

UNIVERSIDADE ABERTA

INSTITUTO SUPERIOR TÉCNICO



***E-books* no processo de ensino-aprendizagem num curso *online*:
estudo de um caso no contexto universitário angolano**

Diana Oliveira da Rocha Pereira

Mestrado em Informação e Sistemas Empresariais
(Mestrado em associação)

2021

UNIVERSIDADE ABERTA

INSTITUTO SUPERIOR TÉCNICO



***E-books* no processo de ensino-aprendizagem num curso *online*:
estudo de um caso no contexto universitário angolano**

Diana Oliveira da Rocha Pereira

Mestrado em Informação e Sistemas Empresariais
(Mestrado em associação)

Dissertação de Mestrado
orientada pelo Professor Doutor José Manuel Emiliano Bidarra de Almeida
e coorientada pelo Professor Doutor Miguel Leitão Bignolas Mira da Silva

2021

Resumo

Numa instituição de ensino, os estudantes e os docentes são os elementos basilares cuja interação é essencial conhecer-se e estruturar-se, quando se coloca a questão central de assegurar os meios e condições para que seja possível alcançar um ensino de qualidade condigna. Para tal, é necessário o desenvolvimento de planos de formação específicos que respondam às necessidades que sejam identificadas, assim como a utilização de métodos de ensino-aprendizagem inovadores e que acompanhem as exigências do mercado.

Neste contexto, a temática assume particular interesse e mesmo alguma complexidade quando se processa num ambiente universitário com algumas limitações a nível da existência e disponibilidade de docentes, como é o caso de Angola, e onde a implementação de um curso *online* é uma prática que poderá ajudar a colmatar algumas lacunas mais importantes.

Assim, o principal objetivo deste estudo é melhorar a aprendizagem dos estudantes no contexto universitário angolano através de um modelo inovador, analisando as reações (satisfação) dos estudantes ao uso de *e-books*, perceber as vantagens (ou desvantagens) de um modelo de aprendizagem mais interativo e obter conclusões que melhor enquadrem as condições de implementação de um curso *online*.

O caso em análise refere-se à metodologia adotada numa unidade curricular do Instituto Superior Politécnico Tundavala (ISPT), na cidade do Lubango (antiga Sá da Bandeira), tendo como meta a caracterização deste processo específico, a análise dos resultados dos estudantes e a avaliação do impacto da introdução de *gamification* e de outros recursos interativos. Como principais resultados, verificou-se que o protótipo alcançou os objetivos propostos inicialmente, apresentou-se interativo e adequado para aprendizagem. É uma ferramenta de aprendizagem fácil, o que proporcionou uma maior satisfação e envolvimento por parte dos estudantes durante a sua utilização. No caso de os resultados alcançados serem considerados positivos, perspetiva-se a criação de estratégias para a implementação de infraestruturas tecnológicas que permitam o desenvolvimento de cursos com uma vertente *online* nesta instituição de ensino superior.

Palavras-chave: *Gamification*; Aprendizagem; *Online*; Estudante; Docente.

Abstract

In an educational institution, students and teachers are the basic elements whose interaction is essential to know and structure oneself, when the central issue of ensuring the means and conditions for achieving a teaching of decent quality is raised. For this, it is necessary to develop specific training plans that respond to the needs that are identified, as well as the use of innovative teaching-learning methods that follow the demands of the market.

In this context, the theme takes on particular interest and even some complexity when it takes place in a university environment with some limitations in terms of the existence and availability of teachers, as is the case in Angola, and where the implementation of an online course is a practice that can help fill in some more important gaps.

Thus, the main objective of this study is to improve student learning in the Angolan university context through an innovative model, analyzing the reactions (satisfaction) of students to the use of "e-books", understanding the advantages (or disadvantages) of a more interactive learning model and obtain conclusions that better fit the conditions for implementing an online course.

The case in question refers to the methodology adopted in a curricular unit of the Instituto Superior Politécnico Tundavala (ISPT), in the city of Lubango (formerly Sá da Bandeira), with the goal of characterizing this specific process, analyzing student results and evaluating the impact of the introduction of "gamification" and other interactive features. As main results, it was found that the prototype reached the objectives initially proposed, presented itself interactive and suitable for learning. It is an easy learning tool, which has provided greater satisfaction and involvement on the part of students during their use. In case the results achieved are considered positive, the creation of strategies for the implementation of technological infrastructures that allow the development of courses with an online aspect in this higher education institution is envisaged.

Keywords: Gamification; Learning; Online; Student; Teacher.

Dedicatória

Felicidade é poder estar com quem nos ama incondicionalmente.
Ao meu companheiro José Carlos, que me apoiou na decisão de voltar à
vida acadêmica e, que nesta caminhada me ajudou em todos os
momentos. Juntos concretizamos os nossos sonhos e hoje podemos sentir
um ser a crescer.

Agradecimentos

Na vida ter a capacidade de saber agradecer a quem nos apoia é um dom que deve ser preservado.

Em primeiro lugar, agradeço à minha Família que está sempre no meu coração, os meus pais e o meu irmão, pela proteção e partilha do amor, e especialmente aos meus pais pela educação e formação que sempre me proporcionaram. Ao meu marido, por ser o meu companheiro da vida e por estar sempre presente na luta pelos nossos sonhos. Obrigada por me fazerem feliz.

À Universidade Aberta, por permitir a realização de cursos na modalidade *e-learning*, que contemplem pessoas que pelas mais diversas razões não podem frequentar o ensino presencial e mesmo assim podem continuar a apostar na sua formação.

Ao meu orientador, Professor Doutor José Manuel Emiliano Bidarra de Almeida, por ter aceitado orientar a minha dissertação e por todo o tempo dispensado nas suas revisões.

Agradeço, também, ao meu coorientador, Professor Doutor Miguel Leitão Bignolas Mira da Silva, por me incentivar a fazer este estudo, por toda a sua disponibilidade durante esta caminhada, por me manter motivada e acreditar sempre em mim.

A todos os meus professores, pelo empenho, dedicação e partilha de conhecimento que permitiram concluir toda a parte curricular deste mestrado com sucesso.

Aos meus colegas de mestrado, que partilharam o conhecimento com dinamismo e cooperação, o que é fundamental numa modalidade de ensino *e-learning*, onde cada um de nós se encontra à distância de um clique num canto diferente do mundo.

Com especial carinho agradeço à Paula, pela boa energia e partilha nesta amizade que nos une há mais de 20 anos.

À Professora Doutora Maria Margarida Fernandes Ventura, pela sua amizade e apoio incondicional, por ser a pessoa que me incentivou a apostar na minha formação.

Ao Professor Doutor Amândio Teixeira Pinto, por quem tenho grande estima, pela sua disponibilidade e partilha de conhecimento.

A toda a comunidade académica do ISPT, em Angola, que sempre me acolheu com muito carinho, em especial, à direção por me ter autorizado este estudo e aos meus estudantes que participaram na sua realização.

Índice geral

Capítulo 1 – Introdução.....	1
Capítulo 2 – Revisão da literatura.....	5
2.1. O contexto cultural da aprendizagem em Angola	5
2.2. Conceitos emergentes	6
2.3. <i>Gamification</i> na educação	12
2.4. Instituições de ensino superior em Angola	12
2.5. Instituto Superior Politécnico Tundavala.....	16
2.6. <i>E-learning</i> no ensino superior	18
2.7. <i>E-learning</i> no ensino superior em África.....	20
2.8. <i>E-learning</i> no ensino superior em Angola	25
Capítulo 3 – Metodologia de investigação	27
3.1. Descrição da proposta	27
3.2. Metodologia	28
3.2.1. Estudo qualitativo	30
3.2.2. População e amostra.....	31
3.2.3. Instrumento de recolha de dados	31
3.2.4. Procedimentos e ética de recolha de dados	32
Capítulo 4 – Desenvolvimento de um <i>e-book</i> interativo.....	34
4.1. Fases de construção	34
4.2. Formatos	40
4.2.1. PDF	40
4.2.2. <i>ePub</i>	40
4.2.3. <i>iBooks</i>	41
4.3. Tecnologias	41
4.3.1. <i>iBooks Author</i>	41
4.3.2. <i>Widget</i>	42
4.3.3. <i>Educaplay</i>	42
4.3.4. <i>Google Forms</i>	43
Capítulo 5 – Estudo empírico	44
5.1. Análise e interpretação dos dados	44
5.2. Discussão dos resultados.....	55

Capítulo 6 – Conclusão	57
Bibliografia.....	61
Anexos.....	64
Anexo I – Decreto presidencial n.º 59-20 de 03 de março, regulamento das modalidades de ensino superior à distância e semipresencial no subsistema de ensino superior	65
Anexo II – Pedido de autorização de recolha de dados.....	74
Anexo III – Questionário.....	75

Índice de tabelas

Tabela 2.1. Processo histórico da criação das instituições de ensino superior em Angola.	14
Tabela 2.2. Instituições privadas de ensino superior em Angola	15
Tabela 2.3. Instituições públicas de ensino superior em Angola.....	16
Tabela 2.4. Departamentos e respetivos cursos de licenciatura do ISPT, em 2019.....	18

Índice de figuras

Figura 2.1. Cubo da interatividade.....	9
Figura 2.2. Logótipo da Universidade da África	20
Figura 2.3. Logótipo da Universidade do Witwatersrand	21
Figura 2.4. Logótipo da Universidade do Ruanda	21
Figura 2.5. Logótipo da Universidade de Ahmadu Bello.....	22
Figura 2.6. Logótipo da Universidade Virtual Africana	23
Figura 2.7. Logótipo da Escola Digital de Aprendizagem Kenyatta	23
Figura 2.8. Logótipo da Universidade UNICAF	24
Figura 4.9. Exemplo de uma imagem	36
Figura 4.10. Exemplo de um vídeo	36
Figura 4.11. Exemplo de texto com barra de deslocação	37
Figura 4.12. Exemplo de HTML	37
Figura 4.13. Exemplo de palavras cruzadas	38
Figura 4.14. Exemplo de sopa de letras	38
Figura 4.15. Exemplo de um questionário	39
Figura 4.16 Tipos de atividades da plataforma <i>Educaplay</i>	43

Índice de gráficos

Gráfico 5.1. Género.....	45
Gráfico 5.2. Faixa etária	45
Gráfico 5.3. Província de origem.....	46
Gráfico 5.4. Modalidade de ensino preferida	46
Gráfico 5.5. Dispositivo eletrónico mais utilizado	47
Gráfico 5.6. Utilização de dispositivos eletrónicos	47
Gráfico 5.7. Conhecimento na utilização de dispositivos eletrónicos	48
Gráfico 5.8. Utilização de dispositivos eletrónicos	48
Gráfico 5.9. Dificuldade no acesso aos serviços de <i>internet</i>	49
Gráfico 5.10. Frequência de utilização da <i>internet</i>	49
Gráfico 5.11. Leitura de um <i>e-book</i>	50
Gráfico 5.12. Gostou da experiência de utilizar o <i>e-book</i> ?	50
Gráfico 5.13. Facilidade em utilizar o <i>e-book</i>	51
Gráfico 5.14. Utilização do <i>e-book</i> conforme o ritmo e interesse	51
Gráfico 5.15. O <i>e-book</i> apresenta um conteúdo textual claro e consistente?.....	52
Gráfico 5.16. O <i>e-book</i> apresenta recursos atrativos e interativos?.....	52
Gráfico 5.17. A revisão do conteúdo apresentado no <i>e-book</i> auxilia no processo de ensino-aprendizagem?	53
Gráfico 5.18. O <i>e-book</i> apresenta recursos diferenciados e inovadores para o processo de ensino-aprendizagem?.....	53
Gráfico 5.19. O recurso ao <i>e-book</i> contribui para deixar de ir às aulas presenciais da unidade curricular de “Recrutamento e Seleção”?.....	54
Gráfico 5.20. Utilizaria <i>e-books</i> nas suas aulas?	54

Lista de siglas e abreviaturas

AVU – Universidade Virtual Africana

B-On – Biblioteca do Conhecimento *Online*

CPLP-SE – Comunidade dos Países de Língua Oficial Portuguesa, Sindical de Educação

DS – *Design Science*

DSR – *Design Science Research*

EaD – Ensino à Distância

ePub – Electronic Publication

ESAC – Escola Superior Agrária de Coimbra

HTML – *HyperText Markup Language*

IDPF – *International Digital Publishing Forum*

INAAREES – Instituto Nacional de Avaliação, Acreditação e Reconhecimento de Estudos do Ensino Superior

ISPRA – Instituto Superior Privado de Angola

ISPT – Instituto Superior Politécnico Tundavala

MBA – Mestrado em Administração de Empresas

MESCTI – Ensino Superior Ciência, Tecnologia e Inovação

NUC – *National Universities Commission*

PDF – *Portable Document Format*

SINPROF – Sindicato Nacional de Professores

TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação

UA – Universidade da África

UPRA – Universidade Privada de Angola

VPN – *Virtual Private Network*

WWW – *World Wide Web*

Capítulo 1 – Introdução

A definição de um problema é a delimitação clara e precisa do objeto de pesquisa, realizada por meio de questões orientadoras, baseadas na observação de evidências e numa revisão prévia da literatura. A delimitação do problema é feita com o intuito de revelar ao investigador se o seu projeto de pesquisa é viável dentro do tempo e recursos disponíveis (Sousa & Baptista, 2011).

Todas as investigações partem de um problema a investigar, onde o investigador se propõe responder a questões que ainda não foram respondidas, ou que mesmo que já tenham sido estudadas, numa outra fase pode ser abordada num ponto de vista diferente (Sousa & Baptista, 2011).

Neste seguimento, o problema identificado foi a dificuldade de aprendizagem dos estudantes no contexto universitário angolano. Desta forma, a problemática da investigação incide sobre fatores relacionados com a motivação dos estudantes e o incentivo ao estudo no contexto de uma instituição de ensino superior – o ISPT, Instituto Superior Politécnico Tundavala, com sede na cidade do Lubango, Província da Huíla.

Como ponto de partida para a realização deste estudo, formulou-se a seguinte pergunta de investigação:

De que forma (s) a adoção de e-books numa componente online da unidade curricular de “Recrutamento e Seleção” pode melhorar a motivação e os resultados dos estudantes no contexto universitário angolano?

Na expectativa de melhor se compreender e identificar alguns problemas essenciais no contexto universitário angolano, com enfoque num estudo de caso, entendeu-se definir os objetivos.

Este estudo apresenta como objetivo geral melhorar a aprendizagem dos estudantes no contexto universitário angolano. Como objetivos específicos apontamos: (i) desenvolver e testar um *e-book* interativo (protótipo); (ii) analisar as reações (satisfação) dos estudantes ao *e-book*; e (iii) obter conclusões e perceber as vantagens (ou desvantagens) deste modelo de aprendizagem.

Tabela 1.1. Mapeamento entre os objetivos e a proposta

Objetivos / Proposta	<i>Curso online, gamification</i> e recursos interativos	Inquérito por questionário
Melhorar a aprendizagem dos estudantes no contexto universitário angolano	✓	
Desenvolver e testar um <i>e-book</i> interativo (protótipo)	✓	
Analisar as reações (satisfação) dos estudantes ao <i>e-book</i>		✓
Obter conclusões e perceber as vantagens (ou desvantagens) deste modelo de aprendizagem		✓

Fonte: Elaboração própria

O ISPT é uma instituição de ensino superior privada, localizada no sul de Angola, na Província da Huíla, e com o *Campus* no Município da Humpata. Ultimamente, verifica-se um grande interesse dos jovens em ingressar no ensino superior, mas por falta de infraestruturas, principalmente meios de transporte público, uma grande parte fica de fora do ensino. Assim, existe uma grande necessidade do ISPT refletir sobre os seus modelos de educação/ensino. A implementação da educação/ensino à distância pode oferecer um potencial ambiente alternativo de ensino de modo a permitir aos estudantes a conciliação da formação com as responsabilidades profissionais, familiares e sociais (Ventura, 2019).

No contexto do ensino universitário angolano, é notório que apesar do crescimento a sua qualidade continua abaixo do desejável, por isso é fundamental investir em novos métodos de ensino e criar novas estratégias de forma a aumentar o nível de competitividade e flexibilidade (Carvalho, 2012).

De acordo com Massala (2017), o impacto das novas tecnologias na área da educação enriquece a educação, aumenta o nível de interação e melhora a aprendizagem.

Assim, entre outras possibilidades, torna-se importante fazer um estudo sobre o *e-learning* na educação no contexto referido. Este trabalho, apresenta como tema: *e-books* no processo

de ensino-aprendizagem num curso *online*: estudo de um caso no contexto universitário angolano.

