

UNIVERSIDADE ABERTA



UNIVERSIDADE
AbERTA
www.uab.pt

*Recursos Educacionais Abertos para a dinamização da leitura
no 1º Ciclo do Ensino Básico*

Joana da Silva Caparica

Mestrado Pedagogia do eLearning

**Trabalho de Projeto orientado pela
Prof. Doutora Ana Maria de Jesus Ferreira Nobre**

2021

UNIVERSIDADE ABERTA



UNIVERSIDADE
AbERTA
www.uab.pt

*Recursos Educacionais Abertos para a dinamização da leitura
no 1º Ciclo do Ensino Básico*

Joana da Silva Caparica

Mestrado Pedagogia do eLearning

**Trabalho de Projeto orientado pela
Prof. Doutora Ana Maria de Jesus Ferreira Nobre**

2021

RESUMO

Num contexto de um mundo cada vez mais digital, pautado por um desenvolvimento tecnológico extremamente acelerado, assistimos a profundas mudanças nos mais variados setores da sociedade. A informação veicula a uma velocidade estonteante pela internet, favorecendo a partilha e a colaboração na criação de conhecimento.

Conceitos como Educação Aberta e em Rede surgem por todo o mundo, efetivando-se com a criação e disponibilização de Recursos Educacionais Abertos, demonstrando em conjunto com as Tecnologias Digitais disponíveis uma nova forma de estar na Educação e a abertura para a inclusão de novos modelos e práticas pedagógicas.

O projeto apresentado neste documento constitui a criação e desenvolvimento de um Recurso Educacional Aberto (REA) dirigido a professores do 1º Ciclo do Ensino Básico, apresentando um programa de dinamização da leitura recreativa assente nas Tecnologias Digitais e nas ferramentas da web, para ser aplicado dentro e fora da sala de aula. Desenvolvido através duma abordagem metodológica da design-based research, o referido Projeto encontra-se integrado no projeto de investigação Web Social e Educação Online no Laboratório de Educação a Distância e Elearning (LE@D).

Numa primeira parte deste documento, efetua-se a revisão bibliográfica dedicada a conceitos como Educação Aberta e Recursos Educacionais Abertos. Analisa-se ainda Tecnologias Digitais Abertas assim como a sua aplicação em sala de aula, referindo-se também o modelo TPACK que inspirou a criação do REA.

Sustentando-se metodologicamente na design-based research (DBR), todo o processo de criação do REA desenvolveu-se em ciclos interativos na tentativa de aperfeiçoamento do mesmo. Ao longo do processo, desenhou-se o programa e todos os materiais, guiões e tutoriais explicativos, efetuando-se a sua validação junto de duas escolas do 1º Ciclo do Ensino Básico, numa perspetiva de análise da implementação e correção do programa.

Da análise e avaliação de todo o processo resultaram recomendações e definiram-se caminhos a seguir, que são apresentados neste documento.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Aberta; Tecnologias Digitais Abertas; Professores; Ensino-Aprendizagem; Primeiro ciclo do Ensino Básico

ABSTRACT

In the context of an increasingly digital world, marked by an extremely accelerated technological development, we are seeing great changes on the most different areas of society. Information runs on an overwhelming speed over the internet, favoring the sharing and collaboration on knowledge creation.

Concepts such as Open Education or Networked emerge all over the world, taking effect with the creation and availability of Open Educational Resources, demonstrating together within the available Digital Technologies a new way of approaching Education and the willing to include new models and pedagogic practices.

The project presented in this document constitutes the creation and development of an Open Educational Resource (OER) aimed at teachers of the first cycle of basic education, presenting a project to boost recreational reading built on digital technologies and on web tools to be used inside and outside of the classroom. Developed through the Design Based Research methodological approach, the aforementioned project finds itself integrated into the investigation project called “Web Social e Educação Online” at Laboratório de Educação a Distância e Elearning (LE@D).

The first part of this document contains a bibliographical review dedicated to concepts such as Open Education and Open Educational Resources. Open Digital Technologies are also analyzed, as well as their application on the classroom, referring the TPACK model too, which inspired the creation of OER.

Based methodologically on the Design Based Research (DBR), all the creation process of REA developed in interactive cycles trying to improve itself. Throughout the process, the program and all the scriptwriting materials and explaining tutorials were designed and its validation was carried out at two schools of the first cycle of basic education from the perspective of analyzing the implementation and correction of the program.

From the analysis and validation of all the process, resulted recommendations and were defined the paths to follow, which are presented in this document.

Keywords: Open Education; Open Digital Technologies; Teachers; Teaching Learning; First Cycle of Basic Education

DEDICATÓRIA

Aos meus filhos que me inspiram sempre a ser e a saber mais
e por quem tudo o que faço, é pouco.

AGRADECIMENTOS

Porque sozinho nada se consegue não podia deixar de agradecer...

- À Prof^a Doutora Ana Nobre, orientadora deste projeto, por toda a disponibilidade, por todo o cuidado e paciência dispensados ao longo de todo este percurso.

- À Prof^a Doutora Lina Morgado, coordenadora do MPEL por todo o seu apoio e palavras de ânimo, sempre zelosa com os seus alunos.

- A todos os professores deste mestrado que partilharam comigo o seu conhecimento e me desafiaram a saber mais.

- Aos meus colegas, que mesmo longe estiveram sempre perto e que foram sempre a minha equipa.

- Às professoras: Lídia, Anabela e Ana que desde logo se disponibilizaram para participar na validação do programa e que estiveram sempre envolvidas com um elevado sentido de compromisso.

- Aos meus pais, que sempre acreditaram em mim e que me ensinaram sempre a trabalhar para alcançar os meus sonhos.

- E por fim, ao meu marido Pedro, que alinhou comigo neste projeto, que nunca me deixou desistir e que pela sua disponibilidade e empenho permitiu que nada faltasse aos nossos filhos enquanto me dedicava ao mestrado.

ÍNDICE GERAL

INTRODUÇÃO	9
1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	13
1.1 EDUCAÇÃO ABERTA.....	13
1.2 RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS	15
1.3 LICENÇAS ABERTAS	17
1.3.1. LICENÇAS CREATIVE COMMONS	19
1.4 TECNOLOGIAS DIGITAIS ABERTAS	21
1.4.1. TECNOLOGIAS DIGITAIS ABERTAS NA SALA DE AULA.....	22
1.5 MODELO TPACK.....	23
1.5.1 O MODELO TPACK E O PROJETO	25
2. METODOLOGIA DE PROJETO EM ELEARNING	28
2.1. METODOLOGIA	28
2.2. DESIGN BASED RESEARCH (DBR)	28
2.3. A PROBLEMÁTICA.....	29
2.3.1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	30
2.3.2. PERGUNTA DE PARTIDA.....	30
2.3.3. RESPOSTA PARA O PROBLEMA.....	30
2.4. ÂMBITO DO PROJETO	31
2.5. OBJETIVOS	32
2.5.1. OBJETIVOS GERAIS	32
2.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	32
2.6. PÚBLICO ALVO.....	33
2.7. INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS.....	33
2.8. FASES DO PROJETO	34
2.8.1. FASE PREPARATÓRIA	34
2.8.2. FASE DE DIAGNÓSTICO	34
2.8.3. FASE DE DESENVOLVIMENTO	35
2.8.4. FASE DE AVALIAÇÃO	36
2.8.5. FASE DE RELATÓRIO	37
2.9. CALENDARIZAÇÃO	37
3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	40
3.1. CARACTERIZAÇÃO	40
3.2. ESTRUTURA DO PROGRAMA.....	41
3.3. DESIGNAÇÃO DO PROGRAMA DE DINAMIZAÇÃO.....	42

3.4. BLOGUE/PLATAFORMA	43
3.5. SOFTWARES UTILIZADOS	44
3.6. TUTORIAIS.....	45
3.7. O RECURSO EDUCACIONAL ABERTO.....	48
4.AVALIAÇÃO DO PROJETO	51
4.1. AVALIAÇÃO.....	51
4.1.1. AVALIAÇÃO DE DIAGNÓSTICO.....	51
4.1.2. AVALIAÇÃO INTERMÉDIA E DE PROCESSOS	52
4.1.3. AVALIAÇÃO FINAL	54
5. CONCLUSÕES.....	57
5.1. LIMITAÇÕES.....	57
5.2. PERSPECTIVAS DE CONTINUIDADE	58
5.3. CONTRIBUTOS.....	59
5.4. RECOMENDAÇÕES	59
5.5. CONCLUSÃO FINAL.....	60
5.6. CAMINHOS FUTUROS	62
6. BIBLIOGRAFIA.....	65
7. ANEXOS.....	70

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.5. - Modelo TPACK.....	25
Figura 3.1. – Desenho Inicial do Programa	40
Figura 3.4. – Página Inicial do Blogue “Ora Agora Conto Eu, Ora Agora Contas Tu”. 44	
Figura 3.6. Página do Tutorial Ferramenta de Votação.....	48

INDICE DE QUADROS

Quadro 1.3. – Identificação de Direitos de Autor e Licenças Abertas através de Ícones19	
Quadro 1.3.1. – Obras de Domínio Público e Licenças Creative Commons relacionadas com as liberdades dos 5Rs.....	20
Quadro 2.8. – Cronograma de Atividades	38
Quadro 3.1.2. – Tabela de Atividades	41
Quadro 3.6.a – Guiões Gerais de Apoio às Atividades do Programa.....	46
Quadro 3.6.b – Tutoriais de Apoio às Atividades do Programa.....	47

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO I – Modelo de Carta de Autorização	70
ANEXO II – Questionário Inicial	71
ANEXO III – Questionário Final	78
ANEXO IV – Grelhas de Observação.....	86
ANEXO V – Questões professoras	90
ANEXO VI – Tutoriais de Apoio ao programa	92

INTRODUÇÃO

Vivemos hoje num Mundo onde as distâncias e as fronteiras se encontram esbatidas, onde tudo e todos estão conectados. A “revolução” tecnológica que permitiu esta proximidade foi também responsável por alterações profundas nas formas de fazer, de estar, de comunicar e de aprender. Ponte (2000) afirma que foi o desenvolvimento das tecnologias de informação e de comunicação a força determinante no processo de mudança social, servindo até como “trave-mestra” para uma nova sociedade, a sociedade do conhecimento.

O advento da tecnologia digital mudou drasticamente a maioria das áreas do trabalho, nas formas de comunicar, mas também de aprender. De forma quase espontânea, surgiram novos conceitos relacionados com a Educação. Dias (2013) afirma que a Educação Aberta, através das redes formais e informais de aprendizagem, facilitada pelas Tecnologias Digitais, constitui uma das mais profundas mudanças no pensamento para a educação neste novo paradigma de sociedade.

Mediada pela web e pelas Tecnologias Digitais, a Educação Aberta emerge como novo conceito efetivada pelos Recursos Educacionais Abertos, que estimulam o trabalho coletivo no sentido de uma democratização do conhecimento.

Apesar destas alterações na forma de aprender, parece ainda haver alguma resistência à introdução da tecnologia digital nos diferentes contextos educativos. Muitos defensores das tecnologias na educação verificam que, apesar do potencial de crescimento e inovação, a realidade ainda está muito aquém do previsto (Mishra & Koelher, 2006).

Nos dias atuais o mundo enfrenta uma situação pandémica que impõe a obrigatoriedade de distanciamento físico, promovendo assim a utilização maciça das Tecnologias Digitais para muitos dos setores da sociedade incluindo a Educação. Naturalmente, dado ao carácter urgente da adaptação de um sistema de ensino presencial para um sistema online, foram deixadas a descoberto dificuldades técnicas, falta de equipamentos para professores e alunos, assim como falta de conhecimento e habilidade dos professores para ajudarem os alunos no processo de apropriação dos conteúdos através das Tecnologias Digitais (Schneider, Tomazini-Neto, Tobaldini de Lima & Nunes, 2020).

Na realidade, deixar entrar Tecnologias Digitais na Sala de Aula representa muito mais do que simplesmente as utilizar por utilizar. Amante, Quintas-Mendes, Morgado e Pereira (2008), constataam que as novas tecnologias quando utilizadas de modo a reforçarem

concepções tradicionais de aprendizagem podem não trazer qualquer valor pedagógico. Moreira e Monteiro (2015) reforçam que apesar das vantagens que a inclusão das tecnologias digitais em sala de aula possa representar, elas exigem pela constante inovação, uma permanente formação. Exigindo um esforço extra de todos aqueles que se aventuram.

De facto, a introdução destes novos conceitos e ferramentas exige uma grande adaptação, uma necessidade constante de formação e a adoção de modelos específicos, como por exemplo o TPACK, desenvolvido por Mishra e Koelher (2006).

Pensando no potencial que a introdução das Tecnologias Digitais nos contextos educativos pode trazer e tendo consciência de que nem sempre é fácil para os professores abraçarem esta novidade que implica tanto conhecimento, desenvolvemos um projeto que se efetiva na criação e desenvolvimento de um Recurso Educacional Aberto que apresenta um programa de dinamização da leitura recreativa para crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico. Este documento que agora se apresenta é o testemunho desse percurso, dos seus objetivos, da sua implementação e avaliação.

Este relatório de projeto encontra-se organizado em seis capítulos. No primeiro é apresentado o enquadramento teórico, onde se fez um resumo da revisão de leitura efetuada sobre os temas: Educação Aberta, Recursos Educacionais Abertos, Licenças Abertas, Licenças *Creative Commons*, Tecnologias Digitais, Tecnologias Digitais na Sala de Aula, Modelo TPACK e o Modelo TPACK no Projeto.

No segundo capítulo são apresentados: a Metodologia adotada, a Problemática, a Definição do Problema, a Pergunta de Partida e a Resposta, o Âmbito do Projeto, os Objetivos, os Instrumentos de Recolha de Dados, as Fases do Projeto e a Calendarização.

O terceiro capítulo é dedicado ao Desenvolvimento do Projeto, a sua caracterização, designação, construção e escolha de materiais e materialização do Recurso Educacional Aberto.

O quarto capítulo é dedicado às diferentes fases de Avaliação, seguindo-se do quinto capítulo onde se apresentam as principais Conclusões.

No sexto capítulo podemos encontrar a bibliografia onde constam as referências que suportaram teoricamente o Relatório do Projeto, seguindo-se o sétimo capítulo com os documentos Anexos.

1.ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1.1 EDUCAÇÃO ABERTA

O mundo encontra-se em permanente mudança e os limites físicos que outrora conhecíamos, encontram-se cada vez mais diluídos pelo avanço e desenvolvimento tecnológico, mas também pela necessidade de nos tornarmos próximos quando a distância física nos é exigida. Vivemos assim, numa sociedade em rede, conectada, sem fronteiras e onde a comunicação e a informação circulam a uma velocidade estonteante. Levy (1999, p.29), na sua obra *Cibercultura* afirma: “Os pesquisadores e estudantes do mundo inteiro trocam ideias, artigos, imagens, experiências ou observações em conferências eletrônicas organizadas de acordo com os interesses específicos. Informatas de todas as partes do planeta ajudam-se mutuamente para resolver problemas de programação.”, demonstra esta ideia de ligação intercontinental, que nos aproxima e que é mediada pela tecnologia digital.

A emergência das novas tecnologias e dos seus dispositivos eletrônicos, trouxeram de facto alterações a todas as formas de estar e de viver. As distâncias encontram-se diluídas, as rotinas e formas de trabalhar e de estar de pessoas e instituições vêm-se adaptadas e em alguns casos, dependentes desta presença constante das tecnologias e dispositivos digitais e o conhecimento renova-se a uma velocidade incrível, causando profundas mudanças ao nível das principais estruturas da sociedade. Nos dias de hoje, atravessando o mundo uma pandemia que impôs barreiras físicas e distanciamento social obrigatório, as formas de trabalhar, comunicar, estudar, vêm-se cada vez mais mediadas pelos meios digitais oferecendo possibilidades nunca antes exploradas.

Se o mundo digital trouxe alterações consideráveis em diversas áreas (por exemplo, nos sistemas de informação, na prestação de serviços, na aquisição de bens...), será natural que o mesmo tenha acontecido na Educação, como sugere Almeida (2018), abrindo-se um leque de potenciais mais-valias para o processo educativo.

As pessoas sentem cada vez mais necessidade de estar atualizadas, seja para estarem preparadas para a sua vivência pessoal e do quotidiano, como para os seus desafios escolares e profissionais. Por outro lado, por todo o mundo, de acordo com Huang et al. (2020), crianças e professores vêm-se impossibilitados de estarem juntos presencialmente, recorrendo a ensino online e à distância, tendo cada vez mais necessidade de explorarem novas formas de aprender e ensinar. Assim, de acordo com

Dias (2013), esta necessidade associada às facilidades que as tecnologias disponibilizam, proporcionam um novo formato de educação: a Educação Aberta e em Rede.

Procurando definir Educação Aberta, Filipe e Nobre (2018) afirmam que: “A Educação Aberta é uma designação utilizada para referir diversas práticas e atividades que combinam, na sua essência, abertura e educação.” Ao qual podemos acrescentar a ideia de “remoção de barreiras à educação” (Open Education Handbook, 2017) preconizada através de remoção de requisitos de entrada ou tornando os conteúdos livres e legalmente disponíveis para a reutilização.

