



Mestrado em Ciências da Comunicação – Estudo dos Media e do Jornalismo

Mariana da Fonseca Garrido Baldaia Moreira | a2024109094

Trabalho Final

“Mapa do Digital: Atividades participativas na promoção da literacia digital dos
adolescentes”

UC Media, Crianças e Jovens

Lisboa

2024/2025

Índice

Introdução	3
Contextualização teórica	4
A atividade Mapa do Digital no projeto ySKILLS	4
Literacia digital e competências digitais	5
Riscos do ambiente digital para crianças e adolescentes	6
Metodologia	8
Análise	9
Análise por domínio de literacias digitais.....	12
Análise segundo os riscos “4 C’s”	15
Opiniões e perspectivas dos participantes	16
Discussão	17
Considerações finais	19
Referências	20

Introdução

O relatório EU Kids Online de 2019 demonstrou que o acesso diário à Internet cresceu entre crianças e adolescentes, principalmente para entretenimento e comunicação, tendo-se intensificado, diariamente, o uso das redes sociais (Ponte & Batista, 2019). Todavia, as oportunidades proporcionadas pelo acesso ao mundo digital podem simultaneamente constituir riscos para os mais jovens (Livingstone, 2013), sendo que, neste contexto, crianças e adolescentes reportam mais frequentemente situações que os incomodam online (Ponte & Batista, 2019).

Neste panorama de contacto crescente com o ambiente digital, verificam-se discrepâncias no domínio de conhecimentos e competências digitais dos adolescentes em Portugal (Ponte et al., 2022). Simultaneamente, jovens com mais competências digitais estão mais expostos a riscos online (Livingstone, 2013), pelo que é importante capacitar os jovens através da promoção de literacia digital (Livingstone et al., 2023; Smahel et al., 2023). Assim, destaca-se a relevância de ferramentas educativas para aplicação em contexto formal ou informal de aprendizagem, como os recursos desenvolvidos no projeto ySKILLS (2025).

No âmbito da promoção de atividades participativas neste projeto (Baptista et al., 2022), surge a atividade Mapa do Digital, aplicada inicialmente junto de jovens refugiados para perceber as necessidades e obstáculos que encontram no ambiente digital (Georgiou et al., 2024). No entanto, considerando o desenvolvimento da atividade na esfera de um projeto que iniciou em 2020, é importante perceber a sua aplicabilidade no cenário mediático atual, bem como analisar se a atividade será experienciada positivamente por adolescentes noutros contextos sociais.

Deste modo, o presente trabalho visa compreender em que medida o Mapa do Digital constitui um instrumento com potencial para a avaliação da literacia digital dos adolescentes, recorrendo a uma metodologia qualitativa. Para tal, delinearam-se as seguintes questões de pesquisa:

RQ1: Em que medida é possível avaliar as literacias digitais das crianças e adolescentes através da atividade “Mapa do Digital”?

RQ2: Que aspetos podem ser adaptados na atividade para favorecer a compreensão das literacias digitais e promover a reflexão entre as crianças e adolescentes?

Contextualização teórica

A atividade Mapa do Digital no projeto ySKILLS

A atividade Mapa do Digital integra o projeto ySKILLS, que decorreu entre 2020 e 2023, a nível europeu, visando construir conhecimento sobre as competências digitais de adolescentes (Ponte et al., 2024). Sendo um projeto com várias frentes, envolveu igualmente a disponibilização de recursos elaborados no âmbito das metodologias e resultados dos estudos, promovendo ferramentas que visam o desenvolvimento de competências digitais dos jovens (ySKILLS, 2025). Neste contexto surge a atividade Mapa do Digital, aplicada num estudo com crianças e adolescentes refugiados na Europa, a fim de compreender de que modo as condições de vulnerabilidade destes jovens se relacionam com o desenvolvimento de competências digitais e usos de dispositivos ou plataformas digitais (Georgiou et al., 2024).

Neste estudo, realizaram-se *workshops* que envolveram o mapeamento de recursos digitais, utilizando o Mapa do Digital, para destacar as necessidades e riscos dos jovens refugiados, procurando perceber de que modo o uso do digital se relaciona com o bem-estar (Baptista et al., 2022). Os autores apelam ao desenvolvimento e promoção de atividades colaborativas digitais e materiais, num contexto educacional, tendo em consideração as experiências das crianças e adolescentes, salientando igualmente a importância de proporcionar um ambiente de aprendizagem social na promoção de competências digitais (ibidem).

Seguindo estes pressupostos, a atividade Mapa do Digital – que integra o módulo “Avaliar” do “Kit Educação” nos recursos do projeto ySKILLS – tem como objetivo promover a reflexão “sobre práticas, necessidades, expectativas e obstáculos relacionados com atividades e situações digitais” (ySKILLS, s.d.). Como se explica na página do *website*, a atividade envolve um mapa impresso com seis áreas – Comunicar, Aprender, Cuidar de si e dos outros, Conviver e conectar-se, Sentir-se seguro e protegido e Procurar Informação – nas quais os participantes são incentivados a mapear – mediante o uso de ícones de dispositivos e plataformas digitais, emojis e outros – as necessidades, obstáculos e responsabilidades que encontram no ambiente digital. Assim, pretende-se proporcionar um momento de reflexão entre os participantes, terminando com uma reflexão final sobre competências digitais (ySKILLS, s.d.).

Literacia digital e competências digitais

No âmbito do presente trabalho, é importante atender à definição de literacia digital, assim como contextualizar as dimensões abrangidas pelas competências digitais.

