

DESAFIO DE EDUCAÇÃO PARA OS MEDIA Identificando boas experiências de aprendizagem

REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

mSchools é um programa promovido pela **Fundación Mobile World Capital Barcelona** em parceria com o **Governo da Catalunha**, a **Câmara Municipal de Barcelona** e a **GSMA**, consistindo numa comunidade global de professores, investigadores e decisores políticos empenhados em gerar uma mudança na educação através da promoção e integração do uso da tecnologia.

O **Desafio de Educação para os Media** visa identificar e reconhecer algumas das melhores experiências de aprendizagem em Literacia dos Media e da Informação (LMI) realizadas em estabelecimentos de ensino localizados nas áreas geográficas dos **Parceiros**: Argentina, Catalunha, Colômbia, México, Peru e Portugal. O reconhecimento será feito através de uma apresentação pública das propostas e professores selecionados a nível internacional, durante um evento especial no âmbito do **MWC Barcelona 2023**.

Esta iniciativa é desenvolvida pelo GSMA (o Organizador), através do programa mSchools, em colaboração com o **Consell de l'Audiovisual de Catalunya** (CAC), a **Comisión de Regulación de Comunicaciones** (CRC) da Colômbia, o **Consejo Consultivo de Radio y Televisión** (CONCORTV) do Peru, a **Ente Nacional de Comunicaciones** (ENACOM) da Argentina, a **Entidade Reguladora para a Comunicação Social** (ERC) de Portugal e o **Instituto Federal de Telecomunicaciones** (IFT) do México (esse conjunto de entidades são designados os Parceiros).

1. Introdução

Vivemos num mundo hiperconectado, em constante mudança e desenvolvimento tecnológico. Temos acesso ininterrupto à internet desde idades cada vez mais jovens e, com esse acesso, estamos expostos a um enorme volume de informação e desinformação.

Muitas vezes não temos consciência do poder de influência que os media têm e do quão permeáveis somos aos seus estímulos e sobrecarga de informações. É importante ter as ferramentas, capacidades e conhecimentos para gerir, filtrar e até

mesmo entender o que consumimos ou geramos. Apenas desta forma poderemos participar da sociedade digital de forma consciente, responsável e ética.

Fake news, discurso de ódio e propaganda, estereótipos de gênero... como reconhecê-los e, acima de tudo, como acompanhar os jovens para que enfrentem esses riscos e as oportunidades ativamente?

Perante esta situação, é especialmente importante promover a Literacia dos Media e da Informação (LMI) a partir dos estabelecimentos de ensino. É necessário que, a partir das salas de aula, os alunos recebam ferramentas e recursos que lhes permitam aprender a avaliar, filtrar e contrastar informações, identificar evidências, reconhecer discursos politizados, preconceitos, informações falsas e, além disso, a agir com responsabilidade na partilha e criação do seu próprio conteúdo. Ou seja, que aprendam a observar com atenção e de forma crítica o mundo ao seu redor e que adquiram as competências e capacidades necessárias para serem cidadãos digitais ativos, responsáveis e críticos.

2. Contexto da convocatória

O objetivo desta convocatoria é **selecionar e reconhecer boas experiências de aprendizagem**, colocadas em prática com alunos, que coloquem o foco em temáticas relacionados com a **LMI**, além de:

- **Sensibilizar** para a relevância de trabalhar a LMI na comunidade educativa.
- **Identificar** boas experiências de aprendizagem realizadas por professores comprometidos em que a LMI tenha um impacto real nos alunos.
- **Divulgar** algumas das melhores experiências de LMI dando visibilidade aos professores.
- **Promover** uma rede de partilha e colaboração entre professores líderes no assunto.

2.1. Eixos temáticos

Serão selecionadas experiências de aprendizagem que promovam o desenvolvimento de algumas das seguintes competências ligadas à LMI junto dos seus alunos:

- **Educar para o consumo crítico da informação**
 - Melhorar a compreensão de leitura, a escuta crítica e a capacidade de comunicação;
 - Aprender a reconhecer, contextualizar e a contrastar dados e a discernir informação verdadeira daquela que não o é;

