



# PR1 - Conjunto de ferramentas de desenvolvimento digital

## Aulas em vídeo



Erasmus+

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia.

Esta publicação [comunicação] reflecte apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida. [Número do Projeto: 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033768].

# Conteúdo

<b>Módulo 1: Literacia da informação e dos dados</b>	<b>3</b>
<b>Módulo 2: Comunicação e colaboração</b>	<b>10</b>
<b>Aulas em vídeo</b>	<b>10</b>
<b>Questionário</b>	Erro! Marcador não definido.
<b>Referências</b>	<b>15</b>
<b>Módulo 3: Criação de conteúdos digitais</b>	<b>16</b>
<b>Módulo 4: Segurança</b>	<b>23</b>
<b>Aulas em vídeo</b>	<b>23</b>
<b>Questionário</b>	<b>28</b>
<b>Referências</b>	<b>28</b>



## Módulo 1: Literacia da informação e dos dados

### Aulas em vídeo

#### Introdução

Olá e bem-vindos ao Kit de Ferramentas de Desenvolvimento Digital do projeto DIGI GO. Este conjunto de ferramentas ajuda os educadores de adultos, os prestadores de serviços de educação, treino vocacional, professores e outros profissionais da área social e educativa a aprender e refletir sobre as competências de comunicação durante o desenvolvimento de conteúdos e conhecimentos.

George Couros disse: "A tecnologia nunca substituirá os grandes professores, mas a tecnologia nas mãos de grandes professores é transformadora."

Talvez seja um professor, um voluntário, um educador de adultos ou um prestador de ensino vocacional. Mas o mais provável é que não seja um especialista em literacia mediática e informacional e que a sua principal tarefa não seja a de desenvolver a capacidade das pessoas para pensarem criticamente e "clicarem" (acederem a conteúdo) de forma sensata. Por que razão valeria a pena aprender algumas noções básicas sobre literacia mediática e informacional e obter algumas dicas?

A versão resumida é: cada vez mais, nas áreas da educação, a literacia da informação e dos dados aumenta o envolvimento dos alunos. Quando os alunos usam ferramentas avançadas de criação de conteúdo, como a Adobe Creative Cloud, para seus trabalhos e projetos, eles se envolvem mais profundamente com o conteúdo, o que os ajuda a entender melhor as informações e a comunicar seu conhecimento de maneira visual e digitalmente atraente.

#### Conteúdos-chave de aprendizagem 1

#### Conhecimento dos conceitos de literacia digital, literacia da informação e literacia mediática

O termo "literacia mediática e da informação" é um conjunto de competências inter-relacionadas que ajudam as pessoas a maximizar as vantagens e a minimizar os danos nos novos cenários da informação, do digital e da comunicação. A literacia mediática e da informação abrange competências que permitem às pessoas interagir de forma crítica e eficaz com a informação, outras formas de conteúdo, as instituições que facilitam a informação e diversos tipos de conteúdo e a utilização criteriosa das tecnologias digitais. As capacidades nestes domínios são indispensáveis para todos os cidadãos, independentemente da sua idade ou origem.

Mais especificamente, as fontes definem a "literacia mediática" como a capacidade de aceder, avaliar, analisar ou criar meios de comunicação sob



várias formas. A literacia mediática ajuda as pessoas a digerir as notícias, a distinguir as notícias verdadeiras das falsas e a digerir a informação. No entanto, não se limita à Internet. A literacia mediática inclui a televisão, os jornais, a rádio, as revistas, os livros, etc.

Por outro lado, a literacia tecnológica centra-se em navegar na tecnologia e tirar o máximo partido dela.

### **Quais são as diferenças entre literacia mediática, literacia da informação e literacia tecnológica?**

Já vimos como os termos mudam e se misturam uns com os outros, e parece haver um termo de literacia para descrever praticamente qualquer situação. Por isso, agora é altura de trazer a literacia da informação para a conversa. A literacia da informação é a capacidade de procurar, identificar, analisar, organizar, aplicar e comunicar informação, independentemente do formato, e é utilizada principalmente em situações que exigem a tomada de decisões, a resolução de problemas ou a aquisição de conhecimentos. Assim, juntando as três literacias, obtemos a seguinte repartição das diferenças:

- Literacia da informação: A capacidade de localizar, avaliar e utilizar/aplicar informação.
- Literacia mediática: A capacidade de aceder, analisar, avaliar e criar informação sob várias formas.
- Literacia digital: A capacidade de utilizar a tecnologia digital, as redes e as ferramentas de comunicação para encontrar, avaliar e criar informações.

Poder-se-ia dizer que a literacia mediática é uma subcategoria da literacia da informação e que a literacia digital é uma subcategoria da literacia mediática!

No final, a consideração mais importante ao desenvolver uma definição de literacia mediática digital num contexto pedagógico é se ela é útil: útil para os professores desenvolverem, adaptarem e implementarem atividades e recursos, e para os alunos como uma lente para fazerem perguntas críticas sobre o mundo em linha.

A literacia mediática tradicional oferece pouca ajuda na análise de questões como o cyberbullying e a privacidade em linha - mas, ao mesmo tempo, estas e outras questões semelhantes exigem uma lente de literacia mediática que vá além das simples (e rapidamente obsoletas) instruções técnicas.

Além disso, há cada vez mais provas de que questões como a verificação e a partilha de informações falsas dependem de competências associadas tanto à literacia digital como à literacia mediática tradicional.



	<p>Para se manter atual e relevante, a educação para os media precisa de atualizar os fundamentos da literacia mediática, de modo a refletir o que há de único nos <i>media</i> digitais, e de aplicar a prática da literacia mediática à literacia digital: "Embora seja importante aprender a usar e manipular a tecnologia digital, sem uma compreensão do papel que os seres humanos desempenham no questionamento, na contestação e, por conseguinte, na modelação deste sistema tecno-social, o âmbito da literacia digital é limitado."</p>
<p><b>Aprendizagem fundamental</b>  <b>Conteúdo 2</b>  <b>Compreender o acesso à informação e aos conteúdos dos media</b></p>	<p>A UNESCO e especialistas em diferentes áreas formularam o conceito genérico de literacia mediática e da informação, reunindo áreas afins que têm o mesmo objetivo geral de aprendizagem, ou seja, capacitar os alunos e os cidadãos para desenvolverem competências críticas em matéria de consumo, utilização, criação e partilha de conteúdos.</p> <p>A informação pode ser agrupada em fontes primárias, por exemplo, relatórios de investigação e teses; fontes secundárias, por exemplo, livros, jornais e revistas; e fontes terciárias extraídas de fontes primárias e secundárias, tais como bases de dados, repositórios e bibliografias.</p> <p>Por um lado, a literacia mediática e da informação aborda os resultados textuais (publicações electrónicas ou em papel) que normalmente são submetidos a revisão/avaliação a pares e a longos processos de edição.</p> <p><b>Informações sobre o aprovisionamento</b></p> <p>A utilização adequada da informação disponibilizada pelos meios de comunicação social e por vários fornecedores de informação depende da capacidade dos educadores para compreenderem as suas necessidades de informação e para localizarem, recuperarem e avaliarem a qualidade da informação a que podem aceder. Hoje em dia, existe uma seleção extremamente vasta e diversificada de material informativo, conteúdos e recursos disponíveis, especialmente na Internet, que variam muito em termos de precisão, fiabilidade e valor. Além disso, esta informação existe numa variedade de formas (por exemplo, como texto, imagem ou estatísticas, em formato eletrónico ou impresso), que podem ser disponibilizadas através de repositórios e portais online, bibliotecas virtuais e reais e colecções documentais, bases de dados, arquivos, museus, etc. O fator mais importante, no entanto, é que a qualidade desta informação pode variar entre "muito boa" e "muito má".</p>



