed.org>), uma *Red Interuniversitaria Euroamericana de Investigación sobre Competencias Mediáticas para la Ciudadanía*, na continuidade da colaboração que a equipa do projeto mantém com esta rede desde 2014.

Estrutura e organização do livro


Este livro é constituído por duas partes distintas em termos de objetivos e de configuração.

Esta primeira parte, introdutória, enquadra o presente trabalho no projeto COMEDIG e num ecossistema mediático em constante transformação, com repercussões nas políticas educativas internacionais e nacionais. Contempla, ainda, uma breve descrição do modelo concetual de literacia digital e mediática que orientou todo o trabalho desenvolvido no âmbito do projeto, e uma explicação do modo como se procurou articular as atividades e as abordagens metodológicas propostas neste livro com o currículo do ensino básico e secundário.

A segunda parte deste trabalho é constituída por um conjunto de dez módulos, que correspondem a temas relevantes da educação para os *media*.

Estes temas não surgiram por acaso. Foram definidos com base num estudo de análise das “Aprendizagens Essenciais”, documentos de orientação curricular que “visam promover o desenvolvimento das áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória”, desenvolvido na primeira fase do projeto COMEDIG. Esse estudo permitiu, assim, identificar dez grandes temas, presentes nas aprendizagens essen-





ciais propostas como base comum de referência para todos os alunos e alunas, que dão forma aos módulos que passamos a descrever, de forma breve:

Módulo I. Importância e impacto dos *media* este módulo visa sensibilizar os/as alunos/as para a importância dos *media* na vida cotidiana e para o seu impacto na sociedade. Propõe-se aprofundar os seus conhecimentos sobre os tipos e características dos *media*, as suas funções, bem como levá-los/as a reconhecer o papel dos *media* na mobilização dos cidadãos para a participação cívica e na construção da democracia.

Módulo II. Audiências e processos de interação neste módulo abordam-se questões relacionadas com as audiências e os processos de interação com os *media*. Propõe-se uma análise em torno do acesso, usos e finalidades com que os diferentes meios e tecnologias são utilizados, explora-se o processo de medição de audiências e a forma e objetivos com que os *media* se direcionam a diferentes audiências e discute-se o papel dos provedores dos *media*.

Módulo III. Linguagem dos *media* este módulo visa sensibilizar os/as alunos/as para a importância da linguagem dos *media* e a sua influência no modo como a realidade é percebida por cada um de nós. Propõe-se consolidar conhecimentos e desenvolver competências de análise e de expressão, atendendo aos tipos de linguagens mediáticas, aos diferentes géneros e categorias.

Módulo IV. Os *media* e a compreensão do mundo com este módulo pretende-se sensibilizar os/as alunos/as para a importância de analisar e avaliar as mensagens mediáticas, promover a sua compreensão do modo como, através de diferentes linguagens, os *media* representam a realidade, e a sua capacidade de identificar os valores e ideologias que presidem a essa representação.

Módulo V. Instituições e profissionais dos *media* este módulo visa aprofundar conhecimentos sobre os *media* e o jornalismo, as suas formas de produ-

ção, os seus contextos legais, económicos, culturais, sociais e éticos. Propõe-se desenvolver as competências de leitura e de expressão críticas dos/as alunos/as, e assim contribuir para a formação de cidadãos exigentes conscientes dos seus direitos e deveres, bem como dos direitos e deveres dos *media* e do jornalismo.


Módulo VI. Oportunidades e riscos trata-se de um módulo que visa sensibilizar os/as alunos/as para a importância de um uso consciente, atento, informado e eticamente responsável dos *media* digitais. Propõe-se aprofundar o seu conhecimento acerca das funcionalidades dos *media* e do modo como as mesmas podem ser rentabilizadas em seu benefício, minimizando potenciais riscos.

Módulo VII. Publicidade e propagação este módulo visa desenvolver a capacidade de ler e de analisar criticamente a publicidade e a propagação, enquanto meios e ferramentas de divulgação e de promoção de produtos e serviços, no caso da publicidade, e de ideias e causas, no caso da propagação. Pretende, igualmente, promover a sua reflexão sobre a sociedade de consumo e o papel que a publicidade exerce na criação do desejo e da necessidade de compra.

Módulo VIII. Pesquisa, validação, seleção e integração da informação este módulo visa desenvolver competências de acesso, avaliação crítica e comunicação da informação, isto é, a capacidade de pesquisar, selecionar, criar e divulgar informação especificamente em contextos *online*. Pretende, ainda, sensibilizar os alunos para as questões dos direitos de autoria, promovendo a utilização e a elaboração responsável de recursos e conteúdos digitais.

Módulo IX. Comunicar, colaborar e participar este módulo visa sensibilizar para as transformações associadas à evolução tecnológica, num mundo onde coabitam o analógico e o digital, o real e o virtual, o humano e a máquina, o *offline* e o *online*. Com as quatro atividades propostas pretende-





-se contribuir para o desenvolvimento dos/as alunos/as enquanto comunicadores/as e produtores/as de conhecimento, capazes de agir de forma responsável e ética no ato de produzir, comunicar, colaborar e participar.

Módulo X. Entretenimento com os *media* com este módulo pretende-se levar os/as alunos/as a refletirem sobre os seus usos e práticas de entretenimento, individuais e grupais e a assumirem um papel ativo e crítico nas suas inter-relações com os *media*, seja jogando videojogos, distinguindo ficção de não-ficção, criando grelhas de canais *streaming* ou interagido com celebridades e/ou *influencers* e com as suas estratégias de persuasão.

Os dez módulos possuem uma estrutura comum, constituída por uma parte introdutória, em que são explicados os objetivos e é apresentada uma breve fundamentação, que remete para fontes bibliográficas a que os/as professores/as poderão recorrer se pretenderem aprofundar o conhecimento sobre o tema. Segue-se a proposta de um conjunto de atividades que os/as professores/as podem implementar ou adaptar para a abordagem do tema com os seus alunos e alunas.

As diversas atividades apresentam uma organização semelhante que inclui os seguintes elementos:

- Público-alvo
- Duração estimada
- Explicitação dos objetivos de aprendizagem
- Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada
- Tópicos-chave
- Descrição da atividade (fases, metodologias, estratégias, etc.)
- Recursos
- Sugestões para a avaliação
- Áreas de competências do "Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória" trabalhadas através da atividade
- "Aprendizagens Essenciais" promovidas através da atividade
- Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema
- Sugestões para cruzamento com outros domínios da componente curricular de "Cidadania e Desenvolvimento"
- Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

A quem se destina este livro?


Este livro foi desenhado a pensar nos/as professores/as do ensino básico e secundário, pelo que nas propostas que apresentamos são sugeridos contextos específicos e componentes curriculares para implementação de cada atividade. No entanto, as atividades podem ser adaptadas pelos/as professores/as para realização noutras componentes curriculares, com alunos/as de outras faixas etárias, bem como noutras contextos educativos (bibliotecas escolares, clubes escolares, projetos, etc.).

Tendo em consideração a diversidade de contextos de educação e formação, além dos/as professores/as do ensino básico e secundário, este livro pode ser utilizado por um grupo mais amplo de profissionais que trabalhem com crianças e jovens, nomeadamente por profissionais das Ciências da Educação, do Serviço Social, mediadores, psicólogos, entre outros.

Como usar este livro

Este livro foi pensado para ser utilizado de modo flexível. Os/As professores/as podem utilizá-lo conjugando a consulta da componente teórica com a implementação das atividades, seguindo a estrutura e a metodologia propostas. Para este efeito, são apresentadas sugestões de anos de escolaridade e de componentes curriculares específicos para implementação de cada atividade. Os/As professores/as podem, ainda, adaptar as atividades aos seus objetivos e públicos, por exemplo, selecionando e implementando apenas parte das atividades ou substituindo os recursos sugeridos por outros que considerem mais adequados aos objetivos, tempo disponível e público-alvo. Os/As professores/as têm, igualmente, a possibilidade de recorrer ao livro unicamente para leitura das componentes teóricas apresentadas, incluindo as fontes de informação sugeridas, cuja consulta permitirá aprofundar os conhecimentos sobre os diferentes temas. Em suma, pretende-se que as propostas que apresentamos neste livro sejam utilizadas de modo a melhor responder aos objetivos de promoção da literacia





digital e mediática do público-alvo, possibilitando a sua adoção e re(criação) pelos/as professores/as e educadores/as, tendo em consideração os contextos e os *inputs* dos próprios alunos e alunas.

Enquadramento

Modelo conceitual

Este livro pretende ajudar os/as professores/as e outros/as educadores/as a colocarem a educação para os *media* em prática e, desta forma, a promoverem o desenvolvimento da literacia digital e mediática dos seus alunos e alunas. Subjacente às propostas que aqui apresentamos, está uma conceção de literacia digital e mediática que importa clarificar e partilhar, uma vez que não existe consenso em torno de uma designação única para este domínio de estudo e de investigação, nem acerca dos elementos que a configuram.

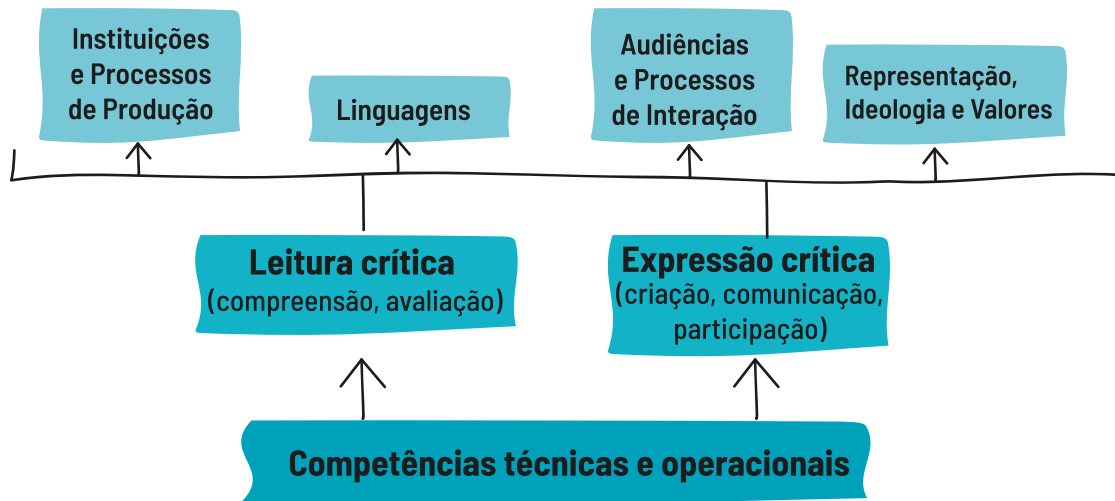
Tomámos como ponto de partida a conceção adotada pela Comissão Europeia, na Recomendação sobre literacia mediática no ambiente digital para uma indústria audiovisual e de conteúdos mais competitiva e uma sociedade do conhecimento inclusiva (2009/625/CE), que apresenta a literacia mediática como “a capacidade de aceder aos *media*, de compreender e avaliar de modo crítico os diferentes aspectos dos *media* e dos seus conteúdos e de criar comunicações em diversos contextos” (L 227/10). Considerámos, ainda, a perspetiva de autores fundamentais nesta área de estudo, que oferecem propostas definidoras da estrutura interna do conceito, identificando as dimensões e os indicadores que configuram a literacia mediática (Bazalgette, 1989; Buckingham, 2003, EAVI, 2010, 2011; Ferrés & Piscitelli, Fastrez, 2010; Hobbs, 2010; Potter, 2021; entre outros).

A revisão da literatura e a reflexão efetuada levam-nos a considerar que a literacia digital e mediática abarca um conjunto de conhecimentos e de competências necessários para aceder e saber utilizar os *media* (tradicionais e digitais), para analisar, interpretar e avaliar os conteúdos mediáticos, para refletir sobre o significado e o papel que os *media* assumem no

mundo atual, o seu impacto social, económico, ambiental e cultural, para criar conteúdos, comunicar e participar na sociedade através dos *media* e, ainda, competências metarreflexivas, traduzidas em hábitos de questionamento crítico, contínuo, dos próprios hábitos de uso dos *media*, enquanto consumidores e produtores/comunicadores.


A literacia digital e mediática envolve, assim, a interseção de três áreas de competências (1. competências técnicas e operacionais, 2. leitura crítica e 3. expressão crítica) e quatro conceitos-chave (1. instituições e processos de produção, 2. linguagens, 3. audiências e processos de interação e 4. representação, ideologia e valores) (Figura 1) que definimos apoiados, sobretudo, em Buckingham (2003, 2007), Frau-Meigs (2006) e Ferrés e Piscitelli (2012)⁶.

Figura 1. Modelo conceitual de literacia digital e mediática



⁶ Para uma abordagem mais aprofundada do modelo conceitual adotado neste livro, consultar Matos (no prelo).





As atividades que sugerimos para implementação com os/as alunos/as foram desenhadas de modo a promover o desenvolvimento das suas **competências técnicas e operacionais** de uso dos *media*, das suas competências de **leitura crítica** e de **expressão crítica**, orientando as tarefas propostas para a abordagem (1) de quem produz as mensagens, através de que processos e com que intenção (**instituições e processos de produção**), (2) dos elementos que compõem as linguagens dos *media* e do modo como os mesmos se combinam para construir significados, das diferentes categorias e géneros e da estrutura das narrativas que veiculam (**linguagens**); (3) do modo como os *media* se dirigem às audiências e como diferentes audiências usam e interpretam os *media* e as suas mensagens e interagem com os *media* e através deles (**audiências e processos de interação**); (4) das representações que os *media* oferecem acerca da realidade, das ideologias e valores que veiculam (**representação, ideologia e valores**).

Articulação com o currículo

Tendo este livro sido pensado para apoiar os/as professores/as na planificação e implementação da educação para os *media*, a definição dos temas que aborda e o desenho das atividades que propõe foram orientados por uma preocupação de articulação com o “Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória” (PASEO) e com as “Aprendizagens” Essenciais propostas para os diferentes anos, ciclos e níveis da escolaridade obrigatória.

Assim, como referido anteriormente, a propósito da identificação dos dez temas abordados neste trabalho, na primeira fase do projeto COMEDIG foi realizado um estudo qualitativo com recurso a análise documental, tendo como objetivo averiguar a presença do tema da literacia digital e mediática nos documentos de orientação curricular (Aprendizagens Essenciais) do ensino básico e secundário.


O processo de recolha de dados centrou-se, num primeiro momento, no mapeamento de conteúdos relacionados com os *media*. Sendo o foco do projeto COMEDIG a educação para os *media* e não a sua utilização como

recurso educativo, as aprendizagens essenciais centradas no uso dos *media* como recurso foram excluídas de uma análise mais aprofundada. Num segundo momento foram identificadas as aprendizagens essenciais promotoras de competências de literacia digital e mediática, considerando simultaneamente aquelas que fazem alusão à literacia digital e mediática, sem ter como objetivo explícito a sua promoção e as que visam, explicitamente, educar para os *media*. Finalmente, as aprendizagens essenciais identificadas foram categorizadas de acordo com o modelo concetual de literacia digital e mediática adotado, ou seja, tendo em consideração a interseção de **três áreas de competências** (competências técnicas e operacionais, leitura crítica e expressão crítica) e de **quatro conceitos-chave** (instituições e processos de produção, linguagens, audiências e processos de interação e representação, ideologia e valores).

Com base nos resultados deste estudo foi possível sugerir, para cada atividade proposta, os anos de escolaridade e as componentes curriculares propícias à sua implementação, bem como explicitar as aprendizagens essenciais relacionadas com a literacia digital e mediática que podem ser trabalhadas no âmbito dessa atividade e as áreas de competências inscritas no “Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória” que as mesmas visam promover.

No entanto, saber utilizar os *media* (tradicionais e digitais), desenvolver hábitos de questionamento crítico que permitam analisar, interpretar e avaliar os conteúdos mediáticos, os próprios *media* e o seu impacto, e criar conteúdos, comunicar e participar na sociedade através dos *media* envolvem múltiplos conhecimentos, capacidades e atitudes, não relacionados explicitamente com os *media*. Por exemplo, “Distinguir entre factos e opiniões, informação implícita e explícita, essencial e acessório, denotação e conotação”, aprendizagem essencial do domínio da compreensão, da disciplina de Português, no 4.º ano de escolaridade, não se refere explicitamente aos *media*, nem se centra na promoção da literacia digital e mediática. Contudo, revela-se essencial para a análise, interpretação e avaliação





dos conteúdos mediáticos. Assim, em cada atividade proposta, além das aprendizagens essenciais identificadas no estudo qualitativo anteriormente descrito, como estando explicitamente relacionadas com a literacia digital e mediática, serão indicadas outras aprendizagens essenciais que se revelam fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*, que podem ser trabalhadas no âmbito da atividade.

Tendo em consideração que os *media* fazem parte do segundo grupo de domínios da “Educação para a Cidadania”, objeto de estudo obrigatório pelo menos em dois ciclos do ensino básico, todas as atividades propostas neste livro encontram nesta componente curricular um espaço privilegiado para a sua implementação. Assim, paralelamente à sugestão de disciplinas e anos de escolaridade, em cada módulo e atividade, a “Educação para a Cidadania” é indicada como um contexto apropriado de abordagem dos temas da educação para os *media*. Adicionalmente, atendendo a que “Todos os domínios a trabalhar na Cidadania e Desenvolvimento devem ser vistos como intercomunicantes, tendo na base uma visão holística da pessoa” (GTEC, 2017, p. 8), os/as professores/as encontram nos diferentes módulos e atividades propostas de cruzamento da abordagem dos *media* com o trabalho em torno de outros domínios da “Educação para a Cidadania”.


Finalmente, são ainda apresentadas sugestões de outros contextos educativos, como a biblioteca escolar, clubes escolares, entre outros que, convém lembrar, têm sido em Portugal impulsores fundamentais do desenvolvimento de projetos e atividades de educação para os *media*.

Armanda P. M. Matos

Referências

- Aguaded-Gómez, I., & Pérez-Rodríguez, M. A. (2012). Strategies for media literacy: Audiovisual skills and the citizenship in Andalusia. *New Approaches in Educational Research*, 1(1), 22-26. Retrieved May 2017 from <https://naerjournal.ua.es/article/view/v1n1-4>
- Bazalgette, C. (1989). *Primary media education: A curriculum statement*. British Film Institute.
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity.
- Buckingham, D. (2007). Digital Media Literacies: Rethinking Media Education in the Age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43-55.
- Celot, P. (2015). *Assessing Media Literacy Levels in Europe and the EC Pilot Initiative*. EAVI. <https://www.eavi.eu/wordpress/wp-content/uploads/2010/07/assessing.pdf>
- CNE (2011). Recomendação n.º 6/2011 - *Recomendação sobre Educação para a Literacia Mediática*. <https://dre.pt/home/-/dre/3478279/details/maximized>
- Comissão das Comunidades Europeias. (2009). *Recomendação da Comissão de 20 de Agosto de 2009 sobre Literacia Mediática no Ambiente Digital para uma Indústria Audiovisual e de Conteúdos Mais Competitiva e uma Sociedade do Conhecimento Inclusiva*. <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32009Ho625&from=EN>
- Direção Geral de Educação – Ministério de Educação. (2017a). *Estratégia Nacional de Educação para a cidadania*. Ministério da Educação - Direção Geral da Educação. https://dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos_Curriculares/Aprendizagens_Essenciais/estrategia_cidadania_original.pdf
- Direção Geral de Educação – Ministério de Educação. (2017b). *Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória*. Ministério da Educação - Direção Geral da Educação. https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf





EAVI, DTI (2011). *Testing and refining criteria to assess media literacy levels in Europe - Final report*. European Commission.

http://www.unic.pt/images/stories/publicacoes4/final-report-ML-study-2011_en.pdf

Fastrez, P. (2022). Untangling media literacy, information literacy, and digital literacy: A systematic meta-review of core concepts in media education. *Journal of Media Literacy Education*, 14(1), 168-182. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2022-14-1-12>

Fastrez, P. (2010). Quelles compétences le concept de littératie médiatique englobe-t-il ? Une proposition de définition matricielle. *Recherches en communication*, 33, 35-52.

Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: Propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 38, XIX, 75-82.

<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-10>

Formosinho, J., (1986). *O Sistema Educativo. Conceitos Básicos*. In *Cadernos De Administração Escolar*, Braga, Área de Análise Social e Organizacional da Educação.

Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A plan of action. A white paper on the digital and media literacy. Recommendations of the Knight Commission on the information needs of communities in a democracy*. The Aspen Institute. <https://kng.ht/1LjGMO>

Grizzle, A., Moore, P., Dezuanni, M., Asthana, S., Wilson, c., Banda, F., & Onumah, C. (2013). *Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225606>

Grizzle, A., Wilson, C., Tuazon, R., Cheung, C. K., Lau, J., Fischer, R., Gordon, D., Akyempong, K., Singh, J., Carr, P. R., Stewart, K., Tayle, S., Suraj, O., Jaakkola, M., Thésée, G., & Gulston, C. (Eds.). (2021). *Media and information literate citizens: Think critically, click wisely!*. UNESCO.

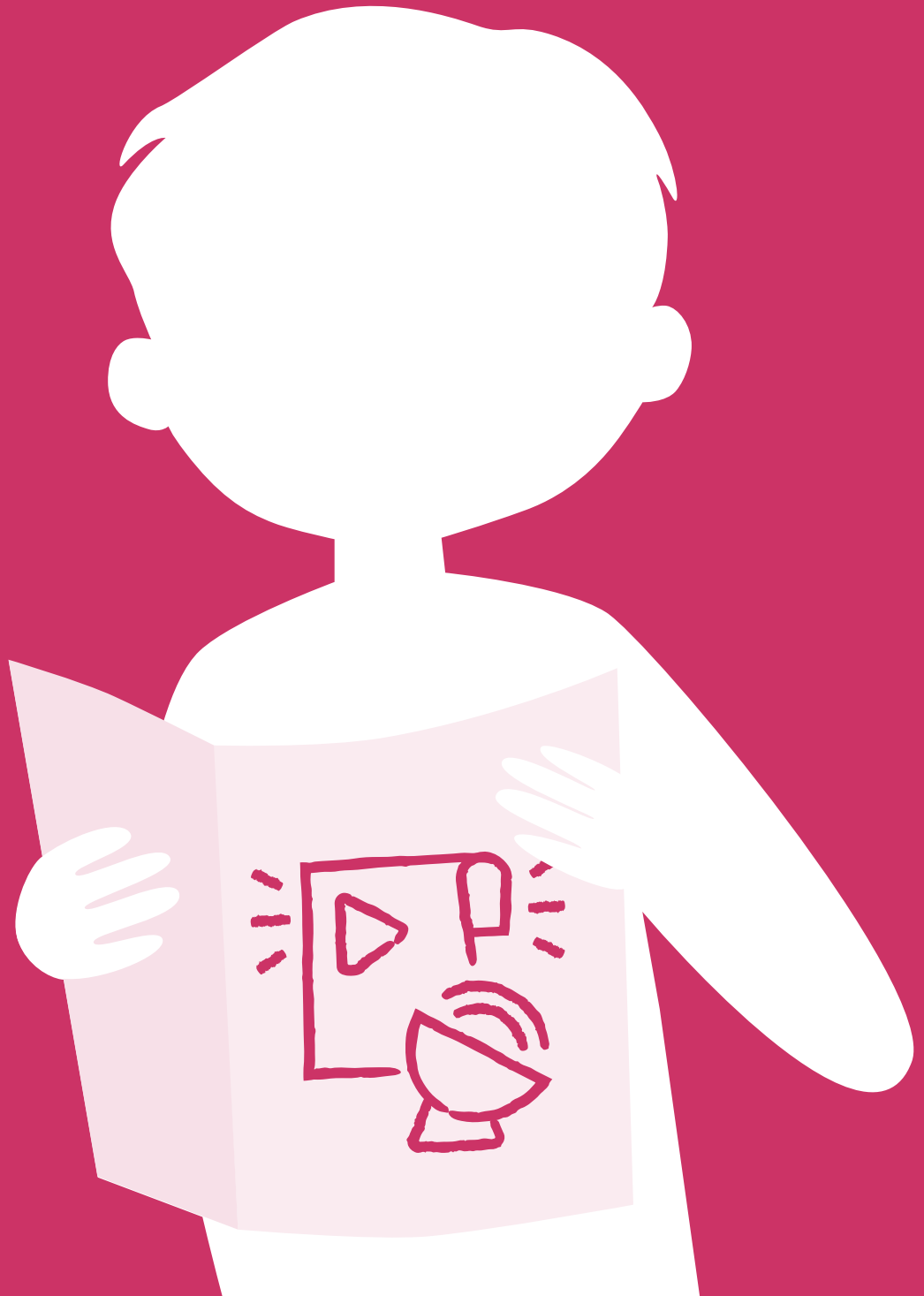
- Lei nº 74/2020, de 19 de novembro. *Diário da República n.º 226/2020, Série I de 2020-11-19*, 4 - 34. <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/lei/74-2020-148963298>
- Parlamento Europeu e Conselho da União Europeia. (2018). Diretiva (UE) 2018/1808 do Parlamento Europeu e do Conselho de 14 de novembro de 2018. *Jornal Oficial da União Europeia*, L 303/69. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018L1808&from=EN>
- Parlamento Europeu e Conselho da União Europeia. (2010). Directiva 2010/13/UE do Parlamento Europeu e do Conselho de 10 de Março de 2010. *Jornal Oficial da União Europeia* L 95/1. <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2010:095:0001:0024:pt:PDF>
- Pereira, S., Pinto, M., Madureira, E. J., Pombo, T., & Guedes, M. (2014). *Referencial de educação para os media para a educação pré-Escolar, o ensino básico e o ensino secundário*. Ministério da Educação e Ciência.
- Potter, W. J. (2022). Analysis of definitions of media literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 14(2), 27-43. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2022-14-2-3>
- Potter, W. J. (2019). *Media literacy* (9th Ed.). Sage.



MÓDULO I

IMPORTÂNCIA E IMPACTO DOS *MEDIA*






MÓDULO I

IMPORTÂNCIA E IMPACTO DOS MEDIA

INTRODUÇÃO

Ryszard Kapusciński, um dos representantes mais importantes da reportagem literária, escreveu nas suas notas pessoais “hoje, porém, não é a descrição de povos isolados que é necessária e possível, mas sim o aumento das possibilidades de diálogo entre diferentes interesses e pontos de vista que se encerram num mundo de interconectividade infinita” (citado em Domański, 2018). Com estas palavras, o autor relembra que, ao dar rosto às realidades humanas que estão na origem de narrativas contadas pelos *media*, estamos mais próximos de descobrir e de compreender a essência dessas mesmas realidades e de aprender com elas. Isto, por sua vez, contribui para o diálogo intercultural, fomentando a diversidade e a tolerância, e promovendo a evolução da sociedade.

As narrativas contadas pelos *media* são múltiplas e incidem sobre realidades diferenciadas. Algumas destas narrativas têm por objetivo informar, outras entreter, outras, ainda, educar. Em todos os casos, elas desempenham um papel ativo na transmissão de significados, valores e normas sociais e culturais, tal como na introdução e priorização dos temas da atualidade considerados do interesse público, afetando a nossa percepção e compreensão do mundo, e influenciando as nossas opiniões, atitudes e comportamentos. Trata-se, assim, de um poder muito importante, cujo alcance pode refletir-se quer na manutenção de uma determinada estabilidade social, quer na promoção da mudança. Para que este poder não seja utilizado de forma indevida, é essencial conhecer os mecanismos de controlo e manipulação das narrativas contadas pelos *media*, e assegurar



a sua pluralidade e diversidade, bem como, a sua independência face aos poderes políticos e económicos. Serão precisamente estes os assuntos sobre os quais vamos debruçar-nos no presente módulo.

OBJETIVOS GERAIS DO MÓDULO

- Promover competências de leitura e de expressão críticas no que respeita aos processos de interação dos *media* com as audiências, com atenção especial para o impacto que estes mesmos processos têm na sociedade.
- Desenvolver competências de leitura e de expressão críticas quanto às instituições mediáticas e aos processos de produção, tendo em conta as relações entre os *media* e entre estes e os detentores do poder político ou económico, e considerando os mecanismos de regulação apropriados.
- Promover competências de leitura e de expressão críticas em relação à seleção e à combinação de elementos, tipos e géneros de linguagem, em função dos significados particulares que se pretende transmitir.
- Desenvolver competências de leitura e de expressão críticas no que se refere aos valores e ideologias veiculados nas mensagens/ textos mediáticos e ao seu impacto na audiência.

BREVE ENQUADRAMENTO

Em tempos marcados pela transformação rápida e complexificação progressiva do ecossistema mediático, a educação para os *media* é considerada fundamental para garantir a construção e o desenvolvimento sustentável da democracia participativa e para viabilizar o diálogo intercultural (Buckingham, 2000; Grizzle et al., 2013, Jenkins et al., 2009).

Esta importância deve-se ao papel que a educação para os *media* tem na promoção e consolidação de competências de leitura e expressão críticas - competências que capacitam para o uso consciente e responsável do direito à informação e da




liberdade de expressão (Costa & Silva, 2013) -, facilitando aos cidadãos o envolvimento ativo na sociedade (Livingstone, 2004). Este envolvimento é possível através da discussão e partilha de pontos de vista, opiniões e sensibilidades que representam a variedade política, social e cultural de um determinado contexto, incluindo aqueles que, tradicionalmente, carecem de atenção pública (Costa & Silva, 2013).

A importância que a educação para os *media* tem para a democracia participativa e o diálogo intercultural pode ser também analisada sob o ângulo dos processos de socialização, aculturação e modelação social do conhecimento. Em todos estes processos, os *media* desempenham um papel ativo, contribuindo para a transmissão de normas sociais e valores culturais, para o enquadramento das narrativas partilhadas no discurso mediático e criação de explicações plausíveis em relação às mesmas, e para formação de consensos que promovem o *status quo* ou mobilizam para a mudança (Sousa, 2006). Os *media* influenciam ainda a opinião pública, colocando na agenda os temas com potencial interesse e conduzindo a atenção das audiências para a reflexão e discussão sobre estes (Lopes, 2005).

Contudo, para que os *media* não sejam utilizados contra os valores promovidos pelos sistemas democráticos, é necessário que a sua atividade seja regulada pelos princípios de pluralismo e diversidade, quer ao nível do conteúdo, quer ao nível das instituições mediáticas e das audiências (Fernandes & Lourenço, 2017). Uma outra condição necessária para o funcionamento dos *media* prende-se com a sua independência face aos poderes políticos e económicos (Lopes, 2005). Em Portugal, o cumprimento destes deveres é monitorizado pela Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC), criada pela Lei n.º 53/2005, de 08 de Novembro.

As atividades contempladas neste módulo, centrado na Importância e Impacto dos *Media*, procuram sensibilizar para as temáticas referidas, munindo os/as alunos/as de conhecimentos e competências que lhes permitam ter um olhar mais abrangente sobre os *media* e as suas funções.



Na Atividade 1 – **O poder dos *media* tradicionais e sociais** –, convida-se os/as alunos/as dos 1.º e 2.º ciclos a refletirem sobre o efeito potenciador dos *media* em relação à mobilização e à participação cívicas, com implicações a nível da manutenção ou alteração de um determinado *status quo* social ou cultural. Partindo da conversa sobre as características dos *media* tradicionais e sociais, e sobre a sua utilidade para o envolvimento dos cidadãos na discussão dos temas da atualidade, chama-se a atenção para a relação entre o produtor e o recetor das mensagens mediáticas, constituída em função dos objetivos dessas mesmas mensagens.

A Atividade 2 – **O impacto dos *media* na sociedade e no dia a dia** – foca-se no processo e nos elementos de comunicação, evidenciando a sua importância numa perspetiva individual e comunitária, e mostrando o impacto do progresso tecnológico para a aproximação ou, até, confluência entre os produtores e os recetores de conteúdos mediáticos. Os/As alunos/as dos 1.º e 2.º ciclos, destinatários/as da atividade, têm a possibilidade de assumir o papel de comunicadores e de aprender sobre os facilitadores e as barreiras à comunicação bem-sucedida.

Através da Atividade 3 – **Os *media* e a evolução da sociedade** –, pretende-se analisar o contributo das mensagens mediáticas, produzidas e divulgadas pelas correntes dominantes e alternativas aos regimes democráticos e totalitários, para a transmissão das normas e dos valores sociais e culturais e para a modelação social de conhecimentos comuns sobre causas políticas, sociais, religiosas ou ecológicas, entre outras. A atividade é dirigida aos/às alunos/as do 3.º ciclo e do ensino secundário.

Por último, a Atividade 4 – **Media e democracia** –, cujos/as destinatários/as são alunos/as do ensino secundário, pretende dar ênfase às funções dos *media* que se relacionam com a definição da agenda pública sobre os temas potencialmente relevantes e com o controlo dos poderes individuais, institucionais e organizacionais. Chama a atenção, também, para os mecanismos de financiamento dos *media* que, em prol de salvaguardar os valores democráticos, devem ser transparentes e independentes, e permitir a pluralidade e a diversidade das vozes representadas.



Atividade 1

O poder dos *media* tradicionais e sociais



Público-alvo: Alunos/as dos 1.º e 2.º ciclos do ensino básico

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Saber identificar e distinguir os diferentes *media*, tendo em conta a sua proximidade com a audiência e as linguagens que utilizam.
- Familiarizar-se com o conceito de audiência e compreender que os *media* produzem conteúdos para audiências específicas e que as audiências usam e interpretam os *media* de modos diferentes.
- Reconhecer que as mensagens dos *media* são transmitidas com uma determinada intenção, podendo influenciar a criação de opinião ou promover a mudança de comportamentos.
- Ter consciência de si enquanto produtor/autor de mensagens e saber definir as potenciais audiências-alvo da mensagem que se pretende transmitir.
- Saber selecionar os *media* em função do objetivo da comunicação e da audiência-alvo.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

1.º ciclo: Estudo do Meio e TIC.

2.º ciclo: História e Geografia de Portugal e TIC.

Outras componentes curriculares e não curriculares

1.º ciclo: Cidadania e Desenvolvimento, Português, Matemática

2.º ciclo: Cidadania e Desenvolvimento, Português, Matemática / Projetos/atividades de promoção da educação para os *media* (*media* na escola) nas bibliotecas escolares, clubes de informática, clubes de cinema, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Tipos e características dos *media* / Funções dos *media* / Importância dos *media* na promoção da cidadania / Importância dos *media* na sociedade

Descrição da atividade

- Apresentação do tema e objetivos - Para introduzir o tema e os objetivos da atividade, sugere-se a leitura do livro “A Canção da Mudança. O Hino das Crianças” escrito por Amanda Gorman e ilustrado por Loren Long, seguida da partilha de ideias sobre a mensagem transmitida e a sua importância para o processo de mudança social/cultural. Em alternativa, pode recorrer-se ao visionamento da leitura dinamizada do livro, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=vZL7fCfwgXw>.
- Perguntar aos/às alunos/as se conhecem outras formas de incentivar ou promover a participação cívica, orientando a discussão no sentido de identificar os *media* como agentes relevantes neste processo.
- Características dos *media* tradicionais e dos *media* sociais - Dividir a turma em grupos de 4-6 alunos/as e pedir a cada grupo para tirar à sorte uma tira de papel com o nome de um meio de comunicação, podendo este ser tradicional (e.g., jornais, revistas, televisão, rádio) ou social (e.g., redes sociais, blogues, fóruns de discussão, chats). Confirmar se todos/as os/as alunos do grupo conhecem o meio de comunicação sorteado e, caso o meio seja desconhecido, pedir para escolherem um diferente. Depois de concluído o sorteio, solicitar a cada grupo que faça uma breve descrição do meio de comunicação sorteado, tendo em conta as suas características principais (e.g., a proximidade entre produtor/difusor de mensagens e audiência-alvo, o alcance possível, comunicação síncrona e assíncrona, possibilidade de interatividade, etc.) e a utilidade destas para o envolvimento dos cidadãos na discussão sobre os temas da atualidade ou temas de importância local/regional (e.g., promoção da participação política, da participação social ou da participação comunitária).
- Convidar os/as alunos/as a partilharem em grande grupo as descrições feitas em pequeno grupo e, no final da partilha, solicitar que agrupem os *media* que, na sua opinião, são semelhantes entre si, justificando as decisões tomadas.
 - O poder dos *media* tradicionais e dos *media* sociais - Pedir para pensarem numa situação de importância local e identificarem entre os grupos dos *media* previamente estabelecidos, aquele que mais se adequa para promover a mobilização e a participação cívicas no âmbito da situação em questão.



Para potenciar a partilha de ideias, pode recorrer-se à utilização de sementes de diferentes tipos (ou outros objetos), que representarão (i) a comunidade para a qual a situação identificada é relevante, (ii) os potenciais utilizadores dos *media* escolhidos, e (iii) a audiência que se pretende envolver através destes *media*, permitindo ilustrar a relação entre o esforço planeado e o resultado pretendido. A comparação das relações estipuladas para cada um dos grupos de *media* facilitará a identificação daquele que tem a maior probabilidade de ser bem-sucedido na promoção da mobilização e participação cívicas no âmbito da situação em questão.

- Conclusão - Sistematizar as ideias e os conceitos trabalhados, tendo em conta os objetivos e os resultados de aprendizagem previamente identificados, apelando à reflexão dos alunos sobre: (i) características dos *media* tradicionais e sociais, (ii) vantagens e desvantagens dos *media* tradicionais e sociais na promoção de mobilização e participação cívicas, (iii) relação entre os *media* e as audiências às quais se dirigem, (iv) importância dos *media* para a evolução da sociedade.



onLine

Recursos: Livro de Gorman, A. (2021). *A Canção da Mudança. O Hino das Crianças*. Editorial Presença. / Vídeo da leitura dinamizada do livro “A Canção da Mudança. O Hino das Crianças”, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=vZL7fCfwgXw>. / Quadro branco e marcadores / Papel e caneta / Cestino/caixa/saco / Tiras de papel com nomes de diferentes *media* tradicionais e sociais. / Três tipos de sementes, distintos a nível de cor e/ou tamanho.



Sugestões para a avaliação: Propor que os/as alunos/as reflitam sobre a importância dos diferentes *media* na divulgação da iniciativa desencadeada por Greta Thunberg, que teve por objetivo aumentar a consciência sobre a crise climática e procurar soluções para um futuro melhor, resultando na mobilização mundial de jovens.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Informação e Comunicação / Relacionamento Interpessoal / Desenvolvimento Pessoal e Autonomia

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade*

		Aprendizagens Essenciais**	Competências de Literacia Digital e Mediática
1.º CICLO	Estudo do Meio (2.º ano)	Comparar meios de comunicação e informação, atribuindo-lhes relevância pessoal e social.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Distinguir vantagens e desvantagens da utilização de recursos tecnológicos (analógicos e digitais) do seu quotidiano.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Estudo do Meio (3.º ano)	Reconhecer o papel dos <i>media</i> na informação sobre o mundo atual.	Leitura Crítica: Representação.
	Estudo do Meio (4.º ano)	Reconhecer a importância da evolução tecnológica para a evolução da sociedade, relacionando objetos, equipamentos e soluções tecnológicas com diferentes necessidades e problemas do quotidiano (previsão/mitigação da ocorrência de catástrofes naturais e tecnológicas, saúde, telecomunicações, transportes, etc.).	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	TIC (transversal)	Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.

* Algumas das Aprendizagens Essenciais (AE) apresentadas na tabela relacionam-se, explicitamente, com a promoção da literacia digital e mediática (AE identificadas no estudo descrito no tópico “Articulação com o currículo”). Na última coluna são indicadas as componentes (áreas de competências e conceitos-chave) da literacia digital e mediática que lhes correspondem, de acordo com o modelo conceptual de literacia digital e mediática adotado (cf. Página 29). Outras AE foram indicadas porque, embora sem referência explícita à literacia digital e mediática, revelam-se fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*.

** <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-0>



1. ° CICLO	TIC (transversal)	Identificar diferentes meios e aplicações (síncronos ou assíncronos) que permitam a comunicação em suporte digital, com públicos conhecidos, tendo em conta o público-alvo e o objetivo da comunicação.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p>
		Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia.	Leitura crítica: Representação.
		Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
2. ° CICLO	TIC (5.º ano)	Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas.	Competências Técnicas e Operacionais.
	TIC (6.º ano)	Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais.	Competências Técnicas e Operacionais.
	TIC (5.º e 6.º anos)	Identificar diferentes/novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	História e Geografia de Portugal (6.º ano)	Discutir a importância do desenvolvimento das telecomunicações nas atividades humanas e qualidade de vida, dando exemplos concretos referentes à situação em Portugal.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Importância e Impacto dos *Media*”, “Comunicar, Colaborar e Participar” e “Os *Media* e a Compreensão do Mundo”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Visualização do filme “O Garoto” de Charlie Chaplin, seguida de reflexão sobre a importância do cinema na denúncia de problemas sociais. A atividade pode ser finalizada com a elaboração de um cartaz sobre o filme.
- Analisar em grande grupo um dos capítulos disponibilizados no portal PORDATA Kids (<https://www.pordatakids.pt/>), relacionando os dados encontrados com um acontecimento da atualidade, e escrever um artigo de opinião sobre os mesmos, a publicar num meio de comunicação tradicional ou social.
- Visualização de um dos episódios de Radar XS (<https://www.rtp.pt/play/zigzag/p10676/e695972/radar-xs>), seguida de análise dos temas principais do noticiário e da sua relevância para a audiência. Posteriormente, pode-se desafiar os/as alunos/as para fazerem o noticiário da turma (em formato escrito, áudio ou audiovisual), discutindo no seu âmbito os assuntos de interesse da própria turma, da comunidade escolar e da comunidade local.
- Pesquisar sobre diversos tipos de interatividade com os *media* e realizar um debate sobre as suas vantagens e desvantagens na promoção da mobilização e participação cívicas.



online



Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(Direitos da criança, Direitos individuais e coletivos numa democracia, Cidadania responsável).

1º Grupo: Domínio “Educação ambiental”

(Sustentabilidade e responsabilidade intergeracional).

2º Grupo: Domínio “Instituições e participação

democrática” (Cidadania ativa, Lugar de Portugal na Europa e no Mundo, Desafios Europeus da Atualidade).

3º Grupo: Domínio “Voluntariado”

(Voluntariado como um instrumento de participação na sociedade civil).



Atividade 2

Impacto dos *media* na sociedade e no dia a dia



Público-alvo: Alunos/as dos 1.º e 2.º ciclos do ensino básico

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Compreender o seu próprio comportamento enquanto audiência.
- Compreender que as diferentes audiências podem usar e interpretar os *media* de modos diferentes.
- Compreender o impacto que os *media* têm na audiência e na sociedade.
- Tomar consciência de si enquanto produtor/autor de mensagens.
- Expressar-se com consciência de que as suas mensagens podem provocar reações diferentes nas audiências.
- Expressar-se com consciência de que os conteúdos da sua mensagem e a forma da sua transmissão têm de ser adaptados à audiência-alvo.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

1.º ciclo: Estudo do Meio e TIC.

2.º ciclo: TIC.

Outras componentes curriculares e não curriculares

1.º ciclo: Cidadania e Desenvolvimento, Português, Artes Visuais.

2.º ciclo: Cidadania e Desenvolvimento, Português, Educação Visual, História e Geografia de Portugal. / Projetos/atividades de promoção da educação para os media (media na escola) nas bibliotecas escolares, clubes de informática, outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Funções dos *media* / Importância dos *media* no dia a dia / Importância dos *media* na sociedade / Elementos da comunicação

Descrição da atividade

1. Apresentação do tema e objetivos - Para introduzir o tema e os objetivos da atividade, pode começar-se por mostrar objetos usados para registo e transmissão de informação ou as imagens a eles alusivas (utilização do Recurso 1. “Imagens de objetos usados para registo de informação”) e incentivar a partilha de ideias sobre o que são e para que servem. Em seguida, pode mostrar-se imagens exemplificativas de pinturas e gravuras rupestres (utilização do Recurso 2. “Imagens exemplificativas de pinturas e gravuras rupestres nacionais e internacionais”) e perguntar qual é a relação destas com os objetos apresentados anteriormente.
2. Introdução de conceitos - Explicar aos alunos o que são meios de comunicação social. Perguntar que meios de comunicação social conhecem e usam. Perguntar qual é a importância destes para o seu dia a dia. De seguida, voltar a mostrar uma das imagens exemplificativas de pinturas e gravuras rupestres (utilização do Recurso 2. “Imagens exemplificativas de pinturas e gravuras rupestres nacionais e internacionais”) e perguntar aos alunos se conseguem perceber que informação quer transmitir. Tendo em conta a imagem apresentada e as respostas dos/as alunos/as, identificar os elementos da comunicação: produtor da mensagem, destinatário da mensagem, mensagem, código, canal, contexto (utilização do Recurso 3. Elementos da Comunicação), e explicar o seu significado.
3. Criação e descodificação das mensagens - Dizer aos/as alunos/as que vão assumir o papel de produtores de mensagens. Depois, dividir a turma em grupos de 4-6 alunos/as e pedir a cada grupo para tirar à sorte o tópico da mensagem a elaborar. Avisar que o tema sorteado tem de permanecer desconhecido para os outros grupos (o número de tópicos deve ser superior ao número de grupos; os tópicos das mensagens devem ser explicativos e incidir sobre acontecimentos ou situações concretas, não necessariamente factuais; deve procurar-se elencar tópicos de possível importância local, nacional e internacional).



4. Os grupos elaboram mensagens de acordo com os tópicos sorteados. As mensagens podem incluir desenhos, gráficos, ícones, símbolos, etc., mas não palavras. Depois de concluídas, as mensagens são recolhidas e reunidas à vista de todos num lado do quadro. Noutro lado, apresentam-se os tópicos sorteados e não sorteados. Depois de serem informados que vão assumir o papel de destinatários das mensagens, é solicitado aos/às alunos/as que façam a correspondência entre as mensagens e os tópicos. Assinalam-se as mensagens fáceis e difíceis de descodificar.
5. Análise em grande grupo dos elementos da comunicação que facilitaram e dificultaram a descodificação das mensagens. Reflexão sobre consequências possíveis resultantes da descodificação errada das mensagens e sobre o que poderia/deveria ser feito para a mensagem ser descodificada corretamente. Análise em grande grupo sobre a importância da interação com outros colegas na elaboração da mensagem.
6. Divulgação das mensagens - Tendo em conta o tópico (importância local, nacional, internacional) de cada mensagem elaborada, refletir, em grande grupo, que canais (e.g., televisão, rádio e jornal em formato tradicional e *online*, com alcance local, regional e nacional) podiam ser utilizados para as veicular de forma eficaz. Discutir as razões e consequências, tal como vantagens e desvantagens, da escolha. Voltar a mostrar uma das imagens exemplificativas de pinturas e gravuras rupestres (utilização do Recurso 2. "Imagens exemplificativas de pinturas e gravuras rupestres nacionais e internacionais") e pedir aos/às alunos/as para refletirem sobre a forma como as mensagens eram veiculadas antigamente. Refletir sobre a importância da criação de equipamentos que permitem transmitir a mensagem além do contexto em que foi criada. Refletir sobre a importância dos meios de comunicação para a sociedade.
7. Conclusão - Sistematizar as ideias e os conceitos trabalhados, tendo em conta os objetivos e os resultados de aprendizagem previamente identificados, apelando à reflexão dos/as alunos/as sobre: (i) funções dos *media*, (ii) importância dos *media* no dia a dia e o seu impacto na evolução da sociedade, (iii) o seu próprio comportamento enquanto comunicadores/produtores.



Recursos: Computador ou dispositivo com acesso à internet / Projetor / Papel e caneta / Cestinho, caixa ou saco / Tiras de papel com temas para as mensagens a elaborar / Imagens de objetos usados no século passado para registo de informação (recurso pedagógico 1) / Imagens exemplificativas de pinturas e gravuras rupestres nacionais e internacionais (recurso pedagógico 2), disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=Of0Oll1o7EU> / Gráfico com elementos da comunicação (recurso pedagógico 3: adaptado de Duarte, A. (2009). Ciclo informacional: a informação e o processo de comunicação. Em questão, 15(1), 57-72. Retirado de: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/47165>)



Sugestões para a avaliação: Pedir aos às/alunos/as que elaborem uma mensagem verbal ou visual que explica o que é um telemóvel a (i) pessoas que viveram mil anos atrás, (ii) pessoas que vão viver daqui a mil anos, e (iii) extraterrestres.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória – Áreas de competências trabalhadas através da atividade

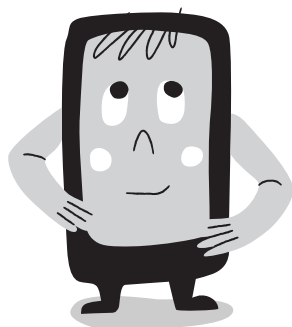
Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Saber científico, técnico e tecnológico

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
1.º CICLO	Estudo do Meio (2.º ano)	Comparar meios de comunicação e informação, atribuindo-lhes relevância pessoal e social.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Distinguir vantagens e desvantagens da utilização de recursos tecnológicos (analogicos e digitais) do seu quotidiano.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



1. ° CICLO	Estudo do Meio (3.º ano)	Reconhecer as potencialidades da <i>internet</i> , utilizando as tecnologias de informação e da comunicação com segurança e respeito, mantendo as informações pessoais em sigilo.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	Estudo do Meio (4.º ano)	Reconhecer a importância da evolução tecnológica para a evolução da sociedade, relacionando objetos, equipamentos e soluções tecnológicas com diferentes necessidades e problemas do quotidiano (previsão/mitigação da ocorrência de catástrofes naturais e tecnológicas, saúde, telecomunicações, transportes, etc.).	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	TIC (transversal)	Compreender a importância da produção de artefactos digitais.	<p>Leitura Crítica: Representação</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia.	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
2. ° CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>





online

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Importância e Impacto dos *Media*”, “Oportunidades e Riscos” e “Linguagens dos *Media*”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Pedir aos/às alunos/as para pesquisarem sobre cinejornais e identificarem as suas funções. O resultado da pesquisa pode ser apresentado em forma de poster digital.
- Pedir aos/às alunos/as para elaborarem tiras de banda desenhada que têm como função entreter, informar ou educar. Analisar em conjunto as características das mensagens elaboradas, tendo em conta a função destacada.
- Ouvir uma das lendas ou um dos mitos disponibilizados no Rádio Zig Zag (<https://www.rtp.pt/play/zigzag/p2753/e663976/lendas-e-mitos>) e refletir sobre a sua importância na transmissão do conhecimento nos tempos passados e nos tempos presentes.
- Pedir aos/às alunos/as para refletirem sobre se é possível contar uma história sem usar uma palavra. De seguida, apresentar um dos álbuns ilustrados vencedores do Prémio Internacional Compostela (<https://blimunda.josesaramago.org/premio-internacional-compostela-para-albuns-ilustrados/>), convidando-os/as a resumirem a história contada. A atividade pode ser finalizada com a escrita de uma revisão crítica sobre o álbum apresentado.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1º Grupo: Domínio “Desenvolvimento Sustentável”

(Construção de um mundo sustentável, Interdependência e globalização).

1º Grupo: Domínio “Interculturalidade”

(Globalização, Pluralismo e diversidade cultural).



Atividade 3

Os Media e a evolução da sociedade

Público-alvo: Alunos/as do 3.º ciclo do ensino básico e do Ensino Secundário

Duração: 2h



Objetivos de aprendizagem

- Identificar e distinguir os diferentes *media* e compreender como os *media* se relacionam entre si.
- Compreender como os *media* produzem conteúdos para audiências específicas.
- Reconhecer que as mensagens dos *media* veiculam ideologias e valores particulares e saber identificá-los e avaliá-los criticamente.
- Tomar consciência do papel dos *media* na perceção da realidade e na criação da opinião e compreender o seu contributo para manter ou alterar a realidade.
- Tomar consciência de si enquanto produtor/autor de mensagens.
- Expressar-se com consciência de que as suas mensagens podem provocar reações diferentes nas audiências.
- Comunicar recorrendo a linguagens e códigos. em função dos conteúdos que se pretende transmitir e da audiência-alvo.
- Comunicar com consciência de que a seleção e a combinação de elementos veiculam significados e perspetivas particulares
- Saber elaborar mensagens e textos, ponderando os significados que se pretende transmitir.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3.º ciclo: História, Educação Visual, Português e TIC.

Secundário: Inglês.

Outras componentes curriculares e não curriculares

3.º ciclo: Cidadania e Desenvolvimento e Inglês

2.º ciclos: Português e Filosofia. / Projetos/atividades de promoção da educação para os media (media na escola) nas bibliotecas escolares, clubes de informática, clubes de cinema, outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Papel dos *media* na produção, reprodução e transformação da cultura e da sociedade. / Papel dos *media* na modelação social do conhecimento e na mobilização dos cidadãos para a participação cívica. / Os *Media* como agentes que representam a realidade versus agentes que promovem a reflexão crítica sobre a mesma.

Descrição da atividade

1. Apresentação do tema e dos objetivos da atividade – pode começar-se por perguntar quais são as funções principais dos *media* e se entre estas funções se inclui a transmissão das normas e dos valores sociais e culturais. Em seguida, pode pedir-se às/aos alunos/as para explicarem de que forma essa transmissão acontece e qual é a sua importância para a vida em sociedade.
2. Os *media* como agentes de socialização e aculturação – Organizar os/as alunos/as em pequenos grupos. Solicitar a cada grupo que escolha uma série (preferencialmente aquela que é conhecida por todos ou quase todos os membros do grupo) e que faça por escrito uma apresentação genérica da mesma, indicando as personagens principais, o contexto em que atuam e o enredo central da peça.
3. Depois de a apresentação ser concluída, propor a cada grupo que se foque numa personagem única e que faça o seu retrato mais detalhado, tendo em conta os seguintes aspetos:
 - sentimentos e emoções que a personagem escolhida provoca noutras personagens da série;
 - comportamentos típicos da personagem escolhida que originam os sentimentos e as emoções referidos;
 - atitudes, crenças e opiniões partilhadas pela personagem escolhida que originam os sentimentos e as emoções referidos.



Posteriormente, convidar os grupos a avaliarem até que ponto a personagem escolhida atua de acordo com a corrente cultural dominante, apresentada na série, e em que medida contribui para a rutura das normas e valores promovidos por esta mesma corrente.

4. Os *media* como agente de socialização e aculturação - Convidar os grupos a resumirem o trabalho realizado para os restantes colegas e, com base nesta partilha, incentivar uma discussão sobre a importância dos *media* para:
 - promover determinados estilos de vida e, através destes, reforçar ou desafiar as normas e os valores dominantes;
 - oferecer interpretações e explicações para determinados acontecimentos e formar consensos sobre o enquadramento dos mesmos;
 - modelar e promover conhecimentos comuns sobre causas políticas, sociais, religiosas, ecológicas, etc., e contribuir para a mobilização pública em sua defesa.
5. Analisar as funções dos *media* referidas no contexto de um regime totalitário *versus* democrático, e identificar os riscos e as potencialidades associados.
6. Introduzir os conceitos “*mainstream media*” e “*media* alternativos”. Analisar as suas características e as suas funções com base em exemplos concretos. Refletir sobre o seu contributo para manter o *status quo* existente na sociedade *versus* impulsionar uma mudança social. Posteriormente, solicitar aos grupos que avaliem até que ponto a personagem escolhida contribui para a definição e catalogação do que é normal e o que é desviante na sociedade de hoje.
7. Solicitar os/as alunos/as que regressem aos pequenos grupos criados anteriormente. Pedir a cada um dos grupos para redigir duas recensões críticas (em alternativa: notas de imprensa) sobre a série analisada, uma a ser divulgada nos *mainstream media* e a outra a ser divulgada nos *media* alternativos. De seguida, convidar os grupos a fazer uma apresentação breve do trabalho realizado e, com base nesta, comparar os dois tipos de recensões críticas, tendo em conta quatro conceitos-chave: instituições e processos de produção, audiências e processos de interação, linguagens e representação. Refletir sobre a sua importância na modelação social do conhecimento.
8. Conclusão - Sistematizar as ideias e os conceitos trabalhados, tendo em conta os objetivos e os resultados de aprendizagem previamente identificados, apelando à reflexão dos alunos sobre (i) funções dos *media*, (ii) importância dos *media* para a produção, a reprodução e a transformação da cultura e da sociedade, (iii) o seu próprio comportamento enquanto consumidores de produtos e serviços mediáticos.

Recursos: Quadro branco e marcadores / Papel e canetas



Sugestões para a avaliação: Propor a visualização de um episódio da série exibida nos anos oitenta ou noventa, para analisar os estilos de vida que promove e refletir sobre as semelhanças e diferenças entre esta série e as séries contemporâneas, em relação aos valores veiculados.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Pensamento crítico e pensamento criativo / Linguagens e Textos / Sensibilidade estética e artística / Bem-estar, saúde e ambiente

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	História (9.º ano)	Identificar/aplicar os conceitos: Feminismo; Cultura de massas; <i>Mass Media</i> ; Ciências Sociais; Futurismo; Abstracionismo; Modernismo.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Português (7.º ano)	Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados na obra e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.)	Leitura Crítica: Linguagens.
		Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.	

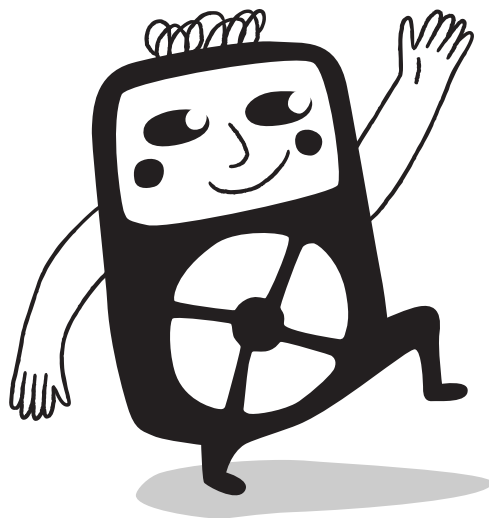


3.º CICLO	Português (9.º ano)	Elaborar textos de natureza argumentativa de gêneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Representação.
		Redigir textos coesos e coerentes, em que se confrontam ideias e pontos de vista e se toma uma posição sobre personagens, acontecimentos, situações e/ou enunciados. Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões.	
	TIC (9.º ano)	Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	Educação Visual (transversal)	Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (econômicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros). Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação. Leitura Crítica: Representação
SECUNDÁRIO			
Inglês (10.º ano)	Áreas temáticas/situacionais: 2. O Mundo Tecnológico: A inovação tecnológica e as mudanças sociais. 3. Os Mídias e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	
Inglês (11.º ano)	Áreas temáticas/situacionais: 2. O Jovem e o Consumo: Hábitos de consumo; Publicidade e <i>marketing</i> ; Defesa do consumidor; Ética da produção e comercialização de bens.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Importância e Impacto dos *Media*”, “Os *Media* e a Compreensão do Mundo” e “Instituições e Profissionais dos *Media*”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Pedir os/as alunos/as para refletirem sobre os resultados do estudo da GFK relativo ao ano 2016, segundo os quais, os canais de séries mais vistos em Portugal foram o AXN e o FOX, e para discutirem as implicações deste fenómeno para a promoção de conhecimentos comuns sobre outras culturas. De seguida pode sugerir-se a preparação de uma notícia em formato áudio que resuma as conclusões principais da discussão realizada.
- Pedir os/as alunos/as para pesquisarem sobre os programas de TV e rádio emitidos no Estado Novo e compararem-nos com os programas de TV e rádio contemporâneos, apresentando as suas conclusões em forma de um poster digital.
- Visualização do filme “A Revolução Silenciosa” de Lars Kraume (2018), seguida de discussão sobre a função da Rádio Europa Livre nos países satélites soviéticos nos tempos da guerra fria. A atividade pode ser finalizada com a escrita de uma recensão crítica sobre o filme.
- Pedir os/as alunos/as para pesquisarem sobre os jogos eletrónicos, *online* ou videojogos, que se tornaram famosos a nível mundial, e refletirem sobre o seu potencial transformador da sociedade.





Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(Direitos e liberdades fundamentais).

1º Grupo: Domínio “Interculturalidade”

(Globalização, Pluralismo e diversidade cultural).

1º Grupo: Domínio “Igualdade de Género”

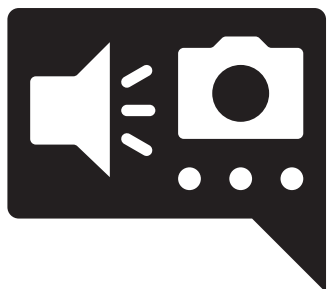
(Direitos das mulheres e dos homens no plano social, cultural, político e económico).

1º Grupo: Domínio “Saúde”

(Influência dos pares na adoção ou não de atitudes e comportamentos de saúde, Promoção de alimentação saudável e atividade física, Consumos e comportamentos aditivos).

2º Grupo: Domínio “Sexualidade”

(Identidade e género, Desenvolvimento da sexualidade).

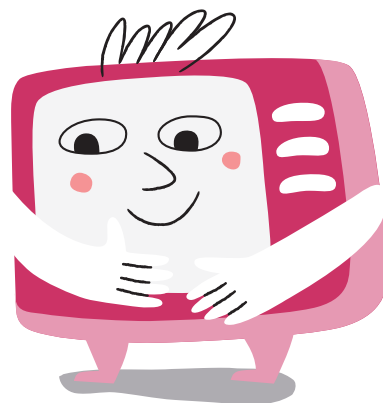


Atividade 4

Media e democracia

Público-alvo: Alunos/as do ensino secundário

Duração: 90 minutos



Objetivos de aprendizagem

- Compreender que os *media* podem ser uma propriedade de diferentes empresas e grupos económicos e que existem várias formas de financiamento da sua atividade.
- Compreender o valor económico das audiências.
- Reconhecer que os *media* utilizam diferentes estratégias para alcançar diferentes audiências e que produzem conteúdos para audiências específicas.
- Conhecer elementos que compõem a linguagem dos *media* e saber distinguir as linguagens de diferentes *media*.
- Compreender que os *media* não apresentam a realidade, mas que representam as suas várias versões, selecionando e combinando conteúdos de acordo com determinados padrões.
- Compreender o impacto que os *media* têm na audiência e na sociedade.
- Tomar consciência de si enquanto produtor/autor de mensagens.
- Saber planificar a elaboração e a comunicação de conteúdos mediáticos em função da audiência alvo e do objetivo pretendido.
- Aprender a expressar-se e a comunicar recorrendo a linguagens e códigos em função dos conteúdos que se pretende transmitir, e tendo em conta significados e perspetivas veiculados, tal como o possível impacto na audiência.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

Ensino secundário: Português, Inglês e Filosofia



Outras componentes curriculares e não curriculares

Projetos/atividades de promoção da educação para os *media* (*media* na escola) nas bibliotecas escolares, projetos de Cidadania e Desenvolvimento, clubes de informática, clubes de cinema, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Papel dos *media* na produção, reprodução e transformação da cultura e da sociedade. / Papel dos *media* na modelação social do conhecimento e na mobilização dos cidadãos para a participação cívica. / Os *Media* como agentes que representam a realidade *versus* agentes que promovem a reflexão crítica sobre a mesma.

Descrição da atividade

1. Apresentação do tema e dos objetivos da atividade - A atividade inicia-se com a leitura do excerto do livro de Arundhati Roy "O Ministério da Felicidade Suprema" (utilização do Recurso 1. "Excerto do livro nº1"), após a qual se segue uma partilha de ideias sobre as funções dos *media*, principalmente dos *media* noticiosos, e sobre a sua importância na vigilância dos cidadãos e para os poderes individuais, institucionais e organizacionais.
2. Ditos e não ditos - análise de peças jornalísticas. Solicitar que os/as alunos/as leiam individualmente um conjunto de três ou quatro notícias que discutam a qualidade do exercício do poder instituído (a nível individual, institucional ou organizacional), com base no mesmo acontecimento da atualidade, de importância nacional ou internacional. Sublinha-se que as notícias devem ser publicadas em jornais que têm alcance diferenciado (e.g., num diário local ou regional impresso e *online*, num diário nacional impresso e *online*, num semanário nacional impresso e *online*) e que pertencem aos diferentes grupos de *media* ou que são independentes.
3. Convidar os/as alunos/as a compararem o conteúdo escrito das notícias em foco, tendo em conta as seguintes perguntas orientadoras:
 - Qual é a sensação provocada pelo texto? Que elementos do texto contribuíram para essa sensação?
 - O que o texto está a tentar comunicar? Quem é o seu autor? Quais são as suas intenções? Qual é o ponto de vista apresentado?

- A quem se destina o texto? O que é esperado da audiência? Como a audiência é captada?
 - O texto dá uma visão precisa e confiável do acontecimento?
4. De seguida, convidar os/as alunos/as a compararem o conteúdo visual das notícias em foco, tendo em conta as seguintes perguntas orientadoras:
- Qual é a primeira impressão provocada pela imagem/foto? Que elementos da imagem/foto contribuíram para esta impressão?
 - Que conceito é apresentado na imagem/foto? Qual é o seu contexto espacial e temporal e quem são as suas personagens?
 - Que história está a ser contada através da imagem/foto? Que pensamentos e emoções são despertados por essa história?
 - Qual é o objetivo da imagem/foto apresentada? A mensagem por ela transmitida é congruente ou incongruente com a mensagem verbal? A mensagem por ela transmitida é complementar à mensagem verbal ou não acrescenta nada de novo?
5. Posteriormente, solicitar os/as alunos/as a elaboração de um pequeno resumo do trabalho realizado. O resumo deve indicar as semelhanças e divergências na apresentação verbal e visual do acontecimento noticiado. Deve referir a quantidade de detalhes da informação e a qualidade da análise e da contextualização oferecidas por cada uma das notícias em foco, e identificar os elementos que, na opinião dos/as alunos/as, fazem falta para se conseguir uma compreensão plena e justa do acontecimento. O resumo deve avaliar, também, se as notícias são de interesse público (substância dos factos vs importância dos atores) e de que forma envolvem o cidadão no debate sobre os assuntos analisados.
6. Vamos investigar! - preparação de uma reportagem. Organizar os/as alunos/as em pequenos grupos. Cada grupo deverá representar um dos jornais em que se publicaram as notícias previamente analisadas. É importante que todos os jornais sejam representados. De seguida, solicitar que desenvolvam, com base nos resumos previamente elaborados, um plano de investigação jornalística que permitirá preencher as lacunas informativas encontradas nas notícias analisadas. Os planos deverão ter em conta as características específicas dos jornais representados pelos grupos.
7. Unanimidade *versus* pluralidade/diversidade dos *media* - partilhar, em grande grupo, os planos de investigação jornalística elaborados em grupos pequenos. Discutir as semelhanças e divergências relativamente



te (i) às apresentações verbal e visual do acontecimento noticiado pelos jornais, analisadas de forma individual na parte 2 da atividade, e (ii) às abordagens para preencher lacunas informacionais, propostas pelos pequenos grupos na parte 6 da atividade. Verificar até que ponto foram captadas as realidades alternativas que permitem ter uma compreensão mais ampla do acontecimento. Avaliar a importância das notícias e dos planos de investigação jornalística para a promoção da participação cívica no debate sobre os poderes instituídos. Refletir sobre o impacto da unanimidade *versus* pluralidade/diversidade de vozes e perspetivas oferecidas pelos *media* para salvaguardar valores democráticos e sobre a influência dos *media* na definição da agenda pública.

8. Poderes instituídos e *media* - Segue-se a leitura do excerto do livro de Arundhati Roy "O Ministério da Felicidade Suprema" (utilização do Recurso 1. "Excerto do livro nº2"), cujo objetivo é suscitar uma reflexão em torno da importância da transparência dos *media* e da sua independência dos poderes instituídos, quer políticos quer económicos. A reflexão finaliza com uma partilha de ideias sobre os eventuais facilitadores e obstáculos à transparência e à independência dos jornais utilizados na parte 2 da atividade.
9. Conclusão - Sistematizar as ideias e os conceitos trabalhados, tendo em conta os objetivos e os resultados de aprendizagem previamente identificados, apelando à reflexão dos/as alunos/as sobre: (i) funções dos *media*, (ii) importância dos *media* para a vigilância do poder instituído e a mobilização informada da sociedade civil, com vista à sua participação ativa no diálogo com os decisores e detentores de poder, (iii) importância da transparência e independência dos *media* para salvaguardar os valores democráticos.

Recursos: computador / projetor / quadro branco e marcadores / folhas A4 brancas / lápis de cor/carvão/marcadores / excertos do livro "O Ministério da Felicidade Suprema" de Arundhati Roy (recursos pedagógicos 1 e 2) / jornais impressos e online (e.g., diários locais ou regionais, diários nacionais, semanários nacionais)



Sugestões para a avaliação: Propor os/as alunos/as a leitura do Artigo 8º dos Estatutos da Entidade Reguladora para a Comunicação Social (disponíveis em: <https://www.erc.pt/documentos/legislacao/site/lei53.pdf>) e pedir para refletirem sobre a importância das atribuições referidas da alínea a) até à alínea f).