Na realização deste estudo, iremos introduzir (adotar) um curso *online* na unidade curricular “Recrutamento e Seleção”, do curso de licenciatura em Psicologia Organizacional, do 4º ano. Na primeira fase, o desenvolvimento de um protótipo *e-book* com a integração de *gamification* e recursos interativos. Na segunda fase, a aplicação do *e-book* aos estudantes durante as aulas presenciais da unidade curricular. Na terceira fase, a elaboração de um inquérito por questionário dirigido aos estudantes sobre a utilização do *e-book*. Na quarta fase, a aplicação do inquérito por questionário aos estudantes. E, por último, analisar as reações dos estudantes ao *e-book*.

O protótipo do *e-book* interativo desenvolvido encontra-se disponível para visualização e *download* no repositório *Google Drive* em: <https://drive.google.com/drive/folders/1Lp-fc6T5pa1bbGyWFe1Gwl1JoNIMja7U?ths=true>.

O *e-book*, desenvolvido com conteúdos educativos interativos, é uma escolha bastante interessante e que deve ser estudada, para que possam ser desenvolvidos e aplicados de forma a poder melhorar a aprendizagem.

Este trabalho, pretende ser um contributo para analisar a utilização dos *e-books* interativos como ferramenta de aprendizagem no contexto universitário angolano, pois pensamos que estes têm um grande potencial tanto no ensino presencial como no *e-learning*.

A presente dissertação está estruturada em 6 (seis) capítulos. Inicialmente, no capítulo 1, faz-se uma introdução com o enquadramento da matéria em análise tendo por base a definição do problema, os objetivos definidos e a metodologia adotada. No capítulo 2, revisão da literatura, realiza-se uma abordagem conceptual sobre os conceitos, teorias e outras abordagens que sustentam esta temática. Segue-se o capítulo 3, metodologia de investigação, apresenta-se detalhadamente toda a metodologia, os métodos escolhidos para a realização deste estudo, a identificação dos parâmetros, a caracterização da amostra e desenvolve-se a aplicação das técnicas selecionadas para a recolha de dados. No capítulo 4, desenvolvimento de um *e-book* interativo, onde se explica o desenvolvimento do *e-book* interativo (protótipo). Posteriormente, no capítulo 5, estudo empírico, efetua-se a

apresentação, análise e tratamento de dados recolhidos e a sua discussão. De seguida, no capítulo 6, apresentam-se as conclusões, sustentadas na análise e interpretação da literatura disponível aplicável e tendo em linha de conta as limitações do estudo. Por fim, apresenta-se a bibliografia e os anexos.

Capítulo 2 – Revisão da literatura

Neste capítulo, faz-se uma análise do contexto cultural da aprendizagem em Angola, seguidamente, abordam-se algumas temáticas de Ensino à Distância (EaD) como: *e-book*, inovação, interatividade, *b-learning*, *e-learning* e *gamification*. Segue-se um pequeno enquadramento da *gamification* na educação como elemento motivador a introduzir no *e-learning*. Depois, apresenta-se uma síntese cronológica sobre a criação das instituições de ensino superior em Angola e uma abordagem sobre a educação no ISPT. Por fim, aborda-se o *e-learning* no ensino superior, nas Universidades em África e em Angola.

Inicialmente, faz-se uma revisão da literatura e em seguida uma seleção de artigos com base nos seguintes critérios: artigos mais recentes e artigos mais relevantes. Esta pesquisa, foi elaborada com base nas seguintes palavras-chave: *e-book*, inovação, interatividade, *b-learning*, *e-learning*, *gamification*, *online*, recursos interativos, aprendizagem, estudante, docente e Angola (Hancock & Algozzine, 2006).

A pesquisa foi realizada maioritariamente através dos serviços: *World Wide Web* (Web), *Virtual Private Network* (VPN) da Universidade Aberta, Google Académico, Biblioteca do Conhecimento *Online* (B-On) e *Discovery Service* da Universidade Aberta.

Nesta revisão de literatura, também realizamos pesquisas na biblioteca do ISPT, onde existem alguns livros sobre o contexto universitário angolano.

2.1. O contexto cultural da aprendizagem em Angola

A Universidade em Angola, surgiu num contexto de políticas que tinham como motivo o desenvolvimento colonial que surge numa conjuntura de pressões internas e externas. A criação do ensino superior em Angola, com efetivação prática em 1963, verificou-se no quadro da evolução dos mecanismos de ensino, logo que se verificou a existência de uma massa crítica de estudantes que justificasse o esforço que isso representou (Silva, 2016).

Na evolução do ensino superior em Angola, desde a sua implementação em 1962, nos últimos anos, assistimos a um crescente aumento de críticas em relação ao seu desempenho, eficiência, eficácia e à sua degradação. Quando entramos no campo da investigação, nesta área os documentos mostram que essa degradação tem raízes mais profundas e que se têm

vindo a disfarçar com a implementação de várias (e avulsas) políticas de reforma. Da mesma forma, há um reconhecimento de que existe uma má qualidade de ensino, pois vários indicadores referem a ausência de investigação, a falta de divulgação científica, o parco ou mesmo nulo investimento em estruturas de suporte à investigação, como bibliotecas e laboratórios, para lá da obtenção de diplomas sem competência académica e profissional. Da mesma forma, um problema muito grave é a fraude académica e a corrupção, como a existência do pagamento no acesso ao sistema público, o pagamento para a elaboração de trabalhos de licenciatura, o suborno para a atribuição de notas académicas e as promoções na docência sem a qualificação necessária (Carvalho, 2012).

Na revisão bibliográfica, verificámos que pesquisar sobre a história da Universidade em Angola é muito difícil, porque a informação disponível está dispersa ou mesmo esquecida nos arquivos na memória. No entanto, a identificação profissional e o compromisso académico diminuíram esta tarefa e devolveram à sociedade angolana a imagem de uma instituição nacional de importância estratégica (Silva, 2012).

2.2. Conceitos emergentes

Nesta secção, apresentam-se alguns dos conceitos que são emergentes no contexto do EaD, nomeadamente: o *e-book*, a inovação, a interatividade o *b-learning*, o *e-learning*, a *gamification*. Neste seguimento, descrevemos estes conceitos com o objetivo de proporcionar um maior conhecimento relativamente ao contexto.

E-book

E-book, do inglês *electronic book*, livro eletrónico, é qualquer conteúdo de informação, semelhante a um livro que se apresenta no formato digital e que permite ao leitor visualizar o material a partir de equipamentos eletrónicos, como computadores, *tablets*, telemóveis, etc., que suportem esse recurso. Os formatos mais comuns de *e-books* são: o PDF, o HTML e o *ePub*. Os equipamentos eletrónicos específicos para ler e armazenar *e-books*, geralmente são de baixo custo, fácil acesso e duráveis. Os programas que permitem a leitura de *e-book*, também são, na sua maioria, gratuitos ou de baixo custo e de fácil acesso. O livro eletrónico apresenta-se como uma alternativa aos livros, textos e documentos em suporte papel, contudo, não deseja substituir o livro. Desta forma, tem como objetivo chegar a um mercado

específico, como professores, juristas, engenheiros e altos quadros, que necessitam da informação permanente e atualizada (Silva, 2010).

Deste modo, o *e-book* apresenta vantagens e desvantagens. Podemos apontar como vantagem, a capacidade de atualizações de forma automática, a capacidade de fornecer interatividade com o conteúdo, a capacidade de disponibilidade imediata e permanente, assim como a disponibilidade de grandes quantidades de informação digital, o que permite o acesso à informação para todos de forma democrática. Por outro lado, como desvantagens a inadequação da tecnologia, como a perda de bateria e a possibilidade de avarias do equipamento. Os livros eletrônicos são uma realidade no contexto atual, assim e tendo em conta que estão disponíveis na *internet* diversos temas que podem ser consultados. Também, disponibilizam e potenciam a disseminação do conhecimento e facilitam a acessibilidade em qualquer parte do mundo (Silva, 2010).

No âmbito educacional é preciso ir ao encontro dos estudantes com o objetivo de cativar e ter a capacidade de gerar novos interesses. Deste modo, os livros eletrônicos podem surgir como uma nova ferramenta que fornece aos estudantes a possibilidade de explorar diversas fontes de conhecimento e aprendizagem. É importante ter uma visão crítica do processo educacional e investir na implementação dos *e-books* ao nível do ensino, visto que esta metodologia poderá agilizar a integração dos estudantes e consequentemente aumentar a sua motivação (Silva, 2010).

Inovação

O termo inovação, derivado do verbo latino *innovare* a que se juntou o sufixo “-tio”, “-ção” em português, designando a ação inovar, significa trazer uma inovação para um contexto, acelerando-o, revolucionando-o, num contexto político. O conceito inovação, muitas vezes relacionado com o conceito de criatividade, pode ser estudado a partir de diversas perspetivas. Inicialmente, podemos analisar a inovação como algo que nunca foi feito por ninguém, assim estamos perante um conceito de inovação absoluta. Por outro lado, a inovação pode ser algo que uma pessoa nunca fez, mas que vai fazer pela primeira vez, logo estamos perante uma situação de inovação relativa (Lagarto, 2013).

De acordo com Kamylyis, Bocconi & Punie (2012), inovação é uma atividade intencional, esta intenção de inovação é concebida para resolver problemas de forma deliberada e inovação, seja incremental, radical ou disruptiva, trata de mudança e isso implica que novidade, produtos inovadores ou métodos, sejam algo novo, pelo menos para os inovadores.

Interatividade

A interatividade é um processo que pode ser descrito como uma atividade mútua e simultânea por parte de 2 (dois) participantes, normalmente trabalhando em direção do mesmo objetivo. No entanto, verificou-se que não há unanimidade quanto ao conceito de interatividade, no campo de estudo das ciências da comunicação, a partir de um ponto de vista tecnicista mantém o foco na relação homem-máquina ou na comunicação entre utilizadores mediada por computadores. Enquanto que, na área das ciências sociais, a interatividade pode ser analisada sob diferentes perspectivas, que passam pela sociologia, filosofia, comunicação e educação. Na perspectiva sociológica, a interatividade é vista como um fenómeno relacionado à relação recíproca entre duas ou mais pessoas. Na educação, o foco está sobre a participação dos utilizadores na criação de conteúdos. No contexto da comunicação, o *feedback* aparece como uma característica fundamental do processo. Essa capacidade de troca de informações entre emissor e recetor foi o cerne de muitas teorias ao longo dos anos, desde o clássico modelo de comunicação proposto em 1949, por Shannon e Weaver. Entretanto, a comunicação de duas vias não é a única que proporciona *feedback*. Também, se vêm desenvolvendo características mais abrangentes e complexas onde o fluxo de informações, anteriormente resumido entre emissor-recetor, passa a ser de “um para muitos” ou até de “muitos para muitos” (Kiouisis, 2002).

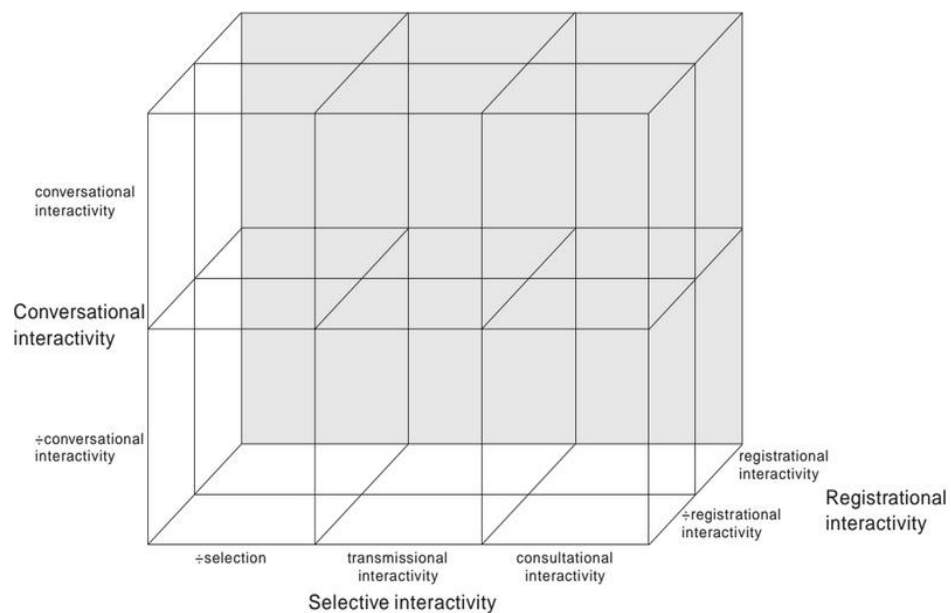
De acordo com Jensen (1998), a interatividade assume 4 (quatro) dimensões: *transmissional interactivity*, *consultational interactivity*, *conversational interactivity* e *registrational interactivity*.

- A *transmissional interactivity* é a capacidade dos meios de comunicação de oferecer ao utilizador a possibilidade de fazer escolhas a partir de um fluxo de informações disponíveis em sistemas comunicação unilaterais que não contam com um canal de retorno. Os exemplos mais característicos seriam os meios de comunicação tradicionais, como o rádio e a televisão.

- A *consultational interactivity* é a medida da habilidade potencial dos meios de comunicação de oferecer ao utilizador a possibilidade de escolher, mediante o pedido, a partir de um conjunto de informações disponíveis num sistema comunicação bilateral. Como exemplos, as enciclopédias em DVD ou a oferta de vídeos *On Demand*.
- A *conversational interactivity* é a medida da habilidade potencial dos meios de comunicação de oferecer ao utilizador a possibilidade de produzir e enviar os seus próprios conteúdos num sistema de comunicação bilateral. Isso pode ocorrer em tempo real, como no caso de uma videoconferência, ou com diferentes temporalidades, como no caso do envio e da receção de *e-mails*.
- A *registrational interactivity* é a medida da habilidade potencial dos meios de comunicação em registar informação e por meio dela, responder às necessidades e ações do utilizador, seja pelas escolhas feitas pelo utilizador, seja pela capacidade do sistema em sentir e se adaptar. Como exemplos, as interfaces ou sistemas de segurança com inteligência artificial incorporada.

Relacionando estes 4 (quatro) “sub-conceitos”, Jensen esboça um cubo de 3 (três) dimensões onde podem ser classificados os diferentes tipos de meios de comunicação interativos.

Figura 2.1. Cubo da interatividade



Fonte: (Bieging; Busarello, 2014)

B-learning

B-learning, do inglês *blended learning*, originário do *e-learning* é um ensino semipresencial combinado entre o EaD e o ensino presencial. O processo de aprendizagem pode ser estruturado com atividade síncronas ou assíncronas onde a maior parte dos conteúdos são transmitidos à distância, normalmente através da *internet*, mas que envolve necessariamente aulas presenciais (Gonçalves, Miranda, & Barrela, 2016).

Neste tipo de ensino são utilizadas plataformas de aprendizagem como suporte tecnológico para responder às necessidades da vertente *online*, como por exemplo a plataforma *Moodle*. Estas plataformas apresentam-se enriquecidas com salas de *chat*, fóruns de discussão, videoconferência, *blogues*, *wikis*, *e-portfolios*, arquivo e partilha de ficheiros. Também, a *Google Apps* disponibiliza um conjunto de serviços gratuitos com funcionalidades e ferramentas muito importantes para a educação. Em agosto de 2014, a *Google* lançou o serviço *Classroom* para as escolas, uma plataforma de apoio ao ensino em regime de *e-learning* ou *b-learning* que permite a criação de turmas e a gestão, marcação, avaliação e reformulação de trabalhos dos estudantes (Gonçalves, Miranda & Barrela, 2016).

E-learning

E-learning, do inglês *electronic learning*, é o ensino eletrónico que se baseia num modelo de ensino não presencial suportado em Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Este modelo de ensino-aprendizagem é apoiado por um ambiente *online* onde são colocados conteúdos em formato digital no computador ou na *internet* pelos professores para os estudantes, à distância, utilizando a *internet* como meio de comunicação (síncrono ou assíncrono) interagirem e promoverem a aprendizagem. Neste sentido, o conceito de *e-learning* promove-se num espaço de interseção de 5 (cinco) âmbitos, entre eles: educação, formação, ensino, aprendizagem e tecnologias (Dias, 2015).

Assim, são necessários 3 (três) elementos para criar um curso *online*, entre os quais: (i) recursos interativos, (ii) tutores, professores, um sistema de tutoria por interação e (iii) um sistema administrativo com infraestrutura de suporte (Redecker, 2017).

Gamification

Segundo Araújo (2016), foi no ano 2002 através de Nick Pelling que surgiu o conceito *gamification*. O autor trabalhava no desenvolvimento de interfaces para videogames, *hardware* ou equipamentos eletrônicos mais intuitivos. Assim, o principal objetivo era tornar os equipamentos mais intuitivos, como uma consola de um jogo ou a interface de um videogame: a ideia base de Pelling era: “*making hard things easy, expressive, near-effortless to use*”.