Antes de avaliar as fontes de informação, é importante refletir sobre a finalidade da informação. Isto ajudá-lo-á a identificar fontes de informação credíveis. As perguntas-chave podem ser:

Que fonte ou que tipo de fonte seria mais credível para fornecer informações neste caso específico? Que fontes são suscetíveis de ser justas, objetivas, sem motivos ocultos e com controlo de qualidade?

Podemos pensar que a informação está na posse dos media e de outros fornecedores de informação, como bibliotecas, museus, arquivos e a Internet.

Em suma, o que significa aceder aos meios de comunicação e à informação?

- 1) Capacidade de aceder e localizar os meios de comunicação e as fontes de informação adequadas.
- 2) A capacidade de utilizar e compreender os meios de comunicação e a informação, a fim de os aplicar na vida quotidiana.
- 3) A capacidade de avaliar a credibilidade, a exatidão e a objetividade das fontes.

### **Abordagens e atividades pedagógicas**

#### Múltiplos papéis dos media

Os media e outros fornecedores de informação desempenham um papel central nos processos de informação e comunicação. São uma forma de comunicar informação, embora o seu papel seja muito mais vasto do que isso. Para efeitos do currículo de literacia e media, os meios de comunicação social são definidos (independentemente da natureza e das tecnologias utilizadas) como fontes de informação credíveis e atuais, criadas através de um processo editorial determinado por valores jornalísticos, em que a responsabilidade editorial pode ser atribuída a uma organização específica ou a uma pessoa coletiva. Na medida em que os meios de comunicação social são uma parte importante do sistema de comunicação de qualquer sociedade, a sua composição institucional pode ser combinada com uma variedade de fornecedores de informação não-mediática, tais como bibliotecas, museus, arquivos, fornecedores de informação na Internet, outras organizações de informação e cidadãos que produzem os seus próprios conteúdos.

#### **Lista de atividades e exercícios**

Através das várias abordagens pedagógicas disponíveis, o educador pode decidir qual a abordagem a aplicar, sendo que a seguir se apresenta uma lista de atividades sugeridas e outras que poderá formular:



- Explore as diferenças entre os vários tipos de fornecedores de conteúdos, por exemplo: quais fornecem mais informação do que publicidade ou entretenimento; quais promovem a desinformação ou o discurso de ódio. Identificar também os tipos de conteúdos - por exemplo, formatos monográficos ou em série - e compreender as suas diferenças. Os alunos podem explicar qual é a diferença entre cada tipo de publicação, se necessário, e citar dois exemplos de cada tipo de publicação.
- Os catálogos das bibliotecas são uma fonte de informação de qualidade. Peça aos alunos que se familiarizem com as entradas principais: autor, título e assunto, e que definam um tópico e procurem duas fontes de cada tipo de informação e de meios de comunicação que consigam encontrar.
- Compare as características dos catálogos de bibliotecas para que possa utilizá-los para encontrar as informações que está pesquisando de forma a otimizar tempo e dedicação. a) Cite os catálogos de bibliotecas que você conhece e pesquise mais quatro, de preferência de faculdades. b) Faça uma pesquisa sobre um tema de seu interesse nos catálogos que você considera os melhores entre os consultados. c) Liste cinco referências de livros ou outros materiais que você encontrou nos catálogos que você considera ser os melhores. Reflita e apresente argumentos que justifiquem o facto de considerar que esses catálogos são os melhores.
- Procure nas bibliotecas da faculdade/universidade ou nas bibliotecas públicas livros ou outros recursos que forneçam informações sobre desenvolvimento sustentável, democracia, outras partes do mundo, culturas diferentes, vida social e económica ou outras questões de interesse para si. Explore questões como: Quem decide o nível de recursos que deve ser atribuído às bibliotecas? Quem decide quais os livros que devem ser incluídos na biblioteca e quais os que devem ser excluídos? Quem decide que livros são mais importantes do que outros? Qual é o impacto do orçamento e dos direitos de autor no papel das bibliotecas? As bibliotecas estão a servir os seus objetivos? (Uma atividade semelhante poderia ser organizada para museus ou arquivos).
- Faça uma lista dos meios de comunicação que estão presentes na vida quotidiana dos alunos e dos educadores de hoje. Quais são os principais papéis e funções que cada um destes media desempenha? Na sua opinião, o que significa ser "literado" quando se trata de utilizar estes fornecedores de conteúdos? Que conhecimentos, competências e atitudes são necessários?

Em termos gerais, o papel dos fornecedores de informação é o seguinte



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● informar</li> <li>● educar</li> <li>● facilitar os processos de ensino e aprendizagem</li> <li>● proporcionar acesso a todos os tipos de informação (frequentemente gratuita, plural, fiável e sem restrições)</li> <li>● servir de porta de entrada para a informação</li> <li>● promover os valores universais e os direitos cívicos, como a liberdade de expressão e de informação</li> <li>● servir de memória coletiva da sociedade</li> <li>● recolher informação</li> <li>● preservar o património cultural</li> <li>● entreter</li> </ul>
<p><b>Reflexão e transferência</b> - <i>Estudo de caso</i></p>	<p>Os cursos de Literacia dos Media e da Informação apresentam aos alunos os fundamentos dos media e da informação como canais de comunicação e recursos para o desenvolvimento dos indivíduos e das comunidades. No entanto, os benefícios da educação digital, tanto para os alunos como para os professores, dão um impulso significativo para que estes desenvolvam novas competências.</p> <p>Para confirmar este facto, apresentaremos o estudo de caso dos formadores do CLEMI.</p> <p>Os formadores do CLEMI intervêm nas escolas e organizam workshops Déclic'Critique no primeiro grau (6-11 anos) e segundo grau (12-17 anos). Estes <i>ateliers</i> destinam-se a ajudar os alunos a tomar consciência das questões digitais e a decodificar os media e a informação através de uma série de <i>ateliers</i> com a duração de cerca de 1 hora. São abordadas as seguintes questões: como e quando é que os alunos/estudantes são confrontados com estes temas? Como separar o verdadeiro do falso, identificar um website, desmascarar um anúncio escondido? Que atividades podem ser organizadas na aula para que os alunos adquiram reflexos de verificação? Despoletar um clique para desenvolver o seu espírito crítico, tal é o significado dos “<i>Ateliers de Pensamento Crítico</i>” do CLEMI.</p> <p><b>Módulos de vídeo e kit pedagógico</b></p> <p>Estes workshops são filmados e depois editados num vídeo de 5 minutos que ilustra casos concretos de literacia mediática e informacional para professores. Estes módulos de vídeo, difundidos no canal YouTube do CLEMI, são acompanhados por um kit pedagógico que inclui pré-requisitos para os professores, a ficha pedagógica (com objetivos e competências) e os recursos utilizados (vídeo, imagens), para que os professores possam implementar esta atividade na sala de aula.</p>