A promoção da literacia digital encontra-se associada a mais oportunidades propiciadas pelo ambiente digital, porém, níveis elevados de competências digitais apresentam uma relação indireta a maior probabilidade de exposição a riscos online (Livingstone et al., 2023). Neste sentido, revela-se fulcral capacitar as crianças e adolescentes através do reforço da mediação parental e escolar com os dispositivos e ambiente digital, assim como promover educação em literacia mediática, no intuito de preparar os mais jovens para o contacto com riscos online e amplificar as oportunidades trazidas pelo digital (Livingstone, 2013).

Enquanto a UNICEF (2019) define literacia digital como o “conhecimento, habilidades e atitudes que permitem que as crianças se sintam seguras e empoderadas num mundo cada vez mais digital”, a UNESCO (2025) frisa o “uso confiante e crítico de uma ampla gama de tecnologias digitais para informação, comunicação e resolução de problemas básicos em todos os aspetos da vida”.

Não obstante, no âmbito deste trabalho, tendo em conta a aplicação da atividade desenvolvida no contexto do projeto ySKILLS, o conceito de literacia digital seguirá a definição de Smahel et al. (2023), utilizada no quadro teórico do projeto, o que permitirá estabelecer uma análise congruente dos resultados do presente estudo.

Smahel et al. (2023) distinguem os aspetos funcional e crítico na literacia digital, no sentido em que o nível funcional envolve a compreensão das funcionalidades que permitem as pessoas usar as tecnologias e envolver-se no ambiente digital, enquanto o domínio crítico abrange o conhecimento sobre o porquê do modo de funcionamento das ferramentas digitais e os respetivos impactos do seu uso.

Além disto, salientam a literacia digital como um conjunto de conhecimentos – saber como funciona – e competências – saber como se faz – que se distribuem em quatro domínios distintos, nomeadamente: a) Técnico e operacional: saber operacionalizar, conectar dispositivos e personalizar as plataformas; b) navegação e processamento de informação: saber navegar para obter informações, interpretar e avaliar informações; c) comunicação e interação: saber utilizar

recursos tendo em conta o objetivo da comunicação, proteger – a nível de privacidade – e praticar *netiqueta*; d) criação e produção de conteúdo: saber usar recursos tecnológicos para produzir conteúdo, difundir com qualidade e compreender questões de propriedade (Smahel et al., 2023, citados por Ponte et al., 2024).

Ponte et al. (2024) apresentam o quadro conceptual do projeto ySKILLS, indicando que os antecedentes individuais e sociais influenciam o envolvimento digital, que, em conjunto com a literacia digital, influencia o bem-estar, consequentemente influenciando também os antecedentes, num processo retroativo. Deste modo, a literacia digital é influenciada pelos antecedentes, influencia o envolvimento digital, e existe influência mútua “entre literacia e acesso a tecnologia e entre literacia e atividades, riscos e competências.” (p. 12).

Em Portugal, o questionário conduzido no âmbito do projeto ySKILLS, em 2021, revelou a comunicação e interação como domínio de competências digitais mais desenvolvido entre os participantes (66%), seguido das competências técnicas e operacionais (55%). Em contrapartida, menos de metade dos participantes afirma saber executar muito bem competências de criação e produção de conteúdo (41%), sendo que somente 37% domina competências de navegação e informação (Ponte et al., 2022). No que concerne o funcionamento da Internet e ambiente digital – aspeto crítico da literacia digital –, por exemplo, as questões colocadas tendo em vista a ação dos algoritmos nas plataformas e interesses comerciais no ambiente digital, obtiveram menos de metade de respostas corretas (ibidem).

Em semelhança ao estudo anterior, as competências instrumentais, sociais e móveis de crianças e adolescentes salientam-se no relatório EU Kids Online em Portugal (Ponte & Batista, 2019), em comparação com competências de criação ou de navegação e apreciação crítica da informação, sendo esta última a que apresenta níveis mais baixos no estudo. Não obstante, segundo o relatório de Ponte et al. (2024), os quatro grupos de competências digitais demonstram uma evolução positiva entre 2021 e 2023, apresentando indícios de as competências de literacia – neste caso, auto reportadas – aumentarem com a idade.

Riscos do ambiente digital para crianças e adolescentes

O uso da Internet e do ambiente digital pode proporcionar oportunidades, mas também originar riscos e danos. Como Livingstone (2013) explica, uma ação pode constituir

simultaneamente uma oportunidade e um risco, ilustrando que os riscos e oportunidades surgem muitas vezes num mesmo contexto. Não obstante, é importante notar que, embora a exposição a riscos possa originar danos, tal nem sempre ocorre. Enquanto riscos representam “um cálculo baseado na probabilidade e as consequências prováveis de um dano”, os danos assumem “um resultado distinto, seja medido objetiva ou subjetivamente” (ibidem, p. 24).

Neste sentido, revela-se fundamental equilibrar o protecionismo com liberdade no ambiente digital. Livingstone (2013) explica que restringir excessivamente pode proteger, mas sincronicamente ter o efeito contrário do pretendido ao gerar incapacidade de lidar com riscos e exacerbar as vulnerabilidades das crianças. Deste modo, é importante acautelar a exposição online através da educação de como tomar riscos calculados, ou seja, conscientes, a fim de desenvolver resiliência perante adversidades (ibidem).