Gamificação, do inglês *gamification*, de acordo com Fardo (2013), consiste na utilização de elementos dos jogos (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos jogos, com o objetivo de motivar indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos.

A *gamification* utiliza elementos que podem ser encontrados nos jogos como: narrativa, sistema de *feedback*, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, noutras atividades que não são diretamente associadas aos jogos com o objetivo de obter o mesmo grau de envolvimento e de motivação que normalmente podemos encontrar nos jogadores quando estão em interação com bons jogos (Fardo, 2013).

Desta forma, o objetivo da *gamification* é visualizar um determinado problema ou contexto e pensar em soluções tendo em conta um *game designer*, que é um profissional responsável pela criação de jogos eletrônicos e é capaz de usar as mesmas estratégias, métodos e pensamentos utilizados para resolver aqueles problemas nos mundos virtuais em situações do mundo real (Fardo, 2013).

A *gamification* é uma estratégia pedagógica utilizada para motivar os estudantes a aprender melhor para que estes se envolvam com a matéria, pois disponibilizar o material digital não é suficiente, é preciso haver um sistema de *gamification* que permita aos estudantes ganharem pontos, evoluírem e progredirem ao longo dos recursos de ensino. Assim, uma estratégia para a aplicação destes recursos com interação é a *gamification*.

2.3. Gamification na educação

Gamification é uma metodologia utilizada para envolver e motivar estudantes no processo de aprendizagem (Araújo, 2016).

Kapp *et. al* (2014) citado por Araújo (2016) consideram que em educação a *gamification* é apropriada quando se pretende:

- Motivar os estudantes a progredir pelo currículo (tipo estrutural);
- Motivar os estudantes, envolvendo-os no conteúdo curricular (tipo conteúdo);
- Influenciar o comportamento do estudante em sala de aula (tipo estrutural e/ou conteúdo);
- Guiar os estudantes para que possam inovar (tipo estrutural e/ou de conteúdo);
- Encorajar os estudantes a autonomamente desenvolver competências ou adquirir conhecimento (tipos estrutural e/ou de conteúdo);
- Ensinar novos conteúdos (tipos estrutural e/ou de conteúdo).

É de salientar, que a *gamification* não se adequa a todo o contexto ou situação, pois existem questões que devem ser analisadas antes de tomar a decisão de aplicar. A *gamification* é adequada a situações onde se pretende resolver questões para os envolvidos, onde é possível proporcionar a prática livre do que foi estruturado e onde se tem como objetivo gerar satisfação pela realização de uma ação (Araújo, 2016).

2.4. Instituições de ensino superior em Angola

Em Angola, o processo de criação de instituições de ensino superior, iniciou-se a 21 de Abril de 1962, com a aprovação do projeto de Diploma Legislativo n.º 3 235, pelo Conselho Legislativo de Angola, que instituía os Centros de Estudos Universitários, junto dos Institutos de Investigação e do Laboratório de Engenharia em Angola. Após estes anos, Angola dispõe de 4 (quatro) prestigiadas Universidades, entre as quais: a Universidade Agostinho Neto, Universidade Católica, Universidade Jean Piaget e Universidade Lusíada (tabela 2.1) (SINPROF, 2016).

O ensino superior em Angola começou com alguns cursos nas cidades de Luanda e Huambo. Atualmente, dispõe de mais de uma centena de cursos de licenciatura, em instituições de

ensino superior que funcionam em 18 cidades do país, mais de 10 cursos de mestrado e 2 (dois) cursos de doutoramento. E, existem 17 Universidades, 7 (sete) públicas e 12 privadas, 19 institutos superiores, 7 (sete) públicos e 12 privados e duas escolas superiores autónomas, ambas públicas (Carvalho, 2012).

A designação, sede e ano de criação de cada uma dessas 38 instituições de ensino superior, entre as quais 22 são privadas e 16 são públicas, constam discriminadas nas tabelas que se seguem (Carvalho, 2012).

Tabela 2.1. Processo histórico da criação das instituições de ensino superior em Angola

7 de outubro de 1961
Para 1962, o Plano do Governo de Angola contemplava a criação do ensino superior em Angola e foi apresentado pelo Governador-geral de Angola, General Venâncio Deslandes, ao Conselho Legislativo de Angola para análise e aprovação. Foi apresentado em Luanda, ao Ministro do Ultramar, Professor Adriano Moreira, o projeto pioneiro Escola Superior Politécnica de Angola – ESPA, com o objetivo de se criar uma Universidade em Angola.
21 de abril de 1962
O Conselho Legislativo de Angola aprova, em sessão extraordinária, o projeto de Diploma Legislativo n.º 3 235, que criava os Centros de Estudos Universitários, junto do Laboratório de Engenharia de Angola. As portarias, n.º 12 196 e n.º 12 201, criaram 5 (cinco) Centros de Estudos Universitários, nomeadamente: o Centro de Estudos de Ciências Pedagógicas, o Centro de Estudos anexo ao Instituto de Investigação Médica, o Centro de Estudos de Ciências Económicas, o Centro de Estudos de Engenharia e o Centro de Estudos anexo ao Instituto de Investigação Agronómica), que se encontravam distribuídos por Luanda, Lubango e Huambo.
23 de julho de 1962
O Ministério do Ultramar, pelo Decreto n.º 44 472 anulou o Diploma Legislativo n.º 3 235 e as portarias n.º 12 196 e n.º 12 201, declarando a criação dos Centros de Estudos Universitários inconstitucionais
21 de agosto de 1962
O Ministério do Ultramar através do Decreto-Lei n.º 44 530, criava nas Províncias de Angola e de Moçambique, os Estudos Gerais Universitários, integrados na Universidade Portuguesa.
5 de agosto de 1963
O Decreto-Lei n.º 45 180 do Ministério do Ultramar, estipulava que os Estudos Gerais, passariam a ter os seguintes cursos: Ciências Pedagógicas, Médico-cirúrgico, Engenharia Civil, Engenharia de Minas, Engenharia Mecânica, Engenharia Eletrotécnica, Engenharia Químico Industrial, Agronomia, Silvicultura e Medicina Veterinária
11 de dezembro de 1968
Promulgação do Decreto-Lei n.º 48 790. A designação Estudos Gerais Universitários desaparece dando lugar à Universidade de Luanda.

Adaptado: (SINPROF, 2016)

Tabela 2.2. Instituições privadas de ensino superior em Angola

Designação	Ano de criação	Sede
Universidade Católica de Angola	1992	Luanda
Universidade Jean Piaget de Angola	2001	Luanda
Universidade Lusíada de Angola	2002	Luanda
Universidade Independente de Angola	2005	Luanda
Universidade Privada de Angola	2007	Luanda
Universidade de Belas	2007	Luanda
Universidade Gregório Semedo	2007	Luanda
Universidade Metodista de Angola	2007	Luanda
Universidade Óscar Ribas	2007	Luanda
Universidade Técnica de Angola	2007	Luanda
Instituto Superior de Ciências Sociais e Relações Internacionais	2007	Luanda
Instituto Superior Técnico de Angola	2007	Luanda
Instituto Superior Politécnico de Benguela	2011	Benguela
Instituto Superior Politécnico do Cazenga	2011	Luanda
Instituto Superior Politécnico Gregório Semedo	2011	Lubango
Instituto Superior Politécnico de Humanidades e Tecnologias	2011	Huambo
Instituto Superior Politécnico Independente	2011	Lubango
Instituto Superior Politécnico Kanganjo	2011	Luanda
Instituto Superior Politécnico Metropolitano	2011	Luanda
Instituto Superior Politécnico Pangeia	2011	Lubango
Instituto Superior Politécnico de Tecnologias	2011	Luanda
Instituto Superior Politécnico da Tundavala	2011	Lubango

Adaptado: (Carvalho, 2012)

Tabela 2.3. Instituições públicas de ensino superior em Angola

Designação	Ano de criação	Sede
Universidade Agostinho Neto	1962	Luanda
Universidade Katyavala Bwila	2009	Benguela
Universidade 11 de Novembro	2009	Cabinda
Universidade Lueji-a-Nkonde	2009	Dundo
Universidade José Eduardo dos Santos	2009	Huambo
Universidade Mandume ya Ndemofayo	2009	Lubango
Universidade Kimpa Vita	2009	Uíge
Instituto Superior de Ciências de Educação do Huambo	2009	Huambo
Instituto Superior de Ciências de Educação do Luanda	2009	Luanda
Instituto Superior de Ciências de Educação do Lubango	2009	Lubango
Instituto Superior de Ciências de Educação do Uíge	2009	Uíge
Instituto Superior Politécnico do Kuanza-Norte	2009	Ndalatando
Instituto Superior Politécnico do Kuanza-Sul	2009	Sumbe
Instituto Superior de Serviço Social de Luanda	2009	Luanda
Instituto Superior Pedagógica do Bengo	2009	Caxito
Instituto Superior Pedagógica do Bié	2009	Kuito

Adaptado: (Carvalho, 2012)

2.5. Instituto Superior Politécnico Tundavala

De acordo com Tundavala (2019), o ISPT é produto da evolução da Universidade Privada de Angola (UPRA), *Campus* do Lubango, que por sua vez teve início no Instituto Superior Privado de Angola (ISPRA).

O ISPRA do Lubango foi inaugurado a 3 de Maio de 2005 com 2 (dois) departamentos de ensino: um de Saúde e outro de Ciências Agrárias e do Ambiente. O departamento de Saúde iniciou-se com a lecionação dos cursos de Psicologia, de Fisioterapia e de Enfermagem. O departamento de Ciências Agrárias e do Ambiente teve início com os cursos de Engenharia do Ambiente e Engenharia Agronómica. Posteriormente, tiveram início os cursos de Gestão e Contabilidade, Comunicação Social e Engenharia Civil. Em 2007, o ISPRA passou a UPRA tendo, em consequência, o ISPRA Lubango passado a UPRA Lubango (Tundavala, 2019).

Neste momento, o ISPT tem um corpo docente constituído maioritariamente por docentes qualificados a nível de pós-graduações, isto é mestrados e doutorados, aposta que se pretende manter para o futuro (Tundavala, 2019).

Relativamente às condições físicas foi adquirido um terreno de 64 hectares na zona do Tchitoco (Humpata), que se localiza a aproximadamente 5 (cinco) quilómetros do Lubango para o qual existe um projeto para a implantação das estruturas físicas, de uma zona desportiva, uma quinta experimental, uma zona de criação e recuperação de animais da fauna local, uma zona de flora autóctone e, ainda uma zona de prestação de serviços à comunidade de acordo com as áreas desenvolvidas. O *Campus* encontra-se numa área privilegiada pela sua beleza natural e pela sua proximidade da cidade. O terreno é composto por 3 (três) vales cercados por serras de pedra e unidos por aberturas naturais, pertencendo as serras também à instituição. O objetivo é que o *Campus* do ISPT reúna as condições para ser num futuro certificado internacionalmente como um eco parque, para além das suas funções de centro de ensino superior (Tundavala, 2019).

Ao nível de protocolos, o ISPT tem colaborado com entidades locais, nacionais e estrangeiras, protocolos esses que transitarão para o ISPT. Ao nível local tem convénios com o Instituto Médio Agrário do Tchivinguiro, com a fábrica de água Chela, com a Faculdade de Economia da Universidade Mandume, com a Direção Provincial da Saúde e com a Direção Provincial da Agricultura. Ao nível nacional, tem um protocolo com o Instituto de Investigação Veterinária de Angola. Ao nível internacional, o ISPT tem convénios com a Escola Superior Agrária de Coimbra (ESAC), com a SOFTIMBRA (consultores de Agro Informática), com a Cultivar (Associação de Técnicos de Agricultura Tropical), com o museu da Lourinhã, com a Universidade de Coimbra, com a Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Universidade de Aveiro, Escola Superior de Enfermagem de Lisboa, Escola Superior de Enfermagem de Coimbra, entre outros (Tundavala, 2019).

O plano de desenvolvimento ISPT assenta numa experiência de ensino superior com quase duas décadas de atividade letiva, com uma intensa inserção na comunidade regional, o que é à partida garante da solidez e sustentabilidade do projeto (Tundavala, 2019).

Atualmente, o ISPT conta com 4 (quatro) departamentos de ensino e com 13 licenciaturas, discriminados na tabela seguinte:

Tabela 2.4. Departamentos e respetivos cursos de licenciatura do ISPT, em 2019

Departamento de Engenharias
Engenharia Civil
Engenharia do Ambiente
Engenharia Agronómica
Departamento da Saúde
Enfermagem
Fisioterapia
Ciências Farmacêuticas
Psicologia Clínica
Departamento de Ciências Sociais
Gestão e Contabilidade
Relações Internacionais
Comunicação Social
Psicologia Organizacional
Departamento de Artes
Design de Moda
Design Gráfico

Adaptado: (Tundavala, 2019)

2.6. *E-learning* no ensino superior

Em março de 2015, no âmbito do Panorama *e-learning* 360° Portugal com a coordenação das seguintes instituições de ensino superior portuguesas: a Universidade do Minho-TecMinho, o Instituto Politécnico do Porto e a Universidade de Lisboa foi realizado um estudo com o tema: “Governança e práticas de *e-learning* no ensino superior” (Pedro, Peres & Dias, 2016).

Este projeto, teve como principais objetivos: a recolha e análise da regulamentação, de modelos e referenciais para *e-learning* existentes no âmbito da educação superior nacional e internacional associados à qualidade do *e-learning* no ensino superior (Pedro, Peres & Dias, 2016).

Da mesma forma, foi realizado um estudo da legislação vigente nos PALOPs, especificamente Portugal, Brasil, São Tomé e Príncipe, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Angola, Moçambique e Timor Leste (Pedro, Peres & Dias, 2016).

De acordo com o artigo 16º da Lei de Bases do Sistema Educativo, Decreto de Lei n.º 46/86, 14 de outubro, o EaD é uma das modalidades especiais da educação. Assim, com a adoção desta modalidade é possível num contexto de aprendizagem à distância chegar a públicos que não se encontram no ensino presencial por razões de mobilidade familiar ou outras situações pessoais.

Mas no ensino superior não se encontram totalmente reguladas as práticas de EaD, apesar de continuarem a ser estimuladas pelo poder central (Pedro, Peres & Dias, 2016).

Desde 2009, que Moçambique possui um regulamento específico para o EaD, de acordo com o Decreto n.º 35, 7 de julho de 2009, que recomenda o sistema de funcionamento e acreditação do mesmo.

Em São Tomé e Príncipe o EaD surge como “modalidade alternativa na educação escolar em que se recorre às novas TIC mediante a utilização das multimédias” (Pedro, Peres & Dias, 2016).

No Brasil, de acordo com o artigo 1º do Decreto n.º 5622, o EaD é referido a “modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino-aprendizagem ocorre com a utilização de meios e TIC, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos”.

No contexto de Cabo Verde, o EaD apresenta-se focado na educação de adultos, no ensino recorrente, no ensino superior e na formação contínua de professores. Conforme, o Decreto-Legislativo n.º 2/2010 que estabelece as Leis de Bases do Sistema Educativo, “é assegurada uma nova oportunidade de acesso à escolaridade aos indivíduos que para todos os efeitos são considerados adultos, nomeadamente os que abandonam precocemente o sistema educativo, bem como aqueles que o procuram por razões de desenvolvimento pessoal, social ou profissional”.

Em Angola, de acordo com o artigo 26º do Decreto n.º 90 de 15 de dezembro de 2009 que define as normas gerais reguladoras do subsistema de ensino superior angolano, o normativo que estabelece as modalidades de ensino presencial, ensino semipresencial e EaD. Neste artigo, os 2 (dois) últimos pontos serão alvo de regulamentação própria, pois ainda não se encontra desenvolvida. Assim, os relatórios do Centro de EaD da Universidade Agostinho Neto indica a necessidade dessa regulamentação, bem como a vantagem em estabelecer práticas mais avançadas no domínio da EaD em Angola.

Desta forma, com a implementação das tecnologias digitais e ambientes *Web* é possível obter práticas em processos de correspondência de conteúdos textuais, teleconferência e algumas aulas virtuais (Pedro, Peres & Dias, 2016).

2.7. *E-learning* no ensino superior em África

O impacto da tecnologia na educação é importante não só pelo facto de melhorar a aprendizagem, mas também por melhorar a prática da educação e aumentar o nível de interação (Massala, 2017).

Apesar do EaD estar ainda num processo inicial em algumas Universidades em África, existem algumas organizações que já estão a desenvolver ferramentas nesta área. Neste seguimento, apresentamos 7 (sete) plataformas de educação *e-learning* presentes em África que permitem adquirir uma qualificação superior ou melhorar as suas competências (Massala, 2017).