	Link URL: <a href="https://youtu.be/sQrj2s4PuIY">https://youtu.be/sQrj2s4PuIY</a>
<b>Observações finais</b>	<p>A literacia mediática e da informação é um tema “aceso” no desenvolvimento dos media atualmente. E para aqueles que não sabem exatamente o que o termo significa e porque é tão importante, elaborámos este resumo para si. Além disso, na procura de informação, um educador acaba por enfrentar o desafio de avaliar os recursos que encontrou e selecionar os que considera mais adequados às suas necessidades. De seguida, é apresentada uma amostra de perguntas/critérios para examinar cada fonte de informação: A informação provém de um autor ou de uma organização que tem autoridade para falar sobre o seu tópico? A informação foi revista por pares? Os seus recursos têm de ser suficientemente recentes para o seu tema. Este artigo está relacionado com o seu tópico?</p> <p>A seguir, o DIGI:GO convida-o a refletir sobre estas questões e a explorar o nosso questionário sobre o conceito de literacia da informação e dos dados para adquirir informação e desenvolver conteúdos e conhecimentos.</p>

## Questionário

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdXNqkmmycyaqKFIyeG9Q-6if93NotqK9sqbzdi3\\_ISXDFCOW/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdXNqkmmycyaqKFIyeG9Q-6if93NotqK9sqbzdi3_ISXDFCOW/viewform)

## Referências

- <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971>
- <https://www.unesco.org/mil4teachers/en/module1/unit1?hub=2>
- <https://www.clemi.fr/fr/en/media-and-information-literacy-classroom-activities-for-teachers.html>
- <https://www.simplilearn.com/what-is-technology-literacy-article#:~:text=Information%20Literacy%3A%20The%20ability%20to,%2C%20evaluate%2C%20and%20create%20information>
- 



## Módulo 2: Comunicação e colaboração

### Aulas em vídeo

#### Introdução

Olá e bem-vindos ao Kit de Ferramentas DIGI GO de Desenvolvimento Digital. Este conjunto de ferramentas ajuda os educadores de adultos, os prestadores de EFP, os professores e outros profissionais da área social e educativa a aprender e refletir sobre as competências de comunicação durante o desenvolvimento de conteúdos e conhecimentos.

George Couros disse: "A tecnologia nunca substituirá os grandes professores, mas a tecnologia nas mãos de grandes professores é transformadora."

Talvez seja um professor, um voluntário, um educador de adultos ou um prestador de EFP. Mas o mais provável é que não seja um profissional da comunicação e que a sua principal tarefa não seja comunicar. Por que razão valeria a pena aprender algumas noções básicas sobre comunicação e obter algumas dicas?

A versão resumida é: cada vez mais nas áreas da educação, a comunicação eficaz é importante e nem sempre há um comunicador profissional por perto.

#### Conteúdos-chave de aprendizagem 1

#### O processo de comunicação e o plano de comunicação

O termo "processo de comunicação" refere-se ao movimento da informação ou de uma mensagem do remetente para o destinatário através de um canal escolhido, enquanto navega por obstáculos que o atrasam.

A comunicação é um processo cíclico uma vez que o emissor inicia a comunicação e recebe-a de volta sob a forma de feedback. Em toda a empresa, ela se move lateralmente, para cima e para baixo.

Como tal, a comunicação deve ser uma relação contínua e dinâmica que é influenciada por numerosos fatores, bem como influenciada por eles.

Existem processos específicos no processo de comunicação, e cada um deles é necessário para uma comunicação bem-sucedida.

1. Remetente: É a pessoa que está a entregar uma mensagem a um destinatário.
2. Mensagem: Refere-se à informação que o emissor está a transmitir ao recetor.
3. Canal de comunicação: Trata-se da transmissão ou do método de entrega da mensagem (por exemplo, cara a cara, telemóvel ou correio eletrónico).
4. Descodificação: É a interpretação da mensagem. A descodificação é efetuada pelo recetor. Como é que o recetor compreende ou interpreta a mensagem.



5. Recetor: O recetor é a pessoa que está a receber a mensagem.
6. Feedback: Em alguns casos, o recetor pode ter um feedback ou uma resposta para o remetente. Isto dá início a uma interação.

E como é que podemos trazer uma comunicação eficaz para a nossa formação?

Prepare-se. Faça um plano de comunicação.

As três perguntas básicas

Quer se trate de uma comunicação única, específica e imediata, que está prestes a efetuar, quer se trate de um esforço a longo prazo para fazer passar uma determinada mensagem, é necessário preparar-se. Essa preparação pode ser bastante simples, ou pode assumir a forma de um plano de comunicação abrangente.

- Que informação ou mensagem pretende comunicar?
- A quem quer comunicar?
- Como é que vai conseguir comunicar essa informação ou essa mensagem exatamente a essas pessoas?

O plano de comunicação que responde às três questões básicas acima referidas pode ser suficiente para uma atividade de comunicação pontual. Se precisar de ir mais longe, comunicando durante um período de tempo, utilizando diferentes canais de comunicação, envolvendo diferentes pessoas dentro e fora da sua instituição, então um plano de comunicação será útil.

Definir o objetivo da formação

Porque é que precisa de comunicar? O que é que se pretende alcançar? É necessário definir objetivos gerais.

Definir o público-alvo

A quem se dirige a mensagem? Definir o seu público-alvo é um dos passos para atingir os seus objetivos e definir como e qual a mensagem que pretende transmitir.

É importante saber que as pessoas aprendem de forma diferente, têm conhecimentos e necessidades diferentes, e os níveis de motivação para receber conhecimentos também podem ser diferentes.

Articular as mensagens-chave

As mensagens-chave devem basear-se nos seus objetivos e adequar-se a cada grupo-alvo. A linguagem correta é essencial. A linguagem deve ser clara. Não usar calão, evitar linguagem técnica, ser relevante e conciso - quanto mais curto, melhor e deve ser consistente (repetir as suas “mensagens”). Uma estratégia para avaliar se a sua mensagem está a ser bem recebida é fazer perguntas curtas e claras durante a apresentação/explicação.