No que concerne os riscos possíveis de encontrar no ambiente digital, Livingstone e Stoilova (2021) delineiam quatro domínios de riscos – os 4 C’s –, nomeadamente, exposição a *conteúdo*, envolvimento em *contacto*, participação ou alvo de *conduta*, ou ser afetado por algum *contrato* potencialmente prejudicial para os jovens. As autoras salientam igualmente a possibilidade de encontrar riscos transversais (“cross-cutting risks”), nomeadamente, riscos para a saúde e bem-estar, de privacidade e riscos derivados de tecnologias avançadas, que não se inserem necessariamente nas quatro categorias de riscos anteriores. A natureza dos riscos pode relacionar-se com agressividade, valores, cariz sexual e origem comercial (ibidem).

Já em Portugal, Ponte e Batista (2019) destacam que 23% das crianças e jovens portugueses participantes no estudo EU Kids Online indicam ter passado por situações incomodativas na internet, no ano anterior, sendo que esta tendência apresentou um crescimento relativamente a 2010 e 2014. As autoras destacam situações que podem gerar riscos e situações incomodativas, como o *bullying*, pornografia, *sexting*, encontros com desconhecidos, bem como outros riscos relacionados com conteúdos negativos, uso de dados pessoais, *sharenting* por parte de pais, amigos e professores, dataficação e vigilância ou o uso excessivo de Internet.

Perante os riscos reportados pelas crianças e adolescentes, é fulcral investir em medidas que visem a capacitação dos mais jovens por meio do desenvolvimento de competências digitais

(Livingstone, 2013; Smahel et al., 2023), atendendo à importância do contexto escolar na promoção de iniciativas de literacia mediática (Araújo et al., 2023; Römer et al., 2022).

Metodologia

O presente estudo envolveu a adoção de uma metodologia de investigação qualitativa, a fim de aprofundar conhecimentos sobre as competências digitais dos adolescentes, partindo das experiências dos mesmos. Em adição, procurou-se perceber expectativas e necessidades dos jovens no que concerne a promoção da literacia digital.

De modo a responder às questões de investigação, realizou-se a aplicação da atividade Mapa do Digital em contexto escolar, com uma turma da Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra – devido à conveniência de acesso a este contexto escolar – para posteriormente efetuar análise de conteúdo interpretativa dos resultados obtidos. Para tal, a atividade contou com a participação voluntária de 8 adolescentes, entre 16 e 18 anos.

A iniciativa foi pensada de modo a promover o debate ativo e constante dos adolescentes, enquanto a pessoa que promoveu a atividade desempenhou um papel de moderador. Primeiramente, iniciou-se a apresentação com o objetivo da atividade e o seu posicionamento no projeto ySKILLS, recordando que o mapa preenchido constitui o único recurso a analisar no presente trabalho de seminário, garantindo o anonimato e confidencialidade dos participantes. Seguidamente, procedeu-se à explicação do funcionamento da atividade, fazendo notar as diferentes áreas do mapa, a par dos ícones a utilizar no mapeamento. Neste momento, foram colocadas questões aos participantes para compreender como interpretavam as áreas e ícones disponíveis, bem como se elucidaram dúvidas sobre o significado de certos ícones, através de debate coletivo. Salientou-se a importância da honestidade nas respostas e o facto de todas as opiniões serem válidas.

No decorrer da atividade, os participantes demonstraram iniciativa constante para debaterem entre si, comentando as perspetivas uns dos outros, simultaneamente tecendo comentários escritos relativos às escolhas realizadas. A moderadora interveio em determinadas áreas, colocando questões relativas a temas que iam surgindo, de modo a estimular o debate, enquanto anotava observações sobre as dinâmicas de grupo. Para preencher o centro do mapa,

explicou-se o significado de competências digitais e realizou-se uma reflexão neste tópico, partindo da auto percepção de competências digitais dos participantes¹. Em adição, proporcionou-se um momento final de auscultação da opinião dos participantes relativamente à atividade realizada, incluindo questões relativas a aspetos do mapa que poderiam ser adaptados.

Posteriormente, procedeu-se à análise qualitativa interpretativa do mapa preenchido pelos adolescentes, codificando os ícones e comentários em categorias equivalentes aos quatro domínios da literacia digital de Smahel et al. (2023) e aos quatro riscos de Livingstone e Stoilova (2021).

Análise

Área	Usos	Oportunidades	Obstáculos	Responsabilidades
Comunicar	Plataformas: WhatsApp, Gmail (professores), Instagram, TikTok (1 não usa), Discord; Dispositivos: smartphone, portátil, desktop, smartwatch	Falar com pessoas que estão longe	Tristeza e impacto na saúde mental (Instagram e Tiktok); Bateria social; Mal-entendidos, falta de transparência e falta de “limites” na comunicação das pessoas (em redes como o X)	Cuidado com informações e dados pessoais; Atenção à possibilidade de roubo de dados e de identidade; Ponderar bem o que se faz e pensar antes de agir, pois as ações podem ter consequências negativas; Impor limites pessoais
Aprender	Plataformas: Wikipédia, Chat GPT, Classroom, Google, Youtube; Portais de notícias Dispositivos: smartphone, portátil, desktop	Disponibilidade de vários meios e plataformas para aprender	Energia para aprender; Distrações durante o estudo e aprendizagem online (redes sociais, videojogos e smartphone); Lacunas na literacia digital que impedem a utilização plena de plataformas	Autorregulação e autocontrolo na utilização de meios e plataformas; Desenvolver capacidade de gestão de tempo; Cautela na utilização do Chat GPT para aprender (p.e., as informações podem não ser confiáveis)

¹ Mediante as seguintes questões: *Que competências adquiriram ao utilizar a tecnologia em cada área?; Pensam que têm conhecimento do funcionamento destes meios/plataformas?*

