CONCEITO DIDÁTICO

PROMOÇÃO DA LITERACIA DIGITAL PARA ANIMADORES E PROFESSORES CENTRADA NAS NOTÍCIAS FALSAS (FAKE NEWS)

Erasmus+

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia.
A informação contida nesta publicação (comunicação) vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.
Projeto n.º 2017-3-AT02-KA205-001979

www.fake-off.eu

Created by
Barbara Buchegger (OIAT/Saferinternet.at)
Matthias Jax (OIAT/Saferinternet.at)
Tetiana Katsbert (YEPP EUROPE)
Jochen Schell (YEPP EUROPE)

Contributions by
Ulrike Maria Schriefl (LOGO jugendmanagement)
Thomas Doppelreiter (LOGO jugendmanagement)
Stefano Modestini (GoEurope)
Javier Milán López (GoEurope)
Alice M. Trevelin (Jonathan Cooperativa Sociale)
Dario Cappellaro (Jonathan Cooperativa Sociale)
Marisa Oliveira (Future Balloons)
Vítor Andrade (Future Balloons)
Clara Rodrigues (Future Balloons)
Michael Kvas (bit schulungscenter)
David Kargl (bit schulungscenter)
Laura Reutler (bit schulungscenter)

Graphic design by
Marcel Fernández Pellicer (GoEurope)

Erasmus+

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia.
A informação contida nesta publicação (comunicação) vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.
Projeto n.º 2017-3-AT02-KA205-001979

ÍNDICE

02 Introdução
04 História das notícias falsas
06 O que são notícias falsas?
07 Factos e opiniões
07 Erros e mentiras
08 Informação falsa e desinformação: os diferentes tipos
09 Porque razão esse conteúdo é criado?
12 A difusão de notícias falsas
14 As notícias falsas e os jovens
16 Canais e esferas das notícias falsas
18 Como identificar as notícias falsas?
20 Como contradizer as notícias falsas?
21 Como não produzir notícias falsas
22 Promoção de competências digitais
22 Iniciativa Europeia: Digcomp 2.0
23 Quadro Europeu
24 Pensamento crítico como competência central
24 Pensamento crítico e literacia digital
25 Literacia digital
28 Importância do bem-estar digital
29 Novos grupos de competências na educação moderna
30 Trabalho com jovens como espaço para a aprendizagem não formal
32 Competências digitais através da aprendizagem não formal
33 Transformar as abordagens à educação
34 Formas de aprendizagem
35 Porquê a aprendizagem não formal?
36 Aprendizagem digital / e-Learning
38 Desafios da aprendizagem não formal
39 Validação
40 Europass
41 YouthPass
42 Aprendizagem baseada em jogos (ABJ)
46 Aprendizagem baseada em jogos no trabalho com jovens
48 Exemplos de aprendizagem baseada em jogos no trabalho com jovens
50 Conceito pedagógico
54 Passo 1: Formação em “Literacia informativa”
56 Passo 2: Criar novos hábitos
58 Passo 3: Aplicar novas competências no dia-a-dia

INTRODUÇÃO

Crianças e jovens movimentam-se com naturalidade no mundo digital, usando diariamente smartphones, conteúdos online e aparelhos eletrónicos. Apesar disso, muitas vezes, falta uma compreensão mais profunda, especialmente a competência técnica - ou seja, como o smartphone pode ser usado. Se, no entanto, encontrarem conteúdo que não seja adequado para eles ou que exija uma discussão relacionada com o conteúdo, geralmente ficam sobrecarregados.

Um termo que é usado neste contexto é o de "notícia falsa". Trata-se basicamente do facto das crianças e jovens serem, cada vez mais, alvo de campanhas de informação, quer seja com objetivos de propaganda quer com objetivos comerciais. Especialmente nas redes sociais - o principal canal de informação dos jovens - a densidade de informações falsas é muito alta devido aos algoritmos correspondentes.

De forma a apoiar os jovens da melhor forma possível neste grande desafio, o projeto FAKE OFF estabeleceu como objetivo a promoção das competências digitais com a ajuda de várias ferramentas.

O presente conceito didático é especialmente escrito para as pessoas que lidam com estes assuntos em trabalhos extracurriculares com jovens. O objetivo é apoiar os animadores na discussão e consolidação do tema na vida quotidiana. O documento está dividido nas seguintes secções:

· Informações de base sobre notícias falsas (Capítulos 1-3): aqui o tema notícias falsas é definido historicamente e em termos de conteúdo. Trata-se de entender o que são as notícias falsas e que tipo de informação falsa existe. Além disso, serão discutidas as formas de notícias falsas com as quais os jovens são confrontados e em que canais isso acontece.

· Condições gerais sobre competências digitais e pensamento crítico (Capítulo 4): este capítulo aborda a classificação europeia do tópico e do estudo dos termos pensamento crítico e competências digitais.

· Aprendizagem não formal (Capítulo 5): um dos focos do conceito didático é a sua aplicabilidade no trabalho extracurricular com os jovens. Devido à falta de enquadramento do tema no horário escolar ou de frequência obrigatória, são necessárias ferramentas que funcionem fora do contexto escolar. Outro aspeto central deste capítulo é, portanto, a discussão de como a gamificação pode ser usada no trabalho com os jovens fora da escola e que os exemplos concretos existem disso.

· Conceito pedagógico (Capítulo 6): Como os jovens podem ser apoiados ao lidar com as questões que envolvem notícias falsas? O conceito pedagógico fornece respostas e exemplos práticos em três etapas "Formação em literacia digital", "Criar novos hábitos" e "Aplicar novas competências no dia-a-dia".

Este conceito didático faz parte de um PACOTE DE APRENDIZAGEM DIGITAL, que incluirá aplicações (APPs) para trabalhar com notícias falsas e um SITE DE FERRAMENTAS E RECURSOS.

Desejamos que todos os animadores, professores e pessoas envolvidas com jovens desfrutem da leitura deste documento e aguardamos o seu feedback em:

www.fake-off.eu/contact

HISTÓRIA DAS NOTÍCIAS FALSAS

A história está cheia de exemplos de **informações falsas que foram amplamente difundidas entre as pessoas que acreditavam nelas**, seja por ignorância, por falta de evidência científica, por uso deliberado para manipular por motivos políticos e económicos, ou por causa de crenças religiosas, tradições e cultura. Desde a caça às bruxas durante a Idade Média e a crença de que a Terra é plana, para práticas religiosas durante certas doenças, o número de exemplos de rumores ou opiniões baseadas em informações incorretas ou factos imprecisos é grande, disponível em muitas esferas da sociedade e remonta há muito tempo na história. Muitas dessas visões não foram necessariamente baseadas em mentiras deliberadas, mas no que as pessoas e a ciência sabiam na época.

A tecnologia moderna e o desenvolvimento dos meios de comunicação social revolucionaram o fluxo, a velocidade da informação e a forma como as pessoas são informadas sobre eventos e questões sociais, na economia, na ciência, na saúde, na cultura, na espiritualidade e em qualquer outra área da vida.

Sempre houve **desinformação ou conteúdo preconceituoso nos meios de comunicação social**, como a televisão ou o rádio, devido a interesses políticos e comerciais, mas a Internet certamente trouxe novas dimensões à forma como as pessoas são informadas e mal informadas.

Um fenómeno que mudou a tecnologia moderna de comunicação, assim como os media, foi a Web 2.0. Considerando que os canais tradicionais dos meios de comunicação social, e até mesmo a primeira geração da Internet (Web 1.0), eram direcionados de forma única entre um transmissor e muitos recetores de informação, a Web 2.0 e as redes sociais enfatizam o conteúdo gerado pelo utilizador e permitem-lhes partilhar, interagir e colaborar uns com os outros. O diálogo social em rede teve origem a partir de conteúdo gerado pelo utilizador numa comunidade virtual. O **desenvolvimento da Internet oferece uma vasta gama de oportunidades: capacita e permite que os utilizadores expressem as suas opiniões e pontos de vista. Ao mesmo tempo, representa uma série de riscos e ameaças, pois o conteúdo pode ser perigoso** (cenas de violência, pornografia, etc.) ou falso (por exemplo, notícias falsas)* **As notícias falsas são intencionalmente criadas e disseminadas entre os utilizadores.**

* *http://www.connectsafely.org/fakenews/*

O QUE SÃO NOTÍCIAS FALSAS?

Existe uma vasta gama de definições para notícias falsas. A maioria das definições inclui ***"informações falsas ou notícias criadas intencionalmente para influenciar pontos de vista e opiniões ou como piada e que estão espalhadas nos meios de comunicação social, em particular na Internet"***.

Originalmente, o termo notícias falsas foi usado para descrever programas que eram dedicados à **sátira política**, como o The Daily Show com Jon Stewart ou o The Colbert Report. Mais recentemente, o termo tornou-se uma expressão da moda que é usada principalmente para descrever **conteúdo de redes sociais que não tem base factual, mas é apresentado como notícia**. Notícias falsas são artigos de notícias, vídeos, etc. que são de forma intencional e comprovadamente falsos para enganar os leitores. Esta definição não inclui erros de relatos não intencionais, teorias conspiratórias e sátiras que provavelmente não serão interpretadas como factuais.

O termo notícias falsas, no entanto, também tem sido usado cada vez mais pelos políticos. Um exemplo notório é o do presidente dos EUA, Donald Trump, que rotula certos meios de comunicação, notícias e informações como notícias falsas apenas porque se opõem ou desafiam os seus pontos de vista.

Enquanto o Cambridge Dictionary define notícias falsas como "histórias falsas que parecem ser notícias, espalhadas pela Internet ou usando outros meios de comunicação, geralmente criadas para influenciar opiniões políticas ou como uma piada", os contextos em que notícias falsas tentam influenciar opiniões e crenças **vai muito além das esferas políticas e toca todos os aspetos da sociedade**.*

FACTOS E OPINIÕES

Daniel Patrick Moynihan disse que ***"todos têm direito à sua própria opinião, mas não aos seus próprios factos"***. Factos e opiniões são importantes para entender a vida, o mundo e os eventos que ocorrem à nossa volta. Embora os **factos sejam relatórios precisos sobre eventos e aspetos da sociedade**, como economia, política ou cultura, **as opiniões são bastante tendenciosas** e baseadas em interpretações, perspetivas e visões das pessoas, bem como na sua origem, experiência ou situação de vida. Mesmo que as opiniões sejam importantes para entender diferentes pontos de vista, elas devem sempre basear-se em factos e não em informações imprecisas.

ERROS E MENTIRAS

Escrever artigos e relatórios baseados em informações falsas enquanto profissional ou mesmo publicar ou partilhar nas redes sociais, sabendo que as informações não são precisas, é sempre errado. No entanto, existe uma diferença entre o tipo de mentira, por isso nem sempre é fácil diferenciar o que é o quê. Os diferentes tipos são: **mentiras óbvias**, em que as pessoas inventam factos ou conscientemente relatam falsidade; também há **mentiras parciais**, em que os relatos são baseados em factos, mas exageram, inventam ou adicionam-lhes informações falsas; e há também as mentiras onde as pessoas afirmam ou relatam situações ou factos verdadeiros, mas **deliberadamente omitem partes da informação** e, portanto, manipulam a verdade para influenciar o público de uma certa maneira.

Nos meios de comunicação tradicionais, os editores geralmente decidem quais as informações, eventos e factos que devem ser relatados ou dados enfâse, e quais as histórias que devem ser abordadas. Baseiam-se no que consideram importante ou no que o público precisa ou quer saber. Há sempre um certo enviesamento da informação, mesmo no jornalismo profissional e há sempre erros que podem ser cometidos, podendo ser publicada informação falsa sem intenção. Mas os erros nos meios de comunicação social podem e devem ser sempre corrigidos quando são identificados, e são muito diferentes de mentiras intencionais e da manipulação da verdade. O que conta é a **intenção do autor**. Ao ser exposto às informações e notícias nos meios de comunicação social, é importante ter em mente a confiabilidade da fonte, bem como a possível motivação por trás de uma informação ou notícia.*

* *http://www.connectsafely.org/fakenews/*

INFORMAÇÃO FALSA E DESINFORMAÇÃO: OS DIFERENTES TIPOS

No seu artigo "Notícias falsas. É complicado." Claire Wardle descreve a complexidade das notícias falsas e do ecossistema de informações atual e apresenta os diferentes tipos de **informação falsa* (a partilha não intencional de informações falsas)** e **desinformação** (a criação intencional e a partilha de informações falsas)**. Para entender o ecossistema da informação, a autora diferencia três elementos principais: 1) diferentes tipos de informação criados e partilhados, 2) as motivações por detrás da criação e 3) as formas através das quais as informações são partilhadas.

Como mencionado acima, o facto de que os media ou os jornalistas publicarem informações erradas ou que as pessoas partilhem informações falsas sem querer sempre existiu e é, por si só, preocupante. No entanto, o facto de as informações falsas serem intencionalmente criadas em grande quantidade para influenciar a opinião pública em todos os campos da sociedade usando a Web 2.0 e as plataformas de redes sociais é certamente **um dos maiores problemas atuais no ecossistema dos media e informação**. As redes sociais potenciam a partilha fácil e rápida de desinformação entre os utilizadores. A natureza das notícias falsas tornou-se mais sofisticada, de modo que se tornou fácil e rápida a sua difusão. Como resultado, tornou-se mais difícil para os utilizadores identificar o que é verdadeiro, falso ou parcialmente fabricado.

Wardle distingue sete tipos de informação falsa e desinformação:***

Sátira ou paródia - a intenção não é prejudicar, mas tem o potencial de enganar.
Conexão falsa - manchetes, imagens ou legendas não correspondem ao conteúdo.
Conteúdo enganador - uso enganador de informações para enquadrar uma pessoa ou determinado tópico.
Contexto falso - informações reais são partilhadas com informações contextuais falsas.
Personificação - fontes reais são falsificadas, autores são impostores.
Informação manipulada - informações e imagens autênticas são intencionalmente manipuladas para induzir em erro.
Informações fabricadas - informações completamente falsas criadas intencionalmente para enganar e prejudicar.