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Pensamento crítico e pensamento criativo / Sensibilidade estética e artística / Informação e comunicação

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

Aprendizagens Essenciais		Competências de Literacia Digital e Mediática
SECUNDÁRIO		
Português (10.º ano)	Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade dos géneros seguintes: relato de viagem, exposição sobre um tema, apreciação crítica e <i>cartoon</i> .	Leitura Crítica: Linguagens.
	Interpretar textos orais dos géneros reportagem e documentário, evidenciando perspetiva crítica e criativa.	Leitura Crítica: Representação.
	Escrever sínteses, exposições sobre um tema e apreciações críticas, respeitando as marcas de género. Fazer exposições orais para apresentação de leituras (apreciação crítica de obras, partes de obras ou textos com temas relevantes), de sínteses e de temas escolhidos autonomamente ou requeridos por outros.	
Português (11.º ano)	Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros seguintes: discurso político, apreciação crítica e artigo de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.



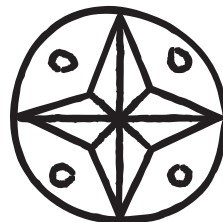
Português (11.º ano)	Fazer exposições orais para apresentação de temas, de opiniões e de apreciações críticas (de debate, de filme, de peça de teatro, de livro, de exposição ou outra manifestação cultural).	Expressão Crítica: Representação.
	<p>Interpretar textos orais dos géneros exposição sobre um tema, discurso político e debate, evidenciando perspetiva crítica e criativa.</p> <p>Escrever textos de opinião, apreciações críticas e exposições sobre um tema.</p>	
Português (12.º ano)	Ler, em suportes variados, textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros apreciação crítica e artigo de opinião.	
	<p>Escrever textos de opinião, apreciações críticas, exposições sobre um tema.</p> <p>Participar construtivamente em debates em que se explicita e justifique pontos de vista e opiniões, se considerem pontos de vista contrários e se reformulem posições.</p>	
Inglês (10.º ano)	<p>Áreas temáticas/situacionais:</p> <p>2. O Mundo Tecnológico: A inovação tecnológica e as mudanças sociais.</p> <p>3. Os <i>Media</i> e a Comunicação Global: A <i>Internet</i> e a comunicação global, a comunicação e a ética.</p>	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
Filosofia (11.º ano)	<p>Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião:</p> <p>3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.</p>	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



onLine

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Importância e Impacto dos *Media*”, “Comunicar, Colaborar e Participar” e “Processos de Interação, Regulação e Autorregulação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Pedir aos/às alunos/as, reunidas/os em grupo, para analisarem o artigo “*Media* e liberdade: quem tem o poder para influenciar as notícias?” de Ana Lourenço, publicado no Jornal Económico (<https://jornaleconomico.pt/noticias/media-e-liberdade-quem-tem-o-poder-para-influenciar-as-noticias-531346/>), identificarem os diferentes tipos de financiadores das empresas de comunicação social e discutirem a importância de transparência da informação sobre os fluxos financeiros, na gestão dessas mesmas empresas.
- Propor aos/às alunos/as que procurem notícias sobre Ales Bialiatski, o vencedor do Prémio Nobel da Paz 2022, e escrevam um texto jornalístico ou façam uma narrativa audiovisual que explique a importância do trabalho por ele realizado.
- Pedir aos/às alunos/as, reunidos/as em grupo, para analisarem a Figura 1. “Temas Dominantes” do “Relatório de avaliação das obrigações de Pluralismo e Diversidade nos serviços de programas televisivos: Análise dos serviços noticiosos de horário nobre da RTP1, RTP2, SIC, TVI e CMTV em 2018”, redigido pela Entidade Reguladora para a Comunicação Social (disponível em: <https://www.erc.pt/pt/estudos/diversidade/relatorio-de-avaliacao-das-obrigacoes-de-pluralismo-e-diversidade-nos-servicos-de-programas-televisivos-analise-dos-servicos-noticiosos-de-horario-nobre-da-rtp1-rtp2-sic-tvi-e-cmtv-em-2018/>) e para refletirem sobre as implicações sociais e culturais desta distribuição temática.
- Propor aos/às alunos/as que procurem *cartoons* que discutam os problemas da atualidade (e.g., “A mosca”) e reflitam sobre a sua importância na definição da agenda política. De seguida, pode sugerir-se a criação de um *cartoon* sobre o tema escolhido pelos/as alunos/as.





Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(Direitos e liberdades fundamentais) Instituições e Participação Democrática.

1º Grupo: Domínio “Interculturalidade”

(Globalização, Pluralismo e diversidade cultural).

2º Grupo: Domínio “Instituições e participação democrática”

(Cidadania ativa, Lugar de Portugal na Europa e no Mundo, Desafios Europeus da Atualidade).

Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

Referências

- Buckingham, D. (2000). *The making of citizens. Young people, news, and politics*. Routledge.
- Costa & Silva, E. (2013). Regulando pluralismo e diversidade em Portugal: Uma equação sem cidadãos. *Observatorio (OBS*) Journal*, 7(1), 101-117.
- Domański, A. (2018). *Kapuscinski, Uma vida*. Assírio & Alvim.
- Fernandes, J., & Lourenço, R. (2017). Diversidade cultural e *mídia* no contexto europeu: Regulação, economia e discurso. *Mídia e diversidade*, 17(31), 73-84.
- Gorman, A. (2021). *A canção da mudança. O hino das crianças*. Editorial Presença.
- Grizzle, A., Moore, P., Dezuanni, M., Asthana, S., Wilson, C., Banda, F., & Onumah, C. (2013). *Media and information literacy: Policy and strategy guidelines*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225606>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture. Media education for the 21st century*. The MIT Press.
- Lei n.º 53/2005, de 08 de Novembro. Diário da República n.º 214/2005 – Série I-A. Assembleia da República. <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/lei/53-2005-583192>
- Livingstone, S. (2004). What is media literacy? *Intermedia*, 32(3), 18-20.



Lopes, R. (2005). *O poder dos media na sociedade contemporânea*. Labcom, Universidade da Beira Interior. <https://www.labcom.ubi.pt/files/agoranet/04/lopes-rita-media-e-poder.pdf>

Roy, A. (2017). *O ministério da felicidade suprema* (3.ª Ed.). Edições ASA.

Sousa, J. P. (2006). *Elementos de teoria e pesquisa da comunicação e dos media* (2ª edição revista e ampliada). https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4848446/mod_resource/content/2/Jorge%20Pedro%20Souza.pdf



online

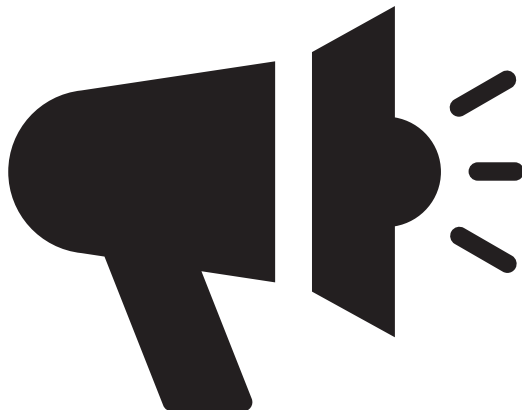
Outras fontes relevantes

Bobrowicz-Campos, E., Matos, A., Festas, I., & Seixas, A. (2021). Media education within the National Strategy for Citizenship Education: A study with Portuguese schools integrating the Project for Autonomy and Curriculum Flexibility. *Sisyphus - Journal of Education*, 9(3), 07-29.

Correia, J. C. (Org.). (2005). *Comunicação e política*. Estudos em Comunicação. Universidade da Beira Interior.

Mesquita, M. (2003). *O Quarto Equívoco: o poder dos media na sociedade contemporânea*. Minerva.

Nunes da Costa, M. (Org.). (2012). *Democracia, mass media e esfera pública*. Edições Húmus.



Atividade 2

Recurso 1. Imagens de objetos usados para registo de informação



Photo by [Vincent Botta](#) on [Unsplash](#)



Photo by [Namroud Gorguis](#) on [Unsplash](#)



Photo by [Brett Jordan](#) on [Unsplash](#)



Photo by [Stephen Holdaway](#) on [Unsplash](#)



Photo by [Jeremy Bezanger](#) on [Unsplash](#)



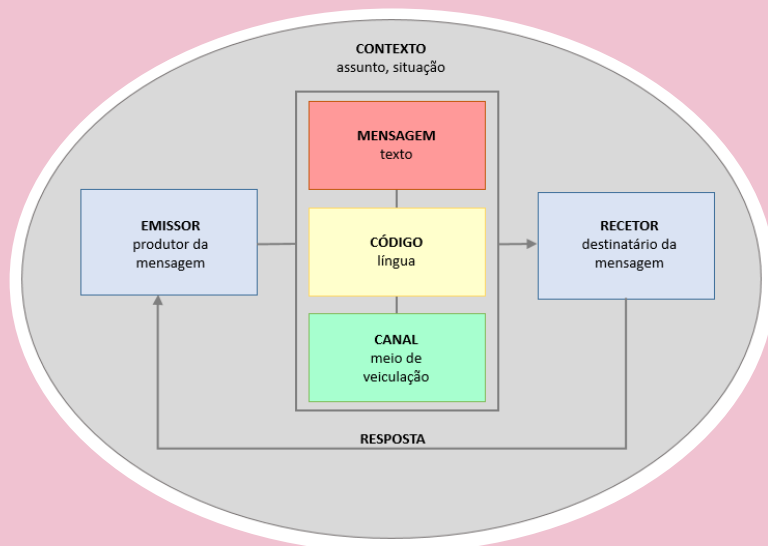
Photo by [Brett Jordan](#) on [Unsplash](#)

Recurso 2. Imagens exemplificativas de pinturas e gravuras rupestres nacionais e internacionais



(disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=0fo0ll1o7EU>)

Recurso 3. Elementos da comunicação



(adaptado de Duarte, A. (2009). Ciclo informacional: a informação e o processo de comunicação. Em questão, 15(1), 57-72. Retirado de: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/47165>)

Atividade 3

Recurso 1. Excerto do livro n.º 1

“Lá em baixo, no passeio (...) havia bastante movimento, mesmo àquela hora da manhã. (...) Mais de vinte equipas de televisão, com as câmaras montadas em guindastes amarelos, mantinham uma vigília constante sobre a sua nova estrela cintilante: um velho (...) rechonchudo, ex-soldado, ex-funcionário público, que anunciara uma greve de fome até à morte para ver realizado o seu sonho do (...) [seu país] sem corrupção. (...) Cada suspiro, cada instrução sussurrada às pessoas era transmitida em direto pela noite dentro. (...) Pessoas que normalmente não teriam nada a ver umas com as outras (a direita, a esquerda, os sem direção) acorreram para junto dele. A sua aparição súbita, como que caído do céu, inspirou e trouxe sentido à vida de uma nova e impaciente geração de jovens que, até aqui, tinham sido inocentes de história e de política. (...)” (2017, 3ª edição, Edições ASA II, S.A., pp.113-114)



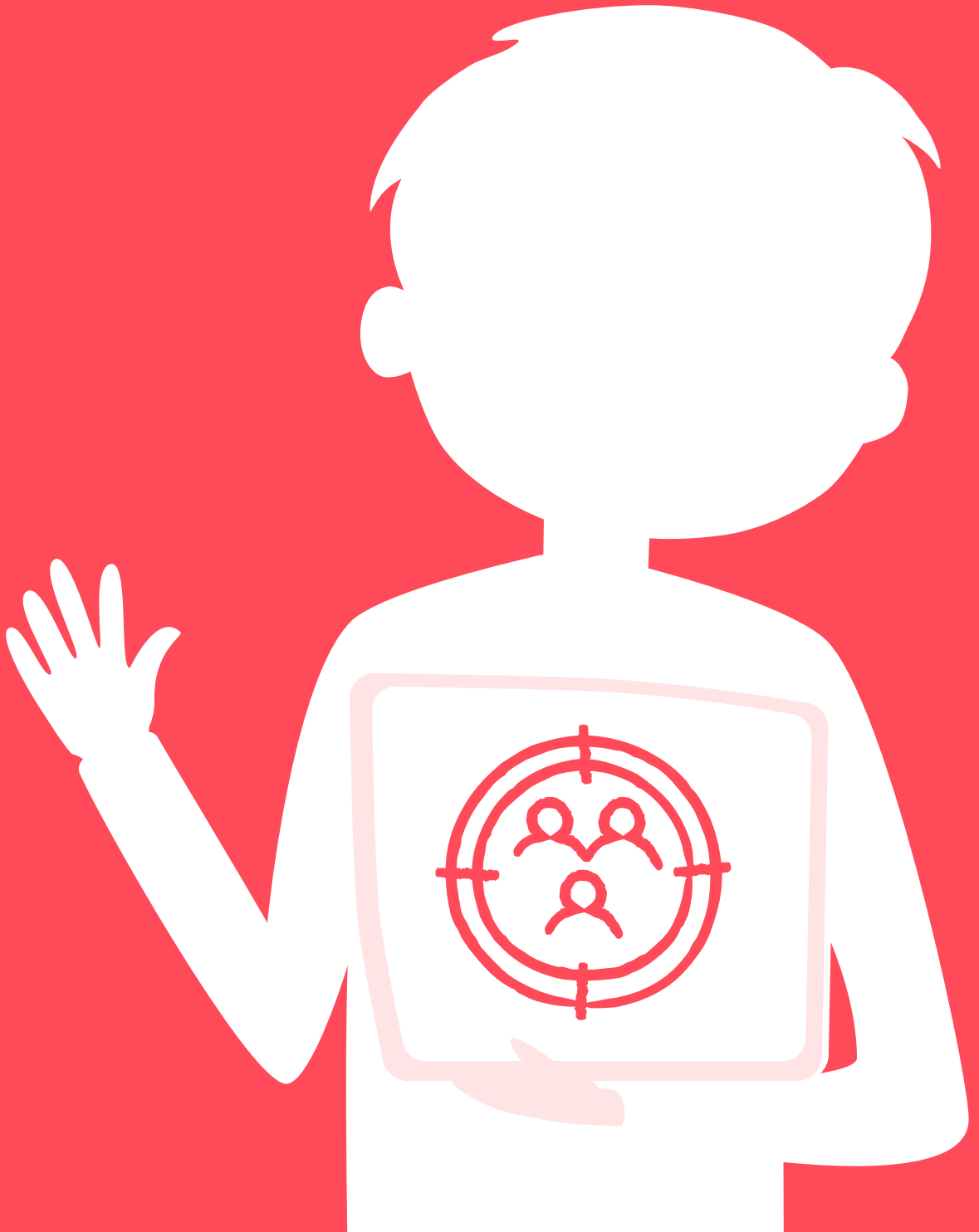
Recurso 2. Excerto do livro nº2

“A retórica rústica e os aforismos simples do velho eram tendência no Twitter e entupiram o Facebook. As câmaras de televisão não se fartaram dele. Burocratas aposentados, polícias e oficiais das forças armadas juntaram-se ao protesto. A multidão foi crescendo. (...). Mesmo ao lado do toldo anticorrupção, num espaço claramente demarcado, sob os ramos dispersos de um velho tamarindo, outra conhecida ativista (...) dedicava-se a uma greve de fome até à morte em nome dos milhares de agricultores e tribos indígenas cujas terras tinham sido expropriadas pelo governo e cedidas a uma empresa de petroquímicos para construir uma mina de carvão e uma central de energia térmica (...). Era a décima nona greve de fome por termo indeterminado da sua carreira. Embora fosse uma mulher bem-parecida, com uma longa e espetacular trança, era muito menos popular para as câmaras da televisão do que o velho. O motivo não era nenhum mistério. A empresa de petroquímicos era proprietária da maior parte dos canais de televisão e gastava muito dinheiro em publicidade nos outros. (...) Um bom número dos comentadores e jornalistas fazia também parte dos assalariados da empresa, e estavam a defender quem lhes pagava.” (2017, 3ª edição, Edições ASA II, S.A., pp. 114, 117-118).

MÓDULO II

AUDIÊNCIAS E PROCESSOS DE INTERAÇÃO





MÓDULO II

AUDIÊNCIAS E PROCESSOS DE INTERAÇÃO

INTRODUÇÃO

Este módulo pretende abordar questões relacionadas com as audiências e os processos de interação com os *media*. Propõe-se uma análise em torno do acesso, usos e finalidades com que os diferentes meios e tecnologias são utilizados, promovendo a reflexão sobre o conceito e as consequências do fosso digital. Pretende também explorar brevemente o processo de medição de audiências e a forma e objetivos com que os *media* se direcionam a diferentes audiências. O papel do provedor enquanto mediador entre os meios de comunicação e o público é também objeto de análise.

São estes os desafios do presente módulo, cujos objetivos se apresentam de seguida.

OBJETIVOS GERAIS DO MÓDULO

- Promover competências de leitura e de análise críticas sobre dados ligados aos usos dos *media*, a nível nacional e internacional, mas também sobre o processo de medição de audiências e os indicadores implicados.
- Promover a compreensão dos usos e finalidades dos diferentes *media* e do modo como se direcionam para determinados públicos.
- Desenvolver competências de expressão criativa, por via da discussão sobre o impacto das práticas mediáticas nas nossas vidas e também pela participação num espaço dos *media* destinado ao público/à audiência.



BREVE ENQUADRAMENTO

Com a era digital, tornou-se complexo definir e caracterizar a audiência de determinado meio de comunicação “porque diminuíram as distâncias clássicas entre emissor e recetor, podendo mesmo no limite confundir-se essas funções; mas também porque se assistiu a uma crescente tendência de individualização da oferta” (Portela, 2019, p. 11). Podemos estar a consumir um produto mediático (como um episódio de um *podcast* ou jogar um videogame) a qualquer hora e lugar, o que significa que “os *media* dirigem-se agora a uma maior multiplicidade de públicos fragmentados, com interesses, hábitos e gostos distintos, cuja constituição deixou obrigatoriamente de ter a geografia como um dos principais fatores agregadores” (Portela, 2019, p. 12). Como refere Pereira (2019), de cada vez que vamos ao cinema, lemos um jornal, ou vemos uma série numa plataforma de *streaming* estamos a fazer parte de um grupo, isto é, de um público ou audiência que dá existência aos *media*.

Apesar da complexidade e dos significados que o conceito pode assumir, a audiência é entendida como “grupos de indivíduos que atuam como recetores de uma determinada mensagem pública, produzida por uma dada fonte que, por regra, a comercializa e transmite através de um canal específico” (Portela, 2019, p. 14).

Os estudos das audiências, também conhecidos como estudos de receção, referem-se à importância das audiências e dos públicos por dois prismas: o valor económico, ou seja, o valor de mercado, e o envolvimento e participação dos públicos (Pereira, 2019, 2021; Portela, 2019).

A audiência como mercado é concebida como “agregado de consumidores reais ou potenciais de serviços e produtos dos *media*, com um perfil socioeconómico conhecido” (McQuail, 2003, p. 367). Este conceito é útil para as indústrias mediáticas e, como refere McQuail, “ganhou relevância à medida que os *media* se tornaram grandes negócios” (2003, p. 367). Este conceito de audiência foca-se no consumo e é com este objetivo que é feita a medição de audiências. Em Portugal, este processo é assegurado pela empresa GfK desde 2012. O




modo como é feita a medição é diferente consoante o meio, mas o objetivo é comum: permite aos meios aferir quais são as preferências e o perfil dos consumidores, sendo esta uma informação fundamental para o mercado publicitário e para os anunciantes, uma vez que lhes permite medir a eficácia e o retorno do investimento nos diferentes meios.

Esta conceção de audiência centra-se nos *media* e no mercado, desvalorizando a relação comunicativa e as experiências dos públicos com os *media*. Importa por isso, ir além da ideia de audiência como mercado, para considerar os diferentes usos, experiências, significações e sentidos. Nesse sentido, “estudar as audiências implica questionar os números, ir além de o quê e quanto para saber como e porquê” (Pereira, 2019, p. 9). Até porque as audiências têm de ser vistas à luz dos diversos contextos sociais, culturais e históricos em que as pessoas se encontram e em que ocorre a relação mediática (Livingstone, 2018).

As quatro atividades deste módulo têm como objetivo analisar o papel dos *media* na sociedade, bem como nas vidas das crianças e dos jovens, e refletir sobre as finalidades com que os meios são usados. Igualmente, pretendem que os/as alunos/as compreendam que os *media* se dirigem a diferentes audiências, de modo a conquistar o seu maior interesse, atenção e consumo. Para além de perceberem que o processo de medição de audiências tem em conta determinados indicadores, vão compreender o que é um Provedor, qual o seu papel e a sua ação enquanto mecanismo de autorregulação dos meios e como um espaço de participação ao seu alcance.

A primeira atividade - **Eu e os *media* (gestão da dieta mediática)** - desafia os/as alunos/as a refletir sobre a importância que os *media* assumem nas suas vidas e analisar os usos que fazem dos mesmos, identificando os tempos e os conteúdos que mais consomem e aqueles que são da sua preferência. Pretende-se igualmente que identifiquem as finalidades com que usam os diferentes meios e as funções que estes assumem, preenchendo, durante uma semana, um diário das suas práticas mediáticas.

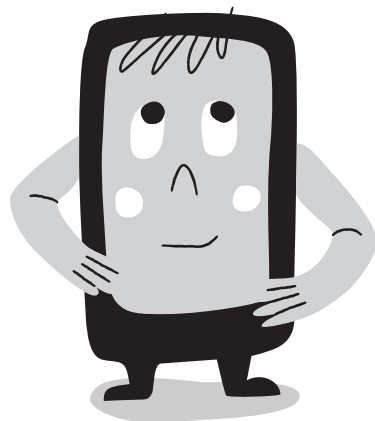
Já a segunda atividade - **Audiências, acesso e usos dos *media*** - propõe que os/as alunos/as conheçam o acesso aos diferentes meios e tecno-



logias – TV, rádio, internet, telemóvel, serviços *streaming*, etc. Atendendo ao ano de escolaridade, esta análise pode focar-se em Portugal ou pode alargar-se ao mundo. Importa refletirem sobre quem tem acesso, a que meios, mas deterem-se também sobre os números e as características sociodemográficas das pessoas que não têm acesso, discutindo o conceito de fosso digital e as suas consequências para a inclusão/exclusão social e digital. Pretende-se igualmente que os/as alunos/as compreendam os usos mediáticos e as suas diferentes finalidades.

Partindo de um vídeo sobre as audiências, a terceira atividade - **A importância das audiências** - desafia os/as alunos/as a descobrir os indicadores utilizados no processo de medição, bem como o modo como esta é feita.

Por último, a quarta atividade - **Os provedores dos media: a voz dos cidadãos** - pretende que os/as alunos/as conheçam o conceito de provedor e a sua função. Pretende também que sejam capazes de indicar a sua importância enquanto instâncias de mediação entre os *media* e os seus profissionais e os públicos/audiências, compreendendo que a ação dos provedores funciona como um mecanismo de autorregulação dos meios, que garante os direitos dos públicos. Deste modo, acabam por descobrir um espaço de participação nos *media* que está ao seu alcance.



Atividade 1

Eu e os *Media*

(gestão da dieta mediática)



Público-alvo: Alunos/as dos 1.º, 2.º e do 3.º ciclos do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 90 minutos (flexível)

Objetivos de aprendizagem

- Analisar os usos que fazem dos *media*.
- Refletir sobre o tempo de consumo dos vários meios.
- Identificar as funções e as finalidades de uso dos *media*.
- Refletir sobre a importância dos *media* no quotidiano.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

1º ciclo do ensino básico: Estudo do Meio e TIC.

2º ciclo do ensino básico: Matemática, Inglês e TIC.

3º ciclo do ensino básico: Matemática, Inglês e TIC.

Ensino Secundário: Filosofia, Sociologia e Aplicações Informáticas.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, outras Línguas Estrangeiras, Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Usos dos *media* / Funções dos *media* / Dieta mediática

Descrição da atividade

- Com esta atividade pretende-se levar os/as alunos/as a refletir sobre a importância que os *media* assumem nas suas vidas e analisar os usos que fazem dos mesmos, identificando os tempos e os conteúdos que mais consomem e aqueles que são da sua preferência. Pretende-se igualmente que identifiquem as finalidades com que usam os diferentes meios e as funções que estes assumem.
- Para realizar esta atividade, o/a professor/a solicita aos/às alunos/as que preencham, durante uma semana, um diário das suas práticas mediáticas. Sugere-se que o/a professor/a recorra a modelos de diários digitais gratuitos.
- Neste diário, é pedido aos/as alunos/as que registem: os meios utilizados; as horas e os tempos de consumo; o tipo de conteúdos que consumiram (por exemplo, séries, filmes, notícias, navegação nas redes sociais...); as finalidades de uso dos *media*; o modo de uso – sozinhos, na companhia física ou virtual de outros (quem?).

Exemplos de questões para incentivar a partilha de ideias

- Que importância têm os *media* na tua vida?
- Para quê e com que propósitos os usas?
- Conseguirias viver um dia desligado de qualquer meio?

- Após a semana de registo das práticas mediáticas, os/as alunos/as entregam os respetivos diários ao/à professor/a, que faz uma primeira leitura para conhecer as práticas relatadas pelos/as alunos/as. Numa aula seguinte, o/a professor/a organiza a turma por grupos e propõe-lhes a análise dos diários (cada grupo fica com um certo número de diários), identificando:
 - os meios de comunicação mais mencionados e os que nunca são referidos;
 - o tempo médio gasto por dia e por semana com os vários meios;
 - o tipo de conteúdos mais e menos consumido;
 - eventuais diferenças entre sexos no uso dos *media*;



- o modo como são usados os meios (sozinhos, na companhia de familiares, de amigos...);
 - as finalidades de uso de cada meio;
 - o tipo de utilizador: utilizador dependente, utilizador moderado, utilizador ‘livre’...
- Para realizar esta análise, os grupos podem recorrer a infografias que apresentem e representem os dados obtidos. Cada grupo faz a apresentação dos resultados dos diários que analisou (podem recorrer a uma apresentação em *PowerPoint*, ou equivalente), procurando retirar algumas conclusões. No fim das apresentações, o/a professor/ faz uma síntese dos principais resultados, incentivando a reflexão sobre as práticas mediáticas da turma. Em função dos resultados obtidos, a turma pode combinar com o/a professor/a certos desafios, por exemplo: publicação de *posts* nas redes sociais sobre um determinado assunto que os preocupe ou interesse; experimentar consumir conteúdos diferentes; ir ao cinema ou ao teatro; um dia sem jogar videojogos; desligar-se do telemóvel por um certo tempo; reduzir o tempo de uso de certos meios e procurar fazer outras atividades.

Recursos: Computador(es) com ligação à internet / *Smartphones* dos/as alunos/as
 Projetor / Quadro, papel e material de escrita



Sugestões para a avaliação: Num momento coletivo, o/a professor/a pede aos/às alunos/as que, individualmente, avaliem a atividade escrevendo num *post it* digital (usando uma plataforma como o *Padlet*) ou em papel:

- o que aprendi de novo com esta atividade;
- o que destaco como ponte forte;
- o que destaco como dificuldade.

Segue-se um momento de partilha e discussão sobre o que cada um partilhou.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas / Pensamento crítico e pensamento criativo / Desenvolvimento Pessoal e Autonomia / Bem-estar, saúde e ambiente.

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade*

		Aprendizagens Essenciais**	Competências de Literacia Digital e Mediática
1.º CICLO	Estudo do Meio (1.º ano)	Distinguir vantagens e desvantagens da utilização de recursos tecnológicos (analógicos e digitais) do seu quotidiano.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Comparar meios de comunicação e informação, atribuindo-lhes relevância pessoal e social.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Conhecer datas e factos significativos da sua história individual que concorram para a construção do conhecimento de si próprio. Saber colocar questões, levantar hipóteses, fazer inferências, comprovar resultados e saber comunicar, reconhecendo como se constrói o conhecimento.	

* Algumas das Aprendizagens Essenciais (AE) apresentadas na tabela relacionam-se, explicitamente, com a promoção da literacia digital e mediática (AE identificadas no estudo descrito no tópico “Articulação com o currículo”). Na última coluna são indicadas as componentes (áreas de competências e conceitos-chave) da literacia digital e mediática que lhes correspondem, de acordo com o modelo conceptual de literacia digital e mediática adotado (cf. Página 29). Outras AE foram indicadas porque, embora sem referência explícita à literacia digital e mediática, revelam-se fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*.

** <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-0>



1.º CICLO	Estudo do Meio (2.º ano)	Distinguir vantagens e desvantagens da utilização de recursos tecnológicos (analógicos e digitais) do seu quotidiano.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Comparar meios de comunicação e informação, atribuindo-lhes relevância pessoal e social.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Relacionar instituições e serviços que contribuem para o bem-estar das populações com as respetivas atividades e funções. Saber colocar questões, levantar hipóteses, fazer inferências, comprovar resultados e saber comunicar, reconhecendo como se constrói o conhecimento. Reconhecer as múltiplas pertenças de cada pessoa a diferentes grupos e comunidades.	
	Estudo do Meio (3.º ano)	Reconhecer as potencialidades da internet, utilizando as tecnologias de informação e da comunicação com segurança e respeito, mantendo as informações pessoais em sigilo.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Reconhecer o papel dos <i>media</i> na informação sobre o mundo atual.	Leitura Crítica: Representação.
		Saber colocar questões, levantar hipóteses, fazer inferências, comprovar resultados e saber comunicá-los, reconhecendo como se constrói o conhecimento.	
	Estudo do Meio (4.º ano)	Utilizar as tecnologias de informação e comunicação com segurança, respeito e responsabilidade, tomando consciência de que o seu uso abusivo gera dependência (jogos, redes sociais, etc.).	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Saber colocar questões, levantar hipóteses, fazer inferências, comprovar resultados e saber comunicá-los, reconhecendo como se constrói o conhecimento.	

1.º CICLO	TIC	Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros).	Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas.	Leitura Crítica: Representação. Leitura Crítica: Linguagens.
2.º CICLO	Matemática (5.ºano)	Elaborar um poster digital que apoie a apresentação oral de um estudo realizado, atendendo ao público a quem será divulgado, contando a história que está por detrás dos dados, e colocando questões emergentes para estudos futuros.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Representação.
	Matemática (6.ºano)	Elaborar infográficos digitais de modo a divulgar o estudo de forma rigorosa, eficaz e não enganadora.	Competências Técnicas e Operacionais Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Representação.



2.º CICLO	Inglês (5.ºano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Gostos e preferências pessoais; profissões; descrição física; rotinas diárias; atividades de tempos livres e alimentação.	
	Inglês (6.ºano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Serviços públicos; passatempos e interesses; férias e viagens; família e amigos; rotinas; escola; meios de transporte; tipos de habitação; descrição de pessoas; descrição de acontecimentos e atividades; (re)contar uma pequena história.	
	TIC (5.º e 6.º anos)	Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais.
Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.	
3.º CICLO	Matemática (7.º, 8.º e 9.º anos)	Divulgar o estudo, contando a história que está por detrás dos dados e levantando questões emergentes para estudos futuros	Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Representação.

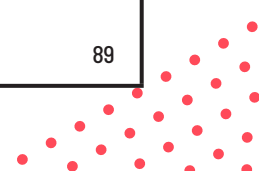
3.º CICLO	Inglês (7.º e 8.º anos)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e rotinas; tipos de habitação; eventos escolares e festividades.	
	Inglês (9.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e estilos de vida; meios de comunicação; eventos escolares e festividades.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	TIC (7.º ano)	Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	TIC (8.º ano)	Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Linguagens.



3.º CICLO	TIC (8.º ano)	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	TIC (9.º ano)	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p>
		Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p>

SECUNDÁRIO

Filosofia (10.º ano)	<p>Temas/problemas do mundo contemporâneo:</p> <p>3. Responsabilidade ambiental</p> <p>8. Cidadania e participação política</p> <p>9. Os limites entre o público e privado</p>	89
-----------------------------	--	----



SECUNDÁRIO		
Filosofia (11.º ano)	<p>Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião:</p> <p>2. Problemas éticos na criação da inteligência artificial.</p> <p>3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.</p>	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
Sociologia (12.º ano)	<p>Definir o conceito sociológico de cultura, dando exemplos dos seus elementos constitutivos.</p> <p>Explicitar em que consiste a globalização da economia e a globalização cultural, destacando o papel dos meios de comunicação na difusão cultural e relacionando aculturação com globalização cultural.</p>	
Aplicações Informáticas (12.º ano)	Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.	

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Audiências e processos de interação”, “Instituições/Processos de produção” e “Oportunidades e riscos”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Elaboração de um questionário ou realização de entrevistas breves a outras turmas sobre as práticas mediáticas; análise dos resultados com a ajuda do/a professor/a e partilha das conclusões na comunidade escolar. Esta partilha pode ser feita através dos meios de comunicação existentes na escola.
- Realização de um *VoxPop* na escola tendo em vista a recolha de depoimentos sobre os usos dos *media* no quotidiano. Análise e edição do material recolhido e partilha nos meios de comunicação da escola.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento



1º Grupo: Domínio “Saúde”

(O bem-estar digital).

1º Grupo: Domínio “Risco”

(Os riscos associados aos usos dos *media*).

Atividade 2

Audiências, acesso e usos dos *media*



Público-alvo: Alunos/as dos 1.º, 2.º e do 3.º ciclos do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 90 minutos (flexível)

Objetivos de aprendizagem

- Conhecer os níveis de acesso aos *media*.
- Identificar os diferentes usos que as pessoas fazem dos *media*.
- Compreender que os *media* se dirigem a diferentes audiências.
- Debater o conceito de fosso digital.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

1.º ciclo do ensino básico: Estudo do Meio e TIC.

2.º ciclo do ensino básico: Português e TIC.

3.º ciclo do ensino básico: Inglês, TIC e História.

Secundário: Filosofia e Sociologia.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, outras Línguas Estrangeiras, Português, Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Acesso aos *media* / Usos dos *media* / Conceito de Audiência(s) / Fosso digital

Descrição da atividade

- Com esta atividade pretende-se que os/as alunos/as conheçam o acesso aos diferentes meios e tecnologias – TV, rádio, internet, telemóvel, serviços *streaming*, etc. Em função do ano de escolaridade, esta análise pode focar-se em Portugal ou pode alargar-se ao mundo. Importa refletirem sobre quem tem acesso, a que meios, mas deterem-se também sobre os números e as características sociodemográficas das pessoas que não têm acesso.
- Pretende-se igualmente que os/as alunos/as compreendam os usos mediáticos e as suas diferentes finalidades. Pretende-se ainda que compreendam que os *media* trabalham para diferentes audiências, de modo a conquistar o seu maior interesse, atenção e consumo.
- A partir da análise dos acessos e dos usos dos *media*, pode-se introduzir uma reflexão em torno do conceito de fosso digital e das suas consequências para a inclusão/exclusão social e digital.
- Para a realização da atividade os/as alunos/as podem recolher alguns dados, através de pesquisas em vários sítios que disponibilizam informação sobre o acesso e os usos dos *media*, por exemplo:
 - EUROSTAT - <https://ec.europa.eu/eurostat/data/database>
 - INE»Estatísticas»Inovação e conhecimento - <https://ine.pt/>
 - PORDATA - <https://www.pordata.pt/Home>
 - ANACOM»Estatísticas»Factos&Números - <https://www.anacom.pt/>
 - MARKTEST - marktest.com
 - We are social - <https://wearesocial.com/>. Nomeadamente os *Global Digital Reports*.
- Os relatórios dos projetos de investigação nesta área são também fontes importantes para esta atividade. Alguns destes relatórios estão disponíveis no MILObs - Observatório sobre *Media*, Informação e Literacia (milobs.pt).



Exemplos de questões para incentivar a pesquisa e a partilha de ideias

- Quais são os níveis de acesso aos *media* em Portugal (e no mundo)? Quem tem acesso e quem não tem?
 - Que usos se fazem dos *media*? Com que finalidades?
 - Por que é que os *media* direcionam os seus produtos, conteúdos e serviços a distintas audiências?
 - O que significa fosso digital?
- Sugere-se que se formem grupos de trabalho e cada grupo se responsabilize por pesquisar, tratar e analisar os dados de uma determinada fonte, para que haja uma maior diversidade de dados.
 - A partir desta análise os/as alunos/as refletem sobre:
 - quem tem acesso e quem não tem acesso aos *media*;
 - as consequências do não acesso e o impacto no fosso digital;
 - os tipos de usos mediáticos;
 - as finalidades dos usos dos *media*;
 - a caracterização das audiências em função dos meios e conteúdos – analisar como os meios se dirigem a diferentes audiências.
 - Para este último tópico, os/as alunos/as podem recorrer à análise de grelhas de programação de televisão ou de rádio para identificar o tipo de público presente em diferentes horários (por exemplo, em termos de género, idade, área geográfica, posição socioeconómica). Podem também analisar o tipo de leitores de diferentes jornais e ainda identificar as redes sociais mais utilizadas em Portugal e quem são os seus utilizadores.
 - Num segundo momento, o/a professor/a pode dar início a um debate sobre o uso que cada aluno/a faz das redes sociais, refletindo sobre os aspetos positivos e negativos do seu uso. Os diferentes modos de usar as redes sociais pelos/as alunos/as será um bom ponto de chegada para esta atividade porque permite ilustrar, a partir das suas práticas, como os *media*, neste caso as redes sociais, assumem diferentes funções e respondem a diferentes interesses e necessidades.

Recursos: Computador(es) com ligação à internet ou *Smartphones* dos alunos / Projetor / Quadro, papel e material de escrita



Sugestões para a avaliação: Num momento coletivo, o/a professor/a pede aos/às alunos/as que, individualmente, avaliem a atividade escrevendo num *post it* digital (usando uma plataforma como o *Padlet*) ou em papel:

- o que aprendi de novo com esta atividade;
- o que destaco como ponte forte;
- o que destaco como dificuldade.

Segue-se um momento de partilha e discussão sobre o que cada um partilhou.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas / Pensamento crítico e pensamento criativo / Desenvolvimento Pessoal e Autonomia / Bem-estar, saúde e ambiente

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
1.º CICLO	Estudo do Meio (1.º ano)	Comparar meios de comunicação e informação, atribuindo-lhes relevância pessoal e social.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



1.º CICLO	Estudo do Meio (1.º ano)	Saber colocar questões, levantar hipóteses, fazer inferências, comprovar resultados e saber comunicar, reconhecendo como se constrói o conhecimento.	
	Estudo do Meio (2.º ano)	Comparar meios de comunicação e informação, atribuindo-lhes relevância pessoal e social.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		Saber colocar questões, levantar hipóteses, fazer inferências, comprovar resultados e saber comunicar, reconhecendo como se constrói o conhecimento.	
	Estudo do Meio (3.º ano)	Reconhecer as potencialidades da internet, utilizando as tecnologias de informação e da comunicação com segurança e respeito, mantendo as informações pessoais em sigilo.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		Reconhecer o papel dos <i>media</i> na informação sobre o mundo atual.	Leitura Crítica: Representação.
		Saber colocar questões, levantar hipóteses, fazer inferências, comprovar resultados e saber comunicá-los, reconhecendo como se constrói o conhecimento.	
	Estudo do Meio (4.º ano)	Utilizar as tecnologias de informação e comunicação com segurança, respeito e responsabilidade, tomando consciência de que o seu uso abusivo gera dependência (jogos, redes sociais, etc.).	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		Saber colocar questões, levantar hipóteses, fazer inferências, comprovar resultados e saber comunicá-los, reconhecendo como se constrói o conhecimento.	

1.º CICLO	TIC	Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Representação.
		Analisar a qualidade da informação recolhida.	Leitura Crítica: Representação.
		Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Leitura Crítica: Representação.



2.º CICLO	Português (5.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas.	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Selecionar informação relevante em função dos objetivos de escuta e registá-la por meio de técnicas diversas.</p> <p>Fazer inferências, justificando-as.</p> <p>Preparar apresentações orais (exposição, reconto, tomada de posição) individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.</p> <p>Intervir, com dúvidas e questões, em interações com diversos graus de formalidade, com respeito por regras de uso da palavra.</p>	
	Português (6.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Fazer inferências, justificando-as.</p> <p>Distinguir factos de opiniões na explicitação de argumentos.</p> <p>Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema.</p> <p>Captar e manter a atenção da audiência (olhar, gesto, recurso eventual a suportes digitais).</p>	
TIC (5.º e 6.º anos)		Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.

2.º CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Representação.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	Competências Técnicas e Operacionais.
3.º CICLO	História (9.º ano)	Identificar/aplicar os conceitos: feminismo; cultura de massas; <i>mass media</i> ; ciências sociais; futurismo; abstracionismo; modernismo.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Analisar as dimensões da globalização (ex.: tecnologias de informação, comunicação e transportes, migrações).	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Inglês (7.º e 8.º anos)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e rotinas; tipos de habitação; eventos escolares e festividades.	
	Inglês (9.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e estilos de vida; meios de comunicação; eventos escolares e festividades.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.



3.º CICLO	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	Competências Técnicas e Operacionais.
	TIC (8.º ano)	Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i> .	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
TIC (9.º ano)	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	
SECUNDÁRIO			
Filosofia (10.º ano)	Temas/problemas do mundo contemporâneo: 7. Igualdade e discriminação		
Filosofia (11.º ano)	Temas/ problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião: 3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	
Sociologia (12.º ano)	Explicitar em que consiste a globalização da economia e a globalização cultural, destacando o papel dos meios de comunicação na difusão cultural e relacionando aculturação com globalização cultural. Justificar a tendência para a uniformização dos padrões de consumo a nível mundial.		

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Audiências e processos de interação”, “Instituições/Processos de produção” e “Oportunidades e riscos”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Levantamento, a nível de escola ou a uma amostra de turmas, do acesso à internet. Análise dos resultados com a ajuda do/a professor/a e conclusões. Estas podem ser partilhadas nos meios de comunicação da escola.
- Organização de um debate sobre o conceito, as dimensões e o significado do fosso digital.

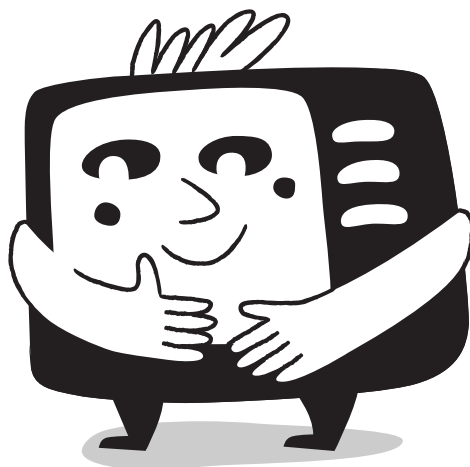
Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(o acesso à Internet como um direito humano; inclusão digital).

1.º Grupo: Domínio “Igualdade de Género”

(a desigualdade de género no acesso e uso dos *media*).

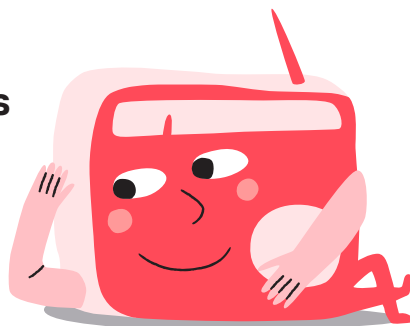


Atividade 3

A importância das audiências

Público-alvo: Alunos/as do 3.º ciclo do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 90 minutos (flexível)



Objetivos de aprendizagem

- Compreender o conceito de audiência.
- Compreender a importância das audiências para os *media*.
- Compreender a forma como são medidas as audiências.
- Identificar os objetivos da medição das audiências.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3.º ciclo do Ensino Básico: Português e TIC.

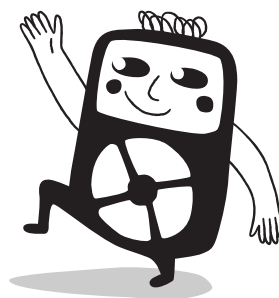
Ensino Secundário: Português, Filosofia e Sociologia.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Conceito de audiência / Medição de audiências



Descrição da atividade

- Frequentemente, ouvimos que uma estação de rádio é a mais ouvida, que uma estação de televisão é a mais vista ou que um programa televisivo foi o mais visto do dia. Em Portugal, a GfK assegura o processo de medição de audiências desde 2012. São recolhidos dados de uma amostra representativa da população, que tem em conta fatores como a classe social ou a zona geográfica onde vivem as pessoas. Uma das finalidades de saber o que as pessoas mais veem, ouvem ou leem nos vários meios de comunicação (televisão, rádio, jornal) prende-se com o investimento publicitário, já que o valor pago pelos anunciantes varia consoante os valores apresentados nos indicadores.
- Partindo de um vídeo sobre as audiências, os/as alunos/as são desafiados/as a descobrir os indicadores utilizados no processo de medição, bem como o modo como esta é feita. Esta atividade pode ser realizada em grande grupo (turma) ou em pequenos grupos.
- Para introduzir o tema e os objetivos da atividade, os/as professores/as podem começar por conhecer o que os/as alunos/as entendem por audiência e por que razão é tão importante para os *media*.

Exemplos de questões para incentivar a partilha de ideias

- O que significa dizer que um programa é o mais visto do dia?
- Qual a finalidade da mediação de audiências?
- Qual o valor das audiências para os *media*?

- Propor aos/às alunos/às o visionamento do vídeo “Como se medem as audiências” do canal “Coisas Chatas com Humor” de Guilherme Geirinhas. Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3Ynlbu2blqA&t=611s>
- Análise em pequenos grupos sobre os conceitos abordados no vídeo. Para isso, propõe-se que os alunos respondam às seguintes questões:
 - Quantos são os lares abrangidos pela medição das audiências? Porquê?
 - Quais são as variáveis que estão implicadas nas audiências?
 - Como funciona a medição das audiências?
 - Quais são os indicadores utilizados para medir a audiência? Em que consistem?



- Em seguida, os/as alunos/as fazem a apresentação, em grande grupo, das respostas às questões, tendo por base o visionamento do vídeo.
- Num segundo momento, o/a professor/a pede aos/às alunos/as que pesquisem na internet sobre a mediação de audiências na rádio, internet, outdoor e imprensa. Depois, cada grupo de alunos/as pode escolher um destes meios e saber as seguintes informações, adaptando-a para cada meio:
 - o produto que mais sobressai (programa de televisão/ rádio mais visto/ouvido; website mais visitado; o maior anunciante; jornal mais lido e o que mais circula);
 - a estação televisiva mais vista (ou de rádio ouvida);
 - o horário em que se verifica maior número de audiência.
- Como última tarefa da atividade, cada grupo de alunos/as partilha as informações que descobriu sobre o meio escolhido.



Nota: Esta atividade pode ser complementada com o visionamento do episódio 2 “Guerra das Audiências” da temporada 1 do programa Cautelar, que está disponível aqui:

<https://www.rtp.pt/play/p8906/e550837/programa-cautelar>



online

Recursos: Computador(es) com ligação à internet / Smartphones dos/as alunos/as / Projetor / Quadro, papel e material de escrita / Recurso que explica o processo de audiências: <https://espalhafactos.com/2021/06/12/audiencias-como-e-feita-a-medicao-de-tv-em-portugal/> / Vídeo “Como se medem as audiências” do canal “Coisas Chatas com Humor”: <https://www.youtube.com/watch?v=3Ynlbu2blqA&t=611s> / CAEM: <http://caem.pt> / MARKTEST: marktest.com / **Episódio 2:** “Guerra das Audiências” da temporada 1 do programa Cautelar: <https://www.rtp.pt/play/p8906/e550837/programa-cautelar>



Sugestões para a avaliação: num momento coletivo, o/a professor/a pede aos/às alunos/as que, individualmente, avaliem a atividade escrevendo num *post it* digital (usando uma plataforma como o *Padlet*) ou em papel:



- o que aprendi de novo com esta atividade;
- o que destaco como ponte forte;
- o que destaco como dificuldade.

Segue-se um momento de partilha e discussão sobre o que cada um partilhou.

Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

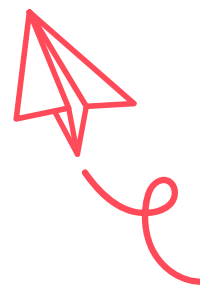
Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas

/ Pensamento crítico e pensamento criativo / Desenvolvimento Pessoal e Autonomia

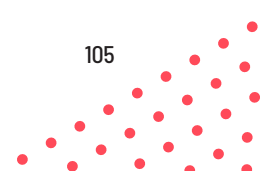
/ Saber científico, técnico e tecnológico /

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

Aprendizagens Essenciais		Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.
		Sintetizar a informação recebida pela tomada de notas das ideias-chave. Fazer inferências devidamente justificadas. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.
	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.
		Leitura Crítica: Representação.
		Leitura Crítica: Linguagens.
		Competências Técnicas e Operacionais.



3.º CICLO	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	Competências Técnicas e Operacionais.
	TIC (8.º ano)	Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i> .	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
TIC (9.º ano)	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	
SECUNDÁRIO			
Português (10.º ano)	Interpretar textos orais dos géneros reportagem e documentário, evidenciando perspetiva crítica e criativa.	Leitura Crítica: Representação.	
	<p>Sintetizar o discurso escutado a partir do registo de informação relevante quanto ao tema e à estrutura.</p> <p>Fazer exposições orais para apresentação de leituras (apreciação crítica de obras, partes de obras ou textos com temas relevantes), de sínteses e de temas escolhidos autonomamente ou requeridos por outros.</p>		



<p>Filosofia (11.º ano)</p>	<p>Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião:</p> <p>3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.</p> <p>11. Arte, sociedade e política.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
<p>Sociologia (12.º ano)</p>	<p>Explicitar em que consiste a globalização da economia e a globalização cultural, destacando o papel dos meios de comunicação na difusão cultural e relacionando aculturação com globalização cultural.</p> <p>Justificar a tendência para a uniformização dos padrões de consumo a nível mundial.</p>	

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG Eu e os Média”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Audiências e processos de interação” e “Instituições/Processos de produção”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Levantamento, na imprensa nacional e internacional, de notícias e artigos sobre a medição de audiências. Análise do material recolhido e elaboração de conclusões sobre o que é mencionado sobre o processo de medição (por exemplo, problemas e constrangimentos).
- Levantamento dos índices de audiência de determinados programas, conteúdos ou serviços que sejam do interesse da turma.
- Organização de um debate ou de um *workshop*, com convidado externo, sobre medição de audiências.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

2.º Grupo: Domínio “Instituições e participação democrática”
(desenvolver algum conhecimento sobre as instituições mediáticas, os espaços que promovem para a participação dos públicos e a importância da participação).



Atividade 4

Os provedores dos *media*: a voz dos cidadãos



Público-alvo: Alunos/as dos 2.º e 3.º ciclo do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 90 minutos (flexível)

Objetivos de aprendizagem

- Conhecer a função e o papel dos provedores dos *media*.
- Discutir a importância dos provedores para a defesa e promoção dos direitos dos públicos/audiências.
- Compreender os provedores como mecanismos de autorregulação dos *media*.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3.º ciclo do Ensino Básico: Português e TIC.

Ensino Secundário: Português, Filosofia e Sociologia.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Conceito de provedor / Função do Provedor (do telespectador, do leitor e do ouvinte)

/ Papel de mediação do provedor entre os *media* e os públicos



Descrição da atividade

- Os provedores dos *media* - do leitor, do ouvinte ou do telespectador - exercem a função de mediação entre os públicos e os *media*. O conceito nasceu nos anos sessenta nos Estados Unidos da América, tendo sido originalmente designado por ombudsman. Em Portugal, foi o jornal desportivo *Record* a instituir, pela primeira vez, em 1992, o provedor do leitor. Passados 5 anos, em 1997, seguem-lhe o exemplo outros jornais de informação geral, nomeadamente, o *Diário de Notícias* e o *Público*, e em 2000 o *Jornal de Notícias*. Em 2006, foram criados os provedores do ouvinte e do telespectador da RTP - *Rádio e Televisão de Portugal* (Lei n.º 2/2006, de 14 de fevereiro).
- Nos meios de comunicação privados, a criação do provedor depende dos próprios meios, cabendo ao diretor a sua escolha. Enquanto mecanismo de autorregulação dos *media*, esta figura define-se pelo seu carácter não obrigatório.

Exemplos de questões para a discussão inicial

- O que é um provedor? E o que é um provedor dos *media*? O que faz? Qual é o seu papel?
 - Em Portugal, que meios de comunicação têm provedor?
-
- A atividade pode iniciar-se com o visionamento deste vídeo - <https://ensina.rtp.pt/artigo/o-poder-dos-provedores-na-comunicacao-social-p/> - que resume bem o conceito e a função de um provedor.
 - Já mais informados sobre o assunto, os/as alunos/as fazem pesquisas para descobrir que meios têm ou já tiveram provedor e que papel exercem/exerciam.
 - O/A professor/a pode depois centrar a atividade nos provedores do ouvinte e do telespectador da RTP, abordando a importância de a estação pública de rádio e de televisão ter criado, e manter, a entidade dos provedores. A partir daqui, há um conjunto de possibilidades de exploração, por exemplo:
 - pesquisar e caracterizar os atuais provedores do ouvinte e do telespectador;
 - analisar o programa do provedor do telespectador que é emitido na RTP1 e o programa do ouvinte, emitido na Antena 1 - o/a professor/a pode sugerir aos/às alunos/as que escolham um dos temas abordados nos programas e que seja do seu interesse. Analisam de seguida os programas a partir de alguns tópicos: descrição do tema e do problema em torno do mesmo; o que levou os telespectadores/ouvintes a apresentar o tema/problema em

- análise; quem foi convidado para analisar o caso; que respostas foram dadas pelos *media*/profissionais; que conclusões se retiram do caso e da sua análise; importância do programa para o esclarecimento do telespectador/ouvinte;
- escolher o último relatório disponível de um dos provedores, ou de ambos, e fazer a sua análise: que temas, questões, queixas e elogios são apresentados pelos telespectadores ou ouvintes; quem escreve aos provedores; tipo de mensagem que envia; recomendações feitas pelos provedores, etc. A partir destes tópicos, também se pode fazer uma análise comparativa entre os temas apresentados e abordados por cada provedor.
 - Após esta análise, seria interessante os/as alunos/as identificarem algum assunto sobre o qual gostariam de escrever aos provedores. Se a ideia não surgir no momento, pode ficar a tarefa de ficarem atentos ao que se passa em ambos os *media* públicos. A mensagem a enviar pode configurar um elogio ou uma sugestão que gostassem de fazer, não é necessário que seja uma queixa ou um protesto.
 - Após esta análise, os/as alunos/as saberão dizer o que é um provedor e qual a sua função. Serão também capazes de indicar a sua importância enquanto instâncias de mediação entre os *media* e os seus profissionais e os públicos/audiências; terão também compreendido que a ação dos provedores funciona como um mecanismo de autorregulação dos meios, que garante os direitos dos públicos. E terão também descoberto um espaço de participação nos *media* que está ao seu alcance.



onLine

Recursos: Computador(es) com ligação à internet / *Smartphones* dos alunos / Projetor Quadro, papel e material de escrita / Website dos Provedores do Ouvinte (<https://media.rtp.pt/empresa/provedores/provedor-do-ouvinte/>) e do Provedor do Telespectador (<https://media.rtp.pt/empresa/provedores/provedor-do-telespectador/>)



Sugestões para a avaliação: Num momento coletivo, o/a professor/a pede aos/as alunos/as que, individualmente, avaliem a atividade escrevendo num *post* it digital (usando uma plataforma como o *Padlet*) ou em papel:

- o que aprendi de novo com esta atividade;
- o que destaco como ponte forte;
- o que destaco como dificuldade.

Segue-se um momento de partilha e discussão sobre o que cada um partilhou.





Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória – Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas
/ Pensamento crítico e pensamento criativo

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	Português (9.º ano)	Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias de informação e a Web, incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar diversas estratégias e ferramentas informáticas na produção, revisão, aperfeiçoamento e edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Elaborar textos de natureza argumentativa de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Representação.
		<p>Analisar a organização de um texto oral tendo em conta o género (diálogo argumentativo, exposição e debate) e o objetivo comunicativo.</p> <p>Avaliar argumentos quanto à validade, à força argumentativa e à adequação aos objetivos comunicativos.</p> <p>Ler em suportes variados textos dos géneros: textos de divulgação científica, recensão crítica e comentário.</p>	



3.º CICLO	TIC (9.º ano)	Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.
SECUNDÁRIO			
Português (10.º ano)	Interpretar textos orais dos géneros reportagem e documentário, evidenciando perspetiva crítica e criativa.	Leitura Crítica: Representação.	

<p>Português (10.º ano)</p>	<p>Sintetizar o discurso escutado a partir do registo de informação relevante quanto ao tema e à estrutura.</p> <p>Planificar o texto a escrever, após pesquisa e seleção de informação pertinente.</p> <p>Escrever sínteses, exposições sobre um tema e apreciações críticas, respeitando as marcas de género.</p>	
<p>Filosofia (10.º ano)</p>	<p>Temas/problemas do mundo contemporâneo:</p> <p>9. Os limites entre o público e privado.</p>	
<p>Filosofia (11.º ano)</p>	<p>Temas/ problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião:</p> <p>3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
<p>Sociologia (12.º ano)</p>	<p>Explicitar em que consiste a globalização da economia e a globalização cultural, destacando o papel dos meios de comunicação na difusão cultural e relacionando aculturação com globalização cultural.</p>	

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Audiências e processos de interação”, “Instituições/Processos de produção” e “Importância e impacto dos *media*”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Realização de uma entrevista a um dos provedores em exercício de funções ou a ex-provedores com questões a elaborar pelos/as alunos/as.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

2.º Grupo: Domínio “Instituições e participação democrática”



Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

Referências

- Babo, I. (2013). O acontecimento e os seus públicos. *Comunicação e Sociedade*, 23, 218-234. [https://doi.org/10.17231/comsoc.23\(2013\).1623](https://doi.org/10.17231/comsoc.23(2013).1623)
- Babo, I. (2015). *Espectadores e públicos activos*. Nova Vega.
- Das, R., & Ytre-Arne, B. (Eds.). (2017). *Audiences, towards 2030 Priorities for audience analysis*. CEDAR.
- Livingstone, S. (Ed.). (2005). *Audiences and Publics: When cultural engagement matters for the public sphere*. Intellect.
- Livingstone, S. (2018) Audiences in an age of datafication: Critical questions for media research. *Television and New Media*. <https://www.doi.org/10.1177/1527476418811118>
- McQuail, D. (2003) *Teoria da Comunicação de Massas*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Nightingale, V. (Ed.). (2011). *The handbook of media audiences*. Wiley-Blackwell (especialmente capítulo 10: 'The necessary future of the audience', pp. 213-229).
- Pereira, S. (2019). Prefácio: A importância dos estudos de audiências. In P. Portela, *Introdução aos Estudos de Audiência* (pp. 9-10). CECS. <https://hdl.handle.net/1822/61715>
- Pereira, S. (2021). *Crianças, jovens e média na era digital: Consumidores e Produtores?*. UMinho. <https://doi.org/10.21814/uminho.ed.45>
- Portela, P. (2019). *Introdução aos estudos de audiência*. CECS. <https://hdl.handle.net/1822/61715>

Outras fontes relevantes

ANACOM - <https://www.anacom.pt/>

CAEM - <http://caem.pt/>

EUROSTAT - <https://ec.europa.eu/eurostat/data/database>

GFK - <https://www.gfk.com/home>

INE - <https://ine.pt/>

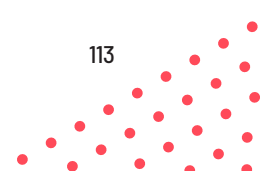
MARKTEST - <https://www.marktest.com/>

PORDATA - <https://www.pordata.pt/Home>

RTP Ensina - <https://ensina.rtp.pt/>

RTP Play - <https://www.rtp.pt/play/>

We are social - <https://wearesocial.com/>, nomeadamente os *Global Digital Reports*.



MÓDULO III

LINGUAGEM DOS MEDIA





MÓDULO III


LINGUAGEM DOS MEDIA

INTRODUÇÃO

“A verdade não é neutra.” A frase de Carl Bernstein, repórter de investigação do famoso caso *Watergate*, um dos maiores escândalos políticos ocorridos nos anos 70 nos Estados Unidos da América, condensa a matriz nuclear deste módulo: a linguagem dos *media*.

Os *media* são recursos, são dispositivos tecnológicos que utilizamos no nosso dia a dia para comunicar e distribuir mensagens, mas os conteúdos que propagam, os discursos que produzem e reproduzem são pensados cuidadosamente tendo em conta as audiências, as estratégias de negócio e as pressões comerciais, a promoção de produtos ou serviços, a expressão de posições ideológicas e políticas, por exemplo... A linguagem dos *media* é, portanto, fruto de complexos processos de seleção, de organização, de tratamento e de apresentação da informação, caracterizáveis pela intencionalidade e pela persuasão.

Este módulo aborda estas questões, numa dupla perspetiva: elementos e tipos de linguagem dos *media*; categorias e géneros mediáticos. Em ambos os casos, propomos consolidar conhecimentos, desenvolver capacidades e competências de análise, de interpretação e de pensamento crítico (dimensão: leitura), mas também de produção de mensagens e conteúdos (dimensão: expressão). Pretende-se, em suma, incitar os/as alunos/as a uma maior reflexividade acerca do Mundo em que vivem, desvendando perspetivas e significações (mais ou menos ocultas, mais ou menos neutras), lendo as mensagens mediáticas com clareza e ponderação, e capacitar os/as discentes para a produção e transmissão de



conteúdos com responsabilidade e consciência. Em rigor, preparar alunos e alunas para a cidadania ativa e a ação/participação social, livre, autónoma e responsável.

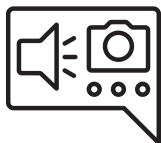
OBJETIVOS GERAIS DO MÓDULO

Leitura

- Consolidar conhecimentos sobre os elementos que compõem a linguagem dos *media*.
- Promover competências para compreender e distinguir as linguagens dos *media*.
- Desenvolver competências no que respeita à gramática, à forma como os elementos da linguagem se combinam para construir significados.
- Promover competências para a boa compreensão da estrutura narrativa de diferentes *media*/categorias/gêneros.
- Favorecer a capacidade de distinguir ficção/não ficção.
- Desenvolver competências de forma a compreender as potencialidades das tecnologias na criação das linguagens dos *media*.

Expressão

- Consolidar conhecimentos para o uso de ferramentas para comunicar e colaborar.
- Desenvolver capacidades de expressão/comunicação recorrendo a linguagens e códigos em função dos conteúdos que se pretende transmitir e da audiência alvo.
 - Promover competências para saber selecionar e combinar elementos da linguagem para criar narrativas em diferentes categorias e gêneros, em função de objetivos e audiências específicas.




- Promover competências para saber selecionar e combinar elementos da linguagem (som, imagem, ângulo, movimento) para transmitir significados particulares.
- Desenvolver competências para o uso de ferramentas tecnológicas para composição de textos (seleção e combinação de elementos da linguagem) /documentos *media*.
- Desenvolver competências para a criação de produtos audiovisuais/multimédia, com recurso a linguagens e tecnologias adaptados aos objetivos visados.

BREVE ENQUADRAMENTO

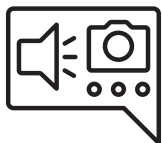
Narrativas populistas, desinformação, discursos de ódio, bolhas sociais onde as opiniões se sobrepõem e mascaram factos, ditadura dos algoritmos (Bennet & Livingstone, 2021; Dias, Reis, & Lopes, 2022; Entidade Reguladora para a Comunicação Social [ERC], 2019; Pariser, 2011; Pena, 2019; Wardle & Derakshan, 2017). Estes cinco apontamentos remetem para uma ideia básica: conhecer e compreender a linguagem dos *media*, saber descodificá-la, interpretá-la e analisá-la criticamente, saber construir e produzir mensagens mediáticas responsáveis, enfim, estar munido de competências de literacia digital e mediática é a forma mais eficaz e duradoura de sobreviver à infoxicação que tão bem caracteriza a sociedade contemporânea (Brites, Amaral, & da Silva, 2019; Buckingham, 2022; Espanha & Lapa, 2019; Lopes, 2017; Pinto et al., 2011).

A comunicação é uma arma e toda a experiência humana tem por base a comunicação. Quando comunicamos, revelamos o que sabemos, a forma como pensamos, como valoramos, como olhamos o outro, como percebemos as relações sociais entre pares e o nosso lugar no Mundo. Mas, quando comunicamos, revelamos também a conformação ideológica e a representação social que nos foram sendo inculcadas ao longo do tempo por poderosos agentes de socialização: os *media* (Figueiras, 2017; Innerarity, 2016; Lipovetsky & Serroy, 2010).



Os *media* não são espelhos da realidade: produzem construções sociais da realidade. Os seus discursos, as suas narrativas, estão subordinados a agendas, a linhas editoriais, a constrangimentos: a normas e convenções, a ideologias, a estereótipos, a tipificações. A linguagem dos *media* condiciona, naturalmente, o modo como a realidade é percebida por cada um de nós e tende a reproduzir o que já é socialmente “aceitável”, dominante. Daí a importância de desenvolver competências de literacia digital e mediática ao longo da vida, tanto a nível tecnológico ou instrumental (*media* tradicionais, ‘novos’ *media*, *media* sociais), como a nível do tipo de linguagens mediáticas (escrita, falada, visual, audiovisual, gráfica, infográfica, etc.) ou dos géneros e categorias (jornalismo, entretenimento, publicidade, propaganda, etc.). Mais e melhores conhecimentos e competências de literacia traduzem-se, potencialmente, em mais e melhores competências de cidadania. Entender a linguagem dos *media*, os seus discursos, narrativas, representações e retóricas é entender como os *media* conformam dinâmicas sociais e configuram o próprio espaço público (Gil, 2011; Lopes & Lourenço, 2023).

As atividades que compõem este módulo, Linguagem dos *Media*, foram concebidas numa lógica de ensino-aprendizagem ancorado em conhecimentos (saber), competências (saber fazer), perceções e atitudes (atribuição de significados, predisposições internas).



A primeira atividade, **Elementos e tipos de linguagem: Media e estereótipos** (3º ciclo), evidencia uma factualidade: a combinação dos vários elementos da linguagem mediática não é neutra, imparcial nem acidental. Acomoda significações e, até nas “entrelinhas”, tende a reproduzir enquadramentos sociais e ideológicos. É o caso dos estereótipos.

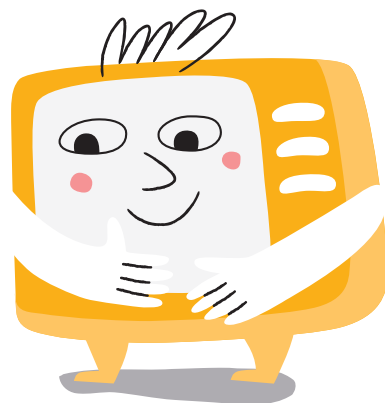
Em **Universos visuais: Quem conta um conto...** (1º ciclo), potencia-se a compreensão da forma como os vários elementos (textuais, visuais, sonoros...) podem ser utilizados para a construção de narrativas mediáticas.

Informar, entreter: Quando nem tudo o que parece... é! (2º ciclo) põe à prova balizas conceptuais que poucas vezes questionamos. Mas será que sabemos reconhecer, identificar e caracterizar “informação” e “entretenimento”?

Na atividade **Géneros jornalísticos** (Ensino secundário) os/as alunos/as vestem a pele de jornalistas e tentam compreender o que faz, diariamente, um profissional da informação, através da compreensão dos vários géneros jornalísticos e das suas especificidades.

Atividade 1

Elementos e tipos de linguagem: *media* e estereótipos

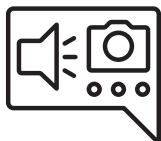


Público-alvo Alunos/as do 3.º ciclo do ensino básico

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Compreender a gramática e os códigos, a forma como os elementos da linguagem se combinam para construir significados.
- Compreender as potencialidades das tecnologias na criação das linguagens dos *media*.
- Selecionar e combinar os elementos da linguagem (som, imagem, ângulo, movimento) para transmitir significados particulares.
- Usar ferramentas tecnológicas para composição de textos (seleção e combinação de elementos da linguagem) /documentos *media*.
- Criar produtos audiovisuais/multimédia, com recurso a linguagens e tecnologias adaptados aos objetivos visados.
- Desenvolver a capacidade de expressão/comunicação recorrendo a linguagens e códigos em função dos conteúdos que se pretende transmitir e da audiência alvo.



Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3.º ciclo: Português; Educação Visual; TIC.

Outros componentes curriculares e não curriculares

3.º ciclo: Cidadania e Desenvolvimento; Estudo do Meio; História; Geografia; Línguas estrangeiras (Inglês, por exemplo) / Projetos/atividades de promoção de educação para os *media* (*media* na escola) nas bibliotecas escolares, associações contra a discriminação, clubes de informática.



online

Tópicos-chave

Combinações de elementos da linguagem (som, imagens, texto, movimento,...) / Tipos de linguagem (verbal, visual, áudio,...) / Gramática / Código / Narrativas dos *media* / Potencialidades das tecnologias.