Cuidar de si e dos outros	Plataformas: Spotify, WhatsApp, Pinterest, Netflix, TikTok (1 não concorda), Youtube, Amazon/Vinted, Google Maps; Dispositivos: smartphone e videojogos	Autorregulação emocional; Partilha de conteúdos com os pares; Fator entretenimento e diversão; Promover bons momentos consigo mesmo e com os outros	Meios e plataformas reduzem o tempo disponível e “energia”; Impacto na saúde mental (comunidades perversas no Reddit, Instagram, TikTok e X); Algoritmo “sugere” conteúdos e “comunidades perigosas e maldosas” (TikTok e Instagram)	Agir para se defender a si e aos outros; “Reportar, denunciar e bloquear” conteúdos e perfis perversos; Responsabilidade em treinar o algoritmo nas plataformas (mas apontam dificuldade em executá-lo)
Conviver e conectar-se	Plataformas: WhatsApp, TikTok, X, Instagram, Spotify, Reddit, Facebook (só aniversários), Youtube, Pinterest, Google/motores de busca; Netflix (filmes e séries em companhia); Discord (jogos online); Dispositivos: smartphone, desktop, portátil, tablet, Internet (no geral), videojogos (online com amigos)	Pesquisar <i>reviews</i>; Conhecer pessoas com interesses semelhantes; Atualização sobre acontecimentos e relações interpessoais; Estimular relações interpessoais e criar laços através da partilha; Fator entretenimento; Vantagens na conexão com os pares	Falta de transparência nas redes sociais (utilizadores e influenciadores digitais); Comportamentos são “normalizados” nas redes sociais; Práticas e comportamentos desadequados de outros utilizadores; Falta de cuidado, responsabilidade, e consciência nos conteúdos publicados; Hipersexualização de menores; “Predadores cibernéticos”; <i>Cyberbullying</i>; Privacidade e identidade; Impacto na saúde mental	Denunciar e bloquear utilizadores que praticam <i>cyberbullying</i>; Ajudar vítimas de <i>cyberbullying</i>; Ignorar, não seguir ou não partilhar contas que promovam “ódio, inseguranças ou estereótipos”; Não partilhar dados pessoais e dos outros; Ter palavras-passe “fortes”
Sentir-se seguro e protegido	Plataformas: Spotify, WhatsApp, Google Maps, Amazon, Netflix, Pinterest (2 indicaram não concordar, por não se sentirem seguros)	Não identificadas	Falta de segurança no Instagram e TikTok devido a riscos percecionados; Questões de privacidade, roubo de dados e informações pessoais; Vigilância de outros utilizadores; “Stalking”	Partilhar localização com alguém de confiança quando não se sentem seguros; Atenção às políticas de proteção de dados; Ler os termos e condições; “Redobrar a atenção” em redes como o X

Procurar informação	Plataformas: Chat GPT, Wikipédia (3 não confiam), Netflix (documentários), Spotify (podcasts); Instagram, TikTok e Youtube (para notícias de órgãos de comunicação e influenciadores);	Acesso a notícias e informação online em diversos meios e plataformas	Fake News e desinformação; Influenciadores que promovem propaganda nas suas contas; Domesticação de influenciadores para fins de campanha eleitoral; Documentários na Netflix são uniformizados e “repetitivos”; Formatos na televisão e imprensa digital pouco apelativos para jovens; Falta de representação de jovens nas notícias; Impacto na saúde mental	Confirmar a veracidade das fontes consultadas; Não partilhar um conteúdo antes de confirmar se é fidedigno; Importância de consultar fontes credíveis na procura de informação sobre partidos políticos (p.e. os canais dos partidos e meios de comunicação tradicionais); Promoção de rúbricas ou formatos noticiosos para jovens
	Dispositivos: smartphone, portátil, Internet, televisão (para documentários)			

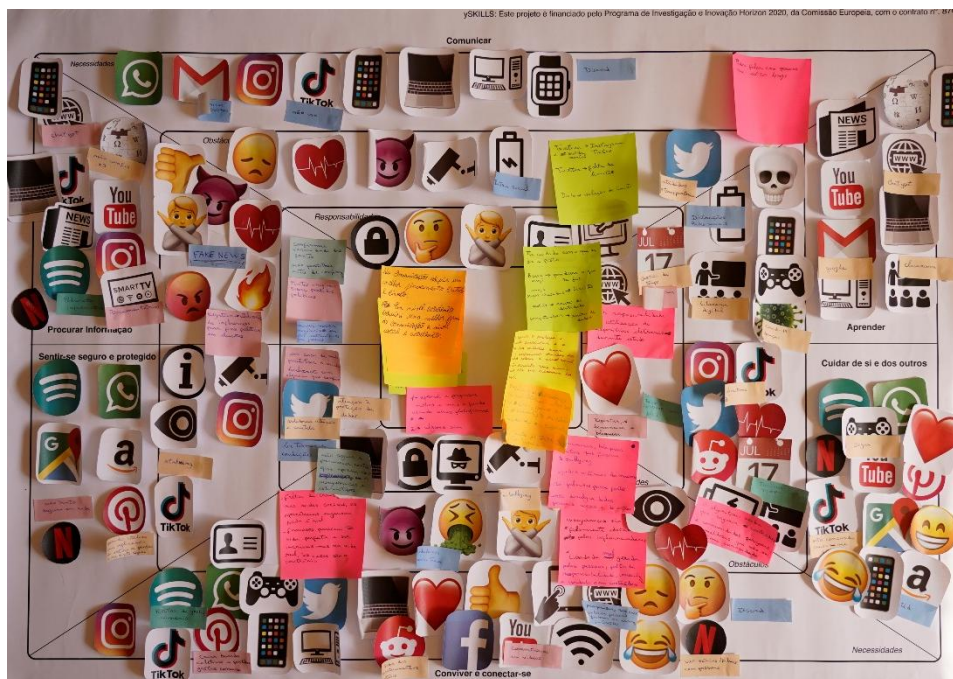
A tabela acima apresenta os resultados do Mapa do Digital preenchido pelos participantes, destacando os usos, oportunidades, obstáculos e responsabilidades em cada área de utilização das ferramentas digitais. A secção do mapa referente às necessidades foi distribuída nas colunas “usos” e “oportunidades”, visto constituírem dois domínios distintos que surgiram no decorrer da atividade.

