

GUIA PARA ESTUDANTES **ENDING**

ICT & Early School Leaving. Developing a New Methodology to Empower Children in Digital Wellbeing and Critical Thinking

COORDENAÇÃO TÉCNICA:

Fundación MAPFRE

Alicia Rodríguez Díaz / Javier Bravo García

Policía Nacional: Unidad Central de Participación Ciudadana

Stiftung Digitale Chancen: Sandra Liebender

PantallasAmigas: Jorge Flores / Gemma Martínez

CEI-ISCAP Universidade Politécnica de Porto: Clara Sarmento / Luciana Oliveira

COORDENAÇÃO EDITORIAL:

Sandra Liebender

Edição: Míriam López

Projeto e layout: Cyan, Proyectos Editoriales, S.A.

Fotografias: shutterstock.com

Policía Nacional

Stiftung Digitale Chancen

PantallasAmigas

CEI-ISCAP Universidade Politécnica de Porto 2022

Fundación MAPFRE

Paseo de Recoletos, 23. 28004 Madrid (España)

www.endingproject.eu

Guide for students. Ending.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

CONTEÚDO

1. O projeto	5
2. Tornar-se um “rolending”	7
3. Como utilizar este guia	11
4. Como organizar um workshop	13
Preparação	14
Lecionação.	15
Acompanhamento	16
5. Abuso das TIC. Saúde e bem-estar	17
Introdução	17
Workshop	21
6. Cyberbullying e segurança	25
Introdução	25
Workshop	28
7. Uso inadequado das Tecnologias da Comunicação e Informação (TIC)	33
Introdução	33
Workshop	38
8. Desinformação e pensamento crítico	43
Introdução	43
Workshop	46

9. Conteúdos sobre os direitos das crianças no ambiente digital.	51
Introdução	51
Workshop	53

1. O PROJETO

O abandono escolar precoce é, desde há anos, um dos problemas mais graves com que se confronta o sistema educativo nos diferentes países da União Europeia. Entre os fatores que têm atualmente maior impacto nas taxas de abandono escolar encontram-se os relacionados com a utilização abusiva das novas tecnologias e os riscos associados à exposição a um ambiente digital a que os jovens, como tu, estão expostos desde uma idade cada vez mais precoce.

A missão do projeto ENDING é conhecer e ultrapassar os riscos das tecnologias da informação e comunicação com a ajuda da tua participação ativa, uma vez que terminar o ensino secundário e saber comportar-se corretamente num mundo digital é fundamental para o seu futuro. Mas quem está por detrás do ENDING? Somos cinco organizações de três estados membros da UE: Fundación MAPFRE, Policía Nacional e Pantallas Amigas de Espanha, CEI, ISCAP-P.PORTO de Portugal e Stiftung Digitale Chancen da Alemanha.

Os dispositivos digitais e a sua utilização fazem parte da nossa vida, facilitando as nossas rotinas diárias e as relações interpessoais. No entanto, isso não significa que seja feito de forma segura e responsável,

ENDING

nem que se conheçam as consequências de uma utilização nociva para os jovens (como tu e os teus amigos); de facto, se pararmos para pensar, provavelmente conheces pessoas da tua turma ou à tua volta que passam tempo na Internet (redes sociais, videojogos...) quando deviam estar a estudar, a dormir ou a fazer outras atividades de lazer não digitais. E certamente algumas delas não veem esta situação como um problema, pois não? Bem, sejamos muito claros: é um problema. Se este comportamento se mantiver, essa pessoa pode sofrer uma diminuição do desempenho académico e ser um fator de risco para um desenvolvimento saudável. Nestas situações, o mais importante é estar informado,

Por isso, através do Projeto ENDING e com a ajuda de professores, famílias e alunos empenhados e sensibilizados para esta problemática, criámos este Guia para ti. O Guia para Estudantes ENDING pretende responder ao teu interesse e ao teu desejo de aprender mais sobre a utilização das tecnologias da informação e comunicação e sobre como apoiar os teus colegas. Consegues imaginar este tipo de conteúdo a tornar-se viral? Inscreve-te! Torna-te um “rolending”. A partir daí, terás um papel importante na tua escola. Sabe mais sobre isto e como utilizar o guia abaixo.

2. TORNAR-SE UM “ROLENDING”

Como acabámos de mencionar, graças ao trabalho que irás realizar com este guia, o teu papel na implementação do ENDING na tua escola será crucial. É por isso que vos chamámos “rolending”, um jogo de palavras que se refere aos alunos que vão desempenhar um papel proeminente no ENDING, atuando como um modelo a seguir.

O que é que isto significa?

O Cambridge Dictionary define ‘role model’ como “a person who someone admires and whose behavior they try to copy” (uma pessoa que alguém admira e cujo comportamento tenta copiar). (Fonte:  <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/role-model>).

A partir desta definição, ser um modelo a seguir (ou um “rolending”) na escola acarreta uma grande responsabilidade. Deves ter isto em mente quando interages com os teus colegas, professores ou outras pessoas. Para dar um exemplo: as seguintes competências são frequentemente atribuídas a pessoas que atuam como modelos:

ENDING

- Ter empatia ou ser uma pessoa empática
- Ter uma mente aberta
- Ser crítico
- Ser curioso, interessado e ter preocupações positivas.
- Estar disposto a assumir responsabilidades
- Ser capaz de falar em público



As principais tarefas que terás de seguir para desenvolver uma boa comunicação são

- Prestar atenção às perguntas dos alunos mais novos e/ou da tua própria equipa.
- Ser capaz de partilhar as tuas experiências e dar conselhos.
- Aprender a conhecer-te melhor.
- Ser capaz de pedir ajuda e apoio a um adulto de confiança.
- Ser capaz de trabalhar em equipa.



O que achas até agora, sentes-te capaz? Vê se estás pronto para enfrentar este desafio.

- Sabes trabalhar em equipa?
- Estás pronto para promover uma utilização responsável e saudável dos meios digitais na tua escola?
- Tens curiosidade em saber como realizar um workshop?
- Estás pronto para aprender mais?
- Estás pronto para te tornares um modelo a seguir na tua escola?
- Sentes que podes ser um influenciador?

ENDING



Marcaste pelo menos
um quadradinho?

Muito bem! Vais
tornar-te num
“Rolending”



3. COMO UTILIZAR ESTE GUIA

Nos capítulos seguintes deste guia, ficarás a conhecer cinco temas diferentes, os chamados “módulos”. Isto ajudar-te-á a promover uma utilização responsável e saudável das tecnologias da informação e comunicação na tua escola. Assim, ficarás a saber mais sobre “Abuso das TIC. Saúde e bem-estar”, “Cyberbullying e segurança”, “Utilização inadequada das TIC”, “Desinformação e pensamento crítico” e “Direitos das crianças no ambiente digital”.

Todos os módulos têm a mesma estrutura:

1. Uma breve parte introdutória com informações básicas.
2. Uma proposta estruturada para um workshop, que contém sugestões de materiais que podes utilizar.
3. Fontes para pesquisa adicional e ligações para o material em anexo.

Alunos de escolas espanholas e portuguesas, formados para este trabalho durante os anos letivos de 2021 e 2022, criaram os materiais, que foram posteriormente revistos por peritos do projeto EN-DING.

ENDING

Convidamos-te a utilizar estes materiais, que encontrarás nos links para o site do Projeto ENDING, como sugestões para trabalhar o conteúdo de cada um dos módulos. Tentámos organizar estes materiais de forma equilibrada, incluindo os aspetos mais importantes de que necessitarás para preparar e realizar um workshop, mas sem te sobrecarregar com demasiada informação. Sente-te à vontade para continuar a pesquisar e a aprofundar os diferentes tópicos. Haverá certamente muito mais para explorar e aprender.

