

**EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA
DIGITAL DE JOVENS**
VERSÃO PORTUGUESA

YOUTH

DIGITAL

**CITIZENSHIP
EDUCATION**



MINDtheGaps
MEDIA LITERACY TOWARDS YOUTH SOCIAL INCLUSION

Autores

MINDtheGaps – Literacia dos Media para a Inclusão Social da Juventude | Jan, 2021 ®

Consórcio

UPORTO/Equipa CIIE, Portugal (Coordenação)

Angélica Monteiro (Coordenadora de Projeto)

Carlinda Leite (Co-Coordenadora de Projeto)

Rita Barros (Investigadora bolsreira de Pós-Doutoramento)

Amélia Lopes

Cristina Rocha

Elsa Guedes Teixeira

João Caramelo

Mariana Rodrigues

Preciosa Fernandes

Sofia Marques da Silva

APLOAD, Portugal

José Carlos Bronze

KNOW AND CAN ASSOCIATION, Bulgaria

Rumyana Shalamanova

Ani Dimitrova

ORTA KARADENIZ KALKINMA AJANSI, Turkey

Meltem Yilmaz

Sevim Şener

Ibrahim Ethen Sahin

INLAND NORWAY UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Norway

Brit Ragnhild Svoen

Anne Stine Mjelve Bakmann

Gunn Heidi Sorknes Holme

Design Gráfico (versão original EN)

www.designporto.pt

O apoio da Comissão Europeia para a produção desta publicação não implica a subscrição do seu conteúdo, que reflete apenas os pontos de vista dos autores, não sendo a Comissão responsável por qualquer utilização da informação nela contida. (Referência de Projeto: 2019-2-PT02-KA205-006226).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 Unported License.

Introdução	4
1 Educação para a Cidadania Digital	5
1.1. O que é a Educação para a Cidadania Digital?	6
1.2. Enquadramento da Educação para a Cidadania Digital: Estar Online, Bem-estar Online e Direitos Online	9
121. Educação para a Cidadania Digital	10
122. Literacia dos Media, Competências Digitais e Recursos Educativos Abertos	13
123. Inclusão Social e Digital	16
124. Autonomia e pensamento crítico	19
125. Ética, segurança, privacidade e liberdade de expressão	22
2 Aprendizagens a partir do contexto	27
21. As perspetivas dos profissionais	28
211 As perspetivas dos gestores, diretores de escola e decisores políticos	28
212 A perspetiva dos professores	30
22. Projetos europeus relacionados com literacia dos media digitais e juventude	31
23. Práticas promissoras da Literacia Digital e dos Media, atividades e recursos: o caso português	37
2.3.1. SeguraNet	37
2.3.2 MILD	38
3 Recursos em Literacia dos Media Digitais	40
4 Considerações finais	43
Referências	46

Introdução

O Objetivo 4 do Desenvolvimento Sustentável, “Educação de qualidade”, visa assegurar a educação inclusiva e equitativa de qualidade e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos. Este Objetivo pretende a eliminação de toda a discriminação na educação (especialmente para os que se encontram em situação de vulnerabilidade) e a disponibilização de educação digital de confiança, economicamente acessível e sensível ao contexto, como garantia de oportunidades equitativas para os jovens. Esta perspetiva inclusiva, equitativa e multi-contextual é a linha de guia do projeto MINDtheGaps (Literacia Mediática para a Inclusão Social de Jovens), um projeto Erasmus+ com o objetivo de promover a igualdade de oportunidades através do desenvolvimento da literacia dos media com jovens entre os 15 e os 18 anos em situação de vulnerabilidade social.

Este Manual de Educação para a Cidadania Digital MINDtheGaps apresenta uma exploração conceptual, exemplos práticos e recursos para trabalhar a educação para a cidadania digital com jovens em múltiplos contextos. É essencialmente dirigido aos gestores, professores e profissionais da educação que trabalham com jovens.

A primeira secção “Educação para a Cidadania Digital” divide-se em duas partes. A primeira apresenta e discute os conceitos de Cidadania e de Cidadania Digital. A segunda apresenta o enquadramento do projeto MINDtheGaps, que articula os seguintes conceitos:

- Educação para a Cidadania Digital
- Literacia para os Media, Competências Digitais e Recursos Educativos Abertos
- Inclusão Social e Digital
- Autonomia e pensamento crítico
- Ética, segurança, privacidade e liberdade de expressão

A segunda secção “Aprendizagens a partir do contexto” apresenta não só as perspetivas dos agentes escolares sobre literacia digital e dos media, mas também várias iniciativas e projetos europeus.

A terceira secção apresenta uma lista de recursos para desenvolver a literacia digital com jovens e certificar competências.

As considerações finais concluem o Manual.



EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

1 EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

1.1. O que é a Educação para a Cidadania Digital?

Antes de clarificar o significado de Cidadania Digital, vamos focar-nos no conceito de Cidadania. Embora haja várias definições associadas a este conceito, a primeira ideia diz respeito ao conjunto de direitos e responsabilidades individuais perante o Estado. Contudo, a complexidade do conceito conduz a abordagens diferenciadas. Numa abordagem mais simplista, é possível distinguir:



Fig. 1: Conceito de Cidadania

A cidadania não se relaciona apenas com direitos, mas também com responsabilidades, deveres, identidade e múltiplas formas de participação. Esta abordagem da cidadania ativa é mais usada em contextos educativos, sendo também adotada pela Comissão Europeia (1998) como base para estabelecer três dimensões diferentes:

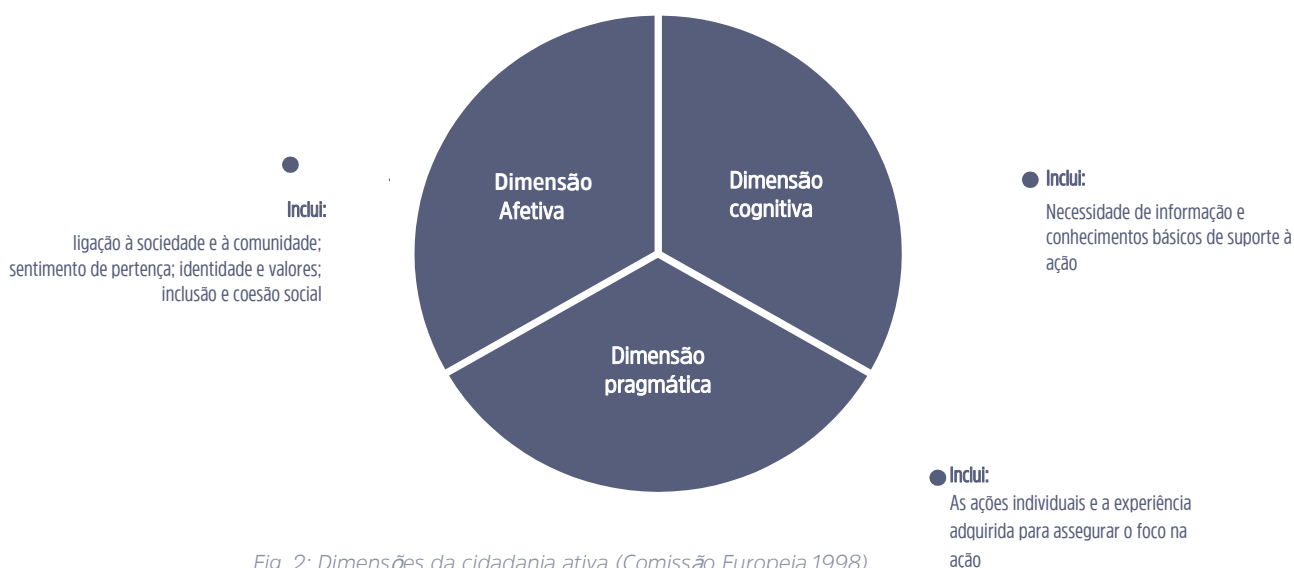


Fig. 2: Dimensões da cidadania ativa (Comissão Europeia,1998)

Dimensões da Cidadania Ativa

A cidadania ativa defende mais responsabilidades e capacitação do cidadão, mas levanta questões no que se refere às pessoas mais vulneráveis, que frequentemente não têm as mesmas condições para serem cidadãos ativos.

E a Cidadania Digital?

O conceito de educação para a cidadania digital deve ser entendido no seguimento dos conceitos tradicionais de cidadania (Emejulu & McGregor, 2019; Kim & Choi, 2018).

O contexto social atual é muito diferente do das gerações anteriores e a tecnologia digital dos media oferece aos jovens novos ambientes para explorarem as suas experiências, identidades e contextos. É nesta perspetiva que emerge a Cidadania Digital. A génese do conceito relaciona-se com a cultura dos jovens, na qual as tecnologias digitais e a atividade online têm o potencial de promover o interesse na participação cívica e disponibilizar formas alternativas de participação política e social (Mitchell, 2016).

Save

A Cidadania Digital pode ser definida

- *os atributos necessários para que o cidadão use ferramentas digitais e aja responsabilmente em vários ambientes digitais (Searson, Hancock, Soheil, & Shepherd, 2015);*
- *a definição de normas para um comportamento apropriado e responsável no que diz respeito ao uso da tecnologia (Ribble, 2014);*
- *uma pessoa capaz de usar ferramentas digitais de forma eficiente através de tecnologias de comunicação avançadas, de respeitar regras morais e direitos e liberdades individuais num ambiente virtual e de usar as ferramentas digitais de forma responsável (Aslan, 2016).*

OU:

- *“representando a capacidade, pertença e o potencial para o compromisso político e económico com a sociedade na era da informação” (Mossberger et al., 2008, p. 2)*.*

Estas definições refletem diferentes abordagens teóricas ao conceito. As primeiras três definições focam-se em competências específicas da internet, autoeficácia e aspetos tecnológicos. Isto vem no seguimento de uma perspetiva normativa da cidadania digital, que se refere ao uso responsável da tecnologia, de forma segura, legal e ética.

A última definição destaca o envolvimento político, cultural e económico através de atividades online, com o objetivo de alcançar a justiça social. A cidadania digital é vista como um indicador de participação política, e os media sociais promovem a participação digital e o envolvimento dos cidadãos em várias comunidades.

Consórcios internacionais e sociedades focadas em integração tecnológica definem a cidadania digital em termos de segurança e responsabilidade. (Fig. 3)



Fig. 3: Foco da Cidadania Digital

O conceito de cidadania digital é multidimensional ao invés de unidimensional. As componentes da cidadania digital são apresentadas na Figura 4.

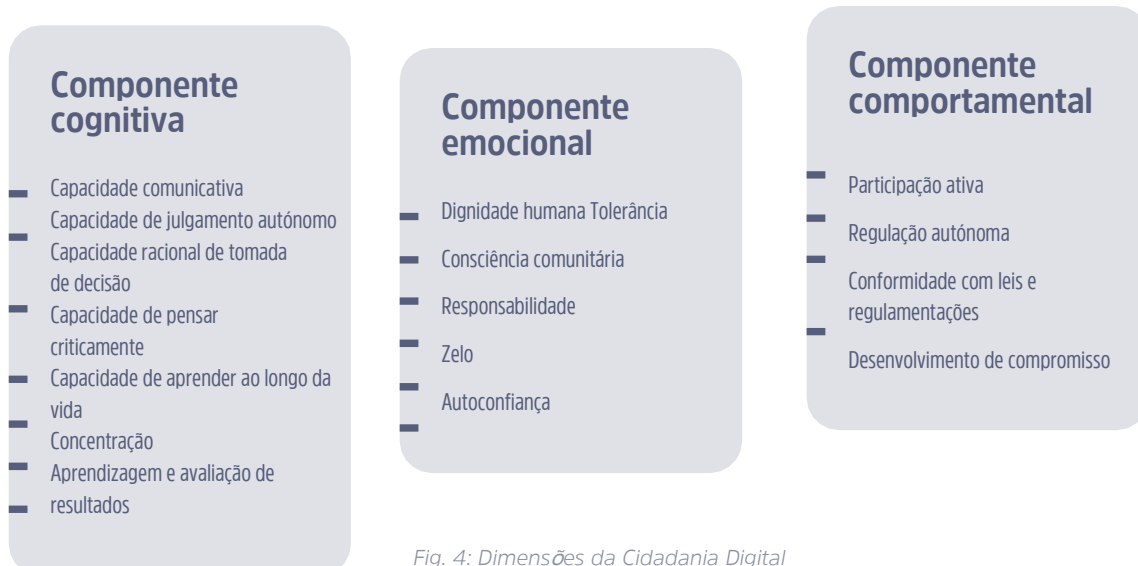


Fig. 4: Dimensões da Cidadania Digital

Outros aspetos da Cidadania Digital frequentemente apontados na literatura académica são apresentados na Figura 5.

PRINCIPAIS ASPETOS DA CIDADANIA DIGITAL

(Ribble, Bailey & Ross, 2004; Ribble, 2011; Alberta, 2012; Oyedemi, 2014; Başarmak, Yakar, Güneş & Kuş, 2019)

acesso digital

etiqueta digital

leis e regulamentações

comunicação e competências digitais

literacia digital

consumo digital, comércio

ética, direitos e responsabilidades

saúde digital |

segurança digital

AÇÕES E GARANTIAS

(International Society for Technology in Education - ISTE, 2016)

RESPEITAR

Direitos digitais equitativos e acesso para todos.

Tratar os outros com respeito em ambientes online, não exercer cyberbullying.

Não roubar ou danificar o trabalho, a identidade ou a propriedade digital dos outros.

EDUCAR

Tomar decisões apropriadas ao comunicar através de canais digitais.

Usar ferramentas digitais para aprendizagens avançadas e acompanhar as tecnologias em constante mudança.

Tomar decisões responsáveis em compras online, protegendo as informações de pagamento.

PROTEGER

Defender os direitos digitais básicos em fóruns digitais.

Proteger a informação pessoal de forças que podem causar prejuízo.

Limitar os riscos para a saúde física e psicológica decorrentes do uso da tecnologia.

Fig. 5: Cidadania Digital assinalada na literatura académica

Em suma, nos dias de hoje, em prol do respeito e da tolerância online, a tendência é partir da educação para a literacia digital e da prevenção do cyberbullying para desenvolver práticas adequadas na utilização de recursos da internet, bem como para o desenvolvimento pessoal e a promoção de valores sociais na sociedade digital (Gazi, 2016). Apesar de a cidadania baseada na responsabilidade individual ser central na cidadania digital, deve ser reforçada, na definição do conceito, uma ótica mais participativa e orientada para a justiça.