A fim de efetuar a análise dos dados obtidos segundo os quatro domínios da literacia digital de Smahel et al. (2023) e os quatro conjuntos de riscos de Livingstone e Stoilova (2021), é igualmente importante atender à autoperceção de competências digitais dos participantes, abordada no momento final de reflexão sobre a atividade.

Quando questionados sobre as competências que adquiriram ao usar a tecnologia em cada área, surgiram observações relativas ao desenvolvimento de “pensamento crítico e cívico”, avaliação mais consciente das opiniões de outros utilizadores, aquisição de competências de navegação e procura de informação, conhecimentos relacionados com a proteção de dados e privacidade, e ainda, a nível académico, melhores competências de comunicação. Neste seguimento, na pergunta final relativa à autoperceção de literacia digital², de um modo geral, os

² “Pensam que têm conhecimento do funcionamento destes meios/plataformas?”

participantes revelam percepção de terem competências digitais. No entanto, a maioria afirma lacunas de conhecimento em determinados aspetos, indicando a necessidade, preocupação ou benefício de desenvolver mais competências, visto que, nas palavras de um participante, “[as plataformas] parecem nos conhecer melhor [do que nós as elas]”.



Legenda: Mapa do Digital preenchido pelos participantes

Análise por domínio de literacias digitais

Relativamente ao domínio técnico e operacional, de um modo geral, os participantes demonstram capacidade a operacionalizar e conectar os dispositivos ou plataformas, não tendo indicado nenhum destes fatores como obstáculo ao uso, à exceção das plataformas para aprender. Porém, a nível de personalização, no que concerne os algoritmos das plataformas, aparentam pouco conhecimento sobre o funcionamento desta mecânica. Indicam a ação do algoritmo em redes como o TikTok e Instagram – referindo-se a este sistema como “as sugestões” ou “os [conteúdos] recomendados” – constituindo um obstáculo a cuidar de si e dos outros, visto que “sugere” muitas vezes “comunidades perigosas e maldosas que não (me) suscitam curiosidade”. Neste seguimento, surgiram dúvidas quanto ao melhor modo de “treinar” o algoritmo e afirmaram terem dificuldades na personalização, indiciando necessidade de

desenvolver competências nesta dimensão, além da ausência de reflexão sobre o impacto dos algoritmos na informação que recebem. Na avaliação da autopercepção de literacia digital também surgiram questões acerca do funcionamento das plataformas, o que pode encontrar-se relacionado com esta dimensão.

No que diz respeito ao domínio de navegação e processamento de informação, os participantes apresentaram facilidade na navegação online para procurar informação, elencando diferentes plataformas neste âmbito, bem como as vantagens e desvantagens de cada uma. A nível de interpretação e avaliação, demonstram espírito crítico na seleção de informação: salientam a importância de avaliar a veracidade do conteúdo e consultar fontes credíveis, bem como elencam diversos obstáculos à obtenção de informação – como as *fake news*, influenciadores domesticados por partidos políticos ou a falta de confiabilidade na informação fornecida pelo Chat GPT. As *fake news* foram um tema central de reflexão entre os participantes, referindo que os deixam zangados, desconfiados e desmotivados na procura de informação. Este tópico despoletou um debate na esfera política – sobre a qual se informam nas redes sociais – criticando influenciadores que disseminam propaganda política. Não obstante, indicam apreciar quando influenciadores são “imparciais” ou “neutros” na transmissão de informação.

No entanto, parecem sobressair falhas subtis na avaliação crítica, sobretudo, de conteúdo noticioso, na medida em que aparentam depositar confiança nos meios de comunicação e fontes dos partidos sem levantar questões sobre o possível enviesamento, por exemplo, tendo em conta a orientação editorial ou agendas políticas. Além disto, os participantes não conheciam o conceito de “sensacionalismo” no jornalismo, o que, a par da falta de conhecimento sobre a curadoria algorítmica nas plataformas, levanta questões sobre as ferramentas de literacia que utilizam na avaliação do conteúdo informativo em ambiente digital. A atenção a esta dimensão é particularmente importante, tendo em conta os resultados do estudo ySKILLS – somente 37% dos inquiridos dominam competências de navegação e informação (Ponte et al., 2022) – e EU Kids Online, que apontam para a “necessidade de trabalhar a literacia mediática e jornalística, bem como o sentido crítico na procura e validação de informação disponível, online e offline” (Ponte & Batista, 2019, pp. 26-27).

Por outro lado, a análise efetuada aponta para o domínio de comunicação e interação como o conjunto de competências digitais mais desenvolvido entre os participantes, à semelhança dos resultados do estudo ySKILLS (Ponte et al., 2022). Além de revelarem facilidade em distinguir o uso de plataformas tendo em conta o contexto da comunicação, revelam uma compreensão profunda da necessidade de proteção no âmbito da comunicação e interação online. Vejam-se, por exemplo, as observações críticas recorrentes da possibilidade de ocorrerem roubos de dados e identidade ou violações de privacidade, bem como a responsabilidade de proteção de dados pessoais e de outrem que surgiram no seguimento de tais reflexões, muitas vezes como medidas associadas à proteção face “predadores cibernéticos” na esfera das redes sociais. Neste sentido, destacou-se uma atitude de ponderação e cautela nas ações realizadas nas plataformas, sublinhando o “cuidado com o que se diz e posta”. Além disto, a consciência da *netiqueta* adequada parece sobressair durante os debates, condenando, por exemplo, cenários de *ciberbullying*, a par do conhecimento de como agir caso se presencie tal situação.