Os grupos de “rolending” das escolas de Espanha e de Portugal prepararam uma apresentação em PowerPoint para cada módulo, bem como diferentes materiais. És livre de os utilizar ou de criar os teus próprios materiais, inspirando-te neles.

Para utilizar os materiais preparados, vai ao sítio Web do projeto  [www.endingproject.eu] e descarrega-os.

4. COMO ORGANIZAR UM WORKSHOP

Há vários aspetos a ter em conta quando se organiza um workshop. Em primeiro lugar: quanto mais praticares, melhor será a oficina. Não tenhas medo, experimenta! Nós ajudamos-te nos teus primeiros passos. Além disso, uma dica geral: não tens de fazer as coisas sozinho. Pede apoio a outros estudantes, professores, assistentes sociais ou psicólogos da tua escola.

Um recurso útil para gerir bem um seminário é estruturá-lo corretamente. Aqui está um exemplo de como criar uma estrutura para organizar a oficina.

Estes seminários são compostos por três fases:

- Preparação: definir os objetivos de aprendizagem, os tópicos e as questões e os materiais a utilizar.
- Apresentação: como se deve apresentar, qual a estrutura do workshop, etc.
- Acompanhamento: avaliação, lições para a oficina seguinte.

ENDING

Preparação

A informação mais importante para a preparação de um seminário é saber a quem se destina o seminário, quais são os objetivos da missão ou da aprendizagem e como os podes alcançar. Utiliza a lista de controlo do  **Anexo 4.1** para te preparares.

Para quem?

No teu caso, o grupo de aprendizagem são os alunos mais jovens da tua escola. Tens a tarefa de os ensinar a utilizar os media digitais de forma responsável. A temática específica pode ser escolhida entre os módulos deste guia. A informação variável será o tempo que têm disponível para a oficina: pode ser uma aula, uma aula dupla ou talvez mais tempo. Quando as condições estiverem claras, poderás continuar com o planeamento.

Para quê?

No passo seguinte, tens de decidir qual será o objetivo do workshop. Uma boa dica é coordenar isso com outros alunos-modelo e com o teu professor. Nos módulos deste guia, encontrarás objetivos de aprendizagem que podes alcançar se realizares o workshop da forma sugerida. Podes utilizá-los, especialmente se estiveres a realizar um seminário pela primeira vez. Como?

Depois de definir o objetivo de aprendizagem, analisa o teu grupo de aprendizagem (turmas ou grupos escolares) e começa a pensar em métodos apropriados (por exemplo, trabalhar em grupos ou individualmente, realizar um debate na turma, realizar a oficina como um jogo,...) e materiais (por exemplo, utilizar vídeos, apresentações, fichas de trabalho,...). É aconselhável acrescentar vídeos, diagramas,

imagens e casos reais para tornar o tema mais interessante. A apresentação em PowerPoint ajudar-te-á a estruturar o teu workshop. Os módulos deste guia ajudar-te-ão a fazê-lo e dar-te-ão exemplos.

Se já tiveres decidido os métodos e materiais, podes começar a criá-los e a desenvolvê-los, por exemplo, criando uma apresentação em PowerPoint ou concebendo uma ficha de trabalho. Uma boa dica é fazer alguma pesquisa como primeiro passo, porque na Internet encontrarás muito material interessante que outras pessoas já fizeram e que podes utilizar, respeitando sempre os direitos de propriedade e de reprodução. Por isso, tem cuidado com isto. Nem todas as imagens, vídeos ou apresentações que encontras na Internet são gratuitos. Outras exigem a necessidade de mencionar o seu autor para poderem ser utilizadas. Por isso, tenta procurar esta informação através dos chamados “recursos educativos abertos”.

Se preparares uma apresentação, segue os passos do  **Anexo 4.3.**

Lecionação

No dia do workshop, deves trazer contigo todo o material necessário. Se estiveres a utilizar conteúdos digitais (apresentações, vídeos, etc.), é aconselhável fazeres uma cópia de segurança do original. Chega à sala um pouco antes do início do workshop (30 minutos antes é uma boa altura). Este é o teu tempo de preparação: verifica a técnica, pendura os cartazes, distribui as fichas de trabalho, etc.

Durante o workshop, podes utilizar uma apresentação. Isto ajuda a estruturar claramente o seminário e torna mais fácil para os alunos seguirem-no. Pode ser útil preparar algumas notas e ter um cronograma ao lado de um relógio na mesa. Se tiveres dúvidas sobre as

ENDING

horas, designa um aluno como cronometrista. Ver  **Anexo 4.4** para mais dicas para esta fase.

É normal estares nervoso, mas não te preocupes. De certeza que tens tudo bem preparado. Por vezes, é útil não estares sozinho, mas ter o apoio de outro “rolending”. Além disso, não te esqueças de que não és um professor. És um estudante e tens o direito de cometer erros e aprender com eles.

No final do workshop, dá aos teus alunos a possibilidade de te darem o seu feedback. Para isso, podes utilizar diferentes perguntas e métodos. Não tenhas medo da parte do feedback. No  **Anexo 4.5** damos-te alguns exemplos de como pedir feedback que te irão ajudar a melhorar.

Acompanhamento

Observa, em conjunto com o teu professor ou com outros alunos, os comentários dos teus colegas. Reflete sobre o teu próprio desempenho. Poderá ser útil responder às seguintes perguntas:

- Até que ponto estás satisfeito com o teu desempenho?
- O que manerias para o próximo workshop?
- O que é que omitirias no próximo workshop?
- O que é que gostarias de experimentar no próximo seminário?

Utiliza a tua experiência e feedback para melhorar o material do workshop e prepará-lo para o próximo workshop.

5. ABUSO DAS TIC. SAÚDE E BEM-ESTAR

Criado com o apoio da turma 2º B ESO. Do Colegio Santa María La Nueva y San José Artesano de Burgos.

Introdução

Tens consciência de como a tecnologia pode afetar o teu bem-estar físico e mental? A utilização prolongada ou inadequada das tecnologias da informação e da comunicação (TIC) pode levar a vários riscos para a saúde, como lesões por esforço repetitivo, fadiga ocular digital, surdez prematura, obesidade e síndrome da mão fria. Para além destes perigos físicos, a má utilização das TIC pode também ter consequências negativas, como o cyberbullying, a dependência e as perturbações do sono. No entanto, nem tudo são más notícias. Se conheceres os potenciais riscos e tomares medidas para utilizar a tecnologia de uma forma saudável, poderás controlá-la e manter um equilíbrio positivo entre os benefícios e os inconvenientes das TIC.



Vamos explorar juntos este importante tópico e aprender a tirar o máximo partido da tecnologia, protegendo simultaneamente a nossa saúde e bem-estar.

ENDING

Embora a utilização das TIC ofereça muitos benefícios, não devemos esquecer que estes podem ser acompanhados de riscos para a saúde, dos quais devemos estar conscientes para os prevenir. No contexto da utilização das novas tecnologias, saúde significa saúde física e mental.

Eis alguns exemplos de sintomas que surgem como resultado de uma utilização não saudável das TIC:



Polegar do jogador

Causada por movimentos repetidos do polegar que provocam inflamação e dor nos tendões que o ligam.



Tendinite do músculo flexor dos dedos ou dedo em gatilho

O dedo fica preso no seu movimento de flexão devido a uma inflamação crónica dos tendões.



Cotovelo de tenista

Inflamação dolorosa do tendão do lado exterior do cotovelo causada pela utilização incorreta do rato, não apoiando os pulsos na mesa e mantendo os braços afastados do corpo, ou pela utilização de uma consola e de comandos de jogos que simulam movimentos desportivos.