O formador deve sempre validar a resposta dos formandos com: Ok, é isso mesmo, e ótimo...



	<p>Descrever as atividades</p> <p>Nesta parte do plano de comunicação, pode descrever as diferentes ferramentas de comunicação que podem ser utilizadas, um calendário das atividades e a divisão das tarefas.</p>
<p><b>Conteúdos-chave de aprendizagem 2</b></p> <p><b>A utilização da tecnologia na aprendizagem em colaboração</b></p>	<p>Com o mercado da formação online a florescer mais do que nunca desde a pandemia de COVID-19, os prestadores de formação estão a tentar acompanhar o ritmo, oferecendo cada vez mais cursos online. Mas como é que esses cursos são concebidos? Quais são as abordagens colaborativas para a criação de um curso de formação? Quais são os principais aspetos que permitem aos formadores trabalhar em conjunto e criar uma experiência de aprendizagem verdadeiramente cativante?</p> <p>Assim, a questão que se coloca é: como é que a tecnologia se enquadra num ambiente de aprendizagem colaborativa?</p> <p>A base de qualquer ambiente de aprendizagem colaborativa é a partilha de informação e a formação da descoberta individual através da discussão em grupo e da prática partilhada.</p> <p>O que é que isso significa?</p> <p>Significa que, com os instrumentos e a informação adequada para a descoberta, os alunos podem participar ativamente na sua própria aprendizagem. O professor torna-se o condutor, ou capitão do navio, com o objetivo de conduzir e manter o rumo certo. A utilização de quadros inteligentes, quadros interativos, a Internet e projetores ligados a computadores portáteis facilitam a forma como distribuímos o conteúdo a ser aprendido.</p> <p>Como é que funciona?</p> <p>Os alunos podem utilizar computadores e programas de software para criar podcasts para relatórios, PowerPoints para apresentações e até software de música para escrever ou descarregar a sua própria música para o seu trabalho.</p> <p>A integração da tecnologia melhora não só a aprendizagem, mas também o pensamento crítico criativo que leva cada aluno a atingir os resultados de aprendizagem desejados.</p> <p>O formador utiliza a tecnologia para partilhar e demonstrar as aulas de uma forma interativa e colaborativa, mantendo o aluno empenhado física e mentalmente. A tecnologia deve ser vista como um parceiro no novo ambiente educativo. Pode, e fá-lo, tornar a sala de aula verdadeiramente global, tanto na sua descoberta como na sua aprendizagem.</p> <p>Quer esteja à procura de ferramentas que possam reunir uma turma online ou de ferramentas para ajudar os alunos e formadores na aprendizagem tradicional, as seguintes ferramentas de colaboração ajudarão a criar um espaço de aprendizagem fácil e interativo.</p>



	<p>Ao trabalhar em projetos de grupo ou trabalhos de investigação, tem à sua disposição estas 10 ferramentas online gratuitas para partilha de documentos e comunicação. Algumas delas permitem que vários utilizadores trabalhem simultaneamente num documento, mantenham discussões, criem apresentações em colaboração e muito mais.</p> <p><b>Grupos de discussão e comunicação</b>        Não deixe que a distância impeça o seu grupo ou turma de comunicar. Para envolver todos os alunos, dispõe de ferramentas gratuitas para os manter envolvidos e criar fóruns e tópicos de discussão em linha.</p> <p>As redes sociais oferecem aos alunos e professores a oportunidade de se ligarem para além das paredes da sala de aula de formas novas e inovadoras.</p> <p>Partilhe a sua investigação, anotações e ficheiros com estas ferramentas. As ferramentas de colaboração foram concebidas para ajudar os alunos a planear o que tem de ser feito e a organizar documentos.</p> <p>As ferramentas de gestão de tarefas são úteis para manter o indivíduo e toda a turma no caminho certo, para que nenhum trabalho ou tarefa fique para trás.</p>
<p><b>Reflexão e transferência</b>        - <i>Estudo de caso</i></p>	<p>A educação digital exige que os professores adquiram novas competências que poderão não ter tido oportunidade de adquirir anteriormente. No entanto, os benefícios da educação digital, tanto para os alunos como para os professores, dão um impulso significativo para que estes desenvolvam novas competências.</p> <p>Para confirmar os benefícios e a necessidade de comunicação e colaboração na aprendizagem digital, apresentaremos o estudo de caso da Danesfield School.</p> <p>A Danesfield School queria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● desenvolver a utilização da tecnologia em todo o currículo primário</li> <li>● racionalizar as práticas de trabalho do pessoal docente, com um esforço de eficiência associado a resultados excecionais para os alunos</li> </ul> <p>Como parte da estratégia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● a escola passou a fazer parte da Microsoft Educator Community, um programa que fornece apoio à estratégia, ao ensino e à</li> </ul>



aprendizagem e à melhoria das escolas através da tecnologia educativa, utilizando materiais como o School Leaders Toolkit

- os colaboradores participaram em sessões de formação para o ajudar a utilizar ferramentas como o Skype na sala de aula
- os colaboradores implementaram ferramentas que ajudam a reduzir a carga de trabalho:
  - Sway para criar e partilhar apresentações para o ensino
  - OneNote, um bloco de notas digital para capturar, armazenar e partilhar uma variedade de informações
- a escola também utilizou o Microsoft Teams para ajudar na comunicação e no planeamento

O objetivo era criar especialistas em diferentes ferramentas para liderar o resto do pessoal.

As ferramentas foram testadas antes de serem lançadas. As reuniões semanais dos colaboradores centraram-se na utilização destas ferramentas, tendo alguns funcionários sido acreditados como Microsoft Innovative Educator Experts.

Alguns colaboradores participaram também em ações de formação externas. A escola também acolheu e orientou outras escolas para partilharem a sua visão do ensino através da tecnologia.

Impacto na carga de trabalho dos professores

As ferramentas do Office 365 foram utilizadas para o trabalho colaborativo, permitindo ao pessoal

- trabalhar em conjunto em documentos de planeamento, como o planeamento das aulas e as avaliações
- comunicar online
- adicionar ficheiros para partilha/edição colaborativa a um espaço partilhado onde se guarda notas e atas de reuniões

### *Observações finais*

A questão aqui é: como é que a tecnologia se enquadra num ambiente de aprendizagem colaborativa? A base de qualquer ambiente de aprendizagem colaborativa é a partilha de informação e a formação da descoberta individual através da discussão em grupo e da prática partilhada.

Permitir que os formandos comuniquem e colaborem no mundo digital ajuda a envolver o seu processo de aprendizagem, ao mesmo tempo que proporciona uma experiência de aprendizagem autêntica para todos. É



importante que os formadores adotem estes avanços e aprendam com os formandos.

Como tenciona fazer com que os seus alunos comuniquem e colaborem para ir além das quatro paredes da sua sala de aula?