Esta nova abordagem da Educação, sendo Aberta e em Rede, vem propor um novo conceito face ao tradicional conceito de Educação. De acordo com Dias (2013), este novo modelo implica a participação e o envolvimento ativo dos membros da rede, ultrapassando barreiras entre os ambientes de educação formais e informais. O conhecimento, segundo este novo modelo é feito por todos e para todos, estando disponível nas redes a quem quer que o procure. Trata-se da democratização do conhecimento.

Seguindo esta linha de pensamento, podemos entender Educação Aberta como uma forma de partilha de conhecimento, de oportunidade de criação conjunta de informações, apoiado e facilitado pelas redes tecnológicas e em especial a Internet, embora não só. Ainda que vinculada às ferramentas da Web e às tecnologias digitais, não deve ser confundida com educação mediada pelas tecnologias, o que a caracteriza sobretudo é de acordo com o Open Education Handbook (2017) é a definição de abertura, ou seja, se alguém for livre para usar, reutilizar e redistribuir determinado conteúdo.

Em suma, Educação Aberta afasta-se das formas fechadas de transmissão de conhecimentos, mais associadas aos métodos tradicionais de ensino, ainda que estes possam utilizar as tecnologias digitais como mediadoras de processos de aprendizagem. Apresenta-se assim como uma abordagem, que tirando proveito das redes tecnológicas, permite o acesso ao conhecimento por muitas pessoas, independentemente da parte do mundo em que se encontram, livre de vínculos obrigatórios a instituições ou formações específicas.

Enquadrado neste conceito de Educação Aberta, surge o projeto apresentado neste relatório, pretendendo partilhar formas de fazer, sem restrições de utilização, disponível para todos os que pretendam usar o conhecimento, acrescentar, modificar e contribuir para a aprendizagem do todo.

1.2 RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS

A efetivar a Educação Aberta e em rede, surge um conceito indissociável, o dos Recursos Educacionais Abertos (REA). Talvez por ser um conceito relativamente recente, nem sempre a sua definição é clara ou mesmo consensual. Os REA ainda levantam algumas dúvidas principalmente no que diz respeito ao seu significado, mas também quanto à sua utilização.

Numa tentativa de unificar o conceito que se vem formando na Web e no seio das comunidades educativas, o Congresso Mundial REA (2012) define Recursos Educacionais Abertos como:

materiais de ensino, aprendizagem e investigação em quaisquer suportes, digitais ou outros, que se situem no domínio público ou que tenham sido divulgados sob licença aberta que permite acesso, uso, adaptação e redistribuição gratuitos por terceiros, mediante nenhuma restrição ou poucas restrições.

Ainda que esta definição seja uma resposta direta à pergunta: o que é um Recurso Educacional Aberto, apenas serve como uma referência, podendo ser alvo de diferentes interpretações. De facto, é referenciado o que é um REA, mas existem outras questões que ajudam a delimitar o que pode ou não ser considerado um Recurso Educacional Aberto, que permanecem inexplicadas nesta e noutras definições do termo.

Se atentarmos na expressão “recurso educacional”, somos remetidos para o conceito de material que serve de matéria-prima para a construção de algo neste caso com intenção educativa. Assim os recursos seriam por exemplo: ficheiros de computador, textos, documentos, livros, software específico, jogos, entre outros, que podem estar em suporte digital ou não, que tivessem sido criados com uma intenção educativa. Contudo, na prática, podemos dizer que esses recursos tendem a englobar quaisquer recursos que possam ter um cariz educativo, ainda que não tenham sido criados para o efeito, uma vez que eles são apenas um ponto de partida para o trabalho. Essa ideia é validada por Wiley (2011) que afirma que tudo pode ser usado em função da educação, nem que seja como uma abordagem mais informal da mesma.

Contudo, é em torno do seu termo “Abertos” que se criam as maiores questões. Aberto, vem no seguimento do que foi anteriormente descrito como educação aberta: uma possibilidade de democratização do conhecimento, de disponibilidade e partilha (Nobre, Pereira & Rosa, 2017). Neste caso, porém, o carácter aberto dos recursos tem alguns contornos específicos.

A sua disponibilidade na Web de forma aberta levanta alguma confusão com materiais disponíveis na Web de forma gratuita. Rossini (2021), afirma que: Existe um equívoco comum que é pressupor que se o conteúdo é disponibilizado gratuitamente, pode ser considerado “conteúdo aberto” ou um Recurso Educacional Aberto. Explicita ainda que, pelo contrário, normalmente recursos gratuitos não são abertos. Assim sendo, recursos abertos podem ser gratuitos ou não, mas não é no termo gratuito que se situa a “abertura” do recurso. O conceito de abertura segundo a autora, reside não no seu caráter gratuito, mas sim nas liberdades relacionadas com a sua utilização.

Ainda que a gratuitidade não signifique abertura, existem opiniões que reforçam a importância de que para além de abertos eles devem ser também gratuitos. Ou seja, na Educação Aberta, para um recurso ser aberto, o seu acesso não deverá ter custos e ter uma licença legal que permita reter, reutilizar, rever, recontextualizar e redistribuir a fonte e/ou adaptações do recurso (Open Education Handbook, 2017).

Sendo gratuitos ou não, enquadrados num contexto de Educação Aberta e disponível sem restrições ou constrangimentos para todos, os REA podem trazer múltiplos benefícios na construção e divulgação do conhecimento. De acordo com o Open Education Handbook (2017), a utilização dos REA poderá ser vantajosa quer na educação informal, quer na formal uma vez que conduzem à melhoria no desempenho e na satisfação dos alunos, contribuem para diferentes práticas educativas que favorecem a participação na construção do conhecimento, podendo mesmo trazer benefícios financeiros para estudantes e instituições. Ao que Huang et al. (2020) acrescentam o benefício da sua utilização no sentido da inclusão, não só de alunos portadores de deficiência ou com necessidades educativas especiais, mas também financeiramente desfavorecidos. Sublinhando ainda que num contexto de pandemia, em que professores e alunos veem o seu contacto presencial limitado, os REA podem ajudar a manter os alunos motivados e conectados convidando a práticas pedagógicas no sentido da colaboração, pesquisa e construção do conhecimento.

A utilização de REA convidam assim a Práticas Educacionais Abertas que de acordo com Jungbluth, Lupepo e Machado (2018), são aquelas que contribuem e sustentam a produção e a reutilização dos REA, promovendo a utilização de modelos pedagógicos inovadores, estimulando junto dos alunos o papel de cocriadores de conhecimento ao longo da vida. Ideia reforçada por Huang et al. (2020) que defendem que a aplicação criteriosa de REA, em combinação com metodologias pedagógicas adequadas, pode fornecer uma gama mais ampla de opções pedagógicas inovadoras para envolver

educadores e alunos para se tornarem participantes mais ativos nos processos educacionais e criadores de conteúdo como membros de sociedades do conhecimento diversificadas e inclusivas.

Nessa linha de pensamento, este projeto surge, propondo uma abordagem metodológica inovadora, promovendo atividades que permitam aos alunos construir o conhecimento em conjunto, produzindo e compartilhando com outros, os seus resultados.

Como qualquer fenómeno que se inicia, o caminho para uma Educação Aberta, livre de constrangimentos, passará pela vivência e entendimento cada vez maior dos REA, da sua essência, das suas limitações e sobretudo das suas potencialidades. Certas de que esse caminho está a ser construído, acreditamos que só nesse sentido será possível unificar o conceito e proporcionar o acesso a todos ao conhecimento.

1.3 LICENÇAS ABERTAS

Os direitos de utilização, são também um ponto sensível dos recursos educacionais abertos. Se por um lado, o utilizador tende a confundir a abertura com a possibilidade total de usar da forma que lhe aprouver os recursos, por outro existe da parte do produtor, alguma sensibilidade em relação aos direitos de autor. Considero que este é talvez um dos pontos mais críticos e que gera mais confusão a quem pela primeira vez houve falar de recursos educacionais abertos.

Vimos anteriormente que para um recurso educacional seja aberto, ele deve estar licenciado e protegido como tal. Mas antes de falar de licenças talvez interesse definir abertura e referir os graus que essa abertura pode incluir.

De acordo com Rossini (2021), o conceito de abertura dos REA “começa com dois princípios: licenças de uso que permitam maior flexibilidade e uso legal de recursos didáticos; e abertura técnica, no sentido de utilizar formatos que sejam fáceis de abrir e modificar em qualquer software.”

Willey (2014) sugere que a abertura está relacionada com as liberdades de utilização associadas a estes materiais indicando os 5Rs de abertura dos REA. Os 5Rs, *Retain*, *Reuse*, *Revise*, *Remix*, *Redistribute* consistem então em:

- *Retain* (Reter) – o direito de usar, fazer cópias do recurso ou guardá-lo, retendo a informação.

- *Reuse* (Reutilizar) – o direito de reutilizar com a finalidade que entender: seja para estudo, para utilizar em contexto de implementação de atividades didáticas, como indicação de utilização para outros.
- *Revise* (Rever) – o direito de modificar o conteúdo, adaptando-o de acordo com as necessidades do utilizador. Este direito poderá enquadrar a tradução de artigos, a adaptação a aspetos da realidade cultural onde se pretende aplicar o recurso ou mesmo para efeitos de atualização de conteúdos, se for caso disso.
- *Remix* (Recontextualizar) - o direito de produzir novos conteúdos a partir dos conteúdos originais, podendo enriquecer os materiais através da combinação com outros, produzindo um novo material.
- *Redistribute* (Redistribuir) - direito de partilha dos diferentes materiais, sejam eles cópias integrais de conteúdos ou outros criados através da combinação de outros, contribuindo assim para a facilidade de acesso aos conteúdos.

Como verificamos, tendo em consideração as liberdades que um REA deve permitir, parte-se do pressuposto que todos podem ter a liberdade de usar, adaptar, melhorar, seleccionar e redistribuir os recursos educacionais, sem restrições. Dessa forma e para garantir que todas as liberdades enunciadas são garantidas e que se efetivem as possibilidades dos 5Rs, os autores devem partilhar os direitos de utilização de forma abrangente.


Os REA podem incluir assim, materiais cujos direitos de autor já cessaram e que por isso pertençam ao domínio público, ou então recursos que estejam protegidos por qualquer licença de utilização. Esse licenciamento não se refere aos tradicionais direitos de autor, em que todos os direitos estão reservados ao autor e produtor dos recursos, mas cria um conceito diferente de Licenciamento Aberto.

Procurando explicitar a essência desse Licenciamento, a UNESCO (2015) define Licenças Abertas como uma “forma de proteger os direitos do autor em ambientes em que o conteúdo, especialmente quando digitalizado, pode ser facilmente copiado e partilhado sem permissão.”, refere ainda que estas Licenças procuram “garantir que a cópia e partilha ocorram dentro de um marco legal mais flexível do que o regime automático de todos os direitos reservados”. Ou seja, estas Licenças ao serem criadas e utilizadas permitem de uma forma muito precisa proteger os REA, ao mesmo tempo que se afastam das restrições dos direitos autorais tradicionais.

Existem vários tipos de Licenças Abertas, algumas delas direcionadas a determinados tipos de software como mencionam Jungbluth, Lupepso e Machado (2018), contudo as mais conhecidas são as Licenças *Creative Commons*¹. Em qualquer dos casos, no momento de utilizar ou licenciar um recurso, tanto utilizadores como produtores tenham conhecimento da forma como os recursos podem estar protegidos.

Tendo em vista uma maior facilidade na identificação do tipo de licença ou proteção que um documento ou software pode ter, são geralmente associados ícones universais que podemos identificar na imagem seguinte.

Quadro 1.3. – Identificação de Direitos de Autor e Licenças Abertas através de Ícones

ÍCONE	DESIGNAÇÃO
	<i>Copyright</i> Direito de Autor– Todos os Direitos Reservados
	<i>Copyleft</i> , ou direito de cópia. Representa uma variedade de licenças abertas.
	Obra de Domínio Público
	Licença Aberta <i>Creative Commons</i>

Fonte: Nobre (2020)

1.3.1. LICENÇAS CREATIVE COMMONS

Efetivando-se este projeto num REA, observamos com pormenor as ofertas das licenças, os seus direitos e permissões, estudando especialmente as Licenças *Creative Commons* que nos pareceram adequadas ao Recurso Educacional Aberto produzido.

A *Creative Commons* autodefine-se no seu site oficial² como uma organização sem fins lucrativos que ajuda a superar obstáculos legais ao compartilhamento de conhecimento e

¹ Licenças Abertas cujo site oficial é: <https://creativecommons.org/>

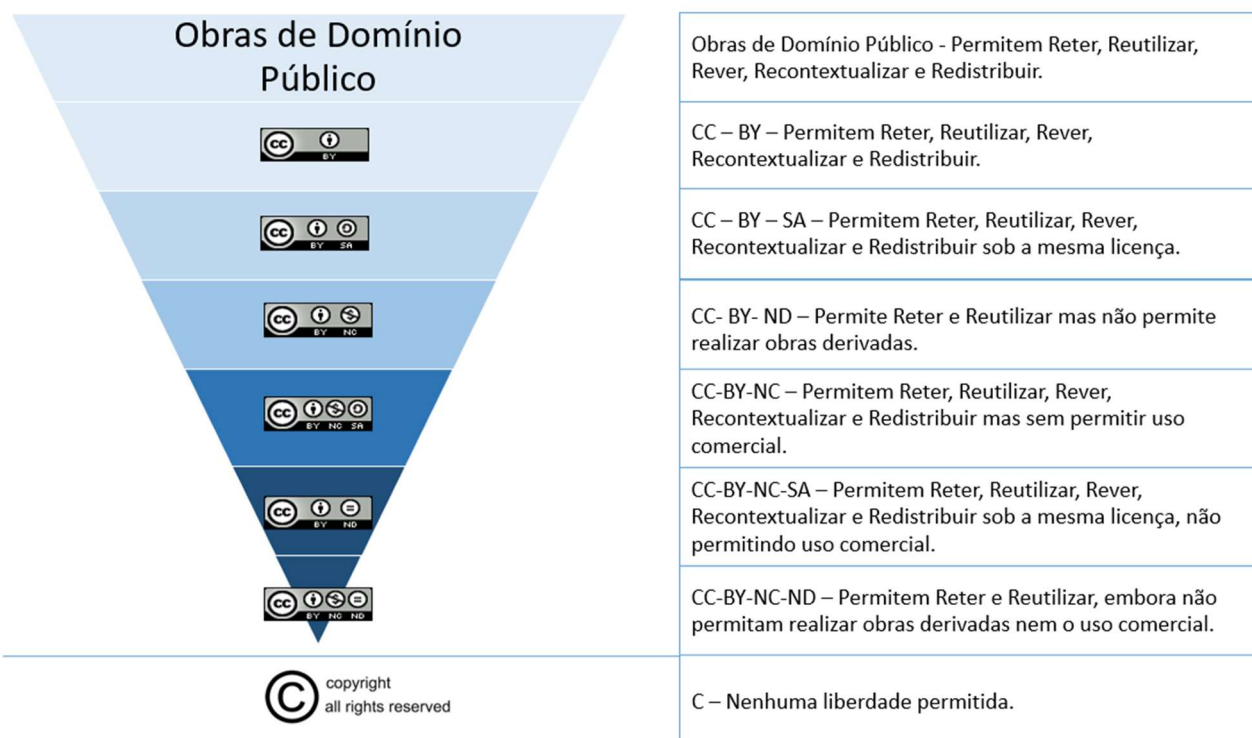
² <https://creativecommons.org/>

criatividade para enfrentar os desafios urgentes do mundo, apresentando como missão oferecer a possibilidade a pessoas a título individual e organizações em todo o mundo de obter de forma gratuita, perpétua, simples e padronizada permissões de direitos autorais para trabalhos criativos e acadêmicos.

Estas licenças, situando-se a meio caminho entre os direitos de autor (todos os direitos reservados) e o domínio público (nenhum direito reservado), oferecem diversos níveis de proteção de acordo com o grau de abertura escolhido pelo produtor. A *Creative Commons* oferece então um conjunto de seis licenças com um grau evolutivo de liberdades, bastando ao autor observar e decidir a que melhor protege os seus interesses de abertura, fornecendo também um ícone para ser anexado ao trabalho, evidenciando a licença escolhida.

O quadro seguinte, construído com os ícones de cada licença fornecidos no site da *Creative Commons*, permite ver as licenças existentes, numa escala hierárquica de permissões, relacionando-as com o nível de abertura que permitem.

Quadro 1.3.1. – Obras de Domínio Público e Licenças Creative Commons relacionadas com as liberdades dos 5Rs



Fonte: Elaborado pela autora

De acordo com a observação do quadro, podemos ver, que nem todas as licenças permitem que se efetivem os 5Rs de abertura dos Recursos Educacionais Abertos. Desta forma, todos devemos ter atenção e conhecimento sobre as formas como os recursos podem ser licenciados. Seja numa perspectiva de criação ou de utilização.

Na perspectiva de utilização, o conhecimento das licenças permite ao utilizador não incorrer em práticas que originem a violação de direitos. Ao saber da existência das licenças, o utilizador terá a condição de as procurar nos materiais a que tem acesso, a fim de os utilizar, respeitando as restrições que tiverem.

Na posição de criador, a escolha da licença para o material criado, deve ser cuidadosa e representar perfeitamente a intenção de abertura ou não da obra. Uma licença que não permite a efetivação dos 5Rs, acabará por não contribuir para a filosofia inerente aos recursos educacionais abertos, de cocriação do conhecimento.