- Analisar as plataformas de informação e comunicação com o raciocínio e a atitude adequados;
- Consciencializar sobre quem são os fornecedores de informação, entendendo que deles depende a forma como o conteúdo é produzido e as mensagens e valores transmitidos;
- **Cidadania digital ativa e responsável**
 - Promover a liberdade de informação, a liberdade de expressão e as sociedades inclusivas a partir do diálogo e da ação;
 - Fomentar a criação de espaços de debate e diálogo onde possam expressar-se, construir e expôr diferentes opiniões e colocar novas questões;
 - Formar pessoas conscientes que saibam como informar-se sobre as principais problemáticas que afetam o seu entorno, assim como sobre as possíveis soluções e os direitos humanos;
 - Desenvolver competências socioemocionais como a liderança, a autonomia, a confiança, a curiosidade e a responsabilidade social e cívica, que permitam enfrentar os desafios sociais atuais de forma ativa e criativa;
 - Fomentar a criação de conteúdos que contribuam para a construção de sociedades mais inclusivas;
 - Promover a responsabilidade partilhada com as famílias na educação mediática.
- **Identidade digital e segurança na internet**
 - Educar para os direitos e responsabilidades digitais;
 - Reconhecer o direito à intimidade e à privacidade, e entender o seu significado e implicações;
 - Entender os perigos do uso da internet, assim como as dinâmicas por detrás de algoritmos, publicidade e influenciadores digitais;
 - Aprender a proteger os dados pessoais e a reduzir a pegada digital;
 - Construir e manter uma identidade digital sólida e saudável.

2.2. O que entendemos como uma boa experiência de aprendizagem?

Uma experiência de aprendizagem é uma proposta que se desenvolve ao longo de várias sessões (como um projeto, um roteiro de atividades, uma unidade didáctica,...) cujo objetivo é alcançar uma aprendizagem situada, real e significativa, e onde as metodologias ativas/agéis estimulam o aluno com problemas e desafios que promovem o desenvolvimento das suas competências, como por exemplo, o pensamento crítico, a resolução de problemas e a criatividade, colocando-o no centro do seu processo de aprendizagem.

Uma boa experiência de aprendizagem também tem as seguintes características:

- Foi colocada em prática com um grupo real de alunos;
- A proposta é original em termos de autoria ou é uma adaptação significativa, tendo em conta o contexto e as necessidades dos alunos;
- A proposta tem um impacto real sobre os alunos e o seu ambiente;
- A participação ativa dos alunos é incentivada com recurso às metodologias pertinentes;
- Há um equilíbrio entre pedagogia, tecnologia e conhecimento;
- A tecnologia contribui de forma real para melhorar o processo de aprendizagem;
- A avaliação contempla a aprendizagem do aluno durante todo o processo e não valoriza apenas o resultado final. Inclui uma reflexão sobre o que foi aprendido e como essas aprendizagens podem ser reutilizadas em outros contextos.

3. Requisitos para a participação

- As propostas podem ser apresentadas por **professores individualmente ou em equipas de professores vinculados a** um ou mais estabelecimentos de ensino. No caso das equipas de professores, deverá ser definido no formulário de inscrição quem será o principal representante que irá viajar para participar no evento em Barcelona, se a experiência for selecionada.
- Os professores que se candidatam devem ter realizado a experiência de aprendizagem num estabelecimento de ensino localizado numa das áreas geográficas de referência dos **Parceiros**: Argentina, Catalunha, Colômbia, México, Peru ou Portugal.
- Cada professor pode apresentar **uma única experiência de aprendizagem**. As propostas que incluam mais do que uma experiência de aprendizagem serão automaticamente desqualificadas.
- Podem ser apresentadas experiências de aprendizagem colocadas em prática em sala de aula a partir de janeiro de 2019. Podem ter sido criadas e aplicadas antes, mas também devem ter sido colocadas em prática após janeiro de 2019. As propostas que incluem experiências de aprendizagem colocadas em prática apenas antes de janeiro de 2019 serão automaticamente desclassificadas.
- As experiências de aprendizagem devem ter sido realizadas com alunos com idades compreendidas entre os 6 e os 18 anos.
- Podem candidatar-se experiências de aprendizagem **que já tenham sido premiadas ou reconhecidas anteriormente**.