Descrição da atividade

- A atividade está planeada para duas sessões de 45 minutos cada e nela coexistem dois tipos de exercícios que requerem tipos distintos de organização em sala: exercícios que envolvem todos os elementos da turma e exercícios em pequenos grupos de trabalho.
- O professor pergunta aos/às alunos/as se sabem o que são estereótipos e pede que identifiquem alguns deles (debate entre pares, moderado pelo/a professor/a).
- Explica que vão ver um vídeo e sugere que apontem no caderno alguns dos estereótipos que conseguirem identificar.
- Visualização do vídeo de humor “Mercado Feminino”, produzido pelo coletivo criativo brasileiro *Porta dos Fundos*: <https://www.youtube.com/watch?v=JlPJNdCbgd4>
- Debate acerca dos estereótipos identificados pelos/as alunos/as, relacionando a sua reprodução com os *media* e a forma como os apresentam.
- Visualização do vídeo do jornal *online* OBSERVADOR “Acontece todos os dias” (dado como exemplo). https://www.youtube.com/watch?v=JlJls9sTk_Y

- No final da primeira sessão, o/a professor/a lança a ideia para um trabalho de grupo: um *vox pop* (pequenas entrevistas) para identificação de estereótipos (de género, raça, orientação sexual, etc.) protagonizado por colegas de outras turmas. A partir de palavras pré-definidas, como “rapariga”, “rapaz”, “imigrante”, “negro”, “cigano”, “chinês”, “brasileiro”, “gay”, “português”, por exemplo, os/as alunos/as devem lançar a pergunta:
- Diz a primeira coisa que te vier à cabeça quando ouvires as palavras que te vou dizer agora. A gravação deve ser feita com telemóveis, em áudio ou vídeo.

Alguns recursos disponíveis para a concretização do trabalho:

- Exemplo de um *vox pop* (ACIDI): <https://www.youtube.com/watch?v=XMGHP4H5VFw>
- Para os/as professores/as: “Narrativas Digitais” (Fundação Telefónica Vivo)
- https://fundacaotelefonicavivo.org.br/wp-content/uploads/pdfs/Caderno2_%20Narrativas%20Digitais_FINAL.pdf
- Na segunda sessão de 45 minutos, os grupos deverão apresentar os trabalhos já editados e organizados para partilha na sala, com a turma. Debate.

Recursos: Computador / Ligação à internet / Projetor / Vídeo “Mercado Feminino” (<https://www.youtube.com/watch?v=JlPJNdCbqd4>) / Vídeo “Acontece todos os dias” (https://www.youtube.com/watch?v=JlJls9sTk_Y) / Quadro branco e marcadores / Folhas brancas / Canetas e lápis / Smartphones dos/as alunos/as / Vídeo “Vox Pop – Diversidade em Portugal”. <https://www.youtube.com/watch?v=XMGHP4H5VFw>



Sugestões para a avaliação: A avaliação da atividade baseia-se no espírito crítico e na reflexividade individual. O/A aluno/a deve ser encorajado a pensar nos seguintes pontos:

Quais os pontos fortes do meu trabalho? Quais os aspetos a melhorar? Quais as principais dificuldades que senti?

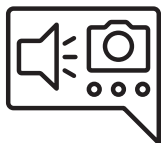
Por fim, deve completar a seguinte frase: “O que aprendi com esta atividade foi”



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento crítico e pensamento criativo / Raciocínio e Resolução de Problemas / Relacionamento Interpessoal



Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade*

		Aprendizagens Essenciais**	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados na obra e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema. Respeitar as convenções que regulam a interação discursiva, em situações com diferentes graus de formalidade.	
	Educação Visual (transversal)	Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).	Leitura Crítica: Representação.
		Respeitar as convenções que regulam a interação discursiva, em situações com diferentes graus de formalidade.	Leitura Crítica: Representação.
	TIC (7.º ano)	Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, etc.) de captação e de edição de imagem, som, vídeo, modelação 3D.	Expressão Crítica: Linguagens.
		Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.

* Algumas das Aprendizagens Essenciais (AE) apresentadas na tabela relacionam-se, explicitamente, com a promoção da literacia digital e mediática (AE identificadas no estudo descrito no tópico "Articulação com o currículo"). Na última coluna são indicadas as componentes (áreas de competências e conceitos-chave) da literacia digital e mediática que lhes correspondem, de acordo com o modelo conceptual de literacia digital e mediática adotado (cf. Página 29). Outras AE foram indicadas porque, embora sem referência explícita à literacia digital e mediática, revelam-se fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*.

** <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-0>

		Aprendizagens essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.	Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Representação.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais.



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Linguagem dos Media” e “Os *media* e a compreensão do mundo”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Organização de um evento no final do ano letivo: cada estereótipo é retratado numa sala de aula escura, numa projeção audiovisual (com entrevistas em vídeo realizado e editado pelos/as alunos/as ao longo do ano) em que vários narradores falam da sua própria realidade enquanto alvo de um estereótipo.
- Organização de uma conferência com representantes de várias associações ativistas.



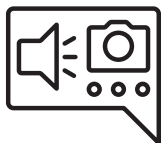
Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”
(Prevenção e combate ao discurso do ódio).

1.º Grupo: Domínio “Igualdade de Género”
(Prevenção da violência com base no género).

1.º Grupo: Domínio “Interculturalidade”
(Pluralismo e diversidade cultural; causas e formas de discriminação; comunidade cigana).

2.º Grupo: Domínio “Sexualidade”
(Identidade e género; desenvolvimento da sexualidade; valores).



Atividade 2

Universos Visuais: Quem conta um conto...



Público-alvo: Alunos/as do 1.º ciclo do ensino básico

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Compreender a gramática e os códigos, a forma como os elementos da linguagem se combinam para construir significados.
- Compreender a estrutura narrativa de diferentes *media* / categorias / géneros.
- Selecionar e combinar os elementos da linguagem (som, imagem, ângulo, movimento) para transmitir significados particulares.
- Selecionar e combinar elementos da linguagem para criar narrativas em diferentes *media* /categorias e géneros, em função de objetivos e audiências específicas.
- Conhecer e usar ferramentas para comunicar e colaborar.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

1.º ciclo: Educação Artística – Artes Visuais; TIC.

Outros componentes curriculares e não curriculares em que a atividade pode ser implementada: **1.º ciclo:** Cidadania e Desenvolvimento; Português; História; Educação Moral e Religiosa / Projetos/atividades de promoção de educação para os *media* (*media* na escola) em bibliotecas escolares, clubes de informática, centros de atividades nos tempos livres ou em pausas escolares.

Tópicos-chave

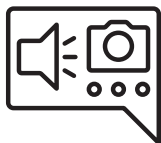
Combinações de elementos da linguagem (som, imagens, texto, movimento, ...) / Tipos de linguagem (verbal, visual, áudio, ...) / Narrativas dos *media* / Gramática.

Descrição da atividade

- A atividade está planeada para duas sessões de 45 minutos cada e nela coexistem dois tipos de exercícios que requerem tipos distintos de organização em sala: exercícios que envolvem todos os elementos da turma e exercícios em pequenos grupos de trabalho.
- O/A professor/a explica aos/às alunos/as que vão visionar um filme de animação, “A Caixa” (*The Box* - <https://www.youtube.com/watch?v=KwCtWfwYlkw>) a que devem estar atentos.
- Após o visionamento, pede para resumirem a história que acabaram de ver, identificando o que aconteceu, os sentimentos do menino ao longo da narrativa e a forma como foram apresentados na animação (exemplos), a presença do gato e a relação que estabelece com o menino.
- No debate, falar dos vários elementos da linguagem presentes na animação (som, movimento, imagem...).
- No final da primeira sessão, o/a professor/a lança a ideia para um trabalho de grupo, a realizar e apresentar na segunda sessão: pensar num novo final para a história. Depois de chegar à praia, o que faz o menino? O que acontece ao menino e ao seu gato? O trabalho pode ser apresentado em qualquer formato (vídeo, fotografia, desenho, cartolina, *slides*, etc.) ou conjugar vários formatos.
- Alguns recursos disponíveis a que os/as professores/as podem recorrer para a concretização do trabalho:
- “Construção de narrativas” (Fundação Calouste Gulbenkian) <https://gulbenkian.pt/descobrir/vamos-continuar-a-descobrir/construcao-de-narrativas/>
- “Narrativas Digitais” (Fundação Telefônica Vivo)
- https://fundacaotelefonica vivo.org.br/wp-content/uploads/pdfs/Caderno2_%20Narrativas%20Digitais_FINAL.pdf



onLine



Recursos: Computador / Ligação à internet / Projetor / Quadro branco e marcadores / Folhas brancas / Canetas e lápis / Filme de animação The Box - <https://www.youtube.com/watch?v=KwCtWfwYlkw>



Sugestões para a avaliação: A avaliação da atividade baseia-se no espírito crítico e na reflexividade individual. O/A aluno/a deve ser encorajado a pensar nos seguintes pontos:

Quais os pontos fortes do meu trabalho? Quais os aspetos a melhorar? Quais as principais dificuldades que senti?



Por fim, deve completar a seguinte frase: "O que aprendi com esta atividade foi"



online

Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória – Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento crítico e pensamento criativo / Raciocínio e Resolução de Problemas / Sensibilidade estética e artística.

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
1.º CICLO	Educação Artística - Artes Visuais	Observar os diferentes universos visuais, tanto do património local como global (arte, pintura, escultura, desenho, fotografia, banda desenhada, multimédia, linguagem cinematográfica), utilizando um vocabulário específico e adequado.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Integrar a linguagem das artes visuais, assim como várias técnicas de expressão (pintura; desenho -incluindo esboços, esquemas, e itinerários; técnica mista; assemblage; land'art; escultura; maquete; fotografia, entre outras) nas suas experimentações: físicas e/ou digitais.	Expressão Crítica: Linguagens.
	TIC	Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros).	Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os Media”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Linguagem dos Media” e “Comunicar, colaborar e participar”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Organizar um evento na escola, para apresentação das narrativas dos/as alunos/as do 1º ciclo. Debate após evento.
- Ação solidária de angariação de alimentos e roupa para entrega a crianças de um bairro carenciado.



Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(Direitos da criança).

1.º Grupo: Domínio “Interculturalidade”

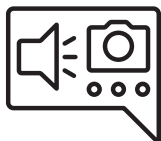
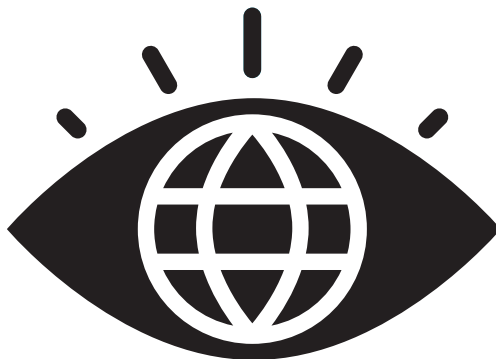
(Migrações).

1.º Grupo: Domínio “Desenvolvimento Sustentável”

(Pobreza e desigualdade; paz).

2.º Grupo: Domínio “Segurança, Defesa e Paz”

(Segurança, defesa e paz).



Atividade 3

Informar, entreter: Quando nem tudo o que parece... é!



Público-alvo: Alunos/as do 2.º ciclo do ensino básico

Duração: 45 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Conhecer os elementos que compõem a linguagem dos *media*.
- Distinguir as linguagens dos *media*.
- Compreender a gramática, a forma como os elementos da linguagem se combinam para construir significados.
- Distinguir ficção de não ficção.
- Compreender a estrutura narrativa de diferentes *media*/categorias/géneros.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

1.º ciclo: 2.º ciclo: Português.

Outros componentes curriculares e não curriculares

2.º ciclo: Cidadania e Desenvolvimento; História; Geografia / Clubes de jornalismo escolar/atividades de promoção de educação para os *media* (*media* na escola)

Tópicos-chave

Tipos de linguagem (verbal, visual, áudio,...) / Informação, entretenimento, ficção, publicidade, concursos, documentários, novelas. / Ficção e não ficção. / Narrativas dos *media*. / Códigos e convenções dos diferentes *media*/géneros. / Classificação de textos dos *media* em diferentes categorias e géneros.



onLine

Descrição da atividade

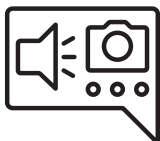
- A atividade está planeada para uma sessão de 45 minutos e tem por base o debate entre pares, orientado pelo/a professor/a.
- No início da sessão, o/a professor/a pergunta aos/às alunos/as o que entendem por informação e por entretenimento, por ficção e por não ficção; como reconhecem o que é notícia; quando deixamos de falar de informação e entramos no domínio do entretenimento; o que distingue a ficção da não ficção (exemplos).
- Após o debate, o/a professor/a explica aos/às alunos/as que vão visionar duas peças audiovisuais: Cristina Ferreira chega à SIC para participar no Jornal da Noite: https://www.youtube.com/watch?v=D1epPfyJ_ec
- TVI: Telenovelas no telejornal (ou vice-versa): <https://www.youtube.com/watch?v=b2miTo77Gk4>
- Após o visionamento das peças, continua o debate: o que acabámos de ver? Estamos no domínio da informação ou do entretenimento? Da ficção ou da não ficção? Como reconhecer cada um desses domínios? Como os distinguir, e os caracterizar? Ainda é possível?

Recursos: Computador / Ligação à internet / Projetor / Quadro branco e marcadores / Folhas brancas / Canetas e lápis / Peça audiovisual: Cristina Ferreira chega à SIC para participar no Jornal da Noite. https://www.youtube.com/watch?v=D1epPfyJ_ec

Peça audiovisual: TVI: Telenovelas no telejornal (ou vice-versa). <https://www.youtube.com/watch?v=b2miTo77Gk4>



Sugestões para a avaliação: A avaliação da atividade baseia-se no espírito crítico e na reflexividade individual. O/A aluno/a deve ser encorajado a pensar no que aprendeu com esta atividade.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento crítico e pensamento criativo / Relacionamento interpessoal / Sensibilidade estética e artística.

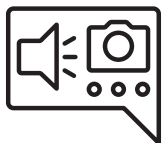
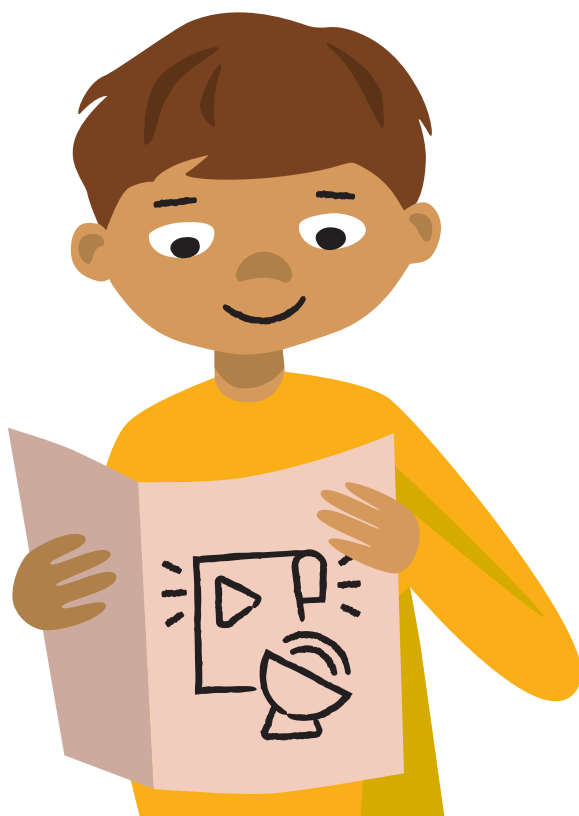
Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

Aprendizagens Essenciais		Competências de Literacia Digital e Mediática	
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Compreender a utilização de recursos expressivos para a construção de sentido do texto. Fazer inferências, justificando-as. Intervir, com dúvidas e questões, em interações com diversos graus de formalidade, com respeito por regras de uso da palavra.	
	Português (6.º ano)	Distinguir nos textos características da notícia, da entrevista, do anúncio publicitário e do roteiro.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Compreender a utilização de recursos expressivos para a construção de sentido do texto. Fazer inferências, justificando-as. Explicitar, com fundamentação adequada, sentidos implícitos. Comunicar, em contexto formal, informação essencial (paráfrase, resumo) e opiniões fundamentadas.	



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os Media”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Linguagem dos *media*” e “Instituições e profissionais dos *media*”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Organização de uma visita de estudo a um órgão de comunicação social no qual, num encontro com jornalistas, se discuta o conceito de informação (versus entretenimento).



Atividade 4

Géneros jornalísticos

Público-alvo: Alunos/as do ensino secundário

Duração: 90 minutos



Objetivos de aprendizagem

- Distinguir as linguagens próprias dos *media* informativos.
- Compreender a gramática, a forma como os elementos da linguagem se combinam para construir significados.
- Adquirir capacidade de expressão/comunicação recorrendo a linguagens e códigos em função dos conteúdos que se pretende transmitir e da audiência alvo.
- Selecionar e combinar elementos da linguagem para criar narrativas em diferentes categorias e géneros, em função de objetivos e audiências específicas.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

Ensino secundário: Português.

Outros componentes curriculares e não curriculares

Ensino secundário: Cidadania e Desenvolvimento; História; Línguas estrangeiras / Clubes de jornalismo escolar/atividades de promoção de educação para os *media* (*media* na escola), bibliotecas escolares.

Tópicos-chave

Tipos de linguagem / Gramática / Códigos / Potencialidades das tecnologias

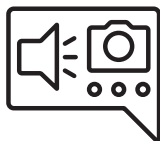
Descrição da atividade

- A atividade está planeada para duas sessões de 45 minutos e nela coexistem dois tipos de exercícios que requerem tipos distintos de organização em sala: exercícios que envolvem todos os elementos da turma e exercícios em pequenos grupos de trabalho.
- O/A professor/a explica aos/às alunos/as que vão visionar dois vídeos: “Os géneros jornalísticos” <https://ensina.rtp.pt/explicador/os-generos-jornalisticos/> e “Como se constrói a notícia”. <https://ensina.rtp.pt/explicador/como-se-constroi-a-noticia/>
- Após a visualização, sugerir aos/às alunos/as que pesquisem e identifiquem *online*, a partir do que viram e ouviram, alguns dos principais géneros jornalísticos informativos e opinativos, incentivando a partilha de ideias e opiniões.
- No final desta primeira sessão, o/a professor/a deve sugerir aos/às alunos/as que se organizem e trabalhem em pequenos grupos de forma a apresentarem oralmente, recorrendo a meios audiovisuais, um dos principais géneros jornalísticos/por grupo (linguagem, estrutura narrativa, exemplos relevantes, etc.), subordinado a um tema de atualidade, na segunda sessão. Estes trabalhos, após análise crítica e reflexiva entre pares, serão partilhados com todos os elementos da turma.
- Alguns recursos disponíveis para a concretização dos trabalhos: “Manual de Jornalismo”, Anabela Gradim www.labcom.ubi.pt/ficheiros/20110826-gradim_anabela_manual_jornalismo.pdf
 “Manual de Reportagem”. http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/202105211432-202009_manualreportagem_pcoelhoireislbonixe.pdf
 “Livro de Estilo LUSA” <https://lusatest.atc.gr/Files/lusamaterial/PDFs/LivroEstilo.pdf>
 “Livro de Estilo PÚBLICO” http://static.publico.pt/nos/livro_estilo/

Recursos: Computador / Ligação à internet / Projetor / Quadro branco e marcadores / Folhas brancas / Canetas e lápis / Portáteis, *tablets* ou *smartphones* dos/as alunos/as / Manual de Jornalismo (Anabela Gradim) / Manual de Reportagem / Livro de Estilo LUSA / Livro de Estilo PÚBLICO



Sugestões para a avaliação: A avaliação das atividades deste módulo baseia-se no espírito crítico e na reflexividade individual. O/A aluno/a deve ser encorajado a pensar nos seguintes pontos: Quais os pontos fortes do meu trabalho?
Quais os aspetos a melhorar? Quais as principais dificuldades que senti?



Por fim, deve completar a seguinte frase: “O que aprendi com esta atividade foi”



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação /

Raciocínio e resolução de problemas / Pensamento crítico e pensamento criativo.

**Aprendizagens
essenciais promovidas
através da atividade**

	Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
SECUNDÁRIO		
Português (10.º ano)	Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade dos géneros seguintes: relato de viagem, exposição sobre um tema, apreciação crítica e <i>cartoon</i> .	Leitura Crítica: Linguagens.
	Interpretar textos orais dos géneros reportagem e documentário, evidenciando perspetiva crítica e criativa.	Leitura Crítica: Representação.
	Respeitar os princípios do trabalho intelectual: identificação das fontes utilizadas, cumprimento das normas de citação, uso de notas de rodapé e referência bibliográfica.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	Interpretar o sentido global do texto e a intencionalidade comunicativa com base em inferências devidamente justificadas.	
Português (11.º ano)	Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros seguintes: discurso político, apreciação crítica e artigo de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
	Interpretar o texto, com especificação do sentido global e da intencionalidade comunicativa.	

	Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
SECUNDÁRIO		
Português (12.º ano)	Ler, em suportes variados, textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros apreciação crítica e artigo de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
	Interpretar o texto, com especificação do sentido global e da intencionalidade comunicativa.	



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, seleccionando, pelo menos, os Temas “Linguagem dos *Media*” e “Pesquisa, validação, seleção e integração da informação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Organização de um encontro com jornalistas profissionais subordinado ao tema “Jornalismo, democracia e liberdade”.
- Tutorias ministradas por alunos/as do ensino secundário a alunos/as do 1º e 2º ciclos do ensino básico acerca do que é a notícia e porque é importante estar atento à informação e atualidade.



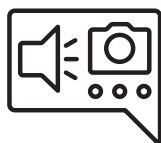
Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(Democracia para que te quero).

2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”

(Desafios europeus da atualidade).



Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

Referências

- Bennet, W., & Livingstone, S. (2021). *The disinformation age*. Cambridge University Press.
- Brites, M. J., Amaral, I., & da Silva, M. T. (2019). *Literacias cívicas e críticas: Refletir e praticar*. Editora CECS-UM.
- Buckingham, D. (2019). *The media education manifesto*. Polity Press.
- Coelho, P., Reis, A. I., & Bonixe, L. (Org.). (2021). *Manual de Reportagem*. LabCom Comunicação & Artes https://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/202101151504-202009_manual-reportagem_pcoelhoireislbonixe.pdf
- Dias, C. P., Reis, B., & Lopes, P. (2022). Post-truth and democracy: A reflection on disinformation mechanisms. *RIPS – Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas*, 21(1), 1-10.
- Entidade Reguladora para a Comunicação Social. (2019). *A desinformação. Contexto europeu e nacional*. ERC.
- Espanha, R., & Lapa, T. (2019). *Literacia dos novos media*. Mundos Sociais.
- Figueiras, R. (2017). *A mediatização da política na era das redes sociais*. Alêtheia Editores.
- Gil, I. C. (2011). *Literacia visual: Estudos sobre a inquietude das imagens*. Edições 70.
- Gradim, A. (2000). *Manual de jornalismo*. Universidade da Beira Interior. www.labcom.ubi.pt/ficheiros/20110826-gradim_anabela_manual_jornalismo.pdf
- Innerarity, D. (2016). *A política em tempos de indignação*. Dom Quixote.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2010). *A Cultura-Mundo. Resposta a uma sociedade desorientada*. Edições 70.
- Lopes, P. (2017). *A idade dos media*. Sílabas & Desafios.
- Lopes, P., & Lourenço, J. (2023). *Literacia(s) e cidadania(s)*. Livros Horizonte.
- Mandaji, M. (Coord.). (2021). *Narrativas Digitais. Narro, logo existo! Registrar meu mundo e construir histórias*. Fundação Telefônica Vivo. https://fundacaotelefonicavivo.org.br/wp-content/uploads/pdfs/Caderno2_-_20Narrativas%20Digitais_FINAL.pdf
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What internet is hiding from you*. The Penguin Press.

Pena, P. (2019). *Fábrica de mentiras: Viagem ao mundo das fake news*. Objectiva.

Pinto, M. (Coord.), Pereira, S., Pereira, L., & Ferreira, T. D. (2011). *Educação para os media em Portugal: Experiências, atores e contextos*. Entidade Reguladora para a Comunicação Social.

Wardle, C., & Derakshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making*. Council of Europe.

Outras fontes relevantes

Agence France-Press: Curso online de Fact Checking <https://br.digitalcourses.afp.com/>

Agência LUSA: Projeto Combate às fake-news: <https://combatefakenews.lusa.pt/>

Associação Literacia para os Media e Jornalismo: Recursos: <https://associacaoliteracia.pt/recursos/>

Fundação Calouste Gulbenkian: Construção de narrativas. <https://gulbenkian.pt/descobrir/vamos-continuar-a-descobrir/construcao-de-narrativas/>

Literacia e educação para os media em linha: <https://www.leme.gov.pt/>

Livro de Estilo da LUSA - Agência de Notícias de Portugal. <https://www.lusa.pt/Files/lusamaterial/PDFs/LivroEstilo.pdf>

Livro de Estilo do PÚBLICO. http://static.publico.pt/nos/livro_estilo/

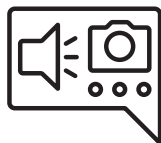
Manual de instruções para a literacia digital: <https://mild.rbe.mec.pt/>

Observatório Média, Informação e Literacia (MILOBS): <https://milobs.pt/>

Plano de intervenção cidadãos competentes em leitura e escrita: <https://piccle.pnl2027.gov.pt/>

RTP ENSINA: Dossiê educação para os media: <https://ensina.rtp.pt/tema/educacao-para-os-media/>

União Europeia: Combater e detetar a desinformação: https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/spot-and-fight-disinformation_pt



MÓDULO IV

OS *MEDIA* E A COMPREENSÃO DO MUNDO





MÓDULO IV

OS MEDIA E A COMPREENSÃO DO MUNDO

INTRODUÇÃO

Este módulo incide no modo como os *media* nos fazem chegar a realidade, chamando a atenção para os processos de produção das mensagens. O que é veiculado nos *media* não é um mero retrato do que é apresentado, antes corresponde a uma interpretação ditada por valores, ideologias e perspectivas pessoais ou coletivas. As mensagens mediáticas podem mesmo ser uma deturpação/mentira da realidade, mas, mesmo quando não o são, resultam do ponto de vista de quem as produziu. Se isto é verdade, também o é o facto de ser, grandemente, através dos *media* que todos nós vamos construindo a nossa visão do mundo e formando as nossas opiniões, pensamentos e crenças. Dada a importância dos *media* na forma como vemos a realidade, torna-se, assim, necessário compreender que o que lemos/vemos/ouvimos não é neutro e veicula sempre uma determinada perspectiva. Esta compreensão exige a capacidade para analisar de forma crítica as mensagens mediáticas.

É neste contexto que com o presente módulo se pretende sensibilizar os/as alunos/as para a importância de analisar e avaliar as mensagens mediáticas, tentando compreender o modo como, através de diferentes linguagens, representam a realidade, sendo capazes de identificar os valores e ideologias que presidem a essa representação. Procura-se, desta forma, desenvolver o pensamento crítico necessário ao escrutínio das mensagens mediáticas e, em consequência, à formação de cidadãos autónomos e livres.



OBJETIVOS GERAIS DO MÓDULO

- Promover competências de leitura e de expressão críticas no que respeita a representação da realidade oferecida pelos diferentes *media*, tendo em conta os processos de produção/difusão e as motivações subjacentes à criação e partilha de mensagens mediáticas.
- Desenvolver competências de leitura e de expressão críticas no que respeita aos valores e ideologias veiculados nas mensagens/textos mediáticos e ao seu impacto na audiência.
- Promover a compreensão das linguagens dos diferentes *media* e do modo como podem ser utilizadas para veicular determinados significados.

BREVE ENQUADRAMENTO

A reflexão e avaliação críticas são, na atualidade, amplamente reconhecidas como componentes essenciais da literacia mediática. Desde há algumas décadas a esta parte que a Comissão Europeia (2009) e a Unesco (2017) vêm chamando a atenção para a necessidade de a educação promover uma literacia crítica em relação aos *media* e ao digital, indo além do que se pode considerar como uma literacia meramente funcional, preocupada com o desenvolvimento de competências instrumentais vocacionadas para o acesso e uso dos meios tecnológicos, omnipresentes nos diversos contextos da realidade.

Assim, a educação mediática deve incluir como finalidade primordial o trabalho do pensamento crítico necessário à compreensão dos *media* (Buckingham, 2015). Uma das vertentes principais dessa compreensão será a capacidade para ler as mensagens como sendo sempre uma **representação** da realidade, isto é, uma interpretação possível, veiculando ideologias e valores. A análise e avaliação das mensagens, nas suas diferentes formas de expressão/**linguagem**, é também fundamental para a identificação do que lhes está implícito e do que determinou



o que transmitem. Efetivamente, é importante que a educação mediática prepare os/as educandos/as para saberem interpretar as mensagens nas suas diferentes modalidades e formas: visual, auditiva, palavra, imagem. Uma reflexão crítica exige, igualmente, a noção dos processos de **produção**, ou seja, a compreensão de que as mensagens são produzidas por uma entidade ou por alguém que partilha uma determinada perspetiva (ideologias e valores) acerca da realidade de que fala. Pode mesmo acontecer que haja deturpação, desinformação e notícias falsas (*fake news*, Buckingham, s/d; Meneses, 2018; Pena, 2019), muitas das vezes, com intenções de manipular o que pensam os/as destinatários/as. Em todos os casos, havendo ou não manipulação da verdade, é necessário perceber que as mensagens mediáticas não são neutras, traduzindo uma realidade objetiva e sem alternativa. O seu conteúdo é sempre determinado pelas ideologias e valores de quem as produziu.

É neste contexto que com as atividades do presente Módulo se procura confrontar os/as alunos/as com situações em que se evidencie a natureza das mensagens mediáticas, enquanto representação da realidade, veiculando os valores e as ideologias de quem as produziu.

Na Atividade 1 – **Reflexo ou representação?** –, procura-se levar os/as alunos/as a compreender que, efetivamente, a mesma realidade pode ser apresentada de modo diferente, de acordo com a intenção de quem a produziu. Comparando dois textos em que o mesmo tema – o futebol – é analisado de duas perspetivas diferentes, uma positiva e outra negativa, os/as alunos/as são confrontados com duas versões do mesmo assunto, sendo convidados a refletir sobre a forma como as mensagens representam a realidade de acordo com quem a apresenta.

A Atividade 2 – **Ideologias e valores nos media** – permite a análise de valores e ideologias particulares veiculados nas mensagens/textos mediáticos e a compreensão do seu possível impacto na nossa perceção e alteração da realidade. O trabalho com canções de intervenção auxilia os/as alunos/as a identificar as intenções de quem as criou e o papel que tiveram,



em Portugal, na tomada de consciência política de uma geração, dando visibilidade à inexistência de neutralidade das mensagens mediáticas.

Através da Atividade 3 – **(Des)Informação, fake news e bolhas de filtro** –, os/as alunos/as são colocados perante a possibilidade da falsidade das informações veiculadas nos *media*, sendo, igualmente, incentivados/as a procurar modos de verificar a fiabilidade do que é transmitido, aprendendo a distinguir o que é verdadeiro e o que é falso. A partir de uma notícia sobre uma suposta explosão, que, à partida, poderia ser verdadeira, é trabalhada a ideia da importância de validar o que nos chega nas mensagens mediáticas.

Por último, a Atividade 4 – **Mensagem além da palavra** – possibilita a reflexão acerca da forma como, através de diferentes tipos de linguagem e de géneros de *media* e da sua conjugação, se transmitem valores e ideologias, muitas vezes marcados por estereótipos que influenciam o modo como vemos a realidade. A análise de filmes da Walt Disney e do seu conteúdo pode contribuir para atingir este objetivo.



Atividade 1

Reflexo ou representação?

Público-alvo: Alunos/as dos 2.º e 3.º ciclos do ensino básico

Duração: 2h



Objetivos de aprendizagem

- Compreender que as mensagens não apresentam a realidade, mas são uma sua representação.
- Identificar a intenção de quem produziu as mensagens.
- Avaliar criticamente a intenção de quem produziu as mensagens.
- Analisar e comparar informação e perspectivas veiculadas por diferentes autores.
- Reconhecer que as mensagens dos *media* veiculam valores particulares.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º e 3.º ciclos: TIC e Português

Outros componentes curriculares e não curriculares

Projetos/Clubes/Atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática

Tópicos-chave

Realidade e representação da realidade / informação e intenção de quem escreveu
/ Valores

Descrição da atividade

1. Apresentação do tema e objetivos (dizer algo como: “o que lemos/ouvimos nos diferentes *media* – internet, jornais, revistas, etc. – é escrito por alguém que escreve a título individual ou partilha e/ou é porta voz de grupos económicos, políticos, culturais, desportivos ou outros. Quer isto dizer que as informações que lemos não traduzem a realidade tal como ela é, mas veiculam as ideias, crenças, valores, ideologias, interesses dos indivíduos e/ou desses grupos. Assim, quando lemos/ouvimos informação sobre alguma coisa, é importante percebermos que ela veicula as ideias de quem a transmite. E isto é importante para sabermos que a realidade retratada não existe assim tal e qual, mas que há outras formas de a pensar e que nós podemos procurar saber quais são essas formas, para decidir as nossas próprias escolhas”)
2. Pedir aos/às alunos/as para lerem, individualmente, os dois textos seguintes.

Texto 1

a) O futebol é um desporto nobre. Como qualquer outro desporto, faz bem a quem o pratica, pois exige esforço físico. Para além disso, envolve camaradagem, promovendo, assim, a identidade e as relações de grupo entre os/as jogadores/as. Do ponto de vista social, tem imensas potencialidades, pois mobiliza crianças, jovens e adultos em torno de fins comuns, desenvolvendo o sentido de comunidade.

Texto 2

b) O futebol pode ser um desporto perigoso, provocando frequentemente lesões graves nos/as jogadores/as. Ao ser muito competitivo, está na origem de rivalidades e mesmo ódio, sentimentos pouco favoráveis ao desenvolvimento de relações sociais fraternas e saudáveis. Ao longo da sua história, esta modalidade desportiva tem-se tornado cada vez mais um grande negócio, onde se jogam interesses nem sempre transparentes.



3. Em pequenos grupos, as/os alunas/os discutem, entre si, o sentido de cada texto. A discussão deve ser orientada por questões do tipo:
 - qual a mensagem principal de cada um dos textos?
 - como pode o mesmo tema ser tratado de maneiras tão diferentes? (orientar a discussão para o facto de a informação ser uma representação da realidade, veiculando os valores, as crenças, os sentimentos de uma perspectiva, de uma ideologia, de um autor)
 - o que é que eu acho sobre o tema? Partilho alguma das posições? É possível ter outra ideia sobre o futebol?

4. Os/as alunos/as de cada grupo apresentam à turma as respostas encontradas. A seguir, o/a professor/a promove uma discussão na turma, salientando a importância de perceber que, subjacente às informações lidas/ouvidas, há valores, crenças, ideias, ideologias.... próprias de quem as produziu

5. Finalmente, os/as alunos/as escrevem, individualmente, um texto argumentativo, em que devem defender uma posição sobre o tema em discussão, argumentando e refutando os contra-argumentos da posição contrária.

Recursos: computador ou dispositivo com acesso à internet / papel e caneta / Texto 1 e Texto 2



Sugestões para avaliação: Dar um texto de opinião sobre um tema polémico, e pedir aos/as alunos/as para identificarem os valores, as crenças, os sentimentos, a ideologia, do/a autor/a.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas / Relacionamento Interpessoal / Desenvolvimento Pessoal e Autonomia

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade*

		Aprendizagens Essenciais**	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Explicitar o sentido global de um texto. Identificar tema(s), ideias principais e pontos de vista. Escrever textos em que se defenda uma posição com argumentos e conclusões coerentes, individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.	
	Português (6.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Explicitar o sentido global de um texto. Identificar tema(s), ideias principais e pontos de vista. Produzir textos de opinião com juízos de valor sobre situações vividas e sobre leituras feitas.	
	TIC (5.º e 6.º anos)	Analisar criticamente a qualidade da informação	Leitura Crítica: Representação.

* Algumas das Aprendizagens Essenciais (AE) apresentadas na tabela relacionam-se, explicitamente, com a promoção da literacia digital e mediática (AE identificadas no estudo descrito no tópico “Articulação com o currículo”). Na última coluna são indicadas as componentes (áreas de competências e conceitos-chave) da literacia digital e mediática que lhes correspondem, de acordo com o modelo conceptual de literacia digital e mediática adotado (cf. Página 29). Outras AE foram indicadas porque, embora sem referência explícita à literacia digital e mediática, revelam-se fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*.

** <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-0>



3.º CICLO	Português (7.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: biografia, textos de géneros jornalísticos de opinião (artigo de opinião, crítica), textos publicitários.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Explicitar o sentido global de um texto.	
	Português (8.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: (auto)biografia, diário, memórias; reportagem, comentário; texto de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Explicitar o sentido global de um texto, com base em inferências, devidamente justificadas. (8.º ano)	
	Português (7.º e 8.º anos)	Identificar temas, ideias principais, pontos de vista, causas e efeitos, factos e opiniões. Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura.	
	Português (9.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros: textos de divulgação científica, recensão crítica e comentário. Explicitar o sentido global de um texto. Identificar temas, ideias principais e pontos de vista. Elaborar textos de natureza argumentativa de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	
TIC (7.º, 8.º, 9.º anos)	Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.	



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o jogo *Eu e os Média*. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Os *media* e a compreensão do mundo” e “Instituições/Processos de produção”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Propor atividades semelhantes a partir de outros temas (e.g., crise climática; imigração; guerra; pobreza; trabalho e salário).
- Formar grupos de discussão sobre temas identificados como dividindo a turma.



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema (Cont.)

- Promover a pesquisa individual sobre ideias que atualmente dividem a sociedade.
- Organizar um fórum de discussão, com convidados, sobre temas polêmicos.
- Incentivar a escrita de textos argumentativos sobre temas identificados como sendo de interesse dos/as alunos/as e que os opõem ao que a maioria dos adultos pensam.



Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Interculturalidade”

(formas de discriminação, racismo e xenofobia).

1.º Grupo: Domínio “Educação ambiental”

(alterações climáticas, proteção da biodiversidade e proteção do território e da paisagem).

3.º Grupo: Domínio “Mundo do Trabalho”

(trabalho, igualdade de oportunidades e não discriminação).

3.º Grupo: Domínio “Segurança, Defesa e Paz”

(familiarizar-se com as condições e instrumentos que favorecem a construção e preservação da paz).



Atividade 2

Ideologias e valores nos *media*



Público-alvo: Alunos/as do 3.º ciclo do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 2h

Objetivos de aprendizagem

- Reconhecer que as mensagens dos *media* veiculam ideologias e valores particulares.
- Identificar e avaliar criticamente as perspetivas veiculadas pelos *media* e pelas suas mensagens.
- Identificar e avaliar criticamente a intenção de quem produz as mensagens.
- Refletir criticamente sobre o impacto das representações dos *media* (de determinados grupos ou assuntos) na nossa perceção da realidade.
- Reconhecer o papel dos *media* na criação de opinião e do seu contributo para manter ou alterar a realidade.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3.º ciclo: Português

Ensino Secundário: Português; Filosofia

Outros componentes curriculares e não curriculares

Outras componentes curriculares e não curriculares em que a atividade pode ser implementada: Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/Clubes/Atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Ideologia e valores / Construção e representação da realidade / *Media* e transformação social

Descrição da atividade

1. Apresentação do tema e objetivos - O/A professor/a poderá iniciar a atividade perguntando à turma que tipo de música ouvem, qual a importância que atribuem à música como forma de expressão de ideias, valores e imagens da realidade bem como de promoção da identidade pessoal e social. Na apresentação dos objetivos da atividade deverá salientar o facto de as mensagens mediáticas serem construções sociais, veiculadores de ideias, crenças, valores, ideologias, interesses dos indivíduos e grupos, e o seu papel na construção da nossa imagem da realidade, contribuindo assim para a reprodução ou transformação social. Pretende-se sensibilizar os/as alunas para o papel da música na transmissão de valores e ideologias e de promoção de uma maior consciência social, analisando especificamente canções de protesto.
2. O que são canções de protesto? - Em pequenos grupos os/as alunos/as deverão escrever uma definição do conceito partindo de uma pesquisa na internet a partir de palavras chave como canções de protesto, canções de resistência, música de intervenção, música de crítica social.
3. Audição de canções de protesto e análise das suas letras. Sugere-se a utilização de canções de protesto portuguesas dos anos 60 e 70 do século XX.
4. Em pequenos grupos, os/as alunos/as analisam as letras das canções. A análise deve ser orientada por questões do tipo:
 - Qual a mensagem principal da canção?
 - Quais os valores e ideologias subjacentes?
 - Como caracteriza a realidade?
 - Porque pode ser considerada esta uma canção de protesto?
5. Os/as alunos/as de cada grupo apresentam à turma o trabalho realizado. A seguir, o/a professor/a promove uma discussão na turma salientando o papel da música como forma de denúncia e de crítica social e política.
6. Por último é pedido a cada grupo que indique uma canção atual que considere ser de protesto e que escreva um pequeno texto justificando a sua opção.
7. Os/as alunos/as de cada grupo apresentam à turma as suas opções, discutindo em grupo a importância do papel das mensagens mediáticas na construção da nossa visão pessoal do mundo e o seu contributo para manter ou alterar a realidade social.



Recursos: Computador
ou dispositivo com
acesso à internet
/ Papel e caneta



Sugestões para a avaliação: Propor outro tipo de canções/música como, por exemplo, ligadas ao nacional cançonetismo, ao *flower power*, para analisar os valores, ideologias que veiculam.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória – Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas / Relacionamento Interpessoal / Desenvolvimento Pessoal e Autonomia

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

Aprendizagens Essenciais		Competências de Literacia Digital e Mediática	
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados na obra e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.). Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	
	Português (7.º e 8.º anos)	Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura.	
	Português (9.º ano)	Elaborar textos de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião, argumentativo.	Leitura Crítica: Linguagens.
	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.

3.º CICLO	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online. Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
SECUNDÁRIO			
Português (10.º ano)	Respeitar os princípios do trabalho intelectual: identificação das fontes utilizadas, cumprimento das normas de citação, uso de notas de rodapé e referência bibliográfica.		Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	Realizar leitura crítica e autónoma Interpretar o sentido global do texto e a intencionalidade comunicativa com base em inferências devidamente justificadas. Escrever sínteses, exposições sobre um tema e apreciações críticas, respeitando as marcas de género. Fazer exposições orais para apresentação de leituras (apreciação crítica de obras, partes de obras ou textos com temas relevantes), de sínteses e de temas escolhidos autonomamente ou requeridos por outros.		
Filosofia (10.º ano)	Temas/problemas do mundo contemporâneo: 8. Cidadania e participação política		



→ Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o jogo *Eu e os Media*. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Os media e a compreensão do mundo”, “Importância e impacto dos media” e “Linguagem dos media”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Análise de editoriais e notícias de um jornal que se identifica com os valores de direita – Observador.
- Visualização de um filme neorrealista (e.g., *Terra Treme* de Visconti, *Roma, Cidade Aberta* de Rossellini, *Ladrões de Bicicletas* de Vittorio de Sica, *Verdes Anos* de Paulo Rocha), seguida de discussão sobre o comprometimento deste cinema com questões de natureza política e social.
- Análise de notícias/editoriais de jornais assumidamente comprometidos com diferentes forças/partidos políticos (e.g., *Povo Livre*, *Avante*).
- Análise de jornais, livros, revistas ligados a diferentes grupos religiosos (e.g., católicos, judeus, muçulmanos, etc.).

↙ Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Interculturalidade”

(conhecer os conceitos de identidade e pertença, cultura(s), pluralismo e diversidade cultural). Procura-se compreender causas e formas de discriminação, racismo e xenofobia para se promover o diálogo intercultural (incluindo inter-religioso) e o fenómeno de globalização e a sua relação com migrações, etnicidade e inclusão.

2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”

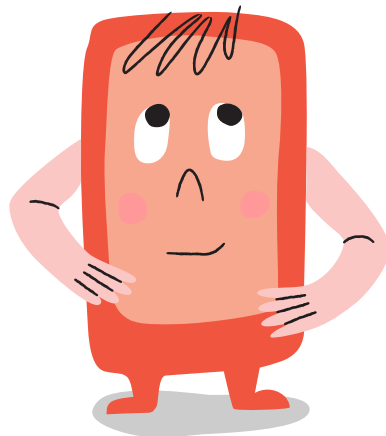
(os conceitos de cidadania ativa, democracia representativa e democracia participativa; incentivar os/as alunos/as a pôr em prática esses mesmos conceitos).



Atividade 3

(Des)Informação, *fake news* e bolhas de filtro

À descoberta de provas?



Público-alvo: Alunos/as do ensino básico (1.º, 2.º e 3.º ciclos)

Duração: 1h

Objetivos de aprendizagem

Com a atividade proposta pretende-se que os/as alunos/as aprendam a:

- Distinguir situações reais e ficcionadas.
- Validar informação consultada.
- Identificar e compreender mensagens manipuladas ou falsas.
- Avaliar a fiabilidade das mensagens dos *media*.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

1.º ciclo: TIC

2.º ciclo: Português; História e Geografia de Portugal.

3.º ciclo: Português; Geografia; TIC.

Outros componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e desenvolvimento (2.º e 3.º ciclos) / **Componentes não curriculares**

Projetos/Clubes/Atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática.



Tópicos-chave

Situações reais / Situações ficcionais: informação / (Des)informação

Descrição da atividade

O/A Professor/a organiza os/as alunos/as em pequenos grupos para, em conjunto, realizarem a tarefa.

1. Instruções: “Vou dar-vos um pequeno texto, retirado da internet. A vossa tarefa consiste em identificar se se trata de uma situação real, possível de ter acontecido, ou de uma situação ficcionada. Para isso, devem ler com atenção e, depois, discutir em grupo o que acham. Em conjunto, devem procurar uma forma de dar a resposta adequada. No final, cada um redige um texto com a justificação da solução encontrada”.
2. O/A Professor/a dá o seguinte texto aos/as alunos/as: “Ontem à noite, houve uma explosão no norte da Itália, na ponte que liga o Rio Pó a Veneza. Nessa explosão houve apenas danos materiais, pois, felizmente, à hora em que ocorreu não circulava ninguém em cima da ponte. Um grupo de peritos está no local para perceber se se tratou de um atentado ou de um acidente. Até ao momento, ninguém reivindicou qualquer ato que possa indiciar ter-se tratado de um atentado. No entanto, uma vez que este tipo de acontecimentos tem aumentado nos últimos tempos, um pouco por toda a Europa, o Governo italiano não descarta essa possibilidade”.
3. O/A professor/a recorda que devem responder à questão: trata-se de uma situação real ou ficcionada?
4. O/A professor/a deixa que os/as alunos/as discutam em grupo a forma de resolver a questão colocada. Circulando na turma, vai dialogando com os diferentes grupos, tentando perceber se estão a dar passos para a resolução do problema.
5. Em função do trabalho dos grupos, o/a professor/a vai dando ajudas:
 - escrevam a questão a que devem responder: a explosão foi ou não provocada por um atentado?
 - leiam com atenção e digam por palavras vossas a ideia principal do texto (explosão da ponte que liga o rio Pó e Veneza);
 - tentem recordar-se se sabem alguma coisa sobre a Itália, o rio Pó e Veneza;
 - alguém já esteve em algum destes locais?
 - alguém sabe onde fica o rio Pó e/ou Veneza? Vamos procurar informação sobre eles? Como se procura? Alguém tem em casa folhetos, jornais, revistas, livros sobre o assunto? Como podemos procurar na internet?
 - haverá uma ponte entre o rio Pó e Veneza? O rio Pó passa ao lado de Veneza? Como podemos validar isso? Como podemos procurar? (*Google Maps*, outros....).

Descrição da atividade (Cont.)

6. O/A Professor/a pede a cada grupo que organize uma resposta para ser transmitida à turma: essa resposta deve contemplar não apenas a resposta à questão inicial, mas também o modo como se chegou até ela, realçando a necessidade de validar a informação que nos chega através dos *media*.
7. O/A Professor/a pede aos/as alunos/as que escrevam um pequeno texto individualmente em que relatem a tarefa e em que devem mencionar a informação dada, a questão colocada, a forma como a resolveram, a solução encontrada e as conclusões a retirar.

Recursos: Livros /
Jornais / Revistas em
papel ou *online* / Internet
/ *Google Maps*,
etc....



Sugestões para a avaliação: Propor
que os alunos procurem notícias
veiculadas *online* e que as validem.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória – Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução
de Problemas / Relacionamento Interpessoal



**Aprendizagens
essenciais promovidas
através da atividade**

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática	
1.º CICLO	TIC	Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas.	Leitura Crítica: Linguagens.	
		Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam.	Leitura Crítica: Representação.	
		Analisar a qualidade da informação recolhida.		
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas.	Leitura Crítica: Linguagens.	
		<p>Explicitar o sentido global de um texto.</p> <p>Identificar tema(s), ideias principais e pontos de vista.</p> <p>Organizar a informação do texto e registá-la, por meio de técnicas diversas.</p>		
	Português (6.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.	
		<p>Explicitar o sentido global de um texto.</p> <p>Identificar tema(s), ideias principais e pontos de vista.</p> <p>Produzir textos de opinião com juízos de valor sobre situações vividas e sobre leituras feitas.</p> <p>Redigir textos de âmbito escolar, como a exposição e o resumo.</p>		
	História e Geografia de Portugal (5.º e 6.º anos)	Aplicar as Tecnologias de Informação Geográfica para localizar e conhecer determinados assuntos.		Competências Técnicas e Operacionais.

3.º CICLO	Português (7.º ano)	<p>Explicitar o sentido global de um texto.</p> <p>Identificar temas, ideias principais, pontos de vista, causas e efeitos, factos e opiniões.</p> <p>Expressar, com fundamentação, pontos de vista e apreciações críticas suscitadas pelos textos lidos.</p>		
	Português (8.º ano)	<p>Identificar temas, ideias principais, pontos de vista, causas e efeitos, factos e opiniões.</p> <p>Explicitar o sentido global de um texto, com base em inferências, devidamente justificadas.</p> <p>Identificar tema(s), ideias principais.</p>		
	Português (9.º ano)	<p>Identificar temas, ideias principais e pontos de vista.</p> <p>Explicitar o sentido global de um texto.</p> <p>Elaborar resumos.</p>		
	TIC (7.º, 8.º, 9.º anos)	<p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</p>		Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</p>		Competências Técnicas e Operacionais.
		<p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p>		
		<p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.</p>		
<p>Analisar criticamente a qualidade da informação.</p>			Leitura Crítica: Representação.	
<p>Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.</p>				
Geografia (7.º, 8.º, 9.º anos)	<p>Mobilizar diferentes fontes de informação geográfica na construção de respostas para os problemas investigados (por exemplo Google Earth, Google Maps, Open Street Maps, GPS, SIG, Big Data, etc.)</p>		Competências Técnicas e Operacionais.	





Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o jogo “Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, seleccionando, pelo menos, os Temas “Os *media* e a compreensão do mundo”, “Linguagem dos *Media*” e “Pesquisa, validação, seleção e integração da informação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Pedir aos/às alunos/as, reunidas/os em grupo que, a partir de situações reais que se tenham passado com eles/as na escola, em casa ou noutro contexto, contem uma tal como aconteceu e outra numa versão deturpada. Depois, através de uma discussão, as/os colegas devem identificar qual a situação verdadeira e qual a deturada.
- Procurar nas redes sociais (nos casos em que as tenham) notícias/informações que lhes pareçam verdadeiras e falsas.
- Analisar informações falsas divulgadas acerca da pandemia.
- Analisar notícias que divulgam dados não confirmados sobre imigrantes, minorias.



Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(prevenção e combate ao discurso do ódio).

1.º Grupo: Domínio “Interculturalidade”

(compreender causas e formas de discriminação, racismo e xenofobia para se promover o diálogo intercultural, incluindo inter-religioso).

1.º Grupo: Domínio “Saúde”

(incentivar os/as alunos/as a assumir o bem-estar físico e mental como uma condição básica para exercer plenamente uma cidadania).



Atividade 4

Mensagem além da palavra

Público-alvo: Alunos/as dos 2.º e 3.º ciclos do ensino básico

Duração: 90 minutos



Objetivos de aprendizagem

- Reconhecer diferentes elementos e tipos de linguagens e a importância da sua combinação para transmitir significados particulares.
- Saber que os diferentes géneros de *media* utilizam diferentes códigos, convenções e estruturas narrativas.
- Compreender que as mensagens mediáticas veiculam ideologias e valores particulares.
- Refletir sobre a presença de mensagens estereotipadas nas mensagens mediáticas.
- Ponderar o impacto que as mensagens mediáticas podem ter na perceção da realidade.
- Refletir sobre os potenciais riscos e efeitos prejudiciais das mensagens mediáticas.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º ciclo: Português; Educação visual.

3.º ciclo: Português; Educação visual.

Outros componentes curriculares e não curriculares

2.º ciclo: Inglês; Cidadania e desenvolvimento.

3.º ciclo: Inglês; Cidadania e desenvolvimento.

Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.



Propostas de abordagem nos restantes níveis de ensino

Depois de adaptada, a atividade pode ser implementada nas disciplinas de Português, Inglês, Educação Artística ou Cidadania e Desenvolvimento no 1º ciclo e nas disciplinas de Português, Filosofia e Língua estrangeira no ensino secundário.

Tópicos-chave

Géneros dos *media*, convenções e estrutura narrativa. / Combinação de elementos da linguagem e o seu contributo para a construção de Significados. / Ideologias e valores veiculados pelas narrativas. / Mensagens estereotipadas veiculadas pelas narrativas. / O impacto que as representações dos *media* têm na perceção da realidade. / Os potenciais riscos e efeitos prejudiciais das mensagens/conteúdos.

Descrição

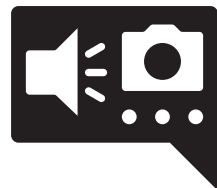
A atividade está estruturada em quatro partes e engloba exercícios a realizar em grande grupo e em pequenos grupos.

1. Apresentação do tema e dos objetivos da atividade.

Para introduzir o tema e os objetivos da atividade, pode começar-se por incentivar a partilha de ideias sobre os filmes produzidos por Walt Disney.

Exemplos de questões para incentivar a partilha de ideias

Conhecem os filmes produzidos pelos *Walt Disney Animation Studios*?
Que filmes produzidos pelos *Walt Disney Animation Studios* conhecem?
Gostam dos filmes produzidos pelos *Walt Disney Animation Studios*?
Sabem quem é o Walt Disney?
Sabem quando foi produzido o primeiro filme de Walt Disney?
Sabem há quantos anos existem os *Walt Disney Animation Studios*?



2. Visualização dos trailers de clássicos infantis de *Walt Disney Animation Studios*, representativos do século XX e XXI (em grande grupo).

Informar os alunos que vão visualizar dois exemplos de filmes produzidos pelos *Walt Disney Animation Studios* e que depois falarão das diferenças no conteúdo e na forma das duas peças visualizadas, tentando perceber o que mudou ao longo destes oitenta e poucos anos. Um destes filmes será a “Branca de Neve e os sete anões” a primeira longa-metragem lançada pelos *Walt Disney Animation Studios*, cuja estreia data de 1937.



online

O segundo filme será a “Raya e o último dragão” – uma das mais recentes produções, lançada em 2021.

Trailer do filme “Branca de neve e os sete anões” (1937), disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=JOZKHE8VfKw>

Trailer do filme “Raya e o último dragão” (2021), disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=JdHB29Hu5Mc>

<https://www.youtube.com/watch?v=g3QGwX84e5s>

3. Análise e reflexão sobre os trailers visualizados

3.1. Momento “quebra-gelo”, em que se pede a opinião dos alunos sobre as peças Visualizadas.

Exemplos de questões “quebra-gelo”

Gostaram das peças visualizadas?

O que gostaram e não gostaram nas peças visualizadas e porquê?

Tendo em conta o conteúdo e a forma das peças visualizadas, repararam em aspetos que tornam estas duas peças semelhantes entre si?

E nos aspetos que as diferenciam? Que aspetos são esses?

3.2. Reflexão em grande grupo sobre os Géneros de *media* e as suas principais características, tendo em conta a estrutura narrativa e os conteúdos. Sugere-se que o professor selecione no vídeo imagens ilustrativas das características principais do conto de fadas e promova a reflexão dos alunos em torno das mesmas.



Exemplos de imagens ilustrativas das características principais do conto de fadas

Imagens ilustrativas das forças do bem e das forças do mal (exs.: rainha, bruxa)

Imagens ilustrativas das forças de natureza (exs.: Tuk Tuk, animais da floresta)

Imagens ilustrativas de criaturas mágicas (exs.: dragão, anões)

Imagens ilustrativas de artefactos mágicos (exs.: maçã, espelho)

Exemplos de questões para incentivar a discussão

Como classificariam o género das peças visualizadas?

Quais são as características principais deste género?

3.3. Análise em pequenos grupos das mensagens referentes à personagem principal e às personagens secundárias, transmitidas em cada uma das peças, e indicação dos elementos das linguagens utilizados para reforçar estas mesmas mensagens. O professor pode interromper o visionamento dos vídeos nos momentos em que aparecem imagens das personagens principais ou fazer uma captura de ecrã das mesmas para mostrar aos alunos. O objetivo é a comparação das diferenças nas linguagens utilizadas e nas mensagens veiculadas nas duas peças.



online



Sugestão: a discussão sobre as personagens principais pode ser direcionada para os valores e mensagens estereotipadas, permitindo o cruzamento com o domínio “Igualdade de género”, da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento. A discussão sobre as personagens secundárias pode ser direcionada para os valores e mensagens estereotipadas, associados à classificação binária (ex. bonito-feio, mau-bom, honesto-desonesto, corajoso-medroso, gracioso desastrado), permitindo o cruzamento com o domínio “Interculturalidade” da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento.

Exemplos de questões para incentivar a discussão

Ao olhar para as imagens, que leitura fazem das personagens principais e das personagens secundárias?

Quais são as características das personagens principais? O que se espera delas e porquê? Como as personagens principais vão alcançar os objetivos propostos? Como

as personagens secundárias vão interferir nas ações das personagens principais?

Quais os elementos e a forma como são combinados que apontam para as características enumeradas?

Cont.

Relativamente às personagens principais:

- Que imagem de mulher oferece cada um dos filmes? / Como é representada a mulher em cada um dos filmes? Qual é a evolução da representação da mulher de um século para o outro? Qual é o impacto desta evolução no desenvolvimento da identidade das crianças e nas expectativas que a sociedade cria em relação a elas?

Relativamente às personagens secundárias:

- O que pensam e esperam dessas personagens, tendo em conta apenas as suas características físicas? Qual é a evolução das personagens dum século para o outro, considerando a sua dimensionalidade e o nível de complexidade?

3.4. Apresentação em grande grupo das conclusões da análise comparativa realizada em pequenos grupos e partilha de ideias.

3.5. Exploração e leitura em grande grupo de um excerto do livro “Branca de Neve e os sete anões” e análise comparativa das narrativas do livro e do filme.

Exemplos de questões para incentivar a discussão

- O que acontece no livro e como é transposto para o cinema?
- O que há de diferente na narrativa do livro em comparação com a narrativa do filme?
- O que é importante em cada uma destas narrativas?

4. Conclusão

Sistematizar as ideias e os conceitos trabalhados, tendo em conta os objetivos e os resultados de aprendizagem previamente identificados, apelando à reflexão dos alunos sobre:



- as motivações subjacentes à transmissão de mensagens pelos *media*.
- o impacto das mensagens transmitidas pelos *media* na perceção da realidade representada.
- o seu próprio comportamento enquanto comunicadores/produtores.

Recursos: Computador / Projetor / Quadro branco e marcadores / Folhas A4 brancas
Lápis de cor/carvão/marcadores / Trailer do filme “Branca de neve e os sete anões” (1937), disponível em: <https://tinyurl.com/2p8f28dt> / Trailer do filme “Raya e o último dragão” (2021), disponível em: <https://tinyurl.com/48kz2kek> e <https://tinyurl.com/bdhz83dw> / O livro “Branca de Neve e os sete anões”.



Sugestões para a avaliação:



Satisfação com a atividade:
Reflexão final em grupo em que alunos possam fazer a sua apreciação da atividade.

Perceções dos alunos sobre as aprendizagens: Questionamento sobre possíveis alterações na forma como vão ver os filmes da Disney e outros no futuro, se vão saber reconhecer os diferentes elementos das linguagens e a sua combinação, e se vão estar atentos aos eventuais estereótipos veiculados pelas personagens.



onLine

Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Pensamento crítico e criativo / Sensibilidade estética e artística

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados nas obras lidas e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Intervir, com dúvidas e questões, em interações com diversos graus de formalidade, com respeito por regras de uso da palavra.	
	Educação Visual (5.º e 6.º anos)	Analisar criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas (pintura, desenho, escultura, fotografia, banda desenhada, artesanato, multimédia, entre outros). Identificar diferentes manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte –pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia; instalação, <i>land’art</i> , banda desenhada, design, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas), utilizando um vocabulário específico e adequado.	Leitura Crítica: Linguagens.

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados na obra e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens / Representação.
		Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema	
	Educação Visual (7.º, 8.º e 9.º anos)	Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).	Leitura Crítica: Linguagens / Representação.
		Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real.	Leitura Crítica: Representação.
		Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte, pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia, instalação, <i>land’art</i> , banda desenhada, design, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas).	Leitura Crítica: Linguagens.





Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o jogo “Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, seleccionando, pelo menos, os Temas “Os *media* e a compreensão do mundo”, “Linguagem dos *Media*” e “Entretenimento com os *media*”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Leitura de um outro livro e reflexão sobre as personagens, a forma como estas são representadas e os valores que transmitem, seguindo o modelo de análise apresentado na atividade;
- Pesquisa sobre o Walt Disney na internet;
- Análise e comparação dos *trailers* previamente visualizados, considerando as técnicas de desenho utilizadas e as ferramentas tecnológicas mobilizadas para a composição de narrativas, bem como a importância das mesmas na transmissão de determinados significados.
- Análise e comparação dos *trailers* previamente visualizados, tendo em conta a presença do detalhe, a cor e a luz, o movimento e a dimensionalidade, e considerando a importâncias dos mesmos na transmissão de determinados significados.
- Audição dos *trailers* previamente visualizados, apresentados para o efeito em modo de tela escura, e análise das narrativas sonoras, considerando os diferentes elementos das linguagens e as suas combinações.



Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Igualdade de género”
(construção social da imagem da mulher e do homem).

1.º Grupo: Domínio “interculturalidade”
(diversidade humana e cultural, expectativas baseadas em características físicas e sociais, pré-conceito e preconceitos).



Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

Referências

Buckingham, D. (2015). Do we really need media education 2.0? Teaching media in the age of participatory culture. In T.-B. Lin, V. Chen, & C. S. Chai (Eds.), *New Media and Learning in the 21st Century* (pp. 9–21). <https://doi.org/10.1007/978-981-287-326-2>

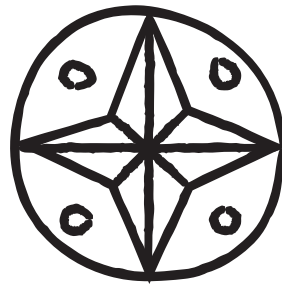
Buckingham, D. (s/d). *Fake news: is media literacy the answer?* <https://davidbuckingham.net/2017/01/12/fake-news-is-media-literacy-the-answer/#more-626>

Comissão Europeia. (2009). Recomendação da Comissão de 20 de Agosto de 2009 sobre Literacia Mediática no Ambiente Digital para uma Indústria Audiovisual e de Conteúdos Mais Competitiva e uma Sociedade do Conhecimento Inclusiva. *Jornal Oficial Da União Europeia*, 9–12. <http://www.gmcs.pt/ficheiros/pt/recomendacao-da-comissao-europeia-sobre-literacia-mediatica-no-ambiente-digital.pdf>

Meneses, J. P. (2018). Sobre a necessidade de conceptualizar o fenómeno das fake news. *Observatório (OBS*) Special Issue*, 037-053. <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/1376>

Pena, P. (2019). *Fábrica de mentiras: Viagem ao mundo das fake news*. Objectiva.

UNESCO. (2017a). *Media and information literacy, a critical approach to literacy in digital world*. <https://en.unesco.org/news/media-and-information-literacy-critical-approach-literacy-digital-world>



Outras fontes relevantes

Desinformação e Fake News – Centro Internet Segura. <https://www.internetsegura.pt/FakeNews>

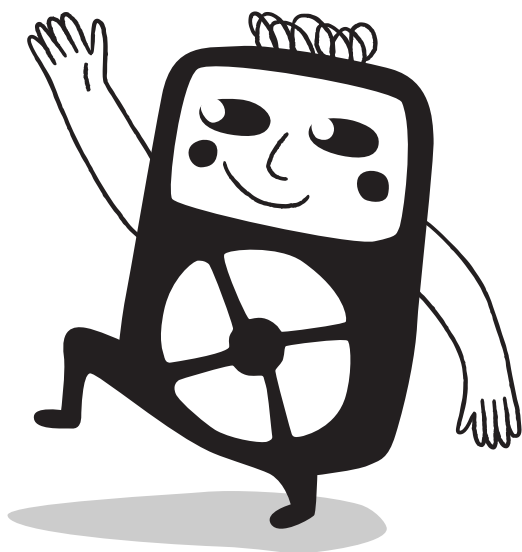
https://www.seguranet.pt/sites/default/files/2018-10/noticias_falsas_final.pdf

Both, L., & Chaves, J. (2018). As representações identitárias de gênero nas animações cinematográficas dos contos de fadas. *Educação, Sociedade & Culturas*, 52, 105-132. <https://www.up.pt/revistas/index.php/esc-ciie/article/view/77>

Moura, P. (2019). Uma outra ameaça fantasma: A relação entre autor, conteúdos e públicos em The Prequels Strike Back. *Observatório (obs*) Journal*, 13(1), 122-136. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/59350>

Rede de Bibliotecas Escolares. <https://www.rbe.mec.pt/np4/1652.html>

Schlögl, L. (2020). A poética narrativa cinematográfica e a representação da família nos filmes da Walt Disney Pictures, da animação para o live-action [Tese de Doutoramento não publicada]. Universidade de Minho. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/73247>



MÓDULO V

INSTITUIÇÕES E PROFISSIONAIS DOS MEDIA





MÓDULO V


INSTITUIÇÕES E PROFISSIONAIS DOS MEDIA

INTRODUÇÃO

Neste módulo pretende-se trabalhar conteúdos que mostram como o jornalismo e os *media* informativos obedecem a normas de funcionamento, regulados pela lei, assim como a princípios comunicativos éticos de transparência, de profissionalismo e de compromisso perante o público. Estas normas devem ser pensadas de forma a constituírem um pacto comunicacional, um compromisso entre os *media*, os jornalistas e os cidadãos. É com base nesse pacto comunicacional que pode ser pensada e legitimada a intervenção dos cidadãos junto dos órgãos de comunicação social, dos organismos representantes dos jornalistas ou de entidades que regulam a atividade, de forma a exigirem uma informação de qualidade e orientada para as questões de interesse comum.

O módulo está pensado para o desenvolvimento de competências dos/as alunos/as nos domínios da informação e comunicação, em particular no que se refere às formas de entender os *media* e a informação jornalística, capazes de configurarem a ideia de uma cidadania mediática, preocupada com a qualidade da informação publicada.

Ao perceber as formas de produção dos *media* informativos e do jornalismo, os seus contextos legais, económicos, culturais, sociais e éticos, os/as alunos/as adquirem competências que lhes permitem também desenvolver as suas capacidades críticas. Desta forma, constituem-se como cidadãos/ãs exigentes conscientes dos seus direitos e deveres, bem como dos direitos e deveres dos *media* e do jornalismo. Estas competências habilitam os/as alunos/as a intervir publicamente na resolução de proble-



mas relacionados com o seu contexto social, no domínio específico da comunicação e da informação veiculada pelos *media* e pelo jornalismo.

A partir deste módulo, poder-se-ão trabalhar temas como os tipos e as características dos *media* informativos, a ética e a responsabilidade social do jornalismo, o jornalismo profissional e a cidadania mediática.

OBJETIVOS GERAIS DO MÓDULO

Este módulo visa colocar em evidência o facto de o jornalismo ser uma atividade profissional, distinta do ato comum de comunicar através dos *media*. A abordagem não visa demonstrar que o jornalismo é melhor ou pior do que outras formas de comunicação social, diferentes e legítimas, mas que obedece a regras, procedimentos de controlo e de regulação que lhe são próprios e que podem ser aferidas pelos cidadãos.

Deste modo, o módulo propõe o tratamento de conceitos e a realização de práticas que permitam:

- Desenvolver competências de leitura e de expressão críticas relativamente às instituições mediáticas, aos processos de produção e aos profissionais dos *media*.
- Desenvolver competências de leitura e de expressão críticas relativamente às instituições mediáticas, no que diz respeito às relações entre meios e à sua dimensão comercial.
- Desenvolver competências de leitura e de expressão críticas que atendam às normas e leis que regulam a ação dos *media*, e que se baseiem no conhecimento dos mecanismos e entidades de regulação e autorregulação.
- Aprofundar o conhecimento e a compreensão das linguagens dos *media*, nomeadamente no que se refere à diversidade de categorias e géneros.
- Compreender os efeitos tecnológicos sobre a concentração dos *media* contemporâneos e a criação de sinergias.
- Distinguir o jornalismo de outras atividades comunicacionais que também se realizam nos *media*.




- Perceber o jornalismo como uma profissão regida por normas e valores que são legalmente regulados.
- Conhecer o modo como os cidadãos podem e devem aferir e pedir pareceres sobre desvios às normas profissionais do jornalismo.
- Entender o jornalismo como uma atividade submetida a um pacto comunicacional com o público.