Convido-vos a refletir sobre estas questões e a explorar o nosso questionário sobre o conceito de processo de comunicação e o ambiente de aprendizagem digital, para adquirir informação e desenvolver conteúdos e conhecimentos.

## Questionário

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdryvmqDamkxhBQn8AiHemyFTeWC8Osrpo27r1Vl0ysYa6RKQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdryvmqDamkxhBQn8AiHemyFTeWC8Osrpo27r1Vl0ysYa6RKQ/viewform?usp=sf_link)

## Referências

- UNESCO. (2002). Tecnologias da informação e da comunicação na formação de professores: Um guia de planeamento. França. Disponível em: Tecnologias da informação e da comunicação na formação de professores: um guia de planeamento; 2002 - 129533eng.pdf (unesco.org)
- Clifford. M. Quais são as melhores dicas e estratégias de aprendizagem colaborativa para professores? Disponível em: Dicas e estratégias de aprendizagem colaborativa para professores (teachthought.com)
- Hali, Zhang, Al-Qadri e Aslam. (outubro de 2021). Uma abordagem colaborativa de formação de professores em diferentes culturas na era da tecnologia. Revista Internacional de Instrução. Vol.4. No.4 PP.21-32. Disponível em: International Journal of Instruction (ed.gov)



## Módulo 3: Criação de conteúdos digitais

### Aulas em vídeo

#### *Introdução ao conceito de direitos de autor e a forma de desenvolver conteúdos digitais relevantes*

Olá e bem-vindos ao Kit de Ferramentas DIGI GO de Desenvolvimento Digital. Este conjunto de ferramentas ajuda os educadores de adultos, os prestadores de EFP, os professores e outros profissionais do sector social e educativo a aprender e a refletir sobre as competências de comunicação durante o desenvolvimento de conteúdos e conhecimentos.

George Couros disse: "A tecnologia nunca substituirá os grandes professores, mas a tecnologia nas mãos de grandes professores é transformadora."

Talvez seja um professor, um voluntário, um educador de adultos ou um prestador de ensino e formação profissional. Mas o mais provável é que não seja um perito em direitos de autor e que a sua principal tarefa não seja a de desenvolver a capacidade das pessoas para pensarem criticamente e "cliquem" (accederem a websites) de forma sensata. Por que razão valeria a pena aprender algumas noções básicas sobre a criação de conteúdos digitais e obter algumas dicas?

A versão resumida é: que cada vez mais nas áreas de educação a criação de conteúdo digital aumenta o envolvimento dos alunos. Quando os alunos usam ferramentas avançadas de criação de conteúdo, como a Adobe Creative Cloud, para seus trabalhos e projetos, eles envolvem-se de forma mais profunda com o conteúdo, o que os ajuda a entender melhor a informação e a comunicar o seu conhecimento de maneira visual e digitalmente atraente. De acordo com "Statista", quase 4,66 bilhões de pessoas eram usuários ativos da Internet em outubro de 2020. Isso significa que 59% da população global está à procura de conteúdos novos e interessantes online.

A criação de conteúdos digitais é o processo de gerar ideias de tópicos que atraiam o seu público e, em seguida, criar conteúdos escritos ou visuais em torno desses tópicos. Trata-se de tornar a informação e os conteúdos específicos óbvios para quem acede ao conteúdo. Para obter realmente os benefícios da criação de conteúdos digitais, tem de tornar essa informação o mais acessível quanto possível ao seu público, sob a forma de um blogue, vídeo, infográficos ou outros formatos. Então, como é que se pode saber se estamos a escolher a bordagem correta? Tudo se resume à análise. Aqui vamos rever as etapas da criação de conteúdo digital e os fatores importantes para cada etapa!

#### *Conteúdos-chave de aprendizagem 1*

A criação de conteúdos permite aos alunos:



*Compreender  
como  
desenvolver  
conteúdos  
digitais  
relevantes*

- desenvolver competências de nível superior de análise, avaliação e decroação
- trabalhar em colaboração para resolver problemas e criar novos trabalhos
- partilhar o seu trabalho com outros alunos
- reutilizar ou reorientar o trabalho de outros
- desenvolver os conhecimentos necessários para utilizar a informação de uma forma eticamente correta.

Os alunos precisam de explorar, interagir e experimentar para terem experiências de aprendizagem mais profundas. No entanto, os educadores não têm de se limitar ao ensino presencial para envolver os alunos em atividades cativantes. Os professores podem criar conteúdos educativos digitais que sejam dinâmicos e se adaptem a uma variedade de estilos de aprendizagem. Então, como é que se criam conteúdos educativos digitais? Seguem-se seis sugestões para criar conteúdos educativos digitais que despertem o interesse dos alunos e transformem a aprendizagem online.

### **1. Chegar aos alunos através de vídeos**

Os conteúdos digitais no sector da educação são utilizados no ensino à distância, híbrido e presencial. Os alunos interagem com o conteúdo através de aprendizagem síncrona e assíncrona através de vários dispositivos. Se é professor e é novo na criação de conteúdos digitais, um bom ponto de partida é a criação de uma coleção de vídeos.

Os professores podem começar uma aula com um vídeo para captar a atenção dos alunos, ou podem pedir-lhes para interagirem com um vídeo como parte de uma atividade de construção de conhecimentos. Os alunos podem ver um vídeo durante uma sessão de aula síncrona se o professor partilhar o seu ecrã. Também podem ver um vídeo antes, durante ou depois da aula. Os educadores podem criar a coleção de vídeos para uma unidade, guardar as ligações e depois adicioná-las às suas aulas. Os educadores também podem gravar pequenos vídeos para ensinar conceitos de forma assíncrona. Na Internet, existem vários canais que oferecem vídeos de todos os níveis académicos e disciplinas.

### **2. Adicionar conteúdo áudio digital**

Os professores podem responder a diferentes necessidades de aprendizagem e os alunos podem ler e ouvir o conteúdo adicionando áudio a uma apresentação do Google Slides. Por exemplo, os professores podem gravar um memorando de voz para dar aos alunos instruções para um trabalho ou projeto. Também podem gravar perguntas de avaliação para alunos que necessitem de uma modificação. Esta opção também pode ajudar os alunos a compreender como pronunciar novas palavras de vocabulário nas aulas, gravando os ficheiros que depois os alunos podem



ouvir as vezes que precisarem. Uma opção mais inovadora é criar um podcast ensinando um tópico e adicionando música e som.

### **3. Criar as suas próprias imagens digitais didáticas**

As imagens digitais são outra forma de envolver os alunos, incluindo ilustrações, mapas, gráficos, fotografias e outras imagens didáticas. Por exemplo, um professor pode criar um mapa de brainstorming, uma linha de tempo ou um diagrama de enredo. É também uma forma de mostrar como resolver um problema de matemática ou uma equação científica. Existem também programas disponíveis que permitem criar gráficos, cartazes, brochuras e infográficos. Os professores também podem tirar uma fotografia de um objeto, de uma cena ou de uma experiência científica para os alunos verem ou analisarem.