Dores no pescoço

As dores no pescoço são muitas vezes causadas por posturas incómodas, com a utilização de uma postura que leva o pescoço para a frente sobre os ombros ou com a flexão anterior do pescoço para utilizar um telemóvel, um tablet ou um computador portátil ao nível das pernas, etc.

**Síndrome da vibração fantasma**

Trata-se de uma perturbação sensorial em que se tem a sensação de que o aparelho está a vibrar quando não está. É frequentemente sentida por pessoas que utilizam continuamente o telemóvel em modo de vibração (Tusq et al.,2011).

**Incontinência urinária e fecal**

Esta perturbação deve-se à inibição prolongada do reflexo de urinar ou defecar para evitar a desconexão do videojogo.

**Síndrome da visão do computador (CDVS)**

Trata-se do aparecimento de problemas visuais que aumentam com o tempo de exposição a ecrãs digitais, por exemplo, comichão, picadas, sensação de areia e secura do olho, acompanhados de visão desfocada, ou mesmo dupla, devido à fadiga de focagem, fotofobia, tonturas e dores de cabeça, especialmente na zona orbital ou parietal da cabeça.

**Surdez prematura**

Causada pela utilização de auscultadores e auriculares que mantêm um nível sonoro excessivo e constante com picos frequentes de intensidade sonora.

**Obesidade**

Devido a duas causas fundamentais: a falta de atividade física, substituindo o tempo gasto em atividades desportivas por atividades sedentárias em frente ao ecrã e, em segundo lugar, a tendência para comer mais, e alimentos de pior qualidade, em frente aos ecrãs enquanto se joga. Os alimentos consumidos tendem a ser fast food, industriais, altamente processados e densos em calorias, muitas vezes acompanhados de refrigerantes açucarados ou alcoólicos (Kenney e Gortmaker, 2017).

ENDING



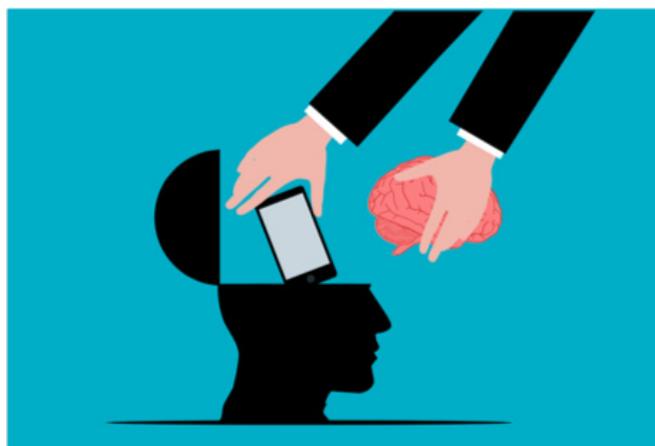
Síndrome das mãos frias

Devido à compressão do pulso na borda de uma mesa ou outra superfície.

Embora a utilização das TIC seja diversificada, podem distinguir-se três grandes categorias, de acordo com o tipo de relação que cada pessoa estabelece com elas. Esta divisão ajuda-te a distinguir entre uma utilização adequada e uma utilização inadequada, bem como as suas possíveis consequências negativas.

Estas categorias são:

- **Uso:** quando é apenas uma atividade entre outras, de modo que, se for interrompida, não causa desconforto à pessoa, nem afeta o desenvolvimento normal da sua vida.
- **Abuso:** o abuso ou uso inadequado pode ser entendido como uma forma prejudicial de se relacionar com as tecnologias, seja pela quantidade de tempo, frequência ou tipo de uso, que pode ter consequências negativas para o utilizador e o seu ambiente.
- **Dependência:** quando esta atividade é prioritária em relação a outras e/ou afeta outras áreas da vida da pessoa. O facto de não estar ligado gera um elevado grau de desconforto.



O uso indevido das TIC pode causar alterações no comportamento, no humor e na relação com o mundo exterior, especialmente se se tornar um vício; causar agressão, isolamento social e familiar; diminuir o desempenho académico; adiar atividades biológicas necessárias; encorajar comportamentos criminosos ou antissociais; levar ao jogo patológico ou ao abuso de substâncias; e produzir desinformação, manipulação, assédio ou perda de privacidade (Buiza, 2018).

Estas são as razões pelas quais é importante falar sobre estas questões e sensibilizar os jovens e os seus pares.

Workshop

Objetivo de aprendizagem

Fornecer informações relevantes sobre a utilização, o abuso e a dependência das TIC para que os teus pares saibam:

- Como atuar se reconhecerem sintomas pouco saudáveis e o que fazer em relação a eles.
- Como podem ajudar se alguém estiver a ter problemas de saúde.
- A quem podem perguntar se precisarem de ajuda.

O seminário aborda os potenciais danos que podem ser causados aos teus pares pela utilização abusiva das TIC. Com um vídeo envolvente e alguns questionários interessantes, os alunos serão inspirados a refletir sobre a sua própria utilização das TIC. No final do workshop, serão capazes de avaliar se usam, abusam ou fazem mau uso das TIC.

ENDING

Materiais



- Cronograma
- Apresentação em PowerPoint
- Computador portátil ou PC
- Projetor ou ecrã
- Perguntas de controlo
- Questionário
- Nota adesiva para cada aluno
- Método de feedback

Cronograma



Boas -vindas

5 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Apresentação do responsável pelo seminário, visão geral do tema e do programa

Desenvolvimento

Os alunos estão sentados na sala de aula. Apresenta-te, diz o nome do tópico e apresenta o programa.

Materiais

Projetor ou ecrã, PC ou computador portátil, PPT ( **Anexo 5.1**) (slides 1 e 2)



Revisão inicial

5 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Faz a seguinte pergunta aos alunos para que se concentrem no tema.

Desenvolvimento

O apresentador do workshop faz várias perguntas, uma após a outra. Se os alunos concordarem, levantam-se das suas cadeiras. Se não, sentam-se. Olha em volta depois de cada pergunta e dá-lhes um segundo para se aperceberem da resposta.

1. Utilizo os meios digitais no meu tempo livre.
2. Utilizo os meios digitais durante mais de 1 hora por dia.
3. Os meus pais dizem que utilizo os meios digitais com demasiada frequência.
4. Por vezes tenho a sensação de olhos secos depois de olhar para um ecrã ou smartphone durante muito tempo.
5. Às vezes dói-me o pescoço.

Nota: Podes fazer diferentes perguntas relacionadas com o conteúdo, mas não mais do que cinco.

Materiais

Notas com as perguntas



Informações sobre a utilização abusiva das TIC

20 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Os alunos aprendem sobre os danos causados pela utilização da Internet e são sensibilizados para a forma de prevenir danos físicos e mentais.

Desenvolvimento

Ensina os alunos durante a apresentação do *PowerPoint*. Dá-lhes a oportunidade de colocarem questões no final.

Materiais

Ppt (slides 3 – 14)

ENDING



Prático: Questionário

20 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Questionário para consolidar os conhecimentos

Desenvolvimento

Explica aos alunos que o questionário não é um exame. É mais uma autoavaliação e deve ser utilizado para praticar a informação que estão a receber. O mais importante é que se divirtam e se desafiem um pouco uns aos outros. Faz a pergunta dando as diferentes opções de resposta e os alunos podem escrever a resposta correta numa folha de papel. No final, cada aluno entrega o seu papel de resposta ao seu parceiro e verificam os resultados em conjunto. Os alunos com mais respostas corretas ganham.