* *O termo em inglês refere-se a misinformation*
** *O termo em inglês refere-se a disinformation*
*** *https://medium.com/1st-draft/fake-news-its-complicated-d0f773766c79*

PORQUE RAZÃO ESSE CONTEÚDO É CRIADO?

Um aspeto importante acerca das notícias falsas e encontrar soluções para esse problema é entender quais são as motivações por detrás e porque razão as pessoas criam essas informações.

Ao analisar as forças motrizes por trás das notícias falsas, o verificador de factos Eliot Higgins* identifica "quatro Ps" - Paixão, Política, Propaganda e Pagamento, enquanto Wardle estende esses quatro Ps para oito Ps. O levantamento dessas motivações comparado com os sete tipos de conteúdo mencionados acima mostra padrões interessantes e como os diferentes tipos de desinformação são usados para propósitos específicos.

* *https://www.bellingcat.com/author/eliothiggins/*

Os 8 Ps mostram as forças por trás das notícias falsas:

· **Jornalismo pobre (Poor journalism):** quando há informação falsa e desinformação com base na falta de pesquisa ou verificação de factos e fontes.
· **Paródia:** muitas vezes, as manchetes ou o conteúdo são exagerados e altamente irónicos, visando fazer troça de uma pessoa ou de um assunto.
· **Provocação:** as informações são concebidas para provocar reações do público.
· **Paixão:** quando as manchetes, imagens e conteúdo são muito explícitos e coloridos, o conteúdo pode ser movido pela paixão e não pela pesquisa necessária.
· **Partidarismo:** quando há uma clara parcialidade e preconceito em relação a uma causa ou questão.
· **Lucro (Profit):** as notícias que se tornam virais nas redes sociais podem gerar uma receita significativa de publicidade quando os utilizadores clicam no site original (Allcott & Gentzkow 2017:4).
· **Política:** a propaganda política tornou-se uma indústria sofisticada e direcionada, com base em enormes conjuntos de dados pessoais, partir do Facebook e do Google. Isso significa que as campanhas criam anúncios à medida das características de cada indivíduo (Sir Tim Berners-Lee, cf. Irish Times, 2017).
· **Propaganda:** muitos fornecedores de notícias controlados pelo estado gastam recursos na construção de uma forte presença na Web, onde o controlo ou a nação de origem é mascarado, permitindo que eles exerçam o chamado *soft power** dentro e fora dos seus países.**

	TYPES				TYPES			
MOTIVATIONS	*Satire or parodie*	*False connection*	*Mislanding content*	*False context*	*Impersonation*	*Manipulated information*	*Fabricated information*	**MOTIVATIONS**
Poor journalism		✓	✓	✓				Poor journalism
Parody	✓				✓		✓	Parody
Provocation					✓	✓	✓	Provocation
Passion				✓				Passion
Partisanship			✓	✓				Partisanship
Profit		✓			✓		✓	Profit
Politics			✓	✓		✓	✓	Politics
Propaganda			✓	✓	✓	✓	✓	Propaganda

Figure 1: Misinformation matrix*

** Termo inglês aplicado nas Relações Internacionais para descrever a habilidade de um corpo político - um Estado, por exemplo - para influenciar indiretamente o comportamento ou interesses de outros corpos políticos por meios culturais ou ideológicos (https://pt.wikipedia.org/wiki/Soft_power).*
*** https://www.euronews.com/2017/01/24/everything-you-always-wanted-to-know-about-fake-news-but-were-afraid-to-google*
**** https://medium.com/1st-draft/fake-news-its-complicated-d0f773766c79*

A DIFUSÃO DE NOTÍCIAS FALSAS

A difusão de notícias falsas é bastante fácil num ecossistema de informações, onde a principal moeda é a atenção. A grande quantidade e a rápida disseminação de notícias falsas nas plataformas de redes sociais são facilitadas pelas funcionalidades que permitem aos utilizadores gostar, partilhar ou re-tweetar, muitas vezes, sem perceber que o conteúdo, contexto ou toda a informação é manipulado ou fabricado. Os mesmos fatores também podem dificultar o trabalho na pesquisa da origem do conteúdo.

A grande quantidade e a velocidade das informações, bem como os esforços deliberados e coordenados para divulgar notícias falsas através de tecnologias e imagens disponíveis, tornam as pessoas menos críticas e influenciáveis, sobretudo quando se trata de conteúdo que sustenta as suas crenças. Quando uma imagem ou determinado conteúdo é usado repetidamente, o cérebro fica sobrecarregado e usa-o como um atalho para a confiabilidade.

No meio jornalístico, a pressão de entregar as notícias e atualizações com maior frequência e formato em tempo real também contribui para a disseminação de informação falsa e desinformação. Muitas vezes as fontes não são verificadas o suficiente, os jornalistas caem na armadilha do sensacionalismo ou querem publicar a notícia antes dos concorrentes, o que pode resultar na publicação e disseminação de conteúdo não verificado.

Outro aspeto são as redes. Pessoas ligadas através das redes sociais podem deliberadamente espalhar informações falsas ou parcialmente fabricadas, a fim de influenciar a opinião pública. Na sua forma mais engenhosa, esta participação pode incluir o emprego de ferramentas tecnológicas avançadas, como redes de bots, fábricas de trolls e ou alguma ferramenta especialmente criada para facilitar a criação de artigos falsos, como os meme-shells.* Ao analisar o ecossistema de informações de hoje e ao procurar soluções evitar as notícias falsas e os seus mecanismos, percebemos que estamos a "lutar contra máquinas" que usam inteligência artificial ou algoritmos.

* *https://medium.com/1st-draft/fake-news-its-complicated-d0f773766c79*

AS NOTÍCIAS FALSAS E OS JOVENS

Vários estudos internacionais, por exemplo, o estudo da Juventude Alemã, Informação e Media (estudo JIM),* provam que **crianças e jovens despendem cada vez mais tempo online**. As suas atividades vão desde a comunicação através de plataformas de redes sociais até visualização de conteúdo vídeo e música em streaming. Uma das principais atividades dos jovens online é reunir informações, tanto para tarefas escolares como entretenimento. As fontes de informação incluem enciclopédias online, como a Wikipédia, mas também sites de notícias e plataformas de redes sociais. À medida que os jovens usam os seus smartphones para pesquisar e descarregar o conteúdo, um estudo recente de Stanford revelou o resultado surpreendente de que eles não são capazes de distinguir entre diferentes tipos de conteúdo, ou seja, factos concretos e notícias falsas, nem capazes de verificar se a fonte é confiável.**

* *http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf*
** *https://ed.stanford.edu/news/stanford-researchers-find-students-have-trouble-judging-credibility-information-online*

O estudo identificou como principais problemas:
· A maioria dos alunos do ensino básico não consegue distinguir entre anúncios e artigos.
· A maioria dos alunos do ensino secundário aceita fotografias como factos sem verificá-las.
· Muitos alunos do ensino secundário não conseguiam diferenciar entre uma fonte de notícias real e falsa, exceto no Facebook.
· Muitos estudantes universitários não suspeitaram de um possível enviesamento num tweet de um grupo ativista.
· A maioria dos estudantes de Stanford não conseguia ver a diferença entre uma fonte predominante e uma fonte marginal.

Considerando o longo período de mais de 10 anos, é surpreendente que a literacia digital dos jovens não tenha melhorado; em vez disso, os adolescentes têm ainda mais dificuldade em distinguir entre diferentes tipos de informação e determinar o grau de autenticidade e credibilidade de uma fonte. devido à quantidade cada vez maior de informações online e o seu alto grau de distribuição.

O relatório austríaco "Rumores na Internet - Como os jovens avaliam as informações encontradas na Internet"* mostra os mesmos resultados. Embora as redes sociais sejam o principal canal de informação para os jovens, elas são consideradas menos confiáveis. 85% dos jovens entrevistados do estudo sentem-se inseguros sobre se as informações na Internet são verdadeiras ou falsas. Quando se trata de verificar a fonte, também a maioria deles se encontra muito rapidamente sobrecarregada.

Ironicamente, muitos jovens até rejeitam a premissa da "objetividade" jornalística, na tentativa de obter uma compreensão mais equilibrada através de blogs, posts no Facebook, vídeos do YouTube, notícias falsas e outras fontes de notícias não tradicionais. Neste contexto, as redes sociais muitas vezes servem como uma "sala de eco" para os utilizadores, ou seja, os jovens utilizam-na para "ouvir" pontos de vista que são semelhantes aos seus, validando as suas crenças. Embora essa forma de lidar com informações online possa iluminar uma área de potencial aprimoramento para os media, bem como para as redes sociais, isso implicaria um considerável desperdício de tempo no consumo de informações falsas. Consequentemente, sem uma estratégia para identificar e evitar notícias falsas, os jovens estão perdidos numa selva de desinformação, levando à distribuição e multiplicação de factos falsos e colocando potencialmente em risco os valores democráticos através da manipulação.

* *https://www.saferinternet.at/news-detail/aktuelle-studie-zum-thema-geruechte-im-netz-jugendliche-verunsichert-durch-fake-news/*

CANAIS E ESFERAS DAS NOTÍCIAS FALSAS

Enquanto nos discursos públicos as notícias falsas costumam ser citadas como desinformação politicamente motivada, os jovens usam cada vez mais canais alternativos de redes sociais, como Instagram, Snapchat e YouTube (Influencers e Vloggers). Muitos jovens simplesmente não estão interessados em formas tradicionais de notícias, eles acham-nas aborrecidas (Marchi 2012) e irrelevantes para as suas vidas. Eles estão bastante interessados em assuntos do seu dia-a-dia, que são apresentados num formato que é envolvente e divertido de consumir.

As diferentes esferas e temas em que os jovens estão interessados e através dos quais eles são expostos a notícias falsas:

Saúde:
O que é saudável? O que é insalubre? Como reagir a doenças graves? O que os influenciadores recomendam? Como o seu corpo deveria ser/trabalhar?

Desportos:
Que desportos são bons para si? Que dieta para que tipo de desporto? Quanto pode fazer? Como reagir quando ocorrem problemas? O que os influenciadores recomendam?

Alimentos e Dietas:
Quais os suplementos ou drogas a consumir? Qual o remédio? Qual a dieta boa para si? Qual a dieta que funciona? O que recomendam os influenciadores e a publicidade?

Imagem corporal:
Como é um corpo saudável? Quais são os estereótipos de género? Eu estou gorda? O meu cabelo é muito curto?

Drogas:
Quais os efeitos que cada droga causa? Onde obter drogas? Quais as drogas que são inofensivas e não se tornam viciantes?

Propaganda e política:
Que partido político / ideias seguir? De quem é a culpa de um certo problema (refugiados, políticos)? Promoção de estereótipos, discurso de ódio, etc.

Imigração e refugiados:
Como eles estão a mudar a nossa vida e estão a causar instabilidade política?

Sociedade Civil:
Quais as ONGs e organizações que causam danos? Em que causa se deve envolver ou não?

Famosos e sociedade:
Tópicos de tabloides clássicos como: Que casal famoso se separou?

Pressão de grupos:
Desafios do YouTube que causam autoflagelação, etc.

Sexualidade:
Apresentando pornografia como referência para a vida sexual adulta ou como educação sexual.

Como lidar e comunicar com outras pessoas:
Feedback "anónimo" de outras pessoas através de aplicações como o Tellonym ou o ask.fm. Diferença entre comunicação *online* e face a face.

Cyber-bullying:
Conceder "razões" pelas quais uma pessoa deve ser intimidada.

Rumores sobre outras pessoas:
Quem é o maior idiota? Apresentação de imagens explícitas privadas e às vezes sexuais.

Partidas/Violência:
Apresentação de violência real e, às vezes, encenada. Quem está realmente a ser enganado, quem é o ator? O sangue falso ou real está a ser mostrado?

Jogos, hacks, fraudes:
Como enganar, o que funciona? Objetivo "assistente" que é destinado para roubo de senha e conta.

Anúncio:
Como funciona? Por que recebo estes tipos de anúncio?

Colocação de produto:
Como detetá-los no conteúdo online? Quem está a ser pago pelo quê?

Estilo de vida:
O que conseguir com que tipo de medidas? O que vestir e que moda seguir? Que maquilhagem usar e como?

Hacks da vida:
O que funciona, o que não funciona? Chamado de "receitas da avó"? Dicas para fazer você mesmo.

Vida espiritual:
Quais os "valores" que contam e são importantes? Quais os movimentos ou ideias religiosas a seguir? O que é útil ou prejudicial?

Cultos:
Como detetar cultos? O que é útil ou prejudicial?

COMO IDENTIFICAR AS NOTÍCIAS FALSAS?

Há uma gama de ferramentas que permitem verificar se as notícias são falsas. É importante ter a certeza sobre a fonte da informação e verificar os factos. Pode usar os 8 Ps (Jornalismo Pobre, Paródia, Provocação, Paixão, Partidarismo, Lucro, Motivos Políticos ou Propaganda) para analisar se um artigo, foto ou vídeo é dirigido por essas forças.

Aqui estão algumas dicas para verificar as fontes e os factos numa notícia.

A fonte:

A fonte parece verdadeira? O **URL parece legítimo?** Deve ser cético sobre nomes de sites como ".lo" ou ".com.co", bem como URLs estranhas ou notícias de que nunca ouviu falar. **Deve verificar o site da fonte e o seu perfil** (Sobre nós), quão transparentes são? Eles têm pessoal experiente? Qual é a política editorial deles? Há quanto tempo eles publicam?