### **4. Gamificar o seu conteúdo digital**

Outra forma de impulsionar as estratégias de ensino digital é gamificar as aulas e as atividades. Existem muitos recursos educativos digitais disponíveis que utilizam abordagens de gamificação, permitindo-lhe criar jogos de aprendizagem online ou trivialidades, bem como avaliações online. Outra ideia divertida é criar uma sala de fuga digital utilizando o Google Forms.

### **5. Permitir que os alunos escolham**

Os professores podem personalizar os conteúdos digitais dando aos seus alunos a possibilidade de escolha. Por exemplo, ofereça a grupos ou a alunos individuais a opção de interagir com um vídeo, um ficheiro áudio ou uma imagem. Quando os alunos têm controlo sobre a sua aprendizagem, investem mais no conteúdo. É uma excelente forma de impulsionar a aprendizagem ativa em toda a turma.

### **6. Criar conteúdos digitais com uma equipa**

Os professores não têm de criar conteúdos educativos digitais sozinhos. Os departamentos ou as equipas de nível disciplinar podem criar conteúdos em conjunto. Cada membro da equipa pode trabalhar num tipo de conteúdo, como a conceção de gráficos digitais, ou pode trabalhar em grupos para criar vídeos, podcasts ou jogos de perguntas e respostas. A vantagem dos conteúdos digitais é que podem ser utilizados repetidamente e partilhados rapidamente entre as equipas. Também é fácil de atualizar para que a informação se mantenha atualizada.

*Aprendizagem  
fundamental  
Conteúdo 2*

Pode criar conteúdos digitais em vários formatos, incluindo vídeo, áudio, apresentações Powerpoint, blogues, wikis e animações.



**Erasmus+**

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia.

Esta publicação [comunicação] reflecte apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida. [Número do Projeto: 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033768].

## **Compreensão para avaliar os conteúdos digitais criados**

Para criar conteúdos digitais significativos, é necessário:

- compreender as necessidades do seu público; em seguida, abordá-las de forma adequada
- utilizar capacidades criativas e de pensamento crítico para produzir materiais de qualidade que satisfaçam os requisitos de aprendizagem
- ter a competência técnica para utilizar uma série de ferramentas digitais de forma eficaz e confiante
- ser honesto, ético e responsável ao publicar
- respeitar os direitos de outros titulares de direitos de autor e proteger os direitos do editor.

A criação de conteúdos não é uma novidade. Os bibliotecários já criam conteúdos há muito tempo. No ambiente digital, existe atualmente um grande número de ferramentas disponíveis. Os educadores, os estudantes e colaboradores de bibliotecas podem ser todos criadores ativos de conteúdos digitais.

Ao utilizar conteúdos digitais para o ensino e a aprendizagem, é importante ter em conta:

- alinhar a informação com as necessidades de aprendizagem
- ser seletivo quanto aos conteúdos digitais a utilizar e para que fins
- ser honesto, ético e responsável com o conteúdo criado por outros e cumprir os requisitos legais
- utilizar práticas individuais e de colaboração para beneficiar a aprendizagem
- do seu público-alvo: alunos, professores, a sua comunidade escolar ou um público mais vasto.

### **Porque é que a utilização de recursos digitais é importante?**

Os conteúdos digitais de qualidade podem fornecer informações ricas e variadas para o ensino e a aprendizagem, e ser:

- melhorados e disseminados por educadores, funcionários da biblioteca e estudantes
- utilizados de várias formas para melhorar a aprendizagem dos alunos.
- proporcionar uma experiência rica, envolvendo os alunos num pensamento de nível superior
- utilizados para desenvolver competências de colaboração e de resolução de problemas
- atualizados para se manterem relevantes.



## Seleção de recursos digitais

Ao escolher um recurso digital, deve ter-se em atenção se este:

- alinha com os objetivos de aprendizagem
- corresponde ao currículo
- tem valor didático e não é apenas um “extra” para ocupar espaço
- é adequado ao nível de aprendizagem dos alunos
- é inclusivo e acessível
- envolve os alunos e promove uma aprendizagem eficaz
- incentiva a inovação.

## Como avaliar os conteúdos digitais

A avaliação da informação é uma parte importante do processo de literacia digital. Para avaliar o conteúdo digital para garantir que é importante deve:

- analisar criticamente a informação para determinar a sua relevância, adequação e fiabilidade
- ser crítico e cético em relação a fontes e informações para garantir a autenticidade
- verificar a exatidão, a validade e a atualidade como medidas de qualidade da informação
- certificar-se de que todas as informações e recursos são adequados à sua finalidade.

Porquê avaliar a informação?

Qualquer pessoa pode colocar informações online. Os conteúdos digitais - blogs, wikis, sítios Web, redes sociais - podem conter informações erradas.

A literacia digital consiste em ser capaz de identificar conteúdos digitais de boa qualidade. A avaliação crítica é fundamental para avaliar a autoria, a fiabilidade e a autenticidade.

## Ferramentas de avaliação de conteúdos digitais

Seguem-se exemplos de ferramentas que são frequentemente utilizadas para avaliar conteúdos digitais:

- [SIFT \(os quatro movimentos\)](#) - SIFT significa parar, investigar a fonte, encontrar uma melhor cobertura, localizar afirmações, citações e meios de comunicação social no contexto original.
- [5 Ws of website evaluation \(pdf, 28KB\)](#) - cartaz que mostra: quem, o quê, quando, onde, porquê.
- [Avaliar a informação: aplicar o teste CRAAP](#) - CRAAP significa atualidade, relevância, autoridade, exatidão e finalidade.



- [RAD CAB - o seu veículo de avaliação da informação](#) - RAD CAB significa relevância, adequação, detalhe, atualidade, autoridade e parcialidade
- [Avaliar](#) - um guia da Biblioteca do Community College of Baltimore, nos EUA.
- [Avaliação de recursos](#) - um guia completo da Universidade de Berkeley, na Califórnia, para recursos impressos e digitais.
- [Verdade, veracidade, triangulação: Um conjunto de ferramentas de literacia noticiosa para um mundo "pós-verdade"](#) - uma publicação no blogue de Joyce Valenza para o School Library Journal.

## Reflexão e transferência

- Estudo de caso

Uma cerimónia de entrega de prémios excepcional foi organizada na sede da UNESCO em Paris, a 24 de junho, para celebrar os seis laureados do Prémio UNESCO Rei Hamad Bin Isa Al-Khalifa para a Utilização das TIC na Educação. Após um adiamento de dois anos devido à pandemia de COVID-19, o evento reuniu os laureados das edições de 2019, 2020 e 2021 para destacar a utilização da tecnologia para melhorar o ensino, a aprendizagem e o desempenho global da educação.