Nota: Se tiveres a possibilidade de utilizar a Internet, prepara um teste digital com a ajuda de diferentes ferramentas, por exemplo  <https://kahoot.com>,  <https://www.slido.com/>,  <https://quizlet.com>

Materiais

PPT (Diapositivo 15), Questionário ( **Anexo 5.2**)



Desenvolver o que aprendeu

5 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Aprender e mudar o hábito

Desenvolvimento

Cada aluno reflete sobre as suas principais aprendizagens de hoje e escreve um hábito relacionado com os dispositivos digitais que pretende alterar. A nota autocolante será colada num local da sala de aula onde os alunos a possam ver nas próximas semanas.

Materiais

Notas adesivas para cada aluno



Feedback / Comentários

10 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Obter feedback dos alunos sobre a sua avaliação do workshop

Desenvolvimento

Vê no  **Anexo 4.5** os métodos de avaliação e escolher um.

Materiais

PPT (slide 16) Procurem na descrição o método de avaliação e organizem o material.



Final

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Encerramento do workshop

Desenvolvimento

Agradece aos alunos pelo seu interesse e pelo seu bom trabalho e convida-os a utilizar os seus dispositivos digitais de forma crítica e responsável.

6. CYBERBULLYING E SEGURANÇA

Criado com o apoio do 9º B do Agrupamento de Escolas Eugénio de Andrade do Porto.

Introdução

Estás farto de te sentir assustado ou irritado por algo que acontece no teu telemóvel ou computador? Não és o único. A par de todas as possibilidades que a Internet nos oferece, existem algumas situações ou experiências que não são agradáveis e que, por vezes, nos afectam negativamente de forma duradoura, como o cyberbullying, o grooming ou o roubo de identidade. São problemas graves que afectam muitos jovens, mas existem estratégias para lidar com eles.



Este capítulo centra-se no *cyberbullying*. Como detetar os sinais e o que podes fazer para te proteger a ti e aos outros. Vamos lutar contra o *cyberbullying* e tornar a Internet um lugar mais seguro para todos.

ENDING

Para compreender o fenómeno do *ciberbullying*, temos de começar por defini-lo.



O *bullying* é o mau trato ou assédio repetido e contínuo, ao longo do tempo, por uma criança ou um grupo de crianças em relação a outra criança, com o objetivo de a prejudicar de forma claramente intencional.



O *ciberbullying* é definido como a intimidação através da utilização de computadores, smartphones, redes sociais ou jogos de vídeo através da Internet.

Para além das características que partilha com o *bullying* na escola, o *cyberbullying* tem características próprias que o tornam ainda mais perigoso.

- A principal diferença é que ocorre num espaço virtual onde não há contacto direto entre o assediador e a vítima.
- Anonimato: O cyberbully pode criar um perfil falso a partir do qual pode assediar.
- Extensão: a mesma mensagem pode ser enviada a diferentes pessoas com um simples clique. O público que recebe a mensagem é difícil de controlar. Além disso, o que é publicado é difícil de controlar e, mesmo que seja apagado, existe sempre o receio de que volte a aparecer na Internet.
- O dano emocional para a vítima é maior, porque o bullying não termina quando o agressor deixa a escola. Dura permanentemente 24 horas por dia, 365 dias por ano.



Como se pode ver, o cyberbullying é um problema real, que pode prejudicar os jovens e causar-lhes danos psicológicos a longo prazo. Por isso, temos de o levar a sério e lutar contra ele.

O que podemos fazer para evitar o cyberbullying ou para minimizar as hipóteses de cyberbullying?

- Remover das redes sociais as pessoas que podem estar a assediar-te.
- Definir corretamente as definições de segurança e privacidade. Pede ajuda aos teus pais ou professores.
- Não partilhes as tuas palavras-passe com ninguém.
- Nunca divulgues informações pessoais, localizações, fotografias ou outro material que possa fornecer informações pessoais aos agressores.
- Descobre onde podes denunciar a publicação de conteúdos nas redes sociais.
- Descobre onde se pode denunciar assediadores que violam determinadas regras num sítio Web.
- Informa-te sobre as regras de netiqueta e age sempre de forma respeitosa e educada.
- Nunca aceites amizades de pessoas que não conheces na vida real e tem muito cuidado com quem interages nos jogos online.

O que podes fazer se surgir uma situação de cyberbullying?

- Se receberes mensagens de um cyberbully, não respondas. Se necessário, faz uma denúncia.
- Altera as palavras-passe dos teus perfis nas redes sociais.
- Podes bloquear o agressor.
- Contacta um adulto de confiança.

ENDING

Workshop

Objetivos de aprendizagem

O workshop aborda aspectos específicos do cyberbullying. Os alunos aprendem:

- Como reconhecê-lo
- Como prevenir o cyberbullying
- O que os alunos podem fazer se alguém for afetado pelo cyberbullying

O principal objetivo será o desenvolvimento de uma estratégia adequada para a sala de aula.

Material



- Cronograma
- Apresentação em PowerPoint
- Tablet ou computador
- Projetor ou ecrã
- Altifalantes
- Vídeo sobre cyberbullying
- Papel impresso com separadores ou dispositivo digital com aplicação de banda desenhada
- Metodologia dos resultados

Cronograma



Boas-vindas

5 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Apresentação do responsável pelo workshop, apresentação do tema e do programa

Desenvolvimento

Os alunos estão sentados na sala de aula. Apresenta-te, indica o tema e apresenta a ordem de trabalhos.

Materiais

Projetor ou ecrã, PC ou computador portátil, PPT ( **Anexo 6.1**) (Slides 1 e 2)



Revisão

10 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Focalizar os alunos no tema, criando um acesso emocional

Desenvolvimento

Escolhe um vídeo e mostra-o à turma. Depois, pergunta aos alunos o que viram, se estão familiarizados com situações como as demonstradas no vídeo.

 https://www.youtube.com/watch?v=H_k_nxjWU0Y

Podes utilizar este vídeo em inglês:  <https://www.youtube.com/watch?v=dubA2vhlrg> (Para-o no minuto 05:06 para demonstrar a resolução do problema)

Ou também existem estas opções em espanhol:

 <https://youtu.be/3Li5cRDhvy4><https://youtu.be/1GV8K6CscBU>

 https://youtu.be/SEC_dOWFN5M

Materiais

Videolink o vídeo descarregado, projecto, PC o portátil, altavoz



Conhecimentos prévios: - O que é o *cyberbullying*?

15 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Os alunos aprendem a definir o *cyberbullying*, como funciona e o que faz às pessoas.

Desenvolvimento

Ensina os alunos sobre o fenómeno do *cyberbullying* ao longo da apresentação do PowerPoint.

Nota: Não lhes des soluções para prevenir ou intervir no *cyberbullying*.

Materiais

PPT (Slide 3-7)

ENDING



Prática I: Prevenir o *cyberbullying*

90 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Brainstorming sobre a forma de prevenir e intervir no *cyberbullying*

Desenvolvimento

Divide a turma em pequenos grupos de 3-4 elementos. Para formar os grupos, consulte o  **Anexo 6.2** para ver os diferentes métodos. (5 minutos)

Os grupos escrevem ideias sobre como podem prevenir ou intervir no *cyberbullying* ou o que podem fazer em caso de *cyberbullying*. (10 minutos)

Utiliza os slides 8 e 9 da apresentação para comparar com as ideias dos alunos (10 minutos).

Os grupos escolhem uma forma criativa de apresentar as suas ideias. Podem optar por criar uma pequena dramatização como no  **Anexo 6.3** ou, se tiverem dispositivos digitais, criar uma banda desenhada digital utilizando a ferramenta  <https://www.storyboardthat.com>.

Os grupos apresentam então os seus resultados à turma e recebem uma salva de palmas.