12. Enquadramento da Educação para a Cidadania Digital

A equipa do MINDtheGaps desenhou um esquema gráfico que inclui os principais conceitos do quadro de referência da Educação para a Cidadania Digital. (Fig. 6)

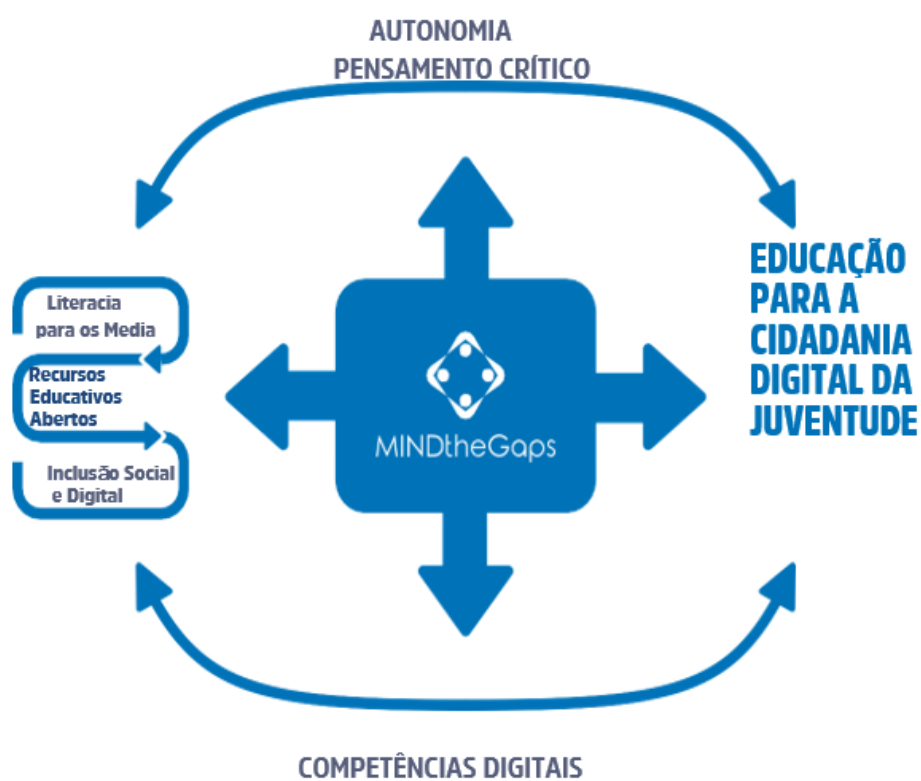


Fig. 6: Esquema MINDtheGaps Educação para a Cidadania

Como podemos verificar na Fig. 6, todos os conceitos se inter-relacionam e são importantes para os jovens no desenvolvimento do conhecimento e das competências para usar as tecnologias digitais de forma ética e responsável, isto é, para contribuir para a sua educação para a cidadania digital.

“Um cidadão digital é uma pessoa com as competências e o conhecimento para usar eficazmente as tecnologias digitais para participar na sociedade, comunicar com outros, criar e consumir conteúdo digital.” (Comissionários eSafety¹)*

Segundo o Conselho Europeu (2017, p.9), o conceito de cidadania digital envolve “not only digital and media literacy competences, but also other skillsets that appear in related discussions of participation, democracy, social engagement and human rights”*. Neste sentido, o mesmo documento refere que a literacia dos media e da informação é frequentemente considerada uma chave para o compromisso e a capacitação.

1.21. Educação para a Cidadania Digital

Com base no quadro de referência do MINDtheGaps da Educação para a Cidadania Digital, é relevante uma visão global do que acontece atualmente em contexto escolar.

Para além da importância da participação dos estudantes na vida democrática a partir de plataformas digitais, a abordagem dos seus direitos e responsabilidades, dos princípios éticos e do pensamento crítico e até das questões de segurança digital é altamente limitada nos currículos escolares (Başarmak, Yakar, Güneş & Kuş, 2019). “(...) A educação para a cidadania vai além do dever ou da responsabilidade e concentra-se em instituir a identidade própria, a crença, a proteção e a utilização saudável dos meios digitais” (Martin, Gezer & Wang, 2019, p. 239)*.

As ações mais vanguardistas de Cidadania Digital, tal como referido, requerem uma reconceptualização da Educação para a Cidadania Digital em direção a novas e reforçadas formas de ativismo digital, que permitam aos alunos expressar as suas identidades políticas e capacitá-los para causar impacto nos seus contextos.

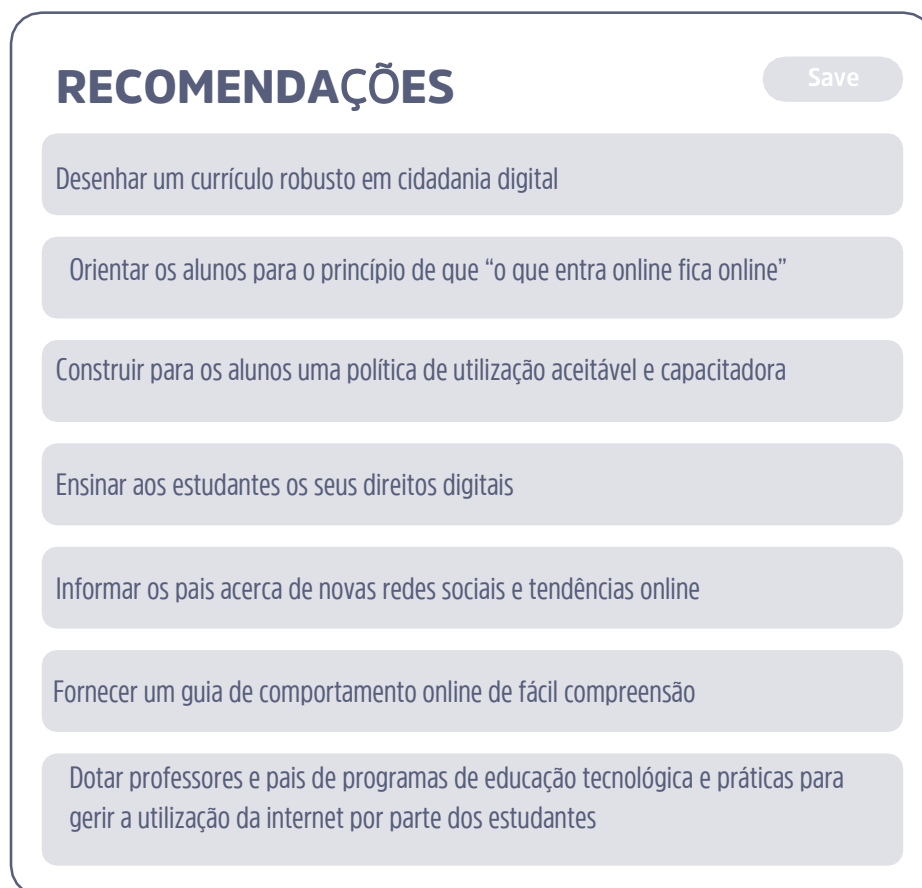
Assim, os currículos escolares devem assumir a inclusão de uma justiça social crítica, promovendo a exploração crítica da equidade e visando a ação cívica e uma mudança sistémica através, por exemplo, da adoção de um currículo que ofereça aos estudantes a oportunidade de desenvolverem a cidadania através de aplicações digitais, software ou jogos, e que permita ligar as atividades online e offline de participação cívica aos currículos formais de cidadania (Gleason & Gillern, 2018; Martin, Gezer & Wang, 2019).

Os recursos online têm o potencial de melhorar a participação política equitativa dos jovens, incluindo daqueles que são marginalizados no processo político e em grupos raciais e étnicos. A Educação para a Cidadania Digital aborda a nossa forma de pensar e de agir em relação aos outros, incluindo os que pertencem a grupos étnicos diferentes, que praticam religiões diferentes ou que pertencem a uma raça diferente (Pedersen, Nørgaard & Köppe, 2018).

“O papel da educação para a cidadania digital deve ser alargado para além da vigilância e da segurança, dando prioridade à educação para a justiça social crítica que desenvolve a identidade política dos jovens e os capacita para causarem impacto positivo nas questões políticas” (Mitchell, 2016, p.6)*.

Assim, “é necessário considerar uma educação digital multifacetada, orientada para a identidade, para estudantes influenciados pelo ambiente digital” (Kim & Choi, 2018, p. 168)*.

A Fig. 7 fornece algumas recomendações para a formação escolar em Cidadania Digital Responsável (Dotterer, Hedges & Parker (2016).



RECOMENDAÇÕES Save

- Desenhar um currículo robusto em cidadania digital
- Orientar os alunos para o princípio de que “o que entra online fica online”
- Construir para os alunos uma política de utilização aceitável e capacitadora
- Ensinar aos estudantes os seus direitos digitais
- Informar os pais acerca de novas redes sociais e tendências online
- Fornecer um guia de comportamento online de fácil compreensão
- Dotar professores e pais de programas de educação tecnológica e práticas para gerir a utilização da internet por parte dos estudantes

Fig. 7: Recomendações para a formação escolar em Cidadania Digital Responsável

As iniciativas educativas em cidadania digital devem ser incluídas no currículo e no desenho dos cursos em todos os níveis de ensino, desde o jardim de infância e o pré-escolar, com o intuito de formar cidadãos globais (Gazi, 2016). A conceção de que a educação para a cidadania vai além do dever e da responsabilidade e se foca em instituir a identidade, a crença, a proteção e a utilização digital saudável (Martin, Gezer & Wang, 2019) significa que são necessárias implicações pedagógicas (Heath, 2018).

O Conselho Europeu (2019, p. 13-14) estabeleceu os 10 domínios digitais seguintes para desenvolver competências de cidadania digital¹:

Estar online

- ▶ **Acesso e Inclusão diz respeito ao acesso ao ambiente digital e inclui uma variedade de competências que se relacionam não só com a superação de diferentes formas de exclusão, mas também com a habilidade necessária aos futuros cidadãos para participarem em espaços digitais abertos a qualquer tipo de minoria e à diversidade de opinião.**
- ▶ **Aprendizagem e criatividade refere-se à vontade e disponibilidade dos cidadãos para aprenderem ao longo da vida em ambientes digitais, para desenvolverem e expressarem diferentes formas de criatividade, com diferentes ferramentas, em diferentes contextos. Abrange o desenvolvimento de competências pessoais e profissionais, bem como a preparação dos cidadãos para, de forma confiante e inovadora, lidarem com os desafios das sociedades profundamente tecnológicas.**
- ▶ **Literacia para os media e a informação refere-se à capacidade, como pensadores críticos, de interpretar, compreender e expressar criatividade através dos media digitais. A literacia para os media e a informação é algo que necessita de ser desenvolvido através da formação escolar e de um constante intercâmbio com o ambiente que nos rodeia. É essencial ir além do simples “ser capaz” de usar um ou outro media, por exemplo, ou simplesmente de “estar informado” acerca de algo. Um cidadão digital deve assumir uma atitude assente no pensamento crítico como base para uma participação efetiva e significativa na sua comunidade**

Bem-estar online

- ▶ **Ética e empatia refere-se a um comportamento e a uma interação online ética, baseada, por exemplo, em competências para reconhecer e compreender os sentimentos e as perspetivas dos outros. A empatia é um requisito essencial para uma interação online positiva e para a compreensão das possibilidades oferecidas pelo mundo digital.**
- ▶ **Saúde e bem-estar diz respeito ao facto de os cidadãos digitais tanto habitarem espaços virtuais como reais. Por esse motivo, as competências digitais básicas não são suficientes por si só. É também necessário um conjunto de atitudes, competências, valores e conhecimentos que traga mais consciência das questões relacionadas com a saúde e o bem-estar. Um mundo rico em termos digitais implica o estar alerta para os desafios e oportunidades que podem afetar a saúde e o bem-estar, incluindo (mas não só) a adição online, a ergonomia e a postura e o uso excessivo de dispositivos móveis e digitais.**
- ▶ **e-Presença e comunicação refere-se ao desenvolvimento das qualidades pessoais e interpessoais que sustentam a construção e manutenção da presença e identidade online dos cidadãos digitais, bem como de interações online que sejam positivas,**

¹ <https://rm.coe.int/16809382f9>

coerentes e consistentes. Abrange competências como a comunicação e a interação online em espaços sociais virtuais, bem como a gestão dos dados pessoais e dos vestígios deixados online.

Direitos online

- ▶ **Participação ativa** refere-se às competências para as quais os cidadãos devem estar alerta quando interagem em ambientes digitais, de forma a poderem tomar decisões responsáveis, ao mesmo tempo que participam ativa e positivamente nas culturas democráticas em que vivem.
- ▶ **Direitos e responsabilidades** refere-se a algo de que os cidadãos dispõem no mundo físico. No mundo online, os cidadãos digitais também têm certos direitos e responsabilidades. Dispõem de certos direitos de privacidade, segurança, acesso e inclusão, liberdade de expressão e mais. Contudo, com tais direitos vêm certas responsabilidades para assegurar um ambiente digital seguro para todos, tais como ética e empatia, entre outras.
- ▶ **Privacidade e segurança** inclui dois conceitos diferentes: privacidade diz principalmente respeito à proteção da informação online, pessoal e dos outros, enquanto que a segurança se relaciona mais com a consciência individual das ações e comportamentos online. Abrange competências de gestão de informação e questões de segurança online (incluindo o uso de filtros de navegação, passwords, antivírus e software de firewall) para lidar com situações perigosas ou desagradáveis (ou mesmo evitá-las).
- ▶ **Consciência do consumidor** diz respeito ao facto de a World Wide Web (WWW), com as suas amplas dimensões, tais como os media sociais e outros espaços sociais virtuais, ser um ambiente no qual um cidadão digital também é, frequentemente, um consumidor. Compreender as implicações da realidade comercial dos espaços online é uma das competências com as quais os cidadãos digitais têm de lidar de forma a manterem a sua autonomia.

Em conclusão, o maior desafio da Educação para a Cidadania Digital é envolver estudantes e professores na sensibilização para a sua importância e desenvolver papéis digitais no sentido de formar bons cidadãos digitais na era digital.

1.22 Literacia dos Media, Competências Digitais e Recursos Educativos Abertos

Apesar de haver várias definições de literacia dos media, a literatura académica é consensual (ex.: Livingstone, 2004; Hobbs, 2010; Tulodziecki, 2012; Tutkun & Kincal, 2018) no facto de o conceito envolver competências fundamentais para o séc. XXI. (Fig. 8).



Fig. 8: Competências da literacia dos media (Hobbs, 2010)

Tulodziecki e Grafe (2013, p. 52) identificaram as seguintes cinco tarefas da literacia dos media na educação:

Usar e distinguir tipos de media apropriados

para várias finalidades, segundo os seguintes aspetos: informação, aprendizagem, cooperação e intercâmbio de jogos e entretenimento, análise e simulação.

Criar e disseminar os seus próprios media

segundo os seguintes aspetos: imagem/fotografia, media para impressão, áudio, contribuições em vídeo, e media interativos.

Compreender e avaliar o design das mensagens de media

segundo os seguintes aspetos: sistemas representacionais, técnicas de design, tipos de programas, estrutura da ação formativa, e tipos

Tornar-se consciente das influências dos media e lidar com elas

segundo os seguintes aspetos: emoções, concepções e crenças, padrões de comportamento, valores e contextos sociais

Identificar e avaliar condições de produção e disseminação dos media

segundo os seguintes aspetos: condições técnicas, condições económicas, condições legais, condições pessoais e outras condições institucionais, condições políticas e sociais

Fig. 9: Tarefas da literacia para os media na educação (Tulodziecki & Grafe (2013, p. 52)

A **literacia para os media** e a **literacia da informação** têm sido tradicionalmente estudadas como dois conceitos separados. No entanto, a UNESCO (2011, p.18) junta estes conceitos “numa noção unificada que incorpora elementos tanto da literacia para os media como da literacia da informação e transmite as intenções e objetivos do MIL”.