BREVE ENQUADRAMENTO

O jornalismo exerce-se num campo social de fronteira, onde confluem o interesse público dos cidadãos, os direitos individuais e os interesses económicos e empresariais de anunciantes e proprietários dos *media* (Carvalho, 2022). O direito de os cidadãos informarem e serem informados, de os sujeitos verem protegidos a sua dignidade e privacidade e exercerem a sua livre iniciativa económica e empresarial estão reconhecidos em inúmeras declarações de direitos nacionais e internacionais, não obstante, por vezes, na vida quotidiana verificarmos que se trata de direitos conflitantes entre si. Este quadro complexo de interesses comuns e divergentes justifica que os jornalistas, enquanto membros de uma “comunidade interpretativa” (Zelizer, 2000), no seu papel de informar os cidadãos sobre a atualidade de interesse público, sejam objeto de uma regulação complexa onde intervêm: normas e procedimentos autoimpostos pelos jornalistas (autorregulação); mecanismos de regulação partilhada (corregulação) entre os jornalistas e os *media* e outras entidades com interesses nos conteúdos informativos (representantes dos públicos, etc.); e a regulação pela Lei (heterorregulação) (Beck et al., 2000; Moreira, 2003).

Esta complementaridade de regimes de regulação resulta da sensibilidade inerente ao facto de deixar entregues aos mecanismos do mercado ou da autoridade estatal direitos fundamentais, tais como a liberdade de expressão e de imprensa e o direito de os cidadãos informarem e serem informados (Camponez, 2011).



A par da complexidade regulamentar associada aos direitos fundamentais, acrescem outras inerentes ao processo de desenvolvimento das tecnologias da comunicação e informação. Não só a Era Digital, da comunicação de todos para todos (Castells, 2008, p. 90), tornou a regulação dos *media* mais complexa (ERC, 2019), como lançou uma opacidade acrescida ao próprio campo jornalístico. Nunca como hoje, qualquer cidadão dispôs de tantas possibilidades de intervir publicamente, através das redes sociais, assim como de cometer “atos jornalísticos”. Para o fazer não tem de ser jornalista, embora, por vezes, seja tentado a fazê-lo em nome do jornalismo, para obter alguma credibilidade.

Neste cenário, vários problemas podem colocar-se à qualidade da informação e da comunicação públicas, decorrentes desta confusão entre diferentes planos comunicativos. Um deles, será o de não se perceber a diferença entre as práticas comunicativas sociais que decorrem do livre uso dos direitos de cidadania, tais como o da liberdade de expressão, e as formas de comunicação pública reguladas por direitos, deveres e responsabilidades, suscetíveis de se configurarem como pactos comunicativos específicos com o público. O segundo desses problemas decorre do primeiro e prende-se com os riscos de manipulação dos cidadãos que, face à pluralidade e multiplicidade de alternativas comunicativas em presença, se tornam incapazes, umas vezes, ou impotentes, outras, para fazer escolhas conscientes.

O jornalismo, enquanto profissão, procurou construir a sua legitimidade social tendo por base princípios de interesse público. A compreensão da natureza desse pacto comunicativo entre o jornalismo e o público, assim como as condições de produção dos conteúdos mediáticos são uma dimensão importante da literacia mediática. Cidadãos informados significa cidadãos conhecedores dos processos de produção da informação e capazes de avaliarem a sua qualidade.

Conhecer o que é um jornalista, os seus direitos e deveres, o que é um órgão de comunicação social informativo, o que o distingue dos outros *media*, as suas rotinas produtivas, quais os va-




lores e as práticas que devem presidir à informação jornalística é condição *sine qua non* de uma cidadania mediática (Camponez & Miranda, 2022). A cidadania mediática é constituída por cidadãos preocupados com a qualidade da informação, capazes de identificar os seus valores e empenhados em exigir o cumprimento dos princípios resultantes dos pactos comunicacionais entre, por um lado, os jornalistas, o jornalismo, os *media* e, por outro lado, os seus diferentes públicos e a sociedade.

As atividades que constituem este módulo procuram explorar três dimensões da cidadania mediática: reconhecer o que é o jornalismo e perceber as suas práticas normativas a partir dos seus valores e dos seus condicionamentos tecnológicos.

Com a primeira atividade – **Órgãos de comunicação social** –, pretende-se que os/as alunos/as conheçam os elementos caracterizadores de um “órgão de comunicação social”. O objetivo é incentivar os/as alunos/as a procederem a buscas críticas sobre os conteúdos a que poderão ter acesso, tendo por base a adoção de critérios de qualidade, de responsabilidade profissional e de confiabilidade.

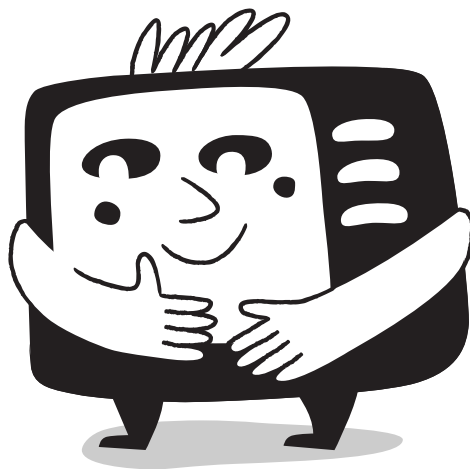
A segunda atividade – **Profissionais dos *media*: o jornalista** – pretende colocar em evidência a ligação do exercício da profissão de jornalismo à figura do jornalista. Procura-se combater a ideia de que, apesar de os *media* digitais permitirem um amplo leque de possibilidades de comunicação, nem tudo é jornalismo. Como os conhecimentos acerca das possibilidades curativas de determinado produto ou tratamento não transforma o detentor desse saber num médico, comunicar bem ou produzir conteúdos nas redes sociais não faz do seu autor um jornalista. No caso português, ser jornalista implica procedimentos próprios, rotinas profissionais e procedimentos que os cidadãos devem conhecer para não serem enganados.

A terceira atividade – **Ética e deontologia dos *jornalistas e dos media*** – visa trabalhar o conceito de pacto comunicacional. Propõe-se que este conceito seja trabalhado a partir da ideia de deontologia do jornalismo, considerada um conjunto de normas aplicadas ao jornalismo (rigor, exatidão, interpretação honesta dos factos, etc.) que resultam de valores sociais



gerais (verdade). Propõe-se partir das expectativas iniciais e das representações que os/as alunos/as têm do jornalismo para se iniciar o percurso de compreensão do pacto comunicacional entre o jornalismo, os *media* e os públicos.

Com a quarta atividade – **Sinergia e concentração mediática** –, pretende-se sublinhar 1) a importância das tecnologias na organização dos *media* e do jornalismo, mostrando como elas podem explicar o facto de as marcas estarem associadas a uma única corporação de *media*, 2) os condicionamentos que isso pode ter na produção de conteúdos jornalísticos.



Atividade 1

Órgãos de comunicação social



Público-alvo: Alunos/as dos 2.^o e 3.^o ciclos do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Entender o conceito de órgão de comunicação social como uma definição legal, concreta.
- Conhecer critérios definidores de “órgão de comunicação social”.
- Desenvolver capacidades e práticas de identificação de um órgão de comunicação social.
- Saber distinguir empresas e marcas.
- Reconhecer a existência de produções individuais e coletivas.
- Aprofundar conhecimentos sobre propriedade dos *media* (empresas, grupos económicos).
- Reconhecer as estratégias dos *media* para apelar/alcançar diferentes audiências.
- Distinguir diferentes tipos de conteúdos dos órgãos de comunicação social (ficção/entretenimento/informação).
- Perceber o *medium* informativo como uma organização submetida a regras de produção.
- Reconhecer critérios de credibilidade e de profissionalismo nos *media*, tendo por referência o conceito de “órgãos de comunicação social”.
- Reconhecer a existência de normas e leis que regulam a ação dos *media*.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º ciclo: Português e TIC.

3.º ciclo: Português e TIC.

Ensino secundário: Português, Filosofia e Inglês.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/ Atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares/clubes, nomeadamente, clubes de jornalismo, rádios escolares e outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática.

Esta e as outras atividades deste módulo podem servir de base para projetos alargados a toda a comunidade escolar, envolvendo diferentes ciclos de escolaridade, a funcionar sob a coordenação de um/a professor/a.

Para abordar esta temática com os/as alunos/as mais novos o/a professor pode optar por simplificar as tarefas ou selecionar parte delas para implementação (por exemplo, centrar a atividade na análise e reflexão em torno do documentário “Jornal O Globo” ou de um website de um outro órgão de comunicação social).

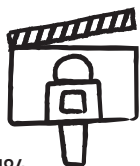
Tópicos-chave

Conceito de Órgão de Comunicação Social / Estatutos editoriais / Ética da programação / Redação e jornalistas / Credenciação dos jornalistas / Desinformação

Descrição da atividade

Esta atividade propõe a análise da definição de órgão de comunicação social, a partir de alguns critérios definidos na Deliberação 202/2015 (OUT) “Novos Media - Sobre a redefinição da noção de órgão de comunicação social”, da Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC).

- O/A professor/a começa por perguntar aos/às alunos/as o que entendem por órgão de comunicação social.



- A partir daí, é elaborada uma lista de *media* que o/a professor/ regista no quadro, e os/as alunos/as procuram identificar quais deles podem ser, ou não, considerados órgãos de comunicação social.

- Com base nessa lista, o grupo procura completar as características dos órgãos de comunicação social.

Para esse efeito, o/a professor/a sugere a leitura dos critérios propostos no estudo *Novos Media – Sobre a redefinição da noção de órgão de comunicação social*, da Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC).

Crítérios relevantes na qualificação como OCS

Fonte: Deliberação 202/2015 (OUT) Novos Media - Sobre a redefinição da noção de órgão de comunicação social (pp. 63-64). <https://www.erc.pt/download.php?fd=8597&l=pt&key=a43ebcfd2d-9dacd5185427746514e4ad>

a) Produzir, agregar ou difundir conteúdo de *media*: apesar da atual mudança de paradigma, a finalidade e objetivos fundamentais dos *media* permanecem imutáveis. Assim, deve existir, por parte do prestador do serviço, um desejo de participação no espaço público, através da produção de conteúdos com a função de informar, divertir ou educar, bem como a existência de esforços para atingir uma vasta audiência.

b) Controlo editorial: implica a existência de tratamento editorial e a organização como um todo coerente dos conteúdos produzidos (cf. a coincidência com a redação do artigo 6.º, alínea e), dos Estatutos da ERC).

O **tratamento editorial** define-se como o processo ou conjunto de atividades envolvidas na seleção, transformação e apresentação de conteúdos, com vista à sua divulgação pública através de um suporte mediático. O tratamento editorial pressupõe o planeamento da edição/programação de acordo com critérios editoriais, pelo que se revela sobretudo quando o prestador detém tal possibilidade num **momento prévio** à disponibilização dos conteúdos.

Já a **organização como um todo coerente** envolve o planeamento e decisão da estrutura genérica do meio de comunicação, concretizando, entre outros aspetos, os níveis: editorial, temático, programático, gráfico, iconográfico. Pressupõe, por outro lado, o controlo da publicação/difusão através do respetivo meio de comunicação. Pressupõe ainda a autonomia de decisão no respeitante à seleção, elaboração e apresentação dos conteúdos.

Implica também a disponibilização permanente do serviço e a sua atualização regular.

c) Intenção de atuar como *media*: deve ser revelada através da existência, por exemplo, de métodos de trabalho típicos dos *media*, pelo respeito das normas profissionais, pela existência de dispositivos de comunicação de massa e pela própria apresentação como *media*.

d) Alcance e disseminação: é necessário que o prestador de serviço faça esforços reais para que o conteúdo produzido tenha uma dimensão de comunicação de massa. Não importa que o conteúdo tenha uma fraca audiência. O que é relevante é o seu público potencial (“vocação expansiva”). Também não é determinante ser ou não pago, desde que todos possam aceder.

e) Respeito pelos padrões profissionais¹⁵: constitui indício de estarmos perante um órgão de comunicação social a observância dos deveres ético-legais aplicáveis à atividade jornalística (aplicável no caso de órgãos de comunicação social de cariz noticioso). São igualmente indícios relevantes, a existência de conselhos de redação, provedores, procedimentos de queixa, direitos de resposta ou quaisquer outros procedimentos formais ou informais em relação aos conteúdos que são veiculados.

f) Ser um serviço: com contrapartida económica em termos de utilizadores, anunciantes, poderes públicos ou simplesmente donativos. Também será considerado um serviço de comunicação social audiovisual se tiver uma lógica concorrencial com os *media* tradicionais.

g) Competência Territorial: que o órgão de comunicação social esteja sob jurisdição portuguesa.

¹⁵ O conceito de órgão de comunicação social é mais abrangente do que o conceito de órgão de comunicação social de carácter informativo. Naturalmente, as regras a que uns e outros estão vinculados são diferenciadas e mais densas no segundo caso.

- Após a consulta e leitura do documento, o/a professor/a orienta os/as alunos/ para a análise e discussão em torno dos vários critérios, mediante diferentes tarefas.

1. Analisar o primeiro critério constituinte da definição de órgão de comunicação social, através das seguintes palavras-chave: empresa, organograma, marcas, e estrutura de produção de conteúdos.

1.1. Os/As alunos/as analisam um organograma de uma empresa (exemplo da RTP e Disney), procurando reconhecer 1) a estrutura organizativa da empresa e 2) a existência de várias marcas e conteúdos.

Exemplos

Exemplo 1. Organograma da RTP: <https://media.rtp.pt/empresa/wp-content/uploads/sites/31/2015/10/Organograma-RTP.pdf>

Exemplo 2. “Quem somos?” - site oficial da Disney: <https://www.disney.pt/sobre-nos>

O/A professor/a informa os/as alunos/as de que os órgãos de comunicação social têm um registo próprio na Entidade Reguladora para a Comunicação Social e sugere a consulta do website respetivo: <https://www.erc.pt/pt/registo-de-ocs>.

1.2. O/A professor/a propõe aos/às alunos/as que analisem o compromisso comunicacional dos órgãos de comunicação social informativos, através dos seus respetivos estatutos editoriais e que procurem identificar aspetos identificados nas alíneas c), d), e) e f) da Deliberação da ERC.

Exemplos

Jornal Público: <https://www.publico.pt/nos/estatuto-editorial>

Diário do Minho: <https://diariodominho.sapo.pt/estatuto-editorial/>

Fumaça (apresentação e estatuto editorial): <https://fumaca.pt/sobre/>



SUGESTÕES DE ESTRATÉGIAS PARA EXPLORAÇÃO DO TEMA

- A partir de informações variadas disponibilizadas pelos/as alunos, a partir das redes sociais, levá-los a pensar no conceito de fonte de informação.
- Incentivar a que os/as alunos/as identifiquem, através do organograma de uma empresa, diferentes setores de produção e gestão de uma empresa de conteúdos mediáticos, as suas funções, assim como as marcas associadas.
- Propor aos/às alunos/as que identifiquem e discutam os compromissos comunicacionais entre os *media* e os leitores, através das secções “Quem somos”/“Sobre nós”, e através da leitura dos estatutos editoriais.

2. Com esta segunda tarefa visa-se que os/as alunos/as explorem formas de identificação de estruturas de controlo Editorial.

O/A professor/a propõe aos/às alunos/as que consultem e analisem a **Ficha técnica** de um órgão de comunicação social, para verificar a existência dos profissionais que o constituem e as funções ocupadas no seu interior. Podem ser realizados vários exercícios, a partir de profissionais conhecidos ou a partir dos próprios *media*. Por exemplo, a partir do Jornal “O Observador” (<https://observador.pt/ficha-tecnica/>), pode procurar-se analisar os dados das empresas (na linha do ponto anterior) para, de seguida, proceder a uma focalização na estrutura da redação, nas secções e nas funções de controlo nela implícitas.

O mesmo poderá ser feito, através do exemplo da Rádio Renascença (<https://rr.sapo.pt/fichatecnica>)

Se se preferir seguir um exemplo de pequenos *media* independentes, um exemplo que poderá ser analisado é o da revista digital Divergente (<https://divergente.pt/sobre/>)

Esta tarefa permite refletir sobre aspetos identificados nas alíneas a), b), c) e f) da Deliberação da ERC, referida anteriormente.

3. Com esta tarefa o/a professor/a pretende que os/as alunos/as reflitam sobre o critério “Intenção de atuar como *media*” (revelada através da existência, por exemplo, de métodos de trabalho típicos dos *media*).

O/A professor/a sugere a pesquisa de informação sobre como funciona um órgão de comunicação social, com base no caso da organização do jornal “O Globo” (<https://www.youtube.com/watch?v=QFbhzRt73MA>)

Recomenda-se que se retome a análise de estatutos editoriais, para reflexão sobre este tópico específico.

Esta tarefa permite refletir sobre aspetos identificados nas alíneas a), b) e c) da Deliberação da ERC, referida anteriormente.

EXEMPLOS DE QUESTÕES PARA INCENTIVAR A DISCUSSÃO

Através do visionamento do documentário, levantar um conjunto de questões relacionadas com:

1. A compreensão das rotinas diárias de um *medium*, tendo como exemplo o jornal “O Globo”;
2. A importância dos jornalistas e das tecnologias na recolha, produção e difusão de conteúdos;
3. A identificação de secções temáticas dos jornais (política, sociedade, cultura, desporto...);
4. Conteúdos: informação, análise, entretenimento, serviço;
5. A identificação de diferentes plataformas de comunicação.

4. Como última tarefa, o/a professor/a desafia os/as alunos/as a identificarem tipologias de órgãos de comunicação social, a partir do seu alcance e disseminação.

Se, com a Internet, a difusão dos *media* é potencialmente global, do ponto de vista da sua intencionalidade não o é. Esta característica pode ser facilmente identificada, no caso da imprensa, pela análise das primeiras páginas. O/A professor/a pode, desta forma, recorrer à utilização de jornais impressos permitindo aos/às alunos/as o seu manuseamento e trabalharem a forma como os conteúdos estão dispostos quer ao longo das páginas da edição quer em cada uma delas, explorando também aspetos relacionados com a sua seleção e hierarquização. A hierarquização dos conteúdos pode ser um elemento importante para que os/as alunos/as analisem o pacto comunicacional implícito entre o *medium* e os seus públicos.

Os estatutos editoriais, em particular dos meios regionais, definem com regularidade a sua incidência local/regional e, com isso, o seu alcance e disseminação, pelo que se sugere a consulta dos mesmos.



Exemplos de meios com diferente alcance e disseminação

- Uma Rádio Comunitária:

<https://www.youtube.com/watch?v=HPE-BZJbnSk>

- Imprensa regional: o/a professor/a pode sugerir títulos de jornais regionais

- TV nacional: CNN-Portugal

- TV internacional: CNN-Internacional

- Jornal nacional: Público <https://www.publico.pt/>

5. Conclusão

1- O/A professor/a retoma o conceito de órgão de comunicação social e sublinha o facto de não se tratar de um conceito vazio, mas que possui um significado próprio.

2- O/A professor/a evidencia que se trata de uma atividade regulada, que implica responsabilidades sociais próprias, formas de organização, estruturas empresariais e direitos e deveres.

3- Finalmente, sublinha os compromissos resultantes do pacto comunicacional dos órgãos de comunicação social, expressos nos Estatutos Editoriais.

Recursos: Computador ou dispositivo com acesso à internet / Papel e caneta / Quadro / Jornais impressos / Documentário “Jornal O Globo” (<https://www.youtube.com/watch?v=QFbhzRt73MA>).



Sugestões para a avaliação: O/A professor/a pode propor aos/às alunos/as um exercício de identificação de empresas de comunicação social, a partir de marcas conhecidas pelos alunos, solicitando que façam uma análise mais aprofundada dessas empresas e/ou iniciativas de comunicação, atendendo aos critérios relevantes na qualificação como OCS, abordados no âmbito da atividade realizada.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas / Pensamento crítico e pensamento criativo



online

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade*

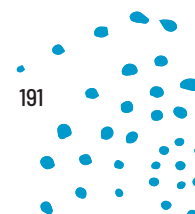
		Aprendizagens Essenciais**	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Analisar textos em função do género textual a que pertencem (estruturação e finalidade): verbete de enciclopédia, entrevista, anúncio publicitário, notícia e carta formal (em diversos suportes).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Intervir, com dúvidas e questões, em interações com diversos graus de formalidade, com respeito por regras de uso da palavra. Fazer inferências, justificando-as. Identificar tema(s), ideias principais e pontos de vista.	
	Português (6.º ano)	Distinguir nos textos características da notícia, da entrevista, do anúncio publicitário e do roteiro (estruturação, finalidade).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Fazer inferências, justificando-as. Identificar tema(s), ideias principais e pontos de vista. Comunicar, em contexto formal, informação essencial (paráfrase, resumo) e opiniões fundamentadas.	

* Algumas das Aprendizagens Essenciais (AE) apresentadas na tabela relacionam-se, explicitamente, com a promoção da literacia digital e mediática (AE identificadas no estudo descrito no tópico “Articulação com o currículo”). Na última coluna são indicadas as componentes (áreas de competências e conceitos-chave) da literacia digital e mediática que lhes correspondem, de acordo com o modelo conceptual de literacia digital e mediática adotado (cf. Página 29). Outras AE foram indicadas porque, embora sem referência explícita à literacia digital e mediática, revelam-se fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*.

** <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-0>



2.º CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto à identificação das fontes.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: biografia, textos de géneros jornalísticos de opinião (artigo de opinião, crítica), textos publicitários.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens.
	<p>Sintetizar a informação recebida pela tomada de notas das ideias-chave.</p> <p>Fazer inferências devidamente justificadas.</p> <p>Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.</p>		
	Português (8.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: (auto)biografia, diário, memórias; reportagem, comentário; texto de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.



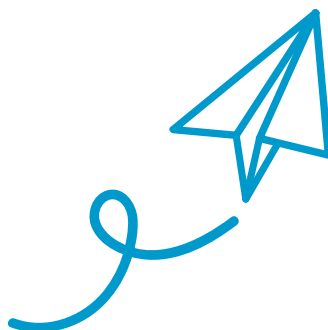
3.º CICLO	Português (8.º ano)	<p>Compreender o(s) tema(s) e as ideias centrais do texto, relacionando as informações expressas com o contexto e com o objetivo (expor, informar, explicar, persuadir).</p> <p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões.</p> <p>Identificar temas, ideias principais, pontos de vista, causas e efeitos, factos e opiniões.</p>	
	TIC (7.º ano)	<p>Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</p>	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		<p>Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos.</p>	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		<p>Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio.</p>	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		<p>Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação</p>
	TIC (8.º ano)	<p>Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i>.</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p>
	TIC (9.º ano)	<p>Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>



3.º CICLO	TIC (9.ºano)	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa online.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar a qualidade da informação recolhida.	Leitura Crítica: Representação.
SECUNDÁRIO			
Português (10.º ano)	Respeitar os princípios do trabalho intelectual: identificação das fontes utilizadas, cumprimento das normas de citação, uso de notas de rodapé e referência bibliográfica.	Leitura Crítica: Instituições e processos de produção. Expressão Crítica: Instituições e processos de produção.	
	Interpretar textos orais dos géneros reportagem e documentário, evidenciando perspectiva crítica e criativa.	Leitura Crítica: Representação.	
	Fazer exposições orais para apresentação de leituras (apreciação crítica de obras, partes de obras ou textos com temas relevantes), de sínteses e de temas escolhidos autonomamente ou requeridos por outros. Interpretar o sentido global do texto e a intencionalidade comunicativa com base em inferências devidamente justificadas.		



<p>Português (11.º ano)</p>	<p>Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros seguintes: discurso político, apreciação crítica e artigo de opinião.</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p>
<p>Português (11.º ano)</p>	<p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, de opiniões e de apreciações críticas (de debate, de filme, de peça de teatro, de livro, de exposição ou outra manifestação cultural).</p> <p>Interpretar o texto, com especificação do sentido global e da intencionalidade comunicativa.</p>	
<p>Português (12.º ano)</p>	<p>Ler, em suportes variados, textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros apreciação crítica e artigo de opinião.</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p>
	<p>Identificar marcas reveladoras das diferentes intenções comunicativas.</p> <p>Participar construtivamente em debates em que se explicita e justifique pontos de vista e opiniões, se considerem pontos de vista contrários e se reformulem posições.</p> <p>Interpretar o texto, com especificação do sentido global e da intencionalidade comunicativa.</p>	
<p>Filosofia (10.º ano)</p>	<p>Temas/problemas do mundo contemporâneo:</p> <p>5. Fundamento ético e político de direitos humanos universais</p> <p>8. Cidadania e participação política.</p> <p>9. Os limites entre o público e privado.</p>	<p>Leitura Crítica: Representação.</p> <p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>



Filosofia (11.º ano)	Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião: 2. Problemas éticos na criação da inteligência artificial. 3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
Inglês (10.º ano)	Áreas temáticas/situacionais: 2. O Mundo Tecnológico: A inovação tecnológica e as mudanças sociais. 3. Os <i>Media</i> e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Instituições e profissionais dos *media*” e “Importância e impacto dos *media*”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Organização de uma visita a um órgão de comunicação social.
- O/A professor/a propõe um exercício de identificação das funções de produção, agregação e difusão de conteúdos, através dos diferentes organogramas de uma redação, a partir de palavras-chave como jornalista, repórter, editor, diretor, chefe de redação, *publisher*, de acordo com as diferentes denominações usadas pelos diversos órgãos de comunicação social.
- O/A professor/a propõe que se tenha por base a sala de aula pensada como redação, e incentiva os/as alunos/as a verificar a importância do “controlo editorial” e responsabilidade dos *media*, através da criação de pequenos grupos de trabalho ou equipas coordenados por alunos/as com responsabilidades próprias: escolha de temas, uniformização de conteúdos, cumprimento de tempos de execução.

- No âmbito de atividades extracurriculares, como por exemplo clubes (clube de jornalismo) ou rádios escolares, pode ser proposto aos/às alunos/as a criação de cartões de identificação para os participantes, de pequenos códigos de conduta e de um estatuto editorial próprio, com a definição de objetivos da edição, do tipo de conteúdos e do público-alvo.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

- 2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”

(os conceitos de cidadania ativa, democracia representativa e democracia participativa; incentivar os/as alunos/as a pôr em prática esses mesmos conceitos).

- 3.º Grupo: Domínio “Empreendedorismo”.



Atividade 2

Profissionais dos *media*: o jornalista



Público-alvo: Alunos/as do 3.º ciclo do ensino básico

Duração: 60 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Entender o conceito de órgão de comunicação social.
- Conhecer agentes/profissionais envolvidos nos processos de produção.
- Associar a existência de um órgão de comunicação social à existência de profissionais para o efeito: o jornalista.
- Reconhecer a existência de produções individuais e coletivas.
- Perceber o *medium* informativo como uma organização submetida a regras de produção.
- Perceber que as representações dos *media* envolvem decisões e processos de seleção e combinação que seguem determinados padrões.
- Desenvolver a consciência acerca do papel dos *media* e dos jornalistas na criação de opinião e do seu contributo para manter ou alterar a realidade.
- Reconhecer critérios de credibilidade e de profissionalismo nos *media*.
- Compreender que não é jornalista quem quer, mas que se trata de uma profissão regulada pela Lei.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3º ciclo: Inglês e TIC.

Ensino secundário: Filosofia e Inglês.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Português, Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/Atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares/clubes, nomeadamente, clubes de jornalismo, rádios escolares e outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática.

Esta e as outras atividades deste módulo podem servir de base para projetos alargados a toda a comunidade escolar, a funcionar sob a coordenação de um/a professor/a. Não obstante os conteúdos estarem orientados para o 3.º ciclo do ensino básico e para o ensino secundário, as suas dimensões práticas podem ser trabalhadas noutros ciclos, a partir da ideia de registo profissional na Comissão da Carteira Profissional de Jornalista e da existência de um documento habilitador para o exercício da profissão.

Tópicos-chave

Jornalista / Carteira profissional / Incompatibilidade profissional

Descrição da atividade

- O/A professor/a pergunta aos/às alunos/as o que entendem ser um jornalista e promove a troca de ideias em torno do conceito.
- De seguida, propõe aos/às alunos/as a consulta do “Estatuto do Jornalista” (Lei n.º 1/99, de 01 de janeiro) e a leitura da definição de Jornalista que consta no mesmo.

Estatuto de Jornalista (Lei n.º 1/99, de 01 de Janeiro, Artigo 1.º. Versão atualizada disponível em https://www.erc.pt/documentos/legislacaosite/Lei64_2007.pdf)

Definição de jornalista

1 - São considerados jornalistas aqueles que, como ocupação principal, permanente e remunerada, exercem com capacidade editorial funções de pesquisa, recolha, selecção e tratamento de factos, notícias ou opiniões, através de texto, imagem ou som, destinados a divulgação, com fins informativos, pela imprensa, por agência noticiosa, pela rádio, pela televisão ou por qualquer outro meio electrónico de difusão.

2 - Não constitui actividade jornalística o exercício de funções referidas no número anterior quando desempenhadas ao serviço de publicações que visem predominantemente promover actividades, produtos, serviços ou entidades de natureza comercial ou industrial.

3 - São ainda considerados jornalistas os cidadãos que, independentemente do exercício efectivo da profissão, tenham desempenhado a actividade jornalística em regime de ocupação principal, permanente e remunerada durante 10 anos seguidos ou 15 interpolados, desde que solicitem e mantenham actualizado o respectivo título profissional.

- Após a leitura, o/a professor/a convida os/as alunos/as a identificar, na definição, elementos caracterizadores da profissão de jornalista e a discutir, entre si, o seu significado.



Elementos caraterizadores da profissão de jornalista

1. Ocupação: “ocupação principal, permanente e remunerada” (Lei n.º 1/99, de 01 de Janeiro, Artigo 1.º, Ponto 1).
2. Função: “...exercem, com capacidade editorial funções de pesquisa, recolha, seleção e tratamento de factos, notícias ou opiniões, através de texto, imagem ou som, destinados a divulgação, com fins informativos” (Lei n.º 1/99, de 01 de Janeiro, Artigo 1.º, Ponto 1).
3. Órgão de comunicação Social: imprensa, agência noticiosa, rádio, televisão ou por qualquer outro meio eletrónico de difusão.
4. Carteira Profissional: documento habilitador para o exercício da profissão.
5. Incompatibilidades no exercício da profissão: “Não constitui atividade jornalística o exercício de funções referidas no número anterior quando desempenhadas ao serviço de publicações que visem predominantemente promover atividades, produtos, serviços ou entidades de natureza comercial ou industrial” (Lei n.º 1/99, de 01 de Janeiro, Artigo 1.º, Ponto 2).

- Na sequência do debate em torno dos elementos caraterizadores da profissão de jornalista, o/a professor/a dá a conhecer aos/às alunos/as que o jornalismo em Portugal só pode ser exercido mediante uma carteira profissional e convida os/as alunos/as a pesquisar no *website* da “Comissão da Carteira Profissional de Jornalista - CCPJ” (a entidade responsável por passar a carteira profissional), e a identificar os diferentes tipos de Carteira Profissional (Jornalista, Colaborador, Estagiário, Equiparado a Jornalista, Colaborador das Comunidades Portuguesas).



Comissão da Carteira Profissional de Jornalista. <https://www.ccpj.pt/Search?s=tipos+de+carteira+profissional>

- O/A professor/a informa os/as alunos/as que é possível verificar junto da Comissão da Carteira Profissional de Jornalista quem tem ou não a carteira profissional de jornalista. Sugere aos/às alunos/as que pesquisem e procurem identificar nomes conhecidos de jornalistas, quer a nível nacional quer a nível regional, e que verifiquem o seu registo público em <https://www.ccpj.pt/pt/profissionais-do-sector/>.

- O/A professor/a lança um último tópico para discussão e reflexão: as incompatibilidades na profissão de jornalista. Explica aos/às alunos/as que o jornalismo como uma profissão não pode realizar-se em acumulação com algumas outras atividades e propõe que consultem novamente o “Estatuto do Jornalista”, mais especificamente o artigo 3.º, para conhecimento das diversas situações de incompatibilidade.

- De seguida, incentiva à discussão sobre a razão da existência de incompatibilidades na profissão de jornalista, sugerindo como mote a leitura do ponto 11 do “Código Deontológico do Jornalista”: “O jornalista deve recusar funções, tarefas e benefícios suscetíveis de comprometer o seu estatuto de independência e a sua integridade profissional. O jornalista não deve valer-se da sua condição profissional para noticiar assuntos em que tenha interesse”.

➔ **Código Deontológico do Jornalista.** <https://jornalistas.eu/novo-codigo-deontologico/>

Conclusão

1. O/A professor/a confrontar as ideias formuladas em sala de aula acerca do que é ser jornalista com a ideia de que o jornalismo, em Portugal, é uma profissão regulada pela Lei.
2. Sublinha o facto de, quando alguém se apresenta como jornalista, dever apresentar a carteira profissional, sempre que solicitado, ou para verificação da veracidade das suas afirmações.

Recursos: Computador ou dispositivo com acesso à internet / Papel e caneta / Quadro / Código Deontológico do Jornalista. <https://jornalistas.eu/novo-codigo-deontologico/> Estatuto de Jornalista (Lei n.º 1/99, de 01 de Janeiro, Artigo 1.º - Versão atualizada. https://www.erc.pt/documentos/legislacaosite/Lei64_2007.pdf



Sugestões para a avaliação:

Satisfação com a atividade

Reflexão final em grupo em que os alunos possam fazer a sua apreciação da atividade.

Perceções dos alunos sobre as aprendizagens

Colocar, em grande grupo, questões sobre as aprendizagens. Exemplo:

- O que aprenderam de novo com esta atividade?
- Em que medida, aquilo que aprenderam irá influenciar o modo como veem os profissionais dos órgãos de comunicação social? E a imagem que tinham do que é ser jornalista?



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas
/ Pensamento crítico e pensamento criativo

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	Inglês (9.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e estilos de vida; meios de comunicação; eventos escolares e festividades.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	TIC (7.º ano)	Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação
	TIC (8.º ano)	Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i> .	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
	TIC (9.º ano)	Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia		Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	

3.º CICLO	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar a qualidade da informação recolhida.	Leitura Crítica: Representação.
SECUNDÁRIO			
Filosofia (11.º ano)	<p>Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião:</p> <p>2. Problemas éticos na criação da inteligência artificial.</p> <p>3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.</p>	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	
Inglês (10º ano)	<p>Áreas temáticas/situacionais:</p> <p>2. O Mundo Tecnológico: A inovação tecnológica e as mudanças sociais.</p> <p>3. Os <i>Media</i> e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética.</p>	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	





Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os Media”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Instituições e profissionais dos media”, “Importância e impacto dos media” e “Os media e a compreensão do mundo”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- No âmbito de atividades extracurriculares, como por exemplo clubes (clube de jornalismo) ou rádios escolares, pode ser proposto aos/às alunos/as a criação de documentos identificadores de membros do grupo (bilhetes de identificação) e a adoção de um pequeno código de conduta, etc.



Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”

(os conceitos de cidadania ativa, democracia representativa e democracia participativa; incentivar os/as alunos/as a pôr em prática esses mesmos conceitos).

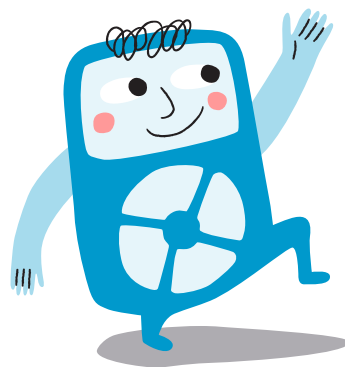


Atividade 3

Ética e deontologia dos jornalistas e dos *media*

Público-alvo: Alunos/as do 3.º ciclo do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 60 minutos



Objetivos de aprendizagem

Com a atividade proposta pretende-se que os/as alunos/as aprendam a:

- Consciencializar-se acerca do papel dos *media* e dos jornalistas na criação de opinião e do seu contributo para manter ou alterar a realidade.
- Perceber que as representações dos *media* envolvem decisões e processos de seleção e combinação que seguem determinados padrões.
- Reconhecer que as mensagens dos *media* veiculam ideologias e valores particulares.
- Reconhecer critérios de credibilidade e de profissionalismo nos *media*, tendo por referência o conceito de “Código Deontológico”.
- Compreender que a profissão de jornalista e o funcionamento dos *media* no tratamento da informação pautam-se por critérios e valores perante os quais os profissionais e os *media* têm de responder.
- Reconhecer a existência de normas e leis que regulam a ação dos *media*.
- Identificar diferentes tipos e instâncias de regulação, assim como os seus objetivos.
- Conhecer as possibilidades legais e vias de reclamação.
- Compreender a importância e o objetivo dos mecanismos de reclamação e intervenção.
- Consciencializar-se acerca do seu próprio comportamento enquanto audiência.
- Comunicar com meios de comunicação/instâncias reguladoras para expressar opiniões/reclamar direitos/denunciar situações.



Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3º ciclo: Português e TIC.

Ensino secundário: Português, Filosofia e Inglês.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/ Atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares/clubes, nomeadamente, clubes de jornalismo, rádios escolares e outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática.

Esta e as outras atividades deste módulo podem servir de base para projetos alargados a toda a comunidade escolar, a funcionar sob a coordenação de um/a professor/a. Não obstante os conteúdos estarem orientados para o 3º Ciclo do ensino básico e para o ensino secundário, as suas dimensões práticas podem ser trabalhadas noutros ciclos, incentivando os/as alunos/as a pautarem o seu trabalho por critérios de responsabilidade de publicação de conteúdos.

Tópicos-chave

Código Deontológico dos Jornalistas / Código de conduta dos *media*

Descrição da atividade

1. O/A professor/a questiona os/as alunos/as acerca do que consideram ser os deveres dos profissionais do jornalismo nas tarefas de recolha, seleção, tratamento e difusão da informação.

De seguida, introduz o conceito de Código Deontológico, enquanto documento definidor dos deveres profissionais de algumas profissões (médicos, advogados, veterinários, jornalistas...).

Finalmente, desafia os/as alunos/as a identificar os deveres dos profissionais da informação nos órgãos de comunicação social informativos, a partir do compromisso de respeito pelos valores éticos da profissão, com base na consulta e análise de três tipos de códigos deontológicos:

- a) internacional - Carta de Ética Mundial do Jornalista (disponível em língua inglesa, francesa, espanhola, árabe e farsi em <https://www.ifj.org/fr/qui/regles-et-politique/charte-mondiale-dethique-des-journalistes.html>)
- b) nacional: Código Deontológico do Jornalista (Portugal). <https://jornalistas.eu/novo-codigo-deontologico/>
- c) de um órgão de comunicação social.

Códigos de conduta de órgãos de comunicação social:

- Visão. <https://visao.sapo.pt/codigo-de-conduta/>
- Público. https://static.publico.pt/nos/livro_estilo/06-principios-n.html

2. O/A professor/a convida os/as alunos/as a agrupar os principais tópicos encontrados, de acordo com quatro categorias:

- a) deveres para com a informação (ex.: rigor, exatidão, separação dos factos das opiniões...);
- b) deveres para com as fontes de informação (ex.: respeito dos compromissos assumidos, identificar-se como jornalista, recorrer a meios legais/legais de recolha da informação...);
- c) deveres para com os sujeitos noticiados (ex.: presunção da inocência, não humilhar, não discriminar...);
- d) deveres para consigo próprio (ex.: não fazer coisas que violem a sua consciência).

Exemplos de estratégias para incentivar a discussão e a reflexão

- Levar os/as alunos/as a confrontar o que pensavam inicialmente serem os deveres dos jornalistas com o que está definido nos Códigos Deontológicos analisados.
- Promover a discussão entre os/as alunos/as sobre quais os grupos de valores que consideram mais importantes.

3. Tendo como objetivo mostrar que o público pode e como pode exigir o respeito pelos deveres profissionais dos jornalistas, o/a professor/a propõe, como última tarefa, a análise de pareceres do “Conselho Deontológico do Sindicato dos Jornalistas” sobre uma violação do dever profissional, tendo por base queixas efetuadas pelo público, disponíveis em: <https://jornalistas.eu/deontologico/deontologico-noticias/>



Pretende-se que, desta forma, os alunos/as analisem casos de queixas e os confrontem com as respetivas decisões acerca da violação dos deveres dos profissionais do jornalismo. O/A professor/a promove a discussão e a reflexão acerca da importância das reclamações públicas, como uma forma de exigir a responsabilidade social no jornalismo.

Conclusão

- O/A professor/a discute com os/as alunos/as a ideia de código deontológico, a partir dos trabalhos realizados em aula.
- O/A professor/a realça o conceito de deontologia como um contrato do jornalista para com o público, para com os sujeitos implicados nas notícias, para com a informação, para com os colegas de profissão e para consigo próprio.
- Finalmente, sublinha o direito de os cidadãos poderem exigir uma informação de qualidade, a partir do respeito das normas de deontologia e através da apresentação de queixas por violação do código deontológico, enquanto pacto de comunicação estabelecido com o público.

Recursos: Computador ou dispositivo com acesso à internet / Papel e caneta / Quadro

Sugestões para a avaliação:

Satisfação com a atividade

Reflexão final em grupo em que os alunos possam fazer a sua apreciação da atividade

Perceções dos alunos sobre as aprendizagens

Colocar, em grande grupo, questões sobre as aprendizagens. Exemplo:

- O que aprenderam de novo com esta atividade?
- Em que medida aquilo que aprenderam irá influenciar os vossos comportamentos futuros em termos de exigência de uma informação de qualidade?
- Em que medida aquilo que aprenderam poderá influenciar a vossa decisão de apresentação de queixas por violação do código deontológico?



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas / Pensamento crítico e pensamento criativo / Relacionamento interpessoal / Desenvolvimento pessoal e autonomia

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: biografia, textos de géneros jornalísticos de opinião (artigo de opinião, crítica), textos publicitários.	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Sintetizar a informação recebida pela tomada de notas das ideias-chave.</p> <p>Explicitar o sentido global de um texto.</p> <p>Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.</p>	
	Português (8.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: (auto)biografia, diário, memórias; reportagem, comentário; texto de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Compreender o(s) tema(s) e as ideias centrais do texto, relacionando as informações expressas com o contexto e com o objetivo (expor, informar, explicar, persuadir).</p> <p>Identificar temas, ideias principais, pontos de vista, causas e efeitos, factos e opiniões.</p> <p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões.</p>	



3.º CICLO	Português (9.º ano)	Elaborar textos de natureza argumentativa de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	Expressão Crítica: Representação.
		Identificar temas, ideias principais, pontos de vista, causas e efeitos, factos e opiniões. Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas. Expressar, de forma fundamentada, pontos de vista e apreciações críticas motivadas pelos textos lidos.	
	TIC (7.º ano)	Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação
	TIC (8.º ano)	Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i> .	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
	TIC (9.ºano)	Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Analisar a qualidade da informação recolhida.	Leitura Crítica: Representação.	
	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa online.	Competências Técnicas e Operacionais.	

3.º CICLO	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais.
SECUNDÁRIO			
Português (10.º ano)		Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade dos géneros seguintes: relato de viagem, exposição sobre um tema, apreciação crítica e cartoon.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Interpretar o sentido global do texto e a intencionalidade comunicativa com base em inferências devidamente justificadas. Fazer exposições orais para apresentação de leituras (apreciação crítica de obras, partes de obras ou textos com temas relevantes), de sínteses e de temas escolhidos autonomamente ou requeridos por outros.	
Português (11.º ano)		Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros seguintes: discurso político, apreciação crítica e artigo de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Fazer exposições orais para apresentação de temas, de opiniões e de apreciações críticas (de debate, de filme, de peça de teatro, de livro, de exposição ou outra manifestação cultural).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Interpretar o texto, com especificação do sentido global e da intencionalidade comunicativa.	



Português (12.º ano)	Ler, em suportes variados, textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros apreciação crítica e artigo de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
	Interpretar o texto, com especificação do sentido global e da intencionalidade comunicativa. Participar construtivamente em debates em que se explicita e justifique pontos de vista e opiniões, se considerem pontos de vista contrários e se reformulem posições.	
Filosofia (10.º ano)	Temas/problemas do mundo contemporâneo: 5. Fundamento ético e político de direitos humanos universais 8. Cidadania e participação política. 9. Os limites entre o público e privado.	Leitura Crítica: Representação. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
Filosofia (11.º ano)	Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião: 2. Problemas éticos na criação da inteligência artificial. 3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
Inglês (10º ano)	Áreas temáticas/situacionais: 2. O Mundo Tecnológico: A inovação tecnológica e as mudanças sociais. 3. Os <i>Media</i> e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética. 4. Os Jovens na Era Global: Os jovens de hoje e do futuro	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Instituições e profissionais dos *media*”, “Importância e impacto dos *media*” e “Os *media* e a compreensão do mundo”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Convidar os/as alunos/as a identificar e descrever uma experiência na sua utilização dos *media* que os deixou desconfortáveis, por parecer que houve violação do código deontológico do jornalista ou do código de conduta de um órgão de comunicação social. De seguida, propor que os/as alunos/as elaborem um texto para apresentação de uma queixa ao “Conselho Deontológico do Sindicato dos Jornalistas”, sobre a violação do dever profissional que relataram.
- No âmbito de atividades extracurriculares, como por exemplo clubes (clube de jornalismo) ou rádios escolares, pode ser proposto aos/às alunos/as a criação de códigos de conduta em função dos objetivos informativos pretendidos, a partir da análise de vários códigos deontológicos profissionais dos jornalistas ou das empresas jornalísticas.



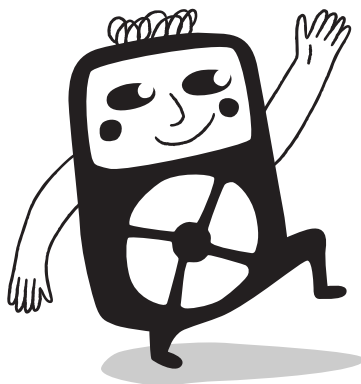
Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(civis e políticos, económicos, sociais e culturais e de solidariedade).

2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”

(os conceitos de cidadania ativa, democracia representativa e democracia participativa; incentivar os/as alunos/as a pôr em prática esses mesmos conceitos).



Atividade 4

Sinergia e concentração mediática



Público-alvo: Alunos/as do ensino secundário

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Aprofundar conhecimentos sobre propriedade dos *media* (empresas, grupos económicos).
- Consciencializar-se acerca das relações entre meios.
- Compreender o conceito de sinergia.
- Distinguir diferentes tipos de sinergia: sinergias técnicas, funcionais, técnico-produtivas, comerciais, financeiras, humanas, simbólicas, etc.
- Perceber o efeito da sinergia no crescimento e na concentração de empresas de *media*.
- Refletir sobre os efeitos da concentração empresarial de *media* informativos na redução da diversidade e do pluralismo da informação disponível ao público.
- Analisar o impacto das sinergias digitais nas formas de organização dos *media* e do trabalho das redações dos *media* informativos.
- Conhecer normas e leis que regulam a ação dos *media*.
- Compreender os objetivos da regulação.
- Conhecer instâncias reguladoras da ação dos *media*.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

Ensino secundário: Português, Filosofia e Inglês.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/Atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares/clubes, nomeadamente, clubes de jornalismo, rádios escolares e outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática. Esta atividade pode servir de base para projetos alargados a toda a comunidade escolar, a funcionar sob a coordenação de um/a professor/a. Este/a pode suscitar abordagens interdisciplinares, nomeadamente envolvendo as disciplinas de economia, de línguas e outras que envolvam as tecnologias.

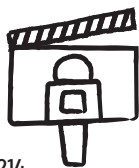
Tópicos-chave

Sinergia / Sinergias digitais / Concentração empresarial / Multimédia / Multiplataforma / Diversidade e pluralismo dos *media* informativos / Regulação

Descrição da atividade

Com esta atividade, pretende-se que os/as alunos/as compreendam como as sinergias das tecnologias digitais alteraram o modo de produção de conteúdos informativos e como esta alteração promoveu a concentração das empresas de *media*, através de fusões e aquisições. Sugere-se uma abordagem crítica desses processos de fusão e aquisição nos *media* informativos, atendendo aos riscos que podem significar para a pluralidade e a diversidade da informação.

1. O/A professor/a pode começar por perguntar aos /às alunos/as o que entendem por sinergia. A partir das respostas obtidas, o/a professor/a explica aos/às alunos/as o conceito de sinergia: “o conceito de sinergia foi introduzido por Igor Ansoff, no seu livro *Corporate Startegy*, publicado em 1965. O conceito é aplicado quando se prova que a produção de duas empresas é superior à obtida quando elas estão separadas. Neste sentido existe sinergia quando $1+1$ é superior a 2. Quanto maior for essa diferença, maior a sinergia produzida e maior a apetência para realizar aquisições e fusões entre empresas”.
2. De seguida, o/a professor/a convida os/as alunos/as a pensar em diferentes tipos de sinergias, procurando dar e pedir exemplos: técnicas, funcionais, técnico-produtivas, comerciais, financeiras, humanas, simbólicas, etc.



Exemplo de uma tentativa de criar uma sinergia simbólica

O grupo Volkswagen adquiriu no passado várias empresas automóveis europeias (ex. Skoda, Seat), evidenciando, na publicidade destas marcas, que elas faziam parte do “Grupo Volkswagen”. Que imagem o grupo pretendia transmitir ao público?

3. No momento seguinte, o/a professor sugere aos/as alunos que tentem aplicar este exemplo às empresas de *media*, e sugere a exploração de casos concretos ou fictícios. O/A professor/a pode apresentar alguns exemplos e também questionar os /as alunos/as acerca de outros exemplos de que já tenham ouvido falar.

Exemplos:

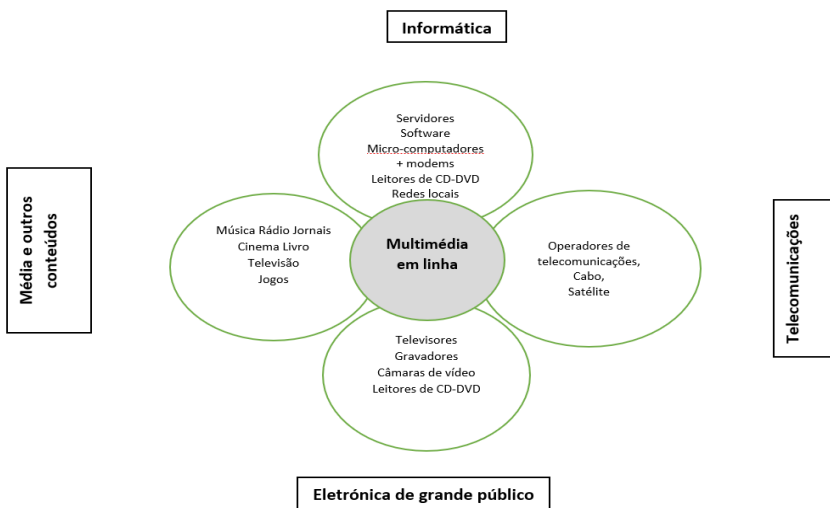
- o jornal Público compra uma outra empresa de informação (um jornal local de grande expressão). Que tipos de sinergias podem ser criadas entre as duas empresas (imagem de marca, partilha de informação, usos de jornalistas locais para chegar mais depressa a acontecimentos na região, uso da rede de distribuição local, possibilidade de aumentar a publicidade).

- uma grande empresa produtora de filmes pretende comprar uma empresa de distribuição de fibra ótica. Que objetivos e implicações poderá ter esta compra?

4. A partir do último exemplo, o/a professor/a direciona a discussão para o efeito de aceleração destas sinergias, associado à digitalização tecnológica no campo dos *media*.

Esta abordagem pode ser iniciada com base no quadro conceptual apresentado na Figura 1.

Figura 1. Digitalização e sinergias (Balle, 1997, p. 167)



O/A professor/a promove a análise da figura pelos/as alunos/as, dizendo algo como: “A figura demonstra como as tecnologias de informação e de comunicação analógicas, que estavam separadas, passaram a dialogar entre si, suscitando o interesse das empresas em procurarem explorar novas sinergias. A digitalização permitiu, por exemplo, a fácil transmissão de filmes por redes de cabo, transformando os lares em microssalas de cinema, respondendo ao interesse particular dos diferentes públicos.



onLine

Exemplos para suscitar a reflexão

- As antigas tecnologias de comunicação e informação não dialogavam entre si através de uma linguagem comum: um aparelho fotográfico não captava imagem em movimento; a imagem de um vídeo não era facilmente transponível, com qualidade, para o impresso; o mesmo acontecendo com o texto e o som.
- O *smartphone* constitui um exemplo de um *medium* que reúne as capacidades de trabalhar o texto, o som, a imagem, transmitir informação, ou ligar um eletrodoméstico em casa, encerrando no seu seio todo um conjunto de funcionalidades que no passado estavam separadas, e careciam de tecnologias próprias de processamento.
- Um jornalista que vai fazer a cobertura de um acontecimento pode produzir conteúdos de texto, fotografia, imagem em movimento e som e editá-los a partir do seu computador com recursos relativamente baratos, o que evidencia sinergias produtivas na recolha da informação.

5. O/A professor/a promove um debate em torno dos efeitos e implicações da digitalização e das sinergias entre empresas de *media*, podendo realçar que, por um lado, as novas formas de produção daí resultantes potenciam o aparecimento de *micromedia* informativos, mas, por outro lado, potenciam a criação dos grandes *media* de informação.

Como mote para a discussão e a reflexão, o/a professor/ sugere aos alunos que, em pequenos grupos, façam uma leitura crítica da Deliberação da Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC) - ERC/2017/217 (Parecer) da ERC sobre o interesse da Meo na compra do Grupo *Media Capital SGPS S.A* (<https://goo.by/XP6in>) e identifiquem: 1) os eventuais interesses sinérgicos de tal aquisição; 2) os motivos da falta de consenso para que tal aquisição se realizasse, explicitando-os num texto escrito breve.



6. Os grupos apresentam as suas conclusões e refletem em grande grupo sobre as mesmas.

Recursos: Computador ou dispositivo com acesso à internet / Papel e caneta / Quadro / Jornais impressos / Smartphones / Deliberação ERC/2017/217 (Parecer). Parecer sobre uma operação de concentração relativa à aquisição do controlo exclusivo do Grupo Media Capital, SGPS, S.A. pela MEO – Serviços de Telecomunicações e Multimedia, S.A.

<https://goo.by/XP6in>



Sugestões para a avaliação: O/A professor/a pode propor aos/às alunos/as um exercício de um estudo económico comparativo de um programa de comunicação acerca de uma atividade escolar realizado através de um meio impresso e de um meio digital, procurando evidenciar, por exemplo, 1) diferenças de custos financeiros; 2) número de pessoas que recebem a informação; 3) impacto ambiental; 4) redução de recursos humanos envolvidos no processo de produção e distribuição da informação.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

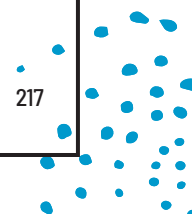
Linguagem e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas / Pensamento crítico e pensamento criativo



onLine

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

	Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
SECUNDÁRIO		
Português (10.º ano)	Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade dos géneros seguintes: relato de viagem, exposição sobre um tema, apreciação crítica e <i>cartoon</i> .	Leitura Crítica: Linguagens.
	Interpretar textos orais dos géneros reportagem e documentário, evidenciando perspetiva crítica e criativa.	Leitura Crítica: Representação.
	Escrever sínteses, exposições sobre um tema e apreciações críticas, respeitando as marcas de género. Fazer exposições orais para apresentação de leituras (apreciação crítica de obras, partes de obras ou textos com temas relevantes), de sínteses e de temas escolhidos autonomamente ou requeridos por outros.	



Português (11.º ano)	Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros seguintes: discurso político, apreciação crítica e artigo de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
	Fazer exposições orais para apresentação de temas, de opiniões e de apreciações críticas (de debate, de filme, de peça de teatro, de livro, de exposição ou outra manifestação cultural).	Expressão Crítica: Representação.
	Interpretar textos orais dos géneros exposição sobre um tema, discurso político e debate, evidenciando perspetiva crítica e criativa. Escrever textos de opinião, apreciações críticas e exposições sobre um tema.	
Português (12.º ano)	Ler, em suportes variados, textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros apreciação crítica e artigo de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
	Escrever textos de opinião, apreciações críticas, exposições sobre um tema. Participar construtivamente em debates em que se explicita e justifique pontos de vista e opiniões, se considerem pontos de vista contrários e se reformulem posições.	
Filosofia (10.º ano)	Temas/problemas do mundo contemporâneo: 3. Responsabilidade ambiental 8. Cidadania e participação política 9. Os limites entre o público e privado	
Filosofia (11.º ano)	Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião: 2. Problemas éticos na criação da inteligência artificial. 3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



Inglês (10º ano)	Áreas temáticas/situacionais: 2. O Mundo Tecnológico: A inovação tecnológica e as mudanças sociais. 3. Os <i>Media</i> e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
------------------	---	---

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- O/A professor/a forma equipas de trabalho para sugerirem propostas de criação de projetos escolares em parceria com os *media* locais, procurando identificar iniciativas conjuntas que possam criar sinergias (técnicas, simbólicas, produtivas, formativas) entre as duas instituições.
- O/A professor/a sugere a realização de uma pesquisa para identificar, ao nível regional, casos em que a informação local esteja dependente de um único meio de comunicação social e promove o debate em torno desses casos.
- Realização de uma visita a um jornal, no âmbito da qual os/as alunos/as possam confrontar os custos da recolha, produção e distribuição da sua edição em papel e *online*. Prestar atenção aos custos dos conteúdos em papel, nomeadamente no que se refere à impressão e distribuição (e.g., correio, meios de transporte, postos de venda, recolha das sobras, armazenamento das sobras).
- Realização de uma visita a uma gráfica e reflexão sobre a forma de produção de um cartaz, de um panfleto ou outro material, e a complexidade que o trabalho impresso implica na sua conceção (*design*), impressão e distribuição, por contraposição com a comunicação do mesmo conteúdo do cartaz através das redes sociais e da internet. Fazer um balanço crítico das vantagens e desvantagens.
- Selecionar um exemplo de um *medium* local, nacional ou internacional, conforme se considerar mais adequado, e examinar como se deu o seu crescimento a partir do núcleo inicial da sua especialização (por exemplo o jornal impresso de informação geral) para outras áreas (revistas impressas especializadas, rádio televisão, etc.). Refletir sobre como, a partir dos anos 80 e 90 do século XX, a vulgarização das tecnologias digitais se desenvolveu concomitantemente com a concentração dos *media*.
- Análise de um organograma de uma grande corporação internacional ou nacional de *media*, para entender a quantidade de conteúdos e marcas que alberga no seu interior.



onLine

Exemplos

- Disney-Visão geral: <https://thewaltdisneycompany.eu/about-us/>
- Disney - Organograma: <https://goo.by/r5iqB>
- Impresa: <https://www.impresa.pt/pt/apresentacao-do-grupo/as-nossas-marcas>
- Impresa - organograma: <https://goo.by/GAiJ3>

Esta tarefa pode ser complementada pela análise da história das empresas, no sentido de verificar qual a política que as mesmas seguiram em termos de fusões e aquisições, com vista a produzirem sinergias, e como essas sinergias foram potenciadas pela digitalização tecnológica.

Exemplos

- Disney: <https://d23.com/disney-history/>
 - Impresa: <https://www.impresa.pt/pt/apresentacao-do-grupo>
- Realização de uma atividade em que os/as alunos/as possam vivenciar o impacto que o digital teve nas formas de produção de conteúdos e de organização dos *media*. Propõe-se aos/as alunos/as o tratamento informativo de um assunto da escola (sugere-se um acontecimento relativamente simples onde existam elementos de factualidade ou a possibilidade de entrevistar pessoas que permitam a recolha de imagens e sons).

Os/As alunos/as devem tratar a informação numa lógica de aproveitamento de sinergias em registos multiplataforma: texto, som e audiovisual (por exemplo, a partir dos dados recolhidos por uma câmara de um *Smartphone*, produzir conteúdos audiovisuais (texto e som) e prepará-los para serem transmitidos separadamente numa plataforma multimédia. Refletir sobre as vantagens trazidas pelo digital na recolha de conteúdos, e para o seu aproveitamento multimédia e multiplataforma, bem como acerca do tempo de trabalho que cada aluno/a precisou e das implicações que isto pode ter na realização de outras notícias, de outras reportagens ou de outras entrevistas.



Esta atividade poderá ser facilitada se existirem trabalhos em curso por parte dos alunos/as no domínio de um projeto de comunicação da escola (jornal de parede, rádio, multimédia).

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Educação ambiental”

(Ambiente e Cidadania. Quais os efeitos da produção digital, em termos de redução do impacto ambiental da atividade dos *media*? Qual o impacto do denominado lixo informático?).

1.º Grupo: Domínio “Desenvolvimento sustentável”.

2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”

(cidadania ativa, democracia representativa e democracia participativa).

3.º Grupo: Domínio “Empreendedorismo”

(criação de projetos em parceria, capazes de gerar sinergias entre empresas, associações da sociedade civil ou instituições regionais).





Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

Referências

- Ansoff, I. (1965). *Corporate strategy*. McGraw-Hill.
- Balle, F. (1997). *Médias et sociétés – De Gutenberg à l’Internet*. Montchrestien.
- Beck, U., Giddens, A., & Lasch, S. (2000). *Modernização reflexiva – Política, tradição e estética no mundo moderno*. Celta.
- Camponez, C. (2011). A auto-regulação frustrada dos jornalistas portugueses. Almedina.
- Camponez, C., & Miranda, J. (2022). Repensar o modelo regulador para a pólis dos media: Da correção à corresponsabilização - Por uma cidadania mediática. *Estudos em Comunicação*, 44, 12-26. <https://doi.org/10.25768/1646-4979n34-02>
- Carvalho, A. A. (2022). *A regulação da comunicação social – A experiência portuguesa*. Almedina
- Castells, M. (2008). The new public sphere: Global civil society, communication networks, and global governance. *ANNALS – AAPSS* 616, 78-93.
- Conselho Regulador da Entidade Reguladora para a Comunicação Social. (2015). Deliberação 202/2015 (OUT). Estudo Novos Media – Sobre a redefinição da noção de órgão de comunicação social. ERC-Entidade Reguladora para a Comunicação Social. <https://www.erc.pt/download.php?fd=8597&l=pt&key=a43ebcfcd2d9dacad5185427746514e4ad>
- Entidade Reguladora Para a Comunicação Social. (2019). *A desinformação – Contexto europeu e nacional (Contributo da ERC para o debate na Assembleia da República)*. ERC-Entidade Reguladora para a Comunicação Social. <https://www.erc.pt/pt/estudos/media-imprensa-radio-tv/-estudo-a-desinformacao-contexto-europeu-e-nacional/>
- Entidade Reguladora Para a Comunicação Social. (2017). *Deliberação ERC/2017/217 (Parecer). Parecer sobre uma operação de concentração relativa à aquisição do controlo exclusivo do Grupo Media Capital, SGPS, S.A. pela MEO – Serviços de Telecomunicações e Multimedia, S.A.* <https://goo.by/XP6in>
- Moreira, V. (2003). *Administração autónoma e associações públicas*. Coimbra Editora.
- Zelizer, B. (2000). Os jornalistas enquanto comunidade interpretativa. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 27, 33-61.



Outras fontes relevantes

Carta de Ética Mundial do Jornalista. <https://www.ifj.org/fr/qui/regles-et-politique/charte-mondiale-dethique-des-journalistes.html>

Código Deontológico do Jornalista. <https://jornalistas.eu/novo-codigo-deontologico/>

Entidade Reguladora Para a Comunicação Social. Pareceres e relatórios da Entidade Reguladora para a Comunicação Social sobre a concentração, a pluralidade e a diversidade dos *media* informativos. <https://www.erc.pt/pt/>

Estatuto de Jornalista (Lei n.º 1/99, de 01 de Janeiro, Artigo 1.º - Versão atualizada. https://www.erc.pt/documentos/legislacao/Lei64_2007.pdf

Estudos sobre o tema dos desertos de notícias, tais como o seguinte Relatório: <https://goo.by/UW96A>

Relatório sobre a concentração dos *media* em Portugal. <https://goo.by/fANPu>

Trabalhos realizados sobre os grandes grupos de *media* em Portugal. Sugere-se, como exemplo, a consulta do trabalho realizado pela *Meios e Publicidade*:

<https://www.meiosepublicidade.pt/wp-content/uploads/2021/04/mapa-2021-v2-lr.pdf>

Matos, J. N., & Baptista, C. (Eds.). (2017). *A crise do jornalismo em Portugal*. Deriva, Le Monde Diplomatique.

Matos, J. N., Subtil, F., & Baptista, C. (Eds.). (2021). *Os três D dos media – Desigualdade, desprofissionalização e desinformação*. Outro Modo.

MÓDULO VI

OPORTUNIDADES E RISCOS






MÓDULO VI

OPORTUNIDADES E RISCOS

INTRODUÇÃO

A rápida evolução da tecnologia tem vindo a traduzir-se numa crescente incorporação dos *media* digitais no quotidiano dos cidadãos, nas mais diversas esferas de atividade, como o trabalho, o lazer, a educação e a vida familiar. Entre as crianças e os jovens, o uso dos *media* é particularmente expressivo, e tende a iniciar-se cada vez mais cedo, na infância. As crianças e os jovens recorrem aos *media* digitais para pesquisar e aceder a informação, para estudar e realizar trabalhos escolares, para comunicar e interagir com os pares, para criar e partilhar conteúdos e para atividades de lazer como ouvir música, assistir a vídeos, jogar videojogos, entre outras. Sendo a mobilidade uma das propriedades mais marcantes dos *media* digitais na atualidade, o uso precoce dos ecrãs acontece crescentemente sem limites espaciais e contextuais, através dos dispositivos móveis, como os *tablets*, e muito especialmente os *smartphones*, que acompanham os mais novos no bolso para onde quer que eles vão. Esta presença constante dos dispositivos móveis conectados à internet contém inúmeras potencialidades que podem ser rentabilizadas para promover a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças e dos jovens em múltiplos domínios (cognitivo, emocional, moral, social). No entanto, essa omnipresença móvel e muitas vezes distante do olhar dos adultos traz consigo, igualmente, potenciais riscos, que as crianças e os jovens precisam de aprender a reconhecer e a prevenir/enfrentar. São estes os desafios que os *media* digitais colocam hoje aos educadores (pais, professores,



etc.), e que se pretende abordar no presente módulo, tendo como objetivo último promover um uso dos *media* digitais pelas crianças e pelos jovens que lhes permita usufruir das oportunidades que os mesmos oferecem e minimizar os potenciais riscos.

OBJETIVOS GERAIS DO MÓDULO

- Promover a compreensão do impacto dos *media* digitais, dos seus principais benefícios e dos riscos associados ao seu uso.
- Sensibilizar para as características específicas da comunicação realizada através dos ecrãs, e para a necessidade de as ter em consideração, enquanto participantes na comunicação, como recetores, produtores e observadores.
- Promover competências de análise, interpretação e questionamento crítico das mensagens e conteúdos veiculados nos e pelos *media* digitais;
- Desenvolver competências de expressão crítica, que se traduzam numa utilização dos *media* segura, responsável e orientada por princípios éticos.

BREVE ENQUADRAMENTO

Na atualidade, as crianças e os jovens fluem incessantemente entre o mundo *offline* e o mundo *online*, em contextos que, por mais diversos que sejam, apelam crescentemente ao diálogo entre esses dois mundos e ao desenvolvimento de competências que permitam traduzir esse diálogo em benefícios individuais e sociais.


Entre os múltiplos benefícios dos *media* digitais, é de realçar a possibilidade que oferecem de aceder a infindáveis fontes de informação, sobre as mais diversas temáticas (Matos, 2012, 2016). Esta possibilidade pode ser particularmente útil quando mobilizada em contextos de educação e formação, nomeadamente na escola. As bibliotecas digitais, as bases bibliográficas, bem como quaisquer outras fontes, mesmo não tendo sido criadas com a finalidade de educar, podem ser utilizadas pelos professores como recursos educativos.



Além da facilitação do acesso a informação, a evolução da tecnologia veio multiplicar as oportunidades e os espaços e tempos de comunicação, sendo a atividade de comunicação na internet referida pelas crianças e pelos jovens como uma das mais frequentes atividades realizadas *online* (Ponte & Batista, 2019; Smahel, 2020). Com efeito, os *media* desempenham atualmente um papel fundamental na comunicação e na interação que as crianças e os jovens estabelecem com familiares, amigos e colegas. Com a entrada na adolescência, os *media* ganham protagonismo, assumindo-se como uma interface de crescente relevância no relacionamento com o grupo de pares, permitindo a autoexpressão, a criação de novas relações ou a manutenção das existentes, a exploração do mundo e da própria identidade (Jäger et al., 2012).

A evolução da tecnologia digital trouxe igualmente consigo uma das mais significativas transformações na relação entre as audiências e os *media*, desde o aparecimento dos primeiros meios de comunicação eletrônicos, que reside na possibilidade de os cidadãos, além de recetores, serem eles próprios criadores de conteúdos e participantes na comunicação, o que é visível na partilha diária de mensagens e produções individuais, que se disseminam através das plataformas de vídeos, aplicações de mensagens instantâneas (*WhatsApp*) e redes sociais. Esta oportunidade para a comunicação e para a criação e partilha de conteúdos pode ser particularmente útil em contexto educativo, onde os/as alunos/as, através de atividades de produção e disseminação, têm a oportunidade de planear e experienciar os processos de produção, de elaborar mensagens e textos mediáticos, adotando e combinando diferentes linguagens (som, imagem, texto), em função do público alvo a quem pretendem dirigir-se (Borges & Barbosa, 2019; Buckingham, 2007; Pérez-Rodríguez et al., 2021; Taddeo et al., 2022).