Num contexto mais amplo, demonstram consciência das máscaras sociais (Goffman, 2002) que certos utilizadores, como influenciadores, adotam nas redes sociais, o que leva ao entendimento de falta de transparência e a percepção de que “nada é real” nas redes sociais. Indicam ainda que “as inseguranças são falsamente adotadas pelos influenciadores”, no contexto de todos os comportamentos serem “normalizados” nas redes sociais, deste modo criticando a propagação de estereótipos, discriminação, falsidade e superficialidade. Apontam ainda a “liberdade mal gerida” de certos utilizadores que publicam conteúdos nas redes sociais, instalando naturalmente uma discussão sobre atitudes de menores, referindo preocupação sobre a hipersexualização das crianças nas redes sociais e a utilização “imprópria” destas plataformas nesta faixa etária. Os aspetos elencados nos discursos dos participantes traduzem-se em competências ativas perante condutas e conteúdos impróprios – como “reportar, denunciar e bloquear” – e competências passivas de rejeição de perfis que não sigam a *netiqueta* adequada, revelando, portanto, um olhar crítico e reflexivo sobre os comportamentos a adotar na interação e comunicação em ambiente digital.

Por fim, a dimensão de criação e produção de conteúdo apresenta-se como um conjunto de competências raramente abordado no decorrer da atividade. No subdomínio de uso de

recursos tecnológicos para a produção de conteúdo, não se observaram comentários relevantes que permitam avaliar competências. Apenas no subdomínio da compreensão de difusão com qualidade, ressaltou o conhecimento de como amplificar o alcance de audiências – na área Procurar informação –, por exemplo, relativamente à utilização de estratégias por parte de influenciadores ou partidos políticos na divulgação de conteúdos nas redes sociais. Não obstante, em nenhum momento se discutiram questões de propriedade ou estruturas de financiamento, como a prevalência da publicidade nas plataformas digitais. Assim, salienta-se uma limitação na estrutura do Mapa do Digital que impede a compreensão e avaliação deste domínio de competências digitais.

Análise segundo os riscos “4 C’s”

No decorrer da atividade, foi possível observar que os medos e precauções dos participantes expressam consciência dos possíveis riscos encontrados no ambiente digital. Neste sentido, a presente análise pretende aprofundar conhecimentos sobre os riscos elencados como expressões de literacia digital, no pressuposto de retirar conclusões sobre aspetos críticos da literacia digital que se possam encontrar subdesenvolvidos ou consolidados.

Primeiramente, os riscos de contacto são abordados na referência a “stalking” e à existência de “predadores cibernéticos”, surgindo ainda em redes sociais como o X, indicando falta de segurança devido à comunicação “sem limites” nesta plataforma. Em adição, a interação não intencional com comunidades digitais que consideram “perigosas e maldosas”, sobretudo sob sugestão algorítmica, pode representar possíveis riscos de contacto.

Os riscos de conduta transparecem na indicação de comportamentos negativos nas redes sociais que impactam a saúde mental, assim como o *cyberbullying* e “stalking” pelos pares. Novamente, as observações sobre a rede X poderão integrar também este conjunto de riscos, devido à presença de discursos que consideram perniciosos e a existência de “muitos mal-entendidos” na comunicação, referindo-se à falta de restrições da plataforma que propicia discursos de ódio e condutas inapropriadas.

Já os riscos de conteúdo aparentam ser os mais referidos pelos participantes, sendo abordados no âmbito da interação com conteúdos que não pretendem ver, que não lhes interessam ou os perturbam. Além de indicarem a ação do algoritmo no contacto com conteúdos

indesejáveis, indicam a existência de determinadas comunidades e conteúdos no Reddit, Instagram, TikTok e X como fatores perturbadores no acesso às plataformas – na verdade, indicam o próprio X e Reddit como obstáculos a cuidar de si e dos outros – pelo que se acentua a dupla face de certas plataformas, oferecendo oportunidades que podem constituir simultaneamente riscos (Livingstone, 2013). Esta dimensão reflete-se também na exposição a desinformação, bem como no contacto com propaganda política junto de influenciadores. Além disto, a crítica vincada a conteúdos que transportam estereótipos, discriminação, ódio ou inseguranças promovidos por influenciadores, pode traduzir-se igualmente em riscos de conteúdo, em semelhança aos resultados de conteúdos negativos gerados por utilizadores no estudo EU Kids Online (Ponte & Batista, 2019).

Por sua vez, os riscos de contrato, além de uma possível ação prejudicial da lógica dos algoritmos e riscos associados ao medo de fornecer dados pessoais nas plataformas, surgem raramente nos discursos dos participantes.

Por fim, no que concerne riscos transversais, predominam referências a riscos para a saúde e bem-estar, muitas vezes relacionados à perturbação da saúde mental – por exemplo, nas áreas Comunicar, Cuidar de si e dos outros, Conviver e conectar-se – quando indicam conteúdos, comunidades e comportamentos que os incomodam, ou até quando indicam que alguma plataforma provoca stress. Os riscos para a privacidade surgem distribuídos ao longo do Mapa, salientando-se nos obstáculos a Comunicar, Conviver e conectar-se e Sentir-se seguro e protegido. Já os riscos de tecnologia avançada refletem-se nos comentários sobre a possibilidade da ferramenta Chat GPT fornecer informação incorreta.