Literacia da informação

Definir a articular as necessidades de informação	Localizar e aceder à informação	Avaliar a informação	Organizar a informação	Fazer uso da informação de forma ética	Comunicar a informação	Usar competências das TIC para processos de informação
---	---------------------------------	----------------------	------------------------	--	------------------------	--

Literacia dos media

Compreender o papel e as funções dos media nas sociedades democráticas	Compreender as condições nas quais os media podem cumprir as suas funções	Avaliar criticamente o conteúdo dos media à luz das suas funções	Envolver-se com os media para autoexpressão e participação democrática	Rever as competências necessárias (incluindo ao nível das TIC) para produzir conteúdo gerado pelo utilizador
--	---	--	--	--

Fig. 10: Elementos-chave da literacia para os media e informação (UNESCO (2011, p.18))

A UNESCO (2011) desenvolveu o Media and Information Literacy (MIL) Curriculum and Competency Framework for Teachers incorporando as duas ideias. O MIL curriculum desenvolvido neste pacote pretende ajudar os professores a explorar e compreender o MIL ao abordar:

- As funções dos media e de outros fornecedores de informação;
- De que forma a informação apresentada deve ser avaliada criticamente no contexto específico e abrangente da sua produção;
- O conceito de independência editorial e de jornalismo como disciplina de verificação;
- Ética nos media e info-ética;
- Padrões internacionais (Declaração Universal dos Direitos Humanos), liberdade de informação, garantias constitucionais sobre liberdade de expressão, limitações necessárias para prevenir a violação dos direitos dos outros;
- O que é esperado dos media e de outros fornecedores de informação;
- Fontes de informação e sistemas de armazenamento e organização;
- Procedimentos de acesso, questionamento, determinação de necessidades de informação;
- Ferramentas de localização e consulta;
- Como compreender, organizar e avaliar a informação, incluindo a fiabilidade da fonte;
- A criação e a apresentação da informação numa variedade de formatos;
- A preservação, o armazenamento, a reutilização, a gravação e a apresentação da informação em formatos utilizáveis;
- O uso da informação para resolução de problemas ou tomadas de decisão na vida pessoal, económica, social e política (UNESCO, 2011, p.11).

Para além do MIL, existe outro conceito relevante usado no mesmo contexto que, de acordo com vários autores (Martin & Grudziecki, 2006; Bawden, 2008; Lankshear & Knobel, 2008), congrega outras literacias. O conceito de literacia digital engloba três níveis diferentes (Martin & Grudziecki, 2006): competência digital (habilidades, conceitos, abordagens e atitudes no que diz respeito às tecnologias digitais), utilização digital (no contexto profissional/de uma disciplina), e transformação digital (inovação/criatividade).

O projeto MINDtheGaps mobiliza os três níveis de literacia digital mencionados por Martin and Grudziecki (2006), contribuindo para o desenvolvimento de competências digitais com o propósito de alcançar uma transformação digital.

“Competência Digital é o conjunto de conhecimentos, competências e atitudes (incluindo capacidades, estratégias, valores e consciência) necessário para o uso das TIC e dos media digitais para realizar tarefas, resolver problemas, comunicar, gerir informação, colaborar, criar e partilhar conteúdo e construir conhecimento de forma efetiva, eficiente, apropriada, crítica, autónoma, flexível, ética e reflexiva para o trabalho, o lazer, a participação, a aprendizagem, a socialização, o consumo e a capacitação” (Ferrari, 2012, p. 43)*.

Seguir este conceito pressupõe que os jovens desempenhem papéis ativos. Os jovens irão produzir, avaliar e partilhar entre si recursos educativos abertos (REA). A Figura 11 mostra uma classificação REA (Pawlowski & Hoel, 2012, p.2).

“A UNESCO definiu Recursos Educativos Abertos (REA) como **“technology-enabled, open provision of educational resources for consultation, use and adaptation by a community of users for non-commercial purposes”** (UNESCO, 2002)*. Contudo, **os REA nem sempre obedecem a princípios altruístas ou não-comerciais; e o seu papel na inovação e no desenvolvimento económico tem sido mais destacado, ultimamente (OCDE, 2007). Em princípio, REA quer apenas dizer que são de acesso livre e reutilizáveis em diferentes condições de licenciamento. Nós definimos REA como ‘Qualquer recurso digital de acesso livre e usado com objetivos educativos’**” (Pawlowski & Hoel, 2012, p.2)*



Fig. 11: Recursos Educacionais Abertos (Pawlowski & Hoel, 2012, p.2)

Em suma, a **literacia para os media** no projeto MINDtheGaps relaciona-se com a compreensão do papel dos media na sociedade e com as aptidões para a livre-expressão. Estas aptidões incluem a utilização, a produção e a partilha de recursos educativos abertos para promover a **inclusão social e digital**, que requer **competências digitais, autonomia e pensamento crítico**.

123. Inclusão Social e Digital

Há uma tendência para atribuir responsabilidade individual à utilização de tecnologias digitais e ao seu eventual potencial emancipatório. (Marien & Prodnik, 2014). Isto é visível no conceito de “nativo digital” (Prensk,2001, p. 1), que dá a ideia errónea de que os nascidos na Era Digital adquirem naturalmente as aptidões e a compreensão da tecnologia, sendo “todos ‘falantes nativos’ da linguagem digital dos computadores, videojogos e da internet”*. As altas expectativas acerca das competências digitais “naturais” dos jovens reforçam o fosso digital, particularmente entre gerações.

A discussão acerca do fosso digital focava-se, tradicionalmente, no acesso desigual a dispositivos tecnológicos. No conceito de inclusão digital há a considerar, contudo, um aspeto mais profundo que se relaciona com a adesão, a utilização e as condições diferenciadas de participação em ambientes mediados digitalmente. De facto, as interações digitais e a relação com ferramentas e contextos digitais são mediadas por condições materiais específicas (Blanchette, 2011, Silva, 2018).

Inclusão Digital é a inclusão social, no sec. XXI, que assegura que indivíduos e grupos desfavorecidos têm acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e aptidões para as utilizarem, e estão, portanto, aptos para participar na atual sociedade em crescente produção de informação e conhecimento e beneficiar dela (20/20 Trust).

A exclusão de potenciais oportunidades oferecidas pela inclusão digital pode tornar-se uma barreira para o exercício de diferentes formas de participação, autonomia e comunicação, com impacto no exercício da cidadania, mas também na

perda de oportunidades educativas, de formação e de emprego. Está provado que a interação digital tem impacto na participação social e cívica dos jovens (Marlowe et al., 2016). A maioria dos grupos populacionais em situação de vulnerabilidade requer ações concretas para promover a inclusão e a literacia digital, nomeadamente a população sénior, a população de diversidade cultural e linguística, pessoas com necessidades especiais, com baixo rendimento, desempregados ou com emprego precário, reclusos e jovens em risco (Figure 12).

O problema: A exclusão digital é um desafio significativo e reduz o bem-estar a longo prazo.

As barreiras: - baixo nível de motivação para aprender ou falta de confiança nas aptidões pessoais - acesso limitado à internet ou à tecnologia - apetências digitais ou de literacia limitadas

O pressuposto: Todos os jovens têm competências digitais básicas e são literatos digitais

A realidade: - Muitos jovens não têm competências digitais básicas - Os jovens vulneráveis têm particular necessidade de apoio para desenvolverem as suas competências

As implicações: - Desigualdade de oportunidades e um crescente fosso digital - Sabe-se que exclusão digital e social estão interligadas - Menor nível de bem-estar a longo prazo

O que é necessário? - Iniciativas práticas, investigação baseada na ação, intervenção política inovadora - base de evidências melhorada e ampliada - Mais sensibilização para o desafio

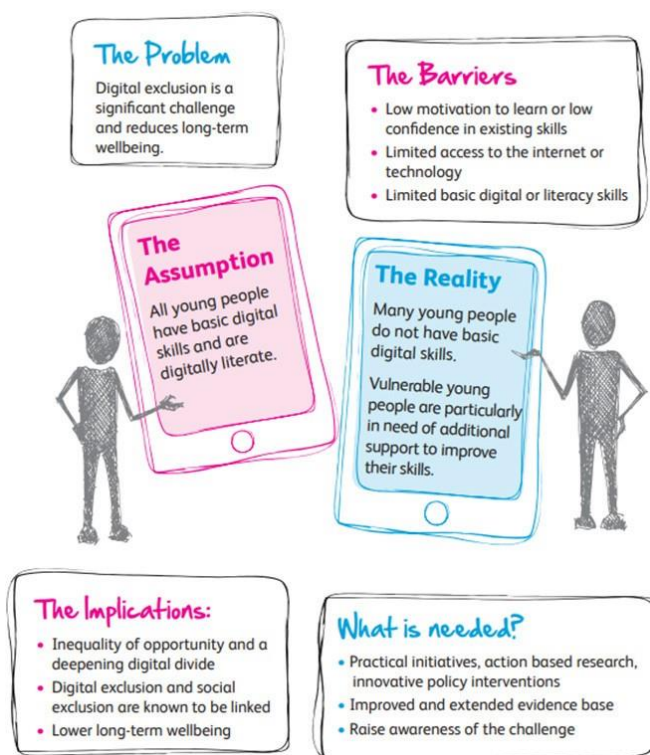


Fig. 12: Desafio da Inclusão Digital. Fonte: Wilson and Grant (2017, p. 2)

“É essencial que toda a gente tenha as aptidões, as competências e os meios para utilizar as tecnologias digitais e beneficiar delas para participar numa sociedade em rede (...) De forma a atingir este objetivo é necessário desenhar e implementar iniciativas e programas de inclusão digital que sejam suficientemente flexíveis para abordarem diferentes necessidades e que sejam capazes de ultrapassar vários obstáculos e limitações: os cidadãos que já abandonaram a educação formal e não estão expostos a programas de formação vocacional, desempregados, jovens em risco, migrantes e minorias, seniores, pessoas com necessidades especiais, etc.” (Portugal INCoDe.2030, 2018, p. 13)*.

Ser-se digitalmente incluído depende de vários fatores, incluindo a educação, o contexto socioeconómico e as condições para o envolvimento com o mundo digital. Helsper (2008) agrega o envolvimento digital em quatro categorias: utilização, acesso, competências e atitudes (Figure 13).



Fig. 13: Categorias do envolvimento digital (Helsper, 2008, p. 29)

Segundo Ronda Zelezny-Green, Steven Vosloo and Gráinne Conole (UNESCO, 2018, p.32), os principais obstáculos à crescente inclusão digital para pessoas com poucas competências ou pouco literatas são:

- **falta de infraestruturas;**
- **baixo rendimento e poder de compra;**
- **falta de capacidades do utilizador (isto é, de literacia básica e de literacia digital);**
- **falta de incentivos (tais como de aceitação cultural e social da utilização da internet, de sensibilização e compreensão da internet e de disponibilização de conteúdos locais atrativos).**

Fornecer acesso digital aos jovens no que diz respeito a contextos educativos e de formação

é um passo essencial para reduzir as barreiras, principalmente as que se relacionam com as capacidades e os incentivos. Contudo, Monteiro, Moreira e Leite (2018) defendem que isso não é, por si só, nem um indicador fiável da qualidade da oferta formativa, nem garante participação equitativa.

“Pelo contrário, se não se atende aos contextos históricos e sociais, aos diferentes percursos e características individuais, as tecnologias podem atuar como mais um elemento fortalecedor da situação de exclusão social” (Gorard and Selwyn, 2005)*.

“Mesmo que as pessoas se envolvam com a internet a um nível básico, não é provável que usem as tecnologias da forma mais benéfica às suas desvantagens sociais específicas” (Helsper, 2008, p. 33)*

O projeto MINDtheGaps pretende contribuir para a inclusão social e digital ao fornecer condições aos jovens, especialmente aos que enfrentam situações vulneráveis, para acederem, usarem e participarem em ambientes mediados digitalmente, criando de forma coletiva de digital storytelling² e jogos, ao mesmo tempo que os partilham com outros jovens. Segundo Monteiro, Leite, Barros, Caramelo e Teixeira (2020, p.1), o projeto pretende remover barreiras sistémicas à participação através de uma perspetiva inclusiva. As principais componentes desta perspetiva de equidade são: “identificar as barreiras quando ocorrem; eliminar barreiras fazendo adaptações que reflitam as experiências de vida dos afetados; criar novas formas de trabalhar, tendo em consideração a inclusão nos seus estágios mais iniciais e não no fim” (Simmonds, 2019, p. 4)*.

“A perspetiva inclusiva e de equidade tem sido usada por entidades públicas, organizações sem fins lucrativos e associações comunitárias para orientar ações e tomadas de decisão, ao mesmo tempo que:

Refletem as necessidades das pessoas com uma série de experiências;

Aplicam o conhecimento da história [local] (...)

Encontram uma diversidade de formas de participação (não de “formato único”);

Compreendem o como e o porquê da exclusão, resultando em medidas a tomar” (Simmonds, 2019, p. 4)*.

Monteiro, Leite, Barros, Caramelo e Teixeira (2020, p.1) também defendem que:

“Há vários aspetos, associados à integração de jogos na educação, que favorecem a inclusão e consideram a diversidade:

Os jogos educativos digitais são interativos e personalizáveis, e podem contribuir para dar acesso a um grupo mais diversificado de indivíduos;

Os jogos envolvem tarefas orientadas para objetivos, que atingem tanto cenários do mundo real como do mundo não real;

Os jogadores sentem-se responsáveis pelo sucesso (...), transformando erros em elementos de aprendizagem;

Há potenciais benefícios sociais em termos da criação de um sentido de proximidade, amizade e pertença, especialmente ao estabelecer uma ligação entre as relações online e offline;

2 No projeto MINDtheGaps, “digital storytelling” é entendido como a narração em vídeo de histórias criadas pelos próprios jovens.

Os jogos fornecem um sentido de autonomia e criatividade, desafio e propósito, oportunidades seguras de “falhar” e informação acerca do progresso em relação aos objetivos dentro do jogo”*

124. Autonomia e pensamento crítico

A primeira questão que se levanta quando as palavras/expressões “autonomia e pensamento crítico” são usadas em discursos sociais e educativos é a de saber o que se quer dizer com elas. No início dos anos 90, a autonomia foi definida como mostrado na Figura 14.

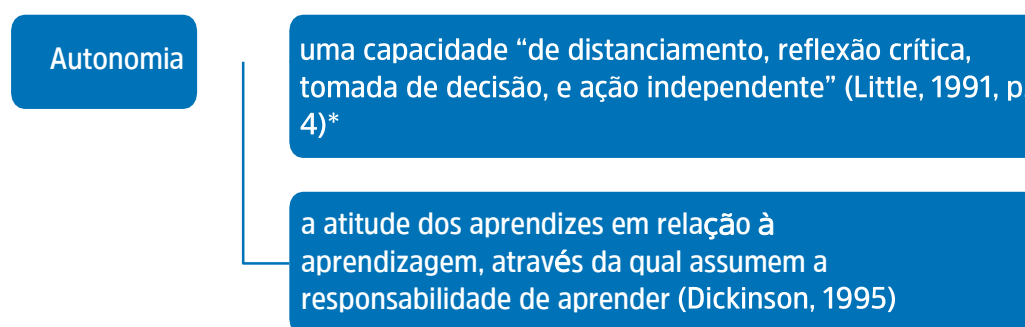


Fig. 14: Conceito de autonomia no início dos anos 90.