1.4 TECNOLOGIAS DIGITAIS ABERTAS

Na era pautada pela cultura digital, integradas no conceito Educação Aberta surgem as Tecnologias Digitais Abertas. Escolhemos esta designação entre outras encontradas, por consideramos que é a que melhor se enquadra com o projeto aqui detalhado.

De acordo com Anjos & Gonçalves Silva (2018), as tecnologias digitais referem-se a todos os recursos e dispositivos como “vídeos, softwares, aplicativos, smartphones, imagens, console, jogos virtuais, que se unem para compor novas tecnologias.”, incluindo também a ideia de que as tecnologias digitais são aquelas que permitem de alguma forma a conexão a uma rede.

Contudo, a esta definição de tecnologia digital, juntamos a ideia de abertura. Segundo Filipe & Nobre (2018), o termo Tecnologia Aberta (ou Open Technology, em inglês) aplica-se a software, a normas e a hardware ou qualquer outra tecnologia de acesso livre. Especificando o acesso livre, e seguindo as definições dos mesmos autores, podemos entender que um software aberto permite qualquer utilizador ter acesso ao código do mesmo, normalmente de forma gratuita.

Numa tentativa de redefinir Tecnologias Digitais Abertas, acrescentamos à ideia de software de código livre, as versões de softwares disponíveis na web, de forma gratuita que permitem a utilização, a personalização, a adaptação aos objetivos do utilizador/Criador de conteúdos e posterior partilha.

De acordo com esta definição, incluímos o blogue, que foi a ferramenta que elegemos para servir de plataforma às bibliotecas virtuais necessárias à implementação do programa que desenhamos neste projeto, como uma Tecnologia Digital Aberta. Disponibilizado por vários sites de alojamento, os blogues permitem a sua personalização e adaptação de entre uma variedade de opções de layouts variável conforme o site, permitindo alguns a introdução de código de programação para modelar o blogue para além dos layouts disponíveis. Estas ferramentas digitais permitem assim assumir diversos formatos e serem destinados a várias funções além daquela para a qual foram inicialmente concebidos, permitindo ainda agregar informações em ficheiros de vários formatos e partilhar.

1.4.1. TECNOLOGIAS DIGITAIS ABERTAS NA SALA DE AULA

Numa época em que a tecnologia digital entra diariamente nas nossas vidas, seja nas rotinas diárias individuais e familiares, nas formas de comunicar, de acedermos a serviços, de acedermos a informação, não podemos imaginar uma Sala de Aula em que a tecnologia digital seja excluída. Contudo, apesar de ser óbvia a necessidade de inclusão, nem sempre quando há possibilidade de escolha, a tecnologia digital é considerada. E mesmo num contexto pandémico, em que as aulas presenciais foram substituídas por aulas à distância, mediadas sobretudo por tecnologias digitais, muitas dificuldades foram verificadas.

A Pandemia e os confinamentos obrigatórios tornaram evidentes, segundo Martins (2020) as dificuldades das escolas em entrarem no digital e adaptarem-se a esses contextos e recursos. Não só sendo apontadas a falta de equipamentos em sala de aula como a deficiente formação na área das tecnologias por parte dos professores e em especial os professores do 1º Ciclo do ensino Básico.

Verifica-se ainda que segundo Almeida (2018), numa época Pré-pandémica, alguns professores já procuravam incluir tecnologias digitais no contexto de sala de aula ou como extensão dos limites desta, embora muitas vezes tenham tido algumas dificuldades provenientes de formação desadequada ou desatualizada. O blogue, que já referimos anteriormente como Tecnologia Digital Aberta, tem sido ainda assim, de acordo com Gomes (2005), uma das ferramentas digitais mais utilizadas assumindo várias utilizações pedagógicas. Contudo, parece ser notória a necessidade de formação por parte dos professores de todos os ciclos do ensino básico e secundário, não só no sentido de utilizarem as tecnologias digitais, mas de as utilizarem com intencionalidade pedagógica.

Ainda que tenham sido sentidas dificuldades por professores na inclusão das tecnologias digitais na sala de aula, os alunos por seu lado, encontram-se motivados e envolvidos com a prática digital que pauta a sua vida diária. Porém, mesmo as crianças de hoje, consideradas por Prensky (2001) como nativas digitais, não devem ser entendidas como detentoras de uma capacidade inata para o uso das tecnologias digitais, mas sim com uma maior apetência por esta lhes ser mais familiar do que foram para as gerações anteriores. Como referem Faria, Faria e Ramos (2014) a facilidade no acesso e as habilidades naturais das crianças para interagir com as tecnologias não significam que elas aproveitem a totalidade dos seus benefícios. Os mesmos autores, evidenciam que os professores têm assim a missão de redescobrir estilos de vida da geração mais jovem, profundamente influenciados pela conexão contínua com dispositivos móveis, sem restrição de espaço ou tempo.

Ao perspetivarmos este Projeto procuramos dar resposta a algumas das dificuldades sentidas pelos docentes, partilhando com eles uma forma de fazer e integrar as tecnologias digitais abertas, num contexto de sala de aula, com uma finalidade educativa, contribuindo para a formação destes, mas também para o desenvolvimento da literacia digital dos alunos.

1.5 MODELO TPACK

Conscientes de que seja por uma necessidade de adaptação ao mundo digital e às tecnologias existentes, seja para responder a situações de obrigatoriedade de distanciamento social, seja para tornar o processo de Educação mais atualizado e atraente para os alunos, existe um longo percurso a fazer na introdução das tecnologias digitais na sala de aula.

Contudo, o foco dessa inclusão terá de ser o “como” e o “porquê” de se incluírem estas ferramentas nos contextos educativos. De acordo com Almeida (2018), mais do que na motivação, a tónica deverá colocar-se sempre no contributo das tecnologias digitais para a efetiva aprendizagem do aluno.

Ertmer e Ottenbreit-Leftwich (2010) defendem a necessidade de ajudar os professores a entender como usar a tecnologia como facilitadora de uma aprendizagem significativa, que permita aos alunos construir conhecimentos profundos que possam ser aplicados a situações reais.

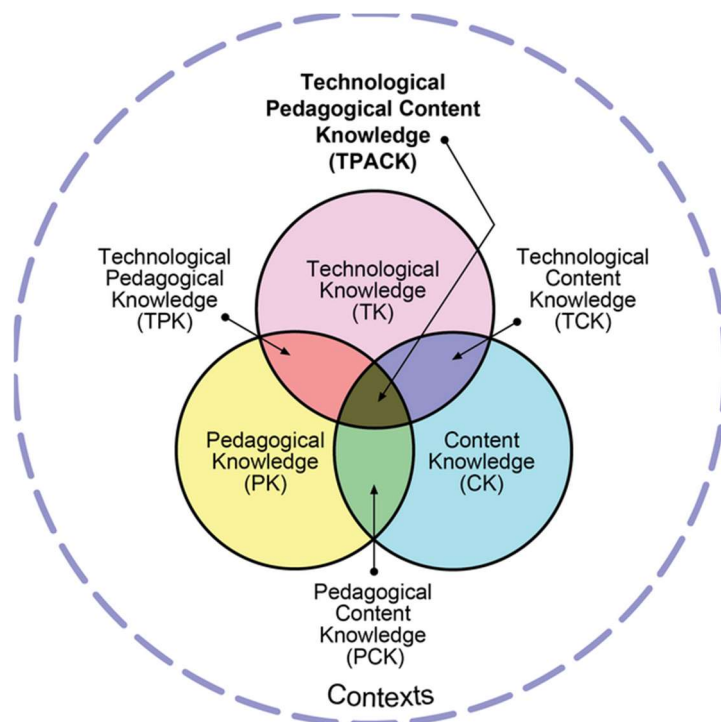
De acordo com Mishra e Koehler (2006) um dos impeditivos para uma utilização correta das tecnologias digitais em proveito da educação tem sido a tendência de olhar apenas para a tecnologia e não a forma como deve ser usada. Simplesmente introduzir a tecnologia no processo educacional não é suficiente. Moreira e Monteiro (2015) defendem que é necessário conhecer os softwares, perceber o que se pretende com sua utilização do ponto de vista pedagógico e perceber se o recurso é o mais adequado para o efeito esperado. Ideia também referida por Gomes (2014), que afirma que caberá ao professor reunir as competências em todas as tecnologias ao seu dispor para experimentar e escolher, em cada momento, a que lhe pareça mais eficaz para os objetivos a que se proponha.

Mais do que um conhecimento de como fazer, a utilização das tecnologias digitais e também exigem uma transformação ao nível das atitudes, afirmam Moreira e Monteiro (2015). Isso naturalmente implicará uma imersão nas tecnologias digitais abertas, uma experimentação e uma vivência diária nestes contextos por parte dos professores que as quiserem integrar nos seus contextos educativos.

O modelo TPACK (imagem 1.5.), apresentado por Mishra e Koehler (2006), surge como uma forma de integrar todos os conhecimentos científicos e pedagógicos já dominados pelo professor com a utilização das Tecnologias Digitais.

Para melhor compreendermos o modelo e de acordo com os autores, teremos que enquadrar o TPACK como uma interseção de três formas de conhecimento: científico, pedagógico e tecnológico. A imagem seguinte pretende evidenciar a interseção desses conhecimentos.

Figura 1.5. - Modelo TPACK



Fonte: <http://tpack.org/>

De acordo com a imagem, as siglas (CK), correspondem ao Conhecimento Científico, ou seja, o conhecimento que o professor tem sobre os conteúdos a serem ensinados ou aprendidos. O Conhecimento Pedagógico (CK), diz respeito aos conhecimentos que os professores têm sobre os processos, práticas e métodos de ensino e aprendizagem. Sendo o Conhecimento Tecnológico (TK) respeitante ao domínio das tecnologias, das ferramentas e recursos tecnológicos. Apenas a interseção destes três níveis de comunicação é que permitem a chave de acesso ao domínio da utilização das novas ferramentas em proveito da educação.

A adaptação a um novo sistema não é fácil, o caso da integração das novas tecnologias ao serviço da aprendizagem, não é exceção. Contudo, utilizá-las de forma adequada pode ser extremamente proveitoso e gratificante.

1.5.1 O MODELO TPACK E O PROJETO

O conhecimento do Modelo TPACK foi fundamental para o desenho deste projeto. Ao propormos uma forma de dinamizar a leitura recreativa através das tecnologias digitais,

foi necessário dominar os três conhecimentos para construir um programa que espelhasse esses pressupostos. Pretende assim o projeto, que aplicando o programa curricular do 1ºCEB do Ministério da Educação, os professores permitam a entrada das ferramentas digitais na sala de aula, dotando os seus alunos de competências digitais e potenciando os benefícios das ferramentas com o objetivo de uma aprendizagem mais dinâmica e motivadora.

Sabendo que a tendência habitual, proveniente do desconhecimento das potencialidades ou da falta de experiência de utilização das tecnologias digitais, é utilizar as tecnologias apenas por utilizar, sabendo que pode ser aliciante para os alunos, a nossa preocupação foi dar sentido a cada tecnologia envolvida no processo e enquadrá-la nos objetivos pedagógicos definidos. Propusemos por isso, um programa completamente suportado por tecnologias digitais abertas, procurando tirar proveito de cada uma para produzir aprendizagem para os alunos, convidando-os a experimentarem, explorarem, pesquisarem e construírem conhecimento de forma individual e também colaborativa. Tendo também a preocupação de contextualizar em cada atividade as finalidades educativas e o que era suposto atingir com cada proposta e introdução de tecnologia.

Tal como foi referido anteriormente, utilizar as tecnologias digitais num contexto pedagógico implica que o professor vivencie e experimente as diferentes ferramentas digitais. Dessa forma, o programa surge como um convite à experimentação de diferentes tecnologias digitais. Através dele, o professor será desafiado a experimentar todas as ferramentas propostas para a dinamizar as atividades antes de as apresentar aos alunos, promovendo assim o seu conhecimento tecnológico. Simultaneamente é dado ao professor a liberdade de escolher outras ferramentas que goste mais ou que descubra durante as suas pesquisas, desde que proporcionem as aprendizagens pretendidas.

2. METODOLOGIA DE PROJETO EM ELEARNING

2. METODOLOGIA DE PROJETO EM ELEARNING

2.1.METODOLOGIA

A metodologia adotada para o desenvolvimento deste projeto foi a Design Based Research (DBR), que fundamentamos de seguida. Este projeto foi desenvolvido em ciclos interativos, enriquecido com o contributos e experiências dos participantes, sendo um processo evolutivo.

2.2. DESIGN BASED RESEARCH (DBR)

A Design Based Research (DBR) é uma metodologia relativamente recente, sendo cada vez mais utilizada em investigação. Esta metodologia caracteriza-se por ser teoricamente orientada, intervencionista, colaborativa, fundamentalmente responsiva e interativa, desenvolvendo-se em fases, sendo que cada desenvolvimento é o resultado de uma etapa e conseqüentemente o início de uma nova fase assente em melhorias, reestruturação e redesenho (Matta, Silva & Boaventura, 2015).

Wang e Hannafin (2005) caracterizam a Design Based Research como sendo Pragmática, orientada para casos práticos; Interativa, porque é desenvolvida em ciclos interativos de conceção, implementação, análise e redesenho com a colaboração de todos os envolvidos; Flexível, porque se considera que os ciclos estão sempre em aberto e prontos a serem alterados e aperfeiçoados; Integrativa porque combina diferentes métodos de investigação como observação, questionários, análise documental,...; e contextualizada porque salienta as conclusões relativas ao próprio processo de investigação e ao contexto em que é aplicado.

A opção pela DBR, pareceu-nos no contexto deste projeto adequada, tendo em conta que esta metodologia atribui importância à compreensão da forma como as inovações educacionais funcionam em contexto educativo real. De acordo com Anderson e Shattuck (2012), a DBR é adequada a contextos educacionais diversos sendo que os resultados deste tipo de pesquisa permitem avaliar, informar e melhorar a prática nos contextos reais.

Nobre, Mallmann, Martin-Fernandes e Mazzardo (2017, p.131), realçam ainda que “A abordagem da DBR permite envolver os participantes de maneira autêntica em todas as fases, principalmente, num contexto temático no qual práticas e recursos abertos, interação, colaboração e autonomia são princípios-chave da produção de conhecimento em educação.”

Dada a natureza e a especificidade deste projeto, optamos por esta metodologia, usufruindo dos seus ciclos interativos que levaram ao aperfeiçoamento do mesmo em cada uma das etapas.

Este projeto foi assim, desenvolvido em ciclos interativos. Em cada ciclo sendo verificada e adaptada a estrutura do desenho do programa e ajustados aspetos, assim como na formação dirigida aos professores tratando-se de um processo em evolução.

2.3.A PROBLEMÁTICA

Tendo presente o que já foi referido no enquadramento teórico e que, de certa forma, fundamenta já a problemática do projeto, é importante referir também o enquadramento do uso das tecnologias digitais na dinamização da leitura recreativa.

Mesmo sendo reconhecidas as valências da leitura recreativa, dentro e fora dos contextos escolares durante a infância e idade escolar, nas escolas, a partir do 1º ciclo, devido a currículos extensos e ao destaque que é dado a outras competências que carecem de ser desenvolvidas, nem sempre é dada importância ao prazer da leitura.

Nos dias de hoje existem múltiplos recursos digitais disponíveis na web e várias abordagens têm sido feitas entre professores, investigadores e organizações, no intuito de a dinamizar no espaço da sala de aula, local onde as crianças passam grande parte do seu dia. Sendo de salientar o Plano Nacional de Leitura¹ que promove inúmeras iniciativas nesse sentido, disponibilizando materiais e desafiando os professores e educadores a utilizar e criar estratégias.

Contudo, a inclusão de ferramentas digitais na leitura, embora seja apetecível, por vezes, cria alguma hesitação por parte de professores. Não são práticas comuns, e quando surgem, com frequência são muitas vezes associadas a tarefas unilaterais, envolvendo

apenas o professor, não enquadradas nas reais potencialidades que daí podem ser desenvolvidas (Ramos, 2011)

É com base nesta análise da problemática, e na percepção que temos desta realidade, que de seguida passamos a formular o problema.

2.3.1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

De acordo com Miranda e Cabral (2012, p.28), “Um problema é uma interrogação pertinente que tem sentido numa realidade específica e que se enquadra num certo domínio do saber – ou seja numa determinada problemática.”

Posto isto, e após a referência da problemática, formulamos o seguinte problema: a dificuldade em integrar recursos digitais para potenciar a leitura no 1º Ciclo do Ensino Básico.

Se por um lado, as ferramentas digitais e em especial as da Web 2.0, que podem ser utilizadas ao serviço da dinamização e da promoção da leitura podem ser apetecíveis, por outro, tal como refere Monteiro e Moreira (2015) a riqueza e diversidade das ferramentas da Web 2.0 requerem um conhecimento por parte dos professores, o que nem sempre existe. O que contribui em larga escala para a não utilização dessas ferramentas para a dinamização da leitura em contexto educativo.

Tendo em mente este problema, desenvolvemos este projeto.

2.3.2. PERGUNTA DE PARTIDA

Tendo em conta o problema apresentado, formulamos então as seguintes questões: De que forma se pode utilizar as tecnologias para o estímulo e dinamização da leitura recreativa no contexto escolar? Como pode a escola utilizar as tecnologias e as possibilidades da web para promover o desenvolvimento da leitura de uma forma estimulante e dinâmica? Como utilizar a web ao serviço do desenvolvimento das multiliteracias nas crianças, promovendo a formação de leitores ativos e participativos?