### Melhores práticas de utilização da tecnologia digital para alcançar o bem comum da educação

Desde a sua criação em 2005, o Prémio convida à apresentação de candidaturas no âmbito de um tema anual concebido para orientar a utilização de inovações tecnológicas para enfrentar os desafios fundamentais que os países enfrentam para alcançar a visão do ODS 4 - Educação 2030.

Para tirar lições da resposta da educação à crise da COVID-19, o tema para 2021 foi A utilização da tecnologia para permitir sistemas de aprendizagem inclusivos e resilientes às crises. E os dois laureados foram selecionados em 2022:

**"Iniciativas para uma educação inclusiva e acessível", Instituto Central de Tecnologia Educativa (CIET), Conselho Nacional de Investigação e Formação no domínio da Educação, Índia:** As iniciativas proporcionam acesso multimodal através de canais de televisão, rádios e vários portais e aplicações Web, chegando a mais de 1,5 milhões de escolas, 240 milhões de estudantes e 8,5 milhões de professores. O conteúdo de aprendizagem, que também está disponível para alunos com necessidades especiais, inclui 360 livros didáticos digitalizados que estão disponíveis em 11 línguas locais.

**"Programa Educativo Digital", Ubongo International, República Unida da Tanzânia:** O programa aproveita o poder do entretenimento, das tecnologias, da investigação e do design centrado nas crianças para levar uma aprendizagem eficaz e localizada às crianças em idade escolar e aos



	<p>seus pais. Desde 2014, os programas de televisão e rádio do Ubongo chegaram a 27 milhões de famílias através de múltiplas plataformas, registando uma taxa de saturação televisiva de 84% e uma taxa de saturação radiofónica de 50% na Tanzânia.</p> <p>Ligação:  <a href="https://www.unesco.org/en/articles/six-best-digital-learning-practices-rewarded-unesco-prize-ict-education">https://www.unesco.org/en/articles/six-best-digital-learning-practices-rewarded-unesco-prize-ict-education</a></p>
<p><b>Observações finais</b></p>	<p>A criação de conteúdos digitais pode ser considerada como a integração de conteúdos digitais utilizando ferramentas digitais de elevada qualidade para melhorar a aprendizagem dos alunos, facilitando aos professores a criação de um percurso e ritmo individualizado para os alunos. Os alunos que não dominam os conceitos podem tirar partido das oportunidades de prática/estudo extra ou de remediação. Os conteúdos digitais também podem criar oportunidades de extensão para os alunos que estão prontos para avançar.</p> <p>Os conteúdos digitais integrados não significam que os alunos ficarão isolados num dispositivo durante aulas inteiras. Os professores poderão encontrar ativamente formas de integrar os conteúdos digitais no seu currículo, proporcionando uma aprendizagem mais profunda através do reforço e da prática, independentemente do nível do aluno. A seguir, o DIGI:GO convida-o a refletir sobre estas questões e a explorar o nosso questionário sobre a criação de conteúdos digitais para adquirir informação e desenvolver conteúdos e conhecimentos.</p>

## Questionário

- [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf-orL\\_LtXNhwy41dwr5lhUuLv1anI86K43iEYDLff2fgFkQA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf-orL_LtXNhwy41dwr5lhUuLv1anI86K43iEYDLff2fgFkQA/viewform?usp=sf_link)

## Referências

- <https://hapara.com/blog/six-ways-to-create-digital-education-content/>
- <https://www.unesco.org/en/articles/six-best-digital-learning-practices-rewarded-unesco-prize-ict-education>



## Módulo 4: Segurança

### Aulas em vídeo

#### Introdução

Olá e bem-vindos ao Kit de Ferramentas DIGI GO de Desenvolvimento Digital. Este conjunto de ferramentas ajuda os educadores de adultos, os prestadores de formação e treino vocacional, os professores e outros profissionais do sector social e da educação a aprender e a refletir sobre a segurança digital e a forma de proteger os dados pessoais.

#### Aprendizagem fundamental

#### Introdução à segurança digital e aos riscos em linha

A utilização eficaz da tecnologia pode revolucionar a aprendizagem e o ensino das línguas, permitindo-nos estabelecer contactos e partilhar para além dos limites da sala de aula. No entanto, para além de aumentar as oportunidades de aprendizagem, também pode apresentar riscos muito reais e graves para os desinformados. Por conseguinte, um desafio para os educadores é saber como aumentar as oportunidades de aprendizagem dos seus alunos sem promover os riscos potenciais associados à utilização da Internet.

Diariamente, ligamos os nossos computadores, navegamos na Internet com os nossos telemóveis, clicamos em ligações, lemos/enviamos mensagens de correio eletrónico, transferimos ficheiros, fornecemos dados pessoais e publicamos conteúdos sensíveis. Mas raramente nos questionamos sobre a segurança do que estamos a fazer. Não pensamos nos perigos potenciais. Enquanto utilizadores de tecnologia e de dispositivos ligados à Internet, negligenciamos frequentemente o nosso bem-estar digital e procedemos sem proteção.

O que é este novo conceito de segurança na Internet ou segurança digital?

A segurança na Internet, por vezes designada por segurança digital, segurança online ou cibersegurança, é um conceito relativamente novo que tem vindo a crescer com os avanços da Internet. A segurança na Internet tem muitos aspetos. Em termos gerais, o termo refere-se a práticas e precauções que deve observar quando utiliza a Internet, de modo a garantir que as suas informações pessoais e o seu computador permanecem seguros.

Há certas características das tecnologias digitais que podem introduzir novos riscos para os jovens, como a facilidade de acesso para os utilizadores, bem como a "visibilidade" e a "possibilidade de pesquisa" do



que partilharam. Seguem-se alguns dos riscos mais usuais que os jovens podem enfrentar quando navegam online:

- riscos para a privacidade
- pegada digital negativa
- exposição a conteúdos inadequados
- informações falsas
- distrações digitais
- plágio digital
- exploração comercial
- roubo de identidade
- cyberbullying
- assédio sexual e aliciamento
- *spam* e *malware*.

Enquanto educador, quer fazer parte da solução, mas não sabe o que é isso?

Segundo os especialistas, a proibição ou a proteção constante não são soluções eficazes a longo prazo. É possível proibir o acesso à Internet na sala de aula ou em casa, mas será possível controlar o acesso para além disso? Um número crescente de estudos sugere que um dos principais objetivos dos professores deve ser aumentar a resiliência dos alunos aos riscos online. Para tal, é necessário proporcionar-lhes oportunidades de acesso aos poderosos benefícios da Internet e, ao mesmo tempo, dotá-los de aptidões e competências que lhes permitam estar conscientes dos riscos e ser resilientes aos mesmos.

#### **Aprendizagem fundamental**

#### **Informações Pessoais Identificáveis (IPI)**

As informações pessoais identificáveis (IPI) são dados que podem ser utilizados para identificar, localizar ou contactar um indivíduo e incluem informações como o nome, a data de nascimento, o local de residência, as informações do cartão de crédito, o número de telefone, a raça, o sexo, o registo criminal, a idade e os registos médicos.

