



Manual de boas práticas digitais

Volume 3 – Produção de conteúdos digitais



Uma escola com vida e para a vida!

Produção de Conteúdos Digitais

Direitos de autor

A Internet é uma grande biblioteca, bastando alguns cliques para termos acesso a uma diversidade de informação de forma rápida e fácil. No entanto, **a informação disponibilizada não é toda de domínio público**, livre de se usar como nos apetecer, sendo importante **respeitar os direitos de autor**.

Os livros, filmes, músicas, imagens, fotografias, vídeos, aplicações informáticas são alguns exemplos de obras abrangidas por direitos de autor, em que a sua utilização carece da autorização do autor.

Tal como é referido por Lídia Dias, os direitos de autor “traduzem-se num conjunto de autorizações de utilização de obras e pertencem, regra geral, ao autor da obra. Entende-se por autor aquele que imaginou, desenvolveu e materializou uma ideia (no formato de texto escrito, música, filme, pintura, etc.).” (Dias, 2020)

O **Estatuto do Aluno**, na secção II, deveres do aluno, artigo 10.º, bem como o **Regulamento Interno do Agrupamento**, salienta a necessidade de **respeitar os direitos de autor e propriedade intelectual**, bem como a cumprimento de deveres quanto ao uso das tecnologias de informação e comunicação.

Na era digital é importante que desde cedo te habitues a preservar os direitos de autor, aprendendo a usar a informação disponibilizada na Internet de forma correta, criando produtos digitais originais e criativos, evitando que mais tarde sejas acusado de plágio.

Quando um professor pede para fazer um trabalho de pesquisa **deves evitar copiar e colar a informação disponível na Internet**, pois estás a desrespeitar os direitos de autor.

Para conheceres dicas para evitar o plágio podes consultar o vídeo <https://youtu.be/QuNw53lrMoU>.

PLÁGIO

Ato de apresentar uma obra ou criação intelectual de outra pessoa, assumindo a autoria da mesma ou recorrendo a partes de obras sem referir o autor.

Plágio



Atos de violação dos direitos de autor na Internet:

- “Copiar um texto ou parte, não identificando a sua origem através da colocação da respetiva referência bibliográfica;
- Instalar um programa sem respeitar o seu licenciamento;

- Fazer o download de imagem, música ou vídeo sem a autorização da entidade que o disponibiliza (por exemplo do Youtube);
- Fazer o *upload* de músicas, imagens ou vídeos não autorizados, disseminado cópias consideradas piratas." (Tavares, et al., 2021)

Como respeitar os direitos de autor nos trabalhos escolares?

- Consulta diversas fontes (textos, imagens, vídeos...) para recolher informações sobre o tema do trabalho;
- Compara a informação recolhida e usa o teu sentido crítico selecionando as fontes mais credíveis;
- Usa as "" para indicar que um texto não foi escrito por ti;
- Cria as tuas frases usando as tuas próprias palavras;
- Apresenta a legenda das imagens e de outros elementos que incluas nos trabalhos.
- Apresenta sempre as referências bibliográficas apresentando todas as fontes que consultaste de acordo com as normas em vigor.

Fonte: Direitos de Autor na Internet. [online] Disponível em <http://direitos-autor.weebly.com/como-respeitar-os-direitos.html>, acessido a 25-03-2022.

Sentido crítico



Quando precisas de uma imagem, vídeo ou música para incluíres no teu trabalho deves procurar em **sites** que disponibilizam esse tipo de informação de forma gratuita, preservando os direitos de autor.

<https://pixabay.com/pt/>

<https://www.bensound.com/>

<https://www.jamendo.com/>

<https://www.pexels.com/>

<https://freemusicarchive.org/>

<https://mazwai.com/>

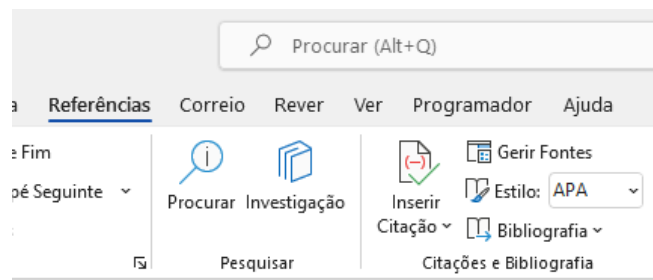
Como fazer as referências bibliográficas

Na elaboração dos trabalhos deves registar sempre as fontes que consultaste. Há várias normas para efetuar as referências bibliográficas, deves escolher uma norma e aplicá-la, de princípio ao fim no trabalho (Cardoso & Silva, 2020). Seguidamente é apresentado alguns exemplos de como podes referenciar as fontes consultadas:

Tipo de documento	Referência bibliográfica
Livro	APELIDO, Nome (ano de publicação). <i>Título</i> . Local de publicação: Editor. ZAGALO, Nelson (2013). <i>Videojogos em Portugal: História, tecnologia e arte</i> . Lisboa: FCA - Editora Informática.
Artigo online	APELIDO, Nome (mês, ano). "Título do artigo". <i>Título da publicação</i> , volume, páginas, páginas. Data de consulta. Disponível em: URL MATTAR, J., SOUZA, A. L. M. e BEDUSCHI, J. O. (janeiro – junho 2017). "Games para o ensino de metodologia científica: revisão de literatura e boas práticas". <i>Educação, Formação & Tecnologias</i> , vol. 10, 3-19. consultado a 6 de dezembro de 2019. disponível em: http://eft.educom.pt
Página web	APELIDO, Nome (ano). <i>Título</i> (online). Data de consulta. Disponível em: URL LAMB, Robert e MORRISSEY, Michael (2014). <i>How bridges work</i> (online). Consultado a 6 de dezembro de 2018. Disponível em: http://science.howstuffworks.com/engineering/civil/bridge.htm .
Imagem digital	APELIDO, Nome (ano). <i>Título</i> (designação do suporte). Local. Data de consulta. Disponível em: URL CHAGALL, Marc (1913). Paris Through the Window (imagem digital em linha). Nova Iorque: Museu Guggenheim. Consultado a 6 de dezembro de 2018. Disponível em: https://www.guggenheim.org/artwork/793 .