2.3.3. RESPOSTA PARA O PROBLEMA

Antes de avançar com alguma resposta/solução para as questões enunciadas é importante realçar que qualquer iniciativa sugerida não vai substituir outras práticas já existentes

relacionadas com a leitura. O tocar os livros, o estar na presença de alguém que lê a história ou que a representa, entre outras experiências, não deverá ser combatido, mas sim complementado e ampliado.

Ao desenharmos este projeto, tivemos a consciência de que a inclusão de novas estratégias no contexto educativo deve ser sempre feita de forma estruturada e refletida, pensando bem no propósito e no seu enquadramento no contexto existente. Nesse sentido, a nossa proposta foi no sentido da inclusão das ferramentas digitais e da web, de forma estruturada, num programa de dinamização da leitura criado para o efeito, com um espaço virtual próprio, que permita ao professor dinamizar, mas que seja também convidante à participação do aluno.

De acordo com essas ideias, foi pensada a inclusão de variados formatos (som, imagem, escrita) através dos quais pode ser veiculada e dinamizada a leitura, assim como uma variedade de ferramentas digitais com vista a trabalhar junto dos professores e alunos uma diversidade de competências digitais.

Tendo em conta que o professor é o elemento central neste processo, numa fase em que as crianças dependem dele para que as ensine a trabalhar com as novas ferramentas, pensamos que todo o programa devia ser acompanhado por tutoriais descritivos do funcionamento das várias partes do programa e da utilização de todas as ferramentas digitais envolvidas.

Assim sendo, como projeto, a ideia central será a construção de um guião explicando um modo de dinamizar a leitura para crianças em idade de frequência do 1º ciclo e em contexto escolar, que seja suportado pelas ferramentas disponíveis na web 2.0. Sendo o guião partilhado posteriormente na web, licenciado de forma aberta, permitindo a sua utilização, acrescentos e outras transformações.

2.4. ÂMBITO DO PROJETO

O presente projeto enquadra-se no âmbito de um projeto educacional. Com a sua concretização pretendemos dar origem a um artefacto digital que se torne uma possível resposta à dinamização da leitura recreativa, no contexto educativo e adaptado a crianças do primeiro ciclo do ensino básico.

Contudo, ainda que tenha sido desenvolvido para ser enquadrado em contexto de sala de aula, numa vertente mais institucional, ele pode ser adaptado a contextos não formais de

aprendizagens. Importa referir também, que o produto final enquanto artefacto digital veiculado pela rede web, não se vê limitado a um espaço físico institucional ou não.

Ao considerar que um projeto educacional tem “um âmbito mais geral, englobando quer a educação formal (obtida nas escolas, centros de formação, etc.) quer a educação não formal (que resulta do contacto com a família, a sociedade, os meios de informação, etc.).” (Miranda & Cabral, 2012, p. 23), enquadrámos o projeto que aqui apresentamos no âmbito Educativo.

2.5. OBJETIVOS

Com vista a dar resposta às perguntas de partida, definimos os objetivos que estão organizados da se forma: um grande objetivo geral, detalhado em sete objetivos específicos.

2.5.1. OBJETIVOS GERAIS

Tendo em conta o nosso problema, é possível criar um grande objetivo central, que se subdivide em pequenos objetivos mais específicos. Nesse sentido, o objetivo central do projeto passa por:

1. Conceber, analisar e partilhar uma proposta de utilização de ferramentas da Web 2.0 na dinamização da leitura com crianças do 1º ciclo.

2.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Sendo os objetivos específicos:

- Explorar diferentes atividades de dinamização da leitura assentes em ferramentas de produção e partilha da Web 2.0;
- Compreender as principais necessidades e dificuldades dos professores no contexto da utilização das ferramentas da web 2.0 no contexto de ensino;
- Validar estratégias de dinamização de leitura em contexto de sala de aula, adaptadas a crianças do 1º ciclo do ensino básico;
- Adequar a teoria aprendida na parte curricular do mestrado a um contexto específico;

- Desenvolver um Programa assente em atividades de dinamização da leitura através de ferramentas digitais;
- Elaborar documentos explicativos sobre a utilização das ferramentas digitais envolvidas no Programa
- Partilhar um guião explicativo na web, contribuindo para o conhecimento coletivo.
- Partilhar o REA “Ora Agora Conto Eu, Ora Agora Contas TU”

2.6. PÚBLICO ALVO

Ainda que este projeto possa ser adequado a um grupo extenso de profissionais da educação, tais como professores do ensino básico; professores bibliotecários; agentes educativos no âmbito de atividades extracurriculares, professores e educadores em contexto de centro de estudos/ATL, ou outros profissionais de educação que tenham conhecimento e acesso ao projeto através da web, direcionamos o projeto para um contexto de utilização escolar.

Como tal, podemos definir como potencial público-alvo deste projeto, professores do ensino básico e professores bibliotecários que trabalham em escola, com grupos de alunos do ensino básico, mais concretamente alunos entre o 3º e 4º ano de escolaridade, fase em que supostamente a competência da leitura já foi adquirida.

Tendo a consciência que este projeto se efetivar na produção de um REA disponibilizado através da web, entendemos que o seu alcance possa ser maior do que o aqui mencionado. No entanto, para o tornar uma realidade, foi necessário segmentar o público-alvo e adequar toda a atividade em função dessa escolha.

2.7. INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS

Para recolha de dados, e tendo em consideração a metodologia de estudo assim como o contexto, optamos por:

- Questionários – questionários diagnósticos de caracterização de contextos e público-alvo; questionários de avaliação final (presentes no capítulo destinado aos anexos)

- Grelhas de observação – construídas para serem utilizadas durante a monitorização das várias fases de implementação do projeto. (presentes nos anexos deste documento)

2.8. FASES DO PROJETO

2.8.1. FASE PREPARATÓRIA

A fase preparatória teve início com a conceção inicial da proposta de projeto, apresentada para aprovação do mestrado. Nela constam todas as linhas orientadoras e definição de passos a dar para a concretização do projeto, assim como a sua calendarização (à frente apresentada).

2.8.2. FASE DE DIAGNÓSTICO

O Diagnóstico é uma fase “crucial para que o projeto possa realizar uma verdadeira alteração da realidade, ou seja, para que os problemas apercebidos possam ser compreendidos e ultrapassados.” (Miranda & Cabral, 2012, p. 26). Dada a especificidade e unicidade de cada projeto, cada um necessitará de ferramentas de diagnóstico específicas, que melhor promovam o conhecimento do objeto de estudo. Neste caso em concreto, optámos pelas seguintes estratégias:

- A revisão de leitura, cuja síntese aparece no primeiro capítulo deste documento, que não só nos ajudou a enquadrar melhor os recursos educacionais abertos, a sua importância na divulgação e partilha de conhecimento, mas também o panorama da utilização das tecnologias digitais no contexto escolar e as principais dificuldades na utilização destas tecnologias.

- Análise dos recursos digitais existentes e disponíveis na web: softwares e aplicações, gratuitos e compatíveis com os diferentes dispositivos eletrónicos e que permitissem suportar o projeto.

- Estudo diagnóstico, composto pelo questionário inicial apresentado junto das professoras/participantes do projeto das escolas onde se validou o programa. Permitindo-nos assim caracterizar as escolas quanto às práticas e recursos digitais disponíveis, mas

também caracterizar o público alvo quanto à experiência de utilização de recursos digitais numa componente pedagógica e em contexto de sala de aula.

2.8.3. FASE DE DESENVOLVIMENTO

Após a fase de diagnóstico, demos início ao desenvolvimento do projeto. Sendo uma fase dedicada à planificação e execução das tarefas delineadas, foi também caracterizada pela sucessão de ciclos, adequados à metodologia escolhida, intercalados por processos de avaliação que nos permitiram repensar e adequar atividades ao longo do desenvolvimento. Podemos assim identificar os seguintes ciclos ao longo da fase de desenvolvimento:

A – “ORA AGORA CONTO EU, ORA AGORA CONTAS TU” (Construção e Planificação do projeto) - Numa primeira fase foi desenhado o programa de dinamização da leitura recreativa intitulado “Ora Agora conto Eu, Ora Agora Contas Tu” e construído numa plataforma que serviu ao longo de todo o percurso de divulgação do programa, mas também de repositório de todo o material necessário aos professores/educadores para desenvolver o programa nos seus contextos educativos. Em conjunto com a construção do programa, foi também necessário construir guiões/tutoriais que permitissem aos professores/educadores conhecerem o programa e aprenderem a utilizar as ferramentas e softwares necessários à concretização de todas as tarefas propostas.

B- ESCOLA I - Após a preparação e construção de todos os materiais, entrámos numa segunda fase de desenvolvimento, implementando o programa na primeira escola. Nesta fase, a professora titular do 3º ano da Escola Brincadeiras ao Cubo, teve acesso à informação (guiões e tutoriais) reunidos no blogue de divulgação e construídos para o desenvolvimento do programa, construiu a biblioteca virtual, reuniu os materiais necessários e implementou o programa com a sua turma. Durante esta ação, foi monitorizada a implementação do programa na escola, apurando dificuldades, lacunas e sucessos para posteriores correções.

C- REAJUSTES – Neste ciclo, após apuramento das dificuldades sentidas pela professora da primeira escola, assim como deteção de todos os aspetos que no decorrer da observação foram registados como sendo necessário corrigir, procedemos a ajustes, correções e

acrescentos aos materiais disponibilizados aos professores. Foi nesta fase também que se consideraram pequenos ajustes ao programa em si. Todos os novos materiais foram colocados no blogue de divulgação.

D – ESCOLA II – Após a adequação de materiais e respetivas correções, entrámos na quarta fase de desenvolvimento, implementando o programa na segunda escola. Nesta fase, as professoras da Escola Básica Quinta Nova da Telha, tiveram acesso aos guiões e tutoriais já corrigidos e iniciaram a construção da sua biblioteca virtual. Reuniram e prepararam materiais para iniciar os trabalhos. Seguiu-se a implementação do programa junto da turma. À semelhança da fase B, toda a implementação foi monitorizada e as dúvidas das professoras acolhidas, com vista a corrigir e ajustar os materiais fornecidos e a própria estrutura do programa.

E- CONSTRUÇÃO DO REA – Depois da validação nas duas escolas e da aplicação de questionários finais, seguiu-se a fase marcada pela adequação das atividades, correção de manuais, construção da versão final do REA. Nesta fase, podemos assim redigir e preparar os documentos finais, melhorar o blogue de divulgação e licenciá-lo.

Note-se que as fases B, C e D do desenvolvimento do projeto, tiveram um momento de sobreposição por questões de limitação de tempo em função da duração de um ano letivo e das limitações temporais das próprias professoras. Contudo, foi garantido que tudo o que foi aplicado na Escola II já tinha sido validado e corrigido após implementação na Escola I.

2.8.4. FASE DE AVALIAÇÃO

A avaliação é uma fase fundamental na elaboração de um projeto. Ela permite-nos verificar o cumprimento, validar atividades e ajustar o necessário à exequibilidade do programa. De acordo com Miranda e Cabral (2012, p.68), “A avaliação é um dos aspetos cruciais do projeto pois ela permite medir, em cada momento, a distância entre o que nos propusemos fazer e o que efectivamente alcançámos.” Assim sendo, definimos as fases de avaliação que consideramos adequadas e cujas conclusões podemos verificar mais adiante neste relatório no capítulo 4.

Para a concretização deste projeto criamos duas fases específicas de avaliação, cada uma num momento determinado e com a utilização de ferramentas distintas.

A- Avaliação Intermédia – Esta atividade surgiu ao longo da implementação do programa nas duas escolas que o validaram. Ela surgiu procurando avaliar a implementação do programa em contexto educativo, a sua exequibilidade, recursos utilizados, interação, reação dos professores e alunos. Dela resultaram ajustes necessários nomeadamente às atividades do programa e correções aos materiais de apoio aos professores.

B- Avaliação final – Com base nos resultados desta atividade podemos verificar o impacto do programa junto do público alvo e contextos educativos e em que medida o programa elaborado cumpre os objetivos propostos. Desta avaliação resultaram os últimos ajustes ao programa e criação do REA final.

2.8.5. FASE DE RELATÓRIO

Após aplicação do projeto, a fase do relatório corporiza-se neste documento e respetivos Anexos.

2.9. CALENDARIZAÇÃO

Depois de um período de identificação de tarefas a concretizar, foi necessário criar um quadro cronológico com a calendarização dos diferentes períodos destinados à concretização do projeto.

A calendarização obedeceu a um conjunto de limites impostos por todos os elementos que envolviam o projeto. Algumas tarefas foram calendarizadas de acordo com o tempo que determinamos para o seu cumprimento, tendo em consideração o tempo que geralmente demoram a realizar. Outras tarefas, que incluíam a colaboração das escolas participantes na validação do projeto, foram organizadas de acordo com a disponibilidade apresentada pelas escolas e professores em conjugação com as suas atividades letivas. Para além de todas essas questões, a concretização do projeto coincidiu com uma série de eventos pessoais e sociais nomeadamente uma gravidez de alto risco e o atravessar de uma Pandemia com todos os constrangimentos sociais e familiares que com eles estão relacionados, que impediram a sua calendarização inicial. Contudo, apresentamos de

seguida o quadro com as datas corrigidas e adequadas às interrupções. No presente cronograma encontram-se as atividades das fases de diagnóstico, desenvolvimento, avaliação e de relatório, excluindo-se a fase Preparatória que ocorreu meses antes do início destas com a conceção e validação da Proposta de Projeto.

Quadro 2.8. – Cronograma de Atividades

FASES	Atividade/Mês	ANO																							
		2018								2019								2020		2021					
		Abr	Mai	Jun	Jul	Out	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun			
DIAGNÓSTICO	Revisão de Leitura	X	X																						
	Análise de Recursos		X	X																					
	Estudo Diagnóstico			X	X																				
DESENVOLVIMENTO	Construção e Planificação do Programa			X	X																				
	Escola I					X	X	X	X	X	X	X	X												
	Reajustes							X	X	X		X	X												
	Escola II								X	X	X	X	X	X											
	Construção do REA															X	X	X	X						
AVALIAÇÃO	Avaliação Intermédia					X	X	X	X	X	X	X	X	X											
	Avaliação Final												X	X	X										
RELATÓRIO	Relatório															X	X	X	X	X	X	X			

Fonte: elaborado pela autora

2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Neste capítulo procuraremos detalhar o projeto assim como os procedimentos e tarefas necessários à sua concretização.

3.1. CARACTERIZAÇÃO

Tendo como objetivo principal, conceber e partilhar uma proposta de utilização de ferramentas da Web 2.0 na dinamização da leitura com crianças do 1º ciclo, iniciamos o trabalho com o desenho do programa de dinamização.

Num primeiro desenho, percebemos que o programa estaria assente numa plataforma que funcionaria simultaneamente como meio de comunicação entre os diferentes intervenientes, divulgação e promoção de tarefas, notícias, prémios e agregador de conteúdos necessários às tarefas e produzidos por professores e alunos. Decidiu-se também que toda a responsabilidade da dinamização do programa, cabe ao professor/agente educativo que toma a decisão de implementar o programa no seu contexto educativo, será ele, o grande dinamizador da biblioteca virtual, contudo, a biblioteca torna-se o produto de todos os intervenientes, sendo os alunos os principais produtores dos conteúdos que nela vão sendo armazenados.

Figura 3.1. – Desenho Inicial do Programa



Fonte: elaborado pela autora

A figura 3.1. é uma versão corrigida do esquema inicial, realizado para idealizar todo o programa. Nele podemos observar a biblioteca (blogue) como centro agregador, o papel dinamizador do professor, o tipo de atividades idealizadas e o papel do aluno no desempenho das tarefas e na produção de conteúdos.

Para enriquecer e dinamizar a biblioteca que para além de conter livros/contos escolhidos pelo professor e pelos alunos deveria também conter ilustrações, livros áudio e contos da autoria dos alunos, foi dividido o programa em fases evolutivas no sentido de conhecimento e ambientação à biblioteca digital, exploração de novas ferramentas digitais e conseqüente produção de recursos entre ilustrações, apresentações, *audiobooks*³ e histórias originais.

3.2. ESTRUTURA DO PROGRAMA

Para dinamizar o programa, criamos a seguinte estrutura apresentada no quadro 3.1.2. que pretendia proporcionar aos alunos, uma dinâmica de crescimento em autonomia de utilização das ferramentas, mas também uma transição de consumidores a produtores de conhecimento.

Quadro 3.1.2. – Tabela de Atividades

TABELA DE ATIVIDADES
ATIVIDADE 0 – AMBIENTAÇÃO
. ambientação à plataforma/biblioteca virtual. Exploração de menus e recursos.
ATIVIDADE 1 – ILUSTRAÇÃO
. atividades de leitura. Ilustração. Construção de apresentações.
ATIVIDADE 2 – ILUSTRAÇÃO VIRTUAL
. atividades de pesquisa, leitura, criação de ilustrações digitais.
ATIVIDADE 3 – LIVROS COM SOM (AUDIOBOOK)
. atividades de leitura, criação de <i>audiobook</i> .
ATIVIDADE 4 – AUTORES - PROJETO
. Atividades de produção de texto e ilustração digital correspondente ou <i>audiobook</i> .