4. Forma de apresentação das propostas

- O prazo para envio de propostas começará a 11 de outubro de 2022 às 10h (CET) e terminará a **25 de novembro de 2022** às 14h (CET).
- O Organizador reserva-se o direito de modificar ou prorrogar o período de inscrição, caso considere necessário.
- Os participantes devem se registrar e enviar as suas experiências através do formulário online disponibilizado para o efeito no endereço URL <https://mschools.com/pt-pt/challenge/desafio-de-educacao-para-os-media/>
- O formulário deve ser preenchido na íntegra e dentro do prazo estabelecido.
- O preenchimento do formulário inclui a apresentação de um vídeo com o objetivo de apresentar resumidamente a experiência. O vídeo deverá ter duração máxima de três minutos e deverá ser apresentado como link do **YouTube ou Vimeo.**
- No caso de recursos audiovisuais de terceiros (imagens, sons, músicas, etc.) utilizados na elaboração dos materiais apresentados devem ser livres de direitos ou, no caso de não o serem, o professor ou o estabelecimento de ensino devem ter obtido autorização para uso e disseminação desses recursos.

5. Processo de seleção

- Uma vez encerrado o prazo para submissão de propostas, será realizada uma revisão de todas as propostas recebidas para garantir o cumprimento dos requisitos estabelecidos nestas normas.
- Um Júri composto por profissionais da área da educação para os media e da literacia mediática, juntamente com representantes das entidades parceiras, avaliará e selecionará as melhores experiências em sala de aula.
- As decisões do Júri serão finais. O Júri reserva-se o direito de modificar o número de experiências selecionadas ou de atribuir um segundo prémio extraordinário.
- O Júri decidirá sobre as candidaturas selecionadas no dia 16 de janeiro de 2023, reservando-se a organização o direito de alterar essa data se as circunstâncias assim o exigirem.
- Os selecionados serão contactados através do e-mail fornecido no formulário de inscrição e terão uma semana para responder e aceitar a sua seleção. Se, por qualquer motivo, for impossível entrar em contacto com algum selecionado ou constatar-se que a candidatura não cumpre com os requisitos estabelecidos, será desclassificada e um novo selecionado será indicado.
- As propostas cujos representantes não compareçam ao MWC 2023 e não apresentem o projeto selecionado serão desclassificadas.

6. Critérios de avaliação

A avaliação das experiências de aprendizagem apresentadas será realizada de acordo com os seguintes critérios:

- **Relevância em relação à temática de educação para os media:** A experiência apresentada deve abordar claramente temáticas relacionadas com a LMI.
- **Valor pedagógico:** A proposta deve explicar claramente quais os objetivos de aprendizagem visados e quais as competências que espera desenvolver nos alunos.
- **Autoria e criatividade:** Esta é uma proposta original ou, caso contrário, deve envolver uma adaptação, transformação ou melhoria substancial em relação a uma proposta já existente.
- **Impacto:** Será contemplada a aplicação das aprendizagens além das paredes da sala de aula e em situações da vida real. Por exemplo, a partir de algum elemento que tenha sido criado a partir da própria experiência (uma campanha de comunicação, uma revista, ...). Da mesma forma, será valorizado o envolvimento ativo dos alunos e de outros atores do ecossistema educativo.
- **Avaliação:** A proposta inclui instrumentos de avaliação (rubricas, escalas...) e contempla também um papel ativo do aluno neste processo (auto-avaliação, avaliação pelos pares, ...).
- **Replicabilidade:** A iniciativa pode ser transferida para diferentes contextos e servir como modelo de aprendizagem para outros educadores. A replicabilidade será facilitada se existirem processos, metodologias e resultados sistematizados e documentados.
- **Tecnologia:** Integra-se naturalmente nos processos de ensino e aprendizagem, sendo um mediador que possibilita e potencia a literacia dos media e da informação.

Além disso, será ainda tida em consideração:

- Comunicação clara, concisa e pertinente das respostas, tanto ao nível do conteúdo, fornecendo as informações solicitadas, como ao nível da forma, respeitando o limite de caracteres e a redação correta.

7. Seleção e reconhecimento

- Serão selecionadas 6 boas experiências de aprendizagem, uma para cada uma das áreas geográficas de referência dos Parceiros: Argentina, Catalunha, Colômbia, México, Peru e Portugal.
- Os selecionados serão alvo de um reconhecimento, sem atribuição financeira, numa cerimónia de entrega de prémios, organizada pelo mSchools, a ser realizada em Barcelona, no âmbito do MWC Barcelona 2023, entre os dias 27 de fevereiro e 2 de março de 2023.
- O Organizador cobrirá os custos de viagem e o alojamento de uma (1) pessoa por experiência selecionada. Nos casos em que a experiência for apresentada por uma equipa de docentes, deverá ser definido no formulário de inscrição quem será o principal representante que se deslocará à cerimónia de entrega de prémios, caso a experiência venha a ser selecionada.
- Da mesma forma, o Organizador e os Parceiros trabalharão na divulgação das experiências selecionadas através de seus diferentes meios e suportes.