Também é importante **verificar o autor**. O autor é mencionado? Existem provas de que é uma pessoa real? O autor pode ser contactado? Pode verificar o que mais o autor e a fonte publicaram e se é uma fonte "séria".

O conteúdo:

As **notícias soam tendenciosas ou unilaterais? Soa exagerado ou extremo?** Tenciona provocar uma forte reação? Verifique se também é seguido por outros meios de comunicação tradicionais, se não, seja cético e cauteloso.

Também pode copiar e colar parte de um artigo ou título e procurar nos mecanismos de pesquisa se essa história foi contestada ou rotulada como notícia falsa por outras pessoas. No entanto, às vezes, pode encontrar sites que estão apenas a repetir as notícias falsas. Existem **sites de verificação de factos**, em muitos países, e pode tentar descobrir se a história é verdadeira ou falsa.

Uma rede internacional de organizações de verificação de factos:
https://ifcncodeofprinciples.poynter.org/signatories

Sites de verificação de factos	Língua
www.snopes.com/	Inglês, Americano
www.factcheck.org	Inglês, Americano
www.channel4.com/news/factcheck	Inglês
www.bbc.com/news/topics/cp7r8vgl2rgt/reality-check	Inglês
www.mimikama.at/	Alemão, Austríaco
www.tjekdet.dk	Dinamarquês
www.konspiratori.sk/	Eslovaco
www.davidpuente.it/blog/	Italiano
www.faktabaari.fi	Finlandês
www.theJournal.ie	Inglês, Irlandês
http://www.maldita.es/malditobulo/	Espanhol

Como mencionado acima, os jovens (assim como os adultos), muitas vezes, não dedicam tempo a verificar os factos ou as fontes nas notícias a que estão expostos; embora existam maneiras de detetar notícias falsas "óbvias", a questão é muito mais complexa. Existe uma ampla gama de tipos de desinformação e informação falsa e meios mais visuais (imagens, vídeos, etc.) meios tecnológicos (algoritmos, fábricas de trolls, etc.) e estratégias para disseminar notícias falsas. Além disso, as formas para influenciar os jovens estão a tornar-se mais criativas e, muitas vezes, persuasivas: influenciadores e vloggers com milhares ou milhões de seguidores podem disseminar desinformação e informação falsa em larga escala.*

No entanto, a razão pela qual as notícias falsas estão a atingir um público tão amplo não está apenas do lado dos seus criadores. É principalmente devido aos utilizadores que partilham o conteúdo em grande escala. Não se trata apenas da falta de literacia digital, pensamento crítico e competências que permitam detetar notícias falsas, mas também falta de responsabilidade, propriedade e ética dos utilizadores.**

Para evitarem ser mais poluentes e melhorar o ecossistema da informação e o problema ao partilhar notícias falsas, sem pensar, sem verificar os factos, os utilizadores das redes sociais (jovens e adultos) precisam capacitar-se para possuírem mais literacia digital e informativa. Eles precisam tornar-se agentes ativos de mudança e parte da solução, em vez de vítimas deste fenómeno.

* *https://www.connectsafely.org/wp-content/uploads/Media-Literacy-Fake-News.pdf*
** *http://www.euronews.com/2017/01/24/everything-you-always-wanted-to-know-about-fake-news-but-were-afraid-to-google*

COMO CONTRA-ATACAR AS NOTÍCIAS FALSAS?

O primeiro passo para se tornarem agentes ativos, mais do que vítimas passivas, é **tornarem-se mais conscientes** acerca do fenómeno das notícias falsas e suas complexidades, bem como sobre as diferentes tendências e mecanismos do ecossistema da informação. Desenvolver o pensamento crítico e a literacia digital para compreender como o conteúdo é criado, quem o cria e como é divulgado nos meios de comunicação e, em particular, nas redes sociais, deve ser uma parte importante do desenvolvimento pessoal dos jovens e adultos na era tecnológica atual, onde a velocidade e a quantidade dos diferentes tipos de informação estão constantemente a aumentar.*

A par com a literacia digital, outro aspeto também importante é o desenvolvimento da **inteligência emocional** e o questionamento das nossas reações emocionais ao conteúdo dos media. Muitas notícias falsas são emocionalmente motivadas ou projetadas para provocar emoções, por isso, ao ver um artigo, foto ou vídeo que nos deixa muito irritados ou que nos faz sentir reafirmados nas nossas crenças, devemos estar conscientes desse efeito e verificar os factos antes de partilhar.

Se o primeiro passo é aumentar a sensibilização e desenvolver competências de literacia digital e inteligência emocional, o próximo passo pode e deve ser **fazer algo de forma ativa** contra a disseminação de notícias falsas, **parar e pensar duas vezes** antes de partilhar uma notícia. Se virmos algo suspeito, o próximo passo é **verificar factos e fontes**, fazer uma pequena pesquisa para descobrir se a fonte pode ser confiável ou se a informação foi manipulada.**

Assim que percebemos que um artigo, uma imagem ou vídeo é baseado em sátira, numa ligação, conteúdo ou contexto falsos, ou é simplesmente inventado e usado para propaganda e fins políticos ou comerciais, podemos intervir e usar a secção de comentários ou respostas para sensibilizar as pessoas acerca do conteúdo que está a ser manipulado ou falseado. Deste modo, os utilizadores podem retirar o conteúdo partilhado, pensar duas vezes sobre o assunto e serem mais críticos na próxima vez.

O pensamento crítico, a literacia digital e o bem-estar digital são competências cruciais não apenas para os jovens, mas também para os adultos, na atual cultura mediática do século XXI e na era das notícias falsas. Permite compreender os debates modernos, bem como contribuir para eles. Esta possibilidade dá ao indivíduo um senso de dignidade como ser humano ou cidadão ativo numa sociedade democrática.

COMO NÃO PRODUZIR NOTÍCIAS FALSAS

Como os jovens são, muitas vezes, confrontados com notícias falsas, é um pequeno passo para que também as produzam. Para exagerar sobre a vida de alguém nas redes sociais, para se gabar de sucessos, para produzir imagens enganosas online pode tornar-se demasiado tentador. Portanto, o pensamento crítico também se deve aplicar aos jovens como produtores de media, não apenas como consumidores de conteúdo digital.

Como os jovens vêem muitos exemplos enganosos online, a questão ética, se é aceitável mentir online, raramente se levanta. Está certo mentir ou exagerar para conseguir mais gostos ou seguidores?

* *https://www.connectsafely.org/wp-content/uploads/Media-Literacy-Fake-News.pdf*
** *https://medium.com/1st-draft/fake-news-its-complicated-d0f773766c79*

PROMOÇÃO DE COMPETÊNCIAS DIGITAIS

INICIATIVA EUROPEIA: DIGCOMP 2.0

O quadro europeu para as competências digitais (digcomp 2.0) fornece um objetivo estratégico para melhorar o conhecimento digital entre os cidadãos europeus. O pensamento crítico e a literacia da informação são uma parte importante deste conjunto de competências.

Em muitos países europeus, competências similares ou relacionadas foram definidas para os jovens. Em muitos países da Europa, os Ministérios da Educação têm as suas próprias estratégias relativas ao aprimoramento do conhecimento digital entre os jovens. A forma como estas estratégias são implementadas, a idade alvo e os objetivos são diferentes em toda a Europa, mas o objetivo geral de melhorar o pensamento crítico é semelhante.

QUADRO EUROPEU*

Visão global: **Literacia para informação e dados**: articular as necessidades de informação, localizar e recuperar dados, informações e conteúdos digitais. Julgar a relevância da fonte e o seu conteúdo. Para armazenar, gerir e organizar dados, informações e conteúdos digitais.

1.2 Avaliação de dados, informações e conteúdo digital
Analisar, comparar e avaliar criticamente a credibilidade e confiabilidade das fontes de dados, informações e conteúdos digitais. Analisar, interpretar e avaliar criticamente os dados, informações e conteúdos digitais.

A forma de lidar com as notícias falsas é geralmente vista neste campo de competência: Como avaliar a relevância dos dados e o seu conteúdo. Inclui também as fontes de conteúdo e a necessidade de articular as necessidades de informação.

As competências de como reagir a notícias falsas e como lidar com as próprias emoções, enquadram-se noutros campos, embora não sejam tão claramente definidas, como a área do pensamento crítico.

2.2 Partilha através de tecnologias digitais
Partilhar dados, informações e conteúdo digital com outras pessoas através de tecnologias digitais apropriadas. Atuar como intermediário, conhecer as práticas de referência e atribuição.

2.5 Netiqueta
Estar atento às normas comportamentais e know-how ao usar tecnologias digitais e interagir em ambientes digitais. Adaptar as estratégias de comunicação ao público específico e estar atento à diversidade cultural e geracional nos ambientes digitais.

4.3 Proteger a saúde e o bem-estar
Ser capaz de evitar riscos para a saúde e ameaças ao bem-estar físico e psicológico durante o uso das tecnologias digitais. Ser capaz de se proteger a si próprio e aos outros contra possíveis perigos em ambientes digitais (por exemplo, cyberbullying). Estar atento às tecnologias digitais para o bem-estar social e a inclusão social.

5.3 Usar as tecnologias digitais de forma criativa
Utilizar ferramentas e tecnologias digitais para criar conhecimento e inovar processos e produtos. Comprometer-se individual e coletivamente no processamento cognitivo para entender e resolver problemas conceituais e situações problemáticas em ambientes digitais.

5.4 Identificar lacunas de competência digital
Entender onde a própria competência digital precisa ser aprimorada ou atualizada. Ser capaz de apoiar os outros no desenvolvimento de competências digitais. Buscar oportunidades de autodesenvolvimento e manter-se atualizado com a evolução digital.

* *https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework*

PENSAMENTO CRÍTICO COMO COMPETÊNCIA CENTRAL

No Barómetro Europeu (9/2017 Flash Eurobarometer 455), os jovens foram questionados acerca das suas opiniões sobre a Europa. Quase 50% afirmaram que lidar com notícias falsas é um tópico importante no futuro ("Promover o pensamento crítico e a capacidade de procurar informações para combater notícias falsas e extremismo").* Em particular, os jovens na Áustria e na Alemanha vêem este campo como uma alta prioridade. Isto refere-se às competências em matéria de informação e literacia de dados.

PENSAMENTO CRÍTICO E LITERACIA DIGITAL

Uma definição comum para a literacia digital é a **capacidade de pensamento crítico no consumo e criação de informação**. Isto inclui **a capacidade de aceder, analisar, avaliar e criar informação, acrescida pela compreensão da diferença entre factos e opiniões e das forças por trás da manipulação** de diferentes tipos de informação dentro do ecossistema de informações.

Assim, é tanto sobre o recetor, a **sua compreensão dos media**, as diferentes formas e o seu papel na sociedade, como sobre o transmissor enquanto utilizador de ferramentas dos media e possibilidades de autoexpressão. Isto é importante porque não se trata apenas de proteger as pessoas (jovens) e tratá-las como potenciais vítimas, mas sim capacitá-las como utilizadores de media ativos, críticos, conscientes e responsáveis.**

De acordo com o Centro para a Literacia Digital, letrar o utilizador para todas as formas de media, para que as **pessoas controlem a interpretação do que veem, ouvem ou interagem, em vez de deixar que a interpretação as controle**. Trata-se de pensar por si mesmo e fazer as perguntas certas, ao que vê, lê, escuta ou comenta, em vez de memorizar factos ou estatísticas sobre os media.***

A necessidade de literacia digital tornou-se mais importante do que nunca, agora que qualquer pessoa pode ser um "jornalista cidadão", publicar e criar conteúdo ou comentar sobre os tópicos em qualquer campo da sociedade. Embora esse fenómeno tenha certamente criado uma gama mais ampla de opiniões e tenha capacitado os recetores dos media para se expressarem, também se tornou mais difícil diferenciar entre factos e opiniões e fontes (des)confiáveis.