Fonte: Elaborado pela autora

³ *Audiobook*, nome inglês, cuja tradução para português é Audiolivro que de acordo com o dicionário online <https://dicionario.priberam.org/>, diz respeito a “Gravação sonora, em suporte físico ou formato digital, do texto de um livro.”

Esta proposta destinava-se a ser dinamizada em sala de aula, numa dinâmica de equipas, privilegiando-se o trabalho colaborativo e pontuando-se o programa com características de jogo, tornando-se cada atividade uma competição a vencer por cada equipa, com esquema de atribuição de prémios.

Sendo uma proposta geral, a formação das equipas seria da responsabilidade do professor, tendo sempre em consideração as características das suas turmas. Apenas será aconselhado que sejam equipas equilibradas em número e características individuais dos alunos, com níveis de aprendizagens equiparados, para que as atividades possam funcionar como um jogo competitivo. Também os prémios ou recompensas devem ser pensados pelo professor, sendo a nossa proposta apenas uma referência na página inicial da biblioteca ao vencedor, com a possibilidade de afixar a fotografia ou logotipo ou outra identificação que seja utilizada.

A sequência de atividades proposta pretende proporcionar aos alunos um crescente grau de autonomia no trabalho online com os seus pares. Inspirado no *modelo Five Stage Model*⁴ criado por Gilly Salmon, o programa permite que ao longo das atividades, os alunos possam passar de consumidores a produtores de conhecimento, ao mesmo tempo que se tornam familiarizados com as práticas da internet associadas ao desenvolvimento do programa e gradualmente mais autónomos na sua utilização, chegando mesmo ao grau de produtores de conteúdo.

3.3. DESIGNAÇÃO DO PROGRAMA DE DINAMIZAÇÃO

A designação do programa surgiu logo que foi esboçado o primeiro esquema de proposta de dinamização ilustrado na figura 3.1. (página 40). Chamamos-lhe “Ora agora conto eu, ora agora contas tu”, pretendendo espelhar a dinâmica de produção de conteúdos, onde todos são consumidores e todos são produtores.

⁴ Referência ao Five Stage Model, criado pela autora Gilly Salmon e publicado em <http://www.gillysalmon.com/>. Este modelo é apresentado como proposta para dinamização de atividades em e-learning adequadas a pequenas comunidades de aprendizagem em que os estudantes vão aprendendo e vendo crescer o seu grau de autonomia, passando de consumidores a produtores de conhecimento.

3.4. BLOGUE/PLATAFORMA

Após o desenvolvimento do esquema de todo o programa, iniciamos a procura pela pelo software ideal para construir a biblioteca virtual, centro vital do programa. Pretendíamos uma plataforma que funcionasse como agregadora de conteúdos, que permitisse partilhar ou agregar um conjunto variado de tipologia de ficheiros, que permitisse a comunicação entre alunos e professores e que fosse pública. Simultaneamente tínhamos a preocupação de que fosse um software gratuito e cuja utilização fosse fácil e o mais intuitiva o possível. A nossa escolha recaiu sobre o blogue. De acordo com Gomes (2005) estes softwares são facilmente utilizáveis por internautas sem exigir conhecimento de construção de sites, não envolvendo custos nem de criação, nem de gestão nem de alojamento. Ainda que existissem várias possibilidades de sites de alojamento de blogues, após experimentação de outras opções, optámos por utilizar o *blogger*⁵ da Google, por apresentar menus mais intuitivos e compatibilidades com outras ferramentas.

Para melhor explicitar a ideia e a estrutura sugerida para a dinâmica pretendida na biblioteca virtual, criámos também um blogue, que pode ser acedido em <https://oragoracontoeu.blogspot.com> que funcionaria não só como modelo, mas também como agregador dos conteúdos necessários à elaboração do REA final.

A estrutura sugerida pode ser visualizada na figura 3.1.4. e consiste numa página inicial onde constam a identificação da escola (logotipo), os destaques, os prémios/vencedores das atividades, assim como todas as notícias relevantes para as atividades como o lançamento das mesmas, sugestões de leituras e outras partilhas que o professor considere relevante. Sugerimos também a existência de uma página destinada às atividades e desafios, onde serão detalhadas cada uma das tarefas; uma página destinada aos conteúdos da biblioteca onde devem estar presentes os *ebooks*⁶, *audiobooks*, ilustrações e todo o material construído pelos alunos. Por fim, sugerimos a página prémios onde ficarão expostos todos os vencedores de cada um dos desafios.

⁵ <https://www.blogger.com>

⁶ palavra inglesa, redução de electronic book, livro electrónico, de acordo com o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa

Figura 3.4. – Página Inicial do Blogue “Ora Agora Conto Eu, Ora Agora Contas Tu”



Fonte: *printscrean* do blogue construído pela autora

Na imagem surge ainda uma quinta página, denominada “professores” que apenas consta do blogue modelo. Os blogues/bibliotecas de turma não necessitam dela, pois a sua única função será a de partilha com os professores de documentos descritivos e manuais necessários à dinamização do programa. Desta forma, esta quinta página poderá ser apenas encontrada no blogue modelo/REA.

3.5. SOFTWARES UTILIZADOS

Em paralelo com a escolha do software para a construção da plataforma, surgiu a necessidade de selecionar um conjunto de ferramentas da web de produção de ilustração, vídeo, som, que permitiriam aos professores, desenvolver as atividades com as suas turmas, dando resposta às diferentes fases do programa. Apesar de cada professor poder

escolher ferramentas com as quais se sintam mais familiarizados para cumprir os objetivos de cada atividade, selecionamos como sugestão o *Powerpoint* da *Microsoft* ou o *Keynote* da *Apple*, conforme os dispositivos tecnológicos disponíveis para a realização da atividade e as licenças de software adquiridas pelos participantes. Como ferramenta de votação para ser utilizada em cada uma das atividades, sugerimos o *Doodle* (doodle.com). Quanto às ferramentas de produção disponíveis na web sugerimos e disponibilizamos tutoriais sobre o *StoryboardThat* (storyboardthat.com), e *Powtoon* (powtoon.com) para permitir a ilustração e associação de voz e imagem. A justificação da escolha recaiu mais uma vez no carácter intuitivo dos menus, a riqueza de opções disponíveis e os limites dados pelas suas versões gratuitas, que no caso se demonstravam aptas para cumprir os objetivos de cada atividade do programa.

3.6. TUTORIAIS

Um dos aspetos vitais ao desenvolvimento deste projeto foi a construção de Tutoriais. Não só seriam a peça fundamental para que o programa fosse testado junto do público-alvo, como seriam os primeiros esboços do Recurso Educacional Aberto que se pretende criar.

Sabendo que, como foi referido na revisão de leitura, para utilizar Tecnologias Digitais em contextos educativos é preciso dominar os três conhecimentos: científico, pedagógico e tecnológico, tal como é defendido por Mishra e Koehler (2006) no contexto do modelo TPACK, tomámos especial atenção à construção de materiais. Procurámos clarificar a intenção de utilização de cada ferramenta digital proposta, esclarecer detalhadamente o que era suposto em cada atividade e que finalidades educativas estavam presentes no desenvolvimento das mesmas.

Na construção dos tutoriais, desafiamos também os professores a experimentarem novas tecnologias digitais a fim de as conhecerem e melhor se prepararem antes de dinamizarem as atividades juntos do aluno.

Foram criados inicialmente dois grupos de documentos necessários à implementação do projeto. Um primeiro grupo de documentos descritivos gerais do programa e grelhas e guiões com indicações precisas em relação a cada uma das atividades que podem ser vistos no quadro seguinte onde constam nome do guião e link de acesso.

Quadro 3.6.a – Guiões Gerais de Apoio às Atividades do Programa

Guiões Gerais e de Apoio às Atividades	
Guião	Link de acesso
Apresentação Inicial	https://drive.google.com/file/d/1erAaTCsb2wDSNORu0IZs-JehyjRNiumm/view?usp=sharing
Breve Descritivo do Programa	https://docs.google.com/document/d/1AgvOLJVSKU-BXqFs7u7O5UR82OyEscsX/edit?usp=sharing&ouid=105104711794284395152&rtpof=true&sd=true
Guião de Atividades	https://docs.google.com/document/d/1Bef8R3-zE59S4Q2d6byCPTZXYHc2FRKQ/edit?usp=sharing&ouid=105104711794284395152&rtpof=true&sd=true
Grelha Planificação de Atividades	https://docs.google.com/document/d/1p7MOFsq5KvKCfsIPrxu8Cft82Db1cxIo/edit?usp=sharing&ouid=105104711794284395152&rtpof=true&sd=true

Fonte: elaborado pela autora

Num segundo grupo de documentos, desenvolvemos tutoriais de utilização das ferramentas propostas para a dinamização das atividades, cuja lista podemos ver no quadro 3.1.6.b.. Trata-se de manuais escritos, enriquecidos com imagens, detalhando passo a passo o método para utilizar cada uma das ferramentas, de acordo com a função necessária no contexto do programa. Nesses tutoriais, ensinamos a construir a biblioteca digital utilizando como base o *blogger* da Google, a trabalhar com as funções chave e a introduzir nela os diferentes tipos de ficheiros. Construímos também tutoriais de utilização das ferramentas de votação, do *powtoon*, do *storyboardthat* aos quais

percebemos mais tarde, a necessidade de acrescentar um tutorial demonstrando uma forma de construir um *audiobook* utilizando o *Powerpoint*.

Quadro 3.6.b – Tutoriais de Apoio às Atividades do Programa

Tutoriais Disponibilizados	
Tutorial	Link de Acesso
Oficina Blogue Manual 1	https://drive.google.com/file/d/1oFfRxYkzXj0tSYjCLKfjGBdshgLSeqMX/view?usp=sharing
Oficina Blogue Manual 2	https://drive.google.com/file/d/1LtCUHDEos5MU7MVFf0uq6soiNmHCWhgq/view?usp=sharing
Oficina Blogue Manual 3	https://drive.google.com/file/d/1TQrCn53FDSMt1k1MvgbZoHM9PVAVtudc/view?usp=sharing
Tutorial Ferramenta de Votação	https://drive.google.com/file/d/1nObKQOMdXEb1Mzg32SchiY6vdQhiu_tB/view?usp=sharing
Tutorial StoryboardThat	https://drive.google.com/file/d/18nBYptIe6GoTWNwiZPX4PtccrnUz2xk/view?usp=sharing
Tutorial Powtoon	https://drive.google.com/file/d/1eFoAc6YugMy8QVLFmBDtdtT_MYcwlJtt/view?usp=sharing
Tutorial Powerpoint - Audiobook	https://drive.google.com/file/d/1kDqZQ0Zs028cl0pZL8ULEvknCLeeVuRt/view?usp=sharing

Fonte: elaborado pela autora

A grande preocupação na elaboração destes tutoriais foi a procura constante de uma linguagem e grafismo que facilitasse a utilização dos softwares, que fossem claros e

objetivos e sobretudo muito fáceis de entender independentemente do grau de conhecimento dos utilizadores.

Figura 3.6. Página do Tutorial Ferramenta de Votação



Fonte: Retirado do Tutorial Ferramenta de Votação elaborado pela autora

Todos os guiões e tutoriais aqui apresentados, cujo link de acesso foi disponibilizado, encontram-se disponíveis no blogue/REA, protegidos pela mesma licença *Creative Commons*, e podem ser consultados, modificados, reutilizados, partilhados para contribuir de forma significativa para o conhecimento de todos.

3.7. O RECURSO EDUCACIONAL ABERTO

Ao criar o blogue “Ora Agora Conto Eu, Ora Agora Contas Tu”, criamos também a estrutura base para construir o REA que pretendíamos com o projeto. Era nosso objetivo que o documento final fosse um modelo visual do que sugeríamos como biblioteca digital, ao mesmo tempo que albergasse a documentação necessária ao desenvolvimento de todo o programa.

Assim sendo, transformamos o blogue no REA, mantendo a estrutura das páginas, como anteriormente descrevemos, mantendo a página “professor” onde detalhamos toda a explicação, guiões e tutoriais desenvolvidos, necessários à concretização do programa.

Concretizando o sentido de um REA como um recurso disponível a todos, de forma aberta e gratuita, o blogue encontra-se aberto ao público, na medida em que pode ser

consultado/visto por qualquer pessoa que aceda diretamente ao endereço do blogue ou que o encontre através de motores de buscar.

Também, para garantir o grau de abertura no que compete a utilização das informações, procedemos à atribuição de uma licença *Creative Commons* do blogue e de todos os guiões e tutoriais disponíveis. Escolhemos a licença CC-BY-NC, permitindo que os utilizadores distribuam, remixem, adaptem e construam sobre o material em qualquer meio ou formato apenas para fins não comerciais e apenas enquanto a atribuição for dada ao criador.

A única diferença entre esta licença e a CC-BY, considerada a mais aberta, disponibilizada pela *Creative Commons*, é precisamente o facto de a licença escolhida não permitir a utilização dos conteúdos para fins comerciais. Essa escolha prendeu-se exclusivamente com a nossa vontade de que este conteúdo continuasse a ser gratuito para todos os que o quiserem consultar e utilizar, independentemente das transformações e acrescentos que possa ganhar com a contribuição de outros.

Para já, o REA está disponível apenas para quem conhece o endereço e quem consiga encontrá-lo através de motores de busca, contudo a ideia será expandir a sua divulgação.

3. AVALIAÇÃO DO PROJETO

4. AVALIAÇÃO DO PROJETO

4.1. AVALIAÇÃO

A avaliação é sem dúvida um dos aspetos cruciais ao longo da concretização de um projeto. De acordo com Miranda e Cabral (2012), é ela que permite medir, em cada momento, a distância entre o que nos propusemos fazer e o que efetivamente alcançámos.

Tendo em consideração que uma avaliação completa não se poderá fazer apenas no fim de um projeto, é necessário criar momentos bem definidos para que ela seja benéfica e construtiva ao longo de todo o processo. Dessa forma, dividimos a avaliação em três momentos distintos: a avaliação de diagnóstico, a avaliação intermédia e a avaliação final.

4.1.1. AVALIAÇÃO DE DIAGNÓSTICO

Numa primeira fase, foi necessário contactar escolas no sentido de perceber o grau de disponibilidade, assim como a capacidade tecnológica para acolher o programa que tínhamos delineado. Tendo em conta a duração prevista para a implementação do programa, a necessidade de deslocação para monitorizar as sessões e o tempo que tínhamos para realizar o projeto, perspectivamos que o ideal seria validá-lo em duas escolas, junto de duas professoras titulares de turmas do 3º ano, ano letivo que se apresentava de acordo com o escrito anteriormente, um ano em que os alunos já tivessem adquirido a competência da leitura.

Assim sendo, optamos por, dentro do mesmo concelho, contactar escolas públicas e instituições privadas aferindo a disponibilidade e condições para a concretização do programa. Estes primeiros contactos foram realizados presencialmente e foi com facilidade que as escolas colaboraram e se demonstraram disponíveis. A escolha recaiu nas primeiras que contactamos, pela proximidade geográfica e por nos permitirem alguma diversidade: uma instituição privada e uma escola pública, uma professora titular e um grupo composto por professora titular e professora bibliotecária, uma escola equipada com equipamentos digitais mais sofisticados e outra recém dotada com equipamentos digitais oferecidos pela câmara municipal. Participam neste projeto o colégio Brincadeiras ao Cubo e a EB1 da Quinta Nova da Telha, ambas localizadas na união de freguesias do Alto do Seixalinho, Santo André e Verderena no Concelho do Barreiro.

Para nos permitir avançar com a validação do projeto junto das escolas, foi elaborado um questionário inicial, disponível nos Anexos deste documento, que tinha como finalidade caracterizar os participantes, apurar a capacidade tecnológica da escola (existência de

computadores, tablets e disponibilidade de Internet) e aferir o seu conhecimento prévio acerca das ferramentas digitais envolvidas no programa, assim como as práticas já existentes de utilização de tecnologias em contexto de sala de aula.

O programa foi então validado em duas escolas, tendo contado com a participação de três professoras, duas professoras de 1º ciclo a lecionar o 3º ano e uma professora bibliotecária. Na primeira escola a professora da turma do 3º ano participou sozinha, na segunda escola surgiu uma parceria entre a professora bibliotecária e a professora de uma turma de 3º ano. A primeira escola a participar no projeto é privada e a segunda escola pertence ao ensino público. Em ambos os casos, as escolas possuem para além de um computador por sala, mais dispositivos móveis (*tablets/ laptops*) que podem ser utilizados na sala de aula ou em outro espaço como biblioteca ou sala de computadores, assim como têm à disposição dos alunos livros organizados em bibliotecas, proporcionando algumas práticas de dinamização da leitura em contexto de sala e/ou de biblioteca. As três professoras, entre os 37 e os 47 anos de idade, possuem o grau de licenciatura. Em todos os casos, as professoras associam as estratégias de dinamização da leitura aos hábitos de leitura dos seus alunos. No campo da experiência digital, todas as professoras participantes utilizam computador ou smartphone com regularidade. Das aplicações e programas utilizados nas atividades, as professoras de turma afirmaram estar familiarizadas apenas com as ferramentas da *Microsoft Office (Word, Excel, Powerpoint)*, tendo a professora bibliotecária acrescentado a este domínio, uma experiência com o editor de blogue, *Blogger*. Todas as professoras afirmaram já ter utilizado recursos digitais nos seus contextos educativos, concordando que a sua utilização contribui para a motivação e envolvimento dos alunos nas tarefas escolares.