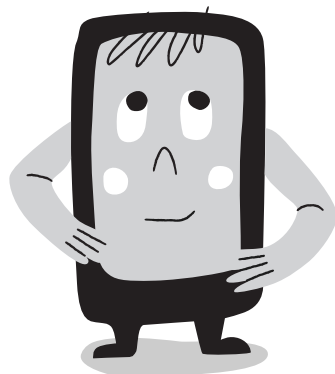
É importante realçar, ainda, o papel dos *media* digitais enquanto fonte infindável de entretenimento (ouvir música, assistir a vídeos, jogar videojogos) para as crianças e para os jovens, sendo esta, a par da comunicação, uma das atividades que referem realizar com mais frequência através da internet (Ponte & Batista, 2019; Smahel, 2020).



Se estes diferentes usos sociais e educativos dos *media* digitais se afiguram promissores, a verdade é que envolvem, igualmente, múltiplos riscos (Pérez-Rodríguez et al., 2021).

A ubiquidade, a atratividade e a interatividade que caracterizam os *media* na atualidade convergem num apelo constante à atenção dos utilizadores, ocupando progressivamente tempos e espaços que anteriormente eram dedicados a outras atividades e à comunicação face a face, traduzindo-se, com frequência, num uso excessivo, desde muito cedo, na vida das crianças. Um uso excessivo poderá ter implicações em diferentes domínios, fundamentais para o seu desenvolvimento equilibrado e saudável, nomeadamente ao nível do tempo e da qualidade do sono, da disposição para o convívio presencial e para atividades que envolvam movimento em espaços exteriores. O fluxo contínuo de mensagens, o *upload* e o encaminhamento permanente de imagens e de vídeos, as notificações associadas a novas ou atualizadas aplicações concorrem para capturar a atenção dos utilizadores de todas as idades, constituindo-se facilmente como fatores de distratibilidade e de sobreativação, que tornam mais difícil a atenção, a espera, a persistência numa mesma tarefa, a concentração e, consequentemente, a aprendizagem (Demurget, 2021; Dias & Brito, 2021; Halpern, 2020; Patrão, 2019).

As próprias características da comunicação mediada pelos ecrãs estão associadas a potenciais riscos para as crianças e para os jovens (Boyd, 2015). A possibilidade de anonimato e a sensação de invisibilidade que os ecrãs proporcionam podem ter um efeito de desinibição que, associado à dificuldade de ver e perceber o impacto que uma mensagem ou uma ação tem no destinatário favorece comportamentos que podem prejudicar o outro e, mesmo, ter implicações negativas na vida presente e/ou futura de quem comunica e de quem recebe a mensagem. O facto de os conteúdos




partilhados *online* persistirem no ciberespaço, independentemente da vontade de quem os publica e de serem para sempre pesquisáveis e acessíveis a audiências que não são visíveis nem mensuráveis constitui igualmente um fator de risco associado à comunicação *online*, que merece ser abordado com as crianças e os jovens, tendo como objetivo um uso mais informado das potencialidades dos *media* digitais (Matos, 2017).

Interessa, assim, consciencializar para a importância de preservar a privacidade *online* e para as implicações da partilha de dados pessoais. Tal como no espaço *offline*, as crianças e os jovens ao interagirem *online* ficam suscetíveis ao contacto com pessoas mal-intencionadas, a tentativas de persuasão para encontros com pessoas desconhecidas, que contactaram apenas através da internet, a serem alvo de tentativas de fraude, de agressões (como o *cyberbullying*), de *sexting*, entre outras situações prejudiciais.

Além dos riscos associados à interação *online*, importa referir que os *media* digitais, ao permitirem o acesso a uma infindável quantidade e diversidade de conteúdos, possibilitam igualmente o acesso das crianças e dos jovens a conteúdos indesejáveis e/ou inadequados em termos étários, tais como conteúdos violentos, de natureza sexual, de apelo à discriminação de indivíduos ou grupos, ou a comportamentos autolesivos. Possibilitam, ainda, o contacto com conteúdos de natureza comercial e publicitária, bem como com propaganda (ideológica, política, etc.), que através da análise computacional dos dados pessoais dos utilizadores são personalizados no sentido de se tornarem mais eficazes em termos de persuasão.

Sexting – enviar ou receber mensagens ou imagens de cariz sexual.

O ***cyberbullying*** é uma nova forma de *bullying*, perpetrada através de meios eletrónicos ou digitais de comunicação.



Face a este amplo leque de oportunidades e de riscos, interessa identificar e compreender as variáveis que poderão favorecer um uso dos *media* digitais pelas crianças e pelos jovens que lhes permita usufruir dos seus benefícios e capacitá-los para reduzir as situações de risco. Ora estas oportunidades e estes riscos não são inerentes à tecnologia, antes dependem dos hábitos de uso da mesma, dos contextos de uso e das competências de literacia digital e mediática. Este facto oferece uma enorme janela de oportunidades, dado que os hábitos de uso, os contextos e as competências de literacia digital e mediática constituem variáveis em que é possível intervir.

Os contextos assumem uma importância especial, na medida em que a investigação tem vindo a demonstrar que o acompanhamento e a supervisão dos usos dos *media* pelas crianças e pelos jovens têm um efeito moderador significativo da sua influência. Ou seja, a mediação da relação que as crianças e os jovens estabelecem com os *media* por parte de alguém (adultos como pais, professores ou irmãos mais velhos), quando exercida com intencionalidade, tem revelado benefícios, nomeadamente ao nível da promoção da aprendizagem recorrendo aos *media* e da prevenção dos riscos associados ao seu uso (Martens & Hobbs, 2015).

A educação para os *media*, ao promover as competências técnicas e operacionais de uso dos *media*, as competências de leitura crítica, ou seja, de análise, interpretação e avaliação dos *media* e dos textos mediáticos, bem como as competências de expressão crítica, isto é, de criação de conteúdos, de comunicação e de participação nos e através dos *media*, revela-se de extrema importância, contribuindo para uma utilização dos *media* responsável, assente em princípios éticos, eficaz face aos objetivos que se pretende alcançar e segura em termos individuais e sociais.

Este módulo apresenta quatro atividades que visam, precisamente, sensibilizar os alunos para a importância de um uso consciente, atento e informado dos *media* digitais, permitindo que aprofundem o seu conhecimento sobre as suas funcionalidades e o modo como as mesmas podem ser rentabilizadas em seu



benefício. Pretende-se, ainda, que reflitam sobre as especificidades da comunicação que ocorre através dos ecrãs e sejam capazes de autorregular os seus hábitos de uso de modo a prevenir potenciais riscos a ela associados.


Na primeira atividade – **Navegar em segurança, é preciso!** -, os/as alunos/as são convidados/as a refletir sobre a presença e o impacto dos *media* digitais e da internet na sua vida quotidiana, sobre os seus principais benefícios e riscos. Para promover a reflexão recorre-se ao visionamento e análise de um vídeo alusivo ao tema e favorece-se a partilha de ideias e de perspectivas. Os/As alunos/as têm, desta forma, a oportunidade de aprofundar o seu conhecimento sobre as funcionalidades da internet, acerca de situações desagradáveis e prejudiciais que podem ocorrer quando navegam *online*, assim como de desenhar, em conjunto, estratégias que permitam evitar os riscos identificados.

A segunda atividade – **Dilemas digitais** – permite que os/as alunos/as analisem e descrevam exemplos de casos que representam dilemas digitais, isto é, situações que ocorrem *online* e os/as incomodam, deixam desconfortáveis, ou inseguros/as sobre qual o melhor comportamento a adotar. Os/As alunos/as são convidados/as a refletir sobre os sentimentos das pessoas envolvidas, as possíveis consequências das situações analisadas e a pesquisar informação que auxilie na definição de estratégias adequadas para lidar com os dilemas digitais analisados.

Com a terceira atividade - **Quando comunico *online*** -, pretende-se que os/as alunos/as se familiarizem com as características da comunicação

realizada através dos ecrãs e as diferenças que apresenta relativamente à comunicação face a face, de modo a que sejam capazes de adaptar os seus comportamentos de comunicação e de interação atendendo às mesmas. Estas características são objeto de análise na turma, sendo os/as alunos/as aconselhados/as a pesquisar em páginas e em documentos disponíveis na internet





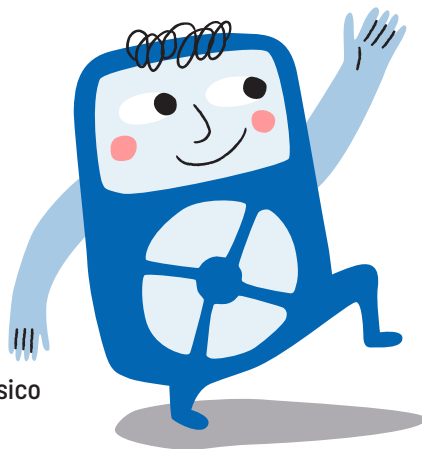
para clarificação de conceitos e de dúvidas. É promovida a reflexão sobre as vantagens e os riscos associados às características da comunicação mediada pelos ecrãs, e sobre os cuidados que se deve ter para rentabilizar as vantagens e reduzir os riscos.

Na quarta atividade – **A privacidade é um direito meu e teu** – pretende-se promover a discussão dos/das alunos/as em torno do tema da privacidade e da partilha de dados pessoais. Através da consulta de documentos orientadores sobre os direitos da criança no ambiente digital e do visionamento e análise de um vídeo sobre o tema, os/as alunos/as são incentivados/as a adotar comportamentos de utilização de ferramentas e aplicações digitais, e de navegação na internet, seguras e eticamente responsáveis.



Atividade 1

Navegar em segurança, é preciso!



Público-alvo: Alunos dos 1.º, 2.º e 3.º ciclos do ensino básico

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Refletir sobre a presença e o impacto dos *media* digitais e da internet, os seus principais benefícios e os riscos associados ao seu uso.
- Compreender a necessidade de práticas seguras e responsáveis na utilização da internet para comunicar e participar.
- Consciencializar-se acerca do seu próprio comportamento enquanto recetor e produtor de mensagens e conteúdos.
- Identificar e avaliar criticamente conteúdos e comportamentos indesejáveis e prejudiciais.
- Identificar e compreender estratégias para um uso seguro, crítico e responsável da internet.
- Elaborar, de forma colaborativa, documentos audiovisuais/multimédia, com recurso a linguagens e tecnologias adaptados aos objetivos e à audiência visada.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

1.º ciclo: Estudo do Meio e TIC.

2.º ciclo: Português e TIC.

3.º ciclo: Português, TIC e Inglês.

Outras componentes curriculares e não curriculares

1.º ciclo: Português e Cidadania e desenvolvimento. **2.º ciclo e 3.º ciclos:** Cidadania e desenvolvimento. Projetos/Clubes/atividades desenvolvidos pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Depois de adaptada, a atividade pode ser implementada no ensino secundário, por exemplo nas disciplinas de Inglês (“Os *Media* e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética”, 10.º ano; “Um Mundo de Muitas Culturas: A diversidade de culturas de expressão inglesa; A sociedade multicultural, movimentos e organizações de ação social e voluntariado”, 11.º ano), de Filosofia (Temas/problemas do mundo contemporâneo, 10.º ano; Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião, 11.º ano).

Tópicos-chave

Media digitais / Práticas mediáticas / Navegar *online* em segurança / Oportunidades e riscos

Descrição da atividade

1. Levanta-te ou senta-te

- Para introduzir o tema, o/a professor/a explica que irão falar sobre os *media* e pergunta aos/às alunos/as se usaram algum meio de comunicação (rádio, TV, telemóvel, internet, redes sociais, etc.) desde que acordaram até à hora de início da aula (o período indicado aos alunos pode ser adaptado de acordo com o horário da aula). O/A professor/a dá as seguintes instruções: (1) quem usou algum meio de comunicação deve levantar-se e (2) quem não usou deve ficar sentado.
- O número de alunos/as que se levantou deverá servir de mote para uma reflexão sobre a presença e importância dos *media* na vida quotidiana. O/A professor/a promove o debate sobre as suas práticas mediáticas (tipo de *media*, objetivos subjacentes ao seu uso e funcionalidades mais utilizadas), incentivando-os/as a partilharem as suas experiências e a refletirem sobre a dimensão da vertente digital no seu quotidiano.

Exemplos de questões para incentivar a reflexão

- Quais os *media* que usaram hoje? Para quê?
- Quais desses *media* podem ser considerados digitais?
- É habitual usarem esses *media* no vosso dia a dia?
- Que importância têm esses *media* na vossa vida?



Os *Media* digitais são meios baseados numa tecnologia digital, o que significa que os conteúdos são criados e transmitidos através de sequências numéricas (sequências de dígitos), podendo assumir a forma de texto, imagem, áudio, gráficos, entre outros.

2. *Brainstorming* e discussão

Os/As alunos/as formam pequenos grupos e o/a professor/a pede a metade dos grupos que identifique e discuta as oportunidades e os benefícios que os *media* digitais oferecem e à outra metade que se centre nos riscos e malefícios que podem estar associados ao seu uso. Cada grupo apresenta as conclusões a que chegou e explica cada oportunidade ou risco. Os/As restantes alunos/as são convidados/as a dar a sua opinião.

3. Rentabilizar oportunidades, reduzir riscos

O/A Professor/a explica que vão assistir a um vídeo sobre como usar a internet com segurança (<https://www.youtube.com/watch?v=HxySrSbSY7o&t=25s>) e pede que registem no caderno as oportunidades e os riscos que são referidos no vídeo e as estratégias sugeridas no mesmo para navegar *online* em segurança. O visionamento do vídeo pode ser repetido, no sentido de facilitar a análise, a identificação e o registo, pelos alunos, das oportunidades, dos riscos e das estratégias.

Após o visionamento do vídeo, os/as alunos/as voltam a agrupar-se e o/a professor/a pede para refletirem sobre as oportunidades e os riscos identificados durante o *brainstorming* inicial e com base no vídeo e para discutirem as estratégias mais adequadas para beneficiar das oportunidades e evitar os potenciais riscos.

Sugestões para fomentar a discussão em pequenos grupos

- O/A professor/a pergunta aos/às alunos/as: o vídeo acrescenta alguma oportunidade ou algum risco ao conjunto identificado através do *brainstorming* inicial? Se sim, qual ou quais?
- O/A professor/a incentiva os/as alunos/as a incluir na sua reflexão estratégias para melhor usufruir das oportunidades da internet, evitando que a mesma se centre exclusivamente nos riscos.

4. Navegar *online* em segurança

A partir da reflexão efetuada, cada grupo deve elaborar um conjunto de recomendações sobre como navegar *online* em segurança. O trabalho pode ser elaborado em qualquer formato (*slides*, cartaz, vídeo, áudio, etc.). Cada grupo apresenta o seu “Guia para navegar *online* em segurança” e as diferentes recomendações são discutidas em grande grupo.

Os/As alunos/as podem pesquisar e consultar fontes de informação disponíveis *online*.

Exemplos de websites:

Centro de Sensibilização SeguraNet. <https://www.seguranet.pt/pt>

RTP Ensina. <https://ensina.rtp.pt/dossie/seguranca-na-internet/seguranca-na-internet/>

Associação Portuguesa de Apoio à vítima. <https://www.apavparajovens.pt/pt/go/menu-top-como-te-manteres-segura-o-seguranca-na-internet>

Centro Internet Segura. Guia para uma Internet Segura. Descobre como manter uma relação saudável e produtiva com as tecnologias ao teu dispor. file:///C:/Users/arman/Downloads/eBook_CIS_vF2.pdf



onLine

Recursos: Dispositivos com acesso à internet (computadores, *tablets*, *smartphones*) / Quadro branco e marcadores / Vídeo Estar seguro na Internet. <https://www.youtube.com/watch?v=HxySrSbSY7o&t=25s>. Este vídeo, em língua inglesa, pode ser visionado com as legendas em português (tradução automática), selecionando-se esta opção no item “Definições”.



Sugestões para a avaliação: O/A professor/a propõe aos/às alunos que, individualmente, identifiquem dois comportamentos/atitudes/hábitos de uso dos *media* que tentarão alterar no futuro, em virtude do que aprenderam com a atividade realizada.

O/A professor/a pode, ainda, promover uma reflexão final livre, em grande grupo, em que os/as alunos/as possam fazer a sua apreciação da atividade (e.g., o que aprenderam de novo, as dificuldades que sentiram, qual o impacto da mesma no seu comportamento futuro).



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade



Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento crítico e criativo
Relacionamento interpessoal / Bem-estar, saúde e ambiente / Desenvolvimento Pessoal e Autonomia

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade*

		Aprendizagens Essenciais**	Competências de Literacia Digital e Mediática
1.º CICLO	Estudo do Meio (2.º ano)	Comparar meios de comunicação e informação, atribuindo-lhes relevância pessoal e social.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e processos de interação.
		Distinguir vantagens e desvantagens da utilização de recursos tecnológicos (analógicos e digitais) do seu quotidiano.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Estudo do Meio (3.º ano)	Reconhecer as potencialidades da internet, utilizando as tecnologias de informação e comunicação com segurança e respeito, mantendo as informações pessoais em sigilo.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Reconhecer o papel dos <i>media</i> na informação sobre o mundo atual.	Leitura Crítica: Representação.
	Estudo do Meio (4.º ano)	Utilizar as tecnologias de informação e comunicação com segurança, respeito e responsabilidade, tomando consciência de que o seu uso abusivo gera dependência (jogos, redes sociais, etc.).	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
Estudo do Meio (transversal)	Utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação no desenvolvimento de pesquisas e na apresentação de trabalhos.	Competências Técnicas e Operacionais.	

* Algumas das Aprendizagens Essenciais (AE) apresentadas na tabela relacionam-se, explicitamente, com a promoção da literacia digital e mediática (AE identificadas no estudo descrito no tópico “Articulação com o currículo”). Na última coluna são indicadas as componentes (áreas de competências e conceitos-chave) da literacia digital e mediática que lhes correspondem, de acordo com o modelo conceptual de literacia digital e mediática adotado (cf. Página 29). Outras AE foram indicadas porque, embora sem referência explícita à literacia digital e mediática, revelam-se fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*.

** <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-0>

<p>1.º CICLO</p>	<p>TIC (transversal)</p>	<p>Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia.</p>	<p>Leitura Crítica: Representação.</p>
		<p>Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais.</p>	<p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador).</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	<p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		<p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Representação.</p>
		<p>Analisar a qualidade da informação recolhida.</p>	<p>Leitura Crítica: Representação.</p>
		<p>Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam.</p>	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Leitura Crítica: Representação.</p>
<p>Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros).</p>	<p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>		

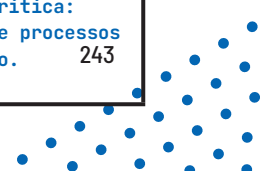


1.º CICLO	TIC (transversal)	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas.	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Escrever textos em que se defenda uma posição com argumentos e conclusões coerentes, individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.</p> <p>Preparar apresentações orais (exposição, reconto, tomada de posição) individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.</p> <p>Intervir, com dúvidas e questões, em interações com diversos graus de formalidade, com respeito por regras de uso da palavra.</p>	
	Português (6.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Redigir textos de âmbito escolar, como a exposição e o resumo.</p> <p>Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema.</p>	
	TIC (5.º e 6.º anos)	Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais.	Competências Técnicas e Operacionais.
	Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas/aplicações digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade.	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>	
	Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.	Competências Técnicas e Operacionais.	

2.º CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto à identificação das fontes.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.	



3.º CICLO	Português (8.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: (auto)biografia, diário, memórias; reportagem, comentário; texto de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões. Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: diário, entrevista, comentário e resposta a questões de leitura.	
	Português (9.º ano)	Elaborar textos de natureza argumentativa de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	Expressão Crítica: Representação.
		Utilizar diversas estratégias e ferramentas informáticas na produção, revisão, aperfeiçoamento e edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a web, incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Linguagens.
		Ler em suportes variados textos dos géneros: textos de divulgação científica, revisão crítica e comentário.	
	TIC (7.º ano)	Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais Expressão Crítica: Instituições e processos de produção. Expressão Crítica: Audiências e processos de interação.
		Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas e aplicações digitais e na navegação na Internet.	Expressão Crítica: Audiências e processos de interação. 243



3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança.	Competências Técnicas e Operacionais.
	TIC (8.º ano)	Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Linguagens.
		Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas e aplicações digitais e na navegação na Internet.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i> .	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	TIC (9.º ano)	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



3.º CICLO	TIC (9.º ano)	Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p>
		Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização).	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo).	Competências Técnicas e Operacionais.
		Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
	TIC (7.º, 8.º, 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
	Inglês (9.º ano)	<p>Áreas Temáticas/Situacionais:</p> <p>Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e estilos de vida; meios de comunicação; eventos escolares e festividades.</p>	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Oportunidades e riscos”, “Comunicar, colaborar e participar”, “Entretenimento com os *media*” e “Audiências e processos de interação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- O/A professor/a propõe a análise e o confronto dos guias elaborados pelos diferentes grupos e a produção de um único “Guia para navegar *online* em segurança” que reúna as várias recomendações, para ser partilhado na escola (por exemplo, no blogue da escola, na página da biblioteca, no Jornal escolar). Os/As alunos/as, em articulação com o/a professor/a, decidem o formato (vídeo, *slides*, etc.) e o meio de divulgação. Este trabalho pode ser realizado em articulação com outra componente do currículo/ disciplina (por exemplo, Educação Artística, no 1º ciclo; Educação Tecnológica, Educação Visual, Educação Musical, nos 2º e 3º ciclos).
- Planificação de uma apresentação, pelos/as alunos/as, do “Guia para navegar *online* em segurança”, aos colegas de outras turmas/anos de escolaridade.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(Prevenção e combate ao discurso do ódio; Direitos da Criança).

1.º Grupo: Domínio “Interculturalidade”

(Pluralismo e diversidade cultural; Causas e formas de discriminação).

1.º Grupo: Domínio “Educação Ambiental

(Sustentabilidade, Ética e Cidadania; Produção e Consumo Sustentáveis; Energia).

1.º Grupo: Domínio “Saúde”

(Saúde mental e prevenção da violência, subtemas “Comunicação”, “Interação”, “Risco”).

3.º Grupo: Domínio “Segurança, Defesa e Paz”

(Segurança e Defesa do Ciberespaço).



Atividade 2

Dilemas digitais



Público-alvo: Alunos dos 2.º e 3.º ciclos do ensino básico

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Refletir sobre situações dilemáticas que podem surgir aquando do uso dos *media* digitais.
- Identificar e avaliar criticamente perspetivas veiculadas pelos *media* e pelas suas mensagens.
- Familiarizar-se com as linguagens (códigos, convenções) dos *media* digitais.
- Reconhecer a existência de normas e leis que regulam a atividade e os comportamentos de comunicação.
- Compreender a necessidade de práticas seguras e responsáveis na utilização dos *media* digitais para comunicar e participar.
- Consciencializar-se acerca do seu próprio comportamento enquanto recetor e produtor de mensagens e conteúdos.
- Ponderar as reações possíveis (dimensão cognitiva, emotiva e comportamental) das audiências às mensagens, as suas e as dos outros.
- Identificar e compreender estratégias para um uso seguro, crítico e responsável dos *media* digitais.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º ciclo: Português e TIC.

3.º ciclo: Português, TIC e Inglês.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e desenvolvimento, Projetos/Clubes/atividades desenvolvidos pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Depois de adaptada, a atividade pode ser implementada no ensino secundário, por exemplo nas disciplinas de Inglês (“Os *Media* e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética”, 10.º ano; “Um Mundo de Muitas Culturas: A diversidade de culturas de expressão inglesa; A sociedade multicultural, movimentos e organizações de ação social e voluntariado”, 11.º ano), de Filosofia (Temas/problemas do mundo contemporâneo, 10.º ano; Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião, 11.º ano).

Tópicos-chave

Media digitais / Dilemas digitais / Oportunidades e riscos / Práticas mediáticas seguras e responsáveis.

Descrição da atividade

1. Introdução

O/A professor/a introduz o tema dizendo algo como: “os *media* digitais oferecem múltiplas oportunidades, permitindo o acesso a informação, a entretenimento, a notícias sobre o que se passa no mundo, e também a comunicação rápida e sem limites geográficos, com amigos, familiares, etc.). No entanto, a navegação *online* por vezes coloca-nos perante dilemas digitais, isto é, situações que nos incomodam, deixam desconfortáveis, ou inseguros sobre qual o melhor comportamento a adotar, de forma a garantir a segurança e o bem-estar, nossos e dos outros. Hoje vamos refletir sobre estes dilemas digitais, recorrendo a exemplos, e discutir sobre quais as estratégias mais adequadas para lidar com os mesmos”.

2. Dilemas digitais - Análise de casos

2.1. Uma vez aconteceu.....



Alternativa 1. O/A professor/a divide a turma em grupos de trabalho e pede aos membros de cada grupo que partilhem entre si experiências de que tiveram conhecimento, que causaram mal-estar, desconforto, insegurança, medo, revolta



ou outros sentimentos negativos. Os/As alunos/as podem optar por relatar experiências próprias ou vividas por outras pessoas, mas em qualquer dos casos devem fazer o relato na terceira pessoa, e sem identificar os/as envolvidos/as.

De seguida, cada grupo escolhe (discutindo entre si), de entre as várias experiências partilhadas pelos seus membros, uma que possam analisar, descrever e partilhar com a turma. Cada grupo faz um relato escrito do dilema digital selecionado, que permita a quem ler entender o que se passou, usando a *Parte 1 do Recurso 1. Uma experiência com os media digitais*. Os/As alunos/as descrevem a experiência, procurando explicar o que sentiram as pessoas envolvidas, possíveis motivos para o que aconteceu, que consequências ou efeitos resultaram ou poderiam resultar dessa experiência.

Alternativa 2. Esta alternativa pode ser utilizada com toda a turma ou complementarmente, com algum grupo que não identifique um dilema digital. O/A professor/a utiliza os exemplos de casos descritos no *Recurso 2. Exemplos de dilemas digitais para análise e reflexão*. Cada grupo deverá analisar o caso que lhe foi atribuído e efetuar um relato escrito do mesmo (usando a *Parte 1 do Recurso 1. Uma experiência com os media digitais*), que permita a quem o ler entender o que se passou, o que sentiram as pessoas envolvidas, possíveis motivos para o que aconteceu, que consequências ou efeitos negativos poderiam resultar dessa experiência.

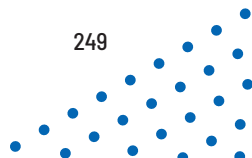
2.2. E assim se resolveu....

Os textos de descrição do dilema digital são recolhidos pelo/a professor/a e colocados num saco e redistribuídos pelos grupos, que retiram do saco um texto ao acaso. Sempre que um grupo retirar o seu próprio texto, deverá repetir até ficar com um texto de outro grupo.

Cada grupo analisa a experiência relatada, usando para esse efeito o *Recurso 3. Guião de análise de uma experiência com os media digitais*. A análise e a reflexão em torno da experiência/caso devem organizar-se em três momentos:

Momento 1 – os/as alunos/as discutem entre si e registam as suas respostas às questões colocadas no *Guião de análise de uma experiência com os media digitais*. O/A professor/a circula na sala pelos diferentes grupos, incentivando a discussão e introduzindo questões que ajudem à reflexão.

Momento 2 – os/as alunos/as recorrem à internet e efetuam uma pesquisa sobre estratégias/ações adequadas para abordar a problemática relatada na experiência. O/A professor/a pode sugerir alguns *websites* onde encontrar informação útil.



Exemplos de websites:

Centro Internet Segura. <https://www.internetsegura.pt/>

Associação Portuguesa de Apoio à vítima. <https://www.apavparajovens.pt/pt>

RTP Ensina. <https://ensina.rtp.pt/tema/cidadania/>

Público na Escola. <https://www.publico.pt/publico-na-escola>

Momento 3. O grupo utiliza a Parte 2 do *Recurso 1. Uma experiência com os media digitais* para elaborar um texto a explicar as estratégias mais adequadas para lidar com a situação, bem como para evitar riscos semelhantes no futuro, de modo a garantir a segurança e o bem-estar de todos os envolvidos.

3. Reflexão em grande grupo

Cada grupo descreve à turma o dilema digital que analisou e as estratégias que identificou para evitar que, no futuro, ocorram experiências semelhantes e para lidar com a situação, evitando os seus efeitos negativos. Informa ainda os/as colegas sobre as fontes/websites onde encontrou informação útil. Todos/as são convidados/as a participar no debate sobre o caso e as soluções encontradas.

4. Conclusão

Sistematização de possíveis estratégias/ações que ajudem a lidar com os dilemas digitais e a tornar o uso dos *media* uma oportunidade para todos/as.

Recursos: Dispositivos com acesso à internet (computadores, *tablets*, *smartphones*) / Quadro branco e marcadores / *Recurso 1. Uma experiência com os media digitais* / *Recurso 2. Exemplos de dilemas digitais para análise e reflexão* / *Recurso 3. Guião de análise de uma experiência com os media* / Cartazes “O que farias?”, do Centro de Sensibilização SeguraNet (<https://www.seguranet.pt/pt/cartazes-o-que-farias>)



250

Sugestões para avaliação: O/A professor/a propõe a análise dos Cartazes “O que farias?”, do Centro de Sensibilização SeguraNet (<https://www.seguranet.pt/pt/cartazes-o-que-farias>) e a elaboração de um breve texto para explicitação da resposta que dariam e justificação da mesma.

O/A professor/a pode, ainda, promover uma reflexão final livre, em grande grupo, em que os/as alunos/as possam fazer a sua apreciação da atividade (e.g., o que aprenderam de novo, as dificuldades que sentiram, qual o impacto da mesma no seu comportamento futuro).



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento crítico e criativo / Re-lacionamento interpessoal / Bem-estar, saúde e ambiente / Desenvolvimento Pessoal e Autonomia

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas.	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Escrever textos em que se defenda uma posição com argumentos e conclusões coerentes, individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.</p> <p>Preparar apresentações orais (exposição, reconto, tomada de posição) individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.</p> <p>Intervir, com dúvidas e questões, em interações com diversos graus de formalidade, com respeito por regras de uso da palavra.</p>	
	Português (6.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Conhecer os objetivos e as formas de publicidade na sociedade atual.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Redigir textos de âmbito escolar, como a exposição e o resumo.	
		Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema.	

<p>2.º CICLO</p> <p>TIC (5.º e 6.º anos)</p>	<p>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	<p>Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
	<p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas/aplicações digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	<p>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
	<p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
	<p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
	<p>Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
	<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
	<p>Analisar criticamente a qualidade da informação.</p>	<p>Leitura Crítica: Representação</p>



3.º CICLO	Português (7.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: biografia, textos de géneros jornalísticos de opinião (artigo de opinião, crítica), textos publicitários.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Identificar, nas mensagens publicitárias, a intenção persuasiva, os valores e modelos projetados.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto à identificação das fontes.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.	
	Português (8.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: (auto)biografia, diário, memórias; reportagem, comentário; texto de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões. Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: diário, entrevista, comentário e resposta a questões de leitura.	

3.º
CICLO

Português (9.º ano)	Elaborar textos de natureza argumentativa de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	Expressão Crítica: Representação.
	Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a web, incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Linguagens.
	Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas. Ler em suportes variados textos dos géneros: textos de divulgação científica, recensão crítica e comentário.	
TIC (7.º ano)	Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas e aplicações digitais e na navegação na Internet.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança.	Competências Técnicas e Operacionais.



3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas/aplicações digitais.	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p>
	TIC (8.º ano)	Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p>
		Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados.	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas e aplicações digitais e na navegação na Internet.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas/aplicações digitais.	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.

3.º CICLO	TIC (8.º ano)	Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	TIC (9.º ano)	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Linguagens.
		Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização).	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.



3.º CICLO	TIC (9.º ano)	Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo).	Competências Técnicas e Operacionais.
		Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	TIC (7.º, 8.º, 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa online.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação
	Inglês (9.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e estilos de vida; meios de comunicação; eventos escolares e festividades.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando os Temas “Oportunidades e riscos”, “Importância e impacto dos *media*”, “Linguagens” e “Audiências e processos de interação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Sugerir aos/às alunos/as que partilhem com a família o caso que foi alvo de análise no seu grupo e as conclusões a que chegaram.

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema (Cont.)

- Realização, pelos/as alunos/as, de pequenas entrevistas a colegas de outras turmas, questionando-os sobre dilemas que experienciam quando navegam *online*, e que os deixam desconfortáveis, sem saber qual a atitude ou o comportamento mais adequado a adotar. Análise e pesquisa de informação sobre os dilemas digitais identificados, delimitação de uma resposta considerada apropriada para cada situação, e partilha do trabalho na escola através de cartazes ou vídeos.
- Pesquisa de notícias na internet que retratem outros dilemas digitais, seguida de análise e discussão.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio "Direitos Humanos"

(Prevenção e combate ao discurso do ódio; Direitos da Criança).

1.º Grupo: Domínio "Interculturalidade"

(Pluralismo e diversidade cultural; Causas e formas de discriminação).

1.º Grupo: Domínio "Educação Ambiental"

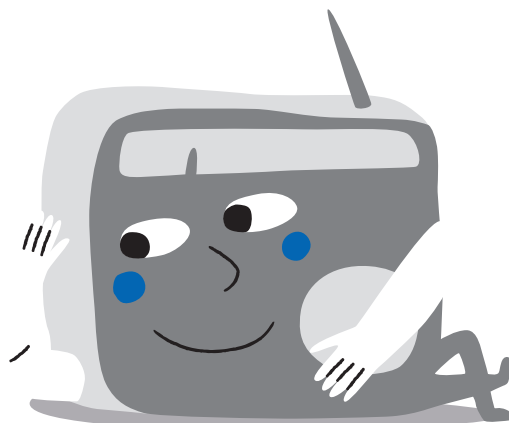
(Sustentabilidade, Ética e Cidadania; Produção e Consumo Sustentáveis; Energia).

1.º Grupo: Domínio "Saúde"

(Saúde mental e prevenção da violência, subtemas "Comunicação", "Interação", "Risco").

3.º Grupo: Domínio "Segurança, Defesa e Paz"

(Segurança e Defesa do Ciberespaço).



Atividade 3

Quando comunico *online*



Público-alvo: Alunos dos 2.º e 3.º ciclos do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Refletir sobre as características da comunicação *online* e as principais diferenças em relação à comunicação face a face.
- Refletir sobre a presença e o impacto dos *media* digitais e da internet, os seus principais benefícios e os riscos associados ao seu uso.
- Reconhecer a necessidade de salvaguardar a privacidade e a segurança, aquando do uso de *media* digitais e da navegação na internet.
- Familiarizar-se com documentos normativos relativos ao direito à privacidade e à proteção de dados pessoais.
- Conhecer funcionalidades técnicas de ferramentas e dispositivos digitais que permitem proteger a privacidade e adotar práticas seguras de comunicação no ambiente digital.
- Adotar comportamentos de utilização de ferramentas e aplicações digitais, e de navegação na internet, seguras e eticamente responsáveis.
- Consciencializar-se acerca do seu próprio comportamento enquanto recetor e comunicador/participante no ambiente digital.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º ciclo: Português, TIC e Educação Tecnológica.

3.º ciclo: Português, Inglês, TIC e História.

Ensino secundário: Filosofia e Inglês.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Ambiente digital / Comunicar *online* / Características da comunicação em ambiente digital / Identidade digital / Pegada digital / Rastreamento *online* / Deepfake



onLine

Descrição da atividade

1. Para introduzir o tema, o/a professor/a começa por lançar algumas perguntas aos/às alunos/as:

- Costumam conversar com amigos *online*? Onde? Nos jogos, nas redes sociais?
- Quem são os amigos com quem conversam *online*? Conhecem-nos pessoalmente ou só os conheceram *online*?
- Na vossa experiência de comunicação *online*, já vivenciaram alguma situação em que se sentiram desconfortáveis, porque houve um mal-entendido, ou a mensagem, a vossa ou a da outra pessoa, foi difícil de entender ou mal interpretada?
- Açam que há diferenças entre comunicar *online* com alguém e comunicar face a face? Quais as principais diferenças?

À medida que os/as alunos/as apresentam as diferenças o/a professor/a regista-as no quadro e incentiva a troca de ideias sobre cada diferença identificada.

2. De seguida, o/a professor/a projeta um documento (*Recurso 1. Características da comunicação em ambiente digital*) com uma sistematização das principais características da comunicação que ocorre em ambiente digital e propõe a leitura e a análise de uma característica de cada vez, em grande grupo.

Para cada característica, o/a professor/a pode adotar o seguinte procedimento:



- a) leitura da característica por um/a aluno/a voluntário/a;
- b) identificação pelos/as alunos/as das palavras/expressões que desconhecem ou que levantam dúvidas e pesquisa do seu significado nos seus

telemóveis/*tablets*, em fontes sugeridas pelo/a professor/a; partilha dos significados encontrados.

c) análise e reflexão em grande grupo sobre a característica.

Fontes onde procurar informação:

- Internet Segura. <https://www.internetsegura.pt/cis/quero-saber>
- Glossário Seguranet. <https://www.seguranet.pt/pt/glossario>
- RTP Ensina - <https://ensina.rtp.pt/>
- Os teus direitos no ambiente digital. Orientações do Conselho da Europa para respeitar, proteger e concretizar os direitos da criança no ambiente digital https://www.internetsegura.pt/sites/default/files/2021-01/Os_teus_direitos_no_ambiente_digital_POR_Web.pdf
- Guia dos Direitos Humanos para os Utilizadores da Internet <https://www.internetsegura.pt/recursos/all/all>
- Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=CELEX:12012P/TXT>
- Convenção Europeia dos Direitos do Homem. https://www.echr.coe.int/documents/convention_por.pdf
- RGPD -Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=celex%3A32016R0679>



Questões para promover a reflexão

- Já tinham pensado nesta característica?
- Em que medida esta característica diferencia a comunicação *online* da comunicação face a face?
- Já se confrontaram com alguma situação em que se sentiram desconfortáveis, devido a esta característica?
- Costumam pensar nesta característica antes de enviar uma mensagem ou publicar algo *online*?
- Já alguma vez mudaram ou adaptaram aquilo que queriam dizer ou publicar por causa desta característica?



3. Terminada a análise e a reflexão em grande grupo, o/a professor/a organiza os/as alunos/as em pequenos grupos e entrega-lhes a ficha “Recurso 2. Quando comunico online...”, dando as seguintes Instruções:

“Em grupo, leiam novamente com atenção o texto da primeira coluna, que descreve as características da comunicação que ocorre em ambiente digital. Após a leitura, selecionem duas dessas características e indiquem que benefícios e/ou riscos podem resultar das mesmas, para a vossa vida presente ou futura, quando comunicam *online*. Pensem, também, nos cuidados que se deve ter, no sentido de evitar os potenciais riscos, e expliquem-nos. Podem recorrer aos *websites* e documentos anteriormente indicados para pesquisarem informação útil à realização desta tarefa”.

4. Após completar a reflexão e o preenchimento da ficha, cada grupo apresenta à turma as suas respostas e conclusões. As respostas dos grupos que selecionaram uma mesma característica são comparadas, discutidas e sintetizadas. O/A professor/a promove o debate entre os/as alunos/as e sistematiza, com os/as mesmos/as, as principais conclusões.

Recursos: Dispositivos com acesso à internet (computadores, *tablets*, *smartphones*) / Quadro branco e marcadores / Recurso 1. Características da comunicação em ambiente digital / Recurso 2. Ficha “Quando comunico *online*...”



Sugestões para a avaliação: O/A professor/a promove uma reflexão final, em grande grupo, em que os/as alunos/as possam fazer a sua apreciação da atividade e das aprendizagens realizadas.

Exemplos de questões para suscitar a reflexão e a discussão:

- Gostaram da atividade? O que gostaram mais? O que gostaram menos?
- O que aprenderam de novo? Que dificuldades sentiram? Em que medida o que aprenderam irá influenciar o vosso comportamento de comunicação *online* no futuro?



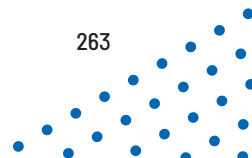
Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Pensamento crítico e criativo /
Relacionamento Interpessoal / Bem-estar, saúde e ambiente / Saber científico, técnico e
tecnológico /

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas.	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Escrever textos em que se defenda uma posição com argumentos e conclusões coerentes, individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.</p> <p>Preparar apresentações orais (exposição, reconto, tomada de posição) individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.</p> <p>Intervir, com dúvidas e questões, em interações com diversos graus de formalidade, com respeito por regras de uso da palavra.</p>	
	Português (6.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Redigir textos de âmbito escolar, como a exposição e o resumo.</p> <p>Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema.</p>	



<p>2.º CICLO</p>	<p>TIC (5.º e 6.º anos)</p>	<p>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		<p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas/aplicações digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		<p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		<p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		<p>Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		<p>Analisar criticamente a qualidade da informação.</p>	<p>Leitura Crítica: Representação.</p>



2.º CICLO	Educação Tecnológica (transversal)	Utilizar diferentes linguagens e símbolos associados à tecnologia de modo adequado aos diferentes contextos de comunicação, em ambientes analógicos e digitais.	Expressão Crítica: Linguagens.
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto à identificação das fontes.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.	
	Português (8.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: (auto)biografia, diário, memórias; reportagem, comentário; texto de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões. Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: diário, entrevista, comentário e resposta a questões de leitura.	
	Português (9.º ano)	Elaborar textos de natureza argumentativa de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	Expressão Crítica: Representação.

<p>3.º CICLO</p>	<p>Português (9.º ano)</p>	<p>Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a web, incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p>
		<p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas.</p> <p>Ler em suportes variados textos dos géneros: textos de divulgação científica, recensão crítica e comentário.</p>	
	<p>TIC (7.º ano)</p>	<p>Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas e aplicações digitais e na navegação na Internet.</p>	<p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais.</p>	<p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		<p>Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas/aplicações digitais.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p>
		<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>



3.º CICLO	TIC (8.º ano)	Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autônoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados.	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas e aplicações digitais e na navegação na Internet.	<p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas/aplicações digitais.	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos.	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online.	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p>
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	TIC (9.º ano)	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>



3.º
CICLO

TIC (9.º ano)	Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização).	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo).	Competências Técnicas e Operacionais.
	Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
TIC (7.º, 8.º, 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
	Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
Inglês (9.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e estilos de vida; meios de comunicação; eventos escolares e festividades.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
História (9º ano)	Analisar as dimensões da globalização (ex.: tecnologias de informação, comunicação e transportes, migrações) (História – 9º ano)	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Identificar/aplicar os conceitos: Feminismo; Cultura de massas; <i>Mass Media</i> ; Ciências Sociais; Futurismo; Abstracionismo; Modernismo.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



SECUNDÁRIO		
Filosofia (10.º ano)	Temas/problemas do mundo contemporâneo: 9. Os limites entre o público e privado.	
Filosofia (11.º ano)	Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião: 3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
Inglês (10.º ano)	Áreas temáticas/situacionais: 1. Um Mundo de Muitas Línguas: <i>Cyber friends</i> , Internet, música, intercâmbios, programas comunitários. 2. O Mundo Tecnológico: A inovação tecnológica e as mudanças sociais. 3. Os <i>Media</i> e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando os Temas “Oportunidades e riscos” e “Comunicar, colaborar e participar”, “Linguagens” e “Audiências e processos de interação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- O/A professor/a sugere aos/às alunos/as que partilhem com a família e com os colegas/amigos as características da comunicação *online*, discutam as suas implicações e troquem ideias e opiniões sobre os cuidados a ter.
- Pesquisa sobre uma figura pública que os/as alunos/as admirem (artista, político, etc.), e recolha e registo de todas as informações disponíveis. Debate sobre a pegada digital deixada por essa figura pública e sobre as implicações da partilha de informação e dados pessoais quando se comunica *online*.
- Realização de entrevistas breves (com elaboração prévia de um guião, sob orientação do/a professor/) aos/às alunos/as da escola sobre o uso que fazem dos *media* para comunicar (com quem e com que frequência - mais ou menos frequente do que comunicar face a face -, cuidados, vantagens e desvantagens); análise e reflexão

sobre os resultados com a ajuda de um/a professor/a (por exemplo, na disciplina de matemática), e partilha das conclusões na comunidade escolar. Esta partilha pode ser realizada com a colaboração da biblioteca da escola e através dos meios de comunicação existentes na mesma.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(Direitos da Criança; Prevenção e Combate ao Discurso de Ódio).

1.º Grupo: Domínio “Saúde”

(Saúde mental e prevenção da violência, subtemas “Comunicação”, “Interação”, “Risco”).

2.º Grupo: Domínio “Sexualidade”

(Afetos e Educação para a Sexualidade, subtema Valores).

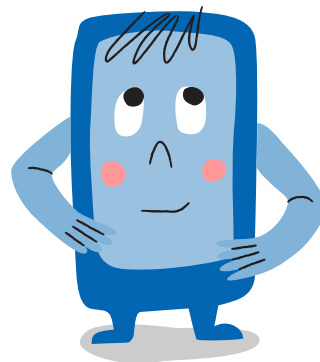
3.º Grupo: Domínio “Segurança, Defesa e Paz”

(Segurança e Defesa do Ciberespaço).



Atividade 4

A privacidade é um direito meu e teu



Público-alvo: Alunos do 3.º ciclo do ensino básico e do ensino secundário.

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Refletir sobre as características das tecnologias digitais emergentes e o seu impacto na sociedade e no dia a dia.
- Reconhecer a necessidade de salvaguardar a privacidade e a segurança aquando do uso de ferramentas e aplicações digitais e de navegação na internet.
- Familiarizar-se com documentos normativos relativos ao direito à privacidade e à proteção de dados pessoais.
- Conhecer funcionalidades técnicas de ferramentas e dispositivos digitais que permitem proteger a privacidade e adotar práticas seguras de comunicação no ambiente digital.
- Adotar comportamentos de utilização de ferramentas e aplicações digitais, e de navegação na Internet, seguras e eticamente responsáveis.
- Conhecer possibilidades legais e vias de reclamação/intervenção.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3.º ciclo: Português, TIC, Inglês, Educação Visual e História.

Ensino secundário: Português, Filosofia, Inglês.



Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/Clubes/atividades desenvolvidos pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Depois de adaptada, a atividade pode ser implementada nos restantes ciclos do ensino básico, por exemplo nas componentes curriculares TIC e Cidadania e Desenvolvimento. O/A professor/a pode selecionar um vídeo adaptado ao 1º e ao 2º ciclos do ensino básico. O exercício inicial de escrita de um texto pode ser simplificado, por exemplo recorrendo a uma ferramenta que permita construir *quizzes* ou exercícios de correspondência de palavras e definições (ex. *Kahoot*, *Wordwall*).

Tópicos-chave

Direitos no ambiente digital / Direito à privacidade / Proteção de dados pessoais
Segurança *online* / Práticas seguras de comunicação no ambiente digital

Descrição da atividade

1. Para introduzir o tema, o/a professor/a propõe aos/às alunos/as um exercício em pequenos grupos (4-5 alunos/as). A tarefa a realizar consiste em escrever um pequeno texto, utilizando, pelo menos, 5 das palavras seguintes:

- Ambiente digital · Proteção de dados · Consentimento ·
- Direitos · Cookies · Segurança online ·
- Dados pessoais · Privacidade ·

Depois de os/as alunos/as escreverem o texto, o/a professor/a sugere que clarifiquem eventuais dúvidas relativas ao significado das palavras, recorrendo a algumas fontes onde podem procurar informação.

Fontes onde procurar informação:



- Internet Segura. <https://www.internetsegura.pt/cis/quero-saber>
- Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=CELEX:12012P/TXT>

- Glossário Seguranet. <https://www.seguranet.pt/pt/glossario>
- Convenção Europeia dos Direitos do Homem. https://www.echr.coe.int/documents/convention_por.pdf
- RGPD -Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=celex%3A32016R0679>

2. Após terminarem, cada grupo lê à turma o seu texto e o/a professor/a promove a discussão em torno dos textos elaborados.



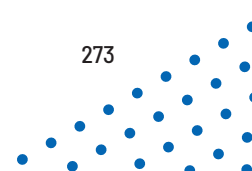
onLine

Questões para orientar a discussão

- Qual é a mensagem principal que quiseram transmitir com o texto elaborado?
- Há mensagens que aparecem simultaneamente nos textos dos diferentes grupos?
- Porque é que a palavra “Direitos” faz parte da lista?
- Quais foram as palavras mais utilizadas da lista apresentada?
- Quais as palavras que vos levantaram mais dúvidas? Conseguiram clarificar essas dúvidas? O/A professor/a deve verificar se todas as palavras da lista foram utilizadas e, havendo alguma que não foi, deve clarificar o seu significado em conjunto com os alunos.

Durante a discussão, o/a professor/a explica que “a privacidade e a proteção dos dados pessoais constituem direitos fundamentais, que estão consagrados na “Declaração Universal dos Direitos do Homem” (1948) e na “Convenção Europeia dos Direitos do Homem” (1950), e que os direitos consagrados nestes instrumentos são igualmente válidos no ambiente digital. Como atualmente uma parte significativa das nossas ações e interações ocorre *online*, é fundamental conhecermos os nossos direitos enquanto utilizadores da internet e consciencializarmo-nos de que tal como no ambiente *offline*, os nossos direitos exercem-se respeitando os direitos dos restantes utilizadores”.

3. O/A professor/a propõe uma segunda tarefa: os/as alunos/as devem ler o documento “Os teus direitos no ambiente digital. Orientações do Conselho da Europa para respeitar,



proteger e concretizar os direitos da criança no ambiente digital” (https://www.internet-segura.pt/sites/default/files/2021-01/Os_teus_direitos_no_ambient_digital_POR_Web.pdf), identificar e discutir entre si todas as informações que encontrarem relacionadas com o direito à privacidade e à proteção de dados pessoais, e redigir uma síntese das ideias principais.

De seguida, o/a professor/a pede aos grupos que partilhem as informações encontradas, lendo a síntese elaborada, e suscita o debate em grande grupo em torno do conteúdo do Guia.



onLine

Questões para promover o debate

- Já conheciam todos os direitos explicitados no Guia? Que dúvidas o texto vos coloca?
- No que se refere ao direito à privacidade e à proteção de dados pessoais, quais são as principais orientações que este guia oferece? Quais os direitos definidos neste documento?
- Já passaram por alguma situação em que tiveram dúvidas sobre se os vossos direitos estavam a ser respeitados? Que dúvidas já sentiram? O que costumam fazer no sentido de proteger estes direitos? O que poderiam fazer mais?
- Já passaram por alguma situação em que tiveram dúvidas sobre se estavam a respeitar os direitos de outras pessoas? Que dúvidas já sentiram? O que costumam fazer no sentido de proteger esses direitos? O que poderiam fazer mais?

4. O/a professor/a retoma o trabalho com a turma em grande grupo e explica que vão assistir a um vídeo que aborda, precisamente, “o valor dos dados pessoais” e pede para registarem todas as ideias ou questões abordadas no vídeo que considerarem mais interessantes, mais complexas ou mais originais, para partilharem e discutirem no final.

- Vídeo “O valor dos dados pessoais” - <https://ensina.rtp.pt/artigo/o-valor-dos-dados-pessoais/>

O/a professor/ pode apresentar o vídeo na globalidade ou dividir o visionamento em dois momentos, interrompendo-o aos 2m5s.

Após o visionamento, o/a professor/a convida os/as alunos/as a partilharem as ideias ou questões abordadas no vídeo que considerarem mais interessantes, que chamaram mais a sua atenção porque mais complexas ou mais originais, e promove o debate em torno das mesmas.



Questões para promover o debate

1.ª parte do vídeo

- Como vê este grupo o papel das empresas tecnológicas na sociedade?
- Qual a relação que o grupo estabelece entre as empresas tecnológicas e a liberdade individual?
- Quem tem acesso a informações sobre nós na Internet?
- De que forma (através de que mecanismos) outras pessoas ou entidades acedem a essas informações?
- E com que objetivos acedem e recolhem essas informações?
- O que quer dizer a jornalista quando se refere aos dados pessoais que espalhamos na internet?
- Que responsabilidade/papel temos na difusão de informações sobre nós?
- Que consequências negativas ou positivas podem daí resultar para nós? Qual é a vossa opinião?

2.ª Parte do vídeo

- Que importância atribui este grupo à regulação?
- O que pensam sobre a proposta em que o grupo estava a trabalhar – a que chama “o sonho”?
- Que outros caminhos existem para exercermos o nosso direito à privacidade e para respeitar o direito à privacidade dos outros? O que é que cada um de nós pode fazer?

5. Após o debate, o/a professor/a organiza os/as alunos/as em pequenos grupos e pede-lhes para sistematizarem, num documento (Word, PowerPoint ou outro formato), um conjunto de recomendações para proteger os dados pessoais e a privacidade no ambiente digital. Metade dos grupos formados deverá reunir sugestões de cuidados para proteger a sua privacidade. A outra metade dos grupos deverá reunir sugestões de cuidados para respeitar o direito dos outros à privacidade.

Cada grupo partilha as suas sugestões e as mesmas são discutidas em grande grupo.

Recursos: Dispositivos com acesso à Internet (computadores, *tablets*, *smartphones*) / Quadro branco e marcadores / Vídeo “O valor dos dados pessoais” - <https://ensina.rtp.pt/artigo/o-valor-dos-dados-pessoais/>. O/A professor/a poderá substituir este vídeo por um outro que considere pertinente e mais adequado ao seu grupo de alunos.



Sugestões para a avaliação: O/A professor/a promove uma reflexão final livre, em grande grupo, em que os/as alunos/as possam fazer a sua apreciação da atividade (e.g., o que aprenderam de novo, as dificuldades que sentiram, qual o impacto da mesma no seu comportamento futuro).

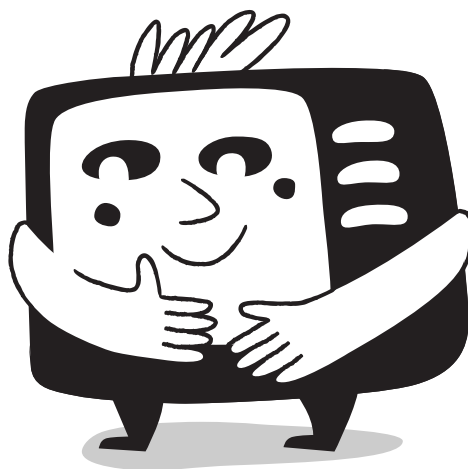
De seguida, os/as alunos/as podem elaborar um documento com as suas recomendações em formato digital (vídeo, áudio, *slides*), para divulgação na escola (por exemplo, em algum evento relacionado com a temática, na biblioteca, no jornal ou blogue da escola).



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Pensamento crítico e criativo /
Relacionamento Interpessoal / Bem-estar, saúde e ambiente / Saber científico, técnico e tecnológico



Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: biografia, textos de géneros jornalísticos de opinião (artigo de opinião, crítica), textos publicitários.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Identificar, nas mensagens publicitárias, a intenção persuasiva, os valores e modelos projetados.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto à identificação das fontes.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.	

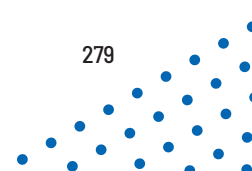


3.º
CICLO

Português (8.º ano)	Ler em suportes variados textos dos gêneros seguintes: (auto)biografia, diário, memórias; reportagem, comentário; texto de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
	Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
	Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões. Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de gêneros como: diário, entrevista, comentário e resposta a questões de leitura.	
Português (9.º ano)	Elaborar textos de natureza argumentativa de gêneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	Expressão Crítica: Representação.
	Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a web, incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o gênero e a finalidade.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Linguagens.
	Utilizar diversas estratégias e ferramentas informáticas na produção, revisão, aperfeiçoamento e edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
	Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas. Ler em suportes variados textos dos gêneros: textos de divulgação científica, recensão crítica e comentário.	
TIC (7.º ano)	Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas e aplicações digitais e na navegação na Internet.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança.	Competências Técnicas e Operacionais.



3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas/aplicações digitais.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	
	TIC (8.º ano)	Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas e aplicações digitais e na navegação na Internet.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.



<p>3.º CICLO</p>	<p>TIC (8.º ano)</p>	<p>Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas/aplicações digitais.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos.</p>	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		<p>Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online.</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p>
		<p>Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	<p>TIC (9.º ano)</p>	<p>Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Conhecer e explorar os conceitos de "Internet das coisas" e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial).</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p>



3.º CICLO	TIC (9.º ano)	Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização).	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo).	Competências Técnicas e Operacionais.
		Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	TIC (7.º, 8.º, 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
	Inglês (9.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e estilos de vida; meios de comunicação; eventos escolares e festividades.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	Educação Visual (Transversal)	Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real.	Leitura Crítica: Representação.

3.º CICLO	Educação Visual (Transversal)	Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
	História (9º ano)	Analisar as dimensões da globalização (ex.: tecnologias de informação, comunicação e transportes, migrações) (História – 9º ano)	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Identificar/aplicar os conceitos: Feminismo; Cultura de massas; <i>Mass Media</i> ; Ciências Sociais; Futurismo; Abstracionismo; Modernismo.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
SECUNDÁRIO			
Português (10.º ano)	Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade dos géneros seguintes: relato de viagem, exposição sobre um tema, apreciação crítica e <i>cartoon</i> .	Leitura Crítica: Linguagens.	
	Interpretar textos orais dos géneros reportagem e documentário, evidenciando perspetiva crítica e criativa.	Leitura Crítica: Representação.	
	Escrever sínteses, exposições sobre um tema e apreciações críticas, respeitando as marcas de género. Fazer exposições orais para apresentação de leituras (apreciação crítica de obras, partes de obras ou textos com temas relevantes), de sínteses e de temas escolhidos autonomamente ou requeridos por outros.		
Português (11.º ano)	Ler em suportes variados textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros seguintes: discurso político, apreciação crítica e artigo de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.	
	Fazer exposições orais para apresentação de temas, de opiniões e de apreciações críticas (de debate, de filme, de peça de teatro, de livro, de exposição ou outra manifestação cultural).	Expressão Crítica: Representação.	



Português (11.º ano)	Interpretar textos orais dos géneros exposição sobre um tema, discurso político e debate, evidenciando perspetiva crítica e criativa. Escrever textos de opinião, apreciações críticas e exposições sobre um tema.	
Português (12.º ano)	Ler, em suportes variados, textos de diferentes graus de complexidade argumentativa dos géneros apreciação crítica e artigo de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
	Escrever textos de opinião, apreciações críticas, exposições sobre um tema. Participar construtivamente em debates em que se explicita e justifique pontos de vista e opiniões, se considerem pontos de vista contrários e se reformulem posições.	
Filosofia (10.º ano)	Temas/problemas do mundo contemporâneo: 9. Os limites entre o público e privado.	
Filosofia (11.º ano)	Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião: 3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
Inglês (10.º ano)	Áreas temáticas/situacionais: 2. O Mundo Tecnológico: A inovação tecnológica e as mudanças sociais. 3. Os <i>Media</i> e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
Inglês (11.º ano)	Áreas temáticas/situacionais: 2. O Jovem e o Consumo: Hábitos de consumo; Publicidade e marketing; Defesa do consumidor; Ética da produção e comercialização de bens.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando os Temas “Oportunidades e riscos” e “Comunicar, colaborar e participar”, “Linguagens” e “Audiências e processos de interação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- O/A professor/a sugere aos/às alunos/as que partilhem com a família e com os colegas/amigos os conteúdos abordados e troquem ideias e opiniões sobre os cuidados a ter para salvaguardar a privacidade *online* e os dados pessoais.
- O/A professor/a convida os/as alunos/as a fazerem uma pesquisa sobre si próprios na internet e promove a partilha de ideias sobre as categorias de dados encontrados. Debate sobre a pegada digital de cada um/a na internet e sobre as implicações da partilha de informação e dados pessoais quando se comunica *online*.
- Realização de um exercício de análise da “Política de privacidade” e dos Termos de Uso” de diferentes *websites*, por exemplo, das redes sociais ou de outras páginas da internet escolhidas pelos/as alunos/as.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(Democracia para que te quero; Direitos da Criança, direito à privacidade e à proteção de informação pessoal).

1.º Grupo: Domínio “Saúde”

(Saúde mental e prevenção da violência, subtemas “Comunicação”, “Interação”, “Risco”).

2.º Grupo: Domínio “Literacia financeira e educação para o consumo”

(Ética; Direitos e deveres).

3.º Grupo: Domínio “Segurança, Defesa e Paz”

(Segurança e Defesa do Ciberespaço).



Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

Referências

- Amado, J., & Matos, A. (2015). O cyberbullying entre os comportamentos de risco online. In G. L. Miranda (Org.), *Psicologia dos comportamentos online* (pp. 81-105). Lisboa: Relógio d'Água Editores.
- Borges, G., & Barbosa, M. (Orgs.). (2019). *Competências midiáticas em cenários brasileiros: Interfaces entre comunicação, educação e artes*. Editora da UFJF
- Boyd, D. (2015). É complicado: As vidas sociais dos adolescentes em rede (Trad. A. Lopes Cardoso). Relógio d'Água.
- Buckingham, D. (2007). Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43-55.
- Buckingham, D. (2020). Epilogue: Rethinking digital literacy: Media education in the age of digital capitalism Digital. *Education Review*, 37, 230-239.
- Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia. (2012). *Jornal Oficial da União Europeia*, C 326/391. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=CELEX:12012P/TXT>
- Conselho da Europa. (2021). Os teus direitos no ambiente digital. Orientações do Conselho da Europa para respeitar, proteger e concretizar os direitos da criança no ambiente digital (Trad. Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens). https://www.internetsegura.pt/sites/default/files/2021-01/Os_teus_direitos_no_ambiente_digital_POR_Web.pdf
- Conselho da Europa. (2014). *Guia dos Direitos Humanos para os Utilizadores da Internet*. Instituto Português do Desporto e Juventude, I.P. <https://www.internetsegura.pt/recursos/all/all>
- Desmurget, M. (2021). *A fábrica de cretinos digitais - Os perigos dos ecrãs para os nossos filhos* (Trad. I. Fraga). Contraponto.
- Dias, P., & Brito, R. (Eds.). (2021). DIGIKIDS - A Utilização de tecnologias touchscreen por crianças até aos 6 anos. Centre for Psychological, Family and Social Wellbeing (CRC-W). <https://ciencia.ucp.pt/ws/portalfiles/portal/43721010/9789895471942.pdf>
- Grizólio, T. C., & Scorsolini-Comin, F. (2020). Como a mediação parental tem orientado o uso de internet do público infante-juvenil? *Psicologia Escolar e Educacional*, 24, 1-10. <http://dx.doi.org/10.1590/2175-35392020217310>

- Halpern, D., Piña, M., & Ortega-Gunckel, C. (2020). School performance: New multimedia resources versus traditional notes. [El rendimiento escolar: Nuevos recursos multimedia frente a los apuntes tradicionales]. *Comunicar*, 64, 39-48. <https://doi.org/10.3916/C64-2020-04>
- Jäger, T., Stelter, C., Amado, J., Matos, A., & Pessoa, T. (Eds.) (2012). *Cyberbullying - Um manual de formação de pais*. https://www.uc.pt/fpce/comedig/documentos/Cyberbullying_manual
- Lewin, C., Smith, A., Morris, S., & Craig, E. (2019). *Using digital technology to improve learning: Evidence review*. Education Endowment Foundation. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED612157.pdf>
- Martens, H., & Hobbs, R. (2015) How media literacy supports civic engagement in a digital age, *Atlantic Journal of Communication*, 23(2), 120-137. <https://doi.org/10.1590/2175-35392020217310>
- Matos, A. P. M. (2017). Cyberbullying: Educar para proteger. *Ciberlaw by CIJIC*, IV, 40-67. https://www.iuris.edu.pt/xms/files/Cyberlaw-by-CIJIC_4.pdf
- Matos, A., & Seixas, A. M. (2016). How schools can prevent, detect and handle cyber bullying. In Samnoen, O. (Ed.). *Children, teenagers and cyber bullying: A guidebook for parents and schools* (pp. 40-54). HakanSAKA (Tasarmedya Reklam), T.C. The Ministry of Culture and Tourism, General Directorate of Libraries and Publications. https://www.uc.pt/fpce/comedig/documentos/Guidebook_for_parents_and_schools
- OECD. (2015). *Students, computers and learning: Making the connection, PISA*. OECD Publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264239555-en>
- Parlamento Europeu & Conselho da União Europeia. (2016). RGPD - Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados). *Jornal Oficial da União Europeia*, L 119/1. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=celex%3A32016R0679>
- Patrão, I. (2019). *Guia: Dependências online. Orientações para a gestão saudável dos comportamentos online*. file:///E:/COMEDIG/Manual/Outubro_2022/Centro_Internet_Segura_Guia_Depend%C3%AAsncias_Online.pdf



Pérez-Rodríguez, A., Vizcaíno-Verdú, A., Ramírez-García, A., Bonilla-del-Río, M., Aguaded, I. (coord.), Delgado-Ponce, A. (coord.), Jaramillo-Dent,

- D. (coord.), Dos-Santos, V. M., ZebaBAllo, R., Villarrubia, A., González, N., Hernando-Gómez, A., Contreras-Pulido, P., Civila, S., Matos, A., Tirocchi, S., Sandoval, Y., Rivera-Rogel, D., Ávalos, C., Alvarado, M., Sánchez-López, I., Monge, L-A, Etchegaray, M., Salcines, I., Andrade-Vargas, L., Picado, P., Tarango, J., Machin-Mastromatteo, J. (2021). *Currículo Alfamed de formación de profesores en educación mediática. MIL (Media and Information Literacy) en la era pos-COVID-19*. Ediciones OCTAEDRO.
- Ponte, C., & Batista, S. (2019). *EU Kids Online Portugal. Usos, competências, riscos e mediações da internet reportados por crianças e jovens (9-17 anos)*. EU Kids Online e NOVA FCSH.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo>
- Taddeo, G., de-Frutos-Torres, B., & Alvarado, M. (2022). Creators and spectators facing online information disorder. Effects of digital content production on information skills. [Creadores y espectadores frente al desorden informativo online. Efectos de la producción de contenidos digitales en competencias informativas]. *Comunicar*, 72, 9-20. <https://doi.org/10.3916/C72-2022-01>
- Tribunal Europeu dos Direitos do Homem, Conselho da Europa. (2013). *Convenção Europeia dos Direitos do Homem*. https://www.echr.coe.int/documents/convention_por.pdf

Outras fontes relevantes

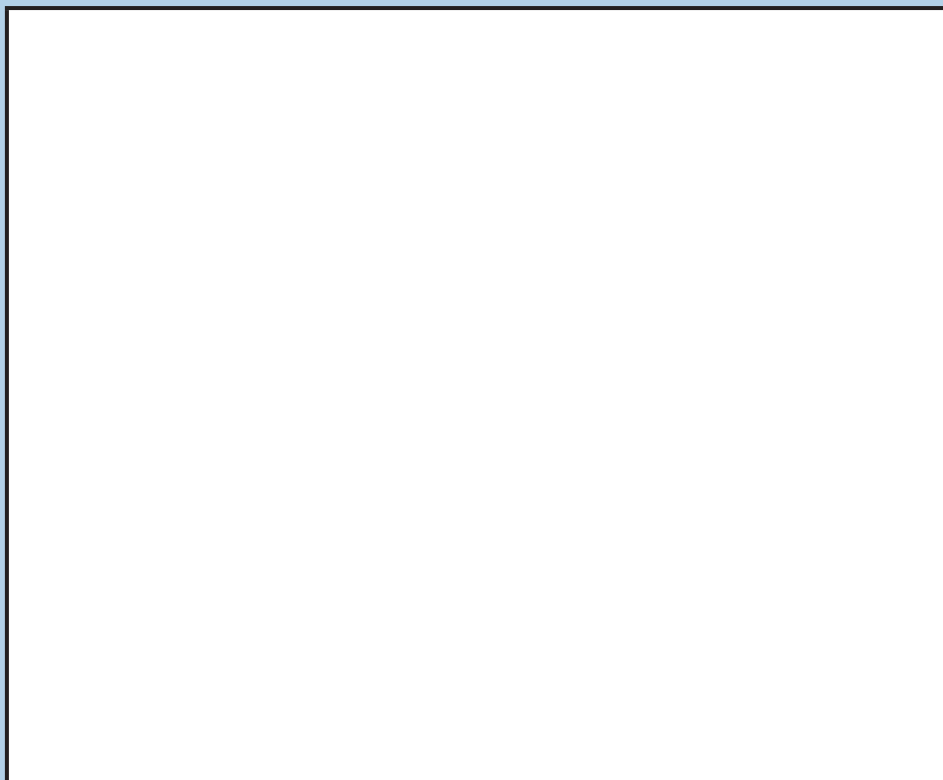
- Associação Portuguesa de Apoio à vítima. <https://www.apavparajovens.pt/pt/go/menu-top-como-te-manteres-segura-o-seguranca-na-internet>
- Centro Internet Segura. Guia para uma Internet Segura. Descubre como manter uma relação saudável e produtiva com as tecnologias ao teu dispor. file:///C:/Users/arman/Downloads/eBook_CIS_vF2.pdf
- Centro de Sensibilização SeguraNet. <https://www.seguranet.pt/pt>
- Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education>
- Glossário Seguranet. <https://www.seguranet.pt/pt/glossario>
- RTP Ensina. <https://ensina.rtp.pt/dossie/seguranca-na-internet/seguranca-na-internet/>
- Público na Escola. <https://www.publico.pt/publico-na-escola>

Atividade 2. Dilemas digitais

Recurso 1. Uma experiência com os *media* digitais

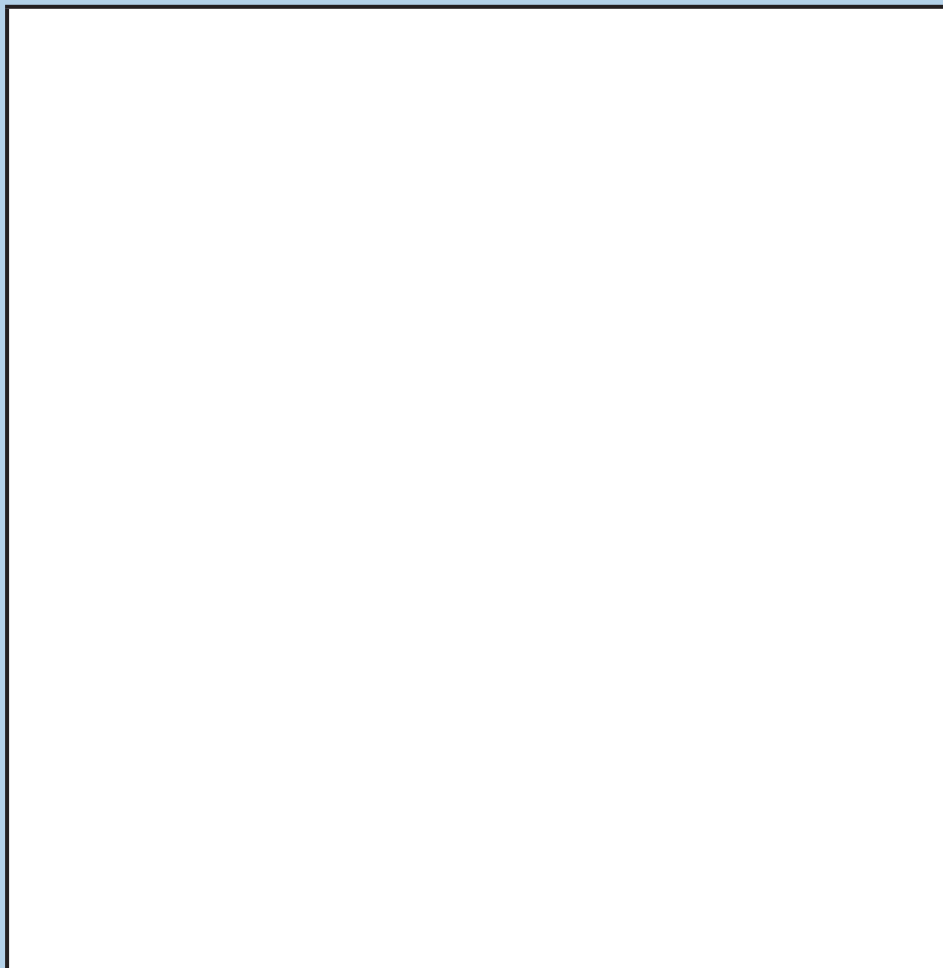
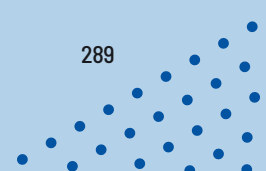
PARTE 1. *Uma vez aconteceu.....*

Relato escrito da situação, o mais detalhado possível (o que aconteceu, o que sentiram as pessoas envolvidas, porque é que se sentiram assim, possíveis motivos para o que aconteceu, consequências ou efeitos que resultaram/poderiam resultar dessa experiência para as pessoas envolvidas, direta ou indiretamente).