* *http://ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/index.cfm/Survey/getSurveyDetail/instruments/FLASH/surveyKy/2163*
** *https://www.connectsafely.org/wp-content/uploads/Media-Literacy-Fake-News.pdf*
*** *http://www.medialit.org/reading-room/what-media-literacy-definitionand-more*

LITERACIA DIGITAL

A literacia digital é uma componente da literacia para os media. A Associação Americana de Bibliotecas oferece esta definição: "A literacia digital é a capacidade de usar as tecnologias de informação e comunicação para encontrar, avaliar, criar e comunicar informações, exigindo competências cognitivas e técnicas".* O gráfico abaixo apresenta as áreas e os conjuntos de competências necessárias de literacia digital.**

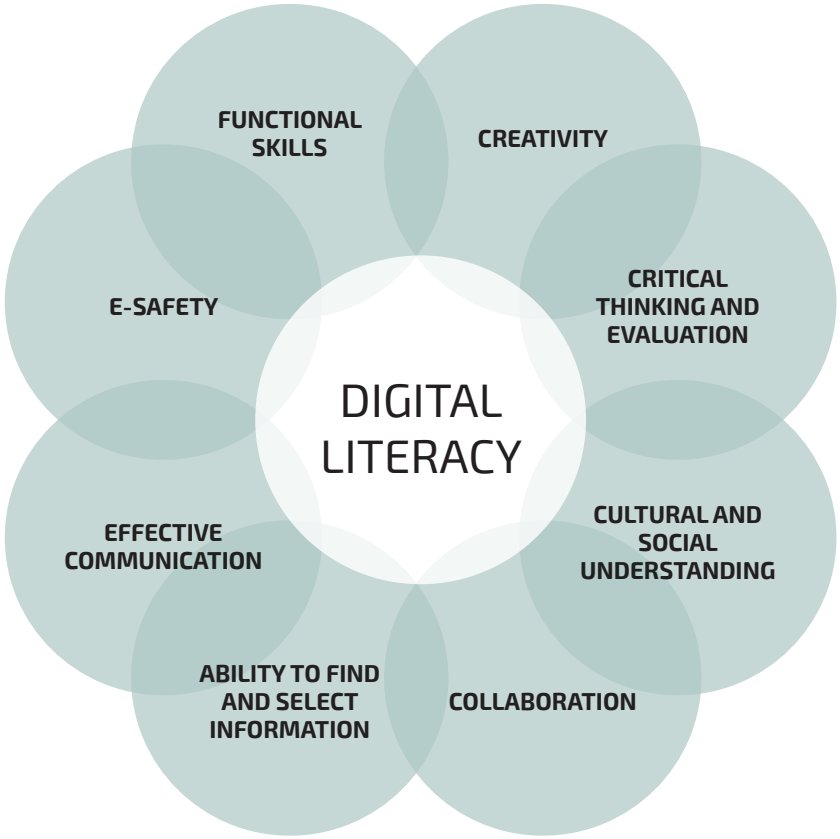


Figure 2: Digital Literacy across the curriculum*

* *https://www.edweek.org/ew/articles/2016/11/09/what-is-digital-literacy.html*
** *https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06.pdf*
*** *Digital Literacy across the Curriculum, p. 19. Future Lab 2010: www.futurelab.org.uk*

"Os avanços digitais proporcionam também novos desafios para os alunos, estudantes e professores. Os algoritmos utilizados por sítios de redes sociais e portais de notícias podem ser um poderoso amplificador de notícias parciais ou falsas, ao passo que a privacidade dos dados se tornou uma das principais preocupações na sociedade digital. Os jovens, bem como os adultos, estão vulneráveis a intimidação, ciberassédio e comportamentos predatórios ou conteúdos em linha perturbadores. A exposição quotidiana a dados em formato digital, em grande medida induzidos por algoritmos inescrutáveis cria riscos evidentes e exige, mais do que nunca, um pensamento crítico e a capacidade de se envolver de forma positiva e competente no ambiente digital. Estamos perante uma necessidade permanente de literacia mediática e um vasto conjunto de aptidões e competências digitais, incluindo a segurança e a privacidade, mas também a sua integração na população em termos gerais e profissões e setores mais avançados continua a ser problemática".*

Medidas na área da literacia digital entre jovens devem ser a resposta para esses desafios. Uma transformação do sistema escolar e outras medidas pedagógicas devem incluir estes desafios.

O Reino Unido iniciou um processo de introdução dessas iniciativas com um modelo de cinco recursos para a **literacia digital crítica**. O modelo de 5 recursos, apresentado abaixo em gráfico, é um enquadramento atualizado de competências de literacia que reflete a mudança do cenário digital. Apresenta os campos de competências digitais necessárias e esclarece quais as que são realmente necessárias para poder encontrar notícias falsas e agir de forma apropriada. Tal ajuste estabelece a base para permitir que os jovens se sintam confiantes ao se envolverem com fontes de notícias, para aprenderem novas perspetivas e informações e para usar essas competências no seu trabalho escolar ou em conversas com colegas, familiares e professores.**

No Reino Unido, o currículo das escolas secundárias baseia-se nestas competências fundamentais e acrescenta competências de literacia crítica mais específicas através de vários assuntos, como inglês, história, cidadania, educação pessoal, social e de saúde e assuntos como filosofia e sociologia. Por exemplo, no secundário, o ensino de história visa garantir que os alunos saibam como fazer perguntas percetivas, pensar criticamente, pesar evidências, filtrar argumentos e desenvolver perspetiva e julgamento, enquanto que o ensino da cidadania deve dotar os alunos com as competências e conhecimentos para explorar criticamente questões políticas e sociais, para pesar evidências, debater e produzir argumentos fundamentados.***

* *https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/digital-education-action-plan.pdf*
** *https://literacytrust.org.uk/policy-and-campaigns/all-party-parliamentary-group-literacy/fakenews/*
*** *https://literacytrust.org.uk/policy-and-campaigns/all-party-parliamentary-group-literacy/fakenews/ p18*

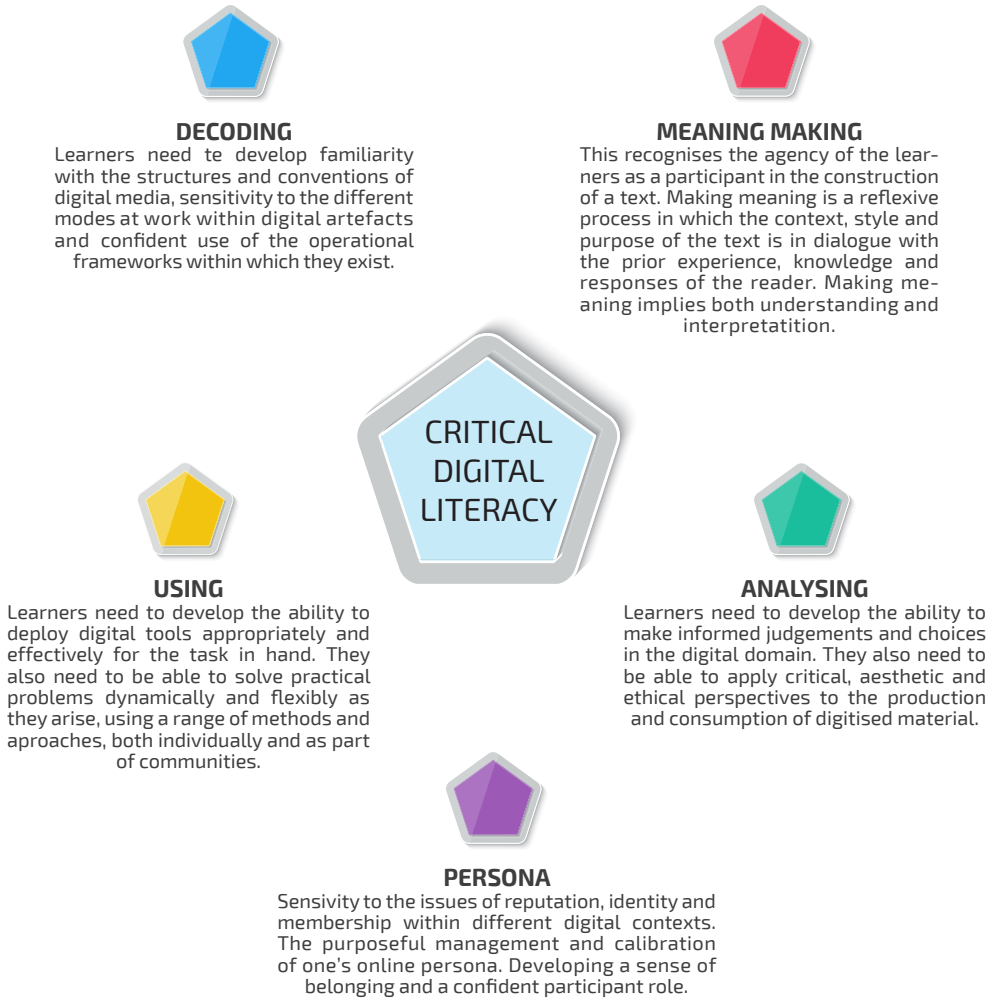


Figure 3: The five resources model of critical digital literacy*

* *Fake News and Critical Literacy. Final report of the Commission on Fake News and teaching of critical literacy in schools, p.17. National Literacy Trust 2017, www.literacytrust.org.uk; (CC-BY-NC-ND 2.0 UK Hinrichsen and Coombs)*

IMPORTÂNCIA DO BEM-ESTAR DIGITAL

Através dos dispositivos tecnológicos, as pessoas transportam dados, bem como representações do que captam e partilham. A tecnologia digital satura a vida das pessoas e as suas identidades digitais e físicas intercambiam-se constantemente. O trabalho e a vida pessoal, os relacionamentos, o corpo e a mente, são fortemente influenciados e transformados através deste processo.

Como afirmado no Plano de Ação de Educação Digital, o nosso bem-estar pessoal incorpora o bem-estar digital e pode ser "**ameaçado por informação falsa**, ciber bullying, problemas de privacidade de dados".* O pensamento crítico, portanto, não é apenas uma parte importante do bom desempenho no trabalho, mas também uma parte importante do **bem-estar pessoal e da saúde**.

Muitas vezes, o termo "bem-estar digital" é chamado de desintoxicação digital, uma limitação do tempo gasto em smartphones ou da dependência de tecnologia.** Também se pode referir a outras áreas da saúde como a capacidade de cuidar da própria saúde, segurança, relacionamentos e equilíbrio entre a vida profissional e pessoal em ambientes digitais, por exemplo, quando usa a tecnologia, como sensores ou aplicações de monitorização para obter mais informações sobre a saúde e as suas necessidades, para que possa reduzir as despesas de assistência médica.***

Para os jovens que passam muito tempo online, as áreas de bem-estar digital seguintes são relevantes:

Bem-estar digital

· Questões de privacidade, quais os dados que são recolhidos ou divulgados sobre uma pessoa, identidade online (pelas próprias pessoas ou por outras pessoas)
· Imagem corporal, peso, nutrição e alimentação
· Tempo gasto online e offline - "dependência de tecnologia"
· Trabalhar o equilíbrio e diminuir as fronteiras entre a vida profissional e a privada
· Como lidar individualmente com danos psicológicos
· Comportamento humano e relacionamentos, tratando-se mutuamente de maneira respeitosa.

* *https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/factsheet-digital-education-action-plan.pdf*
** *https://www.wired.com/story/google-and-the-rise-of-digital-wellbeing/*
*** *https://www.eitdigital.eu/newsroom/digital-wellbeing/*

FAKE OFF!

NOVOS GRUPOS DE COMPETÊNCIAS NA EDUCAÇÃO MODERNA

Com as mudanças no mercado de trabalho e a extinção de empregos para a vida, a noção de competências foi ampliada em 2016 pelo relatório O Futuro dos Empregos do Fórum Económico Mundial.* "Com uma estimativa popular, 65% das crianças que entram hoje na escola primária irão acabar por trabalhar em tipos de trabalho completamente novos que ainda não existem. Neste cenário de emprego em rápida evolução, a capacidade de antecipar e preparar os futuros requisitos de competências, o conteúdo profissional e o efeito agregado sobre o emprego são cada vez mais críticos para as empresas, governos e indivíduos, a fim de aproveitar plenamente as oportunidades apresentadas por estas tendências – e mitigar resultados indesejáveis".

Um vídeo do Fórum para a Educação Russo em 2018 aponta que 77% dos empregadores pensam que as competências pessoais são, pelo menos, tão importantes quanto as competências técnicas, são necessárias em novas combinações e para serem aprendidas ao longo da vida para atender às demandas do mercado de trabalho no futuro: "400 a 800 milhões de pessoas irão perder os seus locais de trabalho porque serão substituídas por robôs até 2030; 57 profissões irão desaparecer, por exemplo revisor de bilhetes, guia turístico, tradutor, agente de turismo, mas 186 profissões irão aparecer até 2020 em 25 setores".** Vai-se perder estabilidade, mas ganha-se flexibilidade e liberdade. As dez competências mais necessárias até 2020, de acordo com o Fórum Económico Mundial, são: resolução de problemas complexos, pensamento crítico, gestão de pessoas, interação, inteligência emocional, tomada de decisão, criatividade, orientação para serviços, negociação e flexibilidade cognitiva. ***

A nova Agenda de Competências para a Europa, adotada pela Comissão em 10 de junho de 2016, também acentua a importância da formação de competências e da necessidade de as empresas cooperarem com governos, provedores de educação e outros para elaborar um currículo do século XXI. ****

* *http://www3.weforum.org/docs/WEF_FOJ_Executive_Summary_Jobs.pdf*
** *https://www.youtube.com/watch?v=fdEySpup8PY*
*** *https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-10-skills-you-need-to-thrive-in-the-fourth-industrial-revolution/*
**** *https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52016DC0381*

TRABALHO COM JOVENS COMO ESPAÇO PARA A APRENDIZAGEM NÃO FORMAL

Para os jovens, existem diversos "espaços" onde a aprendizagem não formal tem lugar. E um deles é a animação de jovens. Para incluir neste espaço também tópicos relacionados com o mundo digital, as pessoas que trabalham com jovens precisam de competências digitais. Um grupo de peritos estruturou essas competências, no âmbito do Plano de Trabalho da União Europeia para a Juventude 2016-2018, tal como na imagem que se segue:*