Universidade da África

Figura 2.2. Logótipo da Universidade da África



Fonte: <https://www.keystoneuo.com>

A Universidade da África (UA), é uma instituição terciária de EaD aberta privada, localizada em Lusaka, na Zâmbia. E disponibiliza cursos de licenciatura em: Administração de Empresas; Comércio; Economia; Administração de Serviços de Saúde; Gestão de Recursos

Humanos; Direito; Logística e Transportes; Marketing; Administração Pública; Turismo, etc. Atualmente, está a decorrer um processo, para tornar todos os cursos ministrados nesta instituição de ensino superior disponíveis *online* como parte da iniciativa de *e-learning*. De momento, nos seus cursos em regime de EaD, já acolhe cerca de 2000 estudantes de diferentes países, designadamente da Zâmbia, do Zimbabwe, do Uganda, da África do Sul e da República Democrática do Congo, pretendendo-se acolher estudantes da Nigéria e do Quênia, muito em breve (Massala, 2017).

Wits Plus

Figura 2.3. Logótipo da Universidade do Witwatersrand



Fonte: <https://www.wits.ac.za/part-time/>

A *Wits Plus* é uma Universidade virtual oferecida pela Universidade do *Witwatersrand*, localizada em Joanesburgo, na África do Sul. A Universidade do *Witwatersrand* é uma das instituições de ensino superior mais conceituadas no país, reconhecida internacionalmente pelas suas pesquisas de padrões académicos. Esta Universidade, é formada por 33 escolas e oferece 3.000 programas académicos, acreditados nacional e internacionalmente, em áreas de estudo como Comércio, Ciências, Gestão, Direito, Engenharia, Ciências da Saúde e Ciências Humanas. A plataforma oferece oportunidades de aprendizagem totalmente *online* com cursos aos quais se pode aceder a qualquer hora, em qualquer lugar e são totalmente adaptáveis a todos os tipos de dispositivos. Estes cursos são oferecidos em parceria com a *DigitalCampus* (Massala, 2017).

Universidade do Ruanda

Figura 2.4. Logótipo da Universidade do Ruanda



Fonte: <https://ur.ac.rw>

A Universidade do Ruanda, encontra-se situada na cidade de Quigali, no Ruanda, é a maior Universidade do Ruanda e oferece um portal de *e-learning* para 6 (seis) programas de diploma para professores do ensino secundário. O portal de EaD é administrado pela Faculdade de Educação, a mesma é responsável pela coordenação de programas de *e-learning* abertos e à distância de todas as Universidades. Esta Faculdade concentra-se em colocar materiais de aprendizagem utilizados em sala de aula durante a formação *online*, para que todos os estudantes possam aceder a qualquer momento (Massala, 2017).

Universidade de Ahmadu Bello

Figura 2.5. Logótipo da Universidade de Ahmadu Bello



Fonte: <https://www.abu.edu.ng>

A Universidade de Ahmadu Bello, localizada na Zaria, estado de Kaduna, na Nigéria, é uma Universidade de pesquisa do governo federal. Esta Universidade opera em 2 (dois) *Campus*: o Samaru e o Kongo. O *Campus* de Samaru abriga os escritórios administrativos e as Faculdades de Ciências Físicas, Ciências da Vida, Ciências Sociais, Artes e Idiomas, Educação, Design Ambiental, Engenharia, Ciências Médicas, Ciências Agrárias e Instalações de Pesquisa. Enquanto que, o *Campus* do Kongo acolhe as Faculdades de Direito e Administração. A Faculdade de Administração é constituída por departamentos de Contabilidade, Administração de Empresas, Governo Local e Estudos de Desenvolvimento e Administração Pública. A Universidade administra uma grande variedade de programas de graduação e pós-graduação e um programa de Mestrado em Administração de Empresas (MBA) concedido pela *National Universities Commission* (NUC) disponível na plataforma *online*. Também, dispõe de um portal de EaD a que permite aos estudantes submeter trabalhos, interagir nas palestras com os professores. E, os estudantes podem aceder aos vídeos de conferência e materiais de estudo *offline* (Massala, 2017).

Universidade Virtual Africana

Figura 2.6. Logótipo da Universidade Virtual Africana



Fonte: <https://avu.org/avuwweb/pt/>

A Universidade Virtual Africana (AVU), situada em Nairobi, no Quênia, é uma organização intergovernamental Pan-africana, que visa aumentar o acesso a um ensino superior de qualidade através da utilização inovadora das TIC. Esta Universidade tem um programa de EaD baseado em satélite que começou a trabalhar com o Banco Mundial e adquiriu a maior rede de *e-learning* em países anglófonos, francófonos e África Lusófona, com mais de 53 instituições parceiras em 27 países. A Universidade oferece programas em Matemática, Biologia, Química, Física, etc. A AVU desenvolveu uma significativa experiência em áreas como: construção e gestão de grandes consórcios de instituições educacionais africanas, projeção e implementação de projetos multinacionais de *e-learning*, desenvolvimento de materiais residenciais e *e-learning* para instituições parceiras, estabelecimento do estado da arte de centros de EaD em instituições parceiras, formação de pessoal de instituições parceiras em metodologias de *e-learning*, desenvolvimento e implementação da estratégia de recursos de educação abertos e gestão de uma biblioteca digital (Massala, 2017).

Escola Digital de Aprendizagem Kenyatta

Figura 2.7. Logótipo da Escola Digital de Aprendizagem Kenyatta



Fonte: <http://www.ku.ac.ke/dsvol/>

A Escola Digital de Aprendizagem Kenyatta, foi criada para lidar com o aumento da procura de melhores programas de ensino superior *e-learning* no Quênia. Esta Escola Digital oferece

programas de graduação e pós-graduação, bem como mestrado utilizando ensino combinado, que associa instruções digitais com tutoriais ao vivo em centros regionais. A Escola Digital tem centros em Nairobi, Mombasa, Kisumu, Nakuru, Kakamega, Kericho, Nyeri, Embu, Garissa e Marsabit (Massala, 2017).

Universidade UNICAF

Figura 2.8. Logótipo da Universidade UNICAF



Fonte: <https://unicafuniversity.com>

A Universidade UNICAF é uma Universidade independente e credenciada que combina os melhores elementos da educação internacional e oferece qualificações de alta qualidade reconhecidas internacionalmente. Esta Universidade procura a excelência no ensino, o desempenho e a satisfação dos estudantes em um ambiente académico favorável. A Universidade pretende tornar-se a instituição terciária líder na África Subsaariana, reconhecida pela sua excelente contribuição para o ensino, aprendizagem e pesquisa. E, oferece aos estudantes a oportunidade de obter qualificações de alta qualidade a baixo custo por meio de entrega exclusivamente *online* ou por meio de estudos no *Campus*, combinando o ensino presencial tradicional e a participação ativa em clubes sociais e atividades estudantis com ferramentas de aprendizagem digital, que aprimoram a experiência do estudante moderno. Tem uma plataforma *online* que oferece educação superior a mercados desentendidos, em colaboração com Universidades no Reino Unido, Estados Unidos da América, Europa e África. A Universidade oferece graus de educação superior de qualidade aos estudantes em África e no mundo. Acolhe graduações e pós-graduações que podem ser feitas online ou no *Campus*. Em África, a Universidade tem *Campus* e centros de aprendizagem em Malawi, na Nigéria, na Somália, no Zimbabwe, na Maurícia, na Zâmbia e no Gana (Massala, 2017).

2.8. *E-learning* no ensino superior em Angola

Importa, agora conhecer a legislação angolana no que diz respeito ao ensino superior em regime *e-learning*. O início das aulas no ensino superior nas modalidades de EaD e semipresencial carece de uma autorização do Ministério de Ensino Superior Ciência, Tecnologia e Inovação (MESCTI).

Por incumbência da Ministra da tutela do (MESCTI), Maria do Rosário Bragança Sambo, no dia 03 de Março de 2020, foi publicado em Diário da República I série – N.º 23 o Decreto Presidencial n.º 59/20 de 03 de Março, que aprova o regulamento das modalidades de ensino superior à distância e semipresencial no subsistema de ensino superior para todas instituições públicas e privadas (Anexo I).

O EaD e semipresencial está regulamentado, desde o início de Março de 2020, permitindo que as instituições de ensino superior possam avançar com a implementação de cursos nesta modalidade, no próximo ano letivo.

A prática das aulas na modalidade EaD e semipresencial deve ser autorizada pelo MESCTI, através de uma prévia solicitação de ensino superior que pretende lecionar os cursos.

Além de alguns documentos internos da instituição de ensino, também é necessário ter instalações físicas e tecnológicas com avaliação positiva do MESCTI, materiais prontos e disponíveis para cobrir os primeiros anos do curso, docentes responsáveis por orientar, supervisionar e avaliar a aprendizagem dos estudantes, entre outros requisitos.

Periodicamente, o MESCTI, vai definir e especificar o tipo de equipamento tecnológico que as instituições de ensino devem ter como referência para lecionar os cursos nas duas modalidades.

Os certificados e diplomas obtidos nas duas modalidades são válidos desde que sejam reconhecidas pelo Instituto Nacional de Avaliação, Acreditação e Reconhecimento de Estudos do Ensino Superior (INAAREES).

No que diz respeito à regulação do ensino *e-learning* é importante realçar que esta modalidade de aprendizagem se enquadra numa das várias formas de EaD e verificamos que a legislação é recente.

É neste contexto que o *e-learning* tem vindo a ser procurado cada vez mais pelas instituições de ensino superior para que de uma forma mais eficiente e tendo em consideração a gestão de custos, seja possível proporcionar ensino aos seus estudantes e assim alcançar o objetivo pretendido de levar o conhecimento a todos.

Capítulo 3 – Metodologia de investigação

O processo de investigação envolveu fases diferenciadas, desde o início da pesquisa, até à sua conclusão. Assim, numa primeira fase fez-se uma descrição da proposta do estudo e depois apresentou-se a metodologia adotada para a realização deste estudo. Na fase metodológica, identificou-se quais os métodos a utilizar para responder à problemática, o tipo de estudo, a população e amostra, o instrumento de recolha de dados e os procedimentos e ética de recolha de dados.

3.1. Descrição da proposta

Neste capítulo, apresenta-se uma sustentação da metodologia usada no trabalho, consubstanciada numa proposta de integrar recursos interativos e *gamification* num curso *online* com o objetivo de melhorar a aprendizagem dos estudantes no contexto universitário angolano.

Com esta investigação pretendeu-se dar resposta aos objetivos definidos inicialmente, através do levantamento do estado da arte sobre o *e-learning*, os recursos interativos e a *gamification*, assim como o conhecimento relativamente ao que se está a praticar em Angola nesta área e o seu enquadramento legal.

Também se realizou um estudo mais aprofundado sobre as características da ferramenta selecionada para o desenvolvimento do *e-book*. O *iBooks Author* foi a ferramenta escolhida para o desenvolvimento do *e-book*, porque foi utilizada numa unidade curricular deste mestrado e como a experiência foi muito positiva decidiu-se optar pela utilização desta ferramenta para o desenvolvimento do *e-book* neste estudo.

A metodologia escolhida para a realização deste estudo foi a *Design Science Research* (DSR), porque esta metodologia permite desenvolver um protótipo e testá-lo com os estudantes, permitindo retirar conclusões através das reações na interação com o *e-book*.

Os dados obtidos através da recolha de informação, a análise descritiva e a interpretação dos resultados permitiram retirar conclusões e apoiar a decisão da adoção de um curso *online* na unidade curricular.

Pretendeu-se, ainda, perceber o potencial pedagógico que o protótipo de *e-book* apresenta, com a inserção dos elementos interativos e de *gamification*, e conhecer as vantagens que acarreta ao nível do envolvimento, motivação e dos resultados dos estudantes e consequentemente a melhoria do processo de aprendizagem.

3.2. Metodologia

Desde os tempos mais remotos que o Homem procura conhecer o mundo em que vive, através de métodos que possam fazer compreender os fenómenos e os comportamentos. Para tal, a metodologia de investigação é uma forma sistematizada de o fazer. Segundo Fortin (2009), a metodologia é um conjunto de métodos e de técnicas que orientam a elaboração do processo de investigação científica.

A fase metodológica caracteriza-se pela tomada de decisão acerca dos métodos a utilizar para responder à problemática. As decisões metodológicas, tomadas durante esta fase, têm assim implicações na integridade, leitura e utilidade dos resultados (Fortin, 2009).

A metodologia de investigação adotada para a realização deste estudo foi a metodologia de *Design Science Research* (DSR), pois fez-se a análise do problema, da procura da melhor solução, através da definição de um artefacto e a validação do mesmo. Desta forma, para executar os passos da metodologia elaborou-se um inquérito por questionário como instrumento de recolha de dados, com posterior análise e interpretação dos resultados (Lacerda, Dresch, Proença & Júnior, 2013).

A DSR é responsável por realizar pesquisas que têm como objetivo desenvolver um artefacto ou criar uma solução. É um método de pesquisa que se dedica ao desenvolvimento de estudos que tenham como objetivo o projeto e a criação de artefactos. Esta metodologia, tem como base o *Design Science* (DS) que trata tudo aquilo que foi criado pelo Homem, ou seja, artificialmente (Simon, 1996).

Esta metodologia faz uma avaliação ao que foi desenvolvido, de maneira a perceber se o artefacto vai ao encontro dos objetivos a que se propõe. No âmbito da DSR apenas criar um artefacto não é suficiente, pois é necessário provar que o artefacto cumpre os objetivos propostos inicialmente pelo investigador. Todavia, este método procura a solução de

problemas, não procura uma solução perfeita, mas tão-somente a solução que satisfaça os problemas em estudo (Lacerda, Dresch, Proença & Júnior, 2013).

Desta forma, o uso de um inquérito, permite a recolha de informação numa investigação através da utilização de um conjunto de questões organizadas segundo uma determinada ordem, de forma escrita ou oral. O investigador, também deve definir o objeto de estudo, produzir e aplicar instrumentos, analisar, organizar e apresentar os resultados, que são as principais fases do planeamento do inquérito. E, permite obter informação sobre um determinado fenómeno, através de questões que refletem atitudes, opiniões, interesses e comportamentos de um conjunto de indivíduos (Sousa & Batista, 2011).

Nesta metodologia, existem dois tipos de instrumentos: a entrevista e o questionário. O questionário é a fonte de informação mais escolhida para a recolha de informações, porém pode haver necessidade de efetuar entrevistas semiestruturadas, caso se verifique que as informações recolhidas não foram satisfatórias para o desenvolvimento do modelo pretendido.

Os inquéritos, idênticos para todos, são aplicados os inquéritos para que se aprofunde o conhecimento e destes são extraídos dados quantitativos e qualitativos que serão depois analisados (Sousa & Baptista, 2011).

A técnica de recolha de dados utilizada foi o inquérito por questionário. O instrumento de recolha de dados é um questionário do tipo fechado, ou seja, tem na sua construção questões de resposta fechada. Os inquéritos foram a ferramenta escolhida para avaliar o novo modelo, pois permitem conhecer a reação e a satisfação dos estudantes.

Assim, a metodologia é dividida em 7 fases: a primeira fase corresponde à revisão de literatura científica com o estudo de processos já existentes, na segunda fase o desenvolvimento de um protótipo *e-book*; a terceira fase refere-se à interação por parte dos estudantes de um protótipo, o qual integra o *e-book*, com recurso aos computadores portáteis; na quarta fase, a elaboração de um inquérito sobre a utilização do *e-book* dirigido aos estudantes; na quinta fase, a aplicação do inquérito por questionário aos estudantes; por fim, na sexta fase, a recolha de dados por meio dos inquéritos por questionário aos estudantes; na

sétima fase, os dados resultantes foram tratados e analisados de maneira a serem incluídos neste trabalho.

Este estudo tem, como já foi referido, o objetivo geral de melhorar a aprendizagem dos estudantes no contexto universitário angolano. Como objetivos específicos apontamos: (i) desenvolver e testar um *e-book* interativo (protótipo); (ii) analisar as reações (satisfação) dos estudantes ao *e-book*; e (iii) obter conclusões e perceber as vantagens (ou desvantagens) deste modelo de aprendizagem.

O tema selecionado é um assunto pertinente, atual e de interesse geral no contexto universitário angolano. Deste modo, justifico que a grande motivação para a escolha deste estudo foi para além do académico, por fazer parte do corpo docente desta instituição de ensino superior, por isso me deparar no dia-a-dia com as dificuldades de aprendizagem dos estudantes e querer motivá-los para melhorar a aprendizagem. Também, existe uma forte motivação pessoal para saber o que se pode fazer para tornar o ISPT numa instituição de ensino inovadora.