PARTE 2. E assim se resolveu.....

Como lidar com esta situação, de forma a garantir a segurança e o bem-estar dos envolvidos? O que poderá fazer-se para prevenir experiências semelhantes?

A large, empty rectangular box with a black border, intended for the user to write their response to the questions above.

Recurso 2.

Dilemas digitais – Exemplos de casos para análise e reflexão

Uma vez aconteceu....

Caso 1. Uma vez, quando procurava informação na internet para um trabalho da escola, cliquei num dos primeiros *links* que apareceu, de um website que parecia mesmo ter aquela informação de que eu precisava. Quando tentei aceder à informação, abriu-se um formulário para eu criar uma conta, a solicitar muitos dados sobre mim. Qual o motivo porque pedem tantos dados? Fiquei com dúvidas sobre o que fazer...

Caso 2. Uma vez estava a jogar *online* com várias pessoas. Já conhecia algumas delas de jogos anteriores e habitualmente divertia-me muito, enquanto jogávamos e conversávamos no *chat*, sobretudo com um/a deles/as, que é da minha idade. Ele/Ela sugeriu-me que nos encontrássemos para nos conhecermos pessoalmente e fiquei entusiasmado/a, mas ao mesmo tempo, senti um certo receio....

Caso 3. Uma vez, quando navegava ao acaso pela internet, entrei num *website* com mensagens e imagens muito agressivas, a dizer mal/denegrir certos indivíduos ou grupos (ex. mensagens racistas, contra certas religiões, nacionalidades ou outras, fotos ofensivas). Fiquei chocado/a, a sentir-me muito desconfortável e sem saber o que fazer...



Caso 4. Os meus colegas falaram-me de uma aplicação muito interessante, que serve para editar fotografias e inclui muitos efeitos. Quase todos os colegas a usam e parece mesmo divertido o que se pode fazer com ela. Fui logo procurar a *app* na internet, para a instalar no meu telemóvel. No entanto, para fazer o *download*, tenho de me registar, e introduzir algumas informações sobre mim, o que me deixou indeciso/a e com algum receio. Os meus colegas dizem que não há problema nenhum, é o habitual quando queremos descarregar uma *app* gratuita, termos de nos registar... Mas será mesmo assim?

Caso 5. Uma vez, um/uma amigo/a confidenciou-me que gosta muito de jogar *online* e que ultimamente até dorme pouco e esquece-se das coisas que tem de fazer, inclusive dos trabalhos da escola. Disse-me que passa tanto tempo a jogar que os pais se zangam com ele/a frequentemente, sobretudo quando joga pela noite dentro num dia da semana ou, então, quando os amigos o/a contactam para sair e ele/a recusa, porque prefere ficar a jogar. Pareceu-me que ele/a precisava de ajuda e fiquei a pensar na situação, e no que fazer.

Caso 6. Uma vez, recebi uma mensagem num grupo de amigos do *WhatsApp*, com informação falsa sobre um/uma colega da escola, e um *meme* dele/a, com o objetivo de o/a deixar ficar mal. Os outros membros do grupo responderam com piadas e *emojis* a sorrir e a gozar. E se fosse comigo? Senti-me desconfortável, sem saber o que fazer...

Recurso 3. Guião de análise de uma experiência com os *media* digitais

Ler o relato da experiência com os *media* digitais e, em grupo, analisar e refletir sobre a mesma, tendo em conta os tópicos apresentados em baixo e outros que julgarem pertinentes.

1. Análise da situação

- O que aconteceu?
- Quem esteve envolvido?
- Como se sentem/sentiram as pessoas envolvidas na situação?

2. Quais as reações possíveis perante essa situação e quais as consequências que daí podem resultar?

2.1. Descrever duas formas alternativas de reagir perante a situação (em termos de atitudes, comportamentos).

Reação A.

Reação B.

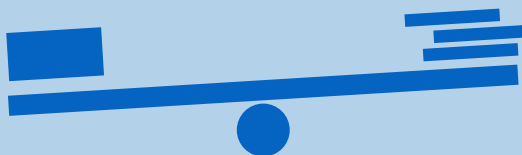
2.2. Descrever os riscos envolvidos e as consequências que podem resultar se ele/ela reagir de acordo com A ou com B (dar exemplo de riscos e de consequências)

Reação A.

Reação B.

3. Quais as estratégias mais adequadas para lidar com a situação, de modo a promover a segurança e o bem-estar de todos, bem como a evitar riscos semelhantes no futuro?

4. Outras ideias e observações



Atividade 3. Quando comunico *online*...

Recurso 1. Características da comunicação em ambiente digital (baseado em Boyd, 2015, Jäger, 2012, Matos, 2017)

Persistência - o que dizemos e publicamos *online*, como textos, fotografias, vídeos, mas também as nossas atividades (onde clicamos, o que gostamos, etc.) fica registado e arquivado. Ainda que eliminemos esses conteúdos dos nossos perfis ...ou outros *websites*, eles permanecem arquivados na rede. O rasto de informações que deixamos sobre nós constitui a nossa **pegada digital**.

Pesquisabilidade - a informação que partilhamos *online* pode ser pesquisada e encontrada, nomeadamente os nossos **dados pessoais**. Assim, a nossa pegada digital é pesquisável e a nossa **privacidade** pode ser posta em causa. As ferramentas de **geolocalização** presentes hoje nos dispositivos móveis permitem, ainda, a nossa localização real.

Replicabilidade - os conteúdos que publicamos no **ambiente digital** (textos, fotografias, vídeos, etc.) podem ser encaminhados, copiados e republicados noutros contextos. Podem ainda ser alterados e publicados (exemplo: **deepfake**).

Escalabilidade - os conteúdos publicados no ambiente digital podem alcançar enorme visibilidade. Por este motivo se diz hoje que determinados conteúdos se tornaram virais....

Audiências invisíveis - não conseguimos saber quem nos está a ver ou a ouvir, quem tem acesso aos conteúdos e informação que disponibilizamos *online*, nem como reagem à nossa comunicação. Por estes motivos, torna-se mais difícil ajustar e adaptar o nosso comportamento à **audiência** e às suas possíveis reações.

Anonimato/ocultação da identidade - a comunicação *online* permite que quem comunica oculte a sua identidade ou assuma uma **identidade digital** falsa.

Da invisibilidade à desinibição - O facto de se comunicar atrás do ecrã pode, também, proporcionar a sensação de que se está invisível e ter um **efeito de desinibição**, levando as pessoas a dizer ou fazer coisas que não diriam ou fariam quando comunicam face a face.



Público-privado - No ambiente digital é mais difícil estabelecer a fronteira entre o privado e o público. Devido à persistência, pesquisabilidade e replicabilidade, a informação que partilhamos com alguém num espaço que julgamos privado pode ser tornada pública. Por outro lado, existem mecanismos de monitorização e recolha de dados *online* (ex. **rastreamento online**) que afetam o carácter privado da comunicação.

Recurso 2. Quando comunico *online*...

Características da comunicação em ambiente digital	Benefícios e/ou riscos para a minha vida presente ou futura?	Cuidados a ter para evitar os riscos?
<p>Persistência - o que dizemos e publicamos <i>online</i>, como textos, fotografias, vídeos, mas também as nossas atividades (onde clicamos, o que gostamos, etc.) fica registado e arquivado. Ainda que eliminemos esses conteúdos dos nossos perfis ... ou outros <i>websites</i>, eles permanecem arquivados na rede. O rasto de informações que deixamos sobre nós constitui a nossa pegada digital.</p>		
<p>Pesquisabilidade - a informação que partilhamos online pode ser pesquisada e encontrada, nomeadamente os nossos dados pessoais. Assim, a nossa pegada digital é pesquisável e a nossa privacidade pode ser posta em causa. As ferramentas de geolocalização presentes hoje nos dispositivos móveis permitem, ainda, a nossa localização real.</p>		
<p>Replicabilidade - os conteúdos que publicamos no ambiente digital (textos, fotografias, vídeos, etc.) podem ser copiados e republicados noutros contextos. Podem ainda ser alterados e publicados (exemplo: deepfake).</p>		

<p>Escalabilidade - os conteúdos publicados no ambiente digital podem alcançar enorme visibilidade. Por este motivo se diz hoje que determinados conteúdos se tornaram virais....</p>		
<p>Audiências invisíveis - não conseguimos saber quem nos está a ver ou a ouvir, quem tem acesso aos conteúdos e informação que disponibilizamos <i>online</i>, nem como reagem à nossa comunicação. Por estes motivos, torna-se mais difícil ajustar e adaptar o nosso comportamento à audiência e às suas possíveis reações.</p>		
<p>Anonimato/ocultação da identidade - a comunicação <i>online</i> permite que quem comunica oculte a sua identidade ou assuma uma identidade digital falsa.</p>		
<p>Da invisibilidade à desinibição - o facto de se comunicar atrás do ecrã pode, também, proporcionar a sensação de que se está invisível e ter um efeito de desinibição, levando as pessoas a dizer ou fazer coisas que não diriam ou fariam quando comunicam face a face.</p>		



<p>Público-privado -</p> <p>no ambiente digital é mais difícil estabelecer a fronteira entre o privado e o público. Devido à persistência e pesquisabilidade, a informação que partilhamos com alguém num espaço que julgamos privado pode ser tornada pública. Por outro lado, existem mecanismos de monitorização e recolha de dados <i>online</i> (ex. rastreamento <i>online</i>) que afetam o carácter privado da comunicação.</p>		
--	--	--

MÓDULO VII

PUBLICIDADE E PROPAGANDA





MÓDULO VII

PUBLICIDADE E PROPAGANDA


INTRODUÇÃO

Este módulo pretende abordar questões relacionadas com a publicidade e a propaganda enquanto meios e ferramentas de divulgação e de promoção de produtos e serviços, no caso da publicidade, e de ideias e causas, no caso da propaganda. Com as atividades aqui propostas pretende-se desenvolver a capacidade de ler e de analisar criticamente duas atividades que marcam presença nos quotidianos de crianças e jovens, por vezes de forma subentendida ou pouco explícita. Pretende-se, igualmente, que reflitam sobre a sociedade de consumo e o papel que a publicidade exerce na criação do desejo e da necessidade de compra.

O módulo propõe quatro atividades que pretendem explorar os tipos e as estratégias usadas pela publicidade e pela propaganda e promover a descodificação e análise crítica das mensagens que veiculam. Igualmente, pretende-se que os/as alunos/as usem algumas das técnicas criativas destas atividades para expressarem ideias, comunicarem causas e lançarem campanhas que possam ser úteis à comunidade educativa.

OBJETIVOS GERAIS DO MÓDULO

- Promover competências de leitura e de análise críticas de várias formas de publicidade e de propaganda.
- Promover a compreensão das linguagens publicitárias dos diferentes *media* e do modo como podem ser utilizadas para veicular determinados significados.

- 
- Desenvolver competências de expressão criativa, usando elementos e técnicas da publicidade, para comunicar uma causa, um serviço ou um produto.

BREVE ENQUADRAMENTO

Na era digital, mais especificamente através das redes sociais, a publicidade e a propaganda têm vindo a assumir novas formas que lhes permitem chegar mais facilmente, e de forma mais individualizada, aos diferentes públicos-alvo.

Foi em 1994 que Friestad e Wright utilizaram a designação “conhecimento persuasivo” para se referirem ao modo estratégico como os publicitários persuadem o seu público (Kirmani & Campbell, 2009). Mas não é só na publicidade que a persuasão está presente, também a propaganda utiliza esta técnica para divulgar, mas também para convencer, sobre certas ideias, pensamentos e causas.

Enquanto forma de comunicação que recorre à persuasão, oriunda da retórica, a publicidade pode ser vista “como um discurso cujo poder reside na sua capacidade de produzir e reproduzir o sentido de uma cultura, de uma sociedade” (Balonas, 2019, p. 18). Para tal, utiliza “elementos positivos, atraentes, divertidos” (Eisend, 2016, p. 354) como o humor ou os provérbios. Quanto à sua finalidade, a publicidade pode ser classificada em dois tipos: a comercial, que tem o intuito de levar à compra de produtos; e a não comercial (também conhecida como Institucional) que pretende informar ou mobilizar as pessoas para determinadas causas (como as medidas preventivas a adotar durante a pandemia por covid-19).

A revolução mediática trazida e promovida pelos meios digitais potenciou uma modificação no “*modus operandi* dos criativos publicitários” (Balonas, 2019, p. 17), que lidavam mais com os meios tradicionais como a rádio, a televisão, ou os jornais. De acordo com De Pauw, De Wolf, Hudders e Cauberghe (2018, p. 2605), “a diferença mais significativa entre os formatos publicitários tradicionais e os novos é a importância relativa que eles atribuem à divulgação de uma mensagem



comercial *versus* o uso de técnicas persuasivas”. Alguns dos novos formatos publicitários passam pela inclusão e promoção de marcas ou produtos nos jogos (*advergaming*), ou em conteúdos de entretenimento como filmes (*advertainment*) (Burrowes, 2017). Assim, as crianças e os/as adolescentes acabam por lidar com estas formas de publicidade durante o tempo em que navegam nas redes sociais, jogam ou veem séries, por exemplo.


Tal como a publicidade, a propaganda recorre à persuasão para veicular a sua mensagem junto do público, sendo que “pode vir em diversos géneros e formas (incluindo anúncios de serviços públicos, campanhas políticas, meios noticiosos, filmes, memes, redes sociais, só para mencionar alguns)” (Hobbs, 2021). De acordo com Hobbs, “a propaganda simplifica informações complexas por meio da abstração, que é um processo cognitivo ativo em que levamos para dentro de nós algo do ambiente externo, usando a percepção, informação e ideias” (Hobbs, 2021, p. 6).

Para ser bem-sucedida, a propaganda usa técnicas que passam pelo apelo às emoções, pela apresentação de soluções para as motivações dos públicos, por facilitar os dados e as informações e por contrariar a posição dos seus oponentes (<https://propaganda.mediaeducationlab.com/learn>).

Ainda segundo Hobbs (2020), “hoje, a personalização algorítmica está cada vez mais perto dos utilizadores que usam a internet, modela a oferta de exposição para informação, entretenimento e persuasão” (p. 253). Os algoritmos recolhem os dados digitais dos utilizadores, com o intuito de personalizarem os conteúdos que recebem, sejam informativos ou publicitários. A ideia é que as pessoas fiquem o máximo de tempo possível ligadas (Hobbs, 2020).

Neste módulo propomos quatro atividades:

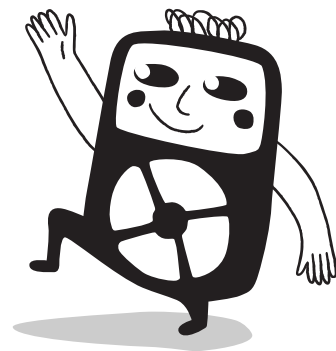
A primeira atividade - **Tipos e características da publicidade** - desafia os/as alunos/as a analisar dois anúncios publicitários relativos a cada tipo de publicidade, a comercial e a não comercial (ou Institucional), identificando as características, as linguagens e os objetivos presentes em cada um.



Já a segunda atividade - **Estratégias da publicidade** - propõe a observação de quatro exemplos de anúncios publicitários referentes a cada estratégia publicitária, sendo pedida uma caracterização de acordo com os seguintes critérios: anunciante, mensagem, objetivo, público-alvo, tipo e elementos da estratégia persuasiva. Como última tarefa, o/a professor/a desafia os/as alunos/as para, em grupo, escolherem uma das quatro estratégias e criarem, eles/as próprios/as, um anúncio com esse objetivo.

Partindo do visionamento de um vídeo da autoria de *Mind Over Media* (2018, em inglês), a terceira atividade - **Publicidade e propaganda** - pretende que os/as alunos/as aprendam sobre o que é propaganda, onde se pode encontrar, e os novos tipos de propaganda que estão a surgir e que podem assumir formas de desinformação tentando, deste modo, distinguir os propósitos subjetivos na publicidade e propaganda. A atividade termina com a pesquisa de exemplos na internet sobre propaganda e com a análise seguindo os tópicos: mensagem, técnicas, meios de comunicação e formato e audiência.

Por último, a quarta atividade - **Publicidade e consumo** - pretende que os/as alunos/as reflitam sobre a forma como a publicidade está presente no nosso quotidiano e também sobre os motivos das marcas investirem fortemente na publicidade. Para isso, o/a professor/a propõe aos/as alunos/as que pesquisem sobre o mercado publicitário em Portugal. Nesta exploração será também importante analisar os motivos que levam os anunciantes a recorrerem a celebridades e a influenciadores digitais. Será também crucial conhecer e compreender o funcionamento da publicidade *online* e como a personalização dos anúncios nesse meio afeta o modo como são recebidos e o seu impacto. Atendendo às conclusões desta análise, para finalizar, pode ser promovida a discussão sobre o papel e o impacto da publicidade nas práticas de consumo e na construção de sociedades de consumo.



Atividade 1

Tipos e características da publicidade



Público-alvo: Alunos/as do 2.º e do 3.º ciclo do ensino básico.

Duração: 90 minutos (flexível)

Objetivos de aprendizagem

- Identificar os objetivos e as funções da publicidade.
- Identificar os tipos de publicidade e caracterizá-los.
- Identificar os elementos que compõem a linguagem publicitária.
- Compreender a forma como os elementos da linguagem da publicidade se combinam para construir significados.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º e 3.º ciclos: Português e Educação Visual.

Outras componentes curriculares e não curriculares

2.º e 3.º ciclos: Cidadania e Desenvolvimento e Línguas estrangeiras.

Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Objetivos e funções da publicidade / Tipos de publicidade / Linguagem da publicidade (verbal, sonora, visual)

Descrição da atividade

Conhecida como a “arte de convencer”, a publicidade está diariamente presente nas nossas vidas. Trata-se de uma forma de comunicação que torna públicas mensagens com determinados objetivos e tendo em vista certos públicos-alvo. As mensagens publicitárias podem chegar através dos chamados meios tradicionais ou através de meios e ambientes digitais, como os *websites* e as redes sociais. De acordo com os seus objetivos, pode-se classificar a publicidade em dois tipos:

- comercial: divulgar produtos e serviços, com o objetivo de levar à compra;
- não comercial (ou institucional): informar, alertar e mobilizar para determinadas situações, problemas ou causas sociais (são exemplo, os incêndios, determinadas doenças, como foi o caso da pandemia por covid-19, entre outras causas).

Para transmitir as suas mensagens, os anúncios publicitários recorrem à combinação de várias linguagens, isto é, a vários conjuntos de elementos (verbais e não verbais, sonoros e visuais) que exprimem ideias, valores ou sentimentos.

Partindo de dois exemplos de anúncios publicitários, os/as alunos/as são desafiados/as a classificá-los. Esta atividade pode ser realizada em grande grupo (turma) ou em pequenos grupos.

Apresentação do tema e dos objetivos da atividade

Para introduzir o tema e os objetivos da atividade, o/a professor/a pode começar por identificar as perceções dos/as alunos/as sobre a publicidade, explorando a partir daí os seus objetivos (persuadir, vender, informar, convencer, alertar, expor ideias...).

Exemplos de questões para incentivar a partilha de ideias

- Lembram-se de algum anúncio publicitário que tenham visto/ouvido no percurso até à escola?
- Costumam ver/ouvir até ao fim os anúncios que surgem quando estão *online*, por exemplo, quando estão no *YouTube*?
- Se tivessem que definir publicidade através de uma palavra, qual seria?
- O que pretende a publicidade? Quais são os seus objetivos?
- Quais são os aspetos positivos da publicidade? E os negativos?



Visionamento de dois anúncios publicitários relativos a cada tipo de publicidade, de 2019 (em grande grupo/turma).

Propor aos/as alunos/as o visionamento de dois anúncios publicitários (os que aqui se propõe são de 2019, mas o/a professor/a pode optar por exibir outros anúncios mais recentes) que dizem respeito a cada tipo de publicidade. De seguida, pedir-lhes que façam a sua análise, identificando as características e as linguagens presentes (ver Recursos - Tabela 1: Tópicos para análise de anúncios) em cada um dos anúncios, destacando os principais propósitos que estão por detrás dos mesmos e identificando o tipo de publicidade.

- Vídeo 1 do anúncio publicitário, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=e-SAUy0Uqw-U&t=5s>

- Vídeo 2 do anúncio publicitário, disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=DF0kRO_5An4

Análise e reflexão sobre os anúncios visionados

Análise em pequenos grupos sobre o tipo de anúncio e as características presentes em cada um deles. Para isso, propõe-se a elaboração de uma tabela com os tópicos que os grupos devem ter em conta na sua análise. (utilização da Tabela 1. Tópicos para análise de anúncios).

Abrir um momento para a partilha de opinião sobre os anúncios visionados.

Exemplos de questões:

- Que mensagem vos transmite cada um dos anúncios?
- Que linguagens utilizam para transmitir a mensagem?

Para terminar, os/as alunos/as fazem a apresentação, em grande grupo, das conclusões da análise comparativa realizada.



onLine

Recursos: Computador(es) com ligação à internet / *Smartphones* dos/as alunos/as / Projetor / Quadro, papel e material de escrita / Vídeo 1 “Neste Natal abra o presente”. <https://www.youtube.com/watch?v=eSAUyOUqw-U&t=5s> / Vídeo “É só desta vez”. https://www.youtube.com/watch?v=DFOkRO_5An4 / Tabela 1. Tópicos para análise de anúncios.



Sugestões para a avaliação. Num momento coletivo, o/a professor/a pede aos/as alunos/as que, individualmente, avaliem a atividade escrevendo num *post it* digital (usando uma plataforma como o *Padlet*) ou em papel:

- o que aprendi de novo com esta atividade;
- o que destaque como ponte forte;
- o que destaque como dificuldade.



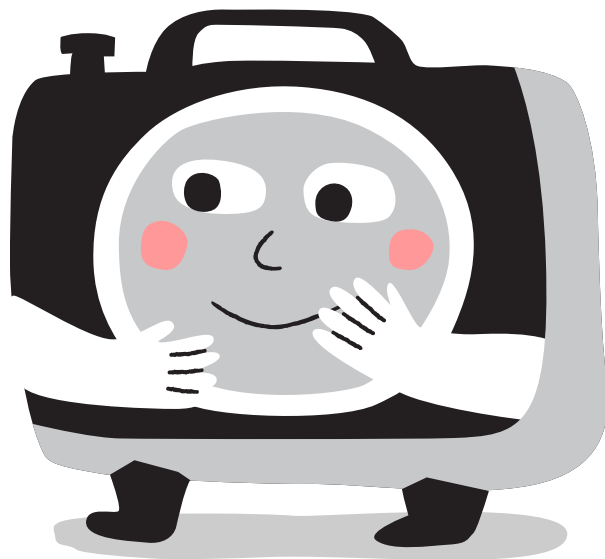
Segue-se um momento de partilha e discussão sobre o que cada um/a partilhou.



onLine

Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória - Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento crítico e criativo
Bem-estar, saúde e ambiente / Sensibilidade estética e artística



Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade*

		Aprendizagens Essenciais**	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Analisar textos em função do género textual a que pertencem (estruturação e finalidade): verbete de enciclopédia, entrevista, anúncio publicitário, notícia e carta formal (em diversos suportes).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados nas obras lidas e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Planificar e produzir textos orais com diferentes finalidades. Preparar apresentações orais (exposição, reconto, tomada de posição) individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.	
	Português (6.º ano)	Conhecer os objetivos e as formas de publicidade na sociedade atual.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Leitura Crítica: Linguagens.
		Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Distinguir nos textos características da notícia, da entrevista, do anúncio publicitário e do roteiro (estruturação, finalidade).	Leitura Crítica: Linguagens.

* Algumas das Aprendizagens Essenciais (AE) apresentadas na tabela relacionam-se, explicitamente, com a promoção da literacia digital e mediática (AE identificadas no estudo descrito no tópico “Articulação com o currículo”). Na última coluna são indicadas as componentes (áreas de competências e conceitos-chave) da literacia digital e mediática que lhes correspondem, de acordo com o modelo conceptual de literacia digital e mediática adotado (cf. Página 29). Outras AE foram indicadas porque, embora sem referência explícita à literacia digital e mediática, revelam-se fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*.

** <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-0>

2.º CICLO	Português (6.º ano)	<p>Planificar, produzir e avaliar textos orais (relato, descrição, apreciação crítica), com definição de tema e sequência lógica de tópicos (organização do discurso, correção gramatical), individualmente ou em grupo.</p> <p>Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema.</p> <p>Captar e manter a atenção da audiência (olhar, gesto, recurso eventual a suportes digitais).</p>	
	Educação Visual	<p>Analisar criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas (pintura, desenho, escultura, fotografia, banda desenhada, artesanato, multimédia, entre outros).</p>	Leitura Crítica: Linguagens.
3.º CICLO	Português (7.º ano)	<p>Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: biografia, textos de géneros jornalísticos de opinião (artigo de opinião, crítica), textos publicitários.</p>	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.</p>	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		<p>Identificar, nas mensagens publicitárias, a intenção persuasiva, os valores e modelos projetados.</p>	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		<p>Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados na obra e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).</p>	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Planificar textos orais tendo em conta os destinatários e os objetivos de comunicação.</p> <p>Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.</p>	



3.º CICLO	Educação Visual	Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (econômicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros, em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, seleccionando, pelo menos, os Temas “Publicidade e propaganda”, “Linguagens dos *media*” e “Instituições e processos de produção”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Observação do espaço circundante tendo em vista a identificação de anúncios publicitários (por exemplo, no percurso casa-escola). Caracterização da publicidade encontrada: tipo, formato, tema, linguagem utilizada, objetivos.

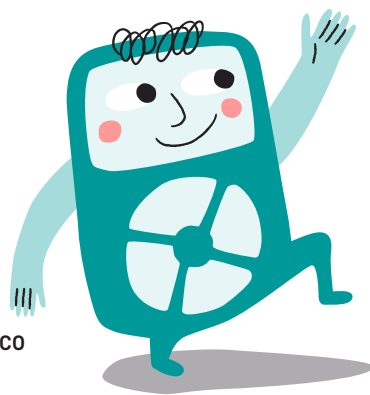
Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1º Grupo: Domínios “Desenvolvimento sustentável” e “Educação Ambiental”.

A discussão sobre quem anuncia e os tipos de comportamento apresentados no vídeo 2 pode levar à temática da promoção de práticas em prol da sustentabilidade do planeta como a reciclagem, permitindo o cruzamento com o domínio da educação ambiental e do desenvolvimento sustentável, da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento.

Atividade 2

Estratégias da publicidade



Público-alvo: Alunos/as do 2.º e do 3.º ciclo do ensino básico e do ensino secundário.

Duração: 90 minutos (flexível)

Objetivos de aprendizagem

- Identificar estratégias e técnicas utilizadas pela publicidade.
- Compreender que a publicidade é direcionada a determinados públicos.
- Produzir uma mensagem publicitária aplicando os conhecimentos adquiridos na análise.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º e 3.º ciclos: Português

Ensino secundário: Inglês

Outras componentes curriculares e não curriculares

2.º e 3.º ciclos do ensino básico: Cidadania e Desenvolvimento e Línguas estrangeiras.

Ensino secundário: Cidadania e Desenvolvimento, Português e Línguas estrangeiras.

Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave



Estratégias e técnicas da publicidade / Segmentação dos públicos



online

Descrição da atividade

A publicidade recorre a diferentes estratégias para comunicar com os públicos, em função dos objetivos que pretende atingir. O modelo do “Conhecimento Persuasivo” de Kirmani e Campbell (2009, p. 289) traduz o momento em que ocorre a persuasão. Podem ser identificadas as seguintes estratégias persuasivas:

- económica: apresenta os motivos para a compra;
- comportamental ou estímulo-resposta: desencadeia uma reação automática nas pessoas;
- psicológica ou afetiva: pretende captar a emoção do público;
- social ou psicossocial: pretende levar à aquisição de um produto como forma de identificação e integração num determinado grupo social.

Propor aos/às alunos/as que, em pequenos grupos, observem quatro exemplos de anúncios publicitários referentes a cada estratégia publicitária. De seguida, pedir-lhes que façam a análise caracterizando os anúncios de acordo com os critérios sugeridos em Recursos – Tabela 2 – Análise da estratégia persuasiva de anúncios.

O/A professor/a pede também aos/às alunos/as que identifiquem o público-alvo de cada anúncio e que expliquem os seus pontos de vista.

Para esta exploração, sugere-se como exemplos os anúncios indicados abaixo, podendo o/a professor/a escolher outros anúncios que se adequem às estratégias em análise.

- Anúncio 1, disponível em: https://www.meiosepublicidade.pt/wp-content/uploads/2014/01/Uzina_Unibanco.jpg
- Anúncio 2, disponível em: <https://www.pinterest.pt/pin/25895766597917887/>
- Anúncio 3, disponível em: <https://www.pinterest.pt/pin/471541023454684204/>
- Anúncio 4, disponível em: <https://www.pinterest.pt/pin/498492252507553200/>

Após a análise e a caracterização dos anúncios, os grupos apresentam as suas conclusões e discutem-nas em grande grupo.

Como última tarefa desta atividade, o/a professor/a desafia os/as alunos/as para, em grupo, escolherem uma das quatro estratégias e criarem, eles/as próprios/as, um anúncio com esse objetivo. Os/As alunos/as podem começar por escrever a ideia e a sinopse do anúncio, decidindo de seguida sobre o formato e os elementos e linguagens que querem utilizar e escolhendo um *slogan*.



onLine

Recursos: Computador(es) com ligação à internet / Smartphones dos/as alunos/as / Projetor / Quadro, papel e material de escrita / Anúncio 1. https://www.meiosepublicidade.pt/wp-content/uploads/2014/01/Uzina_Unibanco.jpg Anúncio 2. <https://www.pinterest.pt/pin/25895766597917887> / Anúncio 3. <https://www.pinterest.pt/pin/471541023454684204> / Anúncio 4. <https://www.pinterest.pt/pin/498492252507553200/> / Tabela 2. Análise da estratégia persuasiva de anúncios.



Sugestões para a avaliação: Num momento coletivo, o/a professor/a pede aos/as alunos/as que, individualmente, avaliem a atividade escrevendo num *post it* digital (usando uma plataforma como o *Padlet*) ou em papel:

- o que aprendi de novo com esta atividade;
- o que destaco como ponte forte;
- o que destaco como dificuldade.



Segue-se um momento de partilha e discussão sobre o que cada um/a partilhou.

Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória - Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento crítico e criativo
Raciocínio e Resolução de Problemas / Sensibilidade estética e artística

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

Aprendizagens Essenciais		Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Leitura Crítica: Linguagens.
Analisar textos em função do género textual a que pertencem (estruturação e finalidade): verbete de enciclopédia, entrevista, anúncio publicitário, notícia e carta formal (em diversos suportes).		



2.º CICLO	Português (5.º ano)	Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados nas obras lidas e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Preparar apresentações orais (exposição, reconto, tomada de posição) individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista. Planificar e produzir textos orais com diferentes finalidades. Escrever textos organizados em parágrafos, de acordo com o género textual que convém à finalidade comunicativa.	
	Português (6.º ano)	Conhecer os objetivos e as formas de publicidade na sociedade atual.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Distinguir nos textos características da notícia, da entrevista, do anúncio publicitário e do roteiro (estruturação, finalidade). Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados. Comunicar, em contexto formal, informação essencial (paráfrase, resumo) e opiniões fundamentadas. Planificar, produzir e avaliar textos orais (relato, descrição, apreciação crítica), com definição de tema e sequência lógica de tópicos (organização do discurso, correção gramatical), individualmente ou em grupo. Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema. Captar e manter a atenção da audiência (olhar, gesto, recurso eventual a suportes digitais).	Leitura Crítica: Linguagens.
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: biografia, textos de géneros jornalísticos de opinião (artigo de opinião, crítica), textos publicitários.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.

3.º CICLO	Português (7.º ano)	Identificar, nas mensagens publicitárias, a intenção persuasiva, os valores e modelos projetados.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados na obra e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Planificar textos orais tendo em conta os destinatários e os objetivos de comunicação. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema. Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura.	
SECUNDÁRIO			
Inglês (11.º ano)	Áreas temáticas/situacionais: 2. O Jovem e o Consumo: Hábitos de consumo; Publicidade e <i>marketing</i> ; Defesa do consumidor; Ética da produção e comercialização de bens.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Publicidade e propaganda”, “Linguagens dos *media*” e “Instituições e processos de produção”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Observação no espaço escolar, durante um período de tempo definido, do vestuário usado pelos/as alunos/as. Identificar a publicidade às marcas que é feita no vestuário e refletir sobre esta forma gratuita de promoção das marcas.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Desenvolvimento sustentável”

2.º Grupo: Domínio “Literacia financeira e Educação para o Consumo”



Atividade 3

Publicidade e propaganda



Público-alvo: Alunos/as do 3.º ciclo do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 90 minutos (flexível)

Objetivos de aprendizagem

- Distinguir publicidade de propaganda.
- Conhecer as características da propaganda.
- Identificar estratégias utilizadas pela propaganda.
- Reconhecer novas formas de propaganda.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3.º ciclo do ensino básico: TIC, Educação Visual e História.

Ensino secundário: Filosofia e História.

Outras componentes curriculares e não curriculares

3.º ciclo do ensino básico e ensino secundário: Cidadania e Desenvolvimento, Português e Línguas estrangeiras.

Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Conceito e propósitos da propaganda / Características da propaganda / Estratégias da propaganda / (Novas) Formas de propaganda

Descrição da atividade

Tanto a publicidade como a propaganda têm propósitos promocionais, mas enquanto a primeira visa promover um produto ou um serviço tendo em vista, geralmente, fins comerciais, ou seja, a venda, a propaganda visa divulgar ideias, pensamentos e causas, geralmente de natureza ideológica, política ou religiosa.

Para aprender sobre o que é propaganda, onde se pode encontrar, e os novos tipos de propaganda que estão a surgir e que podem assumir formas de desinformação (por exemplo, notícias partidárias difundidas sobretudo nas redes sociais, *clickbait*, pseudo-ciência, teorias da conspiração, conteúdo patrocinado), o/a professor/a convida os/as alunos/as a visionarem o seguinte vídeo (da autoria de *Mind Over Media*, 2018, em inglês): <https://youtu.be/-Wb4Hi2H5CE>

Após o visionamento, fazem uma breve discussão sobre o vídeo e procuram identificar exemplos de propaganda, a partir da sua própria experiência como consumidores dos *media*.

Num segundo momento, o/a professor/a pede aos/às alunos/as que pesquisem na internet exemplos de propaganda. Após identificarem alguns exemplos que interessem aos/às alunos/as, o/a professor/a sugere que, em pequenos grupos, façam a sua análise tendo por base os seguintes tópicos (proposta adaptada de Hobbs, 2021, p. 141):

- mensagem: identificar o conteúdo e a mensagem que pretende transmitir;
- técnicas: linguagens e estratégias usadas para atrair a atenção do público e ativar as suas emoções;
- meios de comunicação e formato: género de mensagem utilizada e como pretende influenciar o público;
- audiência: como é que as pessoas irão receber a mensagem, como irão sentir-se perante a mesma, e qual o grau de liberdade para a aceitar ou rejeitar.

Quando terminarem o trabalho, os grupos partilham a sua análise e as suas perspetivas e discutem-nas em grande grupo. Nesta discussão, é importante que o/a professor/a saliente:

- os potenciais perigos e danos que podem resultar da propaganda que é difundida como forma de desinformação;
- o modo como facilmente essa desinformação pode ser propagada quando as pessoas partilham informação nas redes sociais sem a verificar e validar.



A plataforma *Mind Over Media – Analysing contemporary propaganda* (<https://propaganda.mediaeducationlab.com/learn>) pode ser um bom recurso para professores/as e alunos/as.

Recursos: Computador(es) com ligação à internet / Smartphones dos/as alunos/as / Projetor / Quadro, papel e material de escrita / Plataforma <https://propaganda.mediaeducationlab.com/learn> / Vídeo “Analyzing contemporary propaganda”. <https://youtu.be/-Wb4Hi2H5CE>



Sugestões para a avaliação: Num momento coletivo, o/a professor/a pede aos/as alunos/as que, individualmente, avaliem a atividade escrevendo num *post it* digital (usando uma plataforma como o *Padlet*) ou em papel:

- o que aprendi de novo com esta atividade;
- o que destaque como ponte forte;
- o que destaque como dificuldade.



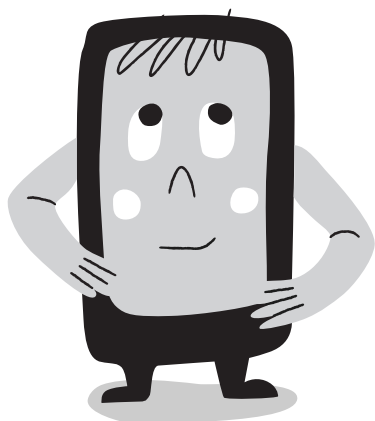
Segue-se um momento de partilha e discussão sobre o que cada um/a partilhou.



online

Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória - Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento crítico e criativo
Raciocínio e Resolução de Problemas / Sensibilidade estética e artística



Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
	TIC (8.º ano)	Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online (TIC, 8)	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
	TIC (9.º ano)	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Educação Visual	Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
	História (9.º ano)	Identificar/aplicar os conceitos: feminismo; cultura de massas; <i>mass media</i> ; ciências sociais; futurismo; abstracionismo; modernismo.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



3.º CICLO	História (9.º ano)	Analisar as dimensões da globalização (ex.: tecnologias de informação, comunicação e transportes, migrações).	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Relacionar a ascensão ao poder de partidos totalitários com as dificuldades económicas e sociais e com o receio da expansão do socialismo, realçando o papel da propaganda.	
SECUNDÁRIO			
	Filosofia (11.º ano)	Temas/ problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião: 3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	História (12.º ano)	Caracterizar os regimes fascista, nazi e estalinista, distinguindo os seus particularismos e realçando o papel exercido pela propaganda em todos eles. Analisar elementos definidores do tempo presente: massificação; cultura urbana; hegemonia do mundo virtual; ideologia dos direitos humanos; respeito pelos direitos dos animais; consciência ecológica; globalização: economia, migrações, segurança e ambiente.	

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o "Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*". O/A professor/a cria as salas de jogo, seleccionando os Temas "Publicidade e propaganda", "Linguagens dos *media*", "Os *media* e a compreensão do mundo" e "Instituições e processos de produção". Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Organização de um *Workshop*, com um convidado externo, sobre propaganda (pode ser interessante a abordagem do tema através de uma perspetiva de evolução histórica);
- Dinamização de um *Workshop* pelos/as alunos/as, a partir desta atividade, para alunos/as de outras turmas.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

- 1.º Grupo: Domínio "Direitos Humanos"; "Igualdade de género", "Interculturalidade".
- 2.º Grupo: Domínio "Segurança, Defesa e Paz".

Atividade 4

Publicidade e consumo



Público-alvo: Alunos/as do 2.º e 3.º ciclo do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 45 minutos (flexível)

Objetivos de aprendizagem

- Reconhecer a presença da publicidade no dia a dia (*offline* e *online*).
- Refletir sobre os valores e os estilos de vida veiculados pela publicidade.
- Analisar criticamente a relação entre publicidade e sociedade e cultura de consumo.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º e 3.º ciclos do ensino básico: Português e Inglês.

Ensino secundário: Filosofia, Inglês e Sociologia.

Outras componentes curriculares e não curriculares

2.º e 3.º ciclos: Cidadania e Desenvolvimento, outras Línguas estrangeiras.

Ensino secundário: Cidadania e Desenvolvimento, Português, outras Línguas estrangeiras.

Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Sociedade de consumo / Publicidade e consumo / Consumo e sustentabilidade





online

Descrição da atividade

Começar por pedir aos/às alunos/as que identifiquem a publicidade que encontraram no percurso casa-escola, sem esquecer os ambientes digitais por onde possam ter navegado, e observando também vestuário, material e adereços que estejam a usar. Pedir-lhes que classifiquem os anúncios que encontraram por tipo de publicidade - comercial e não comercial - e tirar conclusões a partir daí.

Exemplos de questões para a discussão inicial

- Que tipo de publicidade encontraram? Onde?
- Que tipo de publicidade encontraram online?
- Quem está a usar roupa ou tem adereços com logótipos? A que marcas dizem respeito? Quantas marcas diferentes encontraram?
- Que opinião têm sobre atuarem como agentes de publicidade gratuita através das roupas e adereços?

Num segundo momento, propõe-se aos/às alunos/as que, em pequenos grupos, pesquise sobre o mercado publicitário em Portugal, procurando informação sobre:

- setor que mais aposta em publicidade em Portugal (num determinado ano);
- maior anunciante no mercado português;
- investimento publicitário por meio (televisão, rádio, imprensa, *outdoor*, internet).

Analisar os dados recolhidos, refletindo sobre os motivos das marcas investirem fortemente na publicidade. Nesta exploração será fundamental analisar também os motivos que levam os anunciantes a recorrerem a celebridades e a influenciadores digitais. A partir desta análise será também importante conhecer e compreender o funcionamento da publicidade *online* e como a personalização dos anúncios nesse meio afeta o modo como são recebidos e o seu impacto.

Tendo por base as conclusões desta análise, refletir sobre o papel e o impacto da publicidade nas práticas de consumo e na construção de sociedades de consumo. Nesta reflexão importa chamar a atenção para as questões da sustentabilidade ambiental e o impacto do consumo nas alterações climáticas. O/A professor/a pode relacionar esta reflexão com a Agenda 2030 e os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável aprovados pelos Estados-membros da ONU (<https://globalcompact.pt/index.php/pt/agenda-2030>).

Recursos: Computador(es) com ligação à internet / Smartphones dos alunos / Projetor / Quadro, papel e material de escrita



Sugestões para a avaliação: Num momento coletivo, o/a professor/a pede aos/às alunos/as que, individualmente, avaliem a atividade escrevendo num *post it* digital (usando uma plataforma como o *Padlet*) ou em papel:

- o que aprendi de novo com esta atividade;
- o que destaque como ponte forte;
- o que destaque como dificuldade.



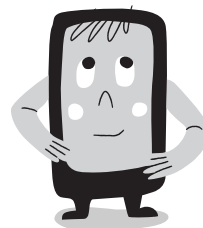
Segue-se um momento de partilha e discussão sobre o que cada um/a partilhou.

Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória - Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento crítico e criativo
Raciocínio e Resolução de Problemas / Bem-estar, saúde e ambiente

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Analisar textos em função do género textual a que pertencem (estruturação e finalidade): verbete de enciclopédia, entrevista, anúncio publicitário, notícia e carta formal (em diversos suportes).	Leitura crítica: Linguagens.
		Preparar apresentações orais (exposição, reconto, tomada de posição) individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista. Planificar e produzir textos orais com diferentes finalidades.	



2.º CICLO	Português (6.º ano)	Conhecer os objetivos e as formas de publicidade na sociedade atual.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Leitura crítica: Linguagens.
		Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura crítica: Linguagens.
		Distinguir nos textos características da notícia, da entrevista, do anúncio publicitário e do roteiro (estruturação, finalidade).	Leitura crítica: Linguagens.
		Planificar, produzir e avaliar textos orais (relato, descrição, apreciação crítica), com definição de tema e sequência lógica de tópicos (organização do discurso, correção gramatical), individualmente ou em grupo. Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema. Captar e manter a atenção da audiência (olhar, gesto, recurso eventual a suportes digitais).	
	Inglês (5.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Gostos e preferências pessoais; profissões; descrição física; rotinas diárias; atividades de tempos livres e alimentação.	
Inglês (6.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Serviços públicos; passatempos e interesses; férias e viagens; família e amigos; rotinas; escola; meios de transporte; tipos de habitação; descrição de pessoas; descrição de acontecimentos e atividades; (re)contar uma pequena história.		
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: biografia, textos de géneros jornalísticos de opinião (artigo de opinião, crítica), textos publicitários.	Leitura crítica: Linguagens.
		Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.

3.º CICLO	Português (7.º ano)	Identificar, nas mensagens publicitárias, a intenção persuasiva, os valores e modelos projetados.	Leitura crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Planificar textos orais tendo em conta os destinatários e os objetivos de comunicação. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.	
	Inglês (7.º e 8.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e rotinas; tipos de habitação; eventos escolares e festividades.	
	Inglês (9.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e estilos de vida; meios de comunicação; eventos escolares e festividades.	
SECUNDÁRIO			
Filosofia (11.º ano)	Temas/ problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião: 3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	
Inglês (10.º ano)	Áreas temáticas/situacionais: 2. O Mundo Tecnológico: A inovação tecnológica e as mudanças sociais. 3. Os <i>Media</i> e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.	



Inglês (11.º ano)	<p>Áreas temáticas/situacionais:</p> <p>2. O Jovem e o Consumo: Hábitos de consumo; Publicidade e <i>marketing</i>; Defesa do consumidor; Ética da produção e comercialização de bens.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
Sociologia (12.º ano)	<p>Explicitar em que consiste a globalização da economia e a globalização cultural, destacando o papel dos meios de comunicação na difusão cultural e relacionando aculturação com globalização cultural.</p> <p>Justificar a tendência para a uniformização dos padrões de consumo a nível mundial.</p>	

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando os Temas “Publicidade e propaganda”, “Linguagens dos *media*”, “Os *media* e a compreensão do mundo”, “Instituições e processos de produção” e “Oportunidades e riscos.
- Observação e levantamento dos hábitos de consumo existentes no contexto familiar: como são tomadas as decisões de consumo? Qual a influência da publicidade nessas decisões? Produzir um vídeo breve com as conclusões e partilhar com a turma, refletindo em conjunto.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínios “Interculturalidade”, “Desenvolvimento sustentável”, “Saúde”.



Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

Referências

Balonas, S. (2011). *Publicidade sem código de barras*. Húmus.

Balonas, S. (2019). Que a Força esteja contigo – Os desafios da publicidade na nova galáxia comunicacional. *Media & Jornalismo*, 19(34), 13-34. https://doi.org/10.14195/2183-5462_34_2

Burrowes, P. (2017). Observatorio de publicidad expandida: Una experiencia con talleres de alfabetización en publicidade en Rio de Janeiro, Brasil. *Mediaciones*, 13(8), 28-38. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.13.18.2017.28-38>

De Pauw, P., De Wolf, R., Hudders, L., & Cauberghe, V. (2018). From persuasive messages to tactics: Exploring children's knowledge and judgement of new advertising formats. *New media & Society*, 20(7), 2604-2628. <https://doi.org/10.1177/14614448177284>

Eisend, M. (2016). Comment: Advertising, communication, and brands. *Journal of Advertising*, 45(3), 353-355. <https://doi.org/10.1080/00913367.2016.1187579>

Hobbs, R. (2020). Propaganda in an age of algorithmic personalization: Expanding literacy research and practice. *Reading Research Quarterly*, 55(3), 521-533. <https://doi.org/10.1002/rrq.301>

Hobbs, R. (2021). A most mischievous word”: Neil Postman's approach to propaganda education. *Harvard Kennedy School Misinformation Review*, 2, 1-11. <https://doi.org/10.37016/mr-2020-65>

Kirmani, A., & Campbell, M. C. (2009). Taking the target's perspective: The persuasion knowledge model. In M. Wanke (Ed.), *Social psychology of consumer behavior* (pp. 297-316). Taylor & Francis Group: Psychology Press.

Outras fontes relevantes

Mind Over Media – Analysing contemporary propaganda. <https://propaganda.mediaeducationlab.com/learn>

United Nations Global Compact. Global Compact Network Portugal. <https://globalcompact.pt/index.php/pt/agenda-2030>



Atividade 1

Tabela 1. Tópicos para análise de anúncios

TÓPICOS PARA ANÁLISE DE ANÚNCIOS		
CARACTERIZAÇÃO	ANÚNCIO 1	ANÚNCIO 2
Anunciante		
Mensagem que pretende veicular		
Público-alvo da mensagem		
Objetivo do anúncio		
Tipo de publicidade (comercial ou não comercial)		
LINGUAGENS	ANÚNCIO 1	ANÚNCIO 2
<p>Verbal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tom utilizado nas palavras (alegre/ agressivo/ chamar à razão/ com saudade) <p>Não-verbal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - expressões e gestos utilizados (encolher os ombros/ mexer as mãos/ sorrir/sobranceiras levantadas) 		
<p>Visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - espaço(s) presentes no anúncio (casa da mãe/ supermercado) - cores das imagens (cores escuras ou claras) - planos utilizados <p>(<u>plano geral</u>: vemos os espaços e as pessoas na totalidade. Cria distância com o visualizador;</p> <p><u>plano médio</u>: vemos os espaços e as pessoas com mais proximidade;</p> <p><u>primeiro plano</u>: vemos os espaços e as pessoas com ainda mais proximidade. Cria maior confiança com o visualizador.)</p>		

TÓPICOS PARA ANÁLISE DE ANÚNCIOS		
LINGUAGENS	ANÚNCIO 1	ANÚNCIO 2
<p>Sonora*:</p> <ul style="list-style-type: none"> - presença ou ausência de som - ritmo (rápido/ lento) - significado do som (transmite alegria/ tristeza) <p>*Para avaliar esta característica, poderá ser interessante voltar a ver o anúncio em modo tela escura para focar apenas no som.</p>		

Atividade 2

Tabela 2. Análise da estratégia persuasiva de anúncios

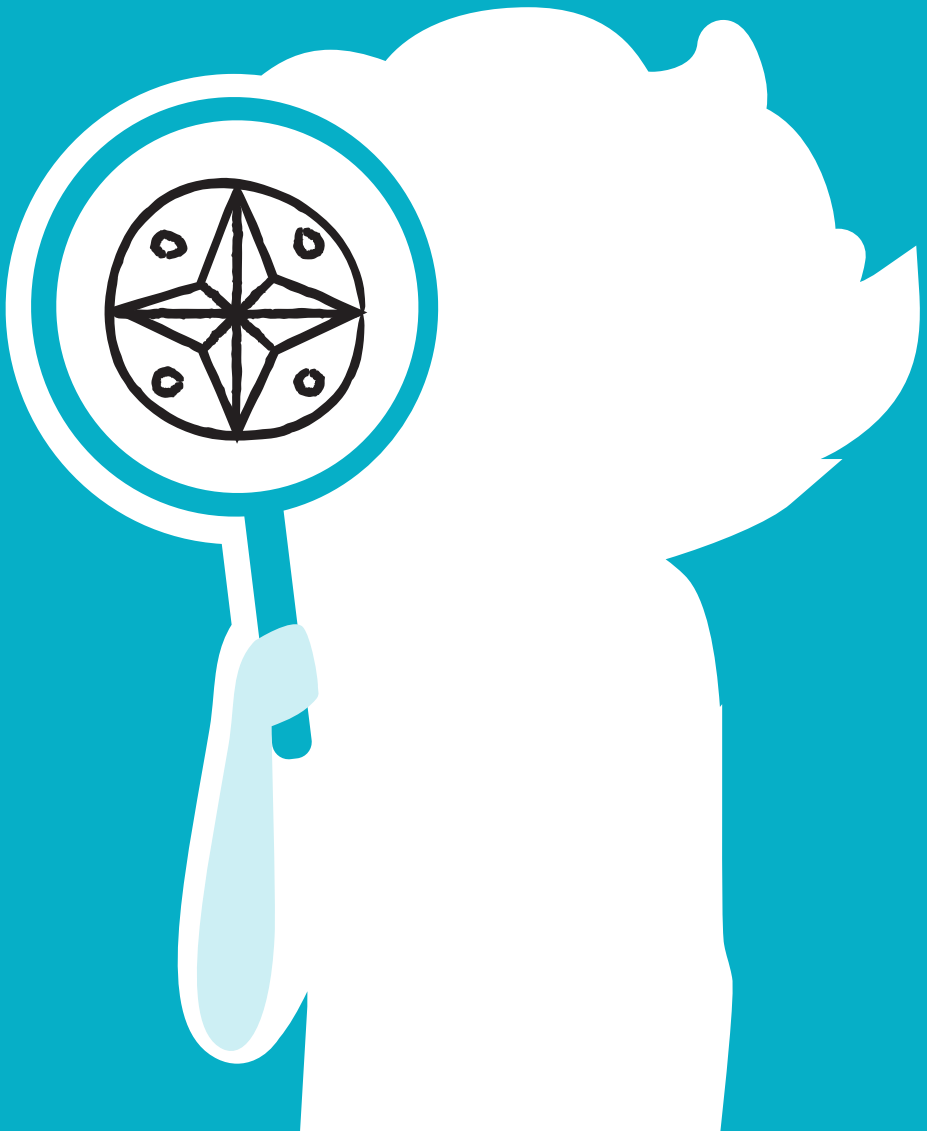
	ANÚNCIO 1	ANÚNCIO 2	ANÚNCIO 3	ANÚNCIO 4
Anunciante				
Mensagem				
Objetivo				
Público-alvo				
Tipo de estratégia persuasiva				
Elementos da estratégia persuasiva				



MÓDULO VIII

PESQUISA, VALIDAÇÃO, SELEÇÃO E INTEGRAÇÃO DA INFORMAÇÃO





MÓDULO VIII

PESQUISA, VALIDAÇÃO, SELEÇÃO E INTEGRAÇÃO DA INFORMAÇÃO


INTRODUÇÃO

Este módulo centra-se em questões relacionadas com o consumo crítico da informação, dando particular relevo a atividades de pesquisa, de avaliação crítica e de comunicação de informação e conhecimento *online*. A enorme quantidade de informação disponível hoje em dia na internet reforça a necessidade da promoção nos/as alunos/as de competências (conhecimentos, capacidades e atitudes) de literacia informacional. O desenvolvimento de competências que possibilitem uma utilização ética, eficaz e eficiente da informação está também na base de uma metodologia de ensino/aprendizagem que privilegie o trabalho autónomo do/a aluno/a no processo de construção do conhecimento. O reforço da literacia mediática no que se refere à relação com a informação é assim fundamental para uma participação social de todos/as na tomada de decisão e na resolução de problemas nas sociedades ditas do conhecimento.

Este módulo pretende contribuir para o reforço das capacidades de pesquisar, selecionar, criar e divulgar informação, particularmente em contexto *online*. Pretende, ainda, sensibilizar os/as alunos/as para as questões dos direitos de autoria promovendo uma utilização e elaboração ética e responsável de recursos e conteúdos digitais.

OBJETIVOS GERAIS DO MÓDULO

- Promover a compreensão das várias fases do ciclo de informação visando a sua aplicação num processo autónomo de produção de conhecimento.

- 
- Desenvolver competências de utilização de ferramentas digitais.
 - Promover uma utilização e produção de forma ética e responsável de recursos e conteúdos digitais.

BREVE ENQUADRAMENTO

Apesar da crescente familiaridade das crianças e dos jovens com as novas tecnologias de informação e comunicação, a enorme quantidade de informação ao alcance de um clique bem como a sua diversa qualidade tornam imperativo o desenvolvimento de competências que permitam a sua utilização de forma eficiente, segura, crítica e responsável.

Os conceitos de literacia mediática, informacional e digital surgem, assim, claramente articulados (Grizzle et al., 2021; Lopes & Moreira, 2022; Loureiro & Rocha, 2012). A literacia da informação é a capacidade de pensar e avaliar criticamente qualquer informação, implicando um conjunto de conhecimentos, atitudes e habilidades como definir necessidades informacionais, localizar, analisar, gerir, criar, comunicar e partilhar de forma ética e responsável informação (CILIP, 2018). A procura e a seleção de informação implicam um pensamento crítico, assim como a construção de novo conhecimento a partir de diversas fontes. Dada a crescente digitalização das nossas sociedades, a realização destas tarefas pressupõe também cada vez mais competências de literacia digital. Enquadrado numa perspetiva crítica de literacia mediática, o conceito de literacia da informação vai além da dimensão instrumental do uso de ferramentas digitais, implicando uma análise crítica das questões políticas e éticas do uso da informação.

Existem vários modelos para o desenvolvimento de competências de literacia da informação, sendo o modelo *Big Six*, proposto no final do século passado por Eisenberg e Berkowitz, um dos mais utilizados (Sanches, 2016). A metodologia assenta nas seguintes etapas: 1) definição da tarefa, com identificação das necessidades de informação, 2) definição da estratégia de pesquisa de informa-



ção (definição e seleção das fontes), 3) localização e acesso à informação; 4) analisar a informação; 5) sintetizar e criar conhecimento; e 6) avaliação da eficácia e eficiência do processo (Sanches, 2016).

Com o presente Módulo pretende-se sensibilizar os/as alunos/as para o processo de construção e divulgação do conhecimento, levando-os/as a refletir sobre a diversidade da informação disponível e a necessidade de uma avaliação crítica e uso responsável da mesma.

A Atividade 1 – **Ferramentas e estratégias de pesquisa** – visa promover o desenvolvimento de capacidades de pesquisa e de avaliação da informação disponível *online*. A comparação dos resultados de pesquisa utilizando diferentes motores de busca e ferramentas permitirá uma maior consciencialização da importância de uma definição clara de estratégias de recolha e validação da informação para uma pesquisa mais eficiente, credível e relevante.

A Atividade 2 – **Qualidade e credibilidade da informação** –, na continuidade da atividade 1, centra-se na validação da informação através da análise crítica de *websites*.

Com a Atividade 3 - **Direitos de autor, propriedade intelectual, licenciamento e plágio** -, pretende-se sensibilizar os/as alunos/os para as questões dos direitos de autoria, promovendo uma utilização e elaboração responsável de recursos e conteúdos.

Por último, a Atividade 4 – **Partilha e discussão dos resultados de pesquisa** - foca-se no desenvolvimento de competências de criação e divulgação de conhecimento a partir de diversas fontes.

Atividade 1

Ferramentas e estratégias de pesquisa



Público-alvo: Alunos/as do 2.º ciclo do ensino básico
Duração: 2h

Objetivos de aprendizagem

- Conhecer os elementos que compõem a linguagem dos *media* e a forma como se combinam para construir significados.
- Definir estratégias de pesquisa de informação *online*.
- Utilizar ferramentas para uma pesquisa mais eficaz e relevante.
- Familiarizar-se com a estrutura de navegação nos *media* digitais.
- Conhecer funcionalidades técnicas necessárias à adoção de práticas seguras e responsáveis, durante a pesquisa *online*.
- Avaliar criticamente a intenção de quem produz as mensagens mediáticas.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

A atividade pode ser implementada em todas as componentes curriculares.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/Clubes/Atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Estratégias de pesquisa / Motores de busca / Operadores booleanos.



Descrição da atividade

1- Apresentação do tema e objetivos, sensibilizando os/as alunos/as para a necessidade de um papel ativo e crítico na realização de uma pesquisa e seleção de informação *online*, dada a quantidade e diversidade de informação hoje em dia disponível na internet. O/A professor/a poderá iniciar a discussão perguntando à turma como pesquisam informação necessária para a realização de trabalhos escolares. Vão à biblioteca? Procuram *online*? Através de que dispositivos e recursos?

2- Apresentação de conceitos, ferramentas e dicas para uma pesquisa *online* eficiente. O/A professor/a deverá explicitar o que é um motor de busca *online*, sensibilizar os/as alunos/as para a necessidade de uma planificação da estratégia de pesquisa, e apresentar algumas dicas para tornar a pesquisa de informação *online* mais proveitosa (por exemplo: palavras-chave precisas, de preferência nomes; ordem das palavras; uso de aspas; *web-sites* específicos; operadores booleanos AND (+) e NOT (-)...).

3- É proposto aos/às alunos/as a realização de uma pesquisa *online*, em pequenos grupos, sobre um tema em estudo na disciplina em causa, recorrendo a diferentes motores de busca. Cada grupo deverá formular duas questões sobre o tema e definir as palavras-chave ou expressão a pesquisar *online*. O/A professor/a poderá optar por fazer esta primeira tarefa em grande grupo.

4- Definidas as palavras-chave, cada grupo deverá fazer uma pesquisa, utilizando algumas das dicas referidas, e anotar o número de resultados. Cada grupo poderá utilizar diferentes motores de busca.

Exemplo de tabela a completar:

PALAVRAS-CHAVE	Nº RESULTADOS
Palavra-chave 1	
Palavra-chave 2	
Palavra-chave 1 Palavra-chave 2	
"Palavra-chave 1 Palavra-chave 2"	
...	

5- De seguida, com a informação disponível nos resultados, sem aceder às páginas, os/as alunos/as deverão analisar os primeiros 5 resultados e selecionar os *websites* que consideram mais relevantes para responder às questões e justificar a sua resposta. Para esta tarefa, poderão completar a seguinte tabela para cada *website*.

Website 1

Quem (credibilidade)	Quem é o autor? O autor é especialista? É um sítio pessoal ou institucional?	
O quê? (relevância)	A informação responde ao que precisas?	
Porquê? (propósito)	Qual o principal objetivo do <i>website</i> ? Persuadir, informar, entreter ou vender?	
Onde?	De onde é o <i>website</i> ? Quais os limites geográficos da informação?	
Quando?	Qual a data da publicação? A informação está atualizada?	
Segurança	O <i>website</i> é seguro? (ver https)	

5- Discussão em grande grupo das opções realizadas.

Recursos: Computador ou dispositivo com acesso à internet para os diferentes grupos / Papel e caneta / Projetor



Sugestões para avaliação: Propor que cada grupo avalie um dos *websites* considerados relevantes por outro grupo e compare os resultados da apreciação feita pelos dois grupos, justificando as divergências.



onLine

Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória - Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e Textos / Informação e Comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas / Pensamento Crítico e Pensamento Criativo / Relacionamento Interpessoal / Saber Científico, Técnico e Tecnológico

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade*

		Aprendizagens Essenciais**	Competências de Literacia Digital e Mediática
2º CICLO	Matemática (6.º ano)	Recolher dados a partir de fontes primárias ou sítios credíveis na Internet (dados contínuos agrupados em classes e não agrupados/listas), através de um dado método de recolha.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	TIC (5.º e 6.º anos)	Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais
		Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.

* Algumas das Aprendizagens Essenciais (AE) apresentadas na tabela relacionam-se, explicitamente, com a promoção da literacia digital e mediática (AE identificadas no estudo descrito no tópico “Articulação com o currículo”). Na última coluna são indicadas as componentes (áreas de competências e conceitos-chave) da literacia digital e mediática que lhes correspondem, de acordo com o modelo conceptual de literacia digital e mediática adotado (cf. Página 29). Outras AE foram indicadas porque, embora sem referência explícita à literacia digital e mediática, revelam-se fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*.

** <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-0>

2º CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Representação.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas/aplicações digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	História e Geografia de Portugal (6º ano)	Elaborar pesquisas documentais sobre problemas da vida quotidiana (por exemplo: pobreza, envelhecimento, despovoamento, etc.) das áreas rurais e urbanas, em Portugal, à escala local e nacional.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Discutir a importância do desenvolvimento das telecomunicações nas atividades humanas e qualidade de vida, dando exemplos concretos referentes à situação em Portugal; (História e Geografia de Portugal – 6º ano)	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Identificar/aplicar os conceitos: distância-tempo, distância-custo, acessibilidade, redes e modos transporte; telecomunicações, globalização.	



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Pesquisa, validação, seleção e integração da informação”, “Linguagens” e “Representação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Organização de um debate sobre os principais desafios que os *media* digitais colocam à atividade de pesquisa, validação, seleção e integração da informação.
- Desenvolvimento de um trabalho interdisciplinar, em colaboração com a biblioteca da escola, sobre um tema cuja definição é realizada com base na votação, pelos/as alunos/as, de propostas recolhidas pelos/as professores/as nas diferentes disciplinas que participam, incluindo a de Cidadania e Desenvolvimento. Cada disciplina contribui com o trabalho de pesquisa, validação, seleção e integração de informação sobre um subtema. A articulação e elaboração do trabalho final pode ser realizado no contexto da biblioteca escolar, com apoio particular das componentes curriculares Cidadania e Desenvolvimento, TIC e Educação Artística, tendo como objetivo a exposição/divulgação (em formato a decidir) na escola e/ou comunidade.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

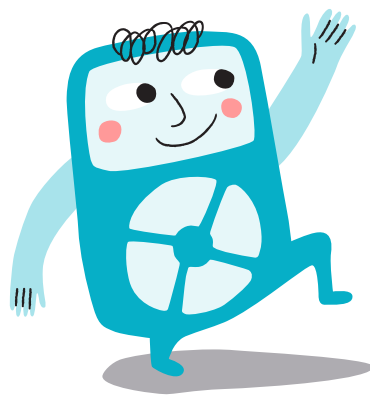
(Direitos da Criança, nomeadamente direitos da criança no ambiente digital, como o direito à informação).

Esta atividade pode ser desenvolvida em torno de qualquer dos Domínios e Temas da Educação para a Cidadania.



Atividade 2

Estratégias da publicidade



Público-alvo: Alunos/as do 3.º ciclo do ensino básico

Duração: 2h

Objetivos de aprendizagem

- Saber como pesquisar informação.
- Saber selecionar informação.
- Conhecer estratégias de pesquisa.
- Decidir como orientar as pesquisas.
- Reconhecer fontes credíveis e de qualidade.
- Saber validar a informação encontrada.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3.º ciclo: Português, TIC e História.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/Clubes/Atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção de Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Estratégias de pesquisa / Seleção de informação / Validação de informação
Fontes credíveis





onLine

Descrição da atividade

1. Apresentação do tema e objetivos (dizer algo como: habitualmente, as pesquisas na internet são feitas, colocando palavras-chave que remetem para *websites*. Acham que os *websites* que aparecem são todos iguais na sua qualidade e credibilidade? (suscitar a discussão). Hoje, vamos trabalhar para saber como escolher os *websites* mais adequados.

Prosseguir, colocando questões como:

“quando fazem pesquisas na internet para: estudar algum tema; para procurar informação para escreverem trabalhos; para saberem mais ... como procuram? Colocam o tema no *Google*, por exemplo, e procuram? Procuram algum tipo de *websites*? Usam algum critério? Qual/Quais? Perguntam a alguém (professor, pais, colegas) como procurar? Têm alguma forma de validar a informação encontrada?”

