



OBJETIVOS

- Compreender diferentes mecanismos de captação da atenção, utilizados pelas redes sociais.
- Refletir sobre o modo como os *media* são pensados com o objetivo de criar adição.
- Definir hábitos saudáveis de utilização de *media*.



DESENVOLVIMENTO

Reflexão sobre os mecanismos de criação de adição e definição de hábitos saudáveis de utilização de *media*.

1. A par: Observação de uma imagem (Ver recurso de apoio) e elaboração de uma legenda, num formulário interativo.
2. Em grande grupo:

- Projeção e discussão das legendas elaboradas pelos pares;
- Conversa sobre as atividades que desenvolvem nos dispositivos:

Exemplo: Que atividades os ocupam? (Escrever e ler mensagens/ Publicar e verificar as redes sociais/ Ver vídeos/ Jogar jogos/ Ouvir música/ Ler artigos de notícias e de blogues....)? Porque gostam de fazer essas atividades? Fazem essas coisas por hábito? É mau ou bom? ...

Encaminhar a conversa para uma conclusão: Os *media* podem ser divertidos e interessantes. São construídos para serem assim. As redes sociais, aplicações e os jogos foram projetados com o objetivo de atrair permanentemente a atenção.

3. Em grande grupo:

- Visionamento do filme *Teen Voices: The Pressure to Stay Connected*

Nota: O filme deve ser visto, em inglês. Caso o domínio da língua no contexto específico seja débil, poderá ser ativada a tradução para os alunos lerem as legendas em inglês.

- Discussão do filme:

Exemplo: De que hábitos mediáticos falavam os adolescentes? (Verificar regularmente os telemóveis/ ver vídeos em contínuo...)/ Que características de *design* os prenderam? Que outras características existem e não foram mencionadas no vídeo? (Reprodução automática na Netflix e no YouTube/ Gostos e comentários nas aplicações das redes sociais/ Objetivos e níveis nos jogos em linha...)/ Qual o valor e significado que estes hábitos acrescentam à vida?)

- **Reflexão sobre a questão: Que mecanismos viciantes usam as redes sociais para atrair e manter a atenção?**

Exemplos: Gostos, Não gostos ou outras classificações/ Comentários/ Partilhar fotos e ver fotos de outras pessoas/ Listas/ Vídeos com recursos de reprodução automática/ Transmissão ao vivo/ Recompensas que aumentam na proporção do tempo de jogo/ Penalizações por sair da aplicação/ Recursos de contagem regressiva...)

4. A par:

- **Exploração do recurso: *Healthy Social Media Habits***

Nota sugere-se a exploração do recurso em inglês. Caso o nível de proficiência dos alunos seja baixo, poderão optar pela tradução automática proporcionada pelo navegador.

- **Elaboração de um infográfico com três a cinco regras que usarão quando decidirem passar algum tempo a utilizar *media* com recursos viciantes.**

5. Partilha dos infográficos elaborados, nos canais de comunicação da biblioteca.



APRENDIZAGENS ACBE

Conhecimentos/ Capacidades:

1. Caracteriza diferentes *media*, formatos e tipos de conteúdo, identificando as suas linguagens e características próprias
7. Faz uso de procedimentos avançados de segurança e proteção da privacidade, associados à utilização dos *media* e à comunicação *online*.

Atitudes/ Valores

1. Tem um comportamento ético e responsável no uso dos *media*.
2. Demonstra espírito crítico face aos *media*.
3. Revela criatividade no uso dos *media*.



ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

3.º Ciclo

Inglês <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>

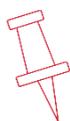
Cidadania e Desenvolvimento

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos_Curriculares/Aprendizagens_Essenciais/estrategia_cidadania_original.pdf



RECURSOS

- **Imagem para legendagem**
- **Common Sense Education. *Teen Voices: The Pressure to Stay Connected*.**
<https://youtu.be/Pc-qkot8ms4>
- **Social Media TestDrive. *Healthy Social Media Habits*.**
<https://app.socialmediatestdrive.org/start/habits>
- **Ferramenta para criação de infográficos**
<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Infogr%C3%A1ficos>



OBSERVAÇÕES

Atividade adaptada de [Digital Media and Your Brain](#), proposta pela [Common Sense Education](#).