8. Resumo dos momentos da convocatória

- Abertura da chamada para inscrição de candidatos e suas propostas: 11 de outubro de 2022 às 10h00 (CET).
- Fim das inscrições dos candidatos e das respetivas propostas: 25 de novembro de 2022 às 18h00 (CET).
- Avaliação das propostas recebidas: de 26 de novembro a 21 de dezembro de 2022.
- Decisão do júri e comunicação aos vencedores: 16 de janeiro de 2023.
- Cerimónia de reconhecimento: entre 27 de fevereiro e 2 de março de 2023, em Barcelona.

9. Condições de participação

A participação no Desafio de Educação para os Media está sujeita ao conteúdo destas regras, que são vinculativas em todos os sentidos, definitivas e inapeláveis. Ao preencher o formulário de inscrição, será apresentada a seguinte declaração: "Li e concordo com o conteúdo das Regras do Desafio de Educação para os Media". Ao clicar na caixa "Concordo", o candidato confirma que compreende e garante o seguinte sobre a sua proposta e candidatura:

- Todas as pessoas que se candidatam devem cumprir as regulamentações nacionais e europeias, nomeadamente, mas não se limitando a, leis de proteção de dados pessoais, legislação sobre direitos autorais e propriedade intelectual, legislação que proíbe a publicação de qualquer conteúdo

difamatório, discriminatório ou que possa ser considerado ilegal, bem como outras leis semelhantes.

- Os participantes serão absolutamente responsáveis perante o Organizador por qualquer incumprimento ou violação das condições estabelecidas nestas regras e isentá-lo-ão de qualquer responsabilidade se houver ações tomadas por terceiros.
- Que **nada nos materiais infrinja direitos de propriedade intelectual**, propriedade industrial ou qualquer outro direito exclusivo de terceiros.
- Que as experiências de aprendizagem não apresentem conteúdos que possam ser considerados inadequados (conteúdos violentos, difamatórios, etc.) ou que contrariem os princípios éticos que inspiram a atividade do Organizador.
- O Organizador reserva-se o direito de excluir iniciativas desta convocatória, caso tenha conhecimento de que existe violação de direitos de autor ou violação de propriedade intelectual, conteúdo discriminatório ou ilegal ou qualquer tipo de conteúdo que não esteja em conformidade com os respetivos regulamentos nacionais.
- Os participantes desta iniciativa autorizam a GSMA, bem como o programa mSchools, de forma gratuita e sem qualquer limitação temporal ou territorial, a reproduzir, comunicar publicamente e usar por qualquer meio, tanto da própria GSMA, como de terceiros relacionados com estes prêmios, o que inclui expressamente a difusão na internet, rádio e televisão: (i) os vídeos, documentos, fotografias, desenhos ou materiais de qualquer natureza com os quais se participe na convocatória, bem como (ii) a sua imagem e/ou voz, incluídos nos materiais enviados neste desafio, bem como em momentos posteriores, quer seja para facultar informação adicional, quer nas entrevistas e gravações realizadas nos eventos organizados por ocasião da divulgação e celebração do Desafio de Educação para os Media.
- A autorização concedida inclui a possibilidade de transformar ou adaptar os materiais da maneira que se considere necessária para a sua divulgação e, principalmente, para ajustar o seu conteúdo de modo a não infringir as normas de propriedade intelectual. No entanto, o mSchools e os parceiros não assumem qualquer compromisso quanto à divulgação dos materiais submetidos, podendo inclusive não os divulgar.
- No caso dos vencedores, as suas experiências serão transferidas para o formato "Experiência em Sala de Aula" dentro do site mSchools, sempre reconhecendo a autoria dos professores.
- Em caso algum os materiais recebidos serão utilizados para fins comerciais, exceto para a mera publicidade e promoção destes prêmios e do trabalho dos professores participantes, ou para exemplificar o trabalho do mSchools e das entidades parceiras do Desafio de Educação para os Media.
- Que os materiais não infrinjam as normas relativas à proteção do direito à honra, à reserva da intimidade da vida privada e à própria imagem; ter a autorização das pessoas que neles aparecem e, no caso de algumas dessas

pessoas serem menores, o participante deve garantir que tem a autorização dos pais ou do seu representante legal dos menores.