Materiais

Role-Play: esquemas de diálogo impressos ( **Anexo 6.4**) ou material para os alunos criarem os seus próprios esquemas de diálogo (esboço). Banda desenhada digital: dispositivo digital e Internet para a banda desenhada digital.



Prática II: Prevenir o *cyberbullying*

20 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Estratégias para prevenir e intervir no *cyberbullying*

Desenvolvimento

Chegar a um acordo na turma sobre a forma como toda a turma se pode opor ao *cyberbullying*. Criar um cartaz com as afirmações-chave. O slide 10 do PPT pode ajudar-vos.

Nota: nem todas as ideias mencionadas pelos alunos podem constar na apresentação. Se a ideia for boa, também é válida. Mantem a mente aberta. Se não tiveres a certeza se uma ideia está correcta, pergunta a um professor.

Materiais

Papel A2 ou A1

Nota: podes juntar 2 papéis A3 para obter um formato maior.



Conhecimentos prévios: Outros riscos

15 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Os alunos estão conscientes de outros riscos que podem enfrentar no mundo digital.

Desenvolvimento

Ensina aos alunos, ao longo da apresentação PowerPoint, o que é o aliciamento e a falsificação de identidade.

Nota: Estes dois riscos também podem ocorrer no contexto do cyberbullying.

Materiais

PPT (slide 11-12)



Avaliações

10 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Obter feedback dos alunos sobre a sua avaliação do workshop.

Desenvolvimento

Ver no  **Anexo 4.5** os métodos de feedback e escolher um.

Materiais

PPT (slide 14) Procura na descrição o método de feedback e organiza o material.



Final

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Encerramento do workshop

Desenvolvimento

Agradece aos alunos pelo seu interesse e pelo seu bom trabalho e convida-os a utilizar os seus dispositivos digitais de forma crítica e responsável.



7. USO INADEQUADO DAS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO (TIC)

Criado com o apoio da turma 2º A ESO do Colegio Aquila, Parla. Madrid

Introdução

As tecnologias da informação e da comunicação (TIC) tornaram-se parte integrante da nossa vida quotidiana. Desde os smartphones e os computadores portáteis até às redes sociais e à Internet, estas ferramentas tornaram mais fácil do que nunca a ligação com os outros e o acesso à informação. Apesar das suas muitas vantagens, as TIC acarretam potenciais perigos, como a ciberperseguição (ver capítulo anterior), o assédio online e a disseminação de desinformação (ver capítulo seguinte). À medida que envelhecemos, é importante estarmos conscientes destes problemas e aprendermos a utilizar as TIC de forma responsável. A má utilização das TIC pode ter consequências graves, não só para nós mas também para os outros.



Neste capítulo, vamos explorar as diferentes formas de utilização indevida das TIC e aprender a protegemo-nos a nós próprios e aos outros.

ENDING

Se utilizas as TIC, há regras básicas que deves seguir para não te meteres em sarilhos e te divertires:

- Não deves ter medo de utilizar a Internet, mas deves ter cuidado ao utilizá-la.
- Se falares com outras pessoas na Internet, verbalmente ou por escrito, sê sempre educado e imagina como a outra pessoa com quem estás a falar reagiria se estivesses a falar com ela pessoalmente.
- A Internet oferece muitas possibilidades, mas nem tudo é permitido. Por exemplo, as fotografias e os vídeos que encontras na Internet têm um proprietário e não podes utilizá-los de forma alguma, mesmo que seja tecnicamente possível. A aplicação da lei também é possível na Internet. Para mais informações, ver  **Anexo 4.2.**
- Pensa duas vezes antes de publicar uma mensagem de assédio ou uma fotografia de acusação, especialmente se estiveres zangado com um colega de turma ou melhor amigo. Uma vez publicada, é difícil apagar uma mensagem, por vezes impossível, e podes prejudicar seriamente a vida de alguém com uma ação tão precipitada e impulsiva.
- Não apoies discursos de ódio. Os discursos de ódio propagam o ódio racial, o sexismo, a xenofobia, o antissemitismo ou outras formas de ódio. Baseia-se na intolerância, no nacionalismo agressivo e no etnocentrismo, na discriminação e na hostilidade contra as



minorias, os imigrantes e as pessoas de origem imigrante. O discurso de ódio na Internet é um problema grave devido à rapidez com que se pode amplificar e multiplicar. Mais importante ainda, porém, é o facto de prejudicar efetivamente as pessoas em causa.

- Não publiques informações pessoais excessivas nas redes sociais. Isto leva a uma perda imediata de privacidade e torna-te vulnerável.

Vejam os alguns exemplos de problemas de segurança decorrentes da má utilização da Internet:



Os vírus informáticos são pequenos programas que se ligam a ficheiros e destroem o seu dispositivo digital. Podem infe-

tar o teu dispositivo digital se receberes e-mails ou mensagens que incluam ligações Web ou anexos. Se receberes este tipo de mensagens, especialmente de remetentes desconhecidos, tem sempre cuidado, podem conter vírus. Por conseguinte, não as abras se não conheceres e não confiares no remetente. Além disso, não instales software de origem duvidosa. Para evitar a transmissão de vírus, existem programas de verificação de vírus. Estes devem ser sempre instalados na sua versão mais recente para evitar possíveis danos. Além disso, utiliza o bloqueador de pop-ups e as definições de privacidade do teu browser e limpa regularmente a cache da Internet e o histórico do browser para te protegeres. Ativa o controlo da conta de utilizador. Pergunta aos teus professores ou familiares sobre este assunto. No entanto, não há garantias de segurança neste domínio.



O cyberbullying pode ser definido como a intimidação através da utilização de computadores, smartphones, redes sociais ou jogos de vídeo. Para mais informações sobre o seu funcionamento, a seriedade com que deve ser encarado e o que podemos fazer para o evitar, consulta o capítulo 6.

ENDING



O aliciamento (*grooming*) descreve o início do contacto sexual com menores na Internet. A palavra “to groom” refere-se metaforicamente à abordagem subtil dos criminosos às crianças e aos jovens. O aliciamento caracteriza-se por determinadas estratégias dos agressores que são frequentemente semelhantes. Todas elas se baseiam na exploração da inexperiência, da confiança e da falta de consciência dos riscos. Os criminosos tentam frequentemente estabelecer uma relação de confiança ou de dependência para te manipular e controlar. Por isso, está sempre atento se alguma das seguintes situações te acontecer a ti ou aos teus amigos:

- És convidado a sair por adultos online ou por pessoas que não conheces na vida real.
- Recebes uma promessa de algo por parte de pessoas mais velhas ou desconhecidas, em troca do envio de fotografias ou vídeos teus.
- Se te for pedido conteúdo íntimo, por exemplo, que te dispas em frente à câmara do teu telemóvel ou computador.
- Se receberes, sem querer, imagens de nudez. O facto de receber imagens íntimas não te obriga a enviá-las.
- O grooming pode ocorrer em qualquer lugar da Internet onde haja oportunidades de contacto virtual entre diferentes utilizadores. Os infractores utilizam mais frequentemente as redes conhecidas por serem utilizadas por crianças e jovens, como o YouTube, o Twitch, o TikTok, o Instagram e o Facebook. Também os jogos online e as plataformas de jogos, como o Fortnite ou o Steam, podem ser utilizados para o mesmo fim. Para contornar as precauções de segurança destas plataformas, os atacantes tentam frequentemente mudar para canais de comunicação mais privados após o contacto inicial.

Se isto te acontecer a ti ou a um amigo, é sempre importante falar com um adulto de confiança.



Cat-Fish significa fazer-se passar por outra pessoa. O Cat-fishing pode ser encontrado em todas as plataformas da Internet, onde não existem sistemas para confirmar a identidade de uma pessoa. Os utilizadores podem pensar que estão a conversar com alguém da sua idade, mas na realidade há alguém completamente diferente por detrás do ecrã.