3.2.1. Estudo qualitativo

O método de investigação aplicado foi um estudo qualitativo, através de um inquérito por questionário, com características próprias dentro do estudo de caso, onde foram analisados diversos parâmetros, como: a caracterização sociodemográfica, a utilização de dispositivos eletrónicos e *internet* e a utilização do *e-book*.

A caracterização sociodemográfica visa caracterizar o perfil dos sujeitos da amostra. A utilização de dispositivos digitais e *internet* e a utilização do *e-book*, estão relacionados mais especificamente com os objetivos do estudo.

Relativamente à caracterização sociodemográfica dos estudantes foram contemplados: o género, a faixa etária, a Província de origem e a modalidade de ensino que prefere.

Em relação à utilização de dispositivos digitais e *internet* foram analisados: o dispositivo digital que mais utiliza, a frequência de utilização dos dispositivos digitais, o nível de conhecimento na utilização de dispositivos digitais, a finalidade da utilização dos dispositivos digitais, a dificuldade em aceder aos serviços de *internet* e a frequência de

utilização da *internet*. Por último, foram também analisados os aspetos sobre a utilização do *e-book* por parte dos estudantes: se já leu um *e-book*, se gostou de utilizar o *e-book*, se é fácil utilizar o *e-book*, se é possível utilizar o *e-book* ao seu ritmo e interesse, se o *e-book* apresenta um conteúdo textual claro e consistente, se o *e-book* apresenta recursos (vídeos, imagens, atividades...) atrativos e interativos, se a revisão do conteúdo apresentada no *e-book* auxilia no processo de aprendizagem, se o *e-book* apresenta recursos diferenciados e inovadores para o processo de ensino-aprendizagem, se o recurso ao *e-book* contribui para deixar de ir às aulas presenciais da unidade curricular de “Recrutamento e Seleção”, se gostaria de utilizar *e-books* nas suas aulas.

3.2.2. População e amostra

De acordo com Fortin (2009), população é um conjunto completo de pessoas que representam determinadas características em comum. Por outro lado, a amostra consiste num subgrupo da população, selecionada para obter informações relativas a essa população. Esta deve ser representativa da população visada, ou seja, ter as mesmas características, sendo considerada, uma réplica em miniatura da população alvo.

A amostra (por conveniência) deste estudo são 15 estudantes do curso de licenciatura em Psicologia Organizacional, do 4º ano, inscritos na unidade curricular de “Recrutamento e Seleção”. Neste estudo, verificamos que a amostra selecionada para obter informações é um grupo de pessoas relativamente pequeno.

3.2.3. Instrumento de recolha de dados

Para a recolha de dados foi utilizado um questionário estruturado. Fortin (2009), argumenta que o questionário é um método de recolha de dados que necessita das respostas escritas por parte dos sujeitos e é habitualmente preenchido pelos próprios sujeitos e, ajuda a organizar e a controlar os dados, de tal forma que as informações procuradas possam ser recolhidas de uma maneira rigorosa.

De acordo com o estudo, a técnica de recolha de dados utilizada é o inquérito por questionário. O instrumento de recolha de dados é um questionário do tipo fechado, ou seja, tem na sua construção questões de resposta fechada. Os inquéritos são a ferramenta escolhida para avaliar o novo modelo, pois permitem conhecer a reação e a satisfação dos estudantes.

O questionário foi composto por 20 questões de resposta fechada, escolha múltipla, no qual 12 questões tinham uma escala com 2 opções, 4 questões tinham uma escala com 3 opções, 2 questões tinham uma escala com 4 opções, 1 questão tinha uma escala com 7 opções e 1 questão tinha uma escala com 11 opções.

As 4 primeiras questões foram elaboradas com o objetivo de fazer uma caracterização sociodemográfica dos estudantes, entre a questão 5 e a 10 questionou-se os estudantes sobre a utilização de dispositivos eletrónicos e *internet* e entre a questão 11 e a 20 sobre a utilização do *e-book*.

A recolha de dados foi realizada entre 20 a 24 de Julho de 2020, tendo o questionário uma duração de preenchimento de aproximadamente 10 minutos.

3.2.4. Procedimentos e ética de recolha de dados

Para a aplicar o *e-book* e realizar a recolha de dados através do questionário, na instituição de ensino privada, procedemos ao pedido por escrito dirigido à diretora geral do ISPT alvo do estudo, acompanhada por um exemplar do questionário e esta autorizou o pedido formal para a recolha de dados.

Após a referida autorização, a docente da unidade curricular fez uma breve explicação à turma e pede o consentimento aos estudantes para aplicar o *e-book* e o questionário.

Depois, procedeu-se à entrega e aplicação dos questionários aos estudantes precedidos dos contornos da investigação. O questionário apresenta uma sucinta descrição do estudo, o objetivo e a informação que se pretende obter. Também, este referencia a confidencialidade dos dados e garante que não haverá partilha de informação para outros fins.

Porque se trata de um estudo com seres humanos, é necessário ter em consideração os princípios éticos. Para Fortin (2009), a ética é um conjunto de normas e princípios de ordem moral que regem a conduta de uma pessoa, de um grupo ou de uma sociedade, ou seja, a ética é a ciência da moral, é a arte de dirigir a conduta humana.

Atendendo a que todo qualquer estudo científico realizado junto dos seres humanos levanta questões morais e éticas, nesta pesquisa foram respeitados os seguintes princípios enumerados por Fortin (2009):

- O consentimento do indivíduo, que deve ser de forma legal, esclarecido e voluntário.
- O direito à autodeterminação que é definido como o respeito pelas pessoas, em que elas decidem livremente sobre a sua participação ou não na investigação.
- O direito à intimidade que obriga o investigador a respeitar a liberdade da pessoa em decidir sobre a dimensão da informação íntima e privada a dar quando participa numa investigação.
- O direito ao anonimato que respeita à confidencialidade, isto é, os dados pessoais não podem ser divulgados ou partilhados sem a autorização do sujeito.
- O direito à proteção contra o desconforto e o prejuízo que exige respeito pelas regras de proteção da pessoa contra inconvenientes suscetíveis de lhe fazerem mal ou de a prejudicarem. Este direito é baseado no princípio de benefício.
- O direito a um tratamento justo e equitativo, isto é, o inquirido tem o direito de ser informado sobre a natureza, o objetivo e a duração da investigação para o qual é solicitado.

Consequentemente foram tomadas todas as disposições que do ponto de vista técnico, ético e experimental pudessem assegurar que os resultados seriam fiáveis e espelhassem efetivamente a opinião dos estudantes

No próximo capítulo, desenvolvimento de um *e-book* interativo, relatamos os passos que foram realizados para a sua execução, descrevemos as ferramentas e tecnologias utilizadas na criação do *e-book* e mostramos alguns exemplos ilustrativos deste recurso interativo. Este *e-book* foi desenvolvido com o objetivo de ser analisado pelos estudantes e através da aplicação do inquérito por questionário pretendeu-se analisar as reações dos estudantes ao *e-book* e com a opinião destes retirar conclusões e perceber as vantagens ou desvantagens deste modelo de aprendizagem.

Capítulo 4 – Desenvolvimento de um *e-book* interativo

De acordo com a parte prática desta investigação, desenvolveu-se um *e-book* interativo (protótipo) que engloba os requisitos desta investigação. No desenvolvimento deste *e-book* interativo, houve um especial cuidado relativamente à apresentação visual, tendo em conta aspetos motivacionais de maneira a cativar e aproximar os estudantes aos conteúdos da unidade curricular.

Neste capítulo, são abordadas as fases que envolveram o desenvolvimento do *e-book*, de maneira a relatar como este foi construído, descrevemos as ferramentas utilizadas e apresentamos alguns exemplos ilustrativos do recurso.

4.1. Fases de construção

O desenvolvimento do *e-book*, passou por diversas fases, com vários desafios que tornaram este estudo ainda mais interessante. O *iBooks Author*, *Apple*, na versão 2.6.1, foi a ferramenta escolhida para a sua construção, porque além de já existir conhecimento na utilização da ferramenta por parte do investigador, também apresenta uso fácil e intuitivo, uma versão gratuita com tempo ilimitado, permite a introdução de *widgets* e é possível exportar nos formatos *ibooks*, *Electronic Publication (ePub)* e *Portable Document Format (PDF)* (*Apple*, 2020).

Na primeira fase, foi importante perceber quais os objetivos a alcançar e decidir os conteúdos do livro. Os conteúdos, as ilustrações e os jogos teriam de ser adequados para estudantes do 4º ano que frequentam a unidade curricular de “Recrutamento e Seleção” do curso de licenciatura em Psicologia Organizacional. O *e-book* foi intitulado “Recrutamento e Seleção”. Este *e-book* é o resultado de uma pesquisa sobre Recrutamento e Seleção e foi construído com base no livro de Gestão de Recursos Humanos Métodos e Práticas (Sousa, M.; Duarte, T.; Sanches, P.; Gomes, J., 2012).

Na segunda fase, a escolha das ferramentas necessárias para o desenvolvimento do *e-book*, teve de ter em atenção algumas características de forma a alcançar os objetivos inicialmente definidos. Um dos aspetos importantes foi a gratuitidade das ferramentas e outro que também mereceu o cuidado foi a interatividade de maneira a incorporar elementos interativos, nomeadamente *widgets* (galeria, multimédia, vídeos, barras de deslocação e html), pequenos

jogos por pontos, como palavras cruzadas e sopas de letras e o questionário de revisão de conteúdos.

Apesar, de ser necessário possuir um dispositivo *Apple* para utilizar o *iBooks Author*, este requisito não foi impedimento para deixar de escolher esta ferramenta, pois para este estudo, só o investigador é que precisou de a utilizar. Os estudantes analisaram o *e-book* exportado no formato *ePub*.

Na terceira fase, teve-se em consideração o desenvolvimento dos *widgets* para inserir no *e-book*.

Assim, utilizou-se a plataforma de aprendizagem, *Educaplay* que permitiu criar os jogos: sopas de letras e palavras cruzadas. A integração destes jogos no *e-book* permite que os estudantes se envolvam com a matéria, aprendam melhor os conteúdos da unidade curricular através de um sistema por pontos. Com a pontuação obtida em cada jogo percebem se estão a responder corretamente, ganham pontos, evoluem e progredem ao longo destes recursos (SL, 2020).

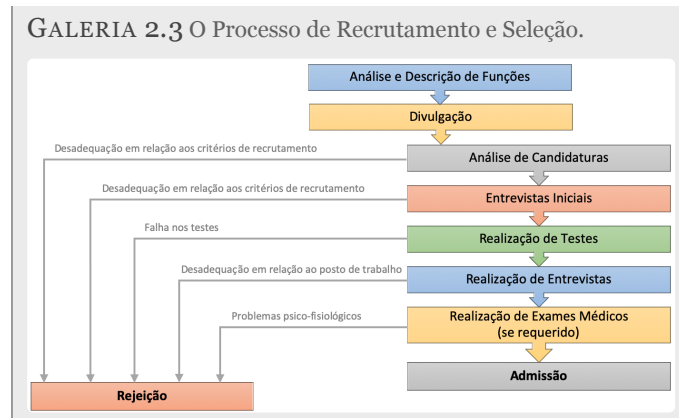
Da mesma forma, utilizou-se a aplicação *Google Forms* para elaborar um questionário que permite aos estudantes fazerem uma revisão dos conteúdos e prepararem-se para as provas de avaliação, respondendo às questões e no final obterem uma classificação, com acesso a toda correção do respetivo questionário (Google, 2020).

A quarta fase, passou pelo desenvolvimento do *e-book*, após o tratamento e seleção da informação a inserir no livro e permitiu explorar as potencialidades da ferramenta.

Abaixo, apresentam-se alguns exemplos dos elementos interativos contidos no *e-book* (protótipo) desenvolvido para testar na sala de aula.

O *iBooks Author* permite inserir muitas funcionalidades, disponibilizadas pelo próprio programa ou que se podem adicionar externamente. Assim, podemos dar o exemplo das imagens, estejam elas em separado ou em galeria (figura 4.9).

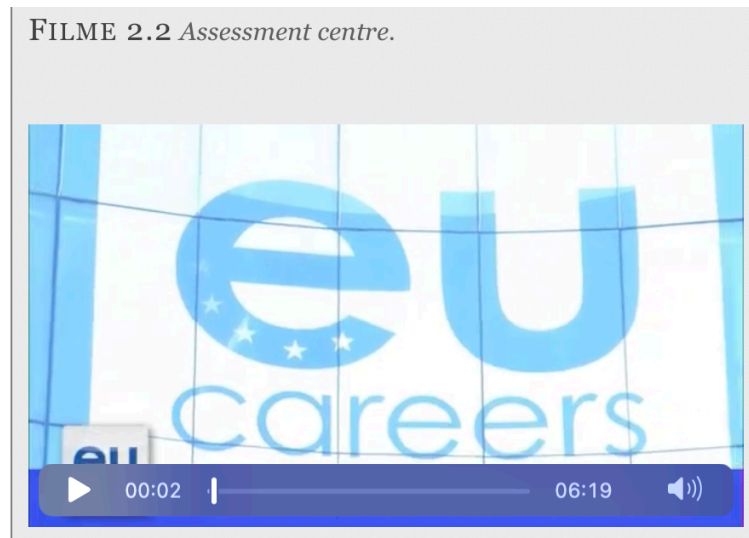
Figura 4.9. Exemplo de uma imagem



Fonte: Elaboração própria

O navegador de conteúdos multimédia, também permite adicionar externamente vídeos no *e-book*. Assim, podemos fazer o *download* de um vídeo, inseri-lo no *e-book* e desta forma é possível ser acedido *offline*. Em locais em que o acesso à *internet* é difícil e lento, esta é uma forma de oferecer interatividade ao *e-book* com elementos incorporados (figura 4.10).

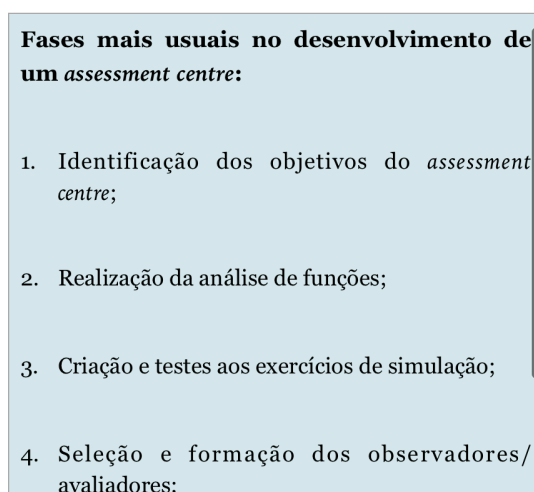
Figura 4.10. Exemplo de um vídeo



Fonte: Elaboração própria

No caso de textos longos, é possível inserir o texto, escolher como o texto deve ser ajustado em redor do objeto selecionado, entre outras formatações a gosto. E, através da barra de deslocação, poupar espaço (figura 4.11).

Figura 4.11. Exemplo de texto com barra de deslocação



Fonte: Elaboração própria

Para não sobrecarregar o *e-book* com jogos ou outros elementos, é possível criá-los *online* adicionando apenas os *links* para os mesmos. Em sítios em que o acesso à *internet* é possível e rápido, esta é uma forma de oferecer interatividade sem que o *e-book* se torne lento e pesado. Noutros locais, em que o acesso à *internet* é mais complicado, deve optar-se apenas por elementos incorporados no *e-book* de forma a que este possa ser acedido *offline*. Nas figuras seguintes, podemos visualizar exemplos de *links* no *e-book* para a plataforma *Educaplay* onde foram criados os jogos, palavras cruzadas e sopa de letras. Para ter acesso aos jogos na *Educaplay* o *email* é: dianaorpereira@gmail.com e a palavra-passe é: 123.

Figura 4.12. Exemplo de HTML

Vamos jogar...