- Que a experiência de aprendizagem não tem fins lucrativos ou interesse comercial e não envolve nenhum custo para os beneficiários dessa experiência de aprendizagem.
- Por último, ao submeter o seu projeto, o participante declara e garante possuir as devidas autorizações do ponto de vista da propriedade industrial e intelectual, bem como os direitos de imagem de todas as pessoas que aparecem nos materiais apresentados.

10. Proteção de dados de carácter pessoal

Ao concorrer às regras da presente convocatória, estaremos a aceder a dados pessoais, decorrente do preenchimento do formulário de inscrição eletrónico, pelo que somos obrigados a informá-lo do que faremos com esses dados.

Além disso, também teremos eventualmente acesso a outros dados quando usar determinados serviços e produtos da GSMA, como por exemplo quando visitar as nossas páginas de internet ou quando interagir com os nossos anúncios e conteúdo. Essas informações, fornecidas pelo dispositivo do utilizador final, podem incluir o seu endereço IP (Internet Protocol), a região ou local geral a partir do qual o seu dispositivo está a conectar-se à Internet, o tipo de navegador ou sistema operacional que usa ou outras informações, como o acesso a páginas da GSMA, incluindo um histórico das páginas que visita. Estas informações não serão vinculadas a contas de utilizadores específicas, exceto para o caso especificado abaixo que diz respeito a esta convocatória

A GSMA recolhe informações pessoais para lhe facultar os produtos e serviços de que precisa e para informar sobre eventos, reuniões, conteúdo, iniciativas e outros benefícios ou oportunidades relacionadas com a GSMA ou com a indústria que lhe está associada. A GSMA pode usar essas informações para entender melhor como tornar os nossos produtos e serviços mais responsivos às suas necessidades e interesses. Podemos entrar em contacto consigo através de qualquer um dos meios relativamente aos quais especificou detalhes de contacto e autorização de contato.

O tratamento dos dados pessoais a que tenhamos acesso para efeitos de apresentação de propostas terá as seguintes finalidades:

- A gestão da participação nesta convocatória (avaliação, publicação de selecionados e entrega de prémios), como o cumprimento das regras e das obrigações legais derivadas da participação.

- A divulgação da participação ou dos materiais apresentados em publicações na web, redes sociais, meios escritos, vídeos, televisão.
- A comunicação de informações relacionadas ao Desafio de Educação para os Media.
- Além disso, serão recolhidos dados para realizar relatórios estatísticos anónimos sobre os participantes e frequentadores dos eventos organizados pelo mSchools, visitas ao site, incluindo respostas a possíveis pesquisas a serem realizadas.
- O envio eletrónico de informações e notícias de interesse relacionadas com os projetos, atividades, convocatórias, eventos e publicações do mSchools ou promovidos pela GSMA. Estas comunicações serão adequadas aos perfis e preferências dos interessados. Os dados pessoais constantes das propostas de participação serão tratados pelo programa mSchools (GSMA) e incorporados na atividade de tratamento "atividade promocional", cuja finalidade, baseada no interesse público da convocatória e do seu pedido de participação, é a sua gestão e resolução.

Caso sintam necessidade, os participantes podem exercer os seus direitos de acesso, retificação, eliminação e portabilidade dos seus dados, limitação e oposição ao seu tratamento, bem como não estarem sujeitos a decisões baseadas unicamente no tratamento automatizado dos seus dados, através do envio de um email para mschools@gsma.com ou escrevendo para o mSchools Program Management (GSMA):

mSchools (GSMA)
Av. Reina M^a Cristina s/n (Hall 1) Fira Montjuic
08004 Barcelona

11. Aceitação das presentes regras

- Os participantes declaram estar cientes de que a participação na convocatória implica a aceitação do presente regulamento, bem como das decisões do júri, que decidirá em instância única e sem possibilidade de reconsideração ou recurso. Uma vez conhecida a decisão do júri, todas as propostas apresentadas nesta convocatória, independentemente de terem sido premiadas ou não, poderão ser incluídas num banco de experiências e poderão ser publicadas pelo Organizador em websites, documentos, meios audiovisuais materiais, materiais pedagógicos, projetos educativos elaborados em versão papel e digital, redes sociais, etc., com o objetivo de disseminar boas práticas de aprendizagem.

- Os organizadores reservam-se, na medida legalmente permitida, o direito a alterar certas seções das regras se as circunstâncias assim o exigirem. A alteração entrará em vigor a partir da data de seu anúncio.
- As regras podem ser consultadas a qualquer momento em <https://mschools.com/pt-pt/challenge/desafio-de-educacao-para-os-media/>