O termo “catfish” é também utilizado na plataforma de vídeo TikTok, onde sobretudo mulheres jovens publicam como se transformam noutras pessoas através de maquilhagem e penteados.



O roubo de identidade é a utilização indevida de dados pessoais ou falsos de outra pessoa, com a intenção de causar danos. Para utilizar vários serviços da Internet, é necessário depositar dados pessoais: um endereço eletrónico, o teu número de telefone, o teu nome, etc. A isto chama-se uma identidade digital. O problema é que os criminosos podem usar identidades digitais falsas ou de outras pessoas para cometer fraudes, por exemplo:

- Invadem uma conta de rede social e pedem dinheiro às pessoas de contacto.
- Assumem a identidade de outra pessoa nas redes sociais para atormentar a pessoa real ou prejudicar a sua reputação: escrevem mensagens de amor e ódio ou publicam fotografias embaraçosas na Internet.

Os perfis não precisam de ser pirateados, também podem ser falsificados.

ENDING

Os criminosos obtêm dados pessoais através de falhas de segurança em dispositivos digitais (se precisares, lê novamente a secção “vírus”), através de acesso sem fios aberto, se utilizares palavras-passe fracas (por exemplo, palavras reais, a tua data de nascimento, etc.).

É importante protegeres-te:

- Utiliza palavras-passe fortes.
- Utiliza a autenticação de dois fatores.
- Mantem os dispositivos e sistemas atualizados.
- Utiliza WLAN e outros dispositivos com precaução.
- Sê cauteloso ao fornecer dados pessoais.

Workshop

Objetivos de aprendizagem

O workshop aborda aspectos específicos da utilização indevida das TIC, como surgem e como lidar com as dificuldades. O principal objetivo é desenvolver uma campanha com toda a turma para evitar a utilização indevida das TIC e para as utilizar de forma responsável.

Material



- Cronograma.
- Apresentação em Power Point.
- Computador portátil ou PC.
- Projetor ou ecrã.
- Declarações preparadas para a verificação.
- Para trabalhar com material digital 5 Computadores portáteis/Tablets ou para trabalhar offline: Folhas de papel em branco ou coloridas, canetas de cor, tesouras e cola.
- Exemplo de uma campanha.
- Exemplo de uma brochura.
- Método de feedback.

ENDING

Cronograma



Boas-vindas

5 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Apresentação do responsável pelo workshop, apresentação do tema e do programa

Desenvolvimento

Alunos sentados na aula. Apresenta-te, diz o nome do tópico e introduz a atividade a realizar.

Materiais

Projektor ou ecrã, PC ou computador portátil, PPT ( **Anexo 7.1**) (Slides 1 e 2)



Verificar: concordo ou discordo

5 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Focalizar os alunos no tema

Desenvolvimento

Indica uma afirmação/situação relativa ao comportamento na utilização da Internet ou a experiências de actividades online. Se os alunos conhecerem a situação, tiverem experiências com ela ou concordarem com ela, levantem a mão. Pede-lhes que olhem à sua volta para ver quem mais levanta a mão.

Exemplos de afirmações:

1. Sou anónimo na Internet. Ninguém sabe quem eu sou.
2. Tudo é possível na Internet, mas nem tudo é permitido.
3. Na Internet, algumas pessoas não são elas próprias.
4. Ninguém me pode proteger na Internet.

Nota: Podes encontrar diferentes afirmações, que pertencem ao tópico principal. No entanto, utiliza a 4ª afirmação como a última. Isto ajudá-te-á a ligar a parte do registo à parte seguinte da apresentação em PowerPoint. Podes utilizar palavras como "Existem possibilidades de te protegeres. Uma delas é aprender sobre a Internet, como funciona e a que é que devemos estar atentos. Este será o tema de hoje...".



Conhecimento prévio: Erros quando usamos as TIC

15 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Os alunos aprendem sobre o seu comportamento e sobre os problemas de segurança que a utilização incorrecta da Internet pode causar.

Desenvolvimento

Mostra aos colegas, com a ajuda da apresentação em PowerPoint, os diferentes exemplos de utilização incorrecta da Internet.

Materiais

PPT (Slide 3-10)



Prática: campanha de aulas "Proteje-te".

100 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Os alunos abordam de forma criativa a proteção contra a utilização indevida da Internet.

Em conjunto, a turma cria uma campanha sob o lema "protege-te". Através deste trabalho, os alunos assumem a responsabilidade pelos seus colegas de turma.

Desenvolvimento

Divide a turma em cinco grupos. Para formar os grupos, vejam no  **Anexo 6.2** os diferentes métodos.

Cada grupo deve escolher um tópico da apresentação sobre a utilização indevida das TIC (vírus, grooming, cyberbullying, cat-fishing, phishing) ou atribuir um tópico a cada grupo.

Os grupos têm três tarefas

1. Para o tema atribuído/escolhido, os grupos reflectem sobre a forma como se podem proteger. Escrevem uma ou duas afirmações fortes e incisivas.
2. Com esta declaração, criam um cartaz digital, por exemplo, com o PowerPoint ou  <https://www.canva.com>.
3. No final, o cartaz de cada grupo é apresentado e discutido com uma salva de palmas.

Nota: Os grupos devem utilizar características que conhecem da publicidade apelativa: letras grandes, imagens coloridas e emotivas, memes engraçados, símbolos, trocadilhos, emojis,

Podem mostrar exemplos, ver  **Anexo 7.2**.

Nota: Se não tiverem a possibilidade de trabalhar com dispositivos digitais, podem também criar cartazes ou folhetos offline, como no  **Anexo 7.3**.

Nota: Se a turma estiver orgulhosa da sua campanha e tiver tido em conta todas as questões relacionadas com os direitos de autor e os direitos pessoais, podem publicar a campanha, por exemplo, no sítio Web da escola. Se criaram cartazes em papel, podem fazer uma galeria na vossa escola.

Nota: esta parte é muito longa. É aconselhável dar aos alunos um pequeno intervalo (5-10 minutos) entre cada grupo.

Materiais

Computadores portáteis ou tablets para cada grupo com software de apresentação, ver  **Anexo 7.2** e  **Anexo 7.3**.

ENDING



Avaliação / Feedback

10 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Obter as impressões dos alunos sobre o seminário.

Desenvolvimento

Ver no  **Anexo 4.5** os métodos de avaliação e escolher um.

Materiais

PPT (slide 12) Procurem na descrição o método de avaliação e organizem o material.



Final

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Encerramento do workshop

Desenvolvimento

Agradece aos alunos pelo seu interesse e pelo seu bom trabalho e convida-os a utilizar os seus dispositivos digitais de forma crítica e responsável.

8. DESINFORMAÇÃO E PENSAMENTO CRÍTICO

Criado com o apoio do grupo de estudantes da Escola Secundária da Boa Nova. Leça da Palmeira. Matosinhos

Introdução

A desinformação é uma informação falsa ou enganosa que é deliberadamente difundida para induzir as pessoas em erro. Trata-se de um problema crescente no mundo atual, uma vez que a informação é abundante e está facilmente disponível. A Internet e as redes sociais facilitaram a disseminação de informações falsas e influenciaram as opiniões das pessoas. É por isso que é mais importante do que nunca desenvolver as tuas capacidades de pensamento crítico para que possas detetar a desinformação e tomar decisões informadas. Com o pensamento crítico, serás capaz de avaliar a credibilidade das fontes, identificar preconceitos e separar factos de ficção. Esta valiosa competência ajudar-te-á a navegar na paisagem digital e a compreender a informação que tem à tua disposição.