Palavras Cruzadas

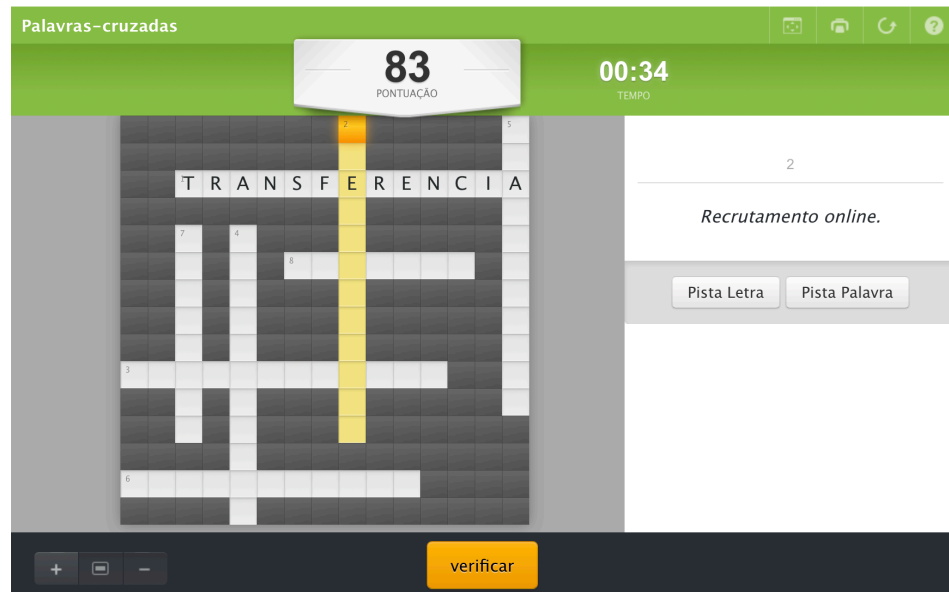
[Clique aqui para jogar](#)

Sopa de Letras

[Clique aqui para jogar](#)

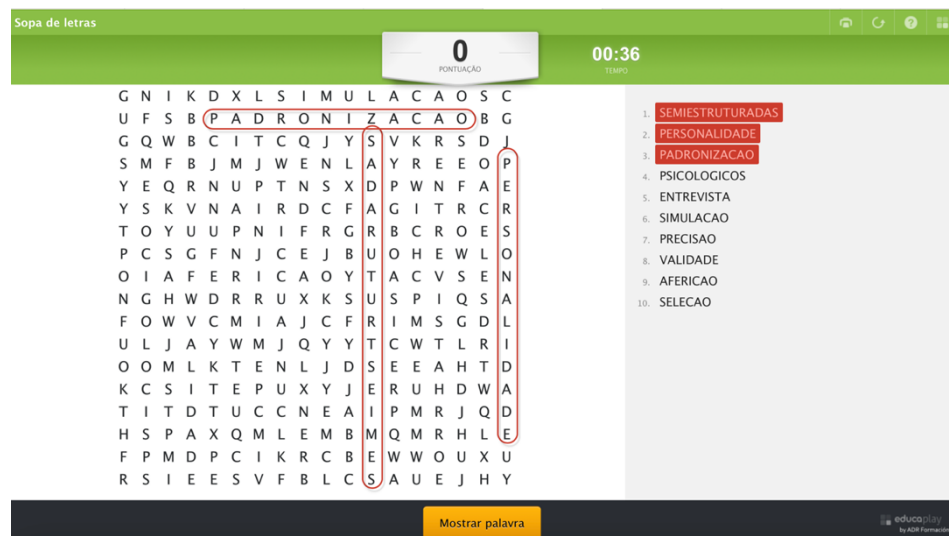
Fonte: Elaboração própria

Figura 4.13. Exemplo de palavras cruzadas



Fonte: Elaboração própria

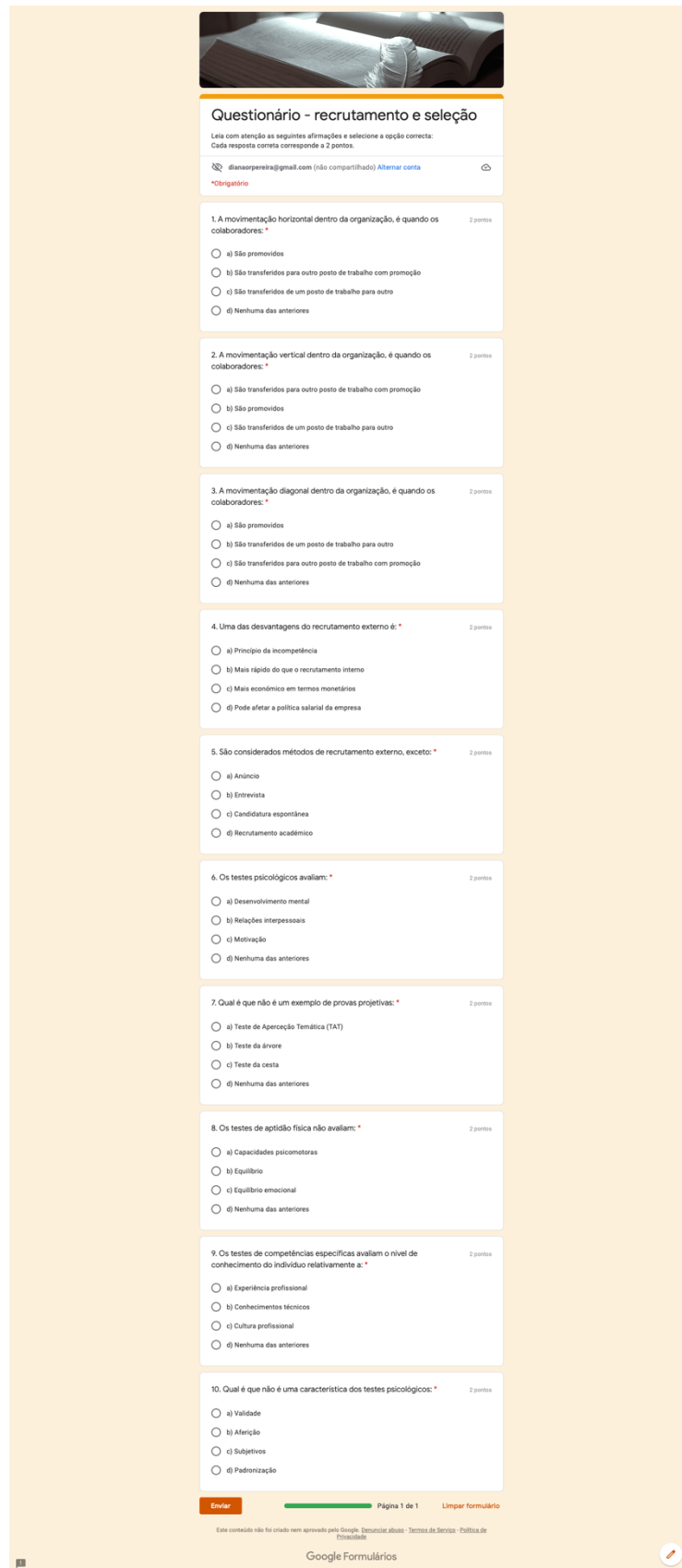
Figura 4.14. Exemplo de sopa de letras



Fonte: Elaboração própria

Outra funcionalidade que o *iBooks Author* oferece é a possibilidade de criar questionários, mas optamos pelo *Google Forms* para criar o questionário, pois estamos mais familiarizados com esta ferramenta e conseguimos obter aquilo que pretendemos. Esta permite criar as perguntas e inserir as respostas para poderem ser verificadas. O estudante fica a saber se acertou ou errou a pergunta, obtém uma pontuação por cada resposta certa e no final tem a possibilidade de saber a sua classificação (figura 4.15).

Figura 4.15. Exemplo de um questionário



Questionário - recrutamento e seleção

Leta com atenção as seguintes afirmações e seleione a opção correcta:
Cada resposta correcta corresponde a 2 pontos.

dianaorpereira@gmail.com (não compartilhado) [Alternar conta](#)

***Obrigatório**

1. A movimentação horizontal dentro da organização, é quando os colaboradores: *

2 pontos

- a) São promovidos
- b) São transferidos para outro posto de trabalho com promoção
- c) São transferidos de um posto de trabalho para outro
- d) Nenhuma das anteriores

2. A movimentação vertical dentro da organização, é quando os colaboradores: *

2 pontos

- a) São transferidos para outro posto de trabalho com promoção
- b) São promovidos
- c) São transferidos de um posto de trabalho para outro
- d) Nenhuma das anteriores

3. A movimentação diagonal dentro da organização, é quando os colaboradores: *

2 pontos

- a) São promovidos
- b) São transferidos de um posto de trabalho para outro
- c) São transferidos para outro posto de trabalho com promoção
- d) Nenhuma das anteriores

4. Uma das desvantagens do recrutamento externo é: *

2 pontos

- a) Princípio da incompetência
- b) Mais rápido do que o recrutamento interno
- c) Mais económico em termos monetários
- d) Pode afetar a política salarial da empresa

5. São considerados métodos de recrutamento externo, exceto: *

2 pontos

- a) Anúncio
- b) Entrevista
- c) Candidatura espontânea
- d) Recrutamento académico

6. Os testes psicológicos avaliam: *

2 pontos

- a) Desenvolvimento mental
- b) Relações interpessoais
- c) Motivação
- d) Nenhuma das anteriores

7. Qual é que não é um exemplo de provas projetivas: *

2 pontos

- a) Teste de Aperceção Temática (TAT)
- b) Teste da árvore
- c) Teste da cesta
- d) Nenhuma das anteriores

8. Os testes de aptidão física não avaliam: *

2 pontos

- a) Capacidades psicometras
- b) Equilíbrio
- c) Equilíbrio emocional
- d) Nenhuma das anteriores

9. Os testes de competências específicas avaliam o nível de conhecimento do indivíduo relativamente a: *

2 pontos

- a) Experiência profissional
- b) Conhecimentos técnicos
- c) Cultura profissional
- d) Nenhuma das anteriores

10. Qual é que não é uma característica dos testes psicológicos: *

2 pontos

- a) Validade
- b) Aferição
- c) Subjetivos
- d) Padronização

[Enviar](#) Página 1 de 1 [Limpar formulário](#)

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) [Termos de Serviço](#) [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

Fonte: Elaboração própria

Atendendo ao potencial pedagógico do *e-book*, este apresenta características e recursos importantes para ter potencialidade pedagógica, como: hiperligações, barras de deslocação, multimédia, galeria, vídeos, questionários e pequenos jogos por pontos, como palavras cruzadas e sopas de letras. As atividades, *widgets*, apresentam uma funcionalidade educativa e atrativa permitindo interação com as mesmas. De um modo geral, as funcionalidades que são possíveis de integrar num *e-book* com elementos interativos, além dos que estão apresentados no protótipo, como mapas, calculadora, imagens 3D, etc., permitem desenvolver livros eletrónicos com potencial pedagógico.

4.2. Formatos

O conteúdo de um *e-book* desenvolvido através do *iBooks Author* pode ser guardado nos formatos *ibook*, PDF e *ePub*, o qual pode ser acedido por vários equipamentos eletrónicos, nomeadamente: computadores, *smartphones* e *tablets*.

4.2.1. PDF

O PDF é um formato de arquivo, desenvolvido pelo cofundador da Adobe Systems, Dr. John Warnok, em 1993, com o objetivo de representar documentos de forma independente do aplicativo, do sistema operativo e do *hardware* usados para criá-los. Um formato portátil é fácil de criar, ler e usar por todos. Ele oferece opções para proteger o conteúdo do arquivo definindo diferentes níveis de acesso, como senhas, assinaturas digitais ou marcas de água. Os documentos no formato PDF não são editáveis, porque é simplesmente uma imagem de um documento. O formato PDF oferece muitas vantagens e é claramente o método preferido para publicar e distribuir documentos na Web (Adobe, 2021).

4.2.2. ePub

O formato *ePub* é um formato de arquivo digital específico para *e-books*, desenvolvido pela *International Digital Publishing Forum* (IDPF), projetado para textos com um conteúdo fluido que permite otimizar o ecrã de texto de acordo com o dispositivo eletrónico utilizado para a leitura. O *ePub* é um formato livre e aberto com dispositivos de leitura e os arquivos têm a extensão *.epub* (ePub, 2017).

4.2.3. iBooks

No início do ano de 2010, foi anunciado o *iPad* da *Apple* com a aplicação *iBooks*, que permite visualizar *e-books* em formato *ePub* e documentos em formato PDF. No mesmo ano, também ficou disponível para *iPhone* e *iPod Touch* (Apple, 2020).

Em 2012, foi apresentado o *layout* fixo do *ePub 3*, que permite a criação de *e-books* onde o conteúdo e o *layout* não podem ser separados, como é o exemplo de livros de receitas, viagens e fotografias. No início de 2012, foi apresentada a versão 2.0 do *iBooks*, assim como a ferramenta de autoria *iBooks*, nesta versão é possível incluir diagramas interativos, áudio e vídeos, já o *iBooks* permite que os utilizadores possam desenvolver de forma intuitiva os seus *e-books*, e os autopublicarem através do *iBooksstore* num formato com extensão *.iBooks* (Apple, 2020).

4.3. Tecnologias

Para o desenvolvimento do *e-book* interativo recorreu-se a diversas tecnologias, nomeadamente: o *iBooks Author*, *Widgets*, *Educaplay* e *Google Forms*, que descrevemos seguidamente, de maneira a transmitir um maior conhecimento destas tecnologias.

4.3.1. iBooks Author

O *iBooks Author* é um programa desenvolvido pela *Apple*, onde o principal objetivo é a criação de livros digitais mais complexos, como livros didáticos de receitas, romance, livros de crianças, entre outros (Apple, 2020).

O *iBooks Author* permite exportar em formato *iBooks*, texto, PDF e *ePub*. Neste programa é possível criar livros para *iPhone*, *iPad*, *iPod touch* ou *Apple watch* e inserir fotografias, vídeos, diagramas interativos, objetos 3D, fórmulas matemáticas, *widgets*, etc. O *layout* fixo é a opção de design padrão para arquivos do *iBooks Author*, e a maioria dos livros é projetada em *layout* fixo (iBooks Author, 2020).

Os *e-books* criados pelo *iBooks Author* apresentam um formato próprio com base no padrão *ePub*. É uma ferramenta que torna o processo de criação de *e-books* muito fácil, apresentando uma elevada gama de conteúdos que podem ser incluídos, como por exemplo:

som, imagem, vídeo, dicionário, sublinhado de texto, anotações, conversão de texto para fala, navegação e *widgets* (Apple, 2020).

Porém, apresenta a desvantagem de estar apenas disponível para dispositivos *Apple*, apesar de ser de uso gratuito (Apple, 2020).

4.3.2. *Widget*

Widget é definido como uma pequena aplicação, que executa uma ou várias funções simples geralmente dentro de um contexto específico. Os *widgets* de livros são uma plataforma que permite associar ferramentas sensíveis ao contexto dos livros eletrônicos, proporcionando assim uma experiência de leitura mais rica e altamente personalizada. Com o aumento do sucesso de aplicações e *widgets* dentro dos paradigmas móveis e *online*, os *e-books* estão posicionados para uma transformação fundamental habilitada pela presente invenção, conhecida como *widgets* de livros (Apple, 2020).

A pesquisa de ferramentas que permitam desenvolver *widgets* de forma simples, revelou-se importante para a interatividade pretendida. A *Educaplay* e o *Google Forms* permitiram o desenvolvimento de *widgets* de forma simples e que podem ser incorporados no *iBooks Author*. Os *widgets* foram desenvolvidos de forma simples e intuitiva, permitindo desenvolver, por exemplo: escolha múltipla, um questionário e jogos (palavras cruzadas e sopa de letras).

4.3.3. *Educaplay*

Educaplay é uma plataforma paga, na versão *premium*, porém apresenta uma versão gratuita com algumas funcionalidades limitadas, como o acesso através do *email* e palavra-passe, com o *Facebook*, *Google* ou *Microsoft*. Foi desenvolvida pela AD Formación, no ano de 2010, numa empresa de formação *online* de La Rioja, em Espanha, que permite de forma fácil a criação de uma variedade de recursos educativos multimédia e interativos (SL, 2021).

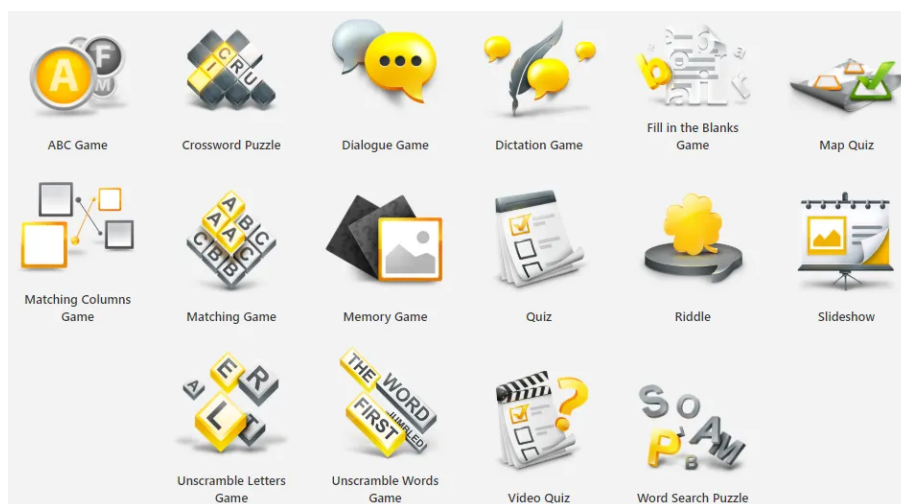
Tal como, muitas plataformas *online*, permite a partilha nas redes sociais, o envio por *email* e a incorporação em espaços externos, como por exemplo, nas plataformas de apoio à aprendizagem como o *Moodle* ou o *Google Classroom* (SL, 2021).