Especialmente importante, no que se refere à autonomia, é o foco no pensamento próprio e na capacidade de se ser autor das próprias opiniões e comportamentos. Como pode ser inferido, esta orientação quebra com os processos tradicionais de ensino (Leite, 2002, 2006; Leite & Fernandes, 2010) nos quais o professor expõe o conhecimento aos estudantes para que aprendam, ouçam e acedam à informação que lhes é transmitida. É neste movimento de rutura com o passado que, no sec. XXI, tanto os discursos académicos como as políticas educativas - ambos afirmando a importância de se formar cidadãos autónomos - reconheceram o mérito dos processos de ensino-aprendizagem que transferem para os estudantes os papéis relacionados com tomadas de decisão e acesso direto ao conhecimento que, em orientações tradicionais, estavam centrados nos professores. Em defesa desta ideia, O'Donnell, Reeve e Smith (2012), por exemplo, afirmam que a autonomia é um dos fatores internos que ajudam os estudantes a experienciar o ser autónomo e competente. Neste sentido, a autonomia é também um meio para se ser autor do seu próprio conhecimento e não simplesmente um recetor como no conceito de educação bancária (Freire, 1972). Contudo, para que os estudantes desenvolvam a sua autonomia, é necessário que os processos de aprendizagem apoiem e estimulem o pensamento crítico (Ku, 2009; Pemberton & Nix, 2012). Vários estudos concluíram que os estudantes com mais capacidade de pensamento crítico tinham mais condições de ser autónomos (Shangarffam & Mamipour, 2011; Gorjian, Pazhakh, & Parang, 2012; Marashi & Jafari, 2012).

A formação de professores assume uma importância tremenda neste contexto. Cook-Sather (2006) relaciona a formação de professores com o desenvolvimento da autonomia, definindo os formadores de professores como aprendizes e os estudantes como construtores ativos do seu próprio conhecimento. Neste tipo de formação, “as salas de aula são espaços em que estudantes de diferentes níveis de ensino e com diferentes tipos de experiências trabalham juntos, de acordo com o desenvolvimento do seu conhecimento, bem como de si próprios como indivíduos” (Thomas Dotta & Lopes, 2013, p. 155)*. O desenvolvimento da autonomia dos formadores de professores é complexo. Normalmente são usados muitos outros conceitos relevantes para debater o assunto, tais como “vontade, aptidão, liberdade, controlo, responsabilidade e independência” (Thomas Dotta & Lopes, 2013, *ibid.*)*. Phil clarifica o conteúdo central deste conjunto de ideias, dizendo que o desenvolvimento da autonomia dos estudantes “implica um tipo particular de socialização, que passa pelo desenvolvimento de atributos e valores que permitam aos indivíduos desempenhar papéis ativos e participativos numa sociedade democrática” (Phil, 2007, p. 31)*.

Assim, uma relação entre pensamento crítico e o conceito de competência da Literacia para os Media é a seguir definida:

Na educação, a origem do reconhecimento da importância do pensamento crítico pode ser encontrada em Dewey (1933), que assinalou que um dos principais propósitos da educação é **APRENDER A PENSAR**.

“(…) pensamento crítico é a aptidão que as pessoas usam para analisar factos, criar e classificar ideias, fazer comparações e inferências e resolver problemas” (Faramarzi, Elekaei & Tabrizi, 2016, p. 879)*



O pensamento crítico favorece a análise crítica e a reflexão sobre de mensagens dos media. (Tulodziecki, 2012)

Fig. 15: Pensamento crítico

Por este motivo, é importante que os professores usem práticas pedagógicas e ambientes de aprendizagem que favoreçam a autonomia e o pensamento crítico. Reconhece-se que o envolvimento dos estudantes na sua aprendizagem melhora a sua capacidade para pensar sobre o que estão a aprender (Reeve, 2006). Por outro lado, este autor reconhece:

“(…) que o envolvimento do estudante na sala de aula depende, em parte, (...) da qualidade do ambiente da sala de aula em que aprende” (p.225)*.



Portanto, o papel do professor é muito importante:



... para encorajar os estudantes a serem curiosos e participantes ativos, sob pena de contribuírem para que os estudantes sejam passivos e desinteressados no que estão a aprender.

Fig. 16: Práticas pedagógicas, segundo Reeve (2006)

Reconhecendo isto, afirmamos que o perfil do professor e um ambiente rico e motivante são as principais condições para se alcançar uma aprendizagem autónoma, estimulando a aprendizagem com base numa orientação centrada no estudante. Por outro lado, para que os estudantes desenvolvam competências de autonomia, é necessário que os processos de aprendizagem apoiem e estimulem o pensamento crítico (Ku, 2009; Pemberton & Nix, 2012). Para o alcançar, é importante que os estudantes se possam questionar a si próprios e procurar respostas por si próprios.

No caso do projeto MINDtheGaps, estes aspetos são fulcrais. Os professores têm de motivar os estudantes para a construção de atividades autónomas e para a reflexão sobre elas e sobre as suas responsabilidades sociais. Por este motivo, é importante que os professores usem práticas pedagógicas que favoreçam a autonomia e o pensamento crítico.

A competência da autonomia encontra no pensamento crítico um parceiro fundamental. De facto, pertencem um ao outro.

A autonomia implica a capacidade de questionar a realidade e o conhecimento tal como parecem ser. Vários estudos concluíram que os estudantes com mais capacidade de pensar criticamente tinham mais condições para serem autónomos. (Shangarffam & Mamipour, 2011; Gorjian, Pazhakh, & Parang, 2012; Marashi & Jafari, 2012). E a importância dos professores/educadores no desenvolvimento da autonomia dos estudantes é mais uma vez enfatizada (Fumin & Zahng, 2012), particularmente através do desenvolvimento do seu pensamento crítico (Andrea Sullivan, 2012).

Segundo Faramarzi, Elekaei e Tabrizi (2016, p. 879), "o pensamento crítico é a competência que as pessoas usam para analisar factos, criar e classificar ideias, fazer comparações e inferências e resolver problemas"*, o que significa que, estabelecendo uma relação com o conceito de competência de literacia para os media acima definido, o pensamento crítico favorece a análise crítica e a reflexão sobre as mensagens dos media, tal como proposto por Tulodziecki (2012).

Assim, no projeto MINDtheGaps, são valorizadas as competências de autonomia e pensamento crítico.

125. Ética, segurança, privacidade e liberdade de expressão

O mundo digital em que vivemos, à escala planetária, corresponde a uma mudança sem precedentes no modo de vida da sociedade, a todos os níveis, tais como o relacional, o económico, o político, o cultural, etc.

Acede-se ao mundo digital através de dispositivos móveis e multifuncionais, tais como smartphones, com os quais se mantém uma relação pessoal, vivida como privada. O recurso tecnológico despersonalizado reforça o sentido de individualização contemporânea em todas as gerações e estratos sociais, mas também alcança e preenche a necessidade inerente de vida pessoal e social através de muitas das suas funções sociais, tais como a educação e o lazer. Esta mudança é suportada pela internet, que traz benefícios, mas cujos riscos devem ser questionados.

Por este motivo, crianças e jovens de todo o mundo, utilizadores ativos e de elevada frequência diária da internet - da qual se extraem inúmeros benefícios -, constituem uma categoria particularmente sensível no que diz respeito aos riscos associados, seja pelo conteúdo nocivo a que podem aceder, como pornografia, ou pelo uso inadequado, tal como o cyberbullying; seja por comportamentos sexuais arriscados (como o sexting) ou pela falta de proteção associada à exposição da sua imagem e identidade por parte de adultos e organizações criminosas, entre outros. Livingstone (2016) apresenta-nos riscos e oportunidades para a proteção dos direitos das crianças num ambiente online.

		Conteúdo: Criança como Beneficiário	Conteúdo: Criança como participante	Conteúdo: Criança como ator
OPORTUNIDADES	Educação, aprendizagem e literacia digital	Recursos educativos	Contacto com outros que partilham os mesmos interesses	Autoaprendizagem ou aprendizagem colaborativa
	Participação e envolvimento cívico	Informação global	Intercâmbio em grupos de interesse	Formas concretas de envolvimento cívico
	Criatividade e autoexpressão	Diversidade de recursos	Ser convidado / inspirado a criar ou participar	Criação de conteúdo gerado pelo utilizador
	Identidade e conexão social	Aconselhamento (pessoal, de saúde, sexual, etc.)	Redes sociais, experiências partilhadas com outros	Expressão da identidade
RISCOS	Comerciais	Publicidade, spam, patrocínio	Tracking / recolha de informação pessoal	Jogo, downloads ilegais, hacking
	Agressivos	Conteúdo violento / medonho / de ódio	Ser vítima de bullying, assediado ou perseguido	Exercer bullying ou assediar outros
	Sexuais	Conteúdo sexual pornográfico / nocivo	Conhecer estranhos, ser bem tratado	Criar / fazer upload de material pornográfico
	Valores	Informações / conselhos racistas e tendenciosos (por exemplo, drogas)	Automutilação, persuasão indesejável	Fornecer de conselhos, por exemplo, suicídio / pró-anorexia

Fonte: Staksrud et al. (2009)

Tabela 1: Riscos e oportunidades para a proteção dos direitos das crianças em ambiente online.

Assim, abre-se um campo de investigação e reflexão sobre esta matéria, do qual é exemplo o Global Kids Online³, de que Portugal é parceiro desde a sua primeira edição, e cujo Relatório citamos, como referido por Cristina Ponte³. É um projeto de investigação internacional que “pretende contribuir para a recolha de evidências internacionais rigorosas acerca dos riscos, oportunidades e direitos online para crianças, através da criação de uma rede global de investigadores e especialistas, bem como do desenvolvimento de um conjunto de ferramentas que se constitua como um novo recurso flexível para investigação em todo o Mundo. O objetivo é alcançar uma compreensão mais profunda das experiências digitais das crianças, que seja afinada com as suas diversidades individuais e contextuais, e sensível a diferenças, similitudes e especificidades internacionais” (Livingstone, 2016, p. 3)*.

A investigação no âmbito do Global Kids Online permitiu mapear Domínios Online (DO) na sua relação com a Convenção sobre os Direitos da Criança (Nações Unidas, 1989), tal como mostrado na Figura 17.

Proteção

- Proteção contra todas as formas de abuso e negligência (Art. 19), incluindo a exploração e o abuso sexual (Art. 34), e outras formas de exploração, prejudiciais ao bem-estar da criança (Art. 36). Proteção contra ‘a informação e documentos prejudiciais ao bem-estar’ da criança (Art. 17e), ‘intrusões ilegais ou arbitrárias na sua vida privada, na sua família, no seu domicílio ou correspondência’ e ‘ofensas ilegais à sua honra e reputação’ (Art. 16) e o direito da criança de preservar a sua identidade (Art. 8).

DO [aliciamento, exploração e abuso sexual: criação e distribuição de imagens de abuso; tráfico de crianças; ameaças à privacidade, dignidade, identidade e reputação *online*; exposição a pornografia; exposição de dados pessoais; hostilidade, ódio, assédio e conteúdos de *bullying*, contato e conduta *online*; informação inapropriada e persuasão].

Apoio

- Apoiar o direito da criança à recreação e ao lazer apropriados à sua idade (Art. 31), a uma educação que suporte o desenvolvimento da totalidade do seu potencial (Art. 28) e que a prepare ‘para assumir as responsabilidades da vida numa sociedade livre’ (Art. 29), e assegurar a ‘importância da função exercida pelos órgãos de comunicação social’ através de diversos materiais que tragam benefícios sociais e culturais à criança (incluindo minorias), para promover o seu bem-estar (Art. 17).

DO [Disponibilidade e distribuição de *currícula* e recursos educativos formais e informais: abundância de informação acessível e especializada; oportunidades para a criatividade, a exploração, a expressão *online* e com *media* digitais; competências e literacias digitais, críticas e de informação; meios digitais para combater ou contornar desigualdades tradicionais ou para atender a necessidades especiais; variedade alargada de opções de entretenimento e lazer; acesso a / representação em resposta a conteúdo relacionado com a sua cultura, linguagem e heranças].

Participação

- Participação: inclui o direito da criança a ser consultada de todas as formas que a afetem (Art.12); também o direito da criança à liberdade de expressão (Art. 13) e de associação (Art. 15).

DO Aproveitar as melhores conexões e as oportunidades de trabalho em rede; formas mensuráveis de consultar as crianças acerca do governo; fáceis de usar e que permitam a expressão e dar voz às crianças; iniciativas lideradas por crianças para a mudança local e global; conexões peer-to-peer de entretenimento, aprendizagem, partilha e colaboração; reconhecimento e apoio dos direitos, responsabilidades e envolvimento online das crianças e jovens].

³ O projeto foi financiado pela UNICEF e a WePROTECT Global Alliance e co-coordenado por investigadores da London School of Economics and Political Science (LSE), a UNICEF Office of Research-Innocenti, e a EU Kids Online network.

Fig. 17: Domínios Online (DO) relacionados com os Direitos da Criança (Nações Unidas, 1989).

O acesso a dispositivos pessoais para o uso da internet restringe as dimensões relacional, temporal e espacial de crianças e jovens, o que se tornou parte da sua socialização nos tempos atuais, apesar de serem menores e dependentes de adultos, que devem ser os tutores dos seus direitos. Por este motivo, a relação entre crianças ou jovens e a internet representa uma nova demanda educativa para adultos, pais, professores e outros responsáveis.

⁴ [h_ps://life.dn.pt/cristina-ponte-o-ciberbullying-situacao-mais-incomoda-jovens/familia/348959/](https://life.dn.pt/cristina-ponte-o-ciberbullying-situacao-mais-incomoda-jovens/familia/348959/)

“Os direitos das crianças à proteção, apoio e participação têm dependido largamente do que acontece na comunicação frente a frente com e entre crianças no mesmo espaço físico. Mas agora, muitas das mesmas atividades e experiências ocorrem online ou via comunicação móvel e podem alcançar crianças a grande distância. Certamente que o séc. XX foi testemunha de algumas atividades e experiências mediadas por tecnologia audiovisual e de telefonia, enquanto que os media impressos têm uma história bem mais longa, todos levantando questões acerca do bem-estar das crianças e seus direitos relativamente aos mass media e à literacia dos media. Mas a internet está a transformar a escala, a conveniência, a velocidade e o custo da comunicação mediada no séc. XXI, apesar da presença, ao longo de décadas ou mesmo séculos, das dimensões cruciais para a vida das crianças – família, escola, amigos, valores e dificuldades” (Livingstone, 2016, p. 5)*.

O uso de dispositivos móveis por crianças e jovens é mediado por aplicações e websites, sendo os adultos responsáveis por supervisionar o seu uso e avaliar a sua conformidade com questões de ética e privacidade, como mostrado na Tabela 2 (Zimmerle & Wall, 2019, p. 43).

