

Título: Escala de Literacia Mediática e Informacional para os 2º e 3º Ciclos

Autores: Conceição Costa, Kathleen Tyner, Pedro Joel Rosa, Carla Sousa e Sara Henriques

O processo de desenvolvimento e validação desta escala foi realizada no âmbito do Projeto GamiLearning (UTAP-ICDT/IVC-ESCT/0020/2014), financiado pela Fundação para a Ciência e para a Tecnologia, ao abrigo do programa UT Austin | Portugal.

Lisboa, 9 de Julho de 2018



<http://gamilearning.ulusofona.pt>
Copyright © 2018 Gamilearning. Todos os direitos reservados.



Descrição Técnica

A Escala de Literacia Mediática e Informacional para o 2º e 3º Ciclos (ELMI) permite medir a auto-perceção das competências de literacia mediática e informacional das crianças e jovens dos ciclos referidos, quantificando-as, numa escala de 1 a 5, em três dimensões distintas: Criação de Média, Interação e Gestão da Informação.

A ELMI pretende ser um indicador que permita aos diversos profissionais (professores, investigadores, entre outros) compreender melhor a sua população neste âmbito, adequando a sua intervenção em concordância.

Área

População: alunos(as) dos 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico

Idades: entre os 9 e os 16 anos

Administração: individual e em grupo

Este instrumento poderá ser utilizado em contexto educacional e/ou investigação.

Nível de Qualificação: A

Fidelidade

A ELMI apresenta uma consistência interna adequada, nas diversas dimensões: Criação de Media ($\alpha=0.78$), Interação ($\alpha=0.74$) e Gestão de Informação ($\alpha=0.85$) ($N = 1109$).

Validade

A validade de construto/fatorial do instrumento foi assegurada através da realização de procedimentos de Análise Fatorial Exploratória.

A validade de conteúdo do instrumento foi assegurada através da discussão do mesmo com um painel de especialistas na área da literacia mediática composto por Maria Emília Brederode dos Santos (Presidente Conselho Nacional de Educação), Sara Pereira (Professora Associada, Universidade do Minho), Margarida Toscano (Coordenadora Interconcelhia RBE), Elsa Conde (Subcomissária PNL2027), Isabel Mendinhos (Membro do Gabinete RBE) e Teresa Pombo (Professora requisitada, PNL2027).

<http://gamilearning.ulusofona.pt>

Copyright © 2018 Gamilearning. Todos os direitos reservados.



Instruções de Cotação

A pontuação total de cada dimensão obtém-se através do cálculo da média das pontuações (pont.) dos itens que a compõem, tal como descrito abaixo.

<i>Criação de Media</i>	(pont. Item 6 + pont. Item 7 + pont. Item 8 + pont. Item 10 + pont. Item 13)/5
<i>Interação</i>	(pont. Item 5 + pont. Item 18 + pont. Item 19 + pont. Item 20 + pont. Item 21)/5
<i>Gestão da Informação</i>	(pont. Item 1 + pont. Item 2 + pont. Item 3 + pont. Item 4 + pont. Item 9 + pont. Item 11 + pont. Item 12 + pont. Item 14 + pont. Item 15 + pont. Item 16 + pont. Item 17 + pont. Item 22)/12

Maior pontuação nas dimensões é indicador de maior perceção de competência.

Não existem itens invertidos.

Nota: Caso exista um item não respondido, a média do respetivo fator deve ser calculada com base nos itens efetivamente respondidos. Por exemplo, se um(a) aluno(a) não responder ao item 1, a dimensão Gestão da Informação deve ser calculada somando todos os itens respondidos e dividindo por 11.

Tempo de Aplicação: Entre 10 a 15 minutos.

Escala de Literacia Mediática e Informacional

Gostávamos de saber mais sobre as tuas competências e conhecimentos na área dos meios de comunicação.

Lê as frases em baixo e responde colocando uma cruz (X) no local que te parece mais indicado. Não existem respostas certas ou erradas, queremos apenas a tua opinião.

Parte I

Por favor, usa uma escala de resposta de 1 a 5 em que:

1 = não sabes como fazer/ nunca fizeste (baixo nível de conhecimento)

5 = já fizeste e tens experiência em fazer (alto nível de conhecimento)

	1	2	3	4	5
1. Pensar com atenção a forma como mostro quem sou <i>online</i> .					
2. Usar um processo seguro para guardar as minhas <i>passwords</i> .					
3. Criar marcadores e guardar páginas <i>Web</i> nos favoritos para que possa encontrá-las mais tarde.					
4. Organizar o meu trabalho, documentos, imagens e fotos no meu computador ou áreas de arquivo na internet					
5. Assumir diferentes papéis quando jogo videojogos.					
6. Construir um <i>website</i>					
7. Partilhar o meu trabalho criativo <i>online</i> .					
8. Criar uma app					
9. Compreender os termos e condições dos <i>websites</i> que utilizo antes de clicar "Aceito".					
10. Criar jogos ou níveis num videojogo.					
11. Proteger o meu computador e telemóvel com <i>passwords</i> seguras e fortes.					
12. Usar programas informáticos para criar, editar e partilhar fotos ou vídeos.					
13. Criar um <i>blog</i> .					
14. Proteger os meus dados ao usar computadores públicos, nunca aceitando guardar as minhas <i>passwords</i> e fazendo <i>log out</i> das minhas contas.					
15. Selecionar as palavras e símbolos que me dão os melhores resultados quando faço pesquisas <i>online</i> .					
16. Selecionar os resultados que são de confiança e mais úteis para mim, quando faço pesquisas <i>online</i>					

PARTE II

Por favor, usa uma escala de resposta de 1 a 5 em que:

1 = Discordo totalmente

2 = Discordo

3 = Não concordo nem discordo

4 = Concordo

5 = Concordo totalmente

	1	2	3	4	5
17. Sou capaz de reconhecer mensagens irrelevantes e/ou enganadoras na internet e não as abrir.					
18. Relaciono-me com pessoas <i>online</i> para aprender coisas novas.					
19. Jogo videojogos em equipa.					
20. Partilho os meus trabalhos e ideias <i>online</i> para que os outros possam ver e dar a sua opinião.					
21. Relaciono-me <i>online</i> com pessoas que gostam das mesmas coisas que eu					
22. Consigo reconhecer se determinada informação <i>online</i> é verdadeira e de confiança.					