Opiniões e perspetivas dos participantes

Finalizando a análise, a fim de perceber a importância e aplicabilidade da atividade na promoção da literacia digital, os participantes partilharam perspetivas sobre a iniciativa. De um modo geral, demonstraram apreciação positiva da atividade, considerando-a oportuna para a promoção de literacia digital através da reflexão. Em adição, indicaram como fator positivo o facto de terem ficado a conhecer melhor os pares, demonstrando apreciar a partilha de conhecimento sobre o ambiente digital num contexto de aprendizagem social.

Além do debate sobre diferentes facetas das redes sociais, indicaram o aspeto reflexivo da atividade como pertinente, visto que os auxiliou a pensar sobre as atitudes que devem ter e o modo como podem agir perante diferentes cenários. Deste modo, verifica-se a valorização do ato de “pensar” no exercício do pensamento crítico de modo colaborativo e participativo.

Quando questionados se preferiam uma atividade realizada em suporte digital, todos, sem exceção, indicaram preferir a dimensão material que foi aplicada. Além disto, apontaram preferir a realização de uma atividade participativa, ao invés de um questionário ou um formato de aula tradicional, referindo-se pontualmente à atividade realizada como um “jogo”. Referiram, apenas, estarem em falta os ícones do Chat GPT, Discord e Google Classroom, bem como a possibilidade de substituir o Skype pelo Google Meets ou Zoom.

No final, expressaram a expectativa de ver mais atividades similares no meio escolar, indicando sentir falta de iniciativas semelhantes de promoção de literacia digital, sublinhando a pertinência desta atividade, que, além de explorar os usos do digital e estimular o pensamento crítico, despoletou discussões sobre questões éticas, cívicas e políticas.

Discussão

Como foi possível observar anteriormente, as competências de comunicação e interação aparentam ser as mais desenvolvidas entre os quatro domínios de literacia, enquanto os riscos de conteúdo se salientam face os restantes.

O aspeto funcional da literacia digital aparenta estar consolidado neste grupo, à exceção da personalização algorítmica. No entanto, a autoperceção de literacia digital parece apontar para a necessidade de desenvolver o aspeto funcional. Por sua vez, o aspeto crítico revela-se bastante desenvolvido: note-se a perceção crítica dos potenciais riscos do digital, bem como a capacidade de diferenciar entre condutas positivas e negativas, a par da consciência de importância de assegurar a privacidade e proteção de dados online. Veja-se ainda a perceção de não se poder “acreditar” em tudo o que se encontra no meio digital, visível nas atitudes críticas na procura de informação e discernimento relativo aos conteúdos de influenciadores digitais. Revelam também conhecimento de riscos específicos de conteúdo, conduta e contacto – que aparentam estar relacionados com agressividade e valores, não tanto com origem sexual e comercial – bem como

atitudes responsáveis a adotar perante estes riscos. Assim, a conjuntura analisada permite entender os participantes como observadores críticos dos conteúdos com que se deparam no ambiente digital.

Não obstante, como pontos menos desenvolvidos denotam-se a falta de conhecimento do funcionamento dos algoritmos, bem como algum hiato na avaliação crítica de fontes jornalísticas. Raramente se discutiram riscos de contrato, não abordando consequências da publicidade, dataficação e vigilância, o que – embora não necessariamente – pode indicar a necessidade de desenvolver conhecimentos neste domínio.

Respondendo à primeira pergunta de pesquisa, no âmbito do presente estudo, o Mapa do Digital revelou-se uma ferramenta útil para avaliar o que necessita de desenvolvimento na literacia digital dos adolescentes. Uma vez que o objetivo da atividade se prende com refletir, sem a aplicação de métricas específicas, é importante notar que o foco da avaliação não deve ser direcionado à compreensão das competências e conhecimentos em particular, mas sim perceber, de um modo geral, os domínios de literacia digital mais – ou menos – desenvolvidos.

Não obstante, determinados aspetos da atividade poderiam ser adaptados para favorecer a avaliação descrita. Respondendo à segunda pergunta de pesquisa, é importante adicionar os ícones de plataformas sugeridos pelos participantes – de modo a acompanhar o uso de novas plataformas na contemporaneidade – assim como pensar uma solução para o domínio de criação e produção de conteúdos, visto que não foi possível averiguar conhecimentos substanciais nesta área. Assim, poderia pensar-se a inclusão de mais uma área, relativa a “ser criativo”. Em adição, as questões colocadas no âmbito da reflexão final sobre competências digitais – para preencher o centro do mapa, de acordo com a autoperceção de literacia – pareceram confusas para os participantes, pelo que este momento da atividade poderá ser introduzido de um modo mais acessível à compreensão dos jovens.

Embora a dimensão material do mapa gere envolvimento dos participantes, os custos, tempo e logística envolvidos na impressão e preparação podem ser limitadores, além de levantarem questões de sustentabilidade ambiental. Apesar de ser importante dar prioridade à opinião dos jovens na preferência da atividade em formato material, note-se a possibilidade de

transformar a atividade numa iniciativa digital, com aplicabilidade quando o tempo e recursos forem escassos, de modo a democratizar o acesso à atividade.