4.1.2. AVALIAÇÃO INTERMÉDIA E DE PROCESSOS

Devido à metodologia escolhida, a validação do projeto foi elaborada em ciclos interativos, sendo em cada momento realizadas tarefas de avaliação que nos permitiam adequar processos e avançar para a fase seguinte.

O primeiro ciclo de implementação iniciou com a escola privada Brincadeiras ao Cubo tendo como intervenientes a professora do 3º ano e a sua turma. Durante a implementação do programa, estivemos presentes nas atividades, preenchendo as grelhas de observação, presentes nos Anexos deste documento, permitindo-nos registar perante observação o grau de facilidade/dificuldade com que a professora implementava a tarefa, o grau de preparação da atividade, se seguia todos os procedimentos sugeridos, se acompanhava os

alunos no desenvolvimento da atividade, se os alunos conseguiam desenvolver as atividades de acordo com o suposto e se demonstravam entusiasmo/motivação.

À professora foram disponibilizados os materiais: guiões e tutoriais tendo sido de forma autónoma que se preparou para a implementação das atividades, explicou o programa à turma e a organizou em grupos. Na implementação foi fiel à estrutura do guião, adaptando-se com facilidade às atividades propostas. Preparou-se antecipadamente para as atividades, demonstrando alguma segurança e proporcionando momentos de aprendizagem para os alunos. Teve algumas dificuldades na colocação de materiais no blogue, que foram detetadas e corrigidas mais tarde nos tutoriais e durante as primeiras atividades sentiu dificuldade ao adaptar-se aos *ipad's* da escola com que os alunos trabalhavam, uma vez que tinha um sistema operativo diferente do que ela tinha instalado no seu computador de trabalho. Problema que resolveu, levando um dos dispositivos consigo antes das sessões, para se preparar. Durante todo o ciclo de implementação a professora teve liberdade de colocar as suas dúvidas presencialmente ou por email, tendo sido feito também um levantamento dessas questões, presentes nos anexos, para melhoramento na fase seguinte.

O segundo ciclo de implementação sucedeu após correção e adequação dos materiais de formação na Escola Básica do 1º Ciclo da Quinta Nova da Telha, tivemos como participantes a professora Bibliotecária da escola e uma professora que lecionava o 3º ano de escolaridade que participou com a sua turma. Tal como na primeira escola, estivemos presentes nos principais momentos de implementação do programa, tendo sido utilizada igualmente a grelha de observação e tendo as professoras tido sempre liberdade para apontar as dúvidas que foram surgindo, sempre que necessário. Todas as dúvidas foram registadas e ajudaram a melhorar os materiais de construção do REA.

Esta escola contava com a novidade de ter como dinamizadoras do programa a dupla constituída pela professora titular e a professora bibliotecária. As professoras trabalharam em conjunto na preparação das atividades, tendo tal como na primeira escola, a orientação de guiões e manuais. As professoras divulgaram em conjunto à turma o programa e os grupos de trabalho que utilizaram foram os mesmos que trabalhavam em sala de aula, uma vez que a professora titular utilizava com frequência grupos de trabalho. Surgiram algumas dúvidas na construção do blogue, que foram registadas e utilizadas para corrigir os guiões. Ao longo de toda a atividade e ao contrário do que tinha acontecido na primeira escola, as atividades eram lançadas primeiro oralmente e só depois no blogue, demonstrando alguma resistência à comunicação escrita com os alunos através da

plataforma. Esse aspeto foi melhorado ao longo das atividades, contudo pensamos que está relacionado com a pouca utilização das plataformas tecnológicas por parte das professoras.

Durante a observação tivemos oportunidade de verificar que em ambos os casos, as aulas em que foram feitas as atividades do programa foram aliciantes para os alunos e que estes se mostram ansiosos pelos momentos de utilização das ferramentas digitais. Revelou-se ainda uma gradual autonomia dos alunos relativamente à utilização dos dispositivos digitais (*laptop/tablet*), assim como maior velocidade na escrita ou facilidade de utilização dos diferentes programas. Por vezes, a liberdade de exploração das novas ferramentas levou a descobertas e partilha de conhecimento entre eles e também com os seus professores. Ainda que estas práticas tenham constituído novidade para professoras e alunos envolvidos, as atividades desenvolveram-se mais organizadas e fluidas à medida que foram avançando no programa. Em ambos os casos, a utilização da biblioteca perdeu a exclusividade da sala de aulas e frequentemente os alunos leem e ouvem os livros digitais em casa de forma autónoma e com a participação das famílias.

Reparamos ainda que, mesmo o guião e os tutoriais fornecidos às professoras das duas escolas fossem os mesmos, todas tiveram habilidade para adaptar as atividades aos seus alunos, inovando e usando a sua criatividade para acrescentar dados à sua biblioteca virtual, cuidar do seu aspeto gráfico e escolher materiais, tudo isso sem descaracterizar o programa.

4.1.3. AVALIAÇÃO FINAL

Como o nome indica, este tipo de avaliação caracteriza-se por ser aplicada no fim da realização de um projeto.

Marcamos como momento da avaliação final, o momento em que teríamos os resultados das validações da implementação do projeto nas escolas e junto dos professores e que teríamos informação para dar como concluídas todas as alterações necessárias ao REA. Como ferramenta de avaliação foi criado um questionário final, disponível nos anexos deste documento, aplicado às professoras que participaram na validação do programa nos seus contextos educativos.

Com o questionário final procuramos aferir o cumprimento do programa, a sua adequação de tempo, a adequação ao propósito de dinamização da leitura e à faixa etária dos alunos envolvidos; se tinha proporcionado aprendizagens a todos os participantes; as

dificuldades na implementação; a adequação os materiais, disponibilidades; benefícios da implementação do programa, assim como possibilidades de continuidade.

Aferimos assim que para todas as professoras inquiridas, o projeto se adequou aos seus contextos educativos, aumentando nos seus alunos a motivação para a leitura e aumento da prática simultaneamente estimulando e desenvolvendo as suas competências digitais. O programa foi aplicado totalmente na primeira escola, contudo a segunda escola, que iniciou as atividades já no segundo período, não conseguiu concluir a última atividade. Esse facto prendeu-se unicamente com a duração do ano letivo e com a incompatibilidade na articulação entre atividades escolares previstas e o programa proposto. Foram então, o fator tempo (duração do programa) e a qualidade do *wifi* em ambas as escolas, apontados como as dificuldades na aplicação do programa.

Os tutoriais e documentos disponibilizados às professoras como orientação e formação para o desenvolvimento das atividades foram considerados adequados e úteis à preparação das mesmas, tendo sido salientado por uma professora que o programa estava bem apoiado pelos manuais explicativos, tornando-se acessível mesmo para quem não tenha muito conhecimento e domínio sobre as novas tecnologias.

Como grande vantagem da aplicação do programa, as professoras consideraram que ele permitiu dinamizar a leitura de uma forma lúdica e sobretudo, apelativa para os seus alunos, contribuindo bastante para a dinamização das competências digitais deles, mas também das suas.

Uma vez que de acordo com a avaliação de diagnóstico nenhuma das professoras conhecia todos os softwares propostos à dinamização das atividades, todas apontaram o programa como oportunidade de desenvolvimento das suas competências digitais com possibilidade de utilização posteriormente. Todas consideraram que o programa era exequível e consideraram não só dar continuidade à dinamização da biblioteca virtual, como aplicar o programa em turmas futuras.

4. CONCLUSÕES

5. CONCLUSÕES

O presente projeto teve como oportunidade de validação a sua implementação junto de duas escolas. A primeira, uma instituição privada e a segunda uma escola pública, ambas com a valência de 1º ciclo do Ensino Básico. O programa foi implementado junto de duas professoras titulares da turma do 3º ano, sendo que na escola pública o trabalho foi coordenado entre a professora titular e a professora bibliotecária. Na primeira escola, o projeto foi aplicado de outubro a junho e na segunda escola, de janeiro a junho. A gestão do tempo dedicado ao programa dependeu da articulação entre as atividades letivas de cada turma e o tempo previsto para a realização das atividades. As professoras construíram de forma autónoma as atividades seguindo as linhas orientadoras dos guiões e consultando os tutoriais fornecidos para a utilização dos softwares propostos. O trabalho das professoras com os seus alunos e as respetivas bibliotecas digitais podem ser vistas neste momento nos seguintes links: Primeira Escola (<http://oraagoracontao3ano.blogspot.com/>) e a Segunda Escola (<https://telhanova3d.blogspot.com/>)

A implementação contou com a nossa observação durante as atividades em sala da qual, em conjunto com toda a avaliação e aprendizagem vivenciada ao longo de toda a vivência deste projeto resultaram as seguintes conclusões.

5.1. LIMITAÇÕES

No decorrer da implementação deste projeto, percebemos que nem todas as escolas têm capacidade tecnológica para desenvolverem o programa que constitui o REA. Durante a fase de contacto com as escolas para validação do projeto, apenas algumas tinham equipamentos suficientes ou em condições de funcionamento para levar a cabo o programa. Ainda que tenhamos percebido que era possível implementar o programa mesmo que só existisse um computador por sala, isso provocaria uma demora no tempo de concretização das tarefas que prejudicaria as restantes atividades letivas dos grupos participantes.

Um programa como este, assente em ferramentas digitais e na web, conta por vezes com algumas limitações do âmbito tecnológico que nem sempre são possíveis de prever. O

bom funcionamento da Internet, o bom estado dos dispositivos tecnológicos que muitas vezes são partilhados por todas as turmas da escola, o funcionamento de outros aparelhos como o projetor ou o quadro interativo, foram durante a fase de validação do programa, constrangimentos que se apresentaram pontualmente nas sessões em que estava previsto decorrerem as atividades. Naturalmente eles contribuem para atrasos no cumprimento e planeamento do programa, podendo influir com outras tarefas e responsabilidades que o professor/educador tenha previsto para o seu grupo de alunos.

Outra limitação verificada durante a validação do projeto estará relacionada com a visão docente, com a habituação a determinadas formas de fazer, mais comuns nas suas práticas letivas, com a preferência por práticas já conhecidas. Esse aspeto deve-se sobretudo à falta de experiência e conhecimento tecnológico assim como das suas possibilidades de integração nas suas práticas pedagógicas. Tudo isso gera alguma desconfiança e falta de confiança para experimentar a novidade. A sublinhar essas dificuldades, existe também a dependência da instituição para autorizar intervenções e novas práticas pedagógicas.

5.2. PERPETIVAS DE CONTINUIDADE

O determinante para a aplicação de um projeto deste âmbito, parece ser, até ao momento, a existência de equipamentos digitais e ligação à internet na escola e a difusão de informações detalhadas e claras. O que demonstra que a partilha aberta de um recurso educacional aberto com esta informação, pode permitir a mais professores e outros interessados utilizarem nas suas práticas educativas as tecnologias digitais em proveito de uma prática letiva mais inovadora. De facto, um REA tende a ganhar sentido quanto mais difundido se encontra. Dessa forma, apontamos como continuidade natural deste projeto a sua divulgação com vista a estar disponível a um maior número de professores/educadores.

Neste momento, o REA “Ora Agora Conto Eu, Ora Agora Contas Tu”, está disponível através da web, em formato blogue, ao qual se pode aceder através do seu link. Contudo, consideramos pertinente, que seja desenvolvido posteriormente no formato de e-book, para que possa ser divulgado através de outras plataformas e porventura possa ter um maior alcance na sua divulgação.

Tendo em consideração que atualmente está escrito em língua portuguesa, uma possibilidade que apontamos como possível, será a divulgação junto da comunidade mundial de língua portuguesa. Para tal, contando com a sua difusão em Repositórios Abertos disponíveis e habitualmente usados em Países de Língua Oficial Portuguesa.

5.3. CONTRIBUTOS

Ao longo da experiência de concretização deste projeto, percebemos muitas vezes que o nosso público alvo tem muitas limitações tecnológicas, fruto provavelmente da faixa etária que neste momento constitui grande parte do grupo de professores e que se considera imigrantes digitais⁷, ou seja, que nasceram numa época pré-digital. Dessa forma, naturalmente manifestam um maior desconhecimento e alguma dificuldade de integração de ferramentas digitais ao serviço da pedagogia.

Decorrente da avaliação intermédia, verificamos que muitas vezes, mais do que ter ideias, é necessário que alguém explique um modo de fazer. Assim, como principal contributo, apresentamos a forma clara, simples como é detalhada um programa que traga benefícios à dinamização da leitura, tornando algo aparentemente complexo, numa forma exequível, fácil e sobretudo possível de concretizar, mesmo para quem não domine as ferramentas digitais.

Outro contributo será a possibilidade de aprendizagem que a implementação do programa de dinamização da leitura potencia não só para os professores, como para os alunos. Foi referido muitas vezes pelas professoras que validaram o programa, que os seus alunos se tornaram mais autónomos na utilização de dispositivos e softwares digitais, tendo aliás sido essa uma das mais valias apresentadas por todas após implementação do programa.

5.4. RECOMENDAÇÕES

Uma questão que validamos na avaliação intermédia e final decorrentes da validação do programa nas escolas foi a duração das atividades previstas. Nos dois casos, o programa estendeu-se durante mais tempo do que o que tínhamos previsto, no caso da segunda escola tendo ficado por concluir a última atividade. Não sendo propriamente uma limitação, uma vez que não impede o funcionamento do programa, obriga-nos a uma recomendação de implementação bem coordenada com as atividades obrigatórias previstas para as turmas e respetivo ano letivo.

⁷ Termo utilizado por Marc Prensky em 2001 referindo-se à geração que antecede os Nativos Digitais que nascidos em pleno Mundo Digital.

<http://poetadasmoreninhas.pbworks.com/w/file/fetch/60222961/Prensky%20-%20Imigrantes%20e%20nativos%20digitais.pdf>

No decorrer da implementação do programa nas escolas, detetamos algumas questões que podem ser ainda exploradas e que pensamos que podem exponenciar a divulgação e utilização de Recursos Educacionais Abertos, como o criado.

Em primeiro lugar, verificamos que os professores têm muito pouca formação na área das tecnologias digitais, ainda que se tenha verificado um aumento da oferta e das iniciativas por parte do ministério da educação no contexto da pandemia vivida neste último ano. A formação recebida até então, não é de acordo com Cruzeiro, Andrade e Machado (2019) suficiente para a sua integração nas práticas letivas como recurso pedagógico e didático. Assim sendo, consideramos que uma aposta na formação no âmbito das tecnologias digitais, que convide à experimentação de novas ferramentas digitais, é de primordial importância. Quanto mais formação existir e mais direcionada para a sua aplicação nos contextos educativos, mais os professores estarão habilitados para aderir a propostas como a que desenvolvemos com este projeto.

Outra questão que nos parece ser relevante é a pouca divulgação do conceito REA. Ao longo do desenvolvimento do projeto pareceu-nos evidente que não é um conceito muito divulgado fora das comunidades académicas, o que pode pôr em causa os pressupostos de partilha e construção conjunta de conhecimento, assim como pode inibir a potencialidade dos REA já existentes. Seria porventura interessante desenvolver práticas de promoção do conceito REA e de criação de exemplares, junto das escolas dos diferentes níveis de escolaridade, dirigidas não só a professores, mas também a alunos. Considerando que um dos maiores contributos deste projeto é demonstrar uma forma de dinamizar aprendizagens através da utilização pedagógica de Tecnologias Digitais, de forma clara e acessível, seria um benefício a construção e demonstração de mais estratégias de aprendizagem, não só relacionadas com a prática da leitura, mas de desenvolvimento de conteúdos e competências necessárias à aprendizagem, documentá-las e promover junto dos professores.

5.5. CONCLUSÃO FINAL

No enquadramento teórico deste relatório tivemos oportunidade de ver e refletir sobre a forma como as alterações profundas nas formas de fazer, de estar, de comunicar e de produzir conhecimento, produzidas pela inovação tecnológica e a respetiva utilização em diversos contextos, afetaram o conceito de Educação.

A Educação Aberta veio apresentar uma nova forma de aprender, constante e ao longo da vida, onde não existem barreiras de distância geográfica ou temporais. Verificamos a

implicação desta mudança, na necessidade de adequar modelos pedagógicos de modo a potenciar o que as tecnologias digitais podem oferecer à educação.

Percebemos que esta forma de aprender, sobretudo mediada pelas Tecnologias Digitais e pela web, convergia numa construção de conjunta de conhecimento, onde a riqueza é a partilha e a colaboração, onde todos somos aprendentes e simultaneamente construtores de conhecimento. E nesse contexto, a chave da partilha pode estar no conceito de Recursos Educacionais Abertos que corporizam a verdadeira democratização do conhecimento.

Refletindo sobre o novo paradigma da Educação apercebemo-nos das dificuldades que encontramos por parte de alguns profissionais de educação em adaptar-se a esta forma de ensinar, que exige muita e constante formação, mas também de vivência das Tecnologias Digitais. Usar por usar não é solução, precisamos, de conhecer, experimentar para depois escolher de forma consciente o que se pode utilizar para conduzir a aprendizagens significativas.