Todas as organizações armazenam e utilizam informações de identificação pessoal, quer se trate de informações sobre os seus empregados ou clientes. Até as escolas e universidades guardam as informações de identificação pessoal dos seus alunos, enquanto os hospitais guardam os dados dos doentes.

Quais são os riscos de não proteger as informações dos alunos?

O facto de não se protegerem as informações dos alunos cria riscos para as escolas e para as empresas. Alguns são financeiros, como multas ou ações judiciais. Outros incluem a perda de confiança do público ou danos à



reputação. Em alguns casos, os educadores individuais podem ser responsabilizados por uma violação da privacidade digital.

Como controlar as suas Informações Pessoais Identificáveis  
Embora a maioria das pessoas tenha algumas informações de identificação pessoal online, ninguém quer que todos os pormenores estejam disponíveis para o público em geral. Se estiver preocupado com o facto de demasiadas informações pessoais estarem disponíveis online, há algumas coisas que pode fazer para as manter sob controlo.

- Saber quem tem acesso às suas informações

Antes de fornecer informações pessoais, pergunte por que razão são necessárias, onde estão armazenadas e quem tem acesso.

- Conheça os seus direitos

Não tem de dar o seu número de Segurança Social a todas as pessoas que o solicitem. De facto, muitos países têm leis que permitem evitar a utilização do seu SSN se não for para fins profissionais ou financeiros.

- Cuidado com o que partilha online

Não se esqueça de que, quando publica informações pessoais numa conta pública, está a abri-las ao mundo inteiro.

- Certifique-se de que está a partilhar para um servidor seguro

Se tiver de partilhar informações sensíveis, certifique-se de que o faz para um servidor seguro. Os servidores seguros encriptam as suas informações, tornando-as mais difíceis de ler ou roubar. Pode identificar um servidor seguro através de "https" (em vez de "http") no URL da Web. Além disso, se vir um símbolo de cadeado na sua barra de navegação, é bom - isso significa que os seus dados estão encriptados.

- Evite partilhar informações pessoais em redes WiFi públicas

O WiFi público nem sempre está protegido. Evite partilhar informações sensíveis enquanto estiver online no café local, a menos que se trate de uma rede segura. Evite qualquer rede que não lhe peça para iniciar sessão ou que não verifique o respetivo acordo de privacidade.

- Utilizar palavras-passe fortes

Seja inteligente quando se trata de palavras-passe: utilize uma combinação de letras maiúsculas e minúsculas, símbolos e números para uma melhor proteção contra hackers e ladrões de identidade. É melhor utilizar palavras-passe fortes e únicas para todas as suas contas importantes. Em



	<p>vez de tornar as palavras-passe fáceis de memorizar, torne-as difíceis de duplicar.</p>
<b>Reflexão e transferência</b>	<p>E agora? É provável que a utilização de plataformas de aprendizagem em linha venha a aumentar significativamente nos próximos anos. As instituições que trabalham com jovens devem estar atentas à forma como são desenvolvidas as oportunidades de aprendizagem que proporcionam e à utilização de materiais externos nas aulas em linha.</p> <p>O facto de algo ser designado como "aprendizagem" não o torna inerentemente seguro e imune a algumas das dificuldades que assolam o mundo online.</p> <p>O que a aprendizagem online proporciona é uma oportunidade para os fornecedores de educação desenvolverem uma aprendizagem de alta qualidade que pode ser administrada num ambiente controlado e monitorizado para ajudar a manter os jovens seguros.</p> <p>Faça uma pausa no vídeo aqui e reflita sobre as perguntas aqui colocadas. Anote os tipos (mas não os pormenores) de dados digitais que partilhou. Pense em atividades como as redes sociais, a navegação na internet, a utilização de um cartão de crédito para fazer uma compra, etc.</p> <p>Nas últimas 24 horas, no decurso das suas atividades quotidianas, que tipos de dados digitais criou ou partilhou?</p> <p>Que tipos de dados digitais criou ou partilhou juntamente com os seus colegas ou alunos?</p> <p>Que quantidade de informação era de carácter pessoal? A que tipos de dados acedeu sobre outras pessoas?</p>
<b>Observações finais</b>	<p>Nos espaços online - ao contrário do que acontece no mundo físico - a nossa noção do que é "privado" pode ser mais difícil de compreender. Podemos nem sempre saber quem tem acesso aos dados que partilhamos. Podemos não saber se os dados estão a ser recolhidos e por quem. Aprender como os nossos dados viajam através da Internet e como são utilizados pode ajudar-nos a ter mais controlo sobre a privacidade online.</p> <p>As empresas, os governos, as instituições académicas e os indivíduos podem ter interesse em recolher e utilizar os nossos dados. E existem leis e políticas que especificam como e quando os dados podem ser recolhidos e</p>



utilizados. A nossa "privacidade de dados" é determinada pelas nossas próprias percepções e ações, pelas ações daqueles que querem utilizar os nossos dados, pelas leis e políticas relativas aos dados e, claro, pela evolução das tecnologias que utilizamos para nos ligarmos.

Este vídeo foi concebido para o ajudar a compreender e a tomar consciência da sua própria segurança digital e dos riscos e trocas de informação e valores que pode encontrar online.

Convido-o a refletir sobre estas questões e a explorar o nosso questionário sobre o conceito de segurança digital.



## Questionário

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfh-384MC8QxsOA6e7Mfw8esH0c41leXTrD2ilwCwnlra8puQ/formResponse>

## Referências

- Roberts, G. (agosto de 2019). Segurança e proteção digital e como manter-se protegido em linha. Disponível em: Digital Safety & Security and How to Stay Protected Online (orientação.agência)
- Mavridi, S. (julho de 2013). Bem-estar digital e segurança eletrónica para os alunos. Blogue do Professor Digital. Disponível em: Digital welfare and e-safety for learners | The Digital Teacher | Cambridge English
- Tomczyk, L. (agosto de 2019). Competências na área da segurança digital como componente-chave da literacia digital entre os professores. Educação e Tecnologias da Informação volume 25, páginas471-486 (2020). Disponível em: Competências na área da segurança digital como componente chave da literacia digital entre os professores | SpringerLink
- Ismail, N. (fevereiro de 2017). O caso da segurança digital na era do e-learning. Disponível em: The case for digital safety in the e-learning age - Information Age (information-age.com)
- Lord, N. (setembro de 2018). Proteção de dados: Como proteger as informações pessoais identificáveis contra perda ou comprometimento. Disponível em: How to Secure Personally Identifiable Information against Loss or Compromise (digitalguardian.com)
- Linford, M. Plano de Segurança na Internet e Cidadania Digital do Distrito de Canyons. Disponível em: Plano de Segurança na Internet e Cidadania Digital do Distrito de Canyons - #DigCitUtah





Erasmus+

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia.

Esta publicação [comunicação] reflecte apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida. [Número do Projeto: 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033768].