Por isso, se queres ser um consumidor confiante de informação e protegeres-te da desinformação, começa a aperfeiçoar as tuas capacidades de pensamento crítico.



ENDING

Para desenvolver estas competências, é importante saber várias coisas. Começemos pelas definições:

- A informação errada é uma informação falsa que não foi criada com a intenção de causar danos.
- Desinformação é a informação falsa que foi deliberadamente criada para causar danos a uma pessoa, a um grupo social, a uma organização ou a um país. O termo “fake news” é frequentemente utilizado para descrever a desinformação.

Existem diferentes formas de desinformação, que por vezes não são fáceis de identificar:

- Sátira e paródia.
- Títulos criados como manchetes para atrair visualizações (clickbait).
- Conteúdo genuíno, mas partilhado fora de contexto.
- Conteúdo de autoria falsa
- Conteúdo manipulado e fabricado.
- Teorias da conspiração

Algumas estratégias podem ajudar-te a distinguir entre informação incorrecta e informação verdadeira:

Verifica a fonte.

De onde vem a informação, de uma única pessoa ou de um website fiável?

Verifica os factos.

É uma opinião ou um facto? Existem fontes para os factos? Existem outras fontes que refutam o facto e como?

Verifica o aspeto.

Os títulos são escandalosos? A linguagem é muito emotiva? As imagens e o texto coincidem? Há muitos erros ortográficos e gramaticais?

Pergunte aos especialistas.

Se não tiveres a certeza se se trata de informação ou desinformação, pergunta a pessoas que te possam apoiar: os teus pais, professores e em websites especializados, por exemplo: <https://www.internetsegura.pt/lis/sobre-a-lis>

Mesmo que sigas todos estes conselhos, podes continuar a ser afetado por informações erradas. Por exemplo, alguns mecanismos psicológicos influenciam a forma como reconhecemos o nosso ambiente.

- O “enviesamento de confirmação” leva-te a sobrevalorizar a informação que se enquadra nas tuas próprias crenças (valores, ideologias, preconceitos) ou, em alternativa, aquela que não coincide ou é contrária. Por exemplo: estás convencido de que é bom deixar de comer carne, por isso vais ler sobretudo textos ou ver vídeos que reafirmam essa opinião.
- O “enviesamento de validação da interação social” leva-te a fazer o que os outros fazem, para ter um sentimento de pertença ao grupo. Se os teus amigos, por exemplo, participarem num desafio do TikTok, é provável que decidas participar também.
- O efeito de “superioridade visual” deve-se ao facto do nosso cérebro processar imagens mais rapidamente do que texto. Os conteúdos acompanhados de imagens são muito mais consumidos e partilhados do que os conteúdos sem imagens. No entanto, as imagens nem sempre dizem a verdade. Por isso, presta atenção ao conteúdo que partilhas.



ENDING

Workshop

Objetivos de aprendizagem

O workshop aborda aspectos específicos da desinformação e do pensamento crítico. Os alunos aprendem como surge e como lidar com as dificuldades:

- De onde vem a desinformação.
- Conhecer os diferentes tipos de desinformação.
- Como se comportar quando se tem conhecimento da desinformação.

O principal objetivo é desenvolver estratégias para identificar a desinformação.

Material



- Cronograma
- Apresentação em Power Point
- Computador portátil ou PC
- Projetor ou ecrã
- Dispositivos digitais e ligação à Internet para o trabalho de grupo dos alunos
- Teste ou caça-palavras em número de alunos
- Método de avaliação

Cronograma



Boas-vindas

5 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Apresentação do responsável pelo workshop, apresentação do tema e do programa

Desenvolvimento

Alunos sentados na sala de aula. Apresenta-te, indica o tema e apresenta o conteúdo do workshop.

Materiais

Projetor ou ecrã, PC ou computador portátil, PPT ( **Anexo 8.1**) (slides 1 e 2)



Validação: Falsidade ou realidade

5 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Focalizar os estudantes no tema

Desenvolvimento

Mostra dois exemplos de notícias online e pergunta aos estudantes se se trata de informação verdadeira ou de desinformação. Eles próprios encontrarão a solução mais tarde no workshop.

Nota: Podes criar ou encontrar os teus próprios exemplos que sejam mais actuais ou mais próximos dos estudantes.

Materiais

PPT (slide 3-4)



Conhecimentos prévios: Definição

15 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Os estudantes aprendem a distinguir entre desinformação e notícias falsas. Conhecem o significado de "clickbaiting".

Desenvolvimento

Ensina os alunos, com o apoio da apresentação em PowerPoint, sobre os diferentes exemplos de desinformação.

Nota: esta parte tem muita informação. Pode ser demasiado. Nesse caso, podes encurtá-la e omitir as partes "clickbaiting" e/ou "publicidade".

Materiais

PPT (Slide 5-14)

ENDING



Prática I: Combater a desinformação

60 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Os estudantes conhecem as estratégias para identificar a desinformação.

Desenvolvimento

Ensina aos alunos, com o apoio da apresentação em PowerPoint, as estratégias para identificar a desinformação (15 minutos).

De seguida, cria grupos de 3-4 alunos (métodos para criar grupos no  **Anexo 6.2**).

Cada grupo tem a tarefa de verificar o facto do início do workshop, tentando descobrir se é ou não uma notícia falsa. Distribui a lista de verificação de notícias falsas e deixa os grupos começarem a trabalhar. (20 minutos)

Pede aos grupos que apresentem as suas experiências. Após a apresentação, pergunta se outros grupos têm soluções ou experiências diferentes que gostariam de partilhar com a turma. (30 minutos)

Nota: Nem todos os grupos têm de apresentar a sua solução. Depois do primeiro grupo a ter apresentado, só é útil apresentarem aos outros grupos se estes tiverem utilizado métodos de teste diferentes ou se tiverem tido experiências diferentes.

Se tiverem tempo extra, podes propor a criação de um cartaz com os passos mais importantes para verificar a informação. Este cartaz pode ser adicionado às normas da turma, à netiqueta,...

Materiais

PPT (Slides 15-23). Exemplos de desinformação (por exemplo, do PPT, slides 3 e 4) Lista Digital de controlo de notícias falsas ( **Anexo 8.2**) Dispositivo com acesso à Internet para cada grupo



Prática II: Quiz ou caça-palavras

15 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Os estudantes praticam os seus conhecimentos

Desenvolvimento

Escolhe uma tarefa prática: o questionário ou o caça-palavras. Podes preparar ambos e, tendo em conta o tempo restante, escolher um.

Nota: Se tiveres a possibilidade de utilizar a Internet, prepara um questionário digital com a ajuda de diferentes ferramentas, por exemplo <https://kahoot.com>, <https://www.slido.com/>, <https://quizlet.com>

Nota: o caça-palavras é uma parte mais lúdica da oficina. Se não tiverem tempo suficiente, os alunos podem fazê-lo como trabalho de casa.

Materiais

Questionário:

PPT (diapositivos 24-25), questionário para cada aluno impresso a partir do  **Anexo 8.3** o Caça-palavras, PPT (diapositivo 26) do  **Anexo 8.4** impresso para cada aluno



Avaliação / Feedback

10 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Obter feedback dos alunos sobre o seminário.

Desenvolvimento

Ver no  **Anexo 4.5** os métodos de feedback e escolher um.

Materiais

PPT (slide 27) Procurar na descrição o método de avaliação e organizar o material.



Final

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Encerramento do workshop

Desenvolvimento

Agradece aos alunos pelo seu interesse e pelo seu bom trabalho e convida-os a utilizar os seus dispositivos digitais de forma crítica e responsável.