Depois de os/as alunos/as discutirem entre si, deixar que respondam e alarguem a discussão.

2. Pedir aos/às alunos/as que reúnam informação sobre a Comunidade Económica Europeia (CEE), pesquisando nos *links* indicados em baixo.

Trata-se de um trabalho a efetuar em pequenos grupos, devendo a pesquisa ter em mente a resposta a questões do tipo:

Quais são os *websites* que mais gostaram? Porquê?

Conseguem identificar os/as seus/suas autores/as?

Façam um levantamento de tudo o que diferencia os *websites* pesquisados.

Façam uma avaliação de quais devem ser os escolhidos pela sua credibilidade e isenção.

No futuro, quando tiverem de procurar informação na internet, como devem orientar as vossas escolhas? Identifiquem alguns critérios a que devem subordinar essas escolhas (chamar a atenção para aspetos como: *websites* com publicidade; autores do *website*, por exemplo, ter filiação partidária...).

Lista de *websites*:

<https://www.infoescola.com/geografia/comunidade-economica-europeia/>

<https://www.etiasvisa.com/br/faq/paises-do-schengen>



onLine

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=legisum%3Axy0023>

<https://dre.pt/dre/lexionario/termo/comunidade-europeia>

<https://carloscoelho.eu/dossiers/view/4/657>

<https://exercicios.brasile scola.uol.com.br/exercicios-geografia/exercicios-sobre-uniao-europeia.htm>

<https://exercicios.mundoeducacao.uol.com.br/exercicios-geografia/exercicios-sobre-formacao-uniao-europeia.htm>

<https://ueuropeia.blogs.sapo.pt>

<https://observador.pt/2016/06/24/reino-unido-e-uniao-europeia-65-anos-de-relacao-em-24-datas/>

<https://economipedia.com/definiciones/comunidad-economica-europea-cee.html>

<https://guiadoestudante.abril.com.br/coluna/atualidades-vestibular/entenda-como-funciona-a-uniao-europeia/>

<https://todasasrespostas.pt/o-que-quer-dizer-cee>

<https://www.europarl.europa.eu/about-parliament/pt/in-the-past/the-parliament-and-the-treaties/treaty-of-rome>

3. No final, cada aluno/a deve escrever, de modo individual, um pequeno texto informativo, com uma introdução, o desenvolvimento das ideias principais e uma conclusão, relativo às formas credíveis e fiáveis de pesquisar informação.

Recursos: Computador ou dispositivo com acesso à internet para os diferentes grupos / Papel e caneta



Sugestões para avaliação: Propor atividades semelhantes para os/as alunos/as procurarem os *websites* mais credíveis e fiáveis (Exemplo de temas: os benefícios das vitaminas sintéticas, integrado na área curricular de Educação para a Saúde).



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória - Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas
/ Relacionamento Interpessoal

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3. ^o CICLO	Português (7. ^o ano)	Identificar, nas mensagens publicitárias, a intenção persuasiva, os valores e modelos projetados.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		<p>Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.</p> <p>Utilizar procedimentos de registo e tratamento da informação.</p> <p>Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura.</p>	
	Português (8. ^o ano)	<p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões.</p> <p>Compreender o(s) tema(s) e as ideias centrais do texto, relacionando as informações expressas com o contexto e com o objetivo (expor, informar, explicar, persuadir).</p> <p>Planificar a escrita de textos com finalidades informativas, assegurando distribuição de informação por parágrafos, continuidade de sentido, progressão temática, coerência e coesão.</p> <p>Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: diário, entrevista, comentário e resposta a questões de leitura.</p>	

3º CICLO	Português (9.º ano)	Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a web, incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas.	
	Português (7.º, 8.º e 9.º anos)	Realizar leitura em voz alta, silenciosa e autónoma, não contínua e de pesquisa.	
	TIC (7.º ano)	Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
	TIC (8.º ano)	Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i> .	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Representação.



3º CICLO	História (9.º ano)	Identificar/aplicar os conceitos: feminismo; cultura de massas; <i>mass media</i> ; ciências sociais; futurismo; abstracionismo; modernismo.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Analisar as dimensões da globalização (ex.: tecnologias de informação, comunicação e transportes, migrações).	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Integrar a formação da CEE no período do após II Guerra. Compreender a importância da entrada de Portugal na CEE para a consolidação do processo de democratização e para a modernização do país.	

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Pesquisa, validação, seleção e integração da informação” e “Representação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Organização de um debate sobre os principais desafios que os *media* digitais colocam à atividade de pesquisa, validação, seleção e integração da informação.
- Sugerir aos/às alunos/as que deem continuidade à reflexão sobre o tema em família. Podem começar por perguntar ao pai e à mãe ou a outro(s) familiar(es) como e onde pesquisavam informação e como avaliavam a sua credibilidade quando eram jovens e, a partir das respostas, estabelecer um diálogo em que comparem as experiências de ambos, as dificuldades, as vantagens e as estratégias utilizadas por cada uma das gerações.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

(Direitos da Criança, nomeadamente direitos da criança no ambiente digital, como o direito à informação).

2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”

(Processo de Construção da Unidade Europeia, Construção da Cidadania Europeia).

Atividade 3

Direitos de autor, propriedade intelectual, licenciamento e plágio



Público-alvo: Alunos/as do 3.º ciclo do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Compreender o conceito de autoria e de direitos associados.
- Refletir sobre a adoção de práticas seguras e responsáveis como recetor e comunicador/produtor.
- Saber avaliar conteúdos enquanto recetor.
- Analisar e comparar informação e perspetivas veiculadas por diferentes *media*/autores.
- Reconhecer a existência de normas e leis que regulam a ação dos *media*.
- Elaborar documentos/conteúdos respeitando direitos e responsabilidades legais (propriedade intelectual, direitos de autor).
- Compreender o conceito de plágio e formas de o evitar.
- Utilizar de forma correta normas de citação e de referenciação bibliográfica.
- Ser capaz de beneficiar de recursos digitais (*open sources*, *creative commons*, etc.)
- Conhecer e usar ferramentas de pesquisa.



Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3.º ciclo: Português e TIC.

Secundário: Português e Filosofia.

Outras componentes curriculares e não curriculares

2º ciclo do ensino básico, podendo ser implementada também no ensino secundário, na disciplina de Português, depois de adaptada; Cidadania e Desenvolvimento; Projetos/Clubes/atividades desenvolvidos pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Tópicos-chave

Direitos de autor / Pirataria / Plágio / Identificação de fontes

Descrição da atividade

A atividade está estruturada em três partes, integrando exercícios a realizar em grande grupo e em pequenos grupos.

1-Apresentação do tema. Sugere-se a introdução do tema com a apresentação de recursos do Centro de Sensibilização SeguraNet (como o cartaz 10 e o cartaz 15, <https://www.seguranet.pt/pt/cartazes-o-que-farias>; o vídeo “O que farias?”, <https://www.youtube.com/watch?v=6ztHZbjdNRC>; ou as tiras “Pirataria”, “Copiar e colar”, “Plágio”, <https://www.seguranet.pt/pt/tiras-bd-seguranet>), questionando a turma.

Exemplos de questões:

- O que fariam nesta situação? Porquê? Quais os efeitos da pirataria?



onLine

2-Compreensão de conceitos: direitos de autor, licenciamentos, plágio.

Sugere-se que em pequenos grupos seja feita uma pesquisa *online*, e redigido um pequeno texto com as suas conclusões. O texto deve respeitar os princípios do trabalho intelectual. Cada grupo poderá optar por um dos seguintes temas: a) O que são direitos de autor? Tipos de licenciamento *Creative Commons*; b) O que é o plágio? Principais tipos de plágio. Formas de o evitar.

3-Autoavaliação do trabalho realizado. Respeitei os direitos de autoria? Ou fiz plágio?

Sugere-se que em pequenos grupos seja feita a autoavaliação do trabalho realizado, depois da visualização em grande grupo da página *O que é e como evitar o plágio na realização de trabalhos escolares, do website da Escola Secundária S. João da Talha* (<https://sites.google.com/a/aesjt.pt/agrupamento-de-escolas-de-s-joao-da-talha/itec-aesjt/oqueeecomoevitaroplagonarealizaoadetrabalhoscolares?overridemobile=true>)

Na tarefa de autoavaliação o/a professor/a poderá ir questionando o grupo.

Exemplos de questões:

- Respeitaram a autoria dos textos?
- Fizeram as citações de forma correta?
- Colocaram entre aspas o texto que transcreveram?
- Identificaram as fontes? Explicitaram a bibliografia consultada?

Recursos: Computador ou dispositivo com acesso a Internet / Projetor / Cartazes do Centro de Sensibilização SeguraNet - Cartaz n.º 10 e cartaz n.º 15. <https://www.seguranet.pt/pt/cartazes-o-que-farias>. / Tiras “Pirataria”, “Copiar e colar” e “Plágio”, do Centro de Sensibilização SeguraNet. <https://www.seguranet.pt/pt/tiras-bd-seguranet>. / Vídeo “O que farias?”, do Centro de Sensibilização SeguraNet. <https://www.youtube.com/watch?v=6ztHZbjdNRc> / O que é e como evitar o plágio na realização de trabalhos escolares, Escola Secundária S. João da Talha. <https://sites.google.com/a/aesjt.pt/agrupamento-de-escolas-de-s-joao-da-talha/itec-aesjt/oqueeecomoevitaroplagonarealizaoadetrabalhoscolares?overridemobile=true>



Sugestões para avaliação: Além do trabalho de autoavaliação, cada grupo pode avaliar o trabalho de outro grupo.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória - Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas / Relacionamento Interpessoal / Saber Científico, Técnico e Tecnológico

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3º CICLO	Português (7.º ano)	Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto à identificação das fontes.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema. Utilizar procedimentos de registo e tratamento da informação. Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura.	
	Português (8.º ano)	Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto às normas para citação. Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões. Planificar a escrita de textos com finalidades informativas, assegurando distribuição de informação por parágrafos, continuidade de sentido, progressão temática, coerência e coesão. Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: diário, entrevista, comentário e resposta a questões de leitura.	

3º CICLO	Português (9.º ano)	Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a web, incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade (Português - 9º ano)	Competências Técnicas e Operacionais.
		<p>Respeitar princípios do trabalho intelectual como explicitação da bibliografia consultada de acordo com normas específicas.</p> <p>Elaborar resumos (para finalidades diversificadas).</p> <p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas.</p>	
	TIC (7.º ano)	Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção
	TIC (8.º ano)	Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio.	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i> .	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p>
	TIC (9.º ano)	Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis.	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>



3º CICLO	TIC (9.º ano)	Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas/aplicações digitais.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Representação.
SECUNDÁRIO			
Português (10.º ano)	Respeitar os princípios do trabalho intelectual: identificação das fontes utilizadas, cumprimento das normas de citação, uso de notas de rodapé e referência bibliográfica.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.	

<p>Português (10.º ano)</p>	<p>Realizar leitura crítica e autónoma.</p> <p>Escrever sínteses, exposições sobre um tema e apreciações críticas, respeitando as marcas de género.</p> <p>Fazer exposições orais para apresentação de leituras (apreciação crítica de obras, partes de obras ou textos com temas relevantes), de sínteses e de temas escolhidos autonomamente ou requeridos por outros.</p>	
<p>Filosofia (11.º ano)</p>	<p>Temas/ problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião:</p> <p>3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando, pelo menos, os Temas “Pesquisa, validação, seleção e integração da informação”, “Instituições e Profissionais dos *Media*” e “Representação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Organização de um evento na escola, com o envolvimento da biblioteca escolar, para discutir os desafios que os *media* digitais colocam aos criadores de conteúdos, bem como aos utilizadores. A escola poderá convidar um autor (escritor, cantor, pintor, *blogger*, *youtuber*, etc.) a participar no evento e a partilhar as suas experiências.
- Realização de uma pesquisa em *websites* de órgãos de comunicação social para identificação e seleção de notícias acerca de casos de violação de direitos de autor e situações de plágio. Discussão e reflexão na turma em torno dos casos selecionados e das suas implicações/consequências.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

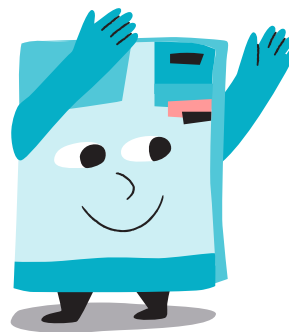
(Direitos da Criança, nomeadamente direitos da criança no ambiente digital).

3.º Grupo: Domínio “Mundo Trabalho”.



Atividade 4

Partilha e discussão dos resultados de pesquisa



Público-alvo: Alunos/as do 2.º ciclo do ensino básico

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Conhecer e usar ferramentas de pesquisa.
- Ser capaz de selecionar informação.
- Sintetizar informação oriunda de diversas fontes.
- Compor textos com preocupações de fiabilidade e exatidão, ponderando os significados que se pretende transmitir.
- Usar ferramentas tecnológicas para composição de textos (seleção e combinação de elementos da linguagem)/documentos *media*.
- Criar apresentações utilizando ferramentas digitais.
- Consciencializar-se acerca do papel dos *media* na criação de opinião e do seu contributo para manter ou alterar a realidade
- Desenvolver uma atitude responsável perante direitos e responsabilidades legais (propriedade intelectual, direitos de autor).

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º ciclo: História e Geografia de Portugal, Matemática e TIC constituem exemplos. A atividade pode ser implementada em todas as componentes curriculares.



Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Depois de adaptada, a atividade pode ser implementada noutros ciclos de ensino, utilizando outras fontes de dados (por exemplo, recorrendo à PORDATA - <https://www.pordata.pt/>).



onLine

Tópicos-chave

Pesquisa de informação / Seleção de informação / Análise e tratamento da informação / Criação de produtos digitais

Descrição da atividade

1- Apresentação do tema e dos objetivos. Com esta atividade pretende-se que os/as alunos/as elaborem um documento digital, em pequeno grupo, sintetizando informação recolhida, também *online*, sobre um tema que esteja a ser abordado na sala de aula, recorrendo especificamente ao website da PORDATA kids (<https://www.pordatakids.pt>).

2- O/a professor/a define com os grupos o tema e as questões a responder, tendo presente a informação disponibilizada no *website* da PORDATA kids, devendo os/as alunos/as selecionar e analisar a informação de acordo com as questões de investigação.

3- Cada grupo deverá criar um documento digital com os resultados (pequeno texto com imagens e gráficos, *powerpoint*, infográfico ou outro).

4. Os grupos apresentam à turma o trabalho realizado.



Recursos: Computador ou dispositivo com acesso à internet



Sugestões para avaliação: Reflexão individual e/ou coletiva sobre a atividade realizada. Avaliação dos documentos produzidos pelo/a professor/a e pelos/as alunos/as.

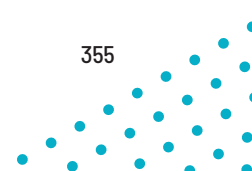


Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória - Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Raciocínio e Resolução de Problemas / Relacionamento Interpessoal / Saber Científico, Técnico e Tecnológico

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
2º CICLO	História e Geografia de Portugal (5.º e 6.º anos)	Aplicar as Tecnologias de Informação Geográfica para localizar e conhecer determinados assuntos.	Competências Técnicas e Operacionais.
	História e Geografia de Portugal (6.º ano)	Elaborar pesquisas documentais sobre problemas da vida quotidiana (por exemplo: pobreza, envelhecimento, despovoamento, etc.) das áreas rurais e urbanas, em Portugal, à escala local e nacional.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.



2º CICLO	História e Geografia de Portugal (6.º ano)	Discutir a importância do desenvolvimento das telecomunicações nas atividades humanas e qualidade de vida, dando exemplos concretos referentes à situação em Portugal.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Matemática (5.º ano)	Elaborar um poster digital que apoie a apresentação oral de um estudo realizado, atendendo ao público a quem será divulgado, contando a história que está por detrás dos dados, e colocando questões emergentes para estudos futuros.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Representação.
	Matemática (6.º ano)	Recolher dados a partir de fontes primárias ou sítios credíveis na Internet (dados contínuos agrupados em classes e não agrupados/listas), através de um dado método de recolha.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Elaborar infográficos digitais de modo a divulgar o estudo de forma rigorosa, eficaz e não enganadora.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Representação.
	TIC (5.º e 6.º anos)	Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Representação.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.



2º CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Produzir (e modificar) artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Representação.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG - Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, seleccionando, pelo menos, os Temas “Pesquisa, validação, seleção e integração da informação”, “Instituições e Profissionais dos *Media*” e “Representação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.

- Planificação e organização da publicação/divulgação dos documentos elaborados num espaço digital da escola (página *web* da biblioteca escolar, Blogue da escola, Jornal escolar, Rádio Escolar ou outro).

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

Esta atividade pode ser desenvolvida em torno de qualquer dos Domínios e Temas da Educação para a Cidadania.



Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

Referências

Chartered Institute of Library and Information Professionals. (2018). *CILIP Definition of information literacy*. <https://infolit.org.uk/ILdefinitionCILIP2018.pdf>

Grizzle, A., Wilson, C., Tuazon, R., Cheung, C., Lau, J., Fischer, R., Gordon, D., Akyempong, K., Singh, J., Carr, P., Stewart, K., Tayie, S., Suraj, O., Jaakkola, M., Thésée, G., & Gulston, C. (2021). *Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely!; Media & Information Literacy Curriculum for Educators & Learners*. UNESCO. <https://bit.ly/3L6DAZI>

Lopes, M., & Moreira, A. (2022). Educação para os *media* nas escolas: Referências e recursos para professores. *Rotura*, 2(1), 18-25. <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/76>

Loureiro, A., & Rocha, D. (2012). Literacia digital e Literacia da informação - Competências de uma era digital. In J. F. Matos, N. Pedro, A. Pedro, P. Patrocínio, J. Piedade, & S. Lemos (Orgs.), *Atas do ticEDUCA2012 - II Congresso Internacional TIC e Educação* (pp. 2726-2738). Instituto de Educação da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10400.15/758>

Sanches, T. (2016). Modelos de literacia da informação e desenho de um programa para bibliotecas do ensino superior: Uma proposta. In C. Lopes, T. Sanches, I. Andrade, M. L. Antunes, & J. Alonso-Arevalo (Eds.), *Literacia da informação em contexto universitário* (pp. 3-26). ISPA. <http://hdl.handle.net/10400.12/5067>

Outras fontes relevantes

Biblioteca da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto. <https://feup.libguides.com/plagio>

Centro de Sensibilização SeguraNet. <https://www.seguranet.pt/>

Educaplay. <https://www.educaplay.com/>

EducaTech - Literacia Digital para Professores. <https://www.educatech.pt/>



Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas. <https://www.erte.dge.mec.pt/>

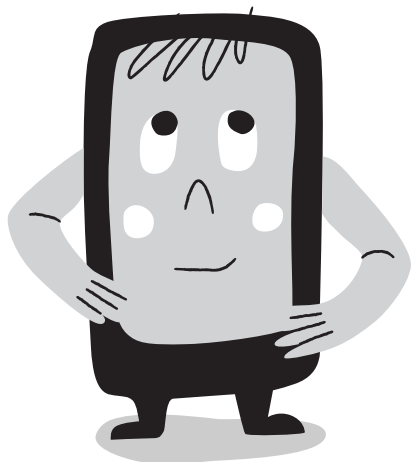
O que é e como evitar o plágio na realização de trabalhos escolares, Escola Secundária S. João da Talha. <https://sites.google.com/a/aesjt.pt/agrupamento-de-escolas-de-s-joao-da-talha/itec-aesjt/oqueeecomoevitaroplagionarealizaodetrabalhoscolares?overridemobile=true>

Observatório *Media*, Informação e Literacia (MILOBS). <https://milobs.pt/>

Plataforma PICCLE - Plano de Intervenção Cidadãos Competentes em Leitura e Escrita. <https://piccle.pnl2027.gov.pt/>

PORDATA kids. <https://www.pordatakids.pt>

Rede de Bibliotecas Escolares. <https://www.rbe.mec.pt/np4/home.html>



MÓDULO IX

COMUNICAR, COLABORAR E PARTICIPAR





MÓDULO IX

COMUNICAR, COLABORAR E PARTICIPAR

INTRODUÇÃO

Em tempos de profundas transformações, de um mundo estruturado de uma forma complexa onde coabitam o analógico e o digital, o real e o virtual, o humano e a máquina, vivemos numa nova ordem social, cultural, económica, política, ética, associada à vertiginosa evolução das tecnologias, que nos desafia a repensar a forma como comunicamos, interagimos e nos relacionamos em diferentes cenários naturais, construídos ou virtuais.

Na escola ou em sociedade os/as alunos/as utilizam, interagem, comunicam, com e a partir dos *media*. A escola e os/as professores/as assumem um papel fundamental, ao proporcionarem percursos de aprendizagem transformadores e inovadores, capazes de incluir os *media* em contexto e com significado, onde a voz e a ação dos/as alunos/as sejam visíveis, também, enquanto produtores de conhecimento, agindo de forma responsável e ética no ato de produzir, comunicar, colaborar e participar.

Este módulo visa auxiliar os/as professores/as na promoção das competências dos/as alunos/as para comunicar, colaborar e participar através dos *media*, com os *media* e nos *media*.

OBJETIVOS GERAIS DO MÓDULO

- Promover competências de leitura e de expressão críticas que atendam à combinação de elementos e tipos de linguagem dos *media*, em função dos objetivos da comunicação e das audiências alvo.
- Desenvolver competências de leitura e de expressão críticas no que se refere aos valores e ideologias veiculados nas mensagens/textos me-



diáticos e ao seu impacto na audiência.

- Desenvolver competências de comunicação e de colaboração com recurso aos *media*, orientadas por princípios éticos e de responsabilidade social.
- Promover a compreensão das potencialidades e dos riscos da comunicação nos *media* digitais.
- Promover a capacidade de intervenção e participação cívica nos *media* e através dos *media*.
- Capacitar para o uso e para a criação eficaz e segura de recursos e de conteúdos digitais.
- Sensibilizar para a dimensão comercial dos *media* e para o valor económico das audiências.

BREVE ENQUADRAMENTO

Se é indiscutível a presença dos *media* digitais na vida quotidiana dos cidadãos em geral, quando se trata de crianças e jovens, esta realidade apresenta ainda mais visibilidade. A internet e os dispositivos móveis têm vindo a assumir, crescentemente, o papel principal, no palco das comunicações e interações entre pares. No ano de 2022, o uso diário da internet entre os mais jovens foi superior a 94% em todos os países da União Europeia, sendo Portugal um dos oito países que apresentaram percentagens mais elevadas (99%). De entre as diversas atividades realizadas *online*, a participação em redes sociais mantém-se a atividade preferida dos jovens desde 2014, evidenciando a preponderância do uso da internet para comunicar (Eurostat, 2023).

Dados do estudo *EU Kids Online Portugal* (Ponte & Batista, 2019) demonstram, igualmente, que a comunicação com familiares e amigos e o uso de redes sociais estão entre as atividades mais comuns das crianças e dos jovens portugueses (cerca de 75%).

Sendo a internet e os dispositivos móveis meios e espaços privilegiados para a comunicação e a interação, importa promover competências culturais e sociais, fundamentais para

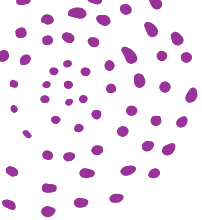


que crianças e jovens possam usufruir das oportunidades oferecidas pelos *media* digitais para a comunicação, a sociabilidade, a colaboração, a participação e a intervenção na sua comunidade mais próxima (física e/ou virtual) e na sociedade. A escola desempenha um papel fundamental, enquanto agente promotor de competências de literacia, de leitura e de expressão críticas necessárias a uma participação ativa e plena no ecossistema mediático atual. Como afirma Jenkins (2009, p. 4), estas competências são construídas “sobre a base da literacia tradicional, das competências de pesquisa, de competências técnicas e de análise crítica ensinadas em sala de aula”, e indispensáveis para que os jovens do século XXI sejam capazes de enfrentar os desafios associados à construção de uma cultura de participação, nomeadamente o desafio de compreender o modo como os *media* moldam as nossas perceções acerca do mundo.

Este módulo visa, precisamente, levar as crianças e os jovens a familiarizarem-se com diferentes *media* e ferramentas digitais e a desenvolverem competências de comunicação, de colaboração e de participação social, recorrendo às oportunidades que os mesmos oferecem, contribuir para fortalecer a conexão entre as atividades realizadas na escola e o que as crianças e os jovens fazem com a tecnologia fora da escola e, assim, favorecer uma aprendizagem mais criativa e centrada nos/as alunos/as (Buckingham, 2020).

Na atividade 1 - **Interação e colaboração com os outros usando os *media* digitais** -, alunos/as e professores/as trabalham em ambientes de geografia física e virtual, experimentando plataformas virtuais (e.g., *Kumospace*, *Spatial*) onde decorrerão parte das suas tarefas. Organizada em torno da temática da liberdade de expressão, esta atividade permitirá aos/as alunos/as procederem a entrevistas, tratamento de dados e comunicação dos mesmos aos seus pares, ao mesmo tempo que experienciam novas formas de aprender utilizando estas plataformas.

Na atividade 2 - **Interagir e participar com os *media* através da arte** - a problemática das representações da realidade que os *media* oferecem (utilizando como exemplo as representações da arte, mais especificamen-



te da *Street Art*) será o ponto de partida para a atividade e as tarefas a desenvolver pelos/as alunos/as. Os/As alunos/as são desafiados/as a responder a três questões: (1) Como é que os *media* retratam a *Street Art*?; (2) Esta é vista como uma forma de expressão legítima ou, frequentemente, associada a atos de vandalismo? e (3) Qual o grau de correspondência entre a *Street Art* e as representações que os *media* oferecem da mesma?

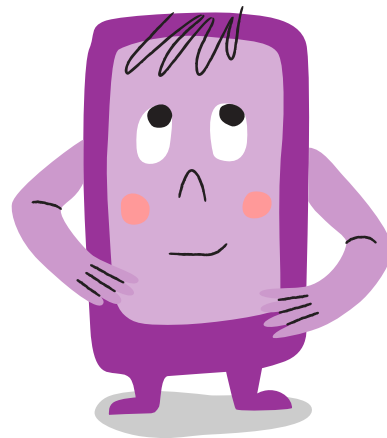
Com a atividade 3 – **Comunicar com responsabilidade (com os outros e com os *media*)** –, propõe-se uma abordagem da temática da comunicação responsável, utilizando como exemplo influenciadores digitais. Os/As alunos/as são convidados/as a pesquisar sobre alguns *influenciadores* digitais selecionados e a analisar o seu perfil. A forma como comunicam, as audiências que criam, os produtos que promovem, a credibilidade da comunicação estabelecida com os seguidores e os *media* utilizados para comunicar constituem alguns dos tópicos sugeridos para reflexão no âmbito desta atividade.

Finalmente, na atividade 4 - **Intervir e participar na comunidade/sociedade através dos *media*** – promove-se a participação e a colaboração dos/as alunos/as na resolução de um problema concreto. A utilização de diferentes tipos de *media* ajudará os/as alunos/as a comunicar e a promover uma campanha cívica na escola.



Atividade 1

Interação e colaboração com os outros usando os *media* digitais



Público-alvo: Alunos/as do 2º ciclo do ensino básico.

Duração: 3 x 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Conhecer e usar ferramentas digitais de comunicação e colaboração.
- Desenvolver competências de comunicação e de colaboração recorrendo a meios e tecnologias digitais.
- Reconhecer a utilidade dos espaços virtuais para o desenvolvimento de atividades de comunicação e colaboração.
- Planificar as fases e os processos de produção necessários à elaboração de conteúdos/documentos *media*.
- Compreender a gramática e os códigos, a forma como os elementos da linguagem se combinam para construir significados.
- Compreender as potencialidades das tecnologias na criação das linguagens dos *media*.
- Identificar mecanismos e tecnologias de distribuição/difusão de diferentes *media*.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2º Ciclo: Português, TIC, História e Geografia de Portugal e Educação Tecnológica.

Esta atividade pode ser realizada noutras disciplinas, mediante a escolha de temáticas que sejam pertinentes no âmbito das mesmas.

Outros componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, projetos transversais, envolvendo a Biblioteca Escolar e Clubes (por exemplo, Clube de História) que são desenvolvidos nas escolas, de acordo com o seu Plano Anual de Atividades e em contexto de Domínios de Autonomia Curricular.

Tópicos-chave

Espaços/Ambientes digitais e virtuais / Impacto dos *media* no ato de Comunicar / Entrevista / Guião de entrevista

Descrição da atividade

Com esta atividade, pretende-se que os/as alunos/as desenvolvam as suas competências para interagir, colaborar, criar conteúdos e comunicar e se familiarizem com as linguagens dos *media* digitais. Os/As alunos/as têm a oportunidade de conhecer e experimentar a técnica da entrevista, a partir de temas curriculares selecionados, recorrendo a tecnologias, ambientes e recursos digitais facilitadores do processo e potenciadores da interação e colaboração entre todos. Os espaços e cenários podem ser construídos em plataformas como a *Kumospace* ou a *Spatial*¹.

Previamente à realização desta atividade pode organizar-se, na escola, com a colaboração do/a professor/a de TIC, uma breve formação sobre a plataforma a utilizar.

A técnica da entrevista, as questões que constam do guião, a utilização do telemóvel para a gravação e a produção de um vídeo poderão ser tratados nas disciplinas de Português, História ou outras disciplinas.

Alunos/as e professores/as são, assim, convidados/as a trabalhar de forma diferente, em espaços e ambientes diferenciados (espaços físicos e virtuais), com apoio de tecnologia e recursos digitais que lhes permitem experienciar novas formas de ensino-aprendizagem.

¹ A KUMOSPACE (<https://www.kumospace.com/>) e a SPATIAL (<https://www.spatial.io/>) são plataformas de criação de ambientes virtuais que, quando utilizados na educação, permitem a interação entre alunos/as e professores/as e a sua colaboração em tempo real. Nestes ambientes, alunos/as e professores/as podem aceder a materiais educacionais, realizar atividades, comunicar e interagir entre si. Estas plataformas disponibilizam dispositivos de comunicação, de partilha de arquivos, espaços de discussão e outras funcionalidades que permitem a criação de uma experiência de aprendizagem interativa, inclusive em 3D.





Fases da atividade

- a) Os/As alunos/as são convidados/as a conhecer novos cenários virtuais de aprendizagem, onde decorrerão as tarefas a desenrolar conjuntamente com diversos/as professores/as (por exemplo, TIC, Português e História e Geografia de Portugal), sobre uma temática definida em conjunto (por exemplo, a revolução do 25 de abril de 1974 e a liberdade de expressão).
- b) Alunos/as e professores/as têm formação com o/a professor/a de TIC na biblioteca escolar, sobre o que são e como funcionam os ambientes virtuais.
- c) Os/As alunos/as escolhem o cenário que será a sua “sala de aula” virtual nos dias que se seguem, para desenvolverem as tarefas.
- d) No contexto de outras disciplinas envolvidas (e.g., Português, História e Geografia de Portugal) são formuladas duas ou três questões sobre a temática (exemplos de questões: o que significa para ti a revolução do 25 de abril de 1974? Podes identificar uma mudança na sociedade atual, decorrente da revolução do 25 de abril de 1974? Como caracteriza a liberdade de expressão antes, e após o 25 de abril de 1974?) e, a partir destas, os/as alunos/as, em pequenos grupos, elaboram um guião para a realização de entrevistas a elementos da comunidade escolar. Os/As alunos/as podem realizar uma pesquisa na internet sobre a temática em causa, no sentido de recolher ideias para a elaboração do guião sobre a temática.
- e) Segue-se a realização das entrevistas pelos/as alunos/as, utilizando para este efeito o telemóvel. Enquanto alguns elementos do grupo fazem as perguntas, outros recolhem imagens, com autorização dos entrevistados.
- f) Terminadas as entrevistas, os/as alunos/as regressam ao ambiente virtual e, com a monitorização dos/as professores/as, transcrevem as entrevistas e procedem ao tratamento dos dados recolhidos.
- g) Cada grupo apresenta os resultados e o/a professor/a promove o debate sobre os mesmos.
- h) Os/As alunos/as, com orientação dos/as professores/as, planificam e organizam a apresentação dos resultados e conclusões no ambiente virtual, aos colegas das restantes turmas do mesmo ano de escolaridade, sensibilizando-os para a temática e contribuindo para que se familiarizem com a estratégia de ensino-aprendizagem e as ferramentas digitais utilizadas.
- i) Finalmente, o/a professor/a incentiva os/as alunos/as a refletirem sobre os procedimentos necessários a uma utilização eficaz e responsável deste tipo de ambientes virtuais, atendendo aos objetivos que se pretende alcançar e à audiência visada.



onLine

Recursos: Computador com acesso à internet / Telemóvel / Espaço Virtual *Ku-moSpace* (<https://www.kumospace.com/>), *Spatial* (<https://www.spatial.io/>) ou outro que os/as professores considerem adequado.



Sugestões para a avaliação: O/A professor promove o debate e a reflexão acerca de como decorreu o processo de trabalho, sobre as dificuldades sentidas, as vantagens associadas à utilização deste tipo de ambientes virtuais para aprender, para comunicar e colaborar com os outros e sobre normas e cuidados a ter para uma utilização eficaz, adequada e responsável.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória – Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Pensamento Crítico, Pensamento Criativo / Informação e Comunicação / Raciocínio e resolução de problemas / Relacionamento Interpessoal / Desenvolvimento Pessoal e Autonomia

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade*

		Aprendizagens Essenciais**	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (5.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas, associados a finalidades lúdicas, estéticas e informativas.	Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Selecionar informação relevante em função dos objetivos de escuta e registá-la por meio de técnicas diversas.</p> <p>Preparar apresentações orais (exposição, reconto, tomada de posição) individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.</p> <p>Intervir, com dúvidas e questões, em interações com diversos graus de formalidade, com respeito por regras de uso da palavra.</p>	

* Algumas das Aprendizagens Essenciais (AE) apresentadas na tabela relacionam-se, explicitamente, com a promoção da literacia digital e mediática (AE identificadas no estudo descrito no tópico “Articulação com o currículo”). Na última coluna são indicadas as componentes (áreas de competências e conceitos-chave) da literacia digital e mediática que lhes correspondem, de acordo com o modelo conceptual de literacia digital e mediática adotado (cf. Página 29). Outras AE foram indicadas porque, embora sem referência explícita à literacia digital e mediática, revelam-se fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*.



2.º CICLO	Português (6.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Distinguir nos textos características da notícia, da entrevista, do anúncio publicitário e do roteiro (estruturação, finalidade).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Distinguir factos de opiniões na explicitação de argumentos. Utilizar processadores de texto e recursos da Web para a escrita, revisão e partilha de textos. Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema.	
	TIC (5.º e 6.º anos)	Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais (6.º ano).	Competências Técnicas e Operacionais.
		Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Representação.
Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.		

2.º CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Identificar diferentes/novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	História e Geografia de Portugal (6.º ano)	Elaborar pesquisas documentais sobre problemas da vida quotidiana (por exemplo: pobreza, envelhecimento, despovoamento, etc.) das áreas rurais e urbanas, em Portugal, à escala local e nacional.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Discutir a importância do desenvolvimento das telecomunicações nas atividades humanas e qualidade de vida, dando exemplos concretos referentes à situação em Portugal.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Educação Tecnológica (transversal)	Utilizar diferentes linguagens e símbolos associados à tecnologia de modo adequado aos diferentes contextos de comunicação, em ambientes analógicos e digitais.	Expressão Crítica: Linguagens.



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, seleccionando os Temas “Comunicar, colaborar e Participar”, “Os *media* e a compreensão do mundo”, “Instituições/Processos de produção” e “Linguagem dos *media*”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Os/As alunos/as participantes nesta atividade apresentam aos seus pares, de outras turmas, no espaço físico da Biblioteca Escolar e também recorrendo a videoconferência, as potencialidades dos ambientes virtuais utilizados e os métodos, estratégias e cuidados que permitem a sua utilização eficaz e responsável.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”

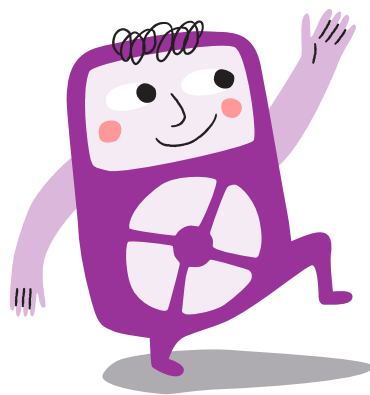
2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”

Esta atividade pode ainda ser desenvolvida em torno de quaisquer dos Domínios e Temas da Educação para a Cidadania, de acordo com a temática escolhida para a realização das atividades.



Atividade 2

Interagir e participar com os *media* através da arte



Público-alvo: Alunos/as do 3º ciclo do ensino básico e do ensino secundário

Duração: 3 x 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Conhecer e usar ferramentas digitais para criar, comunicar e colaborar.
- Compreender o conceito de autoria e os direitos associados.
- Compreender o impacto dos *media* na audiência e na sociedade.
- Avaliar conteúdos e ações enquanto recetor.
- Compreender a gramática, a forma como os elementos da linguagem se combinam para construir significados.
- Compreender que os *media* não apresentam a realidade, representam-na.
- Analisar criticamente o impacto das representações dos *media* (de determinados grupos ou assuntos) na nossa perceção da realidade.
- Elaborar mensagens e textos ponderando os significados que se pretende transmitir.
- Criar documentos/textos mediáticos adotando uma atitude responsável perante direitos e responsabilidades legais (propriedade intelectual, direitos de autor).
- Partilhar e disseminar informação/documentos mediáticos, utilizando canais de difusão e divulgação apropriados (diferentes tecnologias e plataformas).
- Reconhecer e usar o poder dos *media* em ações de intervenção/participação cívica.



Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3.º ciclo: Português, TIC, Educação Visual e História.

Secundário: Filosofia e Inglês.

Outros componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, projetos transversais, envolvendo a Biblioteca Escolar e Clubes (por exemplo, Clube de História) que são desenvolvidos nas escolas, de acordo com o seu Plano Anual de Atividades, em contexto de Domínios de Autonomia Curricular, bem como em articulação com o Plano Nacional das Artes.

Tópicos-chave

Representações dos *media* / Ideologias e valores veiculados pelos *media* / *Street Art* / Participação cívica /



Descrição da atividade

1. Esta atividade tem como foco as representações que os *media* veiculam acerca da realidade, perspetivadas com base num tema específico: a *Street Art*. Visa-se que os/as alunos/as questionem e avaliem criticamente essas representações, orientados/as por três questões principais, apresentadas pelos/as professores/as: 1) Como é que os *media* retratam a *Street Art*?; 2) A *Street Art* é representada nos *media* como uma forma de expressão legítima ou frequentemente associada a vandalismo?; e 3) Qual o grau de correspondência entre a *Street Art* e as representações que os *media* oferecem da mesma?

2. Em pequenos grupos, os/as alunos/as visionam e exploram alguns documentos mediáticos sobre a temática, procurando encontrar respostas para as perguntas de partida. Registam as ideias de interesse e ensaiam, na forma escrita, as suas respostas.

Sugestão de documentos

- Documentário “Cultura Graffiti em Portugal”. https://www.youtube.com/watch?v=-Zyrxul_JJJ8
- Mural de Vhils. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/mural-de-vhils/>
- A Realidade dos Artistas de Arte Urbana - Repórter E2. <https://www.youtube.com/watch?v=em3ZUzUfgA>

3. Posteriormente, os/as alunos/as são convidados/as a visitar uma área urbana que contenha exemplos de *Street Art*, levando-os/as a questionar-se acerca das perguntas de pesquisa, alicerçados/as também nos documentos que visionaram anteriormente. Confrontam, assim, criticamente, as suas ideias, as informações recolhidas através das diferentes peças mediáticas e as obras ao vivo.

4. O encontro ou desencontro das diferentes perspetivas e as mensagens (ideologias, valores) veiculadas pela *Street Art* observada deverão conduzir a uma reflexão dos/as alunos/as sobre o papel dos *media* na representação e na construção da realidade e sobre as oportunidades que oferecem para a intervenção e a participação cívicas, culminando com a redação conjunta de um artigo e a sua publicação no jornal digital, blogue, *website* da escola ou outro meio.

Recursos: Computador com acesso à internet / Jornal Escolar digital / Instagram da Biblioteca Escolar / Documentário “Cultura Graffiti em Portugal”. https://www.youtube.com/watch?v=-Zyrxul_JJJ8 / Mural de Vhils. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/mural-de-vhils/> / A Realidade dos Artistas de Arte Urbana - Repórter E2. <https://www.youtube.com/watch?v=em3ZUzUfgA> / Murais de *Street Art* da localidade

Sugestões para a avaliação:

1. Satisfação com a atividade: reflexão final em grupo em que os/as alunos/as fazem a sua apreciação da atividade. 2. Perceções dos/as alunos/as sobre as aprendizagens: colocar, em grande grupo, questões sobre as aprendizagens. Por exemplo:

- O que aprenderam de novo com esta(s) atividade(s)?
- Em que medida aquilo que aprenderam irá influenciar o modo como percebem as representações da realidade veiculadas pelos *media*?
- Em que medida aquilo que aprenderam vos motivou a utilizar os *media* para participar e intervir na comunidade/sociedade?



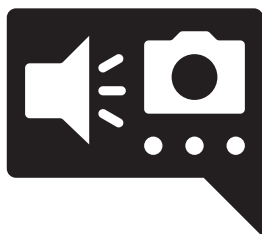
Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Informação e Comunicação / Raciocínio e resolução de problemas / Pensamento Crítico /
Desenvolvimento Pessoal e Autonomia / Sensibilidade Estética e Artística

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados na obra e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto à identificação das fontes.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.	



3.º CICLO	Português (8.º ano)	Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: diário, entrevista, comentário e resposta a questões de leitura. Utilizar processadores de texto e recursos da <i>web</i> para a escrita, revisão e partilha de textos. Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões.	
	Português (9.º ano)	Utilizar diversas estratégias e ferramentas informáticas na produção, revisão, aperfeiçoamento e edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a <i>web</i> , incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Linguagens.
		Elaborar textos de natureza argumentativa de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Representação.
		Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas	
	Inglês (9.º ano)	Áreas Temáticas/Situacionais: Atividades escolares e de lazer; situações quotidianas; serviços; planos para o futuro; hábitos e estilos de vida; meios de comunicação; eventos escolares e festividades.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	Inglês (7º, 8º e 9º anos)	Comunicar com outros a uma escala local, nacional e internacional.	Competências Técnicas e Operacionais.

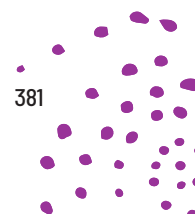


3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais.
	TIC (8.º ano)	Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.

3.º CICLO	TIC (8.º ano)	<p>Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados.</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
	TIC (9.º ano)	<p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis.</p>	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		<p>Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>



3.º CICLO	Educação Visual (Transversal)	Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte - pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia, instalação, <i>land'art</i> , banda desenhada, design, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real.	Leitura Crítica: Representação.
		Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros, em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.	Leitura Crítica: Linguagens.
	História (9.º ano)	Identificar/aplicar os conceitos: Feminismo; Cultura de massas; <i>Mass Media</i> ; Ciências Sociais; Futurismo; Abstracionismo; Modernismo.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Analisar as dimensões da globalização (ex.: tecnologias de informação, comunicação e transportes, migrações).	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



SECUNDÁRIO		
Filosofia (10.º ano)	<p>Temas/problemas do mundo contemporâneo:</p> <p>3. Responsabilidade ambiental</p> <p>8. Cidadania e participação política</p> <p>9. Os limites entre o público e privado</p>	
Filosofia (11.º ano)	<p>Temas/problemas da cultura científico-tecnológica, de arte e de religião:</p> <p>3. Problemas éticos e políticos do impacto da sociedade da informação no quotidiano.</p> <p>11. Arte, sociedade e política.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
Inglês (10.º ano)	<p>Áreas temáticas/situacionais:</p> <p>2. O Mundo Tecnológico: A inovação tecnológica e as mudanças sociais.</p> <p>3. Os <i>Media</i> e a Comunicação Global: A Internet e a comunicação global, a comunicação e a ética.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
Inglês (11.º ano)	<p>Áreas temáticas/situacionais:</p> <p>2. O Jovem e o Consumo: Hábitos de consumo; Publicidade e <i>marketing</i>; Defesa do consumidor; Ética da produção e comercialização de bens.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>





Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando os Temas “Comunicar, colaborar e Participar”, “Importância e impacto dos *media*”, “Audiências e Processos de Interação” e “Os *media* e a compreensão do mundo”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Produção, em grupo, de um vídeo sobre a *Street Art* da sua região e publicação nas páginas de redes sociais da escola/biblioteca escolar.
- No âmbito do Plano Nacional das Artes, e com o artista residente, promover a ação “*Street Art* e Arte de Desconstruir os *Media*: Oficina de Literacia Mediática”, em que sejam exibidos vídeos sobre obras de arte urbana que promovam mensagens relacionadas com os *media* e a desinformação. Em grupos os/as alunos/as analisam e interpretam as mensagens por trás das obras, aplicando as competências de leitura crítica desenvolvidas anteriormente.
- O/A professor/a pode propor aos/às alunos/as que, em pequenos grupos, escolham um tema relacionado com os *media* (por exemplo, a informação e a desinformação) e planifiquem a elaboração de uma obra que expresse visualmente a importância da reflexão crítica sobre o mesmo e procedam à sua realização em espaço a decidir com o/a professor/a e tendo em conta a audiência a quem pretendem dirigir-se. Cada grupo apresenta a sua obra de arte urbana e explica a mensagem que deseja transmitir, relacionando-a com as competências de literacia mediática trabalhadas durante a atividade.



Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”; “Interculturalidade”

(diversidade cultural e religiosa).

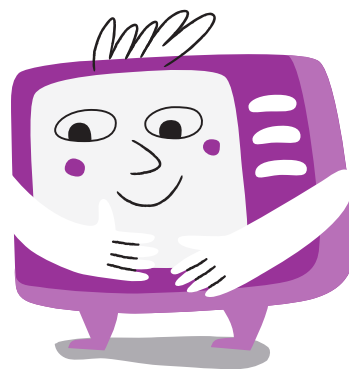
2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”

3.º Grupo: Domínio “Empreendedorismo”

(vertentes económica e social).

Atividade 3

Comunicar com responsabilidade (com os outros e com os *media*)



Público-alvo: Alunos/as do 3º ciclo do ensino básico

Duração: 3 x 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Desenvolver competências de leitura crítica e de expressão crítica dos e através dos *media* digitais.
- Apreciar as oportunidades oferecidas pelos *media* para a comunicação, produção e difusão de conteúdos e mensagens mediáticas.
- Compreender as potencialidades e os riscos da comunicação nos *media* digitais.
- Consciencializar-se acerca da importância de comunicar com eficácia e responsabilidade, tendo em conta os destinatários e os objetivos da comunicação.
- Reconhecer a dimensão comercial dos *media*.
- Compreender a função da publicidade e o valor económico das audiências.
- Consciencializar-se acerca do seu próprio comportamento enquanto audiência e enquanto comunicador/produtor.
- Compreender o papel dos *media* e dos influenciadores digitais na criação de opinião e o seu contributo para manter ou alterar a realidade.
- Partilhar e disseminar informação/documentos *media*, utilizando canais de difusão e divulgação apropriados (diferentes tecnologias e plataformas).



Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3º Ciclo: Português, TIC e História.

Outros componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, projetos transversais, envolvendo a Biblioteca Escolar e Clubes que são desenvolvidos nas escolas, de acordo com o seu Plano Anual de Atividades e em contexto de Domínios de Autonomia Curricular.

Tópicos-chave

Influenciadores digitais / Impacto dos *media* / Processos de produção e difusão / Audiências e processos de interação / Dimensão comercial dos *media*



Descrição da atividade

Esta atividade propõe a análise e a reflexão sobre a temática da comunicação eficaz e responsável, nos *media* sociais. Os influenciadores digitais são utilizados como exemplo e objeto de uma análise centrada no seu papel enquanto comunicadores e influenciadores, os conteúdos que criam/difundem, a sua credibilidade e a sua potencial influência na opinião pública.

1. O/A professor/a começa por perguntar aos/às alunos/as se sabem o que são influenciadores digitais e, se sim, que influenciadores digitais conhecem/preferem e porquê.
2. Após a partilha e discussão de ideias e preferências, os alunos/as, em pequenos grupos, são convidados/as a selecionar um influenciador digital. Alguns exemplos são apresentados na Tabela 1, mas os/as alunos/as podem fazer outras sugestões e escolhas.
3. O/A professor/a sugere aos/às alunos/as que realizem uma pesquisa na internet (e.g., *Instagram*, *Facebook*, *TikTok*, blogs, *website* oficial) acerca dos influenciadores que escolheram e que recolham e registem, utilizando para o efeito a Tabela 2. Caracterização de influenciadores digitais, as informações encontradas.

4. Os/As alunos/as partilham o seu trabalho na *drive* da turma, criada antecipadamente para que os trabalhos sejam visualizados por todos/as.

5. O/A professor/a promove o debate na sala de aula em torno das características de uma comunicação eficaz e eticamente responsável nos *media* digitais e sociais, da credibilidade da informação partilhada *online*, da dimensão comercial desta comunicação e do seu impacto na audiência.

Recursos: Tabela 1. Exemplos de influenciadores digitais. / Tabela 2. Caracterização de influenciadores digitais. / *Drive* da turma / Computadores com acesso à internet / Papel e Caneta



Sugestões de avaliação: Em grupo, os alunos escrevem um texto (com um máximo de 200 palavras) em que identificam e explicam quais as características que um influenciador digital deve possuir para inspirar credibilidade e atender ao potencial impacto das suas mensagens nos seus seguidores.



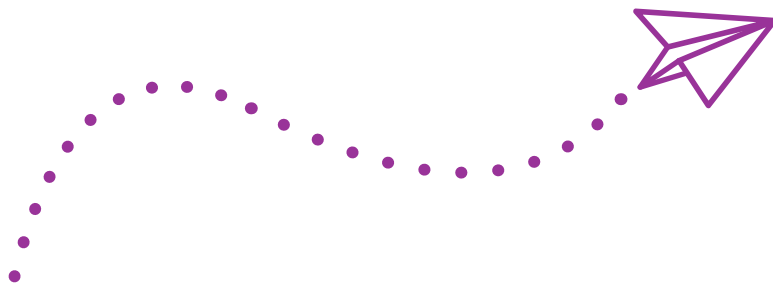
Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória – Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Informação e Comunicação / Pensamento Crítico / Linguagens e Textos / Raciocínio e Resolução de Problemas / Desenvolvimento Pessoal e Autonomia



Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: biografia, textos de géneros jornalísticos de opinião (artigo de opinião, crítica), textos publicitários.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Identificar, nas mensagens publicitárias, a intenção persuasiva, os valores e modelos projetados.	Leitura crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados na obra e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.	



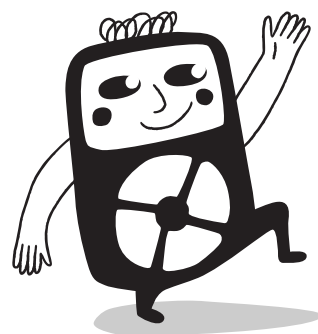
3.º CICLO	Português (8.º ano)	Ler em suportes variados textos dos géneros seguintes: (auto)biografia, diário, memórias; reportagem, comentário; texto de opinião.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: diário, entrevista, comentário e resposta a questões de leitura. Utilizar processadores de texto e recursos da <i>web</i> para a escrita, revisão e partilha de textos. Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões.	
	Português (9.º ano)	Utilizar diversas estratégias e ferramentas informáticas na produção, revisão, aperfeiçoamento e edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a <i>web</i> , incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Linguagens.
		Elaborar textos de natureza argumentativa de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Representação.
		Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas	
	TIC (7.º ano)	Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.	Leitura crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.



3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais.
	TIC (8.º ano)	Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada <i>online</i> .	Leitura crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.
	TIC (9.º ano)	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.



3.º CICLO	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.	Leitura Crítica: Linguagens.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar a qualidade da informação recolhida.	Leitura Crítica: Representação.
	História (9.º ano)	Identificar/aplicar os conceitos: Feminismo; Cultura de massas; <i>Mass Media</i> ; Ciências Sociais; Futurismo; Abstracionismo; Modernismo. (História – 9º ano)	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Analisar as dimensões da globalização (ex.: tecnologias de informação, comunicação e transportes, migrações)	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



↗ Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, seleccionando os Temas “Comunicar, colaborar e Participar”, “Linguagem dos *media*”, “Audiências e Processos de Interação e “Representação” e “Entretenimento com os *media*”.
- Convidar três influenciadores digitais de áreas de influência diversificadas (música, estética, promoção de livros) para um evento na escola e solicitar que os/as alunos/as elaborem um guião com um conjunto de questões sobre o seu trabalho e as suas motivações (tendo em consideração os tópicos que foram alvo de reflexão no âmbito da atividade realizada).

↘ Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”.

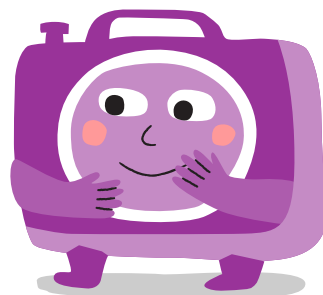
2º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”.

3º Grupo: Domínio “Empreendedorismo”; “Mundo do Trabalho”.
(vertentes económica e social).



Atividade 4.

Intervir e participar na comunidade/sociedade através dos *media*



Público-alvo: Alunos/as do 3º ciclo do ensino básico.

Duração: 4 x 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Desenvolver competências de leitura crítica e de expressão crítica dos e através dos *media* digitais.
- Refletir sobre as oportunidades oferecidas pelos *media* para a comunicação, produção e difusão de conteúdos e mensagens mediáticas.
- Consciencializar-se acerca da importância de comunicar com eficácia e responsabilidade, tendo em conta os destinatários e os objetivos da comunicação.
- Compreender o impacto dos *media* na audiência e na sociedade.
- Compreender as potencialidades das tecnologias na criação das linguagens dos *media*.
- Conhecer tecnologias necessárias à produção de conteúdos.
- Selecionar e combinar elementos da linguagem (som, imagem, ângulo, movimento) para transmitir significados particulares.
- Elaborar, de modo colaborativo, documentos audiovisuais/multimédia, com recurso a linguagens e tecnologias adaptados à audiência alvo e aos objetivos da comunicação.
- Partilhar e disseminar documentos mediáticos, utilizando canais de difusão e divulgação apropriados (diferentes tecnologias e plataformas)
- Reconhecer e usar o poder dos *media* em ações de intervenção/participação cívica.



Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

3º Ciclo: Português, TIC e Educação Visual.

Esta atividade pode ser adaptada para implementação noutros ciclos de escolaridade, definindo-se os temas mais pertinentes e adequados.

Outras componentes curriculares e não curriculares

Cidadania e Desenvolvimento, projetos transversais envolvendo a biblioteca escolar e Clubes (Clube Multimédia; Clube Campanha Solidária) que são desenvolvidos nas escolas, de acordo com o seu Plano Anual de Atividades e em contexto de Domínios de Autonomia Curricular.

Tópicos-chave

Campanha de solidariedade nos *media* digitais / Comunicação persuasiva / Fases e processos de produção / *Storytelling* / Inteligência artificial / Audiências



Descrição da atividade

Nesta atividade solicita-se a participação dos/as alunos/as numa iniciativa para resolução de um problema existente na escola, recorrendo ao uso dos *media*. Trata-se da organização de uma campanha de solidariedade, tendo como público-alvo os/as alunos/as carenciados/as. Sugere-se que sejam envolvidos os/as alunos/as do 3º ciclo do ensino básico e do ensino secundário, a Associação de Estudantes, a biblioteca da escola e professores/as de diferentes disciplinas (por exemplo, Português, TIC, Educação Visual, entre outras), e estabelecida uma parceria com instituições locais (Autarquia, Associações de Desenvolvimento Local, etc.).

Numa primeira fase, os/as alunos/as responsáveis pela campanha recebem formação no contexto da biblioteca (dinamizada pelo/a professor/a bibliotecário/a, professor/a de TIC, ou outro/a) para a utilização dos *media* digitais na difusão da campanha (por exemplo, na rádio escolar (*podcast*), no jornal da escola (texto escrito), no blogue ou *Instagram* da



onLine

biblioteca escolar, numa televisão disponível na escola. Sugere-se a criação de pequenos vídeos recorrendo à plataforma *Kreado AI* (<https://www.kreadoai.com/>). Os/As professores/as podem recorrer a uma outra tecnologia que considerem adequada.

Os/As alunos/as são desafiados/as a escrever mensagens para serem difundidas nos vídeos que sejam simpáticas, apelativas e capazes de suscitar a atenção e o interesse dos/as colegas, mas que sejam igualmente subtis e cuidadosas, para não causar constrangimentos nos potenciais alvos da campanha. Diferentes mensagens persuasivas podem ser elaboradas de acordo com a intenção comunicativa: 1. sensibilizar para a doação e 2. Motivar alunos/as carenciados a usufruir da campanha.

Exemplo de mensagem destinada aos alunos/as carenciados/as:

“Olá Colega! Molhaste a roupa na chuva e não tens uma muda até chegar a casa? Vem à biblioteca que tratamos do teu caso. Esqueceste os ténis e tens aulas de Educação Física? Na biblioteca podes escolher um par e resolves a situação. Caíste no intervalo e rasgaste a tua roupa ou estragaste a mochila? Vem e escolhe a teu gosto, para remediar. Esqueceste de trazer o lanche? Aproveita os biscoitos caseirinhos da biblioteca. Estamos contigo, Não te acanhes e vem até nós. Hoje tu, amanhã nós! Também já precisamos e recorreremos a este serviço. Aparece!”

Os alunos/as (em diferentes grupos) podem adaptar a mensagem para transmissão em diferentes canais/*media* escolares, recorrendo, por exemplo, à técnica de *storytelling* (<https://www.youtube.com/watch?v=FVUi7KnT2v4>).

Sugestões para o envolvimento de diferentes disciplinas:



Na disciplina de Português pode ser elaborado o texto a ser difundido, aplicando a técnica de *Storytelling*, bem como preparado o modo de o difundir na rádio escolar, treinando a leitura do texto, a dicção e a entoação.

Na disciplina de TIC podem ser trabalhadas as diferentes fases de produção de um vídeo, recorrendo à Inteligência Artificial (<https://www.kreadoai.com/>), bem como a sua transmissão na televisão disponível na escola.



Recursos: Computador com ligação à internet / *Media* escolares / Televisão / Papel e caneta

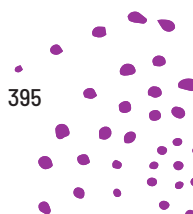
Sugestões de avaliação: Os/As alunos/as são desafiados/as a escrever um texto para o jornal ou blogue da escola, sobre a Escola solidária, relatando esta atividade.

Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória
– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Informação e Comunicação / Pensamento Crítico e Pensamento Criativo / Raciocínio e Resolução de Problemas / Linguagem e Textos / Relacionamento Interpessoal

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Analisar o modo como os temas, as experiências e os valores são representados na obra e compará-lo com outras manifestações artísticas (música, pintura, escultura, cinema, etc.).	Leitura Crítica: Linguagens.

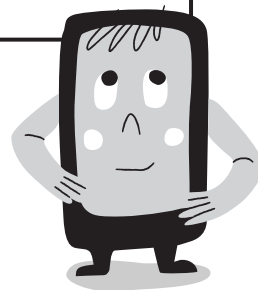


3.º CICLO	Português (7.º ano)	<p>Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: resumo, exposição, opinião, comentário, biografia e resposta a questões de leitura.</p> <p>Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.</p>		
	Português (8.º ano)	Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.	
		<p>Elaborar textos que cumpram objetivos explícitos quanto ao destinatário e à finalidade (informativa ou argumentativa) no âmbito de géneros como: diário, entrevista, comentário e resposta a questões de leitura.</p> <p>Utilizar processadores de texto e recursos da <i>web</i> para a escrita, revisão e partilha de textos.</p> <p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões.</p>		
	Português (9.º ano)	Utilizar diversas estratégias e ferramentas informáticas na produção, revisão, aperfeiçoamento e edição de texto.	Competências Técnicas e Operacionais.	
		Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a <i>web</i> , incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Linguagens.	
		Elaborar textos de natureza argumentativa de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.	Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Representação.	
		Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas		



3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D.	Expressão Crítica: Linguagens.
		Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específico.	Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Representação.
		Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.	Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Representação.
		Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais.

3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais.
	TIC (8.º ano)	Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.	Expressão Crítica: Linguagens.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.



3.º CICLO	TIC (9.º ano)	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Conhecer e explorar os conceitos de "Internet das coisas" e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial).	Leitura Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Linguagens.
	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.
	Educação Visual (Transversal)	Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros).	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Dominar os conceitos de plano, ritmo, espaço, estrutura, luz-cor, enquadramento, entre outros, em diferentes contextos e modalidades expressivas: pintura, escultura, desenho, design, fotografia, cinema, vídeo, banda desenhada.	Leitura Crítica: Linguagens.



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Organização dos/as alunos/as em equipas para jogar o “Jogo COMEDIG Eu e os *Media*”. O/A professor/a cria as salas de jogo, selecionando os Temas “Comunicar, colaborar e Participar”, “Linguagem dos *media*”, “Publicidade e propaganda” e “Audiências e Processos de Interação”. Poderão ser adicionados outros temas que o/a professor/a considere pertinentes.
- Realização de um inquérito, na comunidade escolar, no sentido de recolher informação sobre a visibilidade e o impacto desta campanha, envolvendo diferentes disciplinas/componentes curriculares (por exemplo, Português, Matemática, Cidadania e Desenvolvimento).
- Planear novas campanhas de sensibilização, com a elaboração de vídeos e outros textos mediáticos, podendo incluir, também, a linguagem gestual, sobre temas como o ambiente e o desenvolvimento sustentável, a interculturalidade, etc.



Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

- 1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”.
- 2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”.
- 3.º Grupo: Domínio “Voluntariado”.



Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

Referências

Buckingham, D. (2020). Epilogue: Rethinking digital literacy: Media education in the age of digital capitalism. *Digital Education Review*, 37, 230-239.

Eurostat. (2023). 96% of young people in the EU uses the internet daily. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/w/ddn-20230714-1>

Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press. Chicago Style (17th ed.)

https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf

Ponte, C., & Batista, S. (2019). *EU Kids Online Portugal. Usos, competências, riscos e mediações da internet reportados por crianças e jovens (9-17 anos)*. EU Kids Online e NOVA FCSH. <http://fabricadesites.fcsh.unl.pt/eukidsonline/wp-content/uploads/sites/36/2019/03/RELATO%CC%81RIO-FINAL-EU-KIDS-ONLINE.docx.pdf>

Outras fontes relevantes

Eurostats - Statistical office of the European Union. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/main/data>

Fundação Calouste Gulbenkian: Construção de narrativas. <https://gulbenkian.pt/descobrir/vamos-continuar-a-descobrir/construcao-de-narrativas/>

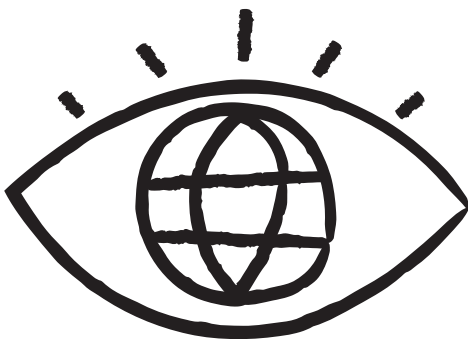


Tabela 1. Exemplos de influenciadores digitais

1. Ana Garcia Martins	Influenciadora digital, autora do blogue “A Pipoca Mais Doce” e personalidade televisiva.
2. Nilton	Comediante, apresentador de rádio e televisão e influenciador digital.
3. Joana Barrios	Chefe de cozinha, autora de livros de culinária e personalidade televisiva.
4. Carolina Patrocínio	Apresentadora de televisão e influenciadora digital, com foco em estilos de vida, beleza e <i>fitness</i> .
5. Luís Borges	Modelo, apresentador de televisão e influenciador digital.
6. Inês Mocho	Maquiadora profissional, formadora e influenciadora digital na área de beleza.
7. Diogo Piçarra	Cantor, compositor e influenciador digital na área da música.
8. Isabel Silva	Apresentadora de televisão, influenciadora digital e defensora de um estilo de vida saudável.

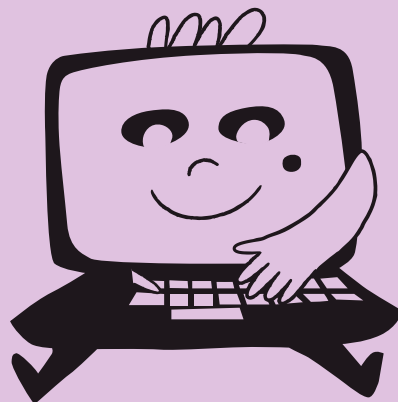
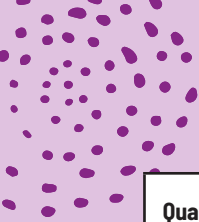


Tabela 2. Caracterização de influenciadores digitais

Influenciador Digital selecionado:							
	<i>Facebook</i>	<i>Instagram</i>	<i>TikTok</i>	Blogue	Canal no YouTube	Website Oficial	Outro (especificar)
Endereço							
Nº de seguidores							
Nº de likes							
O que promove nas redes sociais?							
Identidade, características especiais que o/a tornam único/a.							
Que tipo de narrativas conta para seduzir os seus seguidores?							
Quais os <i>media</i> utilizados para comunicar com os seus seguidores?							
Quais os <i>media</i> e as linguagens utilizados para promover os conteúdos, tornando-os mais apelativos?							

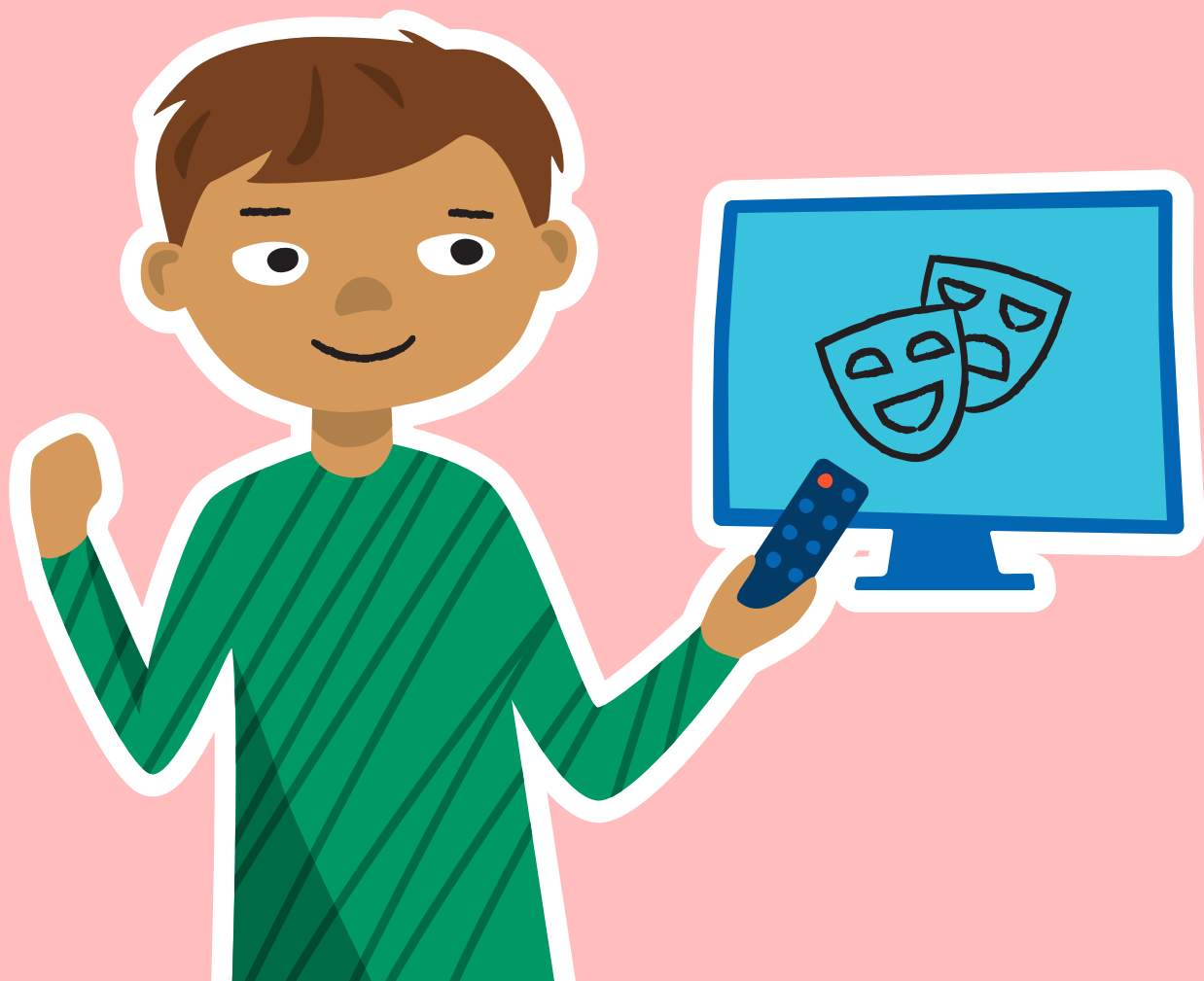


Qual a relevância da sua linguagem verbal e corporal?							
A linguagem é adequada ao público alvo que pretende alcançar?							
O que mais os seduz na forma como comunica?							
Que tipo de interação com a audiência estabelecem/ permitem?							
Os conteúdos que produz inspiram credibilidade?							
Que marcas de produtos estão associadas aos conteúdos que transmite?							
A sua atividade gera algum tipo de lucro? Para quem?							