Foi compreendendo este contexto que chegámos às perguntas de partida deste Projeto: De que forma se pode utilizar as tecnologias para o estímulo e dinamização da leitura recreativa no contexto escolar? Como pode a escola utilizar as tecnologias e as possibilidades da web para promover o desenvolvimento da leitura de uma forma estimulante e dinâmica? Como utilizar a web ao serviço do desenvolvimento das multiliteracias nas crianças, promovendo a formação de leitores ativos e participativos? A solução apareceu-nos associada à criação de um programa de dinamização da leitura recreativa, assente nas Tecnologias Digitais, cujo desenho tivesse em consideração os modelos educativos compatíveis com a utilização destas ferramentas na sala de aula, potenciando a aprendizagem dos alunos de forma significativa.

O desafio de criar um Recurso Educacional Aberto dirigido a professores, levanta algumas questões como o conhecimento/formação prévia sobre o uso da tecnologia, que nem sempre existe e a utilização destes recursos de forma pedagógica. Com essa consciência, a criação do REA, destaca-se por tentar dar resposta a esses dois pontos: por um lado fornece informação detalhada, explicada de forma simples, oferecendo toda a formação necessária aos professores para implementação do programa, por outro, o cuidado na escolha das atividades e a forma como foram introduzidas as Tecnologias Digitais, foi cuidadosa e justificada para produzir aprendizagem.

Um aspeto relevante na concretização deste relatório foi que, não tendo sido este Projeto esboçado e desenvolvido em grande parte durante a Pandemia, a conceção do relatório

foi tocada por esse momento. Dessa forma, não podemos deixar de a referir e refletir sobre a importância deste Projeto num contexto de pandemia, de isolamento social, numa altura em que a escola presencial deu lugar ao ensino à distância e sobretudo mediado pelas Tecnologias Digitais. Percebemos claramente que todos os Recursos Educacionais Abertos, construídos para professores são importantes e ajudarão certamente a construir o seu saber sobre a utilização das Tecnologias Digitais no contexto da Educação.

Certas de que ainda há um grande caminho a percorrer para que a utilização das Tecnologias Digitais seja efetiva e abrangente, pensamos que este Projeto poderá de alguma forma contribuir para um avanço, mesmo que pequeno, nesse caminho.

5.6. CAMINHOS FUTUROS

Chegando à fase final de um projeto, percebemos que o fim pode ser sempre um começo. Tomamos consciência que nada se esgota e que existem sempre possibilidades infinitas de continuar, melhorar e adaptar. Tal como se referiu várias vezes ao longo deste documento, todos os dias se constrói conhecimento, todos os dias surgem novas necessidades.

Se ao nível da Educação Formal nos parecia pertinente o crescente investimento na formação dos docentes e a partilha facilitada de conhecimento, num período marcado pela Pandemia por Covid-19, em que as Tecnologias Digitais são cada vez mais o garante da continuidade dos processos educativos, parece-nos urgente esse investimento.

Ao construir um REA com vista a que contribua positivamente para a prática docente, ainda que num contexto específico de dinamização da leitura recreativa para crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico, constatamos que continuam a existir algumas questões relacionadas com a promoção do conceito REA que inibem de certa forma a divulgação destes. Como diz Nobre (2020, p.35) “o que pode entropor-se entre o utilizador e os conteúdos abertos é uma falta de conhecimento do tema que sensibilize o direcionamento da pesquisa e da publicação para este campo.”

Esta consciência levanta questões como: “De que forma pode o conceito REA ser divulgado, de forma a ser realmente acessível a quem dele precise?”, “Serão os Repositórios de Recursos Educacionais Abertos suficientes para facilitar o acesso a estes conteúdos?”, “Que caminho seguir para divulgar de forma maciça este conceito, mantendo a qualidade dos REA que vão surgindo?”. Estas e outras questões que

espontaneamente surgem na nossa mente são de facto convidativas ao início de novos projetos e investigações, indicando de certa forma, caminhos futuros.

5. BILIOGRAFIA

6. BIBLIOGRAFIA

- Almeida, P. (2018). Tecnologias digitais em sala de aula: o professor e a reconfiguração do processo educativo. CIED. Da Investigação Às Práticas, 8 (1)
- Amante, L., Quintas-Mendes, A., Morgado, L., & Pereira, A. (2008). Novos contextos de Aprendizagem e Educação online. Revista Portuguesa De Pedagogia, (42-3), p. 99-119. https://doi.org/10.14195/1647-8614_42-3_6
- Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). Investigação Baseada em Design: Uma Década de Progresso na Investigação em Educação? *Investigador Educacional*, 41(jan/fev.), 16-25. Recuperado de <http://edr.sagepub.com/content/41/1/7.full.pdf+html>.
- Anjos, A., & Gonçalves Silva, G. (2018). Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) na Educação [Ebook]. Secretaria de Tecnologia Educacional Universidade Federal de Mato Grosso <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/429662/2/Tecnologias%20Digitais%20da%20Informa%C3%A7%C3%A3o%20e%20da%20Comunica%C3%A7%C3%A3o%20%28TDIC%29%20na%20Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf>.
- Congresso Mundial REA. (2012, June). DECLARAÇÃO REA DE PARIS EM 2012. Paper presented at UNESCO, Paris. Retrieved from https://en.unesco.org/sites/default/files/portuguese_paris_oer_declaration.pdf
- Cruzeiro, M., Andrade, A., & Machado, J. (2019). FORMAÇÃO DE PROFESSORES E UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA ESCOLA. Revista Portuguesa De Investigação Educacional,, (19), 281-307. <https://revistas.ucp.pt/index.php/investigacaoeducacional/article/view/5301>.
- Dias, P. (2013). Inovação pedagógica para a sustentabilidade da educação aberta e em rede. Educação, Formação & Tecnologias, 6(2), 4-14.
- Ertmer, P., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2010). Teacher Technology Change. Journal Of Research On Technology In Education, 42(3), 255-284. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>

- Faria, P., Faria, Á. e Ramos, A. (2014). Digital reading : practices and challenges. In: International Conference ICT for Language Learning. [online] Pixel. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/33708>
- Filipe, A. and Nobre, A., 2018. Educação aberta e tecnologia aberta na formação de professores. [ebook] V Congresso Internacional TIC e Educação. <https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/7806/1/TIC%20EDUCA%201.pdf>
- Gomes, M. (2005). Blogs: um recurso e uma estratégia pedagógica [Ebook]. VII Simpósio Internacional de Informática Educativa – SIIIE05. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/4499/1/Blogs-final.pdf>.
- GOMES, José Ferreira (2014). A tecnologia na sala de aula. Novas tecnologias e educação... Porto: Biblioteca Digital da Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Pp. 17-44. Disponível em <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/13290.pdf>
- Huang, R., Liu, D., Tlili, A., Knyazeva, S., Chang, T. W., Zhang, X., Burgos, D., Jemni, M., Zhang, M., Zhuang, R., & Holotescu, C. (2020). Guidance on Open Educational Practices during School Closures: Utilizing OER under COVID-19 Pandemic in line with UNESCO OER Recommendation. Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University. Disponível em: https://iite.unesco.org/wp-content/uploads/2020/05/Guidance-on-Open-Educational-Practices-during-School-Closures-English-Version-V1_0.pdf
- Jungbluth, A., Lupepso, M. and Machado, N. (2018). Práticas Educacionais Abertas. [ebook] Paraná: UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ.
- LÉVY. Pierre. 1999. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 1ª edição. Editora 34. São Paulo. Brasil.
- Prensky, M. (2001). Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. [ebook] De On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001). Disponível em: <http://poetadasmoreninhas.pbworks.com/w/file/60222961/Prensky%20%20Imigrantes%20e%20nativos%20digitais.pdf>

- Martins, S. (2020). A EDUCAÇÃO E A COVID-19: DESIGUALDADES, EXPERIÊNCIAS E IMPACTOS DE UMA PANDEMIA NÃO ANUNCIADA [Ebook] (1st ed., pp. 37-54). Observatório das Desigualdades. <https://www.observatorio-das-desigualdades.com/observatoriodasdesigualdades/wp-content/uploads/2020/12/UmOlharSociolo%CC%81gicoSobreaCriseCovid19emLivro.ppt>
- Matta, A., Silva, F., & Boaventura, E. (2015). DESIGN-BASED RESEARCH OU PESQUISA DE DESENVOLVIMENTO: PESQUISA APLICADA PARA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA [Ebook] (pp. 4,5). São Paulo: ABED. Disponível em: http://www.abed.org.br/congresso2015/anais/pdf/BD_313.pdf
- Miranda, B., & Cabral, P. (2012). *Projectos de Intervenção Educativa*. Universidade Aberta.
- Moreira, J., & Monteiro, A. (2015). Formação e ferramentas colaborativas para a docência na web social. *Revista Diálogo Educacional*, 15(613), 379. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.7213/diálogo.educ.15.045.ds01>
- Nobre, A., Mallmann, E., Martin-Fernandes, I., & Mazzardo, M. (2017). Princípios teórico-metodológico de design-based research (DBR) na pesquisa educacional tematizada por Recursos Educacionais Abertos (REA). *Revista San Gregório*, 2017. No.16, EDICIÓN ESPECIAL, JUNIO, (128-141), ISSN 2528-7907. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.2/6892>
- Nobre, A. (2020). REA: de A a Manual para identificar, procurar, utilizar, reutilizar, produzir e partilhar recursos educacionais abertos [Ebook]. Universidade Aberta 2020. <http://hdl.handle.net/10400.2/10216>
- Open Education Handbook (2017). What is open education? [Website]. https://en.wikibooks.org/wiki/Open_Education_Handbook/What_is_open_education%3F
- Ramos, M. (2011). *As Novas Tecnologias na Biblioteca escolar ao serviço da promoção da leitura recreativa*. Mestre. Universidade Aberta. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/2035>
- Rossini, C. (2021). Iniciativa EA | IED. Disponível em: <https://aberta.org.br/>

Schneider, E., Tomazini-Neto, B., Tobaldini de Lima, B., & Nunes, S. (2020). O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC): POSSIBILIDADES PARA O ENSINO (NÃO) PRESENCIAL DURANTE A PANDEMIA COVID-19. *Revista Educ@ÇÃO Científica*, 4(8), 1071-1090. <https://doi.org/10.46616/rce.v4i8.123>

UNESCO. (2015). Diretrizes para Recursos educacionais abertos (REA) no Ensino Superior [Ebook]. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232852>

Wang, F., & Hannafin, M. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.

Wiley, David (27-09-2011). On OER – Beyond Definitions. Iterating toward openness. <http://opencontent.org/blog/archives/2015>

Wiley, D. A. (2014). The Access Compromise And The 5th R. Disponível em: <https://opencontent.org/blog/archives/3221>

7.ANEXOS

7. ANEXOS

ANEXO I – Modelo de Carta de Autorização de Dinamização do Programa nas escolas



Exma. Senhora Coordenadora do Agrupamento de Escolas de Santo André

Lisboa, 16 de julho de 2018

Assunto: Pedido de autorização para implementação do projeto de investigação

Exma. Senhora,

Chamo-me Joana Caparica, frequente o 2º ano do Mestrado em Pedagogia do eLearning, ministrado pela Universidade Aberta (UAb). Neste momento, encontro-me a realizar o projeto sobre o tema Recursos Digitais para a Leitura Recreativa, sob a orientação da professora Doutora Ana Nobre.

Enquadrado no tema do projeto, criei o Programa "Ora Agora Conto Eu, Ora Agora Contas Tu", que se apresenta como uma proposta para dinamizar a leitura recreativa em contexto de sala de aula com recurso às novas tecnologias.

Venho por este meio pedir autorização para implementar o projeto na escola EB1 Talha Nova I durante o ano letivo 2018/19, em conjunto com as professoras Anabela Duarte e Ana Lança, no contexto da turma 3.º D.

Antecipadamente gratas, aguardamos deferimento deste pedido.

Com os melhores cumprimentos,

Mestranda Joana Caparica

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Joana Caparica".

Doutora Ana Nobre

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Ana Nobre".

ANEXO II – QUESTIONÁRIO INICIAL

QUESTIONÁRIO INICIAL

Caro participante, este questionário foi elaborado no âmbito da implementação do Programa “ORA AGORA CONTO EU, ORA AGORA CONTAS TU”, uma proposta para dinamizar a leitura recreativa em contexto de sala de aula com recurso às novas tecnologias e é dirigido a todos os professores que participam no Projeto. Agradeço desde já a sua participação neste estudo, que em muito contribuirá para a investigação. Este questionário pretende contextualizar os professores que participam no projeto, tendo em conta as práticas utilizadas na dinamização da leitura recreativa e a utilização de recursos digitais.

O preenchimento do questionário terá a duração aproximada de: 7 minutos.

Em cada questão deverá apenas escolher uma única resposta, optando pela que mais se adequa ao caso. Deverá assinalar a sua resposta com um “X” ou preencher a resposta na linha disponível para o efeito.

Agradeço a sua total sinceridade.

IDENTIFICAÇÃO DA ESCOLA

Ensino

Público

Privado

Localização: _____

Agrupamento: _____

Equipada com Computadores ou Tablet.

Não dispõe de nenhum computador ou tablet

Dispõe de um computador/tablet por sala de aula

Dispõe de mais de um computador/tablet por sala de aula

Dispõe de computadores fora da sala de aula (ex. Biblioteca, Sala de TIC, etc)

Acesso a internet

Sim

Não

Sexo

Feminino	<input type="checkbox"/>
Masculino	<input type="checkbox"/>

Idade

Menos de 25 anos	<input type="checkbox"/>
De 26 a 35 anos	<input type="checkbox"/>
De 36 a 45 anos	<input type="checkbox"/>
Mais de 45 anos	<input type="checkbox"/>

Função que desempenha na Escola

Professor Titular de Turma	<input type="checkbox"/>
Professor de Atividade de Enriquecimento Curricular (AEC)	<input type="checkbox"/>
Professor Bibliotecário	<input type="checkbox"/>
Outro: _____ (Escrever qual)	<input type="checkbox"/>

Habilitações Académicas.

Doutoramento	<input type="checkbox"/>
Mestrado	<input type="checkbox"/>
Licenciatura	<input type="checkbox"/>
Outro: _____ (Escrever qual)	<input type="checkbox"/>

Anos de docência: _____ (escrever quantos)

Ano de Escolaridade dos Alunos com quem vai trabalhar o Programa “ORA AGORA CONTAS TU, ORA AGORA CONTO EU”

1.º Ano – 1.º Ciclo	<input type="checkbox"/>
2.º Ano – 1.º Ciclo	<input type="checkbox"/>
3.º Ano – 1.º Ciclo	<input type="checkbox"/>
4.º Ano – 1.º Ciclo	<input type="checkbox"/>

As perguntas que se seguem dizem respeito às práticas de dinamização de leitura recreativa adotadas no seu contexto educativo.

1. No espaço da sala ou da escola os seus alunos têm acesso a uma biblioteca física?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

2. Os alunos do seu contexto educativo têm acesso a uma biblioteca virtual dinamizada pela escola?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

3. Existem momentos especiais, no seu contexto educativo, dedicados à dinamização da leitura?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

4. Quais as práticas que são mais utilizadas na dinamização da leitura recreativa no seu contexto educativo? Coloque um “X” nas que mais se aplicam.

Hora do Conto	<input type="checkbox"/>
Dramatização da Leitura	<input type="checkbox"/>
Ciclos de Leitura	<input type="checkbox"/>
Gravação de Voz	<input type="checkbox"/>
Ilustração da Leitura	<input type="checkbox"/>
Concursos e Jogos	<input type="checkbox"/>
Nenhuma das Anteriores *	<input type="checkbox"/>

*Se assinalou “Nenhuma das Anteriores”, mas utiliza outra prática de dinamização da leitura, escreva qual:

5. Considera que os seus alunos têm hábitos regulares de leitura recreativa?

A maioria, sim.	<input type="checkbox"/>
Alguns, sim	<input type="checkbox"/>
Poucos	<input type="checkbox"/>
Os alunos não têm hábitos regulares de leitura.	<input type="checkbox"/>

6. Considera que as estratégias de dinamização apontadas na questão 4 contribuem ativamente para o incremento dos hábitos de leitura recreativa dos alunos?

Certamente	<input type="checkbox"/>
Talvez Sim	<input type="checkbox"/>
Talvez Não	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

As perguntas que se seguem dizem respeito ao seu conhecimento e utilização de ferramentas digitais.

7. Utiliza algum dos dispositivos seguintes, em contextos de trabalho ou pessoais.

Computador	<input type="checkbox"/>
Tablet	<input type="checkbox"/>
Smartphone	<input type="checkbox"/>
Máquina Fotográfica Digital	<input type="checkbox"/>

8. Já utilizou a função “gravador de voz” de um telefone, smartphone ou tablet?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

9. Já utilizou algum dos seguintes programas e aplicações que se seguem? Assinale com um “X” todas as situações que considere corretas.

Editor de blog (ex: blogger, wordpress, etc...)	<input type="checkbox"/>
Ferramentas da Microsoft Office (Word, Excel, Powerpoint)	<input type="checkbox"/>
Ferramentas de Votação Online (ex: Doodle, VoxVote, etc...)	<input type="checkbox"/>
Ferramentas de Produção e Virtualização Oral ou Escrita – Voki, Powtoon, Pixton	<input type="checkbox"/>

As perguntas que se seguem dizem respeito à utilização de recursos digitais com finalidades pedagógicas nos seus contextos educativos.