9. CONTEÚDOS SOBRE OS DIREITOS DAS CRIANÇAS NO AMBIENTE DIGITAL

Criado com o apoio da turma 2º A ESO do Colegio Aquila. Parla, Madrid.

Introdução

Sabias que existe uma lei internacional que garante os teus direitos? Pois bem, existe. É a Convenção sobre os Direitos da Criança (CDC), adotada em Nova Iorque em 1989 e ratificada por todos os membros das Nações Unidas, exceto os Estados Unidos. De acordo com a Convenção da ONU, uma criança é qualquer pessoa com menos de 18 anos de idade. A Convenção das Nações Unidas tem por objetivo garantir o bem-estar das crianças e protegê-las da injustiça e da exploração. Existem 54 artigos no total, que podem ser resumidos em três grupos: o direito à proteção, o direito à provisão e o direito à participação.



- Direito à proteção: a proteção das crianças contra a violência física e mental, os maus tratos, a negligência, a exploração económica e as drogas. Além disso, proteção especial para as crianças na guerra, por exemplo, contra o rapto e o tráfico de crianças.

ENDING

- Direitos a prestações: estes direitos incluem o direito a cuidados de saúde, educação e condições de vida adequadas, bem como o direito a uma identidade pessoal e a uma nacionalidade.
- Direitos de participação: estes direitos incluem, por exemplo, o direito à liberdade de expressão e de fazer ouvir as suas opiniões; o direito de livre acesso à informação e aos meios de comunicação social; o direito aos tempos livres e à participação em manifestações e actividades culturais e artísticas.

Aqui podes encontrar todas as informações necessárias sobre os Direitos da criança:  <https://www.unicef.org/child-rights-convention/convention-text-childrens-version>

Estes direitos devem ser conhecidos e tidos em conta pelo teu país, pelos teus professores, pelos teus pais e por todos os que te rodeiam. Além disso, e isto é muito importante para o tema ENDING, estes direitos também são válidos no mundo digital.

Em 2021, 709 crianças de 70 países propuseram-se analisar o papel dos direitos da criança no mundo digital. Chegaram a conclusões interessantes sobre o que significa o mundo digital, como as oportunidades que a digitalização traz (conhecer novas pessoas, obter informações de todo o mundo, entretenimento, etc.), mas também as dificuldades e os perigos (linguagem incompreensível, insegurança para as crianças...). Talvez conheças mais exemplos. Se estiveres interessado no que estes jovens têm para dizer, podes encontrá-los em  <https://5rightsfoundation.com/our-work/childrens-rights/in-our-own-words>  <https://vimeo.com/529340928> (As legendas estão disponíveis clicando no símbolo CC na parte inferior do vídeo).

Muitas crianças não conhecem os seus direitos, nomeadamente os relacionados com a Internet. Por conseguinte, é muito importante

ajudá-las a conhecer esses direitos e a dar a sua opinião sobre os mesmos. O workshop aborda a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança. O principal objetivo é que as crianças conheçam os seus direitos e sejam capazes de os comunicar.

Workshop

Objetivos de aprendizagem

O workshop informa sobre os Direitos da criança. Os alunos aprendem:

- História e origem dos Direitos da criança.
- Direitos mais importantes a conhecer.
- Estabelecer uma ligação pessoal com os Direitos da criança.

O principal objetivo é sensibilizar para o facto de que os direitos da criança são direitos humanos e que todas as crianças do mundo estão protegidas por eles.

Material



- Cronograma.
- Apresentação em PowerPoint.
- Computador portátil ou PC.
- Projetor ou ecrã.
- Notas para o apresentador do workshop.
- Cartões de bingo para cada aluno.
- Método de avaliação.

ENDING

Cronograma



Boas-vindas

5 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Apresentação do responsável pelo workshop, apresentação do tema e do programa

Desenvolvimento

Os estudantes estão sentados na sala de aula. Apresenta e explica em que consiste este workshop.

Materiais

Projektor ou ecrã, PC ou computador portátil, PPT ( **Anexo 9.1**) (Slides 1 e 2)



Validação

10 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Focalizar os alunos no tema

Desenvolvimento

Coloca os diferentes objetos em diferentes mesas da sala de aula ou na secretária do professor.

Explica aos alunos que, após as experiências das duas grandes guerras mundiais do século passado, quase todos os países do mundo se uniram para criar paz no mundo e para se apoiarem mutuamente. Nas reuniões regulares dos Chefes de Estado e de Governo, as crianças e os jovens, em particular, e a sua necessidade de proteção foram frequentemente debatidos. Assim, estabeleceram direitos para as crianças que devem ser aplicados sempre e em todo o lado a todas as crianças do mundo, para que não tenham de sofrer as guerras dos adultos.

Pergunta aos alunos se têm alguma ideia sobre como os objetos nas mesas podem estar relacionados com estes direitos.

Nota: A solução será dada por ti no passo seguinte, durante a apresentação do PowerPoint.

Materiais

Objetos diferentes:

- Fatia de pão
- Penso rápido ou estojo de primeiros socorros
- Livro escolar
- Bilhete de identidade (ou fotografia do mesmo)
- Bola
- Garrafa de água



Conhecimentos prévios: Direitos da criança

15 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Os alunos aprendem sobre os diferentes Direitos da criança

Desenvolvimento

Ensina os alunos com o apoio da apresentação em PowerPoint. Relaciona os primeiros cinco direitos das crianças mencionados com os diferentes objetos do "Check-In".

Nota: A solução para os diferentes objetos são:

- Bilhete de identidade: ter um nome, saber quando se nasceu e quem são os pais = Direito à identidade.
- Fatia de pão: para ter sempre comida, para não passar fome = Direito à alimentação
- Garrafa de água: para ter água potável/não morrer de sede = Direito à alimentação
- Penso rápido: ajuda em caso de necessidade e em caso de ferimento ou doença = Direito à saúde
- Bola: poder jogar/ter sítios para jogar = Direito a jogar e a ter tempo livre
- Livro escolar: aprender a ler, escrever e fazer contas = Direito à educação

Materiais

Ppt (Slide 3-12)



Prática

20 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Os alunos põem em prática os seus conhecimentos sobre os Direitos da Criança

Desenvolvimento

Entrega a cada aluno uma folha de bingo ( **Anexo 9.2**).

Lê as adivinhas e atribui a cada uma delas um código relacionado com a folha do bingo, por exemplo, 1A para "Tenho de ter um nome próprio e o mundo tem de me conhecer".

Os alunos têm de colocar o "direito da criança" que pensam estar correto na caixa em branco 1A.

Quem é que ganha?

O primeiro a completar o bingo e a dizer "BINGO!" em voz alta. Verifica cada resposta. Têm de corresponder ao código da caixa. Se o jogador falhar alguma ou utilizar o quadrado errado, perde.

O jogo continua até que outra pessoa o complete e diga "BINGO!" em voz alta novamente.

Nota: Pensa em algumas recompensas para o aluno vencedor.

Materiais

PPT (slide 13-20)

Anexo 9.2

- Nota para o apresentador do workshop
- Folhas de bingo impressas

ENDING



Avaliação / Feedback

15 Minutos

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Obter feedback dos alunos sobre o seminário.

Desenvolvimento

Ver no  **Anexo 4.5** os métodos de avaliação e escolher um.

Materiais

Ppt (Slide 21) Procurar na descrição o método de avaliação e organizar o material.



Final

Conteúdo/Objetivo de aprendizagem

Encerramento do workshop

Desenvolvimento

Agradece aos alunos pelo seu interesse e pelo seu bom trabalho e convida-os a utilizar os seus dispositivos digitais de forma crítica e responsável.

Conseguiste!

Tornaste-te um@ verdadeir@ **rolending**