Orientação	Expetativa
Link para a política de privacidade apresentado de forma clara	<ul style="list-style-type: none"> • O link para a política de privacidade deve ser colocado na homepage e em qualquer outro local onde seja recolhida informação pessoal. • O link deve ser proeminente e claramente distinguido do restante texto.
Identificação de operadores terceiros	<ul style="list-style-type: none"> • Cada operador terceiro que recolha ou armazene informação privada de crianças através da aplicação ou website deve fornecer o seu nome e contacto. • Pais e professores poderão usar estas informações de contacto para obterem informação acerca de um site ou práticas de um serviço.
Descrição da informação pessoal recolhida	<ul style="list-style-type: none"> • Os tipos de informação recolhida devem estar descritos. Por exemplo: nome, número de telefone, morada, endereço de email, passatempos, etc. • Deve estar descrito de que forma a informação pessoal é recolhida. Por exemplo: diretamente do utilizador ou de forma passiva através de cookies. • Deve estar descrito de que forma a informação pessoal vai ser usada. Por exemplo: em ações de marketing direcionadas à criança, para notificação de vencedores de concursos, ou permitindo à criança que torne a informação pública numa sala de chat. • Deve estar descrito se a informação pessoal vai ser recolhida e partilhada com terceiros, e de que forma vai ser usada.
Descrição dos direitos parentais	<ul style="list-style-type: none"> • A política de privacidade deve explicar que a aplicação ou o website não vão solicitar à criança que revele mais informação do que a razoavelmente necessária para participar numa atividade. • Deve estar descrita a forma de a criança rever, apagar e recusar o fornecimento de informação pessoal. • Deve estar descrita a forma de permitir a uma aplicação a recolha de informação pessoal da criança, mas não permitir a sua partilha com terceiros (exceto se necessário para uma atividade, como por exemplo em redes sociais). • Devem estar descritos os procedimentos a seguir para exercício dos seus direitos.

Tabela 2: Questões éticas e de privacidade

As questões de ética também são representadas pela proibição do cyberbullying e pela promoção da etiqueta e do sentido de responsabilidade no respeito pelos direitos acima mencionados.

“O conceito de ética ou etiqueta vai desde a tomada de consciência dos direitos dos outros e da responsabilização pelas suas ações até ao destaque do respeito pelos outros, à proteção dos direitos de propriedade intelectual, e à eliminação do cyberbullying em ambientes online” (Minjeong Kim and Dongyeon Choi, 2018, p.158)*.

Cada vez mais a internet é usada como um meio de recolha de dados para investigação e estudos científicos. O Norwegian National Research Ethics Committees (2019) fornece orientações éticas para pesquisa na internet, chamando a atenção para alguns aspetos que devem ser considerados, conforme mostrado na Tabela 3.

Save

Nota: O Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (UE, 2016/679), do Parlamento Europeu e do Conselho, apresenta um conjunto de regras relativas à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao processamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados. Em Portugal, a Deliberação No. 1495/2016 é especificamente sobre a disponibilização dos dados pessoais de estudantes nos sites de instituições educativas.

A black and white photograph of a classroom. In the foreground, two young boys are sitting at a desk, looking intently at a tablet computer. The boy on the left is pointing at the screen. In the background, another student is visible, slightly out of focus. The overall atmosphere is one of collaborative learning and digital literacy.

APRENDIZ AGENS A PARTIR DO CONTEXTO

Literacia para os media
digitais em
escolas e
projetos
Europeus

2 APRENDIZAGENS A PARTIR DO CONTEXTO

21. A visão dos profissionais

Esta secção apresenta a visão dos profissionais da educação acerca da literacia para os media digitais em escolas Europeias.

Os principais resultados mostram que, embora haja legislação e estratégias nacionais para fomentar a literacia para os media digitais nos quatro países que participam no MINDtheGaps, há desafios relativos a questões de segurança, integração curricular, preparação e sensibilização de estudantes e professores, desenvolvimento de competências, equipamento e recursos, desigualdade no acesso, contextos sociais desfavorecidos e apoio e supervisão parental.

Por um lado, os professores referem-se ao uso de ambientes de aprendizagem online, videoconferência, aplicações, repositórios e outras tecnologias digitais, mas, por outro, muitos dizem não haver na sua escola uma estratégia consistente no que se refere à literacia para os media digitais. É de notar que a maioria dos inquiridos mencionam não conhecer projetos ou iniciativas Europeias dirigidas a questões de literacia com jovens em situação de vulnerabilidade social. Estes resultados destacam a relevância do projeto MINDtheGaps e justificam o facto de incluir conteúdo informativo dedicado a professores e recursos digitais criados e partilhados pelos próprios jovens.

Save

Nota metodológica

Os dados foram recolhidos por dois questionários online, disponíveis de Maio a Junho 2020.

O primeiro questionário recolheu dados de gestores, diretores de escola e decisores políticos. Os inquiridos (N=34) eram naturais de Portugal, da Bulgária, da Noruega, e da Turquia, sendo 61,8% homens. O grupo etário é, maioritariamente, de mais de 50 anos de idade (70,6%) e de entre 41 e 50 anos de idade (8,7%). Mantêm-se no emprego atual desde há 6 a 15 anos (47,1%).

O segundo questionário recolheu dados de professores. Os inquiridos (N=86) eram naturais de Portugal, da Bulgária, da Noruega, e da Turquia, sendo 66,3% mulheres. O grupo etário é maioritariamente de mais de 50 anos de idade (51,2%) e de entre 41 e 50 anos de idade (32,6%). As disciplinas de ensino predominantes são Línguas e Literatura (34,6%) e Matemática e Ciências Naturais (17,3%). Maioritariamente, a sua experiência de ensino é de 16 a 30 anos (58,3%), e de 6 a 15 anos (15,5%).

21.1. As perspetivas de gestores, diretores de escola e decisores políticos

Gestores, diretores de escola e decisores políticos foram inquiridos acerca de algumas estratégias políticas e iniciativas para aumentar a sensibilização para os riscos e oportunidades da internet e dos media digitais para jovens. Foram também incluídos tópicos acerca da sua perspetiva sobre as condições e recomendações para promover a literacia digital e dos media sociais na escola. A sistematização das respostas é apresentada na Figura 18.

Algumas Estratégias Políticas, Documentos, Iniciativas e Recomendações para a Literacia para os Media Digitais referidas pelos inquiridos

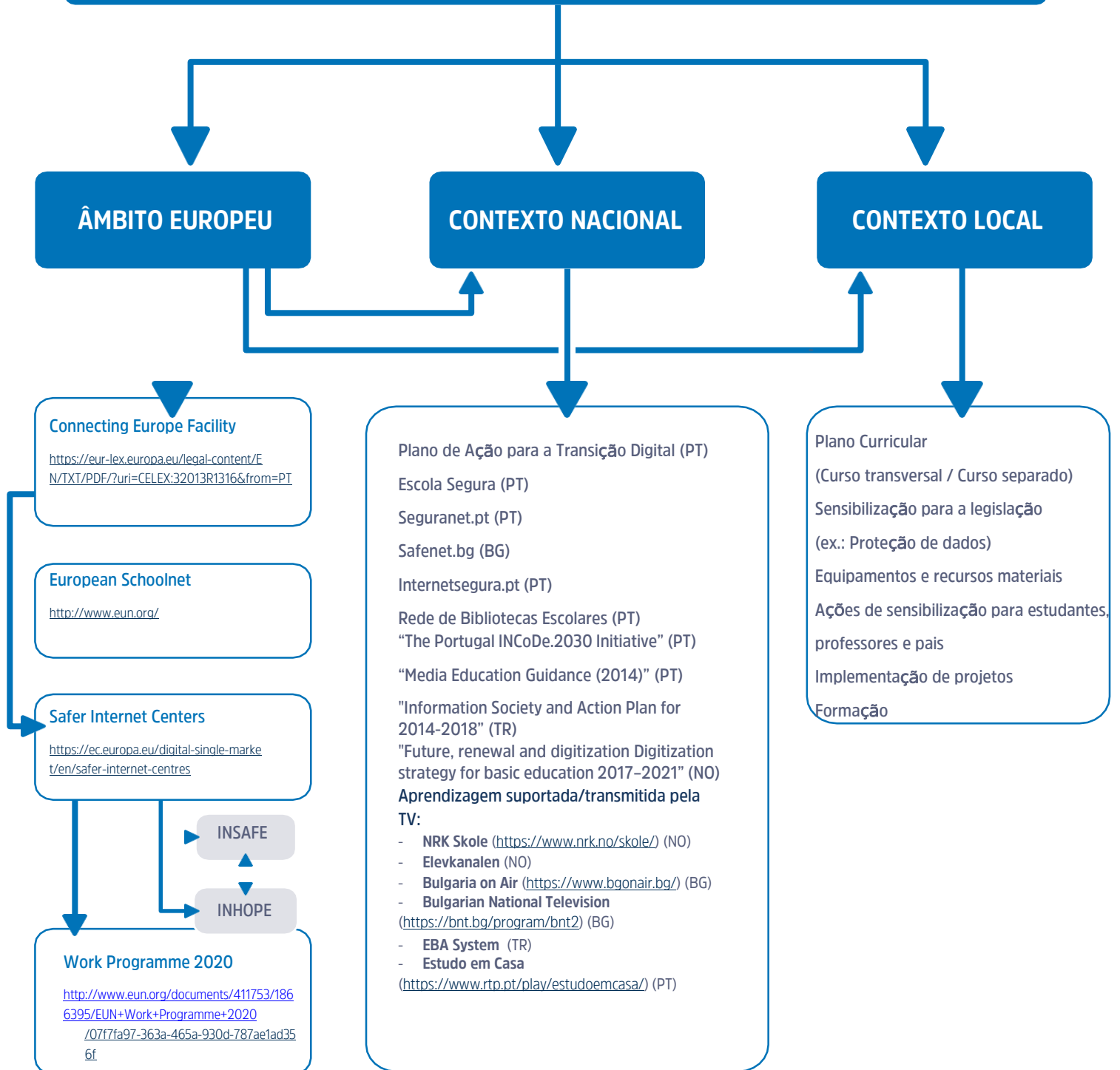


Fig. 18: As perspetivas de gestores, diretores de escola e decisores políticos

A perspectiva dos professores

Literacia digital e dos media nas escolas

Cerca de 93% dos professores refere o desenvolvimento de atividades para promover a literacia digital dos seus alunos. Contudo, quando lhes é perguntado quais são as atividades desenvolvidas com os alunos (de idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos), mencionam principalmente os recursos digitais que apoiam essas atividades. A maioria desses recursos são plataformas digitais, como a Moodle, Khan Academy, Virtual School, Google Classroom, Edmodo ou “Ainda estou a Aprender”. As ferramentas digitais também são referidas e incluem as que são usadas para suportar um regime de ensino presencial ou online (por exemplo Quizzes, Kahoot ou websites/tutoriais), videoconferências (Zoom, Skype, Google Meet, etc.) e e-mail. Poucas são as referências que efetivamente digam respeito a atividades e metodologias que sirvam de apoio a tais recursos. Em todo o caso, os professores tendem a recorrer à pesquisa online com os alunos e a focar-se em ensinar a pesquisar informação fiável ou a distinguir fontes fiáveis. Também se envolvem em debates no sentido de fornecer informação que previna os perigos. Atividades em laboratório virtual e a sala de aula Flipped foram apenas mencionadas uma vez. Finalmente, um professor apresentou o eTwinning – European projects.

De que forma a literacia digital e dos media é promovida nas escolas

Quase metade dos professores (46%) diz que a sua escola não tem uma estratégia para promover a literacia digital com jovens. Em todo o caso, do seu ponto de vista, os pontos fracos de qualquer estratégia para promover a literacia digital dos estudantes relacionam-se com os recursos, tanto materiais (falta de equipamento, computadores obsoletos e falta de acesso à internet, tanto em casa, como na escola) e recursos humanos (professores e pais com falta de competências digitais adequadas). Relativamente aos pontos fortes, os professores mencionam que uma estratégia para promover a literacia digital deve privilegiar as aulas de cidadania e desenvolvimento, projetos da biblioteca escolar ou um plano de formação de competências transversais. Na sua opinião, o papel inclusivo dessa estratégia reforça o trabalho colaborativo e desenvolve a autonomia digital dos alunos. Uma boa estratégia disponibiliza plataformas de aprendizagem (Google Classroom, Moodle), enquadra o desenvolvimento de atividades digitais e favorece a participação em projetos nacionais e internacionais.

A opinião dos professores acerca do papel da literacia digital e dos media para promover a igualdade

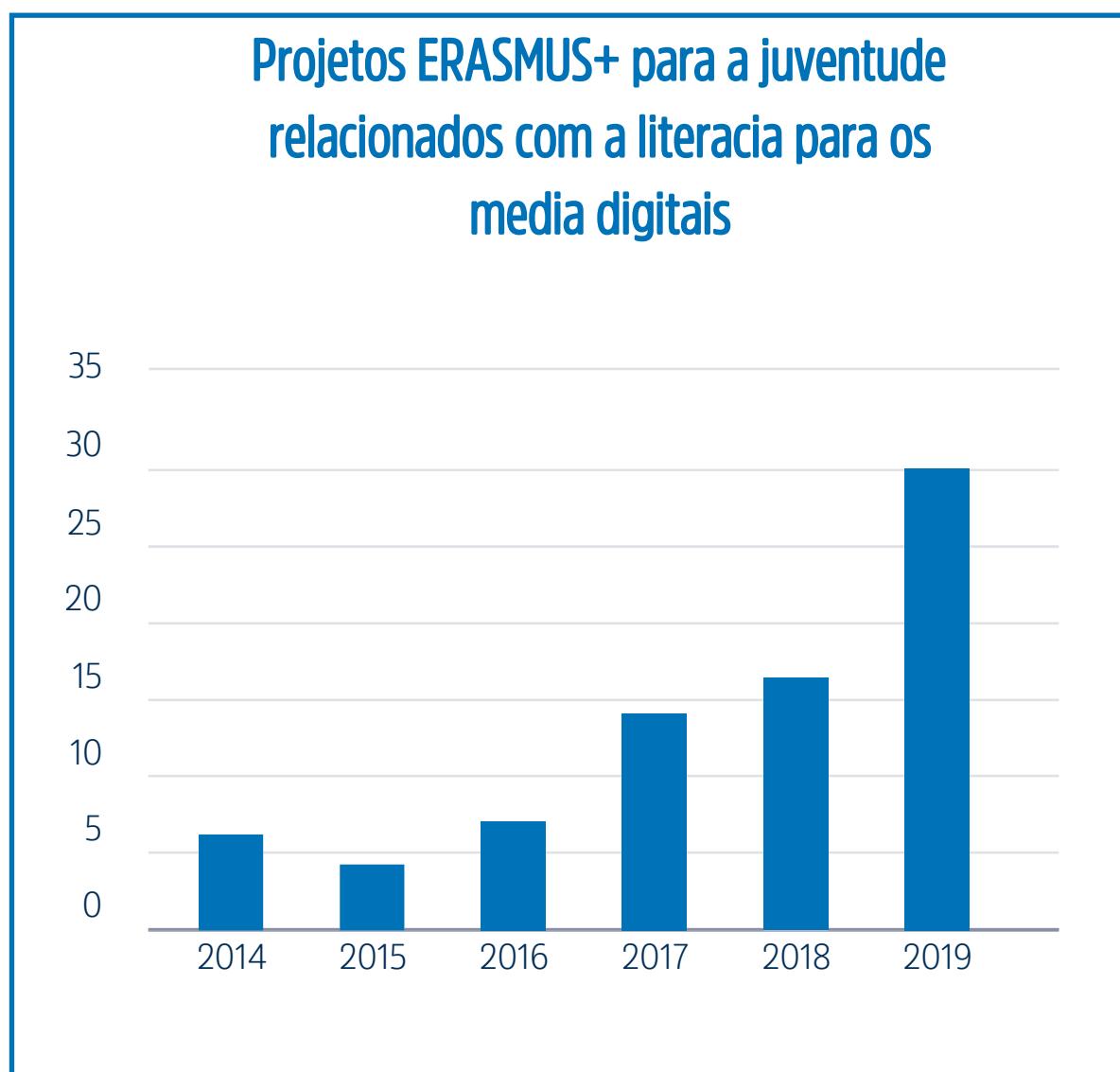
Os professores argumentam que os media podem permitir um acesso mais democrático (disseminado e livre) à informação e ao conhecimento. Assim, o acesso a recursos digitais na escola (dentro e fora das salas ou na biblioteca, por exemplo) é um bem que promove a aprendizagem ativa e as oportunidades para os estudantes que não têm acesso em casa. Um professor mencionou que os media podem desempenhar um papel importante na sensibilização para os perigos da internet.