Fonte: Manual Saber + TIC 5.º e 6.º anos.

Para facilitar a construção da bibliografia, durante a realização da pesquisa de informação podes adicionar as fontes no documento do processador de texto Word, recorrendo ao recurso Gerir Fontes, disponível no separador Referências. É possível escolher um estilo de bibliografia e posteriormente inserir uma citação ou a bibliografia automaticamente.



Para explorares melhor este recurso podes seguir o [Guião](#).

Licenças Creative Commons

Para nos ajudar a respeitar os direitos de autor na Internet surgiram licenças que cada autor pode atribuir aos conteúdos que desenvolve designadas de licenças *Creative Commons* (CC).



Licenciamentos abertos



As licenças *Creative Commons* permitem, de uma forma simples e gratuita, a partilha de obras pelos seus autores, garantindo-lhes direitos, sob determinadas condições, definidas pelo próprio autor. Contudo, para qualquer licença CC deves sempre referir o autor original.

Para aplicar as licenças CC acede a <https://creativecommons.org/> e segue o tutorial.

<p>BY</p>	<p>BY NC</p>	<p>BY ND</p>
<p>Atribuição</p>	<p>Atribuição: Uso não comercial</p>	<p>Atribuição: Proibição de distribuição de obras derivadas</p>
<p>Podes copiar, distribuir, exibir e executar o trabalho. Podes fazer e distribuir trabalhos derivados baseados nele. Podes usar o trabalho para fins comerciais.</p>	<p>Podes copiar, distribuir, exibir e executar o trabalho. Podes fazer e distribuir trabalhos derivados baseados nele. Não podes usar o trabalho para fins comerciais.</p>	<p>Podes copiar, distribuir, exibir e executar o trabalho. Podes fazer mas não distribuir trabalhos derivados baseados nele. Podes usar o trabalho para fins comerciais.</p>
<p>BY NC ND</p>	<p>BY SA</p>	<p>BY NC SA</p>
<p>Atribuição: Uso não comercial – Proibição de distribuição de obras derivadas</p>	<p>Atribuição: Partilha nos termos da mesma licença</p>	<p>Atribuição: Uso não comercial – Partilha nos termos da mesma licença</p>
<p>Podes copiar, distribuir, exibir e executar o trabalho. Podes fazer mas não distribuir trabalhos derivados baseados nele. Não podes usar o trabalho para fins comerciais.</p>	<p>Podes criar e distribuir trabalhos derivados, mas apenas ao abrigo da mesma licença ou de uma licença compatível. Podes usar o trabalho para fins comerciais.</p>	<p>Podes criar e distribuir trabalhos derivados, mas apenas ao abrigo da mesma licença ou de uma licença compatível. Não podes usar o trabalho para fins comerciais.</p>

Fonte: <https://creativecommons.org/choose/?lang=pt>

Fonte: Manual Enter 7.

Quando pesquisas, por exemplo, uma imagem no motor de busca podes aplicar um filtro nos direitos de utilização para disponibilizar conteúdo que tenha licenças *creative commons*.

Normas para a elaboração de produtos digitais

Ao longo dos anos de escolaridade serás confrontado com a necessidade de criar produtos digitais, como por exemplo, um relatório, um folheto, um cartaz, uma apresentação eletrónica, um vídeo ou outro tipo de recurso eletrónico. Cada tipo de produto obedece a normas para transmitir a informação pretendida.

Para facilitar a tarefa podes seguir os tutoriais disponíveis no blogue da biblioteca que te dão dicas de como criar um bom produto digital.

- [Como fazer um trabalho- 1º, 2º CEB](#)
- [Como fazer uma apresentação em powerpoint](#)
- [Como fazer um resumo](#)
- [Apresentação Cartaz Folheto](#)
- [Apresentação Oral](#)
- [Apresentar trabalho Powerpoint Prezi Filme](#)
- [Apresentar Trabalho Texto](#)

Referências bibliográficas

Anon., 2022. [Online]

Available at: <http://direitos-autor.weebly.com/>

[Acedido em 28 março 2022].

Brandão, A. d. E. d. P. d., s.d. *Documentos e Tutoriais*. [Online]

Available at: <https://bibliotecaspacosbrandao.wordpress.com/documentos/>

[Acedido em 29 março 2022].

Cardoso, C. & Silva, J., 2020. *TIC.com 5 e 6*. Porto: Areal Editores.

Dias, L., 2020. *O que são os direitos de autor e como proteger a propriedade intelectual na era digital?*. [Online]

Available at: <https://www.doutorfinancas.pt/carreira-e-negocios/o-que-sao-os-direitos-de-autor-e-como-proteger-a-propriedade-intelectual-na-era-digital/>

[Acedido em 28 março 2022].

Nunes, P., Alves, M. C. & Neto, C., 2021. *Enter 7*. s.l.:Porto Editora.

Tavares, A. P., Roque, E. & Xambre, L., 2021. *TecnIC*. s.l.:Raiz Editora.