Por fim, a estrutura do Mapa parece orientar a discussão para os riscos, com pouco foco em oportunidades do ambiente digital. Como se observou em discursos de alguns participantes, a consciência dos riscos parece originar medo e ceticismo, visíveis em comentários que indicam insegurança constante na navegação do ecossistema digital. Visto ser importante equilibrar protecionismo com empoderamento (Livingstone, 2013), a atividade não deverá descartar a reflexão sobre as oportunidades trazidas no ambiente digital.

Considerações finais

O presente estudo permitiu concluir que a atividade Mapa do Digital constitui uma ferramenta e abordagem participativa apreciada pelos adolescentes. As opiniões recolhidas transpareceram os benefícios de promover iniciativas de literacia digital que propiciem momentos de reflexão, em contexto escolar, de modo a fomentar a compreensão da importância de desenvolver conhecimentos e competências para navegar o ambiente digital de modo mais consciente.

Segundo a análise efetuada, a atividade apresenta-se como ferramenta oportuna na avaliação, de um modo geral, dos conhecimentos e competências digitais, bem como das áreas da literacia digital que necessitam de mais atenção. Deste modo, revela-se útil para aplicação como método de avaliação, por exemplo, numa fase inicial no contexto de programas de literacia mediática, para posteriormente investir no desenvolvimento dos domínios de literacia que se apresentem menos desenvolvidas.

Não obstante, foi possível verificar a importância de pontuar as oportunidades do ambiente digital, de modo a evitar uma abordagem excessivamente protecionista na promoção da literacia digital (Livingstone, 2013). Além disto, para alinhar a atividade às experiências atuais dos adolescentes, bem como efetuar uma avaliação mais abrangente da literacia digital, é importante pensar a adaptação de determinados aspetos técnicos da atividade.

Concluindo, o Mapa do Digital revelou-se uma iniciativa oportuna para desenvolver conhecimentos num ambiente de aprendizagem social, que pode ser benéfico para esta faixa

etária (Baptista et al., 2022). A impossibilidade de analisar em detalhe as competências de criação e produção de conteúdos apresentou-se como limitação do estudo, pelo que iniciativas futuras poderão visar esta lacuna. Além disto, o facto de a atividade ter sido aplicada somente com um grupo de adolescentes, em particular bastante participativo, pode ter condicionado as conclusões obtidas, pelo que é importante reproduzir o estudo a fim de averiguar a aplicabilidade dos resultados noutros contextos sociais.

Referências

Araújo, C. L., Aguiar, C., & Monteiro, L. (2023). Media literacy in early education: European policies and curricular differentiation. *Educational Media International*, 60(3–4), 242–256.

<https://doi.org/10.1080/09523987.2023.2324591>

Baptista, R., Mascheroni, G., Vissenberg, J., Georgiou, M., Livingstone, S., d’Haenens, L. & Ponte, C. (2022). *Vulnerabilities and digital skills. Interactive report on the in-depth studies*. KU Leuven, Leuven: ySKILLS.

Georgiou, M., d’Haenens, L., Zaki, A., Donoso, V., & Bossens, E. (2024). Digital skills of and for lives marked by vulnerability: Being young, refugee, and connected in Europe. *European Journal of Communication*, 39(3), 277-285. <https://doi.org/10.1177/02673231241245321>

Goffman, H. (2022). *A representação do eu na vida cotidiana* (M.C.S. Raposo, Trad.) (10ª ed.). Petrópolis (Obra original publicada em 1959).

Livingstone, S. (2013) Online risk, harm and vulnerability: reflections on the evidence base for child Internet safety policy. *ZER: Journal of Communication Studies*, 18 (35). pp. 13-28.

Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children*. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence.

Livingstone, S., Mascheroni, G., & Stoilova, M. (2023). The outcomes of gaining digital skills for young people’s lives and wellbeing: A systematic evidence review. *New Media & Society*, 25(5), 1176-1202. <https://doi.org/10.1177/14614448211043189>

Ponte, C. & Batista, S. (2019). *EU Kids Online Portugal. Usos, competências, riscos e mediações da internet reportados por crianças e jovens (9-17 anos)*. EU Kids Online e NOVA FCSH.

Ponte, C., Batista, S. & Baptista R. (2022). *Resultados da 1ª série do questionário ySILLS (2021) – Portugal*. KU Leuven, Leuven: ySKILLS

Ponte, C., Batista, S., Marôpo, L., Castro, T., Kubrusly, A., Garcia, M. & Matos, T. (2024). *Literacias digitais de adolescentes portuguesas*. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Universidade NOVA de Lisboa.

Römer, L., Supa, M., & Hodbod, V. (2022). Media literacy education nurturing civic participation of disadvantaged youth, or not? *Learning, Media and Technology*, 48(3), 372–386.

<https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2051046>

Smahel, D., Mascheroni G., Livingstone, S., Helsper, E., van Deursen, A.J.A.M., Tercova, N., Stoilova, M., Georgiou, M.A., Machackova, H., & Alho, K. (2023). Theoretical Integration of ySKILLS: Towards a New Model of Digital Literacy. KU Leuven: ySKILLS.

UNESCO (2025). *Digital Literacy*. UNESCO Institute for Statistics.

<https://uis.unesco.org/en/glossary-term/digital-literacy>

UNICEF (2019, Setembro). *Digital literacy for children: 10 things you need to know*. United Nations Children’s Fund (UNICEF), Innocenti – Global Office of Research and Foresight.

<https://www.unicef.org/innocenti/documents/digital-literacy-children-10-things-you-need-know>

ySKILLS (2025). *Resources*. <https://yskills.eu/resources/>

ySKILLS (s.d.). *Mapa do Digital*. ySKILLS.

<https://sites.google.com/fcsh.unl.pt/kiteducacaoyskills/avaliar/mapa-do-digital?authuser=0>