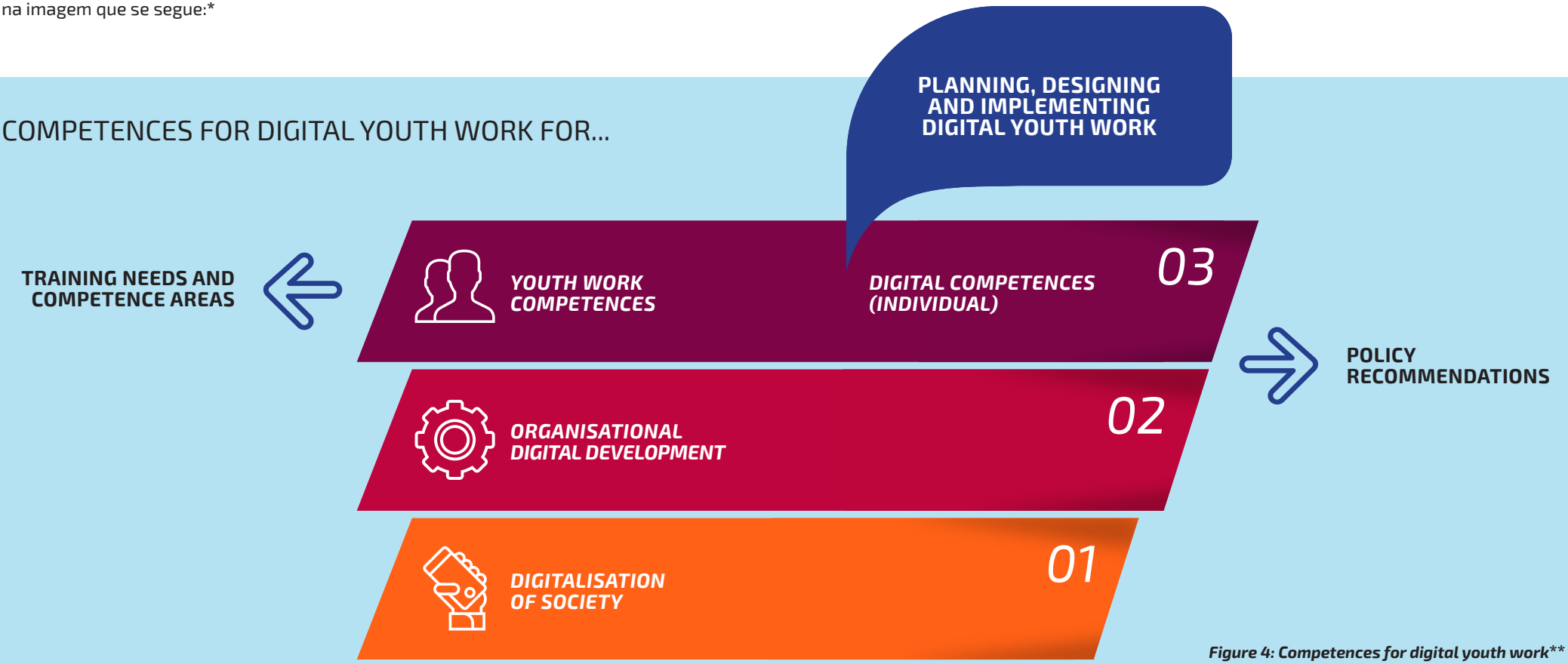


Figure 4: Competences for digital youth work*

Assim, na animação de jovens, a aprendizagem pode ocorrer conforme descrito em "trabalho digital com jovens": em situações face a face, mas também em ambientes *online* ou uma combinação de ambos.

** https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f01e8eee-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-77829916*

*** Developing digital youthwork. Policy recommendations and training needs for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018, p 10 https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f01e8eee-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-77829916*

COMPETÊNCIAS DIGITAIS ATRAVÉS DA APRENDIZAGEM NÃO FORMAL

Uma condição essencial para que os jovens tenham mais consciência acerca do uso das redes sociais e aprendam novos hábitos e competências, é a motivação. Por isso, um processo de aprendizagem não formal pode ser uma ferramenta útil. Considerando que a escola é um espaço importante para aprender a lidar com desinformação e notícias falsas, uma aprendizagem não formal ou lúdica pode ajudar a motivar os jovens e é a abordagem escolhida no projeto FAKE OFF! A secção abaixo descreve a história da aprendizagem não formal, bem como os benefícios e desafios atuais na prática.

TRANSFORMAR AS ABORDAGENS À EDUCAÇÃO

"O mundo está a mudar - a educação também deve mudar. Em todo o lado as sociedades estão a passar por uma profunda transformação, e isso exige novas formas de educação." (Unesco 2015).*

Aprender na escola ou na universidade foi considerado uma norma social durante muito tempo. A mais valia da educação era colocada numa estrutura, apoiada pelo Estado, onde uma pessoa poderia adquirir conhecimentos e competências que poderiam dar-lhe, mais tarde, uma garantia de colocação no mercado de trabalho e, portanto, uma vida segura. "Vá para a escola ou falhe" era uma crença geral.

Em 1973, os antropólogos Scribner e Cole colocaram, pela primeira vez o desafio. Eles afirmavam que **a maioria das coisas na vida aprendem-se melhor através de processos informais e que a aprendizagem complexa ainda ocorre em comunidades fora das instituições formais**.** Assim, iniciou-se o debate sobre o valor da aprendizagem na vida quotidiana, o que levou à reconsideração do conceito de educação e aprendizagem, do papel que as instituições e iniciativas públicas e privadas exercem sobre ele, bem como dos caminhos alternativos à educação.

Entretanto, ocorreram alguns desenvolvimentos políticos consideráveis que aumentaram o valor da aprendizagem na vida fora da educação formal:

· Declaração de 1996 de "aprendizagem ao longo da vida para todos"*** pela OCDE. A aprendizagem foi definida como "busca contínua, voluntária e auto motivada de conhecimento por razões pessoais ou profissionais". A declaração introduziu três estilos de aprendizagem: formal, não formal e informal.

· Relatório do Conselho da Europa de 1999 sobre educação não formal. Afirmou que os sistemas educacionais formais, por si só, não podem responder a mudanças tecnológicas, sociais e económicas rápidas e constantes na sociedade, devendo, portanto, ser reforçados por práticas educativas não formais.****

· 2001 Comunicação da Comissão Europeia sobre Aprendizagem ao Longo da Vida: aprendizagem formal, não formal e informal com as orientações para as definições e foco na necessidade de identificar, avaliar e certificar a aprendizagem não formal e informal, particularmente no local de trabalho.*****

Ao longo dos anos, as instituições e os investigadores europeus utilizaram os termos educação não formal e aprendizagem não formal. Então, quando falamos sobre o quê?

* *http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002325/232555e.pdf*
** *https://en.wikipedia.org/wiki/Nonformal_learning*
*** *http://www.oecd.org/fr/education/apprendre-au-dela-de-l-ecole/recognitionofnon-formalandinformallearning-home.htm.*
**** *http://www.assembly.coe.int/nw/xml/XRef/X2H-Xref-ViewHTML.asp?FileID=8807&lang=en*
***** *http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/committees/cult/20020122/com(2001)678_en.pdf*

O Conselho da Europa aponta que a aprendizagem é o propósito e o resultado de todas as atividades educacionais. No projeto de política de educação da União Europeia Jovem Adulto, a educação não formal é definida como **"qualquer tipo de aprendizagem estruturada e organizada que é institucionalizada, intencional e planeada por um provedor educativo, mas que não leva ao nível formal de qualificação relevante reconhecido pelas autoridades nacionais de educação**".* A educação não formal é, no entanto, uma forma mais estruturada para definir a aprendizagem não formal. Pode ser oferecida através de cursos, workshops, seminários e está aberta a pessoas de todas as faixas etárias.

Uma vez que o valor da Aprendizagem ao Longo da Vida aumentou e as formas de aprendizagem se tornaram mais diversas, influenciadas pelo progresso tecnológico e maior mobilidade dos indivíduos, o termo "aprendizagem não formal" é usado para definir a aquisição de habilidades e competências em qualquer ambiente não confinado apenas a um lugar e tempo. Por essa razão, a aprendizagem não formal é o termo usado no projeto Fake OFF!

FORMAS DE APRENDIZAGEM

A Comunicação sobre Aprendizagem ao Longo da Vida, da Comissão Europeia de 2001, define os principais conceitos , como:**
1. a aprendizagem formal é tipicamente disponibilizada por instituições de educação ou formação, estruturada (em termos de objetivos de aprendizagem, tempo de aprendizagem ou apoio à aprendizagem) e conduz à certificação. A aprendizagem formal é intencional do ponto de vista do aprendiz;
2. a aprendizagem não formal não é disponibilizada por uma instituição de ensino ou formação e, normalmente, não conduz à certificação. No entanto, é estruturada, em termos de objetivos de aprendizagem, tempo de aprendizagem ou apoio à aprendizagem. A aprendizagem não formal é intencional do ponto de vista do aprendente;
3. a aprendizagem informal resulta de atividades da vida diária relacionadas com o trabalho, família ou lazer. Não está estruturada (em termos de objetivos de aprendizagem, tempo de aprendizagem e / ou suporte de aprendizagem). Normalmente, não leva à certificação. A aprendizagem informal pode ser intencional, mas, na maioria dos casos, não é intencional (ou ocasional/aleatória) e às vezes é chamada de experiencial.

Esta definição insiste na importância do contexto e da intenção de aprender. Para o propósito do projeto Fake OFF! é útil para avaliar o planeamento ou estruturar um processo de aprendizagem que permita essa mesma aprendizagem em termos de objetivos, tempo e apoio, e como validar os resultados da mesma.

* *http://www.young-adulllt.eu/glossary/listview.php?we_objectID=193*
** *http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/committees/cult/20020122/com(2001)678_en.pdf*

PORQUÊ A APRENDIZAGEM NÃO FORMAL?

A pressão sobre os sistemas de educação formal para atender efetivamente às necessidades dos indivíduos e da sociedade a todos os níveis e estar alinhada com o desenvolvimento tecnológico da idade moderna tem mostrado a necessidade de desenvolver alternativas para a aprendizagem e acesso às qualificações, o que permitiu à aprendizagem não formal a sua ascensão.

A aprendizagem não formal ocorre fora de um sistema educativo formal, tem algumas atividades de aprendizagem planeadas e apoio à aprendizagem. Alguns exemplos são os programas de empregabilidade para pessoas que abandonaram a escola precocemente; formação em contexto empresarial; aprendizagem online; conjuntos de idiomas, clubes desportivos, sociedades de debate, coros e orquestras amadoras. A maioria das ofertas pode ser encontrada em organizações não-governamentais envolvidas no trabalho da juventude e da comunidade.

Ao contrário do sistema formal, um indivíduo decide o quê, onde e quando quer aprender e assume a responsabilidade pela avaliação dos resultados da aprendizagem. Outra característica marcante da aprendizagem não formal é a possibilidade de combinar o conhecimento com a experiência prática e, assim, adquirir competências "técnicas" - qualificações de uma determinada profissão que são fáceis de quantificar, por ex. proficiência numa língua estrangeira para o trabalho de intérprete, e competências "pessoais", por exemplo, competência intercultural. Tal como afirmado no relatório do Conselho da Europa de 1999 sobre a educação não formal, estas são competências "geralmente relacionadas com os requisitos de empregabilidade e de aprendizagem ao longo da vida do indivíduo".*

Pesquisas atuais sobre tendências modernas em educação analisam 50 abordagens diferentes para a aprendizagem, entre elas a educação baseada em competências, a educação clandestina, a aprendizagem combinada, a aprendizagem baseada em problemas e o e-Learning.** É óbvio que qual aprendizagem bem-sucedida deve ser inclusiva, acessível e adequado à era digital. Para o projeto Fake OFF! a forma escolhida é o e-Learning. Esta forma é descrita abaixo.

* *http://www.assembly.coe.int/nw/xml/XRef/X2H-Xref-ViewHTML.asp?FileID=8807&lang=en*
** *https://www.teachthought.com/pedagogy/modern-trends-education-50-different-approaches-learning/*

APRENDIZAGEM DIGITAL / E-LEARNING

Existem diferentes termos que descrevem a aprendizagem baseada em computador: "e-Learning", "aprendizagem mista", "ambiente virtual de aprendizagem", "aprendizagem baseada nos media", "aprendizagem online". O uso de tecnologias que estão a tornar-se parte das nossas vidas diárias ajuda a criar novos espaços e ambientes de aprendizagem onde os alunos são motivados graças a elementos interativos, visuais e lúdicos.

Uma técnica específica no e-Learning é a gamificação - a aplicação de elementos do design de jogo em contextos não relacionados com os jogos - para aumentar o envolvimento dos utilizadores. A gamificação pode melhorar a capacidade do indivíduo para compreender o conteúdo digital e entender melhor uma determinada área de estudo, é por isso que a aprendizagem baseada em jogos é uma ferramenta para os jovens envolvidos no projeto Fake OFF!

No Instituto Goethe, a instituição alemã responsável pela aprendizagem da língua alemã em todo o mundo, estão a aumentar os elementos de aprendizagem online nas suas aulas. Eles classificam os conceitos atuais de aprendizagem baseados nos media em quatro tipos: 1) plataformas de aprendizagem de código aberto e 2) plataformas de aprendizagem de código fechado (e-Learning), 3) aprendizagem em terminais móveis como tablets e smartphones (mLearning) e 4) material online destinado a complementar os livros didáticos e o ensino em sala de aula.* estas permitem a partilha de materiais de ensino à distância, permitem que os alunos se comuniquem uns com os outros (geralmente por escrito) e habilitam para a realização de tarefas de aprendizagem simples ou complexas. A aprendizagem baseada em dispositivos móveis (mLearning) é um segmento relativamente novo que depende do uso de exercícios e jogos interativos e, embora a sua qualidade possa diferir consideravelmente, eles podem fazer com que a aprendizagem fique mais atrativa. O material online para complementar os livros didáticos varia de testes progressivos, manuais, plataformas de aprendizagem online interativa, adaptações eletrónicas de livros didáticos e arquivos de audiovisual. Uma forma híbrida de aprendizagem está a ganhar popularidade no ambiente formal, o que significa que alguns elementos da aprendizagem não formal são tidos em conta no sistema educacional oficial, fazendo com que as formas de aprendizagem se fundam.

Uma aprendizagem bem-sucedida é moldada pelas tentativas dos jovens em satisfazer a sua curiosidade e algumas necessidades sociais, dando-lhes as competências que podem transferir para múltiplos campos e surge como resultado da sua participação no processo.