Com a versão *premium* é possível fazer configurações avançadas na apresentação das atividades, algumas ferramentas extra e a remoção da publicidade nas atividades educativas (SL, 2021).

Para utilizar a plataforma *Educaplay* é necessário ter acesso à *internet* e para criar as atividades é preciso fazer um registo simples que poderá ser feito diretamente através da associação à conta *Google*, *Facebook* ou *Microsoft* (SL, 2021).

Neste momento, a *Educaplay*, disponibiliza 16 tipos de atividades, nomeadamente: palavras cruzadas, adivinhas, jogos de memória, questionário, apresentação de slides, sopas de letras, entre outros. Desta forma, oferece a possibilidade de criar atividades sobre um determinado tema, proporcionando aos estudantes um contato diferenciado e inovador com os conteúdos da unidade curricular (SL, 2021).

Figura 4.16 Tipos de atividades da plataforma *Educaplay*



Fonte: (SL, 2021)

4.3.4. *Google Forms*

Google Forms, formulários *Google*, é uma ferramenta gratuita desenvolvida pelo *Google Corp*, em 2018, que permite recolher e organizar informações de pequena e grande dimensão através de questionários e formulários de registo *online*. O utilizador pode criar pesquisas de escolha múltipla, fazer questões, pedir avaliações com escala numérica, gráficos com as respostas de cada pergunta, inserir fotos e vídeos... (Google, 2020).

Fizemos assim uma revisão geral dos conceitos envolvidos, das ferramentas disponíveis e do alcance que cada uma pode permitir.

Capítulo 5 – Estudo empírico

Neste capítulo, apresentamos o estudo empírico e discutimos os seus resultados, com base em características sociodemográficas da amostra dos estudantes, e procurando desenvolver um estudo descritivo simples.

A amostra desta investigação foi, como se referiu, constituída por estudantes do ISPT do curso de licenciatura em Psicologia Organizacional, do 4º ano, inscritos na unidade curricular de “Recrutamento e Seleção”.

A seleção dos procedimentos está dependente do que se pretende analisar e das características dos dados recolhidos. Com a ferramenta escolhida para o tratamento dos dados decorrentes das respostas recolhidas, *Microsoft Excel Office 2016*, foi possível desenvolver um trabalho de análise representando graficamente os dados recolhidos.

Numa primeira fase, analisa-se as respostas obtidas com a aplicação do inquérito por questionário e depois interpretam-se e discutem-se os resultados.

5.1. Análise e interpretação dos dados

Através da aplicação do inquérito por questionário pretendeu-se analisar as reações (satisfação) dos estudantes ao *e-book* e através da opinião destes retirar conclusões e perceber as vantagens (ou desvantagens) deste modelo de aprendizagem.

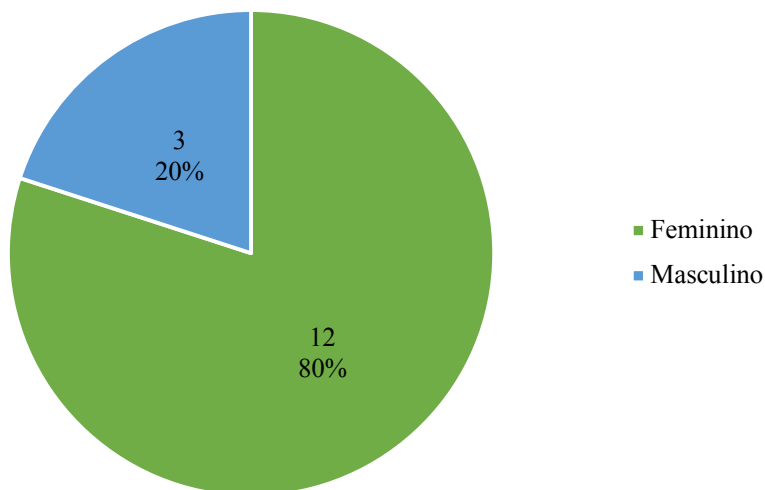
As questões colocadas no inquérito por questionário foram elaboradas pela investigadora e estes foram aplicados presencialmente em sala fechada, durante as aulas com a presença da investigadora/docente e os inquiridos/estudantes.

A presente investigação traduziu-se numa amostra não aleatória por conveniência. Este universo baseou-se na turma do 4º ano do curso de licenciatura em Psicologia Organizacional, num total de 15 estudantes. Neste seguimento, foram aplicados 15 inquéritos tendo sido considerados todos válidos para o estudo.

Seguidamente, são apresentados os resultados graficamente com as respostas dadas pelos estudantes.

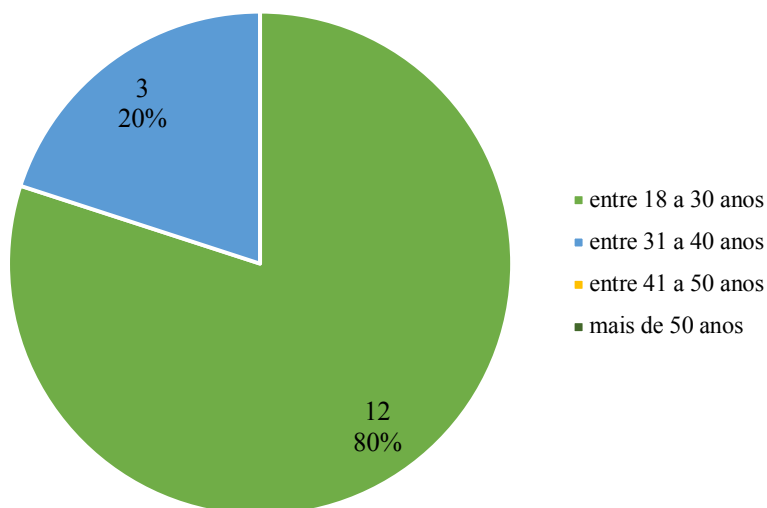
Caracterização sociodemográfica

Gráfico 5.1. Género



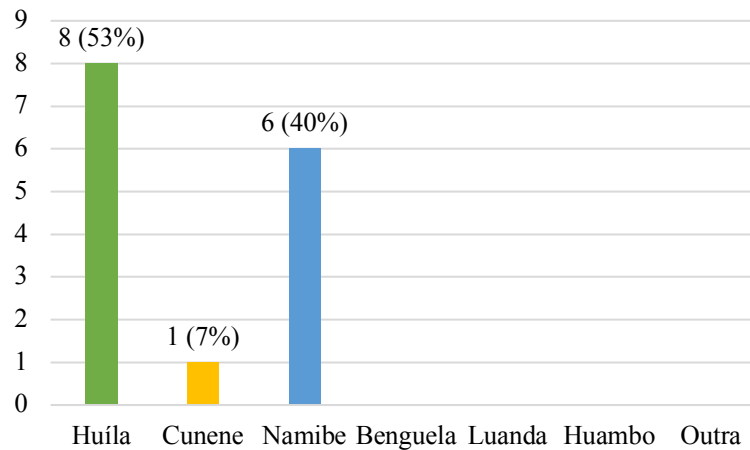
No gráfico 5.1, verificou-se que no grupo em estudo, 12 (80%) eram do género feminino e 3 (20%) representavam o género masculino, assim concluiu-se que o género feminino predominava na amostra em estudo.

Gráfico 5.2. Faixa etária



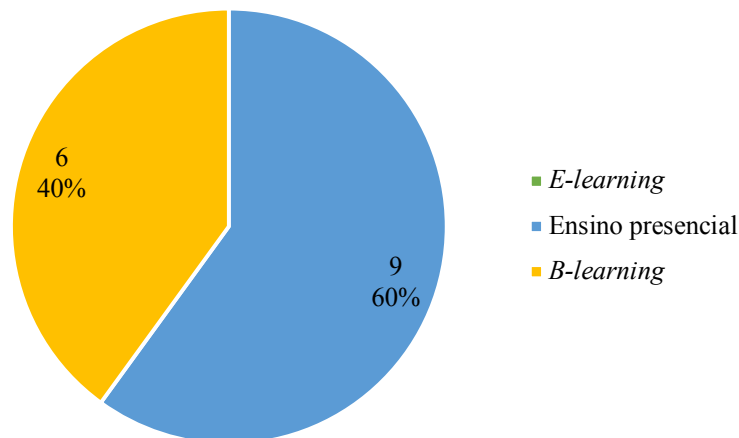
O gráfico 5.2, ilustra a faixa etária dos estudantes devidamente tratada. Assim, observou-se que 12 (80%) situam-se na faixa etária entre os 18 a 30 anos, 3 (20%) encontram-se na faixa etária entre os 31 a 40 anos e esta turma não tem estudantes com mais de 41 anos. Logo, verificou-se que a faixa etária da turma se situa entre os 18 a 40 anos.

Gráfico 5.3. Província de origem



Ainda relativamente à análise dos dados sociodemográficos, o gráfico 5.3, mostra a Província de origem dos estudantes. Desta forma, verificou-se que 8 (53%) são provenientes da Província da Huíla, 6 (40%) são originários do Namibe, 1 (7%) são procedentes do Cunene e não existem estudantes provenientes das Províncias de Benguela, Luanda, Huambo ou outras Províncias de Angola. Assim, concluiu-se que a grande maioria dos estudantes desta turma são oriundos da Província da Huíla.

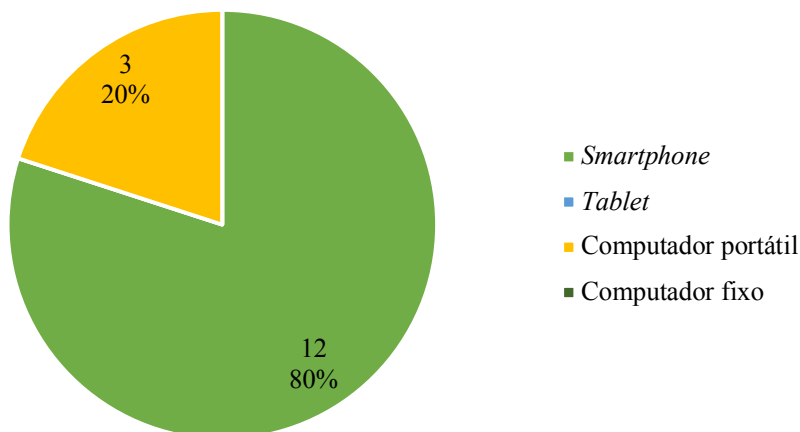
Gráfico 5.4. Modalidade de ensino preferida



O gráfico 5.4, apresenta a preferência dos estudantes relativamente à modalidade de ensino, assim verificou-se que 9 (60%) dos estudantes preferem o ensino presencial, 6 (40%) o *b-learning* (sistema misto, *e-learning* + presencial) e não existem estudantes que tenham escolhido o *e-learning* como modalidade de ensino preferencial. Desta forma, concluiu-se que a grande maioria dos estudantes escolheram o ensino presencial como a modalidade de ensino preferida.

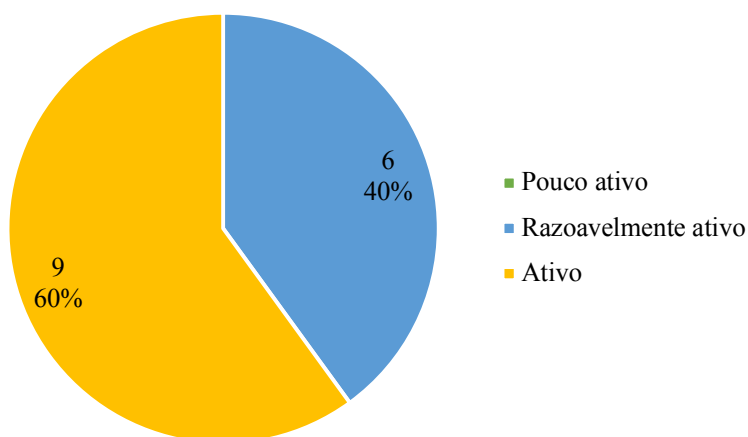
Utilização de dispositivos eletrônicos e *internet*

Gráfico 5.5. Dispositivo eletrônico mais utilizado



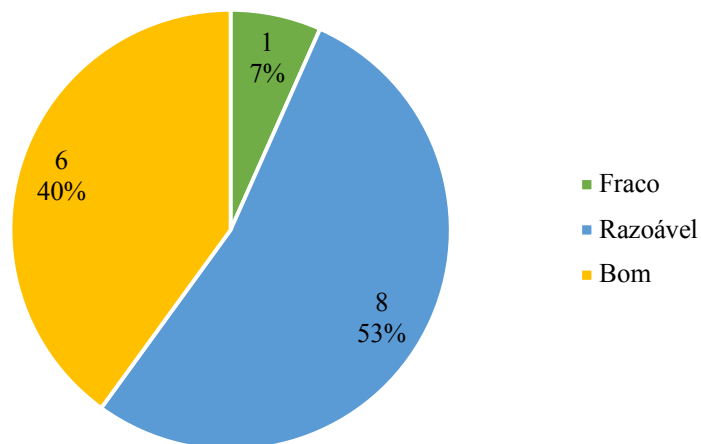
Da leitura do gráfico 5.5, 12 (80%) dos estudantes escolhem o *smartphone*, 3 (20%) optam pelo computador portátil e não existem estudantes que escolham o *tablet* ou o computador fixo como sendo o dispositivo eletrônico mais utilizado. Logo, o dispositivo eletrônico mais utilizado pela maioria dos estudantes parece ser o *smartphone*.

Gráfico 5.6. Utilização de dispositivos eletrônicos



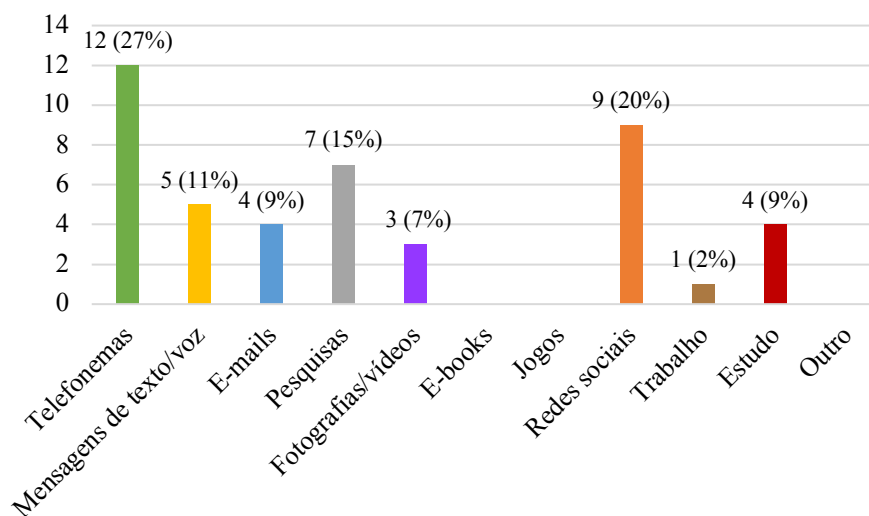
No gráfico 5.6, verificou-se que 9 (60%), dos estudantes responderam que são ativos relativamente à utilização de dispositivos eletrônicos, 6 (40%) que são razoavelmente ativos e nenhum dos estudantes disse que é pouco ativo em relação à utilização de dispositivos eletrônicos. Perante os resultados, a grande parte dos estudantes, considera-se ativo relativamente à utilização de dispositivos eletrônicos.

Gráfico 5.7. Conhecimento na utilização de dispositivos eletrônicos



No gráfico 5.7, verificou-se que 8 (53%) dos estudantes responderam que o conhecimento na utilização de dispositivos eletrônicos é razoável, 6 (40%) disseram que o conhecimento é bom e 1 (7%) respondeu que o seu conhecimento é fraco. Logo, a maior parte dos estudantes responderam que o conhecimento na utilização de dispositivos eletrônicos é razoável.

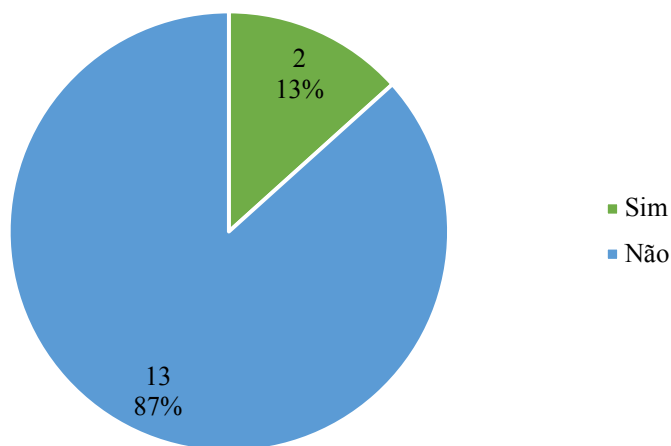
Gráfico 5.8. Utilização de dispositivos eletrônicos



O gráfico 5.8, apresenta os resultados relativamente à finalidade da utilização de dispositivos eletrônicos, onde cada estudante selecionou apenas 3 das finalidades mais utilizadas. Assim, verificou-se que 12 (27%) dos estudantes dá maior utilização aos dispositivos eletrônicos para efetuar telefonemas, 9 (20%) para aceder às redes sociais, 7 (15%) para realizar pesquisas, 5 (11%) para efetuar mensagens de texto/voz, 4 (9%) para aceder aos *e-mails*, 4 (9%) para o estudo, 3 (7%) para fotografias/vídeos, 1 (2%) para o trabalho e não existem

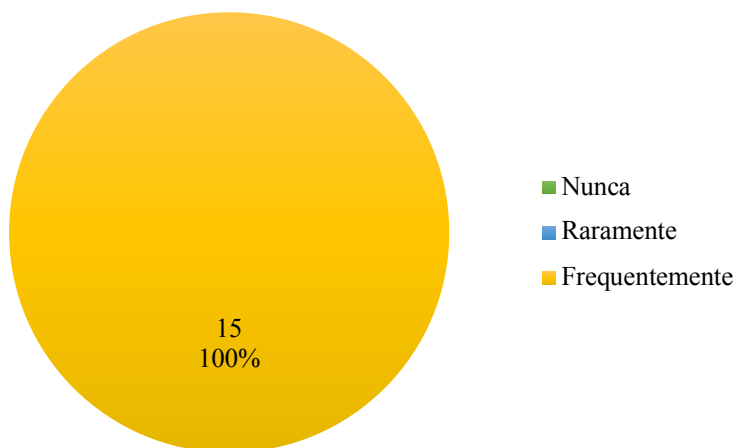
estudantes que utilizem os dispositivos eletrônicos para aceder a *e-books*, jogos e outros. Então, verificou-se que a grande parte dos estudantes utiliza os dispositivos eletrônicos para efetuar telefonemas.

Gráfico 5.9. Dificuldade no acesso aos serviços de *internet*



O gráfico 5.9, mostra as respostas dos estudantes relativamente à dificuldade no acesso aos serviços de *internet*, assim observou-se que 13 (87%) não têm dificuldade e 2 (13%) têm dificuldade. Portanto, a maioria dos estudantes não parece ter dificuldade para aceder aos serviços de *internet*.

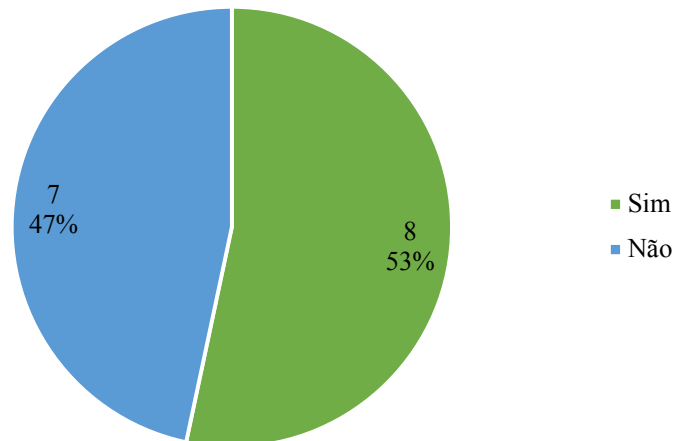
Gráfico 5.10. Frequência de utilização da *internet*



No gráfico 5.10, todos os estudantes, 15 (100%) responderam que utilizam frequentemente a *internet*.

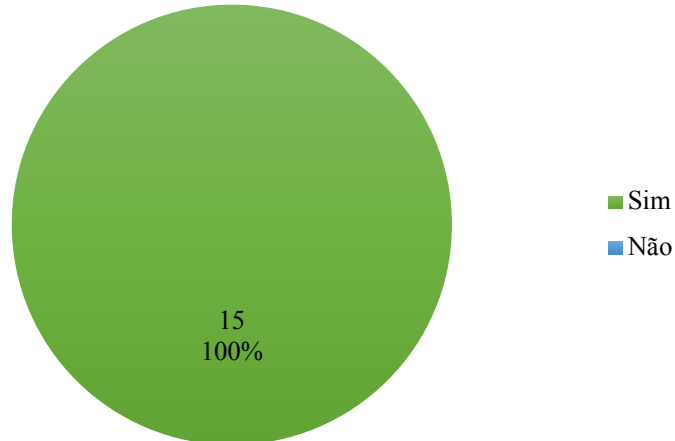
Utilização do *e-book*

Gráfico 5.11. Leitura de um *e-book*



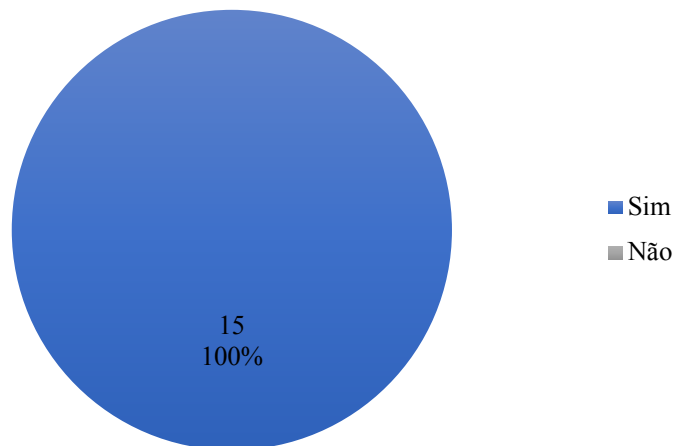
No gráfico 5.11, os estudantes foram questionados se já tinham lido um *e-book*, assim verificou-se que, 8 (53%) responderam que sim e 7 (47%) responderam que não. Concluiu-se que as opiniões dos estudantes são equilibradas, pois os estudantes que já leram um *e-book* são quase os mesmos que não leram um *e-book*.

Gráfico 5.12. Gostou da experiência de utilizar o *e-book*?



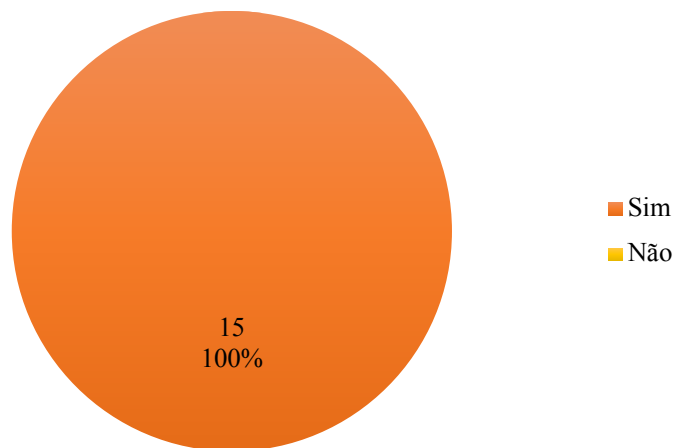
No gráfico 5.12, todos os estudantes, 15 (100%) responderam que gostou da experiência de utilizar o *e-book*.

Gráfico 5.13. Facilidade em utilizar o *e-book*



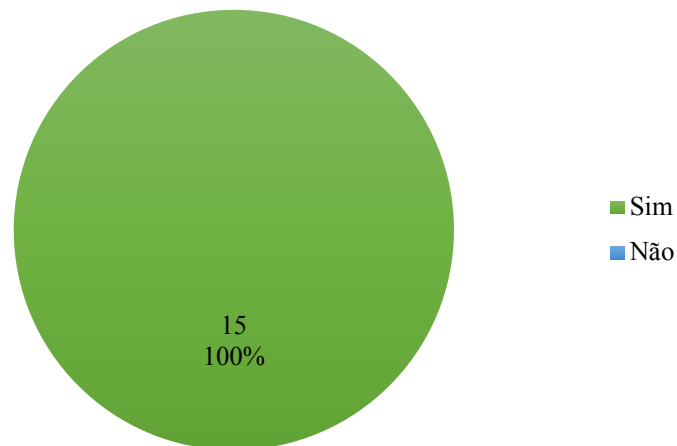
No gráfico 5.13, todos os estudantes, 15 (100%) responderam que foi fácil utilizar o *e-book*.

Gráfico 5.14. Utilização do *e-book* conforme o ritmo e interesse



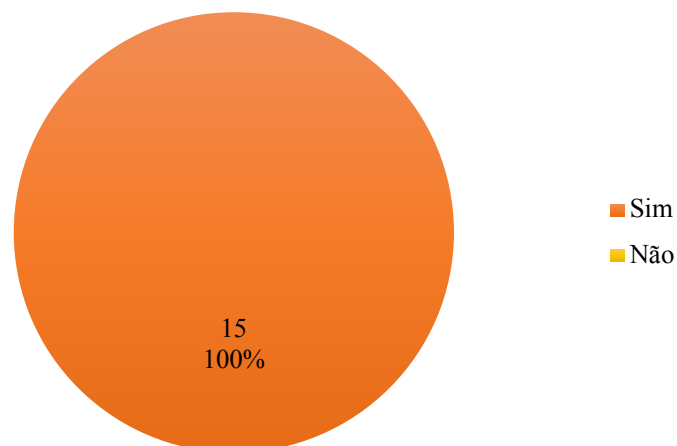
No gráfico 5.14, todos os estudantes, 15 (100%) responderam que é possível utilizar o *e-book* conforme o ritmo e interesse do leitor.

Gráfico 5.15. O *e-book* apresenta um conteúdo textual claro e consistente?



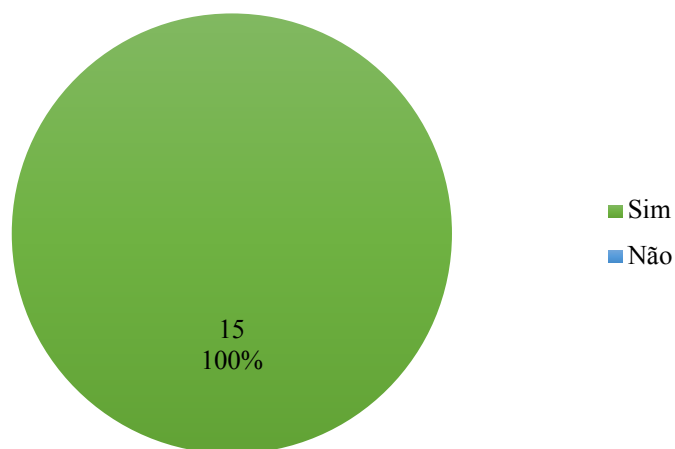
No gráfico 5.15, todos os estudantes, 15 (100%) responderam que o *e-book* apresenta um conteúdo claro e consistente.

Gráfico 5.16. O *e-book* apresenta recursos atrativos e interativos?



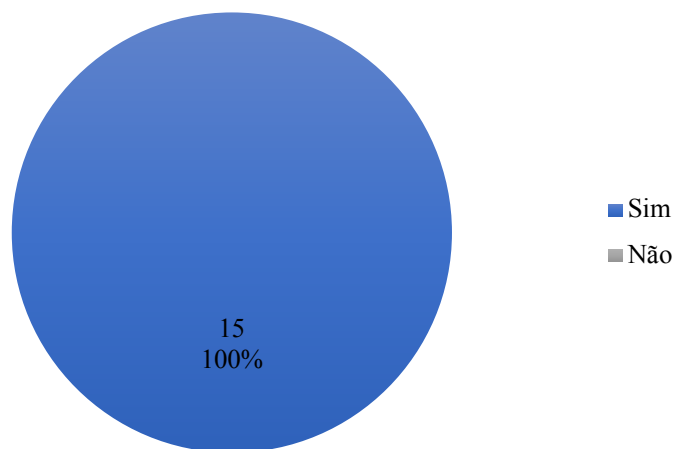
No gráfico 5.16, todos os estudantes, 15 (100%) responderam que o *e-book* apresenta recursos atrativos e interativos.

Gráfico 5.17. A revisão do conteúdo apresentado no *e-book* auxilia no processo de ensino-aprendizagem?



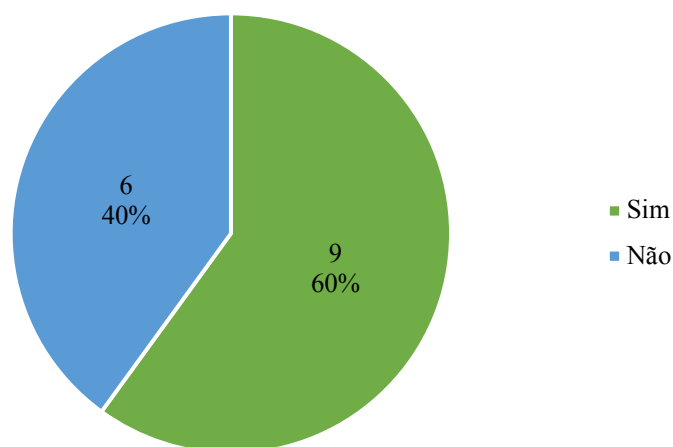
No gráfico 5.17, todos os estudantes, 15 (100%) responderam que a revisão do conteúdo apresentado no *e-book* auxilia no processo de ensino-aprendizagem.

Gráfico 5.18. O *e-book* apresenta recursos diferenciados e inovadores para o processo de ensino-aprendizagem?



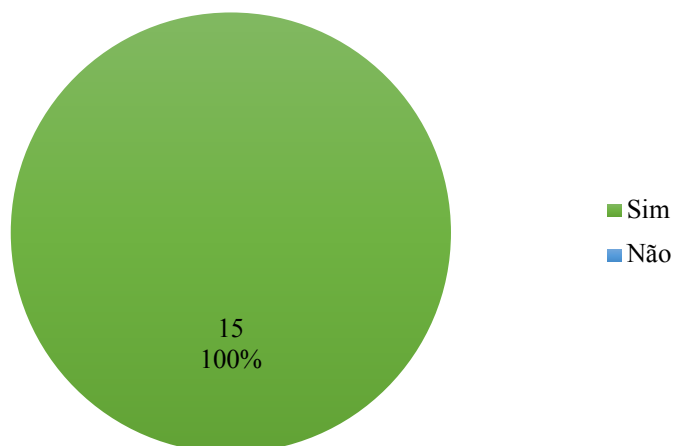
No gráfico 5.18, todos os estudantes, 15 (100%) responderam que o *e-book* apresenta recursos diferenciados e inovadores para o processo de ensino-aprendizagem.

Gráfico 5.19. O recurso ao *e-book* contribui para deixar de ir às aulas presenciais da unidade curricular de “Recrutamento e Seleção”?



No gráfico 5.19, perguntou-se aos estudantes se o recurso ao *e-book* contribui para deixar de ir às aulas presenciais da unidade curricular de “Recrutamento e Seleção”, assim verificou-se que 9 (60%) responderam sim e 6 (40%) responderam não. Desta forma, tendo em atenção a dimensão da amostra, concluiu-se que a grande parte dos estudantes parece admitir que o recurso ao *e-book* contribui para deixar de ir às aulas presenciais.

Gráfico 5.20. Utilizaria *e-books* nas suas aulas?



No gráfico 5.20, todos os estudantes, 15 (100%) responderam que gostariam de utilizar o *e-book* nas suas aulas.

5.2. Discussão dos resultados

Com os resultados obtidos através do inquérito aos estudantes foi elaborada uma análise qualitativa que apresenta algumas considerações relevantes para dar resposta às questões e objetivos desta investigação.

Os inquéritos foram aplicados numa amostra de 15 estudantes do curso de licenciatura em Psicologia Organizacional, do 4º ano, inscritos na unidade curricular de “Recrutamento e Seleção”. A caracterização sociodemográfica da amostra apresentou-se com 12 (80%) dos estudantes do género feminino, 12 (80%) enquadraram-se na faixa etária entre 18 a 30 anos e 8 (53%) eram oriundos da Província da Huíla. E 9 (60%) dos estudantes preferiram o ensino presencial.

Da mesma forma, verificou-se que existiu uma boa receptividade dos estudantes relativamente à utilização de dispositivos eletrónicos e *internet*, 12 (80%) dos estudantes afirmaram que o *smartphone* é o dispositivo eletrónico mais utilizado, 9 (60%) afirmaram que eram utilizadores ativos, 8 (53%) consideraram-se com um conhecimento razoável na utilização de dispositivos eletrónicos e habitualmente, 12 (