10. Os alunos do seu contexto educativo têm acesso a computador/tablet no espaço da escola?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

11. Os alunos do seu contexto educativo têm acesso a Internet nos computadores/tablet da escola?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

12. Costuma recorrer ao computador/tablet no trabalho direto com o aluno?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

13. Costuma utilizar recursos digitais no trabalho com os alunos?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

14. Considera que a utilização de recursos digitais no contexto educativo é facilitadora de aprendizagens?

Certamente	<input type="checkbox"/>
Talvez Sim	<input type="checkbox"/>
Talvez Não	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

15. Considera que a utilização de recursos digitais no contexto educativo motiva os alunos para a aprendizagem e desenvolvimento de tarefas?

Certamente	<input type="checkbox"/>
Talvez Sim	<input type="checkbox"/>
Talvez Não	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

Chegou ao final do questionário!

Mais uma vez agradeço a sua colaboração.

Acredito que as suas respostas irão ter um papel importante na contextualização da aplicação do projeto.

Muito Obrigado pela sua Participação!

Data: ____/____/____

ANEXO III – Questionário Final

QUESTIONÁRIO FINAL

Caro participante, este questionário foi elaborado no âmbito da implementação do Programa “ORA AGORA CONTO EU, ORA AGORA CONTAS TU”, uma proposta para dinamizar a leitura recreativa em contexto de sala de aula com recurso às novas tecnologias e é dirigido a todos os professores que participam no Projeto. Agradeço desde já a sua participação neste estudo, que em muito contribuirá para a investigação. Este questionário pretende aferir as experiências e aprendizagens vividas pelos professores que participam no projeto, tendo em conta as práticas propostas pelo programa.

O preenchimento do questionário terá a duração aproximada de: 7 minutos.

Em cada questão deverá apenas escolher uma única resposta, optando pela que mais se adequa ao caso. Deverá assinalar a sua resposta com um “X” ou preencher a resposta na linha disponível para o efeito.

Agradeço a sua total sinceridade.

IDENTIFICAÇÃO DA ESCOLA

Ensino

Público

Privado

Localização: _____

Agrupamento: _____

Equipada com Computadores ou Tablet.

Não dispõe de nenhum computador ou tablet

Dispõe de um computador/tablet por sala de aula

Dispõe de mais de um computador/tablet por sala de aula

Dispõe de computadores fora da sala de aula (ex. Biblioteca, Sala de TIC, etc)

Acesso a internet

Sim

Não

IDENTIFICAÇÃO DO PARTICIPANTE

Sexo

Feminino	<input type="checkbox"/>
Masculino	<input type="checkbox"/>

Idade

Menos de 25 anos	<input type="checkbox"/>
De 26 a 35 anos	<input type="checkbox"/>
De 36 a 45 anos	<input type="checkbox"/>
Mais de 45 anos	<input type="checkbox"/>

Função que desempenha na Escola

Professor Titular de Turma	<input type="checkbox"/>
Professor de Atividade de Enriquecimento Curricular (AEC)	<input type="checkbox"/>
Professor Bibliotecário	<input type="checkbox"/>
Outro: _____ (Escrever qual)	<input type="checkbox"/>

Habilitações Académicas.

Doutoramento	<input type="checkbox"/>
Mestrado	<input type="checkbox"/>
Licenciatura	<input type="checkbox"/>
Outro: _____ (Escrever qual)	<input type="checkbox"/>

Anos de docência: _____ (escrever quantos)

Ano de Escolaridade dos Alunos com quem trabalhou o Programa “ORA AGORA CONTAS TU, ORA AGORA CONTO EU”

1.º Ano – 1.º Ciclo	<input type="checkbox"/>
2.º Ano – 1.º Ciclo	<input type="checkbox"/>
3.º Ano – 1.º Ciclo	<input type="checkbox"/>
4.º Ano – 1.º Ciclo	<input type="checkbox"/>

PERGUNTAS DO QUESTIONÁRIO

As perguntas que se seguem dizem respeito à aplicação do programa ORA AGORA CONTO EU, ORA AGORA CONTAS TU no seu contexto educativo.

1. Aplicou o programa na sua totalidade, desde a atividade de ambientação até à atividade 4 inclusive?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

- a. Se não concluiu, qual/quais das seguintes atividades realizou?

Atividade de Ambientação	<input type="checkbox"/>
Atividade 1	<input type="checkbox"/>
Atividade 2	<input type="checkbox"/>
Atividade 3	<input type="checkbox"/>
Atividade 4	<input type="checkbox"/>

- b. Qual/Quais o/s motivo/s para a não realização da totalidade do programa?

Não havia interesse em alguma atividade.	<input type="checkbox"/>	Qual? _____
Não houve tempo para a conclusão.	<input type="checkbox"/>	
Não tinha informação suficiente para realizar a atividade.	<input type="checkbox"/>	Qual? _____
Não tinha recursos digitais adequados	<input type="checkbox"/>	Quais? _____
Outro motivo	<input type="checkbox"/>	Qual? _____

2. O programa proposto estava adequado à faixa etária dos seus alunos?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não*	<input type="checkbox"/>

Se respondeu Não, quais os motivos?

3. Considera que a aplicação do programa proporcionou aprendizagem ao docente?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

3.1. Em caso de resposta afirmativa pode especificar um exemplo de aprendizagem?

4. Considera que a aplicação do programa proporcionou aprendizagens aos alunos?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

4.1. Em caso de resposta afirmativa pode especificar um exemplo de aprendizagem?

5. Considera que a aplicação do programa contribuiu de forma positiva para a motivação dos alunos para a leitura?

Sim	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

6. Na aplicação do programa, quais as maiores dificuldades que sentiu?

7. Na sua opinião, quais as vantagens da inclusão do programa no seu contexto educativo?

As perguntas que se seguem dizem respeito à formação dirigida ao docente, disponibilizada no blogue <https://oragoracontoeu.blogspot.com/>. Responda apenas nas questões em que utilizou os materiais.

8. Os documentos disponíveis para a apresentação e aplicação do programa foram úteis? Assinale com um “X” no Sim caso concorde que o documento foi útil, ou no Não se não concordar.

DOCUMENTOS	Sim	Não
Apresentação Inicial (ppt)		
Breve descritivo do Programa		
Guião/Grelha de Atividades		

9. Considerou que o Manual Blogue:
Assinale com um “X” no Sim caso concorde com a afirmação, ou no Não se não concordar.

	Sim	Não
Era acessível.		
Ajudou efetivamente e construir o seu blogue.		
Ensinou a editar as páginas do blogue.		
Ensinou a inserir imagens, links e vídeos.		
Ensinou a inserir formatos como PDF.		

10. Considerou que o Manual StoryboardThat:
Assinale com um “X” no Sim caso concorde com a afirmação, ou no Não se não concordar.

	Sim	Não
Era acessível.		
Ajudou efetivamente a utilizar a ferramenta.		
Ensinou a criar um Storyboard.		
Ensinou a salvar as informações e converter em PDF.		

11. Considerou que o **Manual Powtoon**:
Assinale com um “X” no Sim caso concorde com a afirmação, ou no Não se não concordar.

	Sim	Não
Era acessível.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajudou efetivamente a utilizar a ferramenta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ensinou a criar um Powtoon.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ensinou a gravar o vídeo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Considerou que o **Manual Powerpoint audiobook**:
Assinale com um “X” no Sim caso concorde com a afirmação, ou no Não se não concordar.

	Sim	Não
Era acessível.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajudou efetivamente a utilizar a ferramenta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ensinou a criar um Audiobook.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ensinou a transformar a Apresentação em Vídeo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

As perguntas seguintes dizem respeito à continuidade do programa e manutenção da biblioteca virtual criada.

13. Considera manter a Biblioteca Virtual criada com os alunos com quem trabalhou este ano?

Certamente	<input type="checkbox"/>
Talvez Sim	<input type="checkbox"/>
Talvez Não	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

14. Considera aplicar no futuro o Programa a futuras turmas?

Certamente	<input type="checkbox"/>
Talvez Sim	<input type="checkbox"/>
Talvez Não	<input type="checkbox"/>
Não	<input type="checkbox"/>

15. Numa possibilidade de continuação e manutenção da Biblioteca Virtual, que práticas sugere para a dinamização da mesma?

16. Nesta questão é convidado a deixar um comentário ou sugestões ao programa.

Chegou ao final do questionário!

Mais uma vez agradeço a sua colaboração.

Acredito que as suas respostas irão ter um papel importante na contextualização da aplicação do projeto.

Muito Obrigado pela sua Participação!

Data: ___/___/_____

ANEXO IV – Grelhas de observação

GRELHA DE OBSERVAÇÃO DAS ATIVIDADES

Escola/Instituição:

Professor:

Turma:

Data:

Atividade:

Equipamentos digitais disponíveis:

O PROFESSOR

	Muito Bem	Bem	Com Dificuldades	Não
Preparou a atividade (recursos, blogue,...)				
Dominava os pressupostos da atividade				
Demonstrou facilidade na utilização dos equipamentos digitais.				
Demonstrou facilidade na utilização de programas e aplicações digitais necessárias à atividade.				
Explicitou bem os objetivos da atividade aos alunos.				
Deu indicações precisas sobre o desenvolvimento da atividade.				

Acompanhou os alunos durante a atividade assegurando o seu cumprimento.				
Estava motivado e transmitiu entusiasmo aos alunos.				

Observações:

OS ALUNOS

	Muito Bem	Bem	Com Dificuldades	Não
Compreenderam os objetivos da atividade.				
Desenvolveram as tarefas propostas.				
Demonstraram facilidade na utilização dos equipamentos digitais.				
Demonstraram facilidade na utilização dos programas e aplicações.				
Trabalharam em grupo.				
Demonstraram-se envolvidos e motivados.				

Observações:

ANEXO V – Levantamento de questões efetuadas pelas professoras ao longo da implementação do programa.

ANEXO V

Questões colocadas pelas professoras através de e-mail, enquanto desenvolviam as atividades tendo como única orientação os materiais disponibilizados (guiões e tutoriais).

Escola I	Escola II
	Construção do blogue: 1. Já fiz o blogue, mas preciso de ajuda, porque fiz as páginas, mas não me aparecem no blogue.
Ferramenta de votação: 1. Como limitar a votação apenas aos alunos?	Ferramenta de votação: 1. Como é que anexo o link do Doodle com votação à palavra Votação?
Ferramenta Storyboardthat: 1. Como salvo os storyboards em formato PDF?	
Utilizando o powerpoint para fazer um <i>audiobook</i> . 1. Como publicar o vídeo no blogue?	2.

ANEXO VI – Tutoriais e respectivos links de acesso

LISTA DE TUTORIAIS:

Para aceder aos tutoriais, clique no respetivo link:

Oficina Blogue

Manual 1 – Oficina Blogue



Link de acesso:

<https://drive.google.com/file/d/1oFfRxYkzxj0tSYjCLKfjGBdshgLSeqMX/view?usp=sharing>

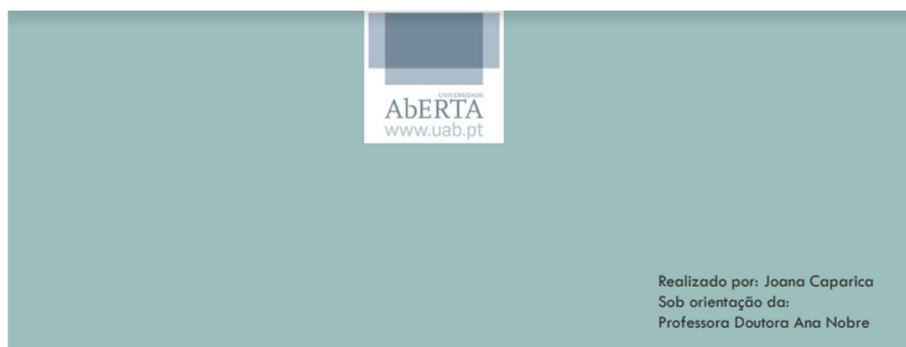
Manual 2 – Oficina Blogue



Link de acesso:

<https://drive.google.com/file/d/1LtCUHDEos5MU7MVFf0uq6soiNmHCWhgq/view?usp=sharing>

Manual 3 – Oficina Blogue



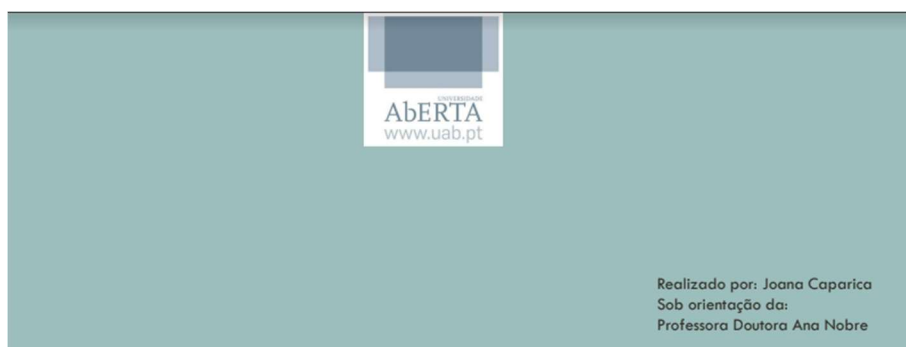
COMO CRIAR CONTEÚDOS PARA O BLOGUE

Manual 3

Link de acesso:

<https://drive.google.com/file/d/1TQrCn53FDSMt1k1MvgbZoHM9PVAVtudc/view?usp=sharing>

Manual Ferramenta de Votação



COMO UTILIZAR O SOFTWARE DE VOTAÇÃO DOODLE.COM

Este Manual irá ajuda-lo a utilizar a ferramenta doodle.com para realizar votações online

Link de acesso:

https://drive.google.com/file/d/1nObKQOMdXEb1Mzg32SchiY6vdQhiu_tB/view?usp=sharing

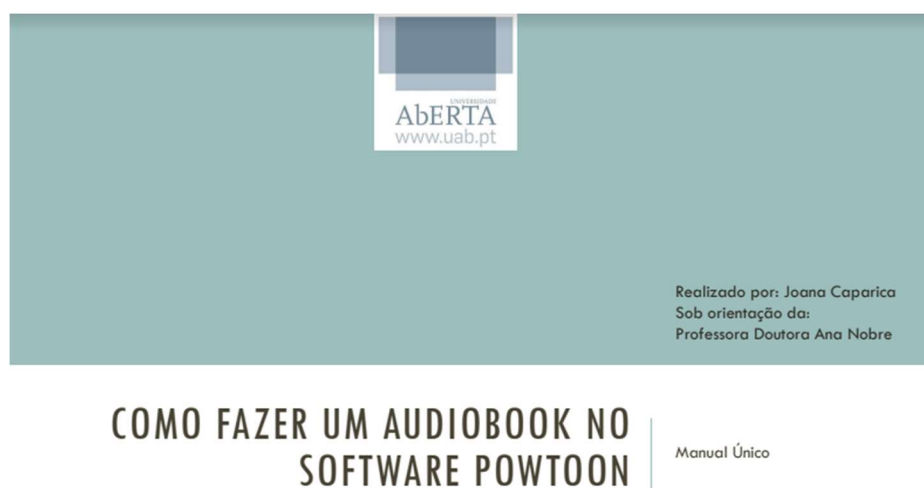
Manual StoryboardThat



Link de acesso:

<https://drive.google.com/file/d/18nBYptIe6GoTWNwiZPX4PtccrnUz2xk/view?usp=sharing>

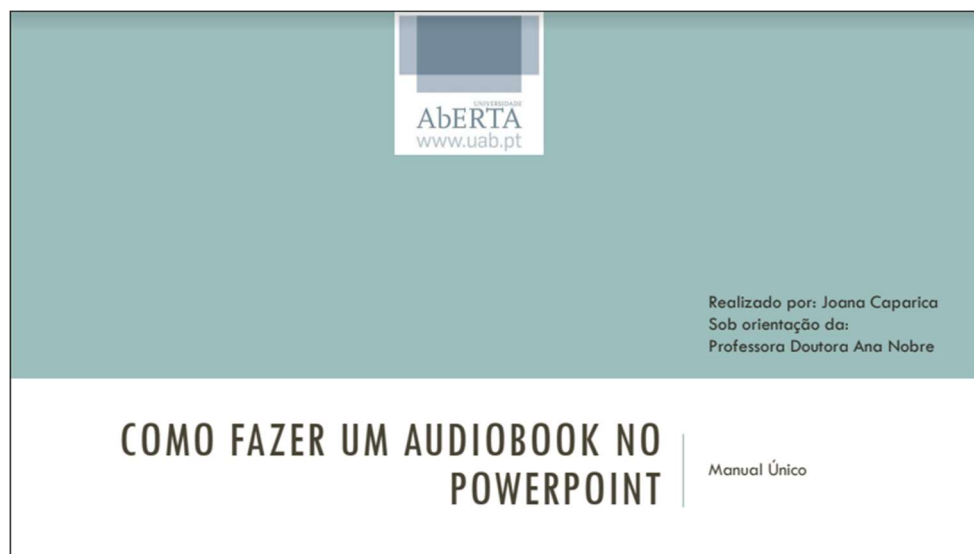
Manual Powtoon



Link de acesso:

https://drive.google.com/file/d/1eFoAc6YugMy8QVLFmBDtdtT_MYcwIJtt/view?usp=sharing

Manual Powerpoint Audiobook



Link de acesso:

<https://drive.google.com/file/d/1kDqZQ0Zs028cl0pZL8ULEvknCLeeVuRt/view?usp=sharing>