* *https://www.goethe.de/en/spr/mag/sta/20475253.html*
* *Em inglês: Learning Management Systems (LMS)*

Benefícios da aprendizagem não formal

· Começa com a **necessidade básica** dos alunos.
· Está aberta a **pessoas de todas as idades**.
· Promove a **igualdade de acesso à educação** para indivíduos e grupos que estão fora do alcance da educação formal, por ex. jovens com menos oportunidades, migrantes, mulheres, pessoas com deficiência.
· Envolve **múltiplas partes interessadas da comunidade** no processo de aprendizagem - famílias, pais, residentes na comunidade que se tornam multiplicadores e beneficiários, o que promove a coesão social.
· Aumenta a cidadania ativa devido à **liberdade de escolha no quê e como aprender**, trabalhar em conjunto, envolver-se em assuntos da comunidade e praticar a tomada de decisões democrática e a negociação.
· **Aumenta a confiança do aluno** através da experimentação num ambiente relativamente seguro e ganha uma experiência de tentativa e erro sem o medo de ser punido por notas estritas em oposição ao sistema de educação formal.
· Permite que os alunos **assumam responsabilidades pela sua própria aprendizagem** e também pela avaliação dos seus resultados de aprendizagem, o que é uma experiência fortalecedora.
· **Oferece flexibilidade** e liberdade para os jovens escolherem por si mesmos onde, quando e a que ritmo desejam aprender, explorar os seus interesses emergentes e proporcionar-lhes uma oportunidade de desenvolver competências de tomada de decisão, pois podem escolher e modelar os seus próprios programas e projetos. Também ajuda na construção de competências interpessoais à medida que aprendem a interagir com colegas de fora da classe e com adultos da comunidade.
· Participar em **assuntos complexos**, por ex. matemática ou geografia, e **ensiná-lo de uma forma envolvente**, utilizando fontes autênticas, animação, ilustração e elementos lúdicos.
· **Promove competências e atitudes**, tais como compromisso, empenho, responsabilidade, solidariedade, consciência democrática, motivação, iniciativa, emancipação, criatividade, respeito, tolerância, consciência intercultural, crítica, independência intelectual e autoconfiança - que são chamadas competências de empregabilidade.
· Proporciona a **aprendizagem entre pares**, como "num processo aparentemente interminável de partilha entre si com pura liberdade e sem filtros necessários na sua mente".*

* *"Young people like learning with their peers, sometimes in an endless seeming sharing process, in structured or non-structured contexts. The main affecting element is the feeling of freedom that allow them to open their individual with almost no filter. To be natural they do not have any 'affective filter' (as we call in linguistic sphere) elevated. This means no stress, no stage fright, no judgement, etc. nothing that can 'block' them." Alice Trevelin (2018) in feedback on this paper.*

DESAFIOS DA APRENDIZAGEM NÃO FORMAL

Embora a educação formal possa ser quantificada e descrita, é mais difícil avaliar o sucesso das atividades de aprendizagem não formal. Esta pode ter, mas não tem necessariamente, uma estrutura, um currículo e metas de aprendizagem definidas. Os resultados podem variar dependendo do conteúdo, do nível de dificuldade e da configuração.

A dificuldade de avaliação leva à escassez de informações e estatísticas sobre o sucesso da aprendizagem não formal e, portanto, ao desafio de validação e financiamento. As instituições e organizações europeias, como a Comissão Europeia, o Conselho da Europa e o Fórum Europeu da Juventude, exigem que autoridades nacionais de educação atribuam recursos e tempo para promover a educação não formal como forma de aumentar as competências e certificar os conhecimentos.

Embora o foco na aprendizagem não formal e informal tenha aumentado a atenção política para a aprendizagem que ocorre fora das escolas, o caráter impreciso dos conceitos atraiu críticas de investigadores que alegaram que não havia uma fronteira absoluta entre a aprendizagem formal, não formal e informal, aumentando assim a complexidade das abordagens,

Quanto aos desafios que se colocam à aprendizagem "digital" versus aprendizagem "analógica", verificou-se que nem todas as inovações técnicas e formas de uso dos novos media são úteis. O sucesso, em ambos os casos, depende da motivação, da disponibilidade de materiais didáticos e dos métodos adaptados aos requisitos do aluno, de conceitos metodológicos e didáticos apropriados, de contextos de aprendizagem diversos; e de apoio e orientação individual relativamente à aprendizagem.

VALIDAÇÃO

A validação da aprendizagem não formal e informal é um elemento central da política educativa europeia, para o qual foram publicadas as Orientações Europeias de Validação da Aprendizagem Não-formal e Informal* - e o um inventário de boas-práticas de validação da aprendizagem não formal e informal - uma ferramenta desenvolvida pelo CEDEFOP para apoiar os países a desenvolver e implementar disposições de validação.**

De acordo com este inventário CEDEFOP de 2005 sobre políticas e práticas nacionais em validação,*** a aprendizagem adquirida fora das instituições formais de educação e formação tornou-se um elemento central nas estratégias nacionais para a aprendizagem ao longo da vida. Estas abrangem três objetivos centrais:

O primeiro objetivo é abordar as necessidades individuais de aprendizagem e enfatizar que todas as aprendizagens são valiosas. Este objetivo está intimamente relacionado com as estratégias de aprendizagem ao longo da vida nas suas várias dimensões. Requer que os indivíduos tenham acesso flexível a instituições capazes de levar em consideração toda a gama de competências dos indivíduos. Este objetivo político é expresso por um grande número de Estados-Membros.

O segundo objetivo é centrado em questões económicas. A validação faz parte de uma política para fortalecer a competitividade e melhorar o desempenho económico. Afirma-se que isso pode ser alcançado fazendo a gestão do capital do conhecimento de forma mais eficiente.

O terceiro objetivo é centrado em questões institucionais. A validação pode melhorar o funcionamento da educação e das instituições académicas, tornando-as mais flexíveis e abertas a resultados de aprendizagem adquiridos noutros lugares. A flexibilidade e o acesso das instituições de ensino e formação estão no centro deste objetivo.

Estes objetivos apontam para os benefícios da validação em múltiplos níveis: individual, institucional e económico. Iniciativas políticas foram tomadas na maioria dos países. No entanto, o número total de indivíduos cobertos pelas novas abordagens ainda é limitado.

* *https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32012H1222%2801%29*
** *http://www.cedefop.europa.eu/en/publications-and-resources/publications/3073*
*** *http://www.cedefop.europa.eu/files/5164_en.pdf*

Um relatório político do Fórum Europeu da Juventude apresenta seis recomendações para o setor da juventude, a fim de reconhecer e aumentar o contributo da educação não formal no desenvolvimento de competências essenciais para a juventude:*

1. Coordenar as partes interessadas em vários níveis e envolver as organizações de jovens para **garantir um entendimento comum de validação** e contribuição de cada ator para que isso aconteça.
2. Informar os **beneficiários sobre oportunidades de validação**, incluindo jovens com menos oportunidades.
3. Colocar os **aprendentes no centro do processo** para reconhecer as suas necessidades, torná-las transparentes e acessíveis para todos.
4. Fornecer **orientação de qualidade e aconselhamento** aos jovens para identificar quais as competências que eles possuem e como podem ser validadas.
5. Capitalizar a **experiência do setor juvenil para obter ferramentas de reconhecimento e validação** e utilizar aquelas que podem ser transferíveis e complementares às formais, por ex. Sistema Europeu de Acreditação (ECVET e ECTS).
6. Verificar o **valor** e o **impacto** da educação não formal através da criação de oportunidades para medir o valor do trabalho de cada um.

EUROPASS

O Europass é uma iniciativa da União Europeia (UE) para aumentar a transparência da qualificação e mobilidade dos cidadãos na Europa. Foi concebido para ajudar os cidadãos europeus a tornarem as suas competências e qualificações mais claras e facilmente compreendidas na Europa.** Em abril de 2018, os países da UE adotaram a proposta da Comissão para rever o enquadramento Europass,*** de forma a garantir que o sistema Europass ofereça às pessoas melhores e mais simples ferramentas de apresentar as suas competências e obter informações úteis em tempo real sobre as necessidades e tendências do mercado de trabalho, ajudando nas escolhas de carreira e de aprendizagem.

As autoridades que disponibilizam aprendizagem não formal aos jovens precisam de fazer uso das possibilidades de validação das aprendizagens e ajudar os jovens a ficar conscientes das competências adquiridas através de um projeto ou experiência em particular. Uma das ferramentas amplamente utilizadas, também escolhida pelo projeto Fake OFF!, é o Youthpass.

* *https://www.youthforum.org/sites/default/files/publication-pdfs/Publication-Validation-NFE.pdf*
** *https://europass.cedefop.europa.eu*
*** *http://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=en&catId=1223&newsId=2638&furtherNews=yes*

YOUTHPASS

O Certificado YouthPass foi desenvolvido em 2010 pela Comissão Europeia como uma ferramenta de reconhecimento para a aprendizagem informal e não formal obtida em projetos para jovens financiados pelo Erasmus+.*

Todos os participantes de Intercâmbios Juvenis, Iniciativas Jovens, Projetos de Serviço Voluntário Europeu e Cursos de Formação, ou seja, jovens entre 13 e 30 anos e jovens animadores e líderes jovens de todas as idades, são os grupos-alvo desta iniciativa.

Um estudo de caso sobre o YouthPass em 2011 afirmou que era um desafio encontrar uma solução adequada que permitisse às pessoas dar provas da sua experiência e, ao mesmo tempo, apresentar os resultados de aprendizagem adquiridos. Outro desafio foi não reproduzir os sistemas formais e impor um processo adicional aos projetos, mas sim proporcionar a possibilidade de integrar esse processo no fluxo das atividades do projeto, agregando valor e refletindo a especificidade da educação não formal. Estes desafios foram superados através de uma abordagem aberta com orientações comuns (por exemplo, fornecidas pelo Centro de Recursos e Formação do SALTO e helpdesk), mas a implementação prática foi realizada de forma descentralizada (com o apoio das Agências Nacionais e de mentores e facilitadores treinados).**

Os benefícios do YouthPass:
· Apoia a **reflexão** sobre o processo pessoal de aprendizagem não formal e os resultados, à medida que os participantes do projeto criam o seu certificado Youthpass com uma pessoa de apoio (um formador, facilitador) e descrevem o que fizeram e aprenderam no seu projeto.
· Enquanto **instrumento de reconhecimento** à escala europeia para a aprendizagem não formal no domínio da juventude, reforça o reconhecimento social do trabalho com jovens.
· Apoia a cidadania ativa dos jovens e dos trabalhadores da juventude, descrevendo o valor acrescentado do seu projeto.
· Visa apoiar a empregabilidade dos jovens e dos animadores, aumentando a consciência das suas competências e documentando a aquisição de competências essenciais num certificado.

Para aplicar o YouthPass ainda significa algum trabalho adicional para os organizadores e líderes do projeto e um tempo extra para os participantes trabalharem no seu YouthPass. Ainda há poucas provas de que os certificados adquiridos produziriam benefícios reais para os seus detentores e, em última instância, para uma sociedade mais ampla. Esse desafio futuro exigirá novos esforços das partes interessadas já envolvidas, bem como o engajamento de novos recursos, dos quais dependeria realmente a usabilidade real dos certificados adquiridos.

* *https://www.youthpass.eu/en/*
** *https://www.jugendpolitikineuropa.de/downloads/4-20-2920/youthpass_casestudy.pdf*

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS (ABJ)*

A aprendizagem baseada em jogos não é nova, mas está a tornar-se cada vez mais importante no nosso mundo digital. Hoje, crianças e jovens em particular, são cercados todos os dias por dispositivos que têm Internet e, portanto, uma quantidade quase infinita de informações.

Com as chamadas aplicações - programas de computador projetados para um navegador da Web ou para dispositivos móveis, como um telefone, um tablet ou um relógio - eles aprendem a trabalhar digitalmente em rede, a trocar ideias, a experimentar fotos e vídeos e a dominar um ou dois jogos** ao mesmo tempo. Eles são constantemente tentados a alcançar o próximo nível ou obter ainda mais incentivo para a foto perfeita. Serão recompensados com avatares mais fortes, ótimos comentários ou corações virtuais.

Definição de Gamificação

O conceito por trás do ABJ é chamado de Gamificação. A seguinte definição pode ser usada:***

Gamificação é um conjunto de atividades e processos para resolver problemas pelo uso ou aplicação de características dos elementos de jogo. Assim, a mecânica dos jogos é usada para transferir as pessoas para o conteúdo a ser transmitido. Existem sistemas de pontos, modelos de sucesso, mentores e muito mais.

O conceito em si é caracterizado pelos seguintes fatores de sucesso:****

- Aumentar o engajamento e a motivação do aluno
- Melhorar o desempenho da aprendizagem e o desempenho académico
- Melhorar a memória e a retenção
- Fornecer feedback instantâneo sobre o progresso e a atividade do aluno
- Catalisar mudanças comportamentais
- Permitir que os alunos verifiquem o seu progresso
- Promover competências de colaboração

** O termo em inglês: Game-Based Learning (ABJ)*
*** https://www.newyorker.com/magazine/2018/05/21/how-fortnite-captured-teens-hearts-and-minds*
**** Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p. 27-28*
***** Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p. 5*

Gamificação em Aprendizagem e Educação

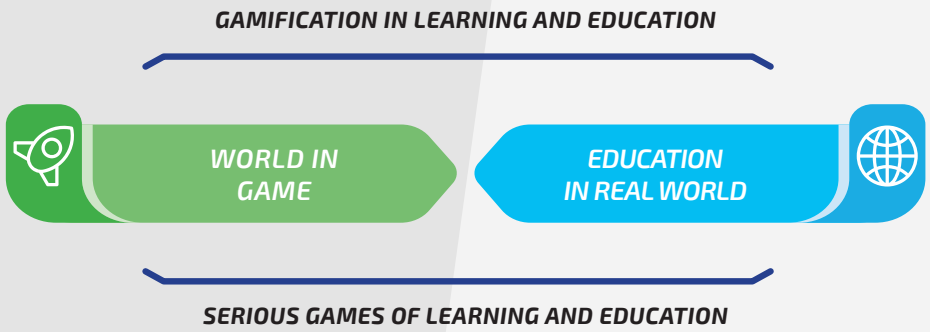


Figure 5: Gamification in Learning and Education*

A relação entre jogos sérios e gamificação para a aprendizagem e educação.** Existem dois cenários possíveis para o uso de aprendizagem baseada em jogos (ABJ):

1) Uso da gamificação no ensino e instrução: Para isso, as conhecidas mecânicas dos jogos (tabelas classificativas, sistemas de pontos, etc.) são usadas para motivar as pessoas a aprenderem certos conteúdos.