Principais desafios relacionados com o trabalho com jovens em situações de vulnerabilidade

Normalmente, os professores alertam os estudantes para os riscos e as oportunidades da internet e das redes sociais (98,5% responderam afirmativamente). Identificam os riscos e perigos da internet como o principal desafio relacionado com o trabalho com jovens em situações de vulnerabilidade. Na sua perspectiva, algumas questões são de particular importância, por exemplo, a exposição pessoal na internet, a falta de consciência em relação à preservação da privacidade e da intimidade e a quantidade de tempo passado na internet e nos media sociais sem supervisão de adultos.

22 Projetos Europeus relacionados com a literacia dos media digitais e juventude

Há um número crescente de projetos ERASMUS+ relacionados com a literacia dos media digitais para jovens que envolvem parcerias estratégicas. De 2014 a 2019 houve 82 projetos financiados (Fig. 19), dos quais 11 foram considerados como tendo as melhores práticas e um foi considerado caso de sucesso⁴.



Os principais tópicos dos projetos incluem as palavras “Juventude” (98 referências), “Novo” (73 referências), “Competências (52 referências), “TIC”, “Tecnologias” e “Digital” (45 referências cada), como mostrado na Figura 20.

⁵ [h ps://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects_en](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects_en)

⁴ [h ps://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects_en](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects_en)

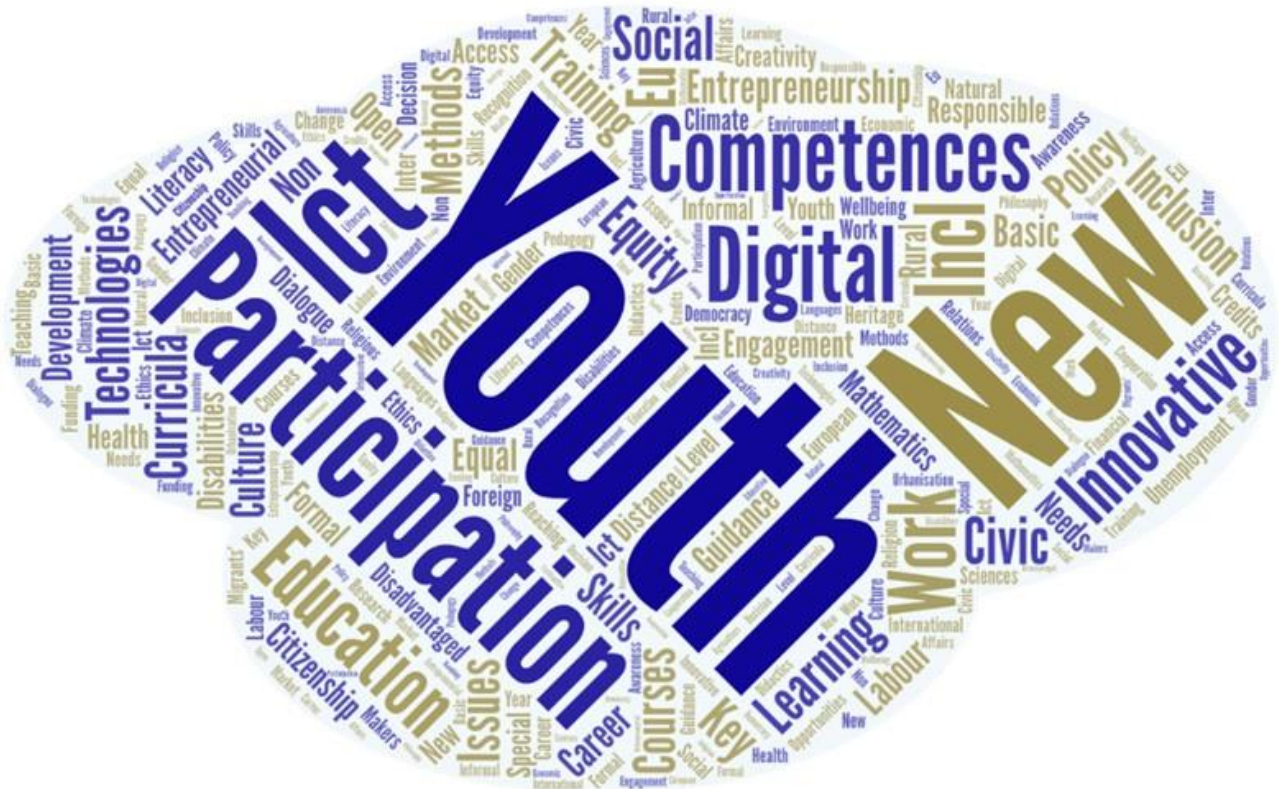


Fig. 20: Principais tópicos dos projetos Europeus relacionados com a literacia para os media digitais

Os principais tópicos dos projetos vão ao encontro da Estratégia da UE para a Juventude (Comissão Europeia, 2018, p. C 456/3- 456/5), focada em “três áreas centrais, em torno das palavras: Envolver, Ligar, e Capacitar, ao trabalhar na implementação conjunta em todos os sectores (...)”

Save

“ENVOLVER: Promover a participação da juventude na vida democrática.

LIGAR: Reunir jovens dentro e fora da UE para promover o envolvimento voluntário, a mobilidade na aprendizagem, a solidariedade e a compreensão intercultural.

CAPACITAR: Apoiar a capacitação da juventude através da qualidade, inovação, e reconhecimento do seu trabalho”

“Young people are keen to take control of their lives and engage with and support others. Yet many face uncertainties about their future, as a result of technological change, demographic trends, discrimination, social exclusion, fake news and populism with yet unknown effects on jobs, skills or the way our democracies work. More than ever, they need to be resilient and able to adapt to these challenges. They should acquire the necessary skills to contribute to prosperous, democratic and cohesive societies in Europe and beyond. In today’s interconnected world, many young people are concerned about global issues such as climate change or peace and security” (European Commission, 2018, p.1)*.


A Tabela 4 resume a informação acerca dos 11 projetos, de 2014 a 2019, considerados pela Comissão Europeia como tendo as melhores práticas, bem como do projeto considerado caso de sucesso.

ANO	PROJETOS	OBJETIVOS	RESULTADOS/ OUTPUTS
2014	 <p>Digital Skills Pathways for Youth across Europe IE, PL, DE http://digitalpathways.eu/</p>	<p>O projeto pretende dotar os jovens em toda a Europa de oportunidades para desenvolver um conjunto de competências de literacia digital; dotá-los de um espaço virtual para mostrar o seu trabalho e trabalhar em rede com os seus pares; para lhes expor a vasta gama de carreiras possíveis neste sector em evolução e identificar caminhos possíveis para prosseguir estudos e para emprego futuro na área dos <i>media</i> digitais.</p>	<p>Percursos Digitais Programas Materiais para Mentores Digitais</p>
	 <p>Digital Competent Youth DE, IE, ES, HU https://tinyurl.com/yvtdwplf</p>	<p>O projeto visa promover o fornecimento e a avaliação de competências digitais, apoiando a aprendizagem personalizada, a aprendizagem colaborativa, e o uso estratégico das TIC.</p>	<p>Manual orientador da Plataforma virtual de aprendizagem</p>
	 <p>Young Editorial Teams Europe DE, IE, ES, HU http://www.youedit.eu/</p>	<p>O projeto visa contribuir para reforçar os nossos esforços jornalísticos, uma mediação melhor e mais direta das razões atuais e concretas para a crise económica Europeia e uma cooperação entre representantes dos <i>media</i> jovens de toda a Europa.</p>	<p>Website de radio comunitário</p>
2015	 <p>TR, PT, BG http://www.yep4europe.eu/</p>	<p>Esta parceria estratégica foi desenhada como resposta à atual crise de refugiados na Europa e ao facto de que os jovens necessitam de competências de literacia digital e dos <i>media</i> atualizadas, para estarem aptos a usar tecnologias digitais para responder às questões sociais que os rodeiam.</p>	<p>Manual sobre a metodologia de envolvimento de jovens "Find-Tell-Act" e plataforma online de orientações</p>
	 <p>social Entrepreneurship for Young CommunityMedia Makers TR, PT, BG https://www.communitymediamakers.eu/</p>	<p>A ideia do projeto SEYMM é desenvolver novos módulos educativos para jovens membros de comunidades locais na área das competências técnicas dos <i>media</i> comunitários, competências de empreendedorismo, gestão do envolvimento colaborativo da comunidade, membros e grupos-alvo. O projeto Social Entrepreneurship for Young Community Media Makers (SEYMM) pretende alinhar-se com as estratégias recentes de literacia para os media, para facilitar o acesso a oportunidades de formação para os media, em competências para os media, e instrução prática em ferramentas dos media</p>	<p>Media para a Comunidade e Empreendedorismo Social Curriculum - Formação Módulos de e-learning Avaliação e escalas de impacto estratégico</p>
	 <p>Competence development of youth workers & youth trainers who work towards the social</p>	<p>O projeto pretende oferecer ao grupo-alvo de profissionais (trabalhadores com jovens e formadores de jovens) uma oportunidade de desenvolvimento profissional e ferramentas inovadoras para o seu trabalho com jovens com menos oportunidades.</p>	<p>portal e-learning Ferramentas de Protótipo de Currículo</p>

2016

2017

<p>inclusion of young people with fewer opportunities CY, IE, RO, EE hp://artsquad.eu/</p>		
 <p>Raise volunteers in tech LU, CY, EL, IT http://raivotech.emphasysc-entre.com/</p>	<p>O projeto pretende apoiar organizações sem fins lucrativos no campo da educação digital para fortalecer a sua capacidade de desenvolver novos métodos de gestão de voluntariado e implementar projetos. É um projeto inovador no desenvolvimento de material educativo para aperfeiçoar a liderança, graças aos voluntários (entre utilizadores das TIC e e-leaders) que têm conhecimento, experiência e entusiasmo para partilhar no que toca à luta contra o fosso digital.</p>	<p>Plataforma online de cursos Raivotech: website e Vídeos Moodle</p>
 <p>Coding and youth: an innovative programme in the digital era CY, EL, DE, IT http://codeand youth.eu/</p>	<p>O projeto pretende abrir novos caminhos no sentido não só de ensinar código e programação a jovens adolescentes (13-17 anos de idade), mas também de alargar as suas opções de carreira no sentido de terem inicialmente uma experiência em primeira mão dos vários campos da computação e de escolherem estudar, posteriormente, um tópico com ela relacionado.</p>	<p>CODE@YOUTH - Mecanismo aberto para reconhecimento de competências digitais e de codificação Orientações de formação e aprendizagem Plataforma e-learning</p>
 <p>The Experience of State Socialism Reimagined CZ, SK, BA, BG https://www.socialismreimagined.eu/</p>	<p>Este projeto dirige-se à falta de material educativo de alta qualidade, desenhado para um contexto internacional, sobre a história comunista da Europa Central e de Leste, Partindo do princípio de que ensinar História com recurso a pequenos filmes e fontes primárias de aprendizagem com base na investigação também fortalece o pensamento crítico e as competências de literacia digital e dos media.</p>	<p>Recursos educativos Abordagem pedagógica</p>
 <p>Digitally Agile Youth Work UK, IE, DK, AT, FI, DE https://www.digitalyouthwork.eu/</p>	<p>O Digital Youth Work Project pretende estimular a capacidade de produzir trabalho digital jovem a nível local, nacional, regional e Europeu.</p>	<p>Coleção de boas práticas Digital Youth Work Formação Linhas orientadoras europeias para o Digital Youth Work</p>
 <p>Boosting the skills of youth to deal with stress at work CY, ES, IE http://boostress.eu/en/</p>	<p>O objetivo geral do projeto é atualizar e exonerar as oportunidades de qualificação e requalificação de jovens trabalhadores no que diz respeito à gestão do stress associado ao trabalho, através de ferramentas e pedagogias de VET (Vocational Education and Training) inovadoras, acompanhadas de métodos de avaliação, reconhecimento e validação de competências.</p>	<p>e-Book Curriculum and Toolbox Platform and Mobile app Skills Assessment, Validation and Recognition Tools Policy Package</p>

 <p>Radical Online Education DK, BG, AT, ES http://radicalonlineeducation.eu/</p>	<p>O principal objetivo do ROE é fornecer aos jovens trabalhadores todas as ferramentas e conhecimentos necessários para os ajudar a desenvolver as suas competências ao nível do pensamento crítico, uma vez que muitos deles estão expostos a propaganda radical e fazem, muitas vezes, um uso desadequado da <i>internet</i>.</p>	<p>E-learning training programme Digital guide of best practices</p>
--	---	--

Todos os projetos sistematizados na Tabela 4 se focam nos processos de ensino-aprendizagem e de formação de jovens, fornecendo cursos online, abordagens pedagógicas, orientações, conjuntos de ferramentas e recursos educativos. Em geral, os objetivos dos projetos selecionados envolvem: reconhecimento e avaliação de competências; partilha e disseminação do trabalho desenvolvido pelos jovens. Há duas preocupações transversais: a relação com o mercado de trabalho e a responsabilidade social, a partir de uma perspetiva inclusiva, coerente com os princípios da Estratégia da União Europeia para a Juventude 2019-2027⁶ (Comissão Europeia, 2018, p. C 456/3):

Save

- A. Igualdade e não-discriminação: **combater todas as formas de discriminação e promover a igualdade de género, reconhecendo que os jovens estão em risco de enfrentar múltiplas formas de discriminação, incluindo a discriminação com base na idade**, e cumprir os princípios reconhecidos, nomeadamente nos Artigos 21 e 23 da Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia.
- B. Inclusão: reconhecendo que os jovens **não são um grupo homogéneo, e que têm, portanto, diferentes necessidades, contextos, situações de vida e interesses**, a Estratégia da EU para a Juventude tem o dever de promover atividades e políticas que **sejam inclusivas para todos os jovens, especialmente para aqueles com menos oportunidades e/ou aqueles cujas vozes possam ser descuradas**.
- C. Participação: reconhecendo que todos os jovens são um recurso para a sociedade, todas as políticas e atividades que lhes digam respeito devem **defender o seu direito de participar no desenvolvimento, na execução e no acompanhamento dessas políticas**, por meio de uma participação significativa dos jovens e das organizações de juventude.
- D. Dimensão global, Europeia, nacional, regional e local: a fim de assegurar um impacto sustentável sobre os jovens, é importante que a política da EU para a juventude seja **aplicada tendo em mente as interligações com os níveis regional e local** e que as atividades sejam conduzidas no sentido de apoiar as políticas de juventude ao nível local.
- E.

formação de jovens, fornecendo cursos online, abordagens pedagógicas, orientações, conjuntos de ferramentas e recursos educativos. Em geral, os objetivos dos projetos selecionados envolvem: reconhecimento e avaliação de competências; partilha e disseminação do trabalho desenvolvido pelos jovens. Há duas preocupações transversais: a relação com o mercado de trabalho e a responsabilidade social, a partir de uma perspetiva inclusiva, coerente com os princípios da Estratégia da União Europeia para a Juventude 2019-2027⁶ (Comissão Europeia, 2018, p. C 456/3):

Save

- A. Igualdade e não-discriminação: **combater todas as formas de discriminação e promover a igualdade de género, reconhecendo que os jovens estão em risco de enfrentar múltiplas formas de discriminação, incluindo a discriminação com base na idade**, e cumprir os princípios reconhecidos, nomeadamente nos Artigos 21 e 23 da Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia.
- B. Inclusão: reconhecendo que os jovens **não são um grupo homogéneo, e que têm, portanto, diferentes necessidades, contextos, situações de vida e interesses**, a Estratégia da EU para a Juventude tem o dever de promover atividades e políticas que **sejam inclusivas para todos os jovens, especialmente para aqueles com menos oportunidades e/ou aqueles cujas vozes possam ser descuradas**.
- C. Participação: reconhecendo que todos os jovens são um recurso para a sociedade, todas as políticas e atividades que lhes digam respeito devem **defender o seu direito de participar no desenvolvimento, na execução e no acompanhamento dessas políticas**, por meio de uma participação significativa dos jovens e das organizações de juventude.
- D. Dimensão global, Europeia, nacional, regional e local: a fim de assegurar um impacto sustentável sobre os jovens, é importante que a política da EU para a juventude seja **aplicada tendo em mente as interligações com os níveis regional e local** e que as atividades sejam conduzidas no sentido de apoiar as políticas de juventude ao nível local.
- E.