MÓDULO X

ENTRETENIMENTO COM OS *MEDIA*





MÓDULO X


ENTRETENIMENTO COM OS MEDIA

INTRODUÇÃO

Se os *media* podem ser usados para comunicar, trabalhar, aprender e saber o que se passa no mundo, servem também para entreter. E é nesse entretenimento, sem excluir os outros usos dos *media*, que está focado este módulo, o qual inclui atividades que, no seu conjunto, visam levar os/as alunos/as a refletirem sobre os seus usos e práticas de entretenimento, individuais e grupais, além de assumirem um papel ativo e crítico nas suas inter-relações com os *media*, seja jogando videojogos, distinguindo ficção de não-ficção, criando grelhas de canais *streaming*, interagido com celebridades e/ou *influencers* e suas estratégias de persuasão.

OBJETIVOS GERAIS DO MÓDULO

- Conhecer as linguagens e a estrutura narrativa de diferentes *media*/categorias/géneros.
- Distinguir ficção de não ficção.
- Compreender o conceito de audiência(s) e as estratégias dos *media* para apelar/alcançar diferentes audiências.
- Desenvolver a capacidade de planear e adaptar a comunicação/criação em função da audiência alvo (adaptação dos conteúdos, seleção e adaptação de meios, tecnologias e estratégias).
- Reconhecer a dimensão comercial dos *media* e o valor económico das audiências.

- 
- Usar os *media* digitais para comunicar, ponderando o potencial uso para fins comerciais da informação partilhada.
 - Analisar criticamente o impacto das representações dos *media* na nossa perceção da realidade, e na realidade.
 - Conhecer e usar as funcionalidades técnicas dos *media* necessárias à adoção de práticas seguras e responsáveis, como recetor e comunicador/produtor.
 - Reconhecer a existência de normas e leis que regulam a ação dos *media*.

BREVE ENQUADRAMENTO

Crianças e jovens portugueses (9-17 anos) referem como atividades *online* mais comuns as que se relacionam com entretenimento e comunicação, desde logo ouvir música e ver vídeos (cerca de 80%), seguindo-se a comunicação com familiares e amigos e o uso de redes sociais (cerca de 75%), enquanto cerca de metade jogam videojogos, embora esta atividade seja predominantemente masculina (Ponte & Batista, 2019).

O acesso à internet é sobretudo móvel (87% acedem via telemóvel ou *smartphone*) e tende a ser progressivamente generalizado, em função da idade, sendo efetivamente generalizado entre os 15 e os 24 anos, como concluem Martinho e Lapa (2022), segundo os quais a pandemia e o confinamento de 2020 provocaram um aumento do uso da internet para ver filmes e séries, que foi de 24% entre a população com 15 ou mais anos, mas 40% na faixa 15-24 anos).

Se o aumento do uso de internet para ver filmes e séries pode justificar um crescimento do consumo de plataformas de *streaming* como a *Netflix*, *HBO* Portugal ou *Disney* Portugal, a verdade é que também o consumo de televisão cresceu entre os mais novos (15-24 anos), mesmo se são eles os que menos veem televisão quando comparados com as restantes faixas etárias (Lapa, 2020). E se a leitura é o parente pobre entre a população portuguesa, pois apenas 39% dos portugueses leram livros no ano anterior ao inquérito realizado em 2020, os



dados indicam que os mais jovens (15-24 anos) são os que mais referem ter contactado com livros na infância (ex.: familiares que lhes liam histórias ou lhes ofereciam livros), o que não altera a realidade dos números, mas indica uma tendência (Cameira, 2022).

Não sendo os *media* uma janela para a realidade, é fulcral que os utilizadores compreendam esse princípio, ou seja, o da não transparência (Mastermann, 1985). Mas se a realidade é construída, importa ainda saber distingui-la da ficção, o que implica competências de literacia mediática, como as baseadas no pensamento crítico, e na análise crítica, que permitam também distinguir, por exemplo, a notícia de um telejornal da mensagem vídeo de um *influencer* que promove determinado produto.

Ora, conteúdos como estes proliferam em plataformas de *streaming*, quer nas de acesso pago, cujo consumo entre 2018 e 2020 cresceu mais de 30 pontos percentuais entre os jovens com 16-24 anos (ANACOM, 2021), quer nas plataformas gratuitas, como o *YouTube*, por exemplo, onde celebridades e microcelebridades, de todas as idades, competem pela atenção de adultos, mas também de crianças e jovens, que são grandes consumidores.

Assim se compreende, por exemplo, que Marôpo e Jorge (2020) tenham proposto “uma agenda para a literacia do YouTube”, com o objetivo de melhorar competências associadas à Literacia dos *Media*, como: “aceder (relação entre a pessoa e a plataforma onde busca a informação), criar (conteúdos que possam ser partilhados de forma positiva), avaliar e compreender (capacidade de pensar, criticar e opinar enquanto consumidor da informação desejada) o YouTube” (p. 362).

É neste contexto que este módulo inclui quatro atividades que visam levar crianças e jovens a refletir sobre os seus usos e práticas de entretenimento, a assumir um papel ativo e crítico na interação com os *media* e os seus conteúdos, com foco no entretenimento.

A Atividade 1 - **Entretenimento nos *media*: isto é o que vale a pena!** – envolve o debate sobre conteúdos de entretenimento preferidos, seguido da produção de apresentações multimédia sobre conteúdos selecionados



e posterior apresentação e debate em grande grupo.

A atividade 2 - **Streaming: cria a tua plataforma** – permite aos/às alunos/as a análise da sua dieta mediática em termos de plataformas, a que se segue um exercício, individual ou em grupo, de organização de um canal de *streaming*, com foco na imagem de marca e na grelha de conteúdos.

Através da atividade 3 - **Celebridades e influencers: quem é quem online** – procura-se levar os/as alunos/as a distinguir herói e celebridade, ídolo e *influencer*, apontando exemplos concretos e associando-os a causas ou temas, mas também a marcas e a modelos de negócio. Na segunda parte do trabalho, os/as alunos/as escolhem um ídolo, um herói, uma celebridade ou um *influencer* e criam uma apresentação multimédia, em *Padlet* ou similar, criando uma narrativa que depois irão partilhar com os colegas, num tempo de até 10 minutos.

Finalmente, com a Atividade 4 - **Videojogos: o que jogas e o que compras** – pretende-se fomentar a discussão e a análise de videojogos, caracterizando-os e organizando-os por género, referindo os dispositivos em que são jogados, o tipo de interatividade que promovem e se permitem, ou não, a realização de compras no seu interior, bem como a reflexão em torno dos hábitos de jogo.



Atividade 1

Entretenimento nos *media*: isto é o que vale a pena!



Público-alvo: Alunos/as dos 2.º e 3.º ciclos do ensino básico.

Duração: 50 minutos + 50 minutos + 50 minutos + 50 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Conhecer e usar ferramentas de pesquisa.
- Conhecer e usar ferramentas para comunicar e colaborar.
- Reconhecer as convenções de diferentes *media*/géneros.
- Compreender a estrutura narrativa de diferentes *media*/categorias/géneros.
- Classificar os textos dos *media* em diferentes categorias e géneros.
- Distinguir ficção de não ficção.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º ciclo: Português, TIC e Educação Visual.

3.º ciclo: Português, TIC e Educação Visual.

Outros componentes curriculares e não curriculares

2º e 3º ciclos: Cidadania e Desenvolvimento, Domínios de Autonomia Curricular, Oferta Complementar, Clubes, outros projetos que promovam atividades e iniciativas de Literacia Digital e Mediática, como por exemplo, o Plano Nacional de Cinema.

Propostas de abordagem nos restantes níveis de ensino

No 1.º ciclo, a atividade pode ser operacionalizada de forma transversal no currículo, articulando as Aprendizagens Essenciais das disciplinas de Português, Estudo do Meio, Educação Artística, Oferta Complementar e Cidadania e Desenvolvimento.

No ensino secundário pode ser operacionalizada através de projetos de Cidadania e Desenvolvimento de articulação curricular entre as disciplinas da formação geral, Português, Línguas Estrangeiras e Filosofia, e as diferentes disciplinas que constituem a oferta formativa específica dos diferentes cursos científico-humanísticos: Ciências e Tecnologias, Ciências Socioeconómicas, Línguas e Humanidades e Artes Visuais.

Tópicos-chave

Convenções de diferentes *media*/géneros / Narrativas dos *media* / Informação, entretenimento, ficção, publicidade, concursos, documentários, novelas / Ficção e não ficção / Net-etiqueta.

Descrição da atividade

O trabalho é realizado em quatro aulas: 50 + 50 + 50 + 50 minutos (o/a professor/a divide o tempo das quatro aulas por cinco atividades: a) apresentação da atividade; b) pesquisa; c) criação da apresentação; d) apresentação; e) debate).

O tema da apresentação deverá conduzir à análise e discussão de diferentes formas de ficção e entretenimento: novelas, *reality shows*, concursos, concertos, videojogos, cinema...

1. Apresentação do tema.

- O/A professor/a pergunta aos/às alunos/as o que entendem por entretenimento. De seguida, pergunta-lhes que formas de entretenimento e de ficção conhecem (*videojogos*, *reality shows*, concursos, filmes, séries, novelas, animação).

- Após responderem, os/as alunos/as são convidados/as a caracterizarem os seus hábitos de consumo e a forma como acedem aos conteúdos.

- Finalmente, o/a professor/a pede aos/às alunos/as que identifiquem as formas de entretenimento da sua preferência (*reality shows*, concursos, filmes, séries, novelas, animação...) e anota os nomes que vão surgindo no *flip chart*/quadro branco.



Exemplos de questões para incentivar a partilha de ideias

- Que formas de entretenimento conhecem?
- Que formas de ficção conhecem?
- Quando e como acedem geralmente a estas formas de entretenimento?
- Quais são as vossas preferências?

2. Apresentação sumária do trabalho a realizar

- O trabalho pode ser realizado individualmente ou em grupo.
- O/A professor/a pede aos/às alunos/as que **escolham uma categoria ou género de entretenimento**: novela, *reality show*, concurso, filme, série, animação.
- De seguida, explica que todos/as terão uma aula para criar uma breve apresentação (com recurso a *PowerPoint* ou a qualquer outro suporte digital à sua escolha) **sobre algo que gostem e que conheçam bem para apresentar aos colegas**: um filme, uma série, uma novela, um *reality show*, um *talk show*, um concurso.
- O/A professor/a apresenta-lhes as cinco categorias que irão ser utilizadas na avaliação final do seu trabalho: Responsabilidade, Cooperação, Autonomia, Conhecimento Crítico e Criatividade.
- Finalmente, incentiva os/as alunos/as a escolherem um tema pelo qual estejam realmente interessados.

3. Análise e reflexão

O/A professor/a ajuda os/as alunos/as a refletir acerca do tema escolhido com perguntas que orientem a sua pesquisa.

Exemplos de questões a colocar

- A que forma de entretenimento ou ficção podem associar o tema escolhido?
- Quais as características que definem o tipo de entretenimento escolhido?
- Quais as técnicas utilizadas para entreter?
- Que linguagens e características estéticas se encontram presentes?
- Como poderei utilizar imagens na minha apresentação?
- Por que razão considero o tema que escolhi interessante?

Os/As alunos/as podem aceder a *websites*, escolher vídeos ou imagens, ou falar acerca da sua própria escolha.

Durante a pesquisa o/a professor/a ajuda os/as alunos/as a anotar os endereços e a autoria de todas as fontes consultadas incitando-os/as a serem sempre responsáveis pela sua pesquisa.

4. Preparação da apresentação

Criar algo original, com tempo e ferramentas comuns, é o objetivo central desta tarefa. Quer os/as alunos/as projetem ou atuem, deve haver sempre uma conclusão tangível do processo. A forma como os/as alunos/as escolhem apresentar o seu tema dentro dos limites definidos não deve impedir a imaginação. Algumas ideias diferentes? Criar uma apresentação só com palavras, só com imagens, a partir de um pequeno vídeo, de uma canção, de um desenho...

Exemplos de questões para incentivar a criatividade

- Em que *websites* poderei encontrar informação interessante e fidedigna acerca deste tópico?
- De que modo posso utilizar a minha criatividade mediante a escolha dos meus recursos e tema?
- O que pode suscitar a curiosidade e o interesse dos que assistirem à minha apresentação?

5. Conclusão:

Cada apresentação deve ter a duração de 10 minutos. Segue-se o debate. O que correu bem? O que fariam de diferente? O que poderemos construir a partir dali?

As ideias e os conceitos devem ser sistematizados pelo/a professor/a, tendo em conta os objetivos de aprendizagem previamente identificados, apelando à reflexão dos/as alunos/as sobre:

- diferentes categorias e géneros de ficção;
- características do entretenimento.



Recursos: Computadores com ligação à internet / Projetor / Quadro branco e marcadores / Lápis, papel, canetas



Sugestões para a avaliação: – *Avaliação da atividade* Os/As alunos/as devem fazer a apreciação do seu trabalho (Básico – Intermediário – Avançado) de acordo com cinco categorias que lhes serão apresentadas aquando da introdução da atividade: Responsabilidade, Cooperação, Autonomia, Conhecimento Crítico e Criatividade.
– *Perceções dos/as alunos/as sobre as aprendizagens:* Questionamento sobre possíveis alterações na forma como poderão vir a avaliar o entretenimento que consomem.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento Crítico e pensamento criativo / Relacionamento interpessoal / Sensibilidade estética e artística

Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade*

		Aprendizagens Essenciais**	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (6.º ano)	Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a finalidades várias (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.	Leitura Crítica: Linguagens.

* Algumas das Aprendizagens Essenciais (AE) apresentadas na tabela relacionam-se, explicitamente, com a promoção da literacia digital e mediática (AE identificadas no estudo descrito no tópico “Articulação com o currículo”). Na última coluna são indicadas as componentes (áreas de competências e conceitos-chave) da literacia digital e mediática que lhes correspondem, de acordo com o modelo conceptual de literacia digital e mediática adotado (cf. Página 29). Outras AE foram indicadas porque, embora sem referência explícita à literacia digital e mediática, revelam-se fundamentais para um uso eficaz, informado e crítico dos *media*.

** <http://www.dqe.mec.pt/aprendizagens-essenciais-0>

2.º CICLO	Português (6.º ano)	Distinguir nos textos características da notícia, da entrevista, do anúncio publicitário e do roteiro (estruturação, finalidade).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema. Utilizar sistematicamente processos de planificação, textualização e revisão de textos. Utilizar processadores de texto e recursos da <i>web</i> para a escrita, revisão e partilha de textos.	
	TIC (5.º ano)	Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i> .	Leitura Crítica: Linguagens.
	TIC (5.º e 6.º anos)	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas/ aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.	Leitura Crítica: Linguagens.



2. ° CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
3. ° CICLO	Educação Visual (transversal)	Recorrer a vários processos de registo de ideias (ex.: diários gráficos), de planeamento (ex.: projeto, portefólio) de trabalho individual, em grupo e em rede.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas (pintura, desenho, escultura, fotografia, banda desenhada, artesanato, multimédia, entre outros).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Identificar diferentes manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte –pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia; instalação, <i>land art</i> , banda desenhada, design, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas), utilizando um vocabulário específico e adequado.	Leitura Crítica: Linguagens.
Português (7.º ano)	Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto à identificação das fontes.	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>	

3.º CICLO	Português (7.º ano)	<p>Planificar textos orais tendo em conta os destinatários e os objetivos de comunicação.</p> <p>Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.</p>		
	Português (8.º ano)	<p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões.</p> <p>Planificar e avaliar o texto oral, tendo em conta a intenção comunicativa e o género textual (expor/informar, explicar, argumentar), individualmente e/ou com discussão de diversos pontos de vista.</p> <p>Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.</p>		
	Português (9.º ano)	<p>Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a web, incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>	
		<p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas.</p> <p>Intervir em debates com sistematização de informação e contributos pertinentes.</p> <p>Utilizar diversas estratégias e ferramentas informáticas na produção, revisão, aperfeiçoamento e edição de texto.</p>		
	TIC (7.º ano)	<p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>	
		<p>Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>	



3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	TIC (8.º ano)	Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Linguagens. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.

<p>3.º CICLO</p>	<p>TIC (9.º ano)</p>	<p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	<p>TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)</p>	<p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		<p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa <i>online</i>.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		<p>Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
	<p>Educação Visual (transversal)</p>	<p>Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte – pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia, instalação, <i>land´art</i>, banda desenhada, design, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas).</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p>





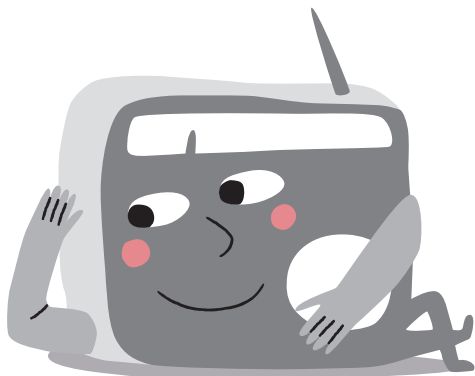
Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- O/A professor/a pode dar continuidade ao trabalho sobre o tema direcionando-o para a análise da programação de um canal de televisão, fazendo com que os/as alunos/as procurem identificar os diferentes géneros de programas existentes na grelha.
- Para aprofundar a abordagem dos *reality shows*, o/a professor/a pode orientar os/as alunos/as para questões relacionadas com a privacidade ou com a participação democrática.
- O/A professor/a pode ampliar o trabalho em torno do entretenimento, levando os/as alunos/as a refletir sobre a forma como os géneros e as diferentes culturas são ou não são representadas pelos *media*.



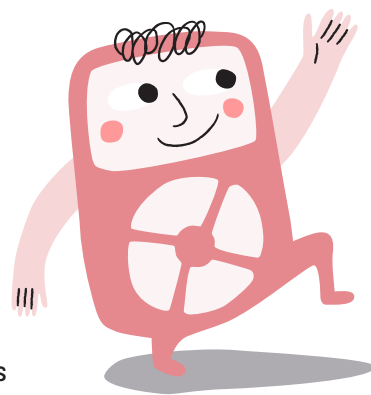
Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

- 1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”; “Igualdade de Género”; “Interculturalidade”.
- 2.º Grupo: Domínio “Instituições e Participação Democrática”; “Literacia Financeira e Educação para o Consumo”.



Atividade 2

Streaming: cria a tua plataforma



Público-alvo: Alunos/as dos 2º e 3º ciclos do ensino básico.

Duração: 50 minutos + 50 minutos + 50 minutos + 50 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Compreender o conceito de audiência.
- Conhecer o modo como as audiências são agrupadas e categorizadas.
- Reconhecer as estratégias dos *media* para apelar/alcançar diferentes audiências.
- Definir e caracterizar potenciais audiências.
- Desenvolver a capacidade de planear a comunicação/criação em função da audiência alvo.
- Adaptar a comunicação às características da audiência: adaptação dos conteúdos, seleção e adaptação de meios, tecnologias e estratégias (quando e como).
- Partilhar e disseminar informação, documentos *media*, utilizando canais de difusão e divulgação apropriados (diferentes tecnologias e plataformas).
- Desenvolver a consciência e a capacidade de avaliação do seu próprio comportamento enquanto audiência.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º ciclo: TIC, História e Geografia de Portugal, Educação Visual.

3.º ciclo: Português, TIC, História e Geografia.



Outros componentes curriculares e não curriculares

2.^o e 3.^o ciclos: Cidadania e Desenvolvimento, Domínios de Autonomia Curricular, Oferta Complementar, Clubes, outros projetos que promovam atividades e iniciativas de Literacia Digital e Mediática, como por exemplo, o Plano Nacional de Cinema.

Propostas de abordagem nos restantes níveis de ensino

No 1.^o ciclo, a atividade pode ser operacionalizada de forma transversal no currículo, articulando as aprendizagens essenciais das disciplinas de Português, Estudo do Meio, Educação Artística, Oferta Complementar e Cidadania e Desenvolvimento.

No ensino secundário pode ser operacionalizada através de projetos de Cidadania e Desenvolvimento de articulação curricular entre as disciplinas da formação geral, Português, Línguas Estrangeiras e Filosofia, e as diferentes disciplinas que constituem a oferta formativa específica dos diferentes cursos científico-humanísticos: Ciências e Tecnologias, Ciências Socioeconómicas, Línguas e Humanidades e Artes Visuais.

Tópicos-chave

Conceito de audiência / Mecanismos de distribuição, difusão / Audiência geral, segmentos de audiências / Estudos de audiências / Conteúdos / Meios e tecnologias / Plataformas de acesso ao entretenimento / *Streaming* / Marketing

Descrição da atividade

O trabalho é realizado em quatro aulas: 50 + 50 + 50 + 50 minutos (o/a professor/a divide o tempo das quatro aulas pelas atividades: a) apresentação da atividade; b) pesquisa; c) criação de programação para um canal; d) apresentação; e) debate).

A criação da programação para um canal deverá conduzir à análise e discussão da forma como são disponibilizados os conteúdos.

1. Apresentação do tema.

- O/A professor/a pergunta aos/às alunos/as que tipos de canais de entretenimento conhecem.
- De seguida, questiona-os sobre a forma como costumam aceder ao entretenimento (televisão, cinema, *streaming*...).
- O/A professor/a procura, então, identificar as vantagens e as desvantagens do acesso a conteúdos em diferentes canais, tecnologias e formatos.

- Os/as alunos/as são convidados/as a refletir acerca das diferenças entre o *streaming*, a televisão e o cinema. Por exemplo, o/a professor/a divide o quadro em três secções e regista os prós e contras de cada um.
- Finalmente, procura definir com os/as alunos/as se existem diferenças em relação às audiências alvo.

O **Streaming** consiste numa tecnologia de distribuição de conteúdos digitais (vídeo ou outros) através da internet, permitindo aos utilizadores ler, ver ou ouvir esses conteúdos sem necessidade de os gravar no seu computador ou noutro dispositivo. Exemplos mais comuns são as plataformas de filmes e séries

Exemplos de questões para incentivar a partilha de ideias

- Que canais conhecem?
- Que formas de entretenimento consomem?
- Como acedem ao entretenimento?
- Que tipo de consumos realizam em *streaming*?
- O que consideram mais interessante, o *streaming*, a televisão ou o cinema?

2. Apresentação sumária do trabalho a realizar

- O trabalho pode ser realizado individualmente ou em grupo.
- O/A professor/a convida os/as alunos/as a **criar uma programação para um canal de *streaming* imaginário** e pede-lhes que definam uma **audiência alvo**.
- O/A professor/a explica que todos/as terão uma hora para criar a programação do seu canal **em articulação com os conteúdos de entretenimento e géneros de ficção que mais gostem e que conheçam bem para apresentar aos colegas**: filmes, séries, novelas, músicas, animação...
- O/A professor/a apresenta-lhes as cinco categorias que irão ser utilizadas na avaliação final do seu trabalho: Responsabilidade, Cooperação, Autonomia, Conhecimento Crítico e Criatividade.
 - O/A professor/a deve incentivar os/as alunos/as a criarem um canal e respetiva programação pelo qual estejam realmente interessados/as.



Exemplos de questões a colocar

- Em que tema(s) seria organizado o vosso canal?
- Qual a audiência alvo do vosso canal?
- Que géneros de ficção ou entretenimento teriam no vosso canal?
- O que é que diferencia o vosso canal dos outros? Porque é que as pessoas vão querer ver o vosso canal e não outros?
- Como dariam a conhecer o vosso canal?
- Quais são as vossas ideias em termos de imagem do canal (logotipo, cores, tipos de letra, *banners*)?

3. Análise e reflexão

O/A professor/a ajuda os/as alunos/as a refletir acerca do tópico escolhido com perguntas que orientem a sua pesquisa.

Os/As alunos/as podem aceder a *websites*, escolher vídeos ou imagens, ou falar acerca da sua própria escolha. Durante a pesquisa a/a professor/a ajuda os/as alunos/as a anotar os endereços e a autoria de todas as fontes consultadas incitando-os/as a serem sempre responsáveis pela sua pesquisa.

4. Preparação da apresentação

Criar algo original é o objetivo central desta atividade. Deve haver uma conclusão tangível do processo. A forma como os/as alunos/as escolhem apresentar o seu trabalho é limitada apenas pela sua imaginação.

Exemplos de questões para incentivar a criatividade

- Em que *websites* poderei encontrar informação interessante e fidedigna acerca deste tópico?
- De que modo posso utilizar a minha criatividade mediante a escolha dos meus recursos e tema?
- O que pode suscitar a curiosidade e o interesse dos que assistirem à minha apresentação?

5. Conclusão

Cada apresentação deve ter a duração de 10 minutos. Segue-se o debate. O que correu bem? O que fariam de diferente? O que poderemos construir a partir daí?

As ideias e os conceitos devem ser sistematizados pelo/a professor/a, tendo em conta os objetivos e os resultados de aprendizagem previamente identificados, apelando à reflexão dos alunos sobre:

- características dos canais/plataformas de acesso ao entretenimento.

Recursos: Computadores com ligação à internet / Projetor / Quadro branco e marcadores / Lápis, papel, canetas ou marcadores, cartolinas



Sugestões para a avaliação: – *Avaliação da atividade* Os/as alunos/as devem fazer a apreciação do seu trabalho (Básico – Intermédio – Avançado) de acordo com cinco categorias que lhes serão apresentadas aquando da introdução da atividade: Responsabilidade, Cooperação, Autonomia, Conhecimento Crítico e Criatividade. – *Perceções dos/as alunos/as sobre as aprendizagens* Questionamento sobre possíveis alterações na forma como poderão vir a avaliar o entretenimento que consomem.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento Crítico e pensamento criativo / Relacionamento interpessoal / Sensibilidade estética e artística



Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas/ aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas/ aplicações digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.

2.º CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	História e Geografia de Portugal (6º ano)	Discutir a importância do desenvolvimento das telecomunicações nas atividades humanas e qualidade de vida, dando exemplos concretos referentes à situação em Portugal.	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	Educação Visual (transversal)	Recorrer a vários processos de registo de ideias (ex.: diários gráficos), de planeamento (ex.: projeto, portefólio) de trabalho individual, em grupo e em rede.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p>
		Expressar ideias, utilizando diferentes meios e processos (pintura, escultura, desenho, fotografia, multimédia, entre outros).	<p>Expressão Crítica: Linguagens.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e processos de interação.</p>
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto à identificação das fontes.	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		<p>Planificar textos orais tendo em conta os destinatários e os objetivos de comunicação.</p> <p>Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.</p>	



3.º CICLO	Português (8.º ano)	Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões. Planificar e avaliar o texto oral, tendo em conta a intenção comunicativa e o género textual (expor/informar, explicar, argumentar), individualmente e/ou com discussão de diversos pontos de vista. Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.	
	Português (9.º ano)	Planificar, com recurso a diversas ferramentas, incluindo as tecnologias da informação e a web, incorporando seleção de informação e estruturação do texto de acordo com o género e a finalidade.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas. Intervir em debates com sistematização de informação e contributos pertinentes. Utilizar diversas estratégias e ferramentas informáticas na produção, revisão, aperfeiçoamento e edição de texto.	
	TIC (7.º ano)	Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais.		Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.	
Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		Competências Técnicas e Operacionais.	
Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.	

<p>3.º CICLO</p>	<p>TIC (8.º ano)</p>	<p>Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	<p>TIC (9.º ano)</p>	<p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>



3.º CICLO	TIC (9.º ano)	Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e processos de produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	TIC (7.º e 8.º anos)	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas/aplicações digitais	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.

3.º CICLO	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.	Competências Técnicas e Operacionais.
	História (9.º ano)	Analisar as dimensões da globalização (ex.: tecnologias de informação, comunicação e transportes, migrações).	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Identificar/aplicar os conceitos: Feminismo; Cultura de massas; <i>Mass Media</i> ; Ciências Sociais; Futurismo; Abstracionismo; Modernismo.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Geografia (7.º ano)	Relatar exemplos do impacto da era digital na sociedade.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- Quando aborda a questão do entretenimento em *streaming*, o/a professor/a pode fazer uma listagem diversificada de interesses relativos ao entretenimento em *streaming* que é consumido pelos/as alunos/as.
- O/A professor/a pode alargar a reflexão sobre o tema, questionando os/as alunos/as acerca da representação dos diferentes géneros e culturas nos canais de *streaming*.
- O/A professor/a pode ainda alargar a reflexão sobre o tema, perguntando aos/às alunos/as de que forma podem esses canais ajudar a criar o conceito de comunidade.



Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

- 1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”; “Igualdade de Género”; “Interculturalidade”.
- 2.º Grupo: Domínio “Literacia Financeira e Educação para o Consumo”.



Atividade 3

Celebridades e *influencers*: quem é quem *online*?



Público-alvo: Alunos/as dos 2.º e 3.º ciclos do ensino básico.

Duração: 50 minutos + 50 minutos + 50 minutos + 50 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Analisar criticamente o impacto das representações dos *media* (de determinados grupos ou assuntos) na nossa perceção da realidade.
- Consciencializar-se acerca do papel dos *media* na criação de opinião e do seu contributo para manter ou alterar a realidade.
- Apreciar potenciais riscos e efeitos negativos das mensagens/conteúdos.
- Definir e caracterizar potenciais audiências.
- Desenvolver a capacidade de planear a comunicação/criação em função da audiência alvo.
- Adaptar a comunicação às características da audiência: adaptação dos conteúdos, seleção e adaptação de meios, tecnologias e estratégias (quando e como).

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º ciclo: TIC e Educação Visual

3.º ciclo: Português, TIC, Educação Visual, História e Geografia

Outros componentes curriculares e não curriculares

2º e 3º ciclos: Cidadania e Desenvolvimento, Domínios de Autonomia Curricular, Oferta Complementar, Clubes, outros projetos que promovam atividades e iniciativas de Literacia Digital e Mediática, como por exemplo, o Plano Nacional de Cinema.

Propostas de abordagem nos restantes níveis de ensino

No 1.º ciclo, a atividade pode ser operacionalizada de forma transversal no currículo, articulando as Aprendizagens Essenciais das disciplinas de Português, Estudo do Meio, Educação Artística, Oferta Complementar e Cidadania e Desenvolvimento.

No ensino secundário pode ser operacionalizada através de projetos de Cidadania e Desenvolvimento de articulação curricular entre as disciplinas da formação geral, Português, Línguas Estrangeiras e Filosofia, e as diferentes disciplinas que constituem a oferta formativa específica dos diferentes cursos científico-humanísticos: Ciências e Tecnologias, Ciências Socioeconómicas, Línguas e Humanidades e Artes Visuais.

Tópicos-chave

Conceito de audiência / Audiência geral, segmentos de audiências. / Mecanismos de distribuição, difusão (tecnologias utilizadas, plataformas) / Estudos de audiências / Conteúdos / Heróis, celebridades, ídolos e *influencers* / *Marketing* / Impacto dos *media* nas audiências

Descrição da atividade

O trabalho é realizado em quatro aulas: 50 + 50 + 50 + 50 minutos (o/a professor/a divide o tempo das quatro aulas por cinco atividades: a) apresentação da atividade; b) pesquisa; c) criação da apresentação; d) apresentação; e) debate).

O tema da apresentação em *Padlet* deverá conduzir à análise e discussão em torno da construção de heróis, celebridades e *influencers* nas novelas, nos *reality shows*, no cinema, nas redes sociais...

1. Apresentação do tema.

- O/A professor/a pede aos/às alunos/as que pesquisem no dicionário as definições de herói, celebridade, ídolo e *influencer*. Se não encontrarem a definição de *influencer* em português devem procurar num dicionário inglês ou noutra fonte *online*.
- De seguida, o/a professor/a pergunta-lhes quem são os seus heróis, celebridades e ídolos e pede-lhes que os associem a causas ou temas.
- O/A professor/a promove a discussão acerca de quem são os influenciadores digitais mais seguidos pelos/as alunos/as (*YouTubers*, *Instagramers*, *TikTokers*, *Bloguers*) e os motivos pelos quais se tornaram famosos.



- É pedido aos/às alunos/as que identifiquem a linguagem através da qual chamam a atenção.
- O/A professor/a ajuda os/as alunos/as a identificar as marcas e os modelos de negócio que os suportam.
- Os nomes que vão surgindo são anotados pelo/a Professor/a no *flip chart*/quadro branco.

Exemplos de questões para incentivar a partilha de ideias

- Que ídolos mais admiram e porquê?
- Algum desses ídolos pode ser considerado um herói? Porquê?
- Qual é a diferença entre um ídolo e um herói?
- Porque é que algumas pessoas, não sendo heróis, são celebridades?
- Podem apresentar exemplos?
- O que é um *influencer*? Quais conhecem? Porque os seguem?
- Ser *influencer* pode ser uma profissão? É possível viver sendo somente *influencer*? Conhecem exemplos?
- Como é que os *influencers* ganham dinheiro? [Conduza o diálogo no sentido de chegarem à noção da promoção de marcas e produtos.]

2. Apresentação sumária do trabalho a realizar

- O trabalho pode ser realizado individualmente ou em grupo.
- O/A professor/a pede aos/às alunos/as que escolham um ídolo, um herói, uma celebridade, ou um *influencer*.
- De seguida, explica que todos terão uma aula para criar uma breve apresentação em *Padlet* (www.padlet.com), com recurso a outros suportes que possam incluir na apresentação (palavras, imagens, *links*, pequenos vídeos, letras de canções, *posts* em redes sociais), sobre um ídolo que gostem e que conheçam bem para apresentar aos colegas: um herói, uma celebridade, um *influencer* (um *YouTuber*, um *Instagrammer*, um *TikToker*, um *Blogger*).
- O/A professor/a apresenta-lhes as cinco categorias que irão ser utilizadas para a avaliação final do seu trabalho: Responsabilidade, Cooperação, Autonomia, Conhecimento Crítico e Criatividade.

- Os/As alunos/as são incentivados/as a escolherem um ídolo pelo qual estejam realmente interessados.

3. Análise e reflexão

O/A professor/a ajuda os/as alunos/as a refletir acerca do tópico escolhido com perguntas que orientem a sua pesquisa.

Os/As alunos/as podem aceder a *websites*, escolher vídeos ou imagens, ou falar acerca da sua própria escolha.

Durante a pesquisa a/a professor/a ajuda os/as alunos/as a anotar os endereços e a autoria de todas as fontes consultadas incitando-os/as a serem sempre responsáveis pela sua pesquisa.

Exemplos de questões a colocar

- Por que razão considero o ídolo que escolhi interessante?
- Que imagens ou conteúdos vou usar para fazer a minha apresentação (textos, fotografias, *links*, pequenos vídeos, letras de canções, *posts* em redes sociais...)?
- Como posso usar esses conteúdos respeitando os direitos de autor?
- Como posso contar uma história coerente a partir dos diferentes conteúdos selecionados?

4. Preparação da apresentação

Criar algo original, com tempo e ferramentas comuns, é o objetivo central desta atividade. A forma como os/as alunos/as escolhem apresentar o seu tópico dentro dos limites definidos não deve impedir a imaginação. Algumas ideias diferentes? Inserir na apresentação palavras, imagens, vídeos, música, som, *podcast*, por exemplo.

Exemplos de questões para incentivar a criatividade

- Em que *websites* poderei encontrar informação interessante e fidedigna acerca deste tópico?
 - De que modo posso utilizar a minha criatividade mediante a escolha dos meus recursos e tema?
 - O que pode suscitar a curiosidade e o interesse dos que assistirem à minha apresentação?



5. Conclusão

Cada apresentação deve ter a duração de 10 minutos. Segue-se o debate. O que correu bem? O que fariam de diferente? O que poderemos construir a partir dali?

As ideias e os conceitos devem ser sistematizados pelo/a professor/a, tendo em conta os objetivos e os resultados de aprendizagem previamente identificados, apelando à reflexão dos/as alunos/as sobre:

- características dos heróis e das celebridades;
- características e negócios que suportam os influenciadores digitais.

Recursos: Computadores com ligação à Internet / Projetor / Quadro branco e marcadores / Lápis, papel, canetas



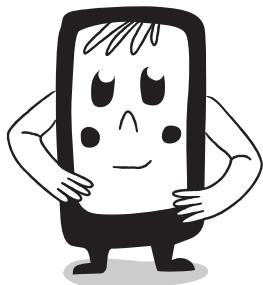
Sugestões para a avaliação: – *Avaliação da atividade* Os/as alunos/as devem fazer a apreciação do seu trabalho (Básico - Intermédio - Avançado) de acordo com cinco categorias que lhes serão apresentadas aquando da introdução da atividade: Responsabilidade, Cooperação, Autonomia, Conhecimento Crítico e Criatividade. – *Perceções dos/as alunos/as sobre as aprendizagens* Questionamento sobre possíveis alterações na forma como poderão vir a avaliar o entretenimento que consomem.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

– Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento Crítico e pensamento criativo / Relacionamento interpessoal / Sensibilidade estética e artística



Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas/ aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Analisar criticamente a qualidade da informação.	Leitura Crítica: Representação.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.

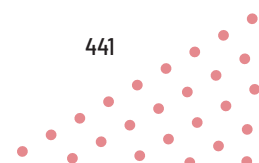


2.º CICLO	TIC (5.º e 6.º anos)	Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
	Educação Visual (transversal)	Recorrer a vários processos de registo de ideias (ex.: diários gráficos), de planeamento (ex.: projeto, portefólio) de trabalho individual, em grupo e em rede.	Competências Técnicas e Operacionais.
3.º CICLO	Português (7.º ano)	Destacar o essencial de um texto audiovisual, tendo em conta o objetivo da audição/visionamento.	Leitura Crítica: Representação. Leitura Crítica: Linguagens.
		Identificar, nas mensagens publicitárias, a intenção persuasiva, os valores e modelos projetados.	Leitura Crítica: Representação. Leitura Crítica: Linguagens.
		Respeitar os princípios do trabalho intelectual, quanto à identificação das fontes.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Planificar textos orais tendo em conta os destinatários e os objetivos de comunicação. Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.	
	Português (8.º ano)	Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões. Planificar e avaliar o texto oral, tendo em conta a intenção comunicativa e o género textual (expor/informar, explicar, argumentar), individualmente e/ou com discussão de diversos pontos de vista. Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.	
Português (9.º ano)	Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais.	

3.º CICLO	Português (9.º ano)	Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas. Intervir em debates com sistematização de informação e contributos pertinentes. Utilizar diversas estratégias e ferramentas informáticas na produção, revisão, aperfeiçoamento e edição de texto.	
	TIC (7.º ano)	Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
		Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção. Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.



<p>3.º CICLO</p>	<p>TIC (8.º ano)</p>	<p>Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados.</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>
		<p>Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online.</p>	<p>Leitura Crítica: Linguagens.</p> <p>Leitura Crítica: Representação.</p>
		<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio.</p>	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>



<p>3.º CICLO</p>	<p>TIC (9.º ano)</p>	<p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Linguagens.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais</p>	<p>Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	<p>Competências Técnicas e Operacionais.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.</p>
		<p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis</p>	<p>Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p> <p>Expressão Crítica: Instituições e Processos de Produção.</p>



3.º CICLO	TIC (7.º e 8.º anos)	Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas/aplicações digitais	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	TIC (7.º, 8.º e 9.º anos)	Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.	Competências Técnicas e Operacionais.
		Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, incluindo pesquisa <i>online</i> .	Competências Técnicas e Operacionais.
		Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.	Competências Técnicas e Operacionais. Leitura Crítica: Representação.
		Analisar a qualidade da informação recolhida.	Leitura Crítica: Representação.
	Educação Visual (transversal)	Perceber os “jogos de poder” das imagens e da sua capacidade de mistificação ou desmistificação do real.	Leitura Crítica: Representação.
		Reconhecer a importância das imagens como meios de comunicação de massas, capazes de veicular diferentes significados (económicos, políticos, sociais, religiosos, ambientais, entre outros)	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Representação.
	História (9.º ano)	Analisar as dimensões da globalização (ex.: tecnologias de informação, comunicação e transportes, migrações).	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Geografia (7.º ano)	Relatar exemplos do impacto da era digital na sociedade.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.



Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- O/A professor/a pode dar continuidade ao trabalho sobre o tema, propondo o visionamento de um filme, documentário ou entrevista em torno de um herói, celebridade, *influencer* ou ídolo. Por ex. Greta Thunberg.
- A propósito de questões relacionadas com as celebridades, o/a professor/a pode direcionar a reflexão dos/as alunos/as para a forma como diferentes culturas e géneros são ou não são representados pelos *media*.



Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

1.º Grupo: Domínio “Direitos Humanos”; “Igualdade de Género”; “Interculturalidade”.

2.º Grupo: Domínio “Literacia Financeira e Educação para o Consumo”.



Atividade 4

Videojogos: o que jogas e o que compras



Público-alvo: Alunos/as dos 2.º e 3.º ciclos do ensino básico.

Duração: 90 minutos

Objetivos de aprendizagem

- Reconhecer as convenções de diferentes *media*/géneros.
- Compreender a estrutura narrativa de diferentes *media*/categorias/géneros.
- Classificar os textos dos *media* em diferentes categorias e géneros.
- Reconhecer a dimensão comercial dos *media*.
- Compreender o valor económico das audiências.
- Usar os *media* digitais para comunicar, ponderando o potencial uso para fins comerciais da informação partilhada.
- Conhecer e usar as funcionalidades técnicas dos *media* necessárias à adoção de práticas seguras e responsáveis, como recetor e comunicador/produzidor.
- Reconhecer a existência de normas e leis que regulam a ação dos *media*.

Sugestões de componentes curriculares e contextos em que a atividade pode ser implementada

Componentes curriculares que contemplam Aprendizagens Essenciais consideradas na atividade

2.º ciclo: Português, TIC e Educação Visual.

3.º ciclo: Português, TIC e Educação Visual.

Outros componentes curriculares e não curriculares

2º e 3º ciclos: Inglês, Cidadania e desenvolvimento

Projetos/Clubes/atividades desenvolvidas pelas bibliotecas escolares, outras iniciativas de promoção da Literacia Digital e Mediática.

Propostas de abordagem nos restantes níveis de ensino

A atividade pode ser adaptada para as disciplinas de Português, Inglês, Educação Artística ou Cidadania e Desenvolvimento no 1º ciclo e para as disciplinas de Português, Filosofia e Língua estrangeira no ensino secundário.

Tópicos-chave

Convenções de diferentes *media*/géneros / Narrativas dos *media* / Entretenimento / Géneros de videojogos / Género híbrido / Compras na Internet / Dimensão comercial dos videojogos / Net-etiqueta

Descrição da atividade

Esta atividade envolve a análise e a discussão sobre videojogos, caracterizando-os e organizando-os por género, referindo os dispositivos em que são jogados, o tipo de interatividade que promovem e se permitem, ou não, a realização de compras no seu interior.

1. Apresentação do tema e dos objetivos da atividade

- O/A professor/a pergunta aos/às alunos/as se gostam de jogar videojogos e, se sim, quais os jogos de vídeo que mais gostam de jogar.
- O/A professor/a anota os nomes dos jogos de vídeo no *flip chart*/quadro branco e elabora, ao lado, uma lista dos dispositivos que os/as alunos/as mais usam para jogarem videojogos.

Exemplos de questões para incentivar a partilha de ideias



- Quais de vocês é que jogam videojogos?
- Que jogos é que costumam jogar?
- Em que equipamentos é que costumam jogar (ex.: telemóvel, computador, consola)? Porquê?

2. Apresentação sumária do guião de alguns jogos por parte dos/as alunos/as (em grande grupo).

- O/A professor/a pede aos/às alunos/as que descrevam alguns dos jogos que referiram, designadamente em que consiste o seu guião, qual é o seu objetivo, permitindo e promovendo o diálogo horizontal e fazendo a gestão do mesmo.
- Se os meios existirem, na sala de aula ou na Biblioteca Escolar, o/a professor/a sugere que os/as alunos/as mostrem alguns *trailers* de jogos usando o computador e o projetor vídeo. Exemplos de jogos podem ser encontrados no *YouTube*.

3. Análise e reflexão sobre as diferenças entre videojogos

3.1. Em diálogo com os alunos, o/a professor/a procura identificar os diferentes tipos de jogos que conhecem.

3.2. O/A professor/a promove a reflexão em grande grupo sobre os **Géneros de videojogos** e as suas principais características, tendo em conta os dispositivos em que são jogados, a interatividade entre jogadores e o uso de dinheiro real para obter vantagens nos jogos (utilização do Recurso 1. Tabela de géneros de jogos, com exemplos para cada género).

Exemplos de questões a colocar

- A que género de jogos de vídeo pertence o jogo [selecionar um da lista que se elaborou no quadro]? E este [selecionar outro]? ...
- Que outros géneros de jogos conhecem?
- Podem apresentar exemplos?
- Por que razão consideras que este jogo [selecionar o(s) que entender] pertence a este género?
- O que diferencia os géneros de jogos?

Exemplos de questões para incentivar a discussão

- Em que dispositivos é que este videojogo [selecionar um da lista que se elaborou no quadro] pode ser jogado? E este [selecionar outro]? ...
- Que tipo de interatividade permite este videojogo [selecionar um da lista que se elaborou no quadro]? E este [seleccione outro]? ...

- Alguns videojogos permitem a compra de artigos (ex.: fatos, armas...) para a personagem, o que permite obter diferenciação e vantagens em relação aos outros jogadores. Quais destes jogos permitem essas compras e que tipo de produtos podem ser comprados pelos jogadores? Em que medida as empresas de videojogos obtêm lucros? Que riscos estão envolvidos nas compras feitas nos videojogos e que cuidados ter para evitar esses riscos?

3.3. O/A professor/a organiza os/as alunos/as em grupos de três elementos e pedelhes para preencherem uma ficha (utilização do Recurso 2. Ficha de classificação de videojogos por género, dispositivos, interatividade e compras no jogo). Se o número de jogos referido no quadro o permitir, o/a professor/a atribui jogos diferentes a cada grupo, para enriquecer mais o debate que se segue.

3.4. Os/as alunos/as apresentam os resultados, os quais são registados no quadro (ou em suporte digital), num quadro final que inclui todos os jogos analisados. O/A professor/a promove o debate, pois é salutar que existam diferentes pontos de vista relativamente aos vários videojogos.

4. Conclusão

- O/A professor/a sistematiza as ideias e os conceitos trabalhados, tendo em conta os objetivos e os resultados de aprendizagem previamente identificados, apelando à reflexão dos/as alunos/as sobre:
- os géneros de videojogos existentes e a fusão de géneros em alguns jogos, resultando daí o denominado género híbrido;
- os diferentes dispositivos usados para jogar os diferentes videojogos;
- o seu próprio comportamento enquanto jogadores, sobretudo em termos de interação com outros jogadores, quer individualmente, quer enquanto membros de uma equipa;
- certos videojogos permitem a aquisição de artigos dentro dos jogos, através de cartão de crédito, de modo a obter vantagens para as personagens/jogadores, o que implica saber gerir essas compras e adotar determinadas estratégias de segurança.



Recursos: Computador com ligação à internet / Projetor / Quadro branco e marcadores / Lápis, canetas ou marcadores / Recurso 1. Tabela de géneros de jogos, com exemplos para cada género / Recurso 2. Ficha de classificação de videojogos por género, dispositivos, interatividade e compras no jogo



Sugestões para a avaliação: – *Satisfação com a atividade:* Reflexão final em grupo em que alunos possam fazer a sua apreciação da atividade. – *Perceções dos alunos sobre as aprendizagens:* Questionamento sobre possíveis alterações na forma como vão avaliar os videojogos que jogam, designadamente em termos de géneros, interatividade e compras no interior do jogo.



Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória – Áreas de competências trabalhadas através da atividade

Linguagens e textos / Informação e comunicação / Pensamento Crítico e pensamento criativo / Relacionamento interpessoal / Bem-estar, saúde e ambiente / Sensibilidade estética e artística



Aprendizagens essenciais promovidas através da atividade

		Aprendizagens Essenciais	Competências de Literacia Digital e Mediática
2.º CICLO	Português (6.º ano)	Conhecer os objetivos e as formas de publicidade na sociedade atual.	Leitura Crítica: Linguagens. Leitura Crítica: Instituições e Processos de Produção.
		Fazer uma apresentação oral, devidamente estruturada, sobre um tema. Utilizar procedimentos de registo e tratamento de informação. Fazer inferências, justificando-as. Utilizar sistematicamente processos de planificação, textualização e revisão de textos.	
	TIC (5.º e 6.º anos)	Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas/ aplicações digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.	Competências Técnicas e Operacionais.
	Educação Visual (transversal)	Analisar criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas (pintura, desenho, escultura, fotografia, banda desenhada, artesanato, multimédia, entre outros).	Leitura Crítica: Linguagens.
		Utilizar diferentes linguagens e símbolos associados à tecnologia de modo adequado aos diferentes contextos de comunicação, em ambientes analógicos e digitais.	Leitura Crítica: Linguagens.



3.º CICLO	Português (7.º ano)	Identificar, nas mensagens publicitárias, a intenção persuasiva, os valores e modelos projetados.	Leitura Crítica: Representação. Leitura Crítica: Linguagens.
		<p>Planificar textos orais tendo em conta os destinatários e os objetivos de comunicação.</p> <p>Usar a palavra com fluência, correção e naturalidade em situações de intervenção formal, para expressar pontos de vista e opiniões e fazer a exposição oral de um tema.</p> <p>Fazer inferências devidamente justificadas.</p> <p>Utilizar procedimentos de registo e tratamento da informação.</p>	
	Português (8.º ano)	<p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias e opiniões.</p> <p>Utilizar procedimentos de registo e tratamento da informação pela utilização dos métodos do trabalho científico.</p> <p>Utilizar com critério as tecnologias da informação na produção, na revisão e na edição de texto.</p>	
		Português (9.º ano)	Elaborar textos de natureza argumentativa de géneros como: comentário, crítica, artigo de opinião.
	<p>Fazer exposições orais para apresentação de temas, ideias, opiniões e apreciações críticas.</p> <p>Intervir em debates com sistematização de informação e contributos pertinentes.</p> <p>Utilizar métodos do trabalho científico no registo e tratamento da informação.</p> <p>Utilizar diversas estratégias e ferramentas informáticas na produção, revisão, aperfeiçoamento e edição de texto.</p>		



3.º CICLO	TIC (7.º ano)	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança	Competências Técnicas e Operacionais.
		Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais	Competências Técnicas e Operacionais. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	TIC (9.º ano)	Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo).	Competências Técnicas e Operacionais.
		Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização).	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.



3.º CICLO	TIC (7.º e 8.º anos)	Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas e aplicações digitais e na navegação na Internet.	Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
		Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas/aplicações digitais	Leitura Crítica: Audiências e Processos de Interação. Expressão Crítica: Audiências e Processos de Interação.
	Educação Visual (transversal)	Refletir sobre as manifestações culturais do património local e global (obras e artefactos de arte, pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia, instalação, <i>land art</i> , banda desenhada, design, arquitetura, artesanato, multimédia e linguagens cinematográficas).	Leitura Crítica: Linguagens.

Sugestões para ampliação do trabalho sobre o tema

- A propósito de questões relacionadas com os dispositivos usados para jogar, o/a professor/a pode promover a discussão acerca dos preços dos jogos e dos dispositivos em que são jogados, criando uma atividade na área do consumo informado.
- O/A professor/a pode dar continuidade ao trabalho sobre o tema da interatividade entre jogadores, conduzindo a reflexão no sentido de abordar questões éticas de relacionamento entre jogadores, tendo em vista o bem-estar individual e coletivo.

Sugestões de cruzamento com outros domínios da componente curricular de Cidadania e Desenvolvimento

2.º Grupo: Domínio “Literacia Financeira e Educação para o Consumo”
(Educação financeira e Educação do Consumidor).

Referências bibliográficas e outras fontes relevantes para a abordagem do tema

Referências

- ANACOM. (2021). *Serviços over the top - Utilização de instant messaging, chamadas de voz e outras aplicações online em Portugal e na UE (segmento residencial)*. ANACOM. <https://bit.ly/3o0IsKd>
- Cameira, E. (2022). Leitura e bibliotecas. In J. M. Pais, P. Magalhães, & M. L. Antunes (Coord.), *Inquérito às práticas culturais dos portugueses 2020 - Síntese dos resultados* (pp. 24-27). ICS, Estudos e Relatórios.
- Jorge, A. (2020). Celebrity bloggers and vloggers. *The International Encyclopedia of Gender, Media, and Communication* (pp. 1-7). Portico. <https://doi.org/10.1002/9781119429128.iegmc004>
- Jorge, A. (2020). O que é que os famosos têm de especial? – A cultura das celebridades e os jovens. Texto Editores. <https://bit.ly/3ztk84d>
- Lapa, T. (2020). Audiovisuais: Televisão e rádio. In J. M. Pais, P. Magalhães, & M. L. Antunes (Coord.), *Inquérito às práticas culturais dos portugueses 2020 - Síntese dos resultados* (pp. 20-23). ICS, Estudos e Relatórios.
- Marôpo, L., & Jorge, A. (2020). Literacia do YouTube para crianças e adolescentes: Uma agenda de intervenção. In B. Guedes & B. J. de Carvalho (Orgs.), *Infâncias, juventudes e debates emergentes em comunicação* (pp. 359-379). Pimenta Cultural. <https://bit.ly/3SiGoq9>
- Martinho, T., & Lapa, T. (2022). Internet e consumos culturais. In J. M. Pais, P. Magalhães, & M. L. Antunes (Coord.), *Inquérito às práticas culturais dos portugueses 2020 - Síntese dos resultados* (pp. 14-19). ICS, Estudos e Relatórios.
- Mastermann, L. (1985). *Teaching the media*. Comedia.
- Pais, J., Magalhães, P., & Antunes, M. (Coord.). (2022). *Inquérito às práticas culturais dos portugueses 2020 - Síntese dos Resultados*. ICS, Estudos e Relatórios. <https://bit.ly/3PX1Zmo>



Ponte, C., & Batista, S. (2019). *EU Kids Online Portugal. Usos, competências, riscos e mediações da internet reportados por crianças e jovens (9-17 anos)*. EU Kids Online e NOVA FCSH. <http://fabricadesites.fcsh.unl.pt/eukidsonline/wp-content/uploads/sites/36/2019/03/RELATO%CC%81RIO-FINAL-EU-KIDS-ONLINE.docx.pdf>

Soriani, A. (2021). *Educating for a video game culture – A map for teachers and parents*. Council of Europe. <https://rm.coe.int/educating-for-a-video-game-culture-a-map-for-teachers-and-parents/1680a28f24>

Outras fontes relevantes

CLEMI - <https://www.clemi.fr/fr/ressources.html>

Common Sense Media - <https://www.commonsensemedia.org/>

eSafety Commissioner - <https://www.esafety.gov.au/>

Internet Matters - <https://www.internetmatters.org/>

LEMEL - Literacia e Educação para os Media em Linha - <https://www.leme.gov.pt/>

Media Smarts - <https://mediasmarts.ca/>

Pantallas Amigas - <https://www.pantallasamigas.net/>

PICCLE – Plano de Intervenção Cidadãos Competentes em Leitura e Escrita - <https://piccle.pnl2027.gov.pt/recursos?tags=media>

Recurso 1.

Tabela de géneros de jogos, com exemplos para cada género

Guiões

Os videojogos podem ser organizados em géneros (não mutuamente exclusivos, mas com sobreposições) em função dos seus guiões, podendo ser jogos de:

- condução (“driving games” como por exemplo ‘Grand Theft Auto V’);
- combate corpo a corpo (“beat-em-ups” como ‘Dragon’s Crown’);
- combate com recurso a armas (“shoot-em-ups” como Metal Slug);
- atiradores (“first-person shooters - FPS” como ‘Counter Strike: Global Offensive’);
- plataforma (consistem em levar a personagem de um sítio a outro, superando obstáculos, como ‘The Legend of Zelda’)
- ação (“action games” como ‘Red Dead Redemption II’)
- desafio para o cérebro (“brain teasers” como ‘What Is Risk?’)
- estratégia em tempo real (“real-time strategy games-RTS” como ‘Age of Empires IV’)
- papéis (“role play games-RPG”, como ‘The Witcher 3’).

Os géneros ou tipos de jogos acabam por se fundir em muitos casos, pelo que hoje são muito referidos os géneros híbridos, não sendo por vezes claro qual é o género dominante no jogo. Mas é importante perceber os diferentes géneros de jogos, desde logo para compreender que abordar a questão dos videojogos em geral é uma perspetiva a evitar.

Outros exemplos de videojogos, por género

- **10 of the Best Driving Video Games Ever Made.** <https://www.caranddriver.com/features/g15379559/best-car-racing-games/>
- **14 Of The Best Beat ‘Em Ups Of All Time.** <https://www.thegamer.com/best-beat-em-ups-games-ever/>
- **[Top 15] Best Shoot ‘Em Up Games That Are Super Fun.** <https://www.gamersdecide.com/articles/best-shoot-em-up-games>
 - **The best FPS games on PC in 2022.** <https://www.pcgamesn.com/15-best-pc-first-person-shooters>
 - **The best platform games on PC.** <https://www.pcgamesn.com/best-platform-games>



- **The Most Popular Action Games Of 2021.** <https://www.ranker.com/list/most-popular-action-games-2021/kyle-townsend>
- **12 Brain Teasers That Will Test How Much You Actually Know.** <https://www.goodhouse-keeping.com/life/entertainment/g3751/viral-brain-teasers/>
- **The best RTS games on PC in 2022.** <https://www.pcgamesn.com/best-rts-games-pc>
- **The best RPGs you can play right now.** <https://www.gamesradar.com/best-rpg-games/>

Interação entre jogadores

Os jogos podem ainda ser diferenciados em termos da interação entre jogadores, a qual pode assumir uma perspectiva:

- cooperativa ou competitiva;
- síncrona ou assíncrona;
- a distância ou frente a frente (quando um ou mais jogadores usam o mesmo dispositivo para jogar).

Alguns jogos assumem diferentes características, permitindo, por exemplo, que os jogadores compitam entre si, mas que cooperem em determinadas tarefas. A competição e cooperação pode ainda ocorrer entre jogadores individuais ou entre equipas de jogadores.

Compras nos jogos através de cartão de crédito associado

Alguns videojogos *online*, como por exemplo o ‘Fortnite’, o ‘Apex’ ou o ‘Legends of Warframe’ são gratuitos, mas isso não significa que as empresas que os criaram e gerem não lucrem com eles. No caso do ‘Fortnite’, a empresa *Epic Games* fatura 1,3 mil milhões de euros por ano, sobretudo a partir de vendas que são feitas dentro dos jogos, através de cartão de crédito associado.

Em termos gerais, as vendas dentro dos jogos podem assumir quatro áreas, tais como:

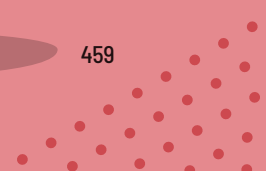
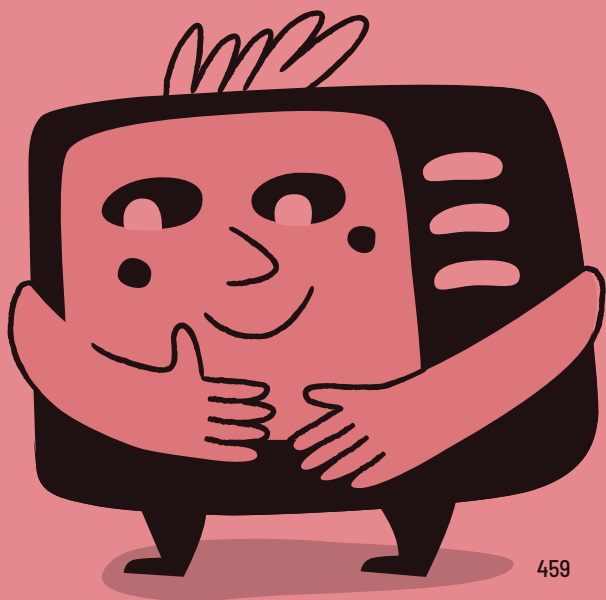
- valores a usar no jogo (“in-game values”): dinheiro usado dentro do mundo digital criado pelo jogo;
- mudanças estéticas (“aesthetic changes”): novas roupas, peles (“skins”) ou modelo 3D para os avatares do jogo;
- alterações ao fluxo do jogo (“gameplay changes”): novas e mais poderosas personagens, armas, ferramentas ou suplementos;
- conteúdo descarregável (“downloadable content-DLC”): extensões à experiência de jogo, por exemplo, novas pistas num jogo de corridas, novas missões, novos mapas ou novos modos de jogo.

Recurso 2.

Ficha de classificação de videojogos por género, dispositivos e interatividade entre jogadores

Nº	Nome do jogo	Dispositivo(s) em que pode ser jogado	Interatividade entre jogadores	Compras dentro do jogo
XX	-----	Computador Telemóvel Consola (precisar tipo de consola)	- Cooperação / Competição - Síncrona / Assíncrona - A distância / frente a frente - Híbrida. Qual?	- Valores a usar no jogo - Mudanças estéticas - Alterações ao fluxo do jogo - Conteúdo descarregável - Outras
XX	-----	Computador Telemóvel Consola (precisar tipo de consola)	- Cooperação / Competição - Síncrona / Assíncrona - A distância / frente a frente - Híbrida. Qual?	- Valores a usar no jogo - Mudanças estéticas - Alterações ao fluxo do jogo - Conteúdo descarregável - Outras
XX	-----	Computador Telemóvel Consola (precisar tipo de consola)	- Cooperação / Competição - Síncrona / Assíncrona - A distância / frente a frente - Híbrida. Qual?	- Valores a usar no jogo - Mudanças estéticas - Alterações ao fluxo do jogo - Conteúdo descarregável - Outras
XX	-----	Computador Telemóvel Consola (precisar tipo de consola)	- Cooperação / Competição - Síncrona / Assíncrona - A distância / frente a frente - Híbrida. Qual?	- Valores a usar no jogo - Mudanças estéticas - Alterações ao fluxo do jogo - Conteúdo descarregável - Outras







**Notas
biográficas
dos
autores**

Armada Pinto da Mota Matos é Professora Associada da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra e investigadora do Centro de Estudos Interdisciplinares (CEIS-20-UC). É licenciada em Psicologia, mestre e doutora em Ciências da Educação, área de especialização de Psicologia da Educação. Tem como principais interesses de investigação a educação para os *media* e a literacia mediática, o *cyberbullying*, a violência nos *media* e os *media* e a cidadania. Tem coordenado e participado em vários projetos de investigação internacionais e nacionais, sendo autora de diversas publicações sobre estas temáticas. Foi a Investigadora Responsável do Projeto COMEDIG. É coordenadora nacional da Rede Interuniversitária Euroamericana de Investigação sobre Competências mediáticas para a cidadania - ALFAMED.

Isabel Festas é Professora da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra (FPCEUC) e investigadora do Centro de Estudos Interdisciplinares (CEIS20). Fez o doutoramento em Psicologia da Educação e os seus principais interesses de investigação centram-se nas questões da aprendizagem, ensino e literacia da leitura, escrita e mediática. Tem coordenado e colaborado em projetos financiados por entidades externas e é autora de livros, capítulos de livros e artigos publicados em revistas nacionais e internacionais das áreas das Ciências da Educação e da Psicologia. Atualmente é coordenadora do doutoramento em Ciências da Educação da FPCEUC.

Ana Maria Seixas é doutorada em Ciências da Educação, área de especialização de Sociologia da Educação, pela Universidade de Coimbra. É professora auxiliar da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação. É também investigadora no Centro de Estudos Sociais, onde integra a Linha Temática Democracia, Justiça e Direitos Humanos e co-coordena o Observatório das Políticas de Educação e Formação. Os seus interesses de investigação e atividade docente centram-se nos domínios da sociologia da educação, políticas educativas, ensino superior e administração educacional. Participou em vários projetos especificamente na área da educação para a cidadania e literacia mediática e digital.

Elzbieta Bobrowicz-Campos, doutorada em Psicologia, pela Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra. É Investigadora Auxiliar no Centro de Investigação e Intervenção Social no Iscte - Instituto Universitário de Lisboa, integrando o grupo de investigação Saúde para Todos, e Docente Convidada no Departamento de Psicologia Social e das Organizações nesta mesma instituição. Faz também parte da equipa portuguesa da ALFAMED - Rede Interuniversitária Euro-Americana de Investigação sobre Competências Mediáticas para a Cidadania. A sua investigação foca-se, entre outros, nos desafios e nas oportunidades resultantes da transformação digital.

Sara Pereira é Professora Associada com Agregação do Instituto de Ciências Sociais, Departamento de Ciências da Comunicação, da Universidade do Minho e investigadora do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS). Tem como áreas de investigação a Literacia Mediática, a relação das crianças e dos jovens com os *media* e os seus direitos de expressão e de participação. Tem coordenado projetos nacionais e europeus e é autora de diversas publicações nestas áreas. Atualmente é coordenadora do projeto "bYOU - Estudo das vivências e expressões de crianças e jovens sobre os *media*", financiado pela FCT. É coordenadora do MILObs - Observatório sobre *Media*, Informação e Literacia

Paula Lopes é Doutorada em Sociologia pelo Iscte-IUL, licenciada e mestre em Ciências da Comunicação, bacharel em Marketing e Publicidade. Professora Associada na Universidade Autónoma de Lisboa (UAL) e subdiretora do Departamento de Ciências da Comunicação, é coordenadora científica da Licenciatura em Ciências da Comunicação e do Mestrado em Comunicação Aplicada. É investigadora integrada no LabCom e investigadora colaboradora do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho, investigadora associada no OBSERVARE-UAL e cocoordenadora do NIP-C@M (Núcleo de Investigação em Práticas e Competências Mediáticas da UAL). Foi jornalista, formadora de jornalistas no CENJOR, consultora de comunicação e imagem, programadora cultural.





Vitor Tomé é perito internacional em Educação para a Cidadania Digital (Conselho da Europa), membro do Expert Group on Tackling Disinformation through education and training (Comissão Europeia), investigador convidado no CIES-ISCTE-Instituto Universitário de Lisboa (Literacia dos Média e Jornalismo), docente na Universidade Autónoma de Lisboa (Ciências da Comunicação), formador de professores (Ministério da Educação), formador de formadores (CENJOR) e jornalista profissional (CP1524). Concluiu uma licenciatura em Educação, pós-graduações em TIC e em Jornalismo, um doutoramento em Educação (2008, Literacia dos Média), e um pós-doutoramento de seis anos em Ciências da Comunicação (2018).

Alexandra Beça é Licenciada em Ciências da Comunicação, no ramo de Relações Públicas e Publicidade, pela Universidade do Minho. Fez a sua dissertação de Mestrado intitulada “Literacia para a Publicidade em contexto escolar: um estudo com alunos do 3º ciclo do Ensino Básico” que é um output do projeto COMEDIG (PTDC/CED-EDG/32560/2017). Para além de investigar a área da Literacia Mediática, tem também interesse pela Comunicação Organizacional nas instituições de ensino. Entre 2019 e 2022, foi colaboradora do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) do Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho.

Carlos Camponez é Professor Auxiliar da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, onde leciona as disciplinas da área do jornalismo e da ética e da deontologia. As suas áreas de investigação têm particular incidência nos temas socioprofissionais dos jornalistas e da ética e da deontologia do jornalismo. É membro do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Preside à Lusocom, a confederação das associações de Ciências da Comunicação de língua portuguesa e galega, é vice-presidente da Sopcom – Associação Portuguesa das Ciências da Comunicação e do Conselho Deontológico do Sindicato dos Jornalistas.

António Moreira é Doutor e Mestre em Ciências da Educação pela Universidade de Coimbra. Possui Licenciatura em História da Arte pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Possui um Curso de Realização Cinematográfica pelo Centro de Estudos Cinematográficos de Coimbra. É Professor Associado com Agregação no Departamento de Educação e Ensino a Distância e Coordenador da Unidade de Desenvolvimento dos Centros Locais de Aprendizagem da Universidade Aberta. É Investigador Integrado no Centro de Estudos Interdisciplinares da Universidade de Coimbra onde coordena o Núcleo de Estudos de Pedagogia no Ensino Superior e Investigador Colaborador no Centro de Estudos Globais da Universidade Aberta.

Leonel Brites é doutorado em Belas-Artes, com especialidade em Design de Comunicação. Designer gráfico profissional desde 2005, é Professor Adjunto na Escola Superior de Educação e Ciências Sociais do Instituto Politécnico de Leiria. É investigador integrado no Centro de Estudos Interdisciplinares da Universidade de Coimbra (CEIS20) e o atual coordenador do Grupo de Investigação em Comunicação, Jornalismo e Espaço Público. É ainda investigador colaborador no Núcleo de Investigação Tipográfica do ID+ (Instituto de Investigação em Design, *Media* e Cultura). Como investigador tem trabalhado sobre os domínios da Comunicação Visual, Produção Gráfica, Novas Tecnologias e Literacia para os *Media*, entre outros.





Financiamento:



Cofinanciado por:



Obra publicada com a coordenação científica:

