

# V Congresso Literacia, Media e Cidadania

## Resumos

### **Comunicações Livres 4 – Mesa 15**

### ***Os Media em Contexto Escolar II***

04 maio 2019 | 14h00 – 15h30 | Anfiteatro 23.1.5

### Índice

<i>Maquetes entre Takes: uma viagem histórico-geográfica através do Google Earth.....</i>	<i>2</i>
<i>Cultura da convergência e participação: possibilidades dos jogos digitais nas salas de aula...3</i>	<i>3</i>
<i>Blackout, uma estratégia para a promoção da literacia digital - tornar a leitura viral antes de estarmos online.....</i>	<i>5</i>
<i>O Papel das Bibliotecas Escolares e dos Professores Bibliotecários na Era da (Des)Informação .....</i>	<i>7</i>

## ***Maquetes entre Takes: uma viagem histórico-geográfica através do Google Earth***

**Abel dos Santos Cruz** (Professor bibliotecário Escola Básica João de Deus)

*Palavras-chave: digital, conhecimento, tecnologia, aprendizagem*

### **Resumo:**

Ao longo da História, as maquetes mostraram ser um importante meio de representação. Sob o tema “Maquetes entre Takes...”, o objetivo será mostrar monumentos e edifícios - em formato de maquete - que expliquem, de uma forma didática, o enredo das construções e dar a conhecer a História patrimonial de uma forma lúdica.

A utilização de diferentes recursos didáticos e ferramentas multimédia surge como estratégia para incrementar o interesse na disciplina de História (e outras áreas curriculares) e simultaneamente dotar os alunos de conhecimentos necessários para o uso criativo e informado do Google Earth. As estratégias diferenciadas, com uma vertente lúdica, criativa e colaborativa, irão permitir que os alunos aprendam com mais facilidade os conteúdos curriculares e simultaneamente vivenciem experiências desafiantes, criativas e de cidadania.

## ***Cultura da convergência e participação: possibilidades dos jogos digitais nas salas de aula***

**Jesse Nery Filho** (Universidade de Aveiro e Instituto Federal de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico Baiano)

*Palavras-chave: jogos digitais, cultura da convergência, participação, educação*

### **Resumo:**

A todo momento novos media digitais surgem e forçam outros a se modificarem ou até mesmo se fundirem para alcançar novos utilizadores. A convergência dos media é inevitável tanto para o mesmo conteúdo distribuído em vários media, com suas peculiaridades, quanto para que o conteúdo seja construído, difundido e fragmentado em diversas formas através das narrativas transmedia. Não seria estranho falar que a convergência alcançou os Jogos digitais e possuem um trabalho complexo de informação e comunicação com o cinema, a WEB e até os dispositivos móveis (Freitas & Griffiths, 2008).

Muitos autores demonstram a possibilidade da aprendizagem mediados pelos jogos (Mattar, 2010; Gee, 2009; Prensky, 2007; Shaffer; 2007) e também a possibilidade de potencializar habilidades motoras, cognitivas, linguísticas e sociais (Alves, 2012; Arruda, 2011). James Paul Gee (2008) elenca vários princípios de aprendizagem que os bons videogames incorporam e um dos principais, para esse trabalho, é a capacidade de agenciamento, ou seja, a capacidade de o jogador ter um senso de propriedade sobre o que estão fazendo e de controle da situação.

É nesse sentido que esse trabalho, através da análise do jogo Minecraft, discute as potencialidades dos novos media, no caso os jogos digitais, como fator engajador para o aprendizado, principalmente como ferramenta para os professores em sala de aula no ensino de matemática, no contexto escolar. Os trabalhos de Elford (2015) e Hultstrand (2015) nos auxiliam a pensar em como incorporar o Minecraft em sala de aula e como pode ser engajador para o ensino de matemática ou física. Observamos também, como encontrar e utilizar materiais produzidos por outros educadores.

Esse artigo discute também, a importância de o professor apropriar-se dos jogos eletrônicos e aumentar seu vocabulário no contexto das tecnologias digitais, permitindo o professor construir estratégias metodológicas para uma aprendizagem colaborativa e centrada no aluno, transferindo a sensação de propriedade e de controle da situação (princípios de aprendizagem elencados por James Paul Gee) para eles.

### **Referências bibliográficas:**

- Alves, L. (2002). Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. *Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade*, 11(18), 437-446.
- Arruda, E. P. (2011). *Aprendizagens e Jogos digitais*. Campinas, SP: Editora Aliena.
- Elford, S. (2015). Minecraft EduElfie [Post em blog]. Retirado de: <http://minecrafterduelfie.blogspot.com/>
- Freitas, S. & Griffiths, M. (2008). The Convergence of Gaming Practices with Other Media Forms: What Potential for Learning? A Review of the Literature. *Learning, Media and Technology*, 33(1), 11-20. doi: 10.1080/17439880701868796
- Gee, J. P. (2015). Learning Ecologies. In K. Salen (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth. Series on Digital Media and Learning* (pp. 21-40). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Groff, J., Howells, C. & Cranmer, S. (2012). Console game-based pedagogy: A study of primary and secondary classroom learning through console video games. *International Journal of Game-Based Learning*, 2(2), 35-54. doi: 10.4018/ijgbl.2012040103
- Hultstrand, A. (2015). Minecraft in the Math Classroom: Methods, Benefits, and Difficulties of Minecraft Integration. Liberty University. Retirado de <http://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1591&context=honors>
- Mattar, J. (2010). *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Prensky, M. (2007). *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Editora Senac.
- Shaffer, D. W. (2007) *How Computer games help children learn*. New York: Palgrave.