A European Schoolnet Academy refere também outros projetos de Cidadania Digital⁷ dirigidos a crianças e jovens. São fornecidos a seguir alguns exemplos de projetos atuais (Tabela 5).

	Projeto	Descrição
2020 - 2021	Digital SkillUp https://www.facebook.com/DigitalSkillUp	Num espaço de formação online, os cidadãos e as PME's poderão aceder a conteúdos de aprendizagem e a oportunidades em tópicos como IA, blockchain, robótica, cibersegurança e Internet of Things (IoT). Além disso, o portal Digital SkillUp oferecerá um catálogo de oportunidades de formação, ferramentas, recursos e melhores práticas em iniciativas de requalificação em toda a Europa.
2020 - 2023	Youth Skills (ySKILLS) https://yskills.eu/	O projeto Youth Skills (ySKILLS) pretende compreender melhor o papel das competências digitais na vida das crianças e o efeito que essas competências têm no seu bem-estar, na sua educação e vida social.

⁶ [h_ps://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:42018Y1218\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:42018Y1218(01)&from=EN)

⁷ [h_p://www.eun.org/projects/digitalcitizenship](https://www.eun.org/projects/digitalcitizenship)

Ano	Projeto	Descrição
2020 - 2023	The School of Social Networks https://schoolofsocialnetworks.org	A School of Social Networks fornecerá um ponto de partida para um diálogo contínuo entre crianças, pais e professores, ao mesmo tempo que sensibiliza para o papel desempenhado pelas partes interessadas em segurança online a nível nacional.
2020 - 2022	Children Online: Research and Evidence (CO:RE) https://core-evidence.eu/	O Children Online: Research and Evidence (CO:RE) pretende criar uma Plataforma de conhecimento pan-europeia com a participação de investigadores, educadores, decisores políticos e grupos de diálogo internacionais. Fornecer uma visão geral da situação de pesquisa, permitir o acesso a dados empíricos, distribuir recomendações políticas e oferecer recursos educativos constituem o cerne do projeto.
2019 - 2020	Games in Schools 2019 https://www.europeanschoolnetacademy.eu/courses/course-v1:GiS+GamesCourse+2019/about	O Games in Schools 2019 (GIS2019) explora as oportunidades e desafios da integração de jogos no Ensino e na aprendizagem.
2015	All you need is code http://www.allyouneediscode.eu/	All you need is code, também conhecido como European Coding Initiative, é uma parceria público-privada que promove o código e o pensamento computacional em todos os níveis educativos. O website inclui um repositório de recursos para o ensino e aprendizagem de código. Os principais marcos incluem o apoio da Semana do Código da UE, um evento de política anual e o desenvolvimento de oportunidades de formação de professores (por exemplo, os eventos online eTwinning).
2014 - 2021	Better Internet for Kids https://www.betterinternetforkids.eu/	O objetivo é partilhar recursos, serviços e práticas entre fornecedores nacionais de serviços – a European network of SaferInternet Centres (SICs) – e fornecer serviços aos utilizadores, incluindo a indústria. Alinhada com a estratégia BetterInternet for Kids da Comissão Europeia, a perspetiva chave do serviço central da plataforma BK é criar uma internet melhor para crianças e jovens.

Tabela 5: Projetos atuais relacionados com Cidadania Digital. Fonte: European Schoolnet Academy.

23. Práticas, atividades e recursos promissores da Literacia Digital e dos Media: o caso Português

2.3.1 SeguraNet

The screenshot shows the SeguraNet website interface. At the top left is a lighthouse logo with the text 'SeguraNet Navegar em Segurança'. To the right are social media icons and language options (English | Português, Portugal). Below this is a search bar and a login section with fields for 'email' and 'senha', and buttons for 'Pedir uma nova palavra-chave', 'Registo', and 'Entrar'. The main navigation bar includes links for 'Início', 'Recursos', 'eSafety Label', 'Líderes Digitais', 'Desafios', and 'Campanhas'. The central banner features a cartoon illustration of children in a hallway with the text 'Escola Sem Bullying. Escola Sem Violência'. Below the banner are navigation tabs for 'CRIANÇAS E JOVENS', 'PAIS', 'PROFESSORES', and 'ESCOLAS'. The content area displays several featured resources, including animations about sexting and offline safety, digital leaders, and eSafety labels.

O portal SeguraNet⁸ (Fig. 21), da responsabilidade da Direção-Geral da Educação, tem como missão a promoção da Cidadania Digital e Educação para os Media nas Escolas. Faz parte do consórcio público-privado Centro Internet Segura, em parceria com a Fundação para Ciência e Tecnologia (FCT), o Instituto Português do Desporto e Juventude (IPDJ), a Fundação Altice, a Microsoft Portugal e a Associação Portuguesa de Apoio à Vítima (APAV), que, por seu lado, ocorre no âmbito do programa "The Connecting Europe Facility"⁹ da União Europeia. A sua ação envolve a formação de professores, o fornecimento de conteúdos e recursos educativos, a promoção de ações e campanhas de sensibilização, as iniciativas SeguraNet Challenges e Digital Leaders e a disseminação do Selo de Segurança Digital.

Em Portugal, desde o ano letivo de 2015/2016, a iniciativa Digital Leaders é um claro exemplo da operacionalização do projeto the SeguraNet – Navegar em Segurança.

Inspirado pelo Digital Leaders Pilot Programme, da Childnet International (UK), o projeto pretende promover uma navegação na internet e nas tecnologias digitais segura, crítica e informada. Sendo da responsabilidade da Direção-Geral da Educação do Ministério da Educação, o projeto SeguraNet faz parte do consórcio Centro Internet Segura que, por seu lado

⁸ [h_ps://www.seguranel.pt/pt/quem-somos](https://www.seguranel.pt/pt/quem-somos)

⁹ [h_ps://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32013R1316&from=PT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32013R1316&from=PT)

se inclui no [INSAFE](#) Internet Center European network.

Os recursos deste projeto são organizados de acordo com o público (crianças, escolas, jovens, pais e tutores, professores), o grau académico, (do pré-escolar ao secundário), os temas (cidadania digital, compras online, cyberbullying e direitos de autor), o tipo de recursos (APPs, atividades, posters/anúncios, guias/manuais, jogos e tiras de BD) e o formato (apresentações, áudio, pdf e vídeo).

A iniciativa Digital Leaders desenvolve campanhas de sensibilização dirigidas à comunidade educativa local. Os temas que dão apoio a atividades à distância (síncronas e assíncronas) são selecionados de acordo com a Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania e o Perfil dos Estudantes à Saída da Escolaridade Obrigatória. Estas atividades fornecem competências aos estudantes para lidarem de forma segura e responsável com os desafios digitais dirigidos às questões dos Direitos Humanos, Media, Saúde, Sexualidade, Segurança, Defesa e Paz. O Digital Leaders, ao planear atividades e intervenção direta junto dos pares, foca-se no trabalho interdisciplinar, estabelecendo uma ligação integrada da aprendizagem das várias disciplinas escolares. Cada equipa de cinco estudantes, orientada por um professor, tem a responsabilidade de promover pelo menos duas intervenções ao longo do ano letivo. Foram abordados temas como o cyberbullying, a desinformação, o copyright, a proteção de dados e o sexting e as atividades foram disponibilizadas por ano letivo (2018/2019; 2019/2020).

2.3.2. Mild




Fig. 22: Portal MILD. Fonte: <https://mild.rbe.mec.pt/>

Outro exemplo português para a promoção da literacia digital nos jovens é o MILD, um portal da rede de bibliotecas escolares do Ministério da Educação Português (Fig. 22). Tornou possível aprender a:

- Ler e escrever na web (pesquisar, criar e publicar na web);
- Aceder a literatura digital (literatura criada após o surgimento da internet e que depende das capacidades e recursos técnicos oferecidos por computadores, softwares e conexões de rede);
- Usar informação da web minimizando os riscos e maximizando as oportunidades;
- Usar os media sociais, tendo em consideração os riscos associados;
- Reconhecer a importância da imagem e da cultura visual (por exemplo, lendo uma imagem em movimento e comunicando através dela);

- Estar alerta para questões de ética e responsabilidade (direitos e deveres do mundo digital e ameaças à liberdade individual);
- Ser um cidadão digital;

A questão da cidadania digital é abordada de uma forma particularmente direta e concisa, ao mesmo tempo que se destaca a complexidade do conceito e se mencionam indicadores menos tradicionais de cidadania (como novas formas de democracia participativa, novas práticas políticas, cívicas e sociais, novos indicadores do que significa ser cidadão, novos movimentos sociais que usam o poder da web para partilhar as suas ideias e convicções de forma rápida). Neste portal, os jovens podem testar os seus conhecimentos em cada tópico e até fazer um quiz sobre ciberativismo.



**Recurso
s da
LITERACIA
DIGITAL
PARA OS
MEDIA**

Há vários recursos que podem ser mobilizados para desenvolver a literacia para os media digitais com jovens e certificar competências.

A Tabela 6 apresenta alguns recursos, alguns dos quais anteriormente mencionados.

Categoria **Título do Recurso** **Links**

Certificação de competências	Certiport	https://certiport.pearsonvue.com/	
	Youthpass	https://www.youthpass.eu/pt/	
Auto-avaliação	Online4Edu	https://online4edu.eu/index.cfm/secid.244	
	Fishing Quiz	https://www.opendns.com/phishing-quiz/	
Desenvolvimento De competências e conhecimentos	Mozilla Web Literacy Basics: Simple Story Generator	https://mozilla.github.io/curriculum-final/intermediate-web-lit-two/session03-simple-story-generator.html#overview	
	Microsoft Resources for Digital Skills	https://www.microsoft.com/en-us/corporate-responsibility/skills-em-ployability/resources?activetab=resources_categories:primaryr8	
	Media Information Literacy for Teachers	http://unesco.mil-for-teachers.unaoc.org/	
	Be Strong Online	https://bestrongonline.antibullyingpro.com/modules/	
	Learn My Way	https://www.learnmyway.com/	
	Telecenter Multimedia Academy	http://tma.telecentre-europe.org/	
	Mozilla Web Literacy Basics: Ping Kong	https://mozilla.github.io/curriculum-final/web-lit-basics-one/session02-ping-kong.html#overview	
	Mozilla Web Literacy Basics: Hack the News	https://mozilla.github.io/curriculum-final/web-lit-basics-one/session03-hack-the-news.html#overview	
	Mozilla Web Literacy Basics II 3. Project Playlist	https://chadsansing.github.io/curriculum-testing/curriculum-migration/web-lit-basics-two-migrated/bridge01-project-playlist.html#overview	
	Mozilla Web Literacy Basics 7. Who Am I?	https://chadsansing.github.io/curriculum-testing/curriculum-migration/web-lit-basics-two-migrated/bridge03-who-am-i.html#overview	
	Mozilla Web Literacy Intermediate Intro to CSS 4. CSS BuildingBlocks	https://chadsansing.github.io/curriculum-testing/curriculum-migration/intermediate-web-lit-css-one-migrated/session04-css-building-blocks.html#overview	
	Mozilla Web Literacy Intermediate Storytelling with Scripts 1. Buttons and Alerts	https://chadsansing.github.io/curriculum-testing/intermediate-web-lit-two/session01-buttons-and-alerts.html#overview	
	Mozilla Web Literacy Intermediate II 3. Storytelling with Scripts Simple Story Generator	https://chadsansing.github.io/curriculum-testing/intermediate-web-lit-two/session03-simple-story-generator.html#overview	
	Code Academy	https://www.codecademy.com/	
	Apex Learning	https://www.apexlearning.com/digital-curriculum/technology-courses	
		The Tech Space	https://techspace.ie/

	Google Remote Work List	https://grow.google/intl/europe/remote-work
	Europol - Public awareness and prevention guides	https://www.europol.europa.eu/activities-services/public-awareness-and-prevention-guides
	Web We Want	http://www.webwewant.eu/web/guest/get-the-www.jsessionid=4CAB5B3FC09BD7FBEC55B2BD41B83FC9
	Be er Internet for Kids	https://www.be_erinternetforkids.eu/web/portal/resources/gallery
	Giphy	https://giphy.com/create/gifmaker
	Mozilla Web Literacy Videos	https://www.youtube.com/playlist?list=PLYiaJo7rYnXL_tVqcZnMJealHjuTjTVma
	Digital Youth Work	https://www.digitalyouthwork.eu/training-materials/
	Skill IT - Digital Pathways for Youth Work	https://digipathways.io/
	The Tech Space	https://techspace.ie/
	Tricider	https://www.tricider.com/
	Digital Story Canvas	https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/
	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/
	Genie	https://genie.inscreenmode.eu/
	Techcrunch Video Resources Info List	https://techcrunch.com/2020/03/23/the-best-video-chat-apps-to-turn-social-distancing-into-distant-socializing/?quocounter=1
	Youth e-Perspectives Methodology Guide	http://www.yep4europe.eu/wp-content/uploads/2016/05/methodology_green_all-v22.pdf
	Texting Story	http://textingstory.com/
	Canva	https://www.canva.com/
	Space Team	https://spaceteam.ca/
	FilmoraGo	https://filmora.wondershare.net/
	Marvel	https://marvelapp.com/
	oTranscribe	https://otranscribe.com/
	Stop Motion Studio	https://www.cateater.com/
	Kahoot	https://kahoot.com/
	Adobe Spark	https://spark.adobe.com/
	Kinemaster	https://www.kinemaster.com/
	European Education Community	https://pro.europeana.eu/page/education
	Nearpod	https://nearpod.com/
	Bad News	https://www.getbadnews.com/#intro
	Tricider	https://www.tricider.com/
	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/
Eventos, iniciativas e redes	All Digital Week	https://alldigitalweek.eu/
	Yourock	http://yourock.jobs/
Outros	Digital Youth Work, a Finish Perspective	https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/11/Digital-youth-work-a-Finnish-perspective_web.pdf
	Screenagers report: Using ICT, digital and social media in youth work	http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf
	Digital Youth Work Guidelines	http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/Screenagers-Guidance.pdf
	Developing digital youth work Policy recommendations, training needs and good practice examples	https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1744/NC0218021ENN.en.pdf

Tabela 6: Recursos que podem ser mobilizados para desenvolver a literacia para os media digitais com jovens



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, os conteúdos informativos/formativos para professores irão ajudá-los a tornar-se mais seguros para orientarem a criação de recursos digitais pelos próprios estudantes. Tendo em consideração vários recursos que podem ser mobilizados para desenvolver a literacia para os media digitais com jovens, foi apresentada uma lista não exaustiva de recursos em literacia para os media digitais, com diferentes propostas, numa seleção mais instrumental/operativa. Mas as preocupações dos professores acerca das estratégias pedagógicas são mais importantes que os recursos digitais. Adicionalmente, a maioria das escolas não tem uma estratégia consistente de literacia para os media digitais e os professores não estão informados acerca das iniciativas/projetos Europeus direcionados para a literacia dos media com jovens em situação de vulnerabilidade social (segundo os professores inquiridos para a produção deste Manual). Para informar e inspirar professores e diretores de escola, o Manual MINDtheGaps fornece uma visão geral dos projetos ERASMUS+ que envolvem parcerias estratégicas para a juventude relacionadas com a literacia para os media digitais e põe em evidência onze projetos de sucesso, de 2014 a 2019, considerados pela Comissão Europeia como as melhores práticas. Com o mesmo propósito é disponibilizado um conjunto de sete projetos de Cidadania Digital em curso, referidos pela European Schoolnet Academy. Finalmente, numa perspetiva mais global, este Manual pode ser visto como um resultado intelectual que apoia o desenvolvimento de todas as fases do projeto. Numa abordagem mais específica, o Manual pretende assegurar que os agentes escolares, nomeadamente os professores e os diretores de escola envolvidos no projeto, estão dotados de competências de literacia digital e dos media, são fonte de informação fiável para os jovens e estão sensibilizados para a produção em cocriação de recursos digitais para a cidadania digital, envolvendo e estimulando jovens de contextos de desvantagem social. Esta intenção alinha-se com o Digital Education Action Plan (2021-2027) - Resetting education and training for the digital age¹³, cujas duas estratégias prioritárias incluem “professores e staff da educação e formação digitalmente confiantes e competentes” e “aptidões e competências digitais básicas desde tenra idade”. Assim, “(...) a experiência digital prática na educação e formação para todos ajudará as pessoas a contribuir e a prosperar numa sociedade hiperconectada¹⁴”(p. 17)*.

*As citações foram traduzidas da versão original do Handbook, à exceção das citações diretas de documentos oficiais da Comissão Europeia e da UNESCO, cuja opção foi manter na língua original.

¹³ https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en

¹⁴ https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/document-library-docs/eea-communication-sept2020_en.pdf

REFERÊNCIAS

Alberta, E. (2012). Digital citizenship policy development guide. Edmonton, Canada: Alberta Education School Branch. Recuperado de:
<https://education.alberta.ca/media/3227621/digital-citizenship-policy-development-guide.pdf>

Andrea Sullivan, E. (2012). Critical thinking in clinical nurse education: Application of Paul's model of critical thinking. *Nurse Education in Practice*, 1-6.

Başarmak, U.; Yakar, H.; Güneş, E. & Kuş, Z. (2019). Analysis of Digital Citizenship Subject Contents of Secondary Education Curricula. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 10(1), 26-51. DOI: 10.17569/tojqi.438333

Bawden, D. (2008). Origin and Concepts of Digital Literacy. In Colin Lankshear & Michele Knobel (Eds.), *Digital Literacies: Concepts, policies, and practices* (pp. 17-32). New York: Peter Lang

Blanchette, J F (2011). A material history of bits, *Journal of the American Society for Information Science and Technology* 62(2): 1042-57.

Cook-Sather, A. (2006). Production, Cure, or Translation? Rehumanizing Education and the Roles of Teacher and Student in US Schools and Universities. *Forum*, 48 (3).

Council of Europe (2017). Digital citizenship education. Overview and new perspectives digital citizenship education overview and new perspectives. Recuperado de:
<https://rm.coe.int/prems-187117-qbr-2511-digital-citizenship-literature-review-8432-web-1/168077bc6a>

Dewey, J. (1933). *How to think: Restatement of the relation of reflective thinking to the educational process*. Lexington, MA: D. C. Heath.

Dickinson, L. (1995). Autonomy and motivation: A literature review. *System*, 23(2), 165-174. System, Pergamon, Elsevier Science Ltd Printed in Great Britain. Recuperado de:
http://people.exeter.ac.uk/zhhm201/1-s2.0-0346251X95000055-main_2.pdf

Dotta, L. T.; Marta, M.; Ferreira, E.; Diogo, F. (2013). O desenvolvimento da autonomia nos processos de formação de estudantes da Enfermagem e do Ensino In.: Lopes, A. (Org). (2013). *Formação Inicial de Professores e Enfermeiros: Identidades e Ambientes*.

Dotterer, G.; Hedges, A. & Parker, H. (2016). Fostering Digital Citizenship in the Classroom. *The Education Digest*, 58-63.

Emejulu, A. & McGregor, C. (2019). Towards a radical digital citizenship in digital education. *Critical studies in Education*, 60(1), 131-147. Recuperado de:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17508487.2016.1234494?scroll=top&needAccess=true>

European Commission. (1998). *Education and active citizenship in the European Union*. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Commission. Recuperado de:
<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/b33ea18c-355e-4fa5-bee6-cc07194831ad>

European Commission (2019). *Engaging, Connecting and empowering young people: a new EU Youth Strategy*. Recuperado de:
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:52018DC0269&from=en>

Faramarzi, S, Elekaei, A., & Tabrizi, H. H (2016). Critical thinking, autonomy, and lexical knowledge of Iranian EFL learners. *Theory and Practice in Language Studies*, Vol. 6, No. 4, pp. 878-885, DOI:
<http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0604.28>

Ferrari, A. (2012). Digital competence in practice: An analysis of frameworks (p. 92). Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi:10.2791/82116 (25) (PDF) Digital Competence in the Knowledge Society. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/273945449_Digital_Competence_in_the_Knowledge_Society [accessed Sep 17 2020].

Frau-Meigs D. (2017), "Media and Information Literacy (MIL): Taking the digital social turn for online freedoms and education 3.0", in Wainsbord S. and Tumber H. (eds), Routledge Companion to Media & Human Rights, Routledge, Abingdon.

Fumin, F. & Zahng, L. (2012). Teacher roles in promoting students' learner autonomy in China. *English Language Teaching*, 5(4), 51-56.

Gazi, Z. A. (2016). Internalization of Digital Citizenship for the Future of All Levels of Education. *Education and Science*, 41(186), 137-148. DOI: 10.15390/EB.2016.4533

Gleason, B. & Gillern, S. (2018). Digital Citizenship with Social Media: Participatory Practices of Teaching and Learning in Secondary Education. *Educational Technology & Society*, 21(1), 200–212. Recuperado de: https://pdfs.semanticscholar.org/a5a4/cf4df2cac98e4200284f512da5972505f524.pdf?_ga=2.140001463.580806629.1600857552-1158885880.1584292135

Gorard, S., Selwyn, N. (2005), Towards a le@rning society? the impact of technology on patterns of participation in lifelong learning, *British Journal of Sociology of Education*, 26(1), 71-89.

Gorjian, B., Pazhakh, A., & Parang, K. (2012). An Investigation on the Effect of Critical Thinking (CT) Instructions on Iranian EFL Learners" Descriptive Writing: A Case of Gender Study. *Advances in Asian Social Science*, 1(1), 114-118.

Heath, M. K. (2018). What kind of (digital) citizen? A between-studies analysis of research and teaching for democracy. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(5), 342-356. DOI: 10.1108/IJILT-06-2018-0067

Helsper, Ellen (2008) *Digital inclusion: an analysis of social disadvantage and the information society*. . Department for Communities and Local Government, London, UK. ISBN 9781409806141

Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. Recuperado de: https://assets.aspeninstitute.org/content/uploads/2010/11/Digital_and_Media_Literacy.pdf

International Society for Technology in Education (ISTE). (2016). *ISTE standards students*. Recuperado de: http://www.iste.org/docs/pdfs/20-14_ISTE_Standards-S_PDF.pdf

Kim, M., & Choi, D. (2018). Development of Youth Digital Citizenship Scale and Implication for Educational Setting. *Educational Technology & Society*, 21(1), 155–171. Recuperado de: https://pdfs.semanticscholar.org/cd87/7a32270fe941bba0cfd3d04858f4e3d050.pdf?_ga=2.136203317.580806629.1600857552-1158885880.1584292135

Lankshear, C. & Knobel, M. (Eds.)(2008). *Digital Literacies: Concepts, policies, and practices*. New York: Peter Lang

Leite, C. (2002). *O currículo e o multiculturalismo no sistema educativo português*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Leite, C. (2006). Políticas de currículo em Portugal e (im)possibilidades da escola se assumir como uma instituição curricularmente inteligente. *Currículo Sem Fronteiras (BR)*, 6(2), 67-81.

Leite, C. & Fernandes, P. (2010). Desafios aos professores na construção de mudanças educacionais e curriculares: Que possibilidades e que constrangimentos. *Educação – PUCRS (BR)*, 33(3), 198-204.

- Little, D. (1991). *Learner autonomy 1: definitions, issues, and problems*. Dublin: Authentik.
- Livingstone, S. (2004) Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *Communication Review*, 7(1). pp. 3-14. Recuperado de: <http://eprints.lse.ac.uk/1017/>
- Marashi, H., & Jafari, R. (2012). The Comparative Effect of Using Critical Thinking, Constructivist Learning, and a Combination of the Two Techniques on EFL Learners' Writing. *Iranian EFL Journal*, 8(4), 206-225.
- Marien, I. & Prodnik, J. (2014). Digital inclusion and user (dis)empowerment: a critical perspective. *Info*, 16(6), 35 – 47. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1108/info-07-2014-0030>
- Marlowe, J. M.; Bartley, A. & Collins, F. (2016). Digital belongings: the intersections of social cohesion, connectivity and digital media, *Ethnicities*, 17(1), 85–102. <https://doi.org/10.1177/1468796816654174>
- Martin, A. & Grudziecki, J. (2006) DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 249-267. DOI: 10.11120/ital.2006.05040249. Recuperado de: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.11120/ital.2006.05040249>
- Martin, F., Gezer, T. & Wang, C. (2019). Educators' Perceptions of Student Digital Citizenship Practices. *Computers in the Schools*, 36(4), 238-254, DOI: 10.1080/07380569.2019.1674621
- Mitchell, L. (2016). Beyond Digital Citizenship. *Middle Grades Review*, 1(3), Article 3. Recuperado de: <http://scholarworks.uvm.edu/mgreview/vol1/iss3/3>
- Monteiro, Angélica, & Leite, Carlinda (2016). Inclusive digital online environments as a device for pedagogic differentiation: A taxonomy proposal. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 12(4), 25-37
- O'Donnell, A., Reeve, J., & Smith, J. (2012). *Psicologia Educacional: Reflexão para a ação*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Oyedemi, T. (2014). Internet access as citizen's right? Citizenship in the digital age. *Citizenship Studies*, 19(3-4), 450-464. Recuperado de: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13621025.2014.970441?scroll=top&needAccess=true>
- Pawlowski, J.M., Hoel, T. (2012): Towards a Global Policy for Open Educational Resources: The Paris OER Declaration and its Implications, White Paper, Version 0.2, Jyväskylä, Finland, 2012. Recuperado de: https://webarchive.unesco.org/20151107125115/http://monet.informatik.rwth-aachen.de/gio_o/OpenScout_d6f1252-bfa6-11e1-a668-e13baff9bd23.pdf
- Pedersen, A. Y., Nørgaard, R. T., & Köppe, C. (2018). Patterns of Inclusion: Fostering Digital Citizenship through Hybrid Education. *Educational Technology & Society*, 21(1), 225–236. Recuperado de: https://www.jstor.org/stable/26273882?seq=1#metadata.info_tab_contents
- Pemberton, R., & Nix, M. (2012). Practices of Critical Thinking, Criticality, and Learner Autonomy. *Special Issue of Learning*, 19(2), 79-95.
- Phil, B. (2012). Autonomy in language teaching and learning. *Language Teaching*, 40(1), 21-40.
- Searson, M., Hancock, M., Soheil, N., & Shepherd, G. (2015). Digital citizenship within global contexts. *Education and Information Technologies*, 20(4), 729-741. Recuperado de: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-015-9426-0>
- Shangarffam, N., & Mamipour, M. (2011). The Impact of Teaching Critical Thinking on Intermediate EFL Learners' Writing Skill. *American Journal of Scientific Research*, 40, 119-125.

Silva, Sofia Marques da (2018). O que pode uma comunidade criativa para a inclusão digital, Revista TER ISAVE, 33, abril-junho, 34-35. Recuperado de:
<https://www.isave.pt/isavenovo/images/revistas/isave-33.pdf>

Simmonds, A. (2019). Equity lens toolkit. Recuperado de:
<https://nsbs.org/wp-content/uploads/2019/12/Equity-Lens-Toolkit.pdf>

Soriani, A. (2018). From Media Education to Digital Citizenship. Origins, perspectives and policy implementations in the school systems across Europe. *Ricerche di Pedagogia e Didattica – Journal of Theories and Research in Education*, 13(3), 85-122. DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/8557>

The Norwegian National Research Ethics Committees. Ethical guidelines for internet research. Norway: National Committee for Research Ethics in the Social Sciences and the Humanities, 2019. 2ed.

Tulodziecki, G., & Grafe, S. (2012). Approaches to Learning with Media and Media Literacy Education – Trends and Current Situation in Germany. *Journal of Media Literacy Education*, 4(1). Recuperado de:
<https://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol4/iss1/5>

Tutkun, T. & Kincal, R. (2019). The Relationship between the Teacher Candidates' Level of Media Literacy and Participation Levels to Protest and Social Change. *International Education Studies Archives*, 12 (4). Recuperado de: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/0/38921>

UNESCO (2018). Digital inclusion for low-skilled and low-literate people: a landscape review. Recuperado de:
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261791>

Van Dijk, J. (2005). *The deepening divide: Inequality in the Information Society*. London: Sage.

Warschauer, M. (2004). Of digital divides and social multipliers: Combining language and technology for human development. *Information and communication technologies in the teaching and learning of foreign languages: State of the art, needs and perspectives* (pp. 46-52). Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.

Zimmerle, J. C. & Wall, A. S. (2019). What's in a Policy? Evaluating the Privacy Policies of Children's Apps and Websites. *Computers in the Schools*, v. 36(1), 38-47. Recuperado de:
<https://doi.org/10.1080/07380569.2019.1565628>

20/20 Trust, Digital Inclusion definition, available online:
<<https://digitalinclusion.nz/about/digital-inclusion-definition/>> referring to the definition of Digital Inclusion originally from Washington State University

Contatos

Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto (Coord.)

R. Alfredo Allen, 4200-135 Porto, Portugal info.mindthegaps@gmail.com

Sobre o projeto

<http://digitaliteracy.eu/mindthegaps/> →

YOUTH

DIGITAL

CITIZENSHIP EDUCATION



MINDtheGaps
MEDIA LITERACY TOWARDS YOUTH SOCIAL INCLUSION