2) Uso de jogos digitais com a finalidade de disponibilizar conteúdo: os jogos digitais que têm como objetivo principal a transferência de conhecimento, são também chamados de jogos sérios . Em particular, no setor do trabalho não formal com jovens, são aplicados jogos que, apesar de não terem sido desenvolvidos para este propósito, ajudam a transmitir contéudos complexos.

Os dois mundos "Mundo em Jogo" e "Educação no Mundo Real" enfrentam-se e, idealmente, complementam-se. Por exemplo, num conceito pedagógico, a abordagem da gamificação pode servir para motivar os alunos e os jogos digitais podem ser uma ferramenta para gerir a complexa transferência de conhecimento.

** Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p. 29*
*** https://de.wikipedia.org/wiki/Serious_Game*
**** Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p. 62*

Enquadramento da gamificação

Existem várias abordagens possíveis ao desenvolvimento de estratégias de gamificação e de jogos em si. No entanto, estas quase sempre passam por uma combinação de 3-4 fatores.

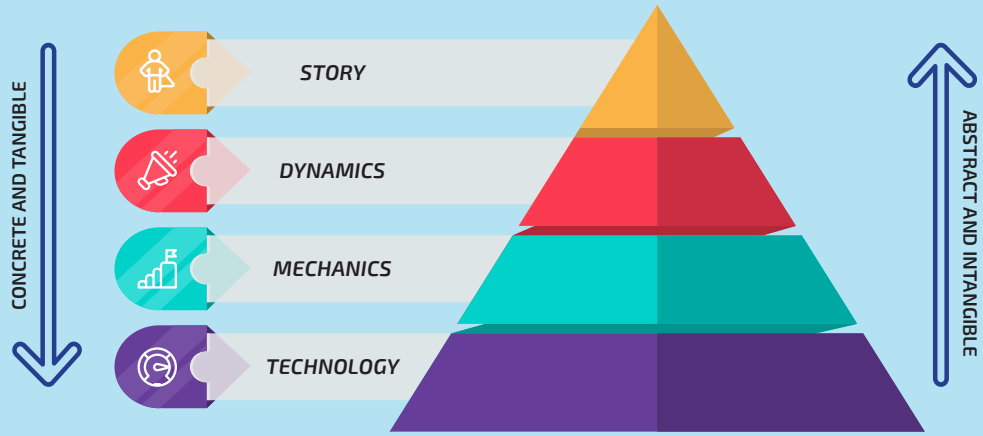


Figure 6: Integrative gamification framework*

A base é sempre a tecnologia. Para ser capaz de implementar uma abordagem de aprendizagem baseada em jogos com o maior sucesso possível, é necessário ter conhecimento sobre como todas as pessoas envolvidas podem participar nela. Isto pode envolver selecionar a respetiva plataforma móvel (iOS, Android) ou decidir por uma plataforma baseada na web.

A partir daí, é definida a mecânica necessária para suportar ou executar certas ações e reações. Regras e limites da interação do jogador são definidos. De acordo com a estrutura de Werbach & Hunter, existem 10 elementos possíveis:** desafios, hipóteses, competição, cooperação, feedback, aquisição de recursos, recompensas, transações, turnos e vitórias.

A dinâmica descreve o objetivo do jogo sob a forma de visões e diretrizes que podem ser alcançadas. Esta área geralmente consiste em cinco elementos:*** restrições, emoções, narrativa, progressão e relacionamentos.

No topo da estrutura está a história. Isso define uma sequência de eventos que os jogadores experimentam enquanto jogam. Existe a possibilidade de a história ser muito linear, como uma sequência consecutiva de eventos ou ser muito ramificada. A segunda opção permite que os jogadores mergulhem ainda mais fundo no jogo, já que as decisões não são necessariamente respondidas sim ou não, mas podem ter efeito apenas mais tarde no decorrer do jogo.

Em resumo, a história permite uma estrutura de abordagens de aprendizagem baseada em jogos (ABJ) desde as menos complexas até às altamente complexas para transmitir o conteúdo ao utilizador.

* *Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p. 67*
** *https://www.researchgate.net/figure/While-serious-games-have-a-specific-rule-set-and-are-often-well-balanced-based-on_fig1_265337179*
*** *https://www.uwplatt.edu/ttc/gamification-mechanics-dynamics-and-components*

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS NO TRABALHO COM JOVENS

Em contraste com a escola, o trabalho com jovens tem sempre a desvantagem de não ocorrer num ambiente fixo, como unidades de ensino, salas de aula ou outras estruturas. É por isso que é particularmente importante incorporar os conteúdos na realidade da vida de crianças e jovens.

As dez razões seguintes* justificam o uso da Aprendizagem Baseada em Jogos no trabalho não formal com jovens:

1. Jogos de computador fazem parte da vida de crianças e jovens
Crianças e jovens são cercados diariamente por jogos e elementos de jogos (como botões, notificações...). Usar essa realidade ajuda a transmitir o conteúdo com mais facilidade.

2. Crianças e jovens podem ser especialistas
Muitos aplicações e jogos são, hoje em dia, um tratado de ações e reações muito complexo, pelo que é preciso investir tempo para dominá-los. Reconhecer e usar isso para incentivar crianças e jovens como especialistas que apresentam o seu mundo digital é muito motivador para muitos.

3. Pontos de contacto para conversas
Uma compreensão dos jogos e aplicações atuais cria uma boa base para a discussão. Os jogos, na maioria das vezes, não são chatos, então é mais apelativo falar sobre eles.

4. Reflexão do comportamento de uso dos media
Juntamente com as crianças e jovens, exemplos práticos da vida quotidiana podem ser usados para refletir sobre o seu próprio comportamento de uso dos media.

5. Processos de transferência
As experiências de jogo podem ser verbalizadas em contexto de grupo e o que foi aprendido pode ser colocado em prática.
Além disso, o processo de aprendizagem não é sentido como tal, então a transferência é imediata.

6. Jogos de computador exigem e promovem uma variedade de competências
Estas podem ser temáticas e demonstradas.

7. Jogos de computador oferecem espaços interativos de experiência
A experiência pode ser adquirida em jogos de computador, fora das limitações da vida real. Isso envolve não apenas tarefas criativas, mas também a simulação de diferentes processos ou emoções.

8. Colaboração, cooperação e concorrência
Os jogos oferecem espaço para aspetos importantes, que posteriormente também se tornam importantes num contexto profissional, por exemplo.

9. Jogar juntos conecta
Jogar juntos liga as pessoas e quebra barreiras sociais e culturais.

10. Tornar as instalações para jovens mais atraentes
Fornecer computadores e consolas pode ser atraente para crianças e jovens. Acima de tudo, a seleção de jogos apropriados torna possível lidar com os tópicos mencionados acima.

** Game Based Learning in children and youth work: Danube University Krems, Center for Applied Games Research; 2017 p3-4*

EXEMPLOS DE APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS NO TRABALHO COM JOVENS

A aprendizagem baseada em jogos (ABJ) significa sempre mais do que apenas jogar o jogo. Para transformar as experiências de jogo em experiências de aprendizagem e alcançar certos objetivos de aprendizagem, é necessário um quadro pedagógico e apoio adequado. Os métodos ABJ podem ser sobre o uso de jogos concretos ou jogos de computador em geral. Por exemplo, preferências de jogo, conteúdo de jogos ou comportamento de jogo podem ser discutidos e refletidos em trabalhos de grupo ou criações sobre jogos que podem ser estimuladas.*[1]

· Experimentar contextos históricos em "Civilization VI"*[2]
· Promover o trabalho em equipa em "Shift Happens"*[3]
· Explorar contos de fadas e estações do ano em "Seasons after Fall"*[4]
· Experimentar física em "Rub's Lab"*[5]
· Aprender a programar com "Lightbot: Code Hours"*[6]
· Ver filmes em stop-motion produzidos por "Lego City Undercover"*[7]

Os chamados "jogos sérios" oferecem a oportunidade de lidar com um assunto sério, graças à experiência de jogo. Geralmente é fortemente integrado na mecânica e/ou narração do jogo. Se as experiências de jogo forem posteriormente tematizadas, isso pode ser um bom ponto de partida para uma discussão mais profunda sobre o assunto na instituição juvenil. Na lista a seguir, encontrará alguns jogos de sucesso que lidam com assuntos sérios.

Lidar com os temas da morte, doença
· "What Remains of Edith Finch"*[8]
· "In Between"*[9]
· "That Dragon, Cancer"*[10]

Lidar com os tópicos de guerra, moralidade, política
· "Paper, Please"*[11]
· "This War of Mine"*[12]
· "Valiant Hearts"*[13]

*[1] *Game Based Learning in children and youth work: Danube University Krems, Center for Applied Games Research; 2017 p. 8*
*[2] *https://civilization.com/*
*[3] *http://www.shifthappensgame.com/*
*[4] *http://www.seasonsafterfall.com/*
*[5] *https://rubeslab.com/*
*[6] *http://lightbot.com/hoc.html*
*[7] *https://www.lego.com/en-us/games/lego-city-undercover-ca6ec868d7d14d52981c55f608730bda*
*[8] *http://edithfinch.com/*
*[9] *https://headupgames.com/game/in-between*
*[10] *http://www.thatdragoncancer.com/*
*[11] *http://papersplea.se/*
*[12] *http://www.thiswarofmine.com/*
*[13] *https://www.ubisoft.com/de-de/game/valiant-hearts*

CONCEITO PEDAGÓGICO

Com base nos conceitos de literacia para os media, literacia digital e competências digitais, a próxima questão é **como realmente mudar os processos na vida dos jovens**. Como incentivá-los a sair da fase de negligência, **assumindo o controlo** e **tendo mais autoestima** para ser proativo ao lidar com as notícias.

Este conceito pedagógico tem uma abordagem holística sobre a vida dos jovens e abrange áreas para além do pensamento crítico. Envolve os jovens através das diferentes partes interessadas, não apenas escolas.

Baseia-se num passo prévio necessário: **Os jovens têm de estar conscientes de que as notícias falsas desempenham um papel na sua vida e vêem necessidade de mudar isso.**

Como lidar com informação? Como julgar as notícias? Como interpretar uma imagem?

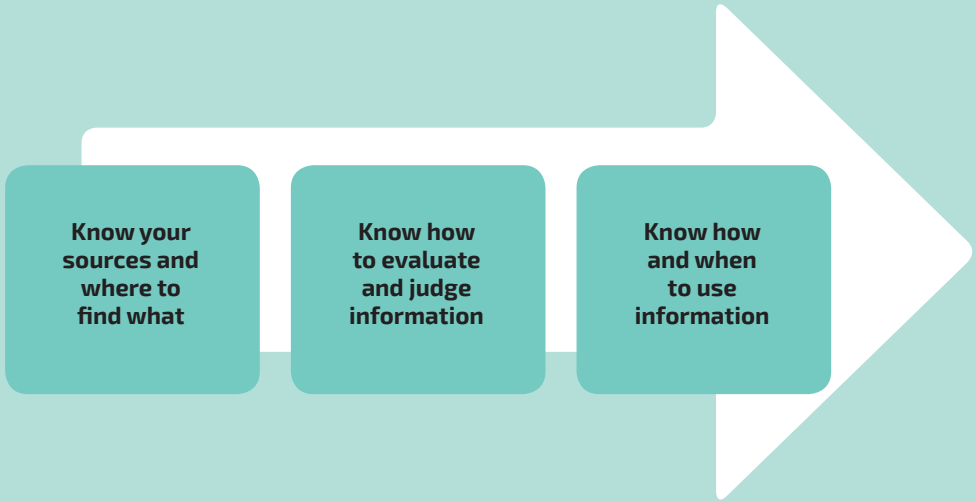
Para os jovens, é uma luta diária encontrar um caminho do meio informativo, incluindo má informação, propaganda e publicidade. Como não é muito apelativo avaliar a informação online, novos formatos de formação devem ser encontrados.

· Como podem os jovens ser persuadidos a mudar os seus hábitos?
· Qual é o seu comportamento diário?
· Como podem ser convencidos de que a literacia informativa é relevante e importante?
· Como podem ser convencidos de que a sua coragem não é suficiente?

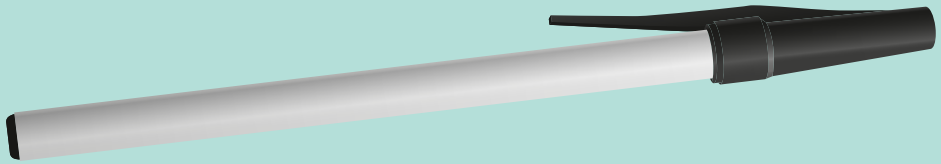
O conceito didático do projeto FAKE OFF! deve melhorar a literacia informativa dos jovens, mas também deve ter efeito nas rotinas diárias. Não apenas o conhecimento e a competência na avaliação da informação online, mas também embebê-los nas rotinas diárias.

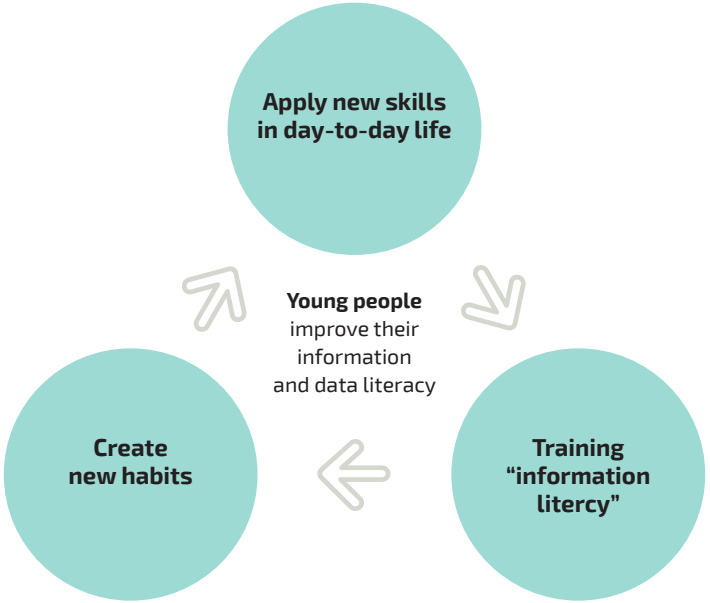
FAKE OFF: Conceito Didático

O Conceito Didático do Fake Off! inclui as três etapas seguintes:



1. Aprender a detetar notícias falsas.
2. Obter competências sobre como criar novos hábitos, como por exemplo não se prender a notícias falsas durante a navegação ou nas redes sociais.
3. Aplicar esses novos hábitos na vida diária e ficar mais protegido contra notícias falsas.





Jovens envolvidos no projeto FAKE OFF! irão:

· aprender sobre notícias falsas e o impacto da desinformação intencional;
· aprender sobre os mecanismos de propaganda e manipulação;
· fomentar a sua inteligência emocional - através da compreensão e expressão das emoções de vulnerabilidade, confiança, bem como os conceitos de ambiguidade e resiliência;
· promover a sua competência digital através de pesquisa e avaliação das diferentes fontes da Internet;
· adquirir competências de literacia digital e de pensamento crítico - capacidade de refletir sobre a informação, tornar-se resistente à manipulação e propaganda e construir um discurso construtivo baseado nos princípios da democracia;
· ter consciência do seu processo de aprendizagem e motivação para aprender;
· adquirir competências para refletir, avaliar, fazer perguntas, dar feedback, observar e ouvir, analisar e planear o seu próprio processo de aprendizagem;
· aumentar a sua criatividade e entusiasmo;
· expressar as suas dúvidas sobre "notícias" para os seus colegas.

PASSO 1: FORMAÇÃO EM "LITERACIA INFORMATIVA"

Objetivo: aprender como verificar fontes e detetar notícias falsas.

Treinar os jovens para:
· **Conhecer as fontes** relevantes para encontrar informações (dependendo do tópico, contexto, objetivo);
· **Saber avaliar** as informações online: O que é verdade? O que é falso? O que é uma fraude, o que é informação confiável?
· **Compreender a motivação por trás de notícias falsas** (por exemplo, um objetivo comercial - usar o sensacionalismo e brincar com as emoções para obter muitas visualizações/cliques; agenda política; etc.);
· **Saber como e quando usar estas informações**: quando espalhar informações online, quando manter as informações pessoais, perceber a relação entre o gostar de algo e a disseminação disso, como lidar com as emoções que as informações online podem desencadear.

Os jovens têm vários lugares onde essa formação pode ser realizada (veja entrevistas realizadas com jovens no âmbito do projeto FAKE OFF!):
· Nas escolas, em disciplinas especiais ou incluídas em atividades tradicionais em sala de aula,
· Em centros de juventude.

Métodos de trabalho interativos e envolventes com jovens:

Título/Método	Objetivo	Observações
Duas linhas, uma verdade (n.º 14)	Ser capaz de julgar mentiras e factos verdadeiros sobre outras pessoas num grupo.	Não é uma notícia falsa específica, mas a sensibilização para mentiras e falsificações em geral.
Reconhecer notícias falsas (n.º 15)	Notícias falsas são divulgadas sobre a organização juvenil em diferentes canais de redes sociais. E, assim, essas falsificações são descobertas e refletidas.	Está a ser feito dentro de um centro de juventude ou organização juvenil. Algum tempo de preparação é necessário.
Modificar a bolha do filtro no Facebook (n.º 16)	Alterar o algoritmo para uma conta específica do Facebook e refletir como pode ser feito para cada pessoa.	Conta de Facebook genérica é útil. Leva algum tempo.

Source: www.peerbox.at/en - Todos os números fazem referência a um determinado método

Título/Método	Objetivo	Observações
Formular termos de pesquisa (n.º 17)	De uma forma lúdica, pesquisa os termos que estão a ser recolhidos.	Método criativo.
Pesquisa de imagens (n.º 18)	Use uma pesquisa inversa de imagens online e reflita sobre a utilização das imagens nas redes sociais em diferentes contextos.	São necessárias ferramentas digitais.
Bingo de notícias falsas (n.º 20)	Crie uma folha de bingo com (para os jovens) categorias relevantes de notícias falsas e, em seguida, jogue Bingo em diferentes redes sociais.	É necessário algum tempo de preparação. O processo de preparação é bastante criativo e divertido; mas o jogo de bingo, em si, pode tornar-se aborrecido para os jovens.
Contas enganosas - encontre e denuncie	Neste desafio, todos os participantes tentam encontrar relatos enganosos (tópicos relevantes para os jovens) e denunciá-los.	Use plataformas diferentes de redes sociais e prepare métodos de produção de relatórios nessas plataformas.
Concentração em vídeo	Os jovens produzem um vídeo e, no qual, tentam concentrar todos os possíveis critérios de horror/violência/brincadeira.	Use equipamento de vídeo, requer algum tempo.
Fábrica de farsa - investigar o mal	Os jovens pesquisam a rota dos artigos, publicados por fábricas falsas.	Pode ser frustrante e chocante. Implica reflexão.
Mensagens em Cadeia - Criaturas de terror (n.º 66)	Tentar desmistificar criaturas de terror que são espalhadas através de mensagens em cadeia no WhatsApp.	
Detetar publicações desafiadoras (n.º 63)	Detetar e compreender os mecanismos de publicações críticas e desafiadoras nas redes sociais através da disseminação em grupos.	Jogo de grupo, que pode não ser apreciado por jovens "cool".

www.fake-off.eu/toolbox

PASSO 2: CRIAR NOVOS HÁBITOS

Objetivo: Para deixar um hábito antigo, como acreditar em todas as informações encontradas na Internet, precisam ser criados novos hábitos.

Criar novos hábitos para abordar as seguintes questões:
· Onde ler as notícias?
· Sair da bolha do filtro, envolver-se com opiniões diferentes.
· O que deve ser partilhado? Pense antes de "gostar"/"partilhar"
· Como lidar com emoções (especialmente raiva, paixão, raiva, injustiça…).

De acordo com os resultados do inquérito do projeto Fake OFF! a jovens, a mudança de hábitos é bastante desafiadora. Os jovens mudam de hábitos:
· quando velhos hábitos se tornam aborrecidos;
· quando existem novos interesses, como hobbies ou amigos;
· quando aprendem algo novo e interessante (escola, família, amigos, online).

Métodos para trabalhar com jovens neste passo:

Título/Método	Objetivo	Observações
Publicações de ódio (n.º 19)	Como lidar com publicações de ódio. Encontrar este tipo de publicações e refletir sobre elas.	São necessárias ferramentas digitais.
#tbt* (No 6)	Pensar sobre qual conteúdo das suas atividades na Internet gostaria de ver no futuro.	Pode ser um pouco abstrato, mas o questionamento pode ajudar: Será que esse hobby ainda será relevante no futuro? Será que outras pessoas me podem julgar de forma errada no futuro, quando virem este conteúdo?
A influência da pressão de grupo (n.º 28)	Perceber como pode a pressão do grupo influenciar o comportamento online? O que pode ser feito, quando as emoções são muito fortes?	As perguntas de reflexão podem focar-se nas próprias emoções e em como lidar com elas: Como reajo, se me sinto diferente do que o grupo espera de mim?
Formação em redes sociais para os mais jovens	Preparar uma formação para crianças e mostrar-lhe diferentes redes sociais, o que precisam saber, tal como definir configurações de privacidade.	Normalmente, pensar sobre uma formação é uma boa maneira de refletir o próprio comportamento e alterá-lo.
Rotinas de pesquisa para os mais jovens	Preparar uma formação para crianças, ensinando-lhes como fazer uma pesquisa online, de forma eficaz e verificar as fontes.	Na fase de preparação devem encontrar-se várias maneiras e depois selecionar uma para a formação. Refletir após a formação.

** Em inglês: "throwback thursday". É uma hashtag utilizada pelos utilizadores de redes sociais para marcar fotos que se referem ao passado.*

Título/Método	Objetivo	Observações
Como lidar com o medo (n.º 52)	Desenhar todas as coisas que não querem ver online e destruir os desenhos de seguida. Refletir o que fazer quando isso acontece online.	Para as crianças mais pequenas, especialmente refletir com as crianças, o que fazer, se sentem medo e raiva.
Como lidar com o medo de "palhaços assassinos" (n.º 54)	"Palhaços assassinos" aparecem em filmes e em redes sociais, em particular em mensagens em cadeia no WhatsApp. Como lidar com esse medo, discutir e refletir.	Refletir especialmente com as crianças, o que fazer, se sentem medo e raiva.
Um dia completamente diferente	Os jovens "documentam" um dia sem o smartphone. Como a vida é organizada, onde obter informações, como comunicar com os amigos.	Esta documentação pode ser real, mas pode ser falsificada. Produzem um vídeo, um vlog ou qualquer outro resultado criativo para mostrar como está a ser esse dia.
Um dia completamente diferente (2)	Os jovens passam um dia (ou algumas horas) sem o smartphone. Depois desse período, refletem como isso foi possível. Depois disso, refletem como a vida é organizada, onde obter informações, como comunicar com os amigos.	Coloque isso num desafio, num jogo. Certifique-se de que se obtém algum benefício: um prémio, algum tipo de reconhecimento. Faça um evento. Uma semana depois, reflita sobre o que mudou. Alguma coisa mudou?
O meu passado *online*	Os jovens traçam uma linha do tempo sobre o seu passado online. Incluem contas de redes sociais e mostram produtos criativos. Destacam onde mudaram o seu comportamento e refletem as razões para isso.	Se forem usadas ferramentas digitais, utilizar a proteção da privacidade.
O que é aborrecido?	O que é aborrecido online? Identificar o conteúdo mais aborrecido que os jovens enfrentam nas suas rotinas diárias.	Podem ser usadas diferentes ferramentas criativas.
Emoções com *emojis*	Expressar diferentes situações emocionais através de emojis, traduzir afirmações em linguagem de emoji, e verbalizadas.	Prepare situações que emocionem os jovens.

Source: www.peerbox.at/en - Todos os números fazem referência a um determinado método

PASSO 3: APLICAR NOVAS COMPETÊNCIAS NO DIA-A-DIA

Objetivo: Eventos únicos, como saber detetar notícias falsas ou aprender a fazer diferente no futuro, não são suficientes. Os hábitos precisam de ser mudados no dia-a-dia.

Mesmo que os jovens saibam reagir de maneira diferente, nem sempre é fácil incluir esses novos comportamentos nas rotinas diárias. É um desafio aprender novos hábitos e estar disposto a mudar o seu comportamento digital. É preciso motivar-se o suficiente para aprender novos hábitos, tais como:

- Avaliar criticamente as redes sociais;
- Usar várias fontes de informação;
- Reservar tempo para avaliar informações;
- Reagir online quando a informação errada é divulgada (por exemplo, contra discursos de ódio).

Esta etapa também deve incluir reflexão sobre o seu próprio comportamento online: mentir online? Deixar de fora informações necessárias? Exagerar sobre os meus sucessos?
Tais questões éticas podem ser incluídas no trabalho com jovens.

Métodos para trabalhar com jovens neste passo:

Título/Método	Objetivo	Observações
Publicações de ódio (n.º 19)	Como lidar com publicações de ódio. Encontrá-las e refletir sobre elas.	São necessárias ferramentas digitais.
Horário de consulta na Internet (n.º 44)	Dar a oportunidade de refletir, fazer perguntas e discutir tópicos sobre a Internet de forma regular.	Refletir especialmente sobre a mudança sustentável de comportamento. Faça perguntas, como: Quanto gostamos das nossas novas rotinas? Quanto mais tempo precisamos? Os nossos amigos aprenderam connosco?
Conversa tipo speed dating em pares (n.º 48)	Refletir num grupo maior, como as mudanças podem ser já vistas. Trocar as boas práticas e encorajarem-se mutuamente.	Como método de reflexão, mas também pode ser usado como método de partida: o que poderíamos para mudar o nosso comportamento?

Source: www.peerbox.at/en - All numbers reference to a certain method

NOTAS

FAKE OFF!

www.fake-off.eu

Created by
Barbara Buchegger (OIAT/Saferinternet.at)
Matthias Jax (OIAT/Saferinternet.at)
Tetiana Katsbert (YEPP EUROPE)
Jochen Schell (YEPP EUROPE)

Contributions by
Ulrike Maria Schriefl (LOGO jugendmanagement)
Thomas Doppelreiter (LOGO jugendmanagement)
Stefano Modestini (GoEurope)
Javier Milán López (GoEurope)
Alice M. Trevelin (Jonathan Cooperativa Sociale)
Dario Cappellaro (Jonathan Cooperativa Sociale)
Marisa Oliveira (Future Balloons)
Vítor Andrade (Future Balloons)
Clara Rodrigues (Future Balloons)
Michael Kvas (bit schulungscenter)
David Kargl (bit schulungscenter)
Laura Reutler (bit schulungscenter)

Graphic design by
Marcel Fernández Pellicer (GoEurope)

Erasmus+

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia.
A informação contida nesta publicação (comunicação) vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.
Projeto n.º 2017-3-AT02-KA205-001979

www.fake-off.eu

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia.
A informação contida nesta publicação (comunicação) vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.
Projeto n.º 2017-3-AT02-KA205-001979