## ***Blackout, uma estratégia para a promoção da literacia digital - tornar a leitura viral antes de estarmos online***

Maria de Fátima Silva (Agrupamento de Escolas Dr. Guilherme Correia de Carvalho, Seia)

*Palavras-chave: leitura, digital, estratégia, cidadania*

### **Resumo:**

Os livros ajudam os leitores da era digital a valorizar a comunicação entre pares, a promover o desenvolvimento do espírito crítico e a fomentar o exercício de uma cidadania responsável. Esta é uma breve história de como pensei na palavra impressa para iniciar uma estratégia de literacia digital do 1º ao 3º ciclo do ensino básico no meu agrupamento.

De acordo com as orientações do documento *Linhas Orientadoras de Educação para a Cidadania*, a escola é o contexto adequado para “a educação para a cidadania”, formando “pessoas responsáveis, autónomas, solidárias” e conhecedoras dos “seus direitos e deveres”. À luz das orientações deste documento, o *Referencial de Educação para os Media para a Educação Pré-escolar, o Ensino Básico e o Ensino Secundário* reforça a importância de se compreender, de forma crítica, os Media. Neste momento, o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* é um referencial para uma educação de qualidade que permita que o aluno se consagre como cidadão íntegro e munido de diversas literacias.

Como participante no Projeto *Social Media Literacy For Change*, da European Schoolnet (em Bruxelas), formulei um plano de ação direcionado para a literacia dos media sociais, tentando promover o debate sobre os desafios originados pela utilização de redes sociais.

Na minha comunicação irei mostrar como estou a implementar o projeto no meu agrupamento, no que diz respeito às ações que planifiquei para os alunos do 9º ano e para os meus pares. Gostaria, ainda, de exemplificar como a leitura é a ferramenta de excelência para a aquisição de múltiplas literacias e de como a leitura do conto *Blackout*, de John Rocco, integrará os alunos do 1º Ciclo no público-alvo do meu plano de ação de literacia dos media. Os momentos em família devem ser cada vez mais valorizados, no sentido de promover uma comunicação saudável (Sampaio, 2018, p. 211), elevando a leitura como suporte para a aprendizagem ao longo da vida e como ferramenta para distinguir o mundo real do mundo virtual.

**Referências bibliográficas:**

Rocco, J. (2012). *Blackout*. New York: Hyperion Books.

Sampaio, D. (2018). *Do Telemóvel para o Mundo, Pais e Adolescentes no tempo da internet*. Lisboa: Caminho.

## **O Papel das Bibliotecas Escolares e dos Professores Bibliotecários na Era da (Des)Informação**

**Vítor Fontes** (Escola Secundária de Gondomar/Colégio Paulo VI/Biblioteca Pública de Perosinho)

**Anabela Cardoso** (Escola Secundária Diogo de Macedo/Colégio Paulo VI/Biblioteca Pública de Perosinho)

*Palavras-chave: bibliotecas, literacia, bibliotecários, (des)informação*

### **Resumo:**

Nunca como hoje o acesso à informação foi tão facilitado. O que antes era domínio e privilégio de poucos - as “elites” - está hoje ao alcance de todos - as “massas”. Os extraordinários avanços tecnológicos verificados nos últimos anos são responsáveis por profundas mudanças na forma como os indivíduos se relacionam entre si e com as instituições que os representam (das escolas aos partidos, das famílias aos *media*), impondo novas dinâmicas e novos paradigmas. A desejável democratização do acesso à informação é, seguramente, uma das maiores conquistas do nosso tempo. No entanto, multiplicam-se os alertas para os perigos da desregulação dessa massificação. Na verdade, a sociedade da informação pode ser, também, uma sociedade de exclusão, na medida em que este acesso, não garante que os indivíduos estejam melhor informados. Os riscos de manipulação da informação, da incapacidade para filtrar e de não lançarmos um olhar crítico sobre aquilo que lemos, da “infoxicação” da opinião pública, incorporam aquilo a que Tom Nichols (2018) chama de “perigos da campanha contra o Conhecimento Estabelecido”. É neste contexto que as Bibliotecas, outrora entendidas como verdadeiros bastiões do acesso à informação e da preservação do conhecimento e do saber acumulado ao longo dos tempos, têm agora que se reinventar. Hoje não se comunica, não se pesquisa, não se estuda, não se escreve, não se lê mais da mesma forma. As bibliotecas em geral e as bibliotecas escolares em particular, por ação dos professores bibliotecários, têm o dever de combater a infoexclusão e a infoxicação, contribuindo de forma criativa, determinada e responsável para o aumento da literacia dos jovens e para a formação de cidadãos melhor preparados para enfrentar os desafios de uma sociedade marcada pela complexidade, pela interdependência e pela imprevisibilidade. Defendemos que as Bibliotecas devem assumir-se como centros de resistência na defesa dos valores democráticos, da justiça social e da liberdade de pensamento, pelo que urge debater o seu papel no século XXI.

**Referências bibliográficas:**

Nichols, T. (2018). *A Morte da Competência*. Lisboa: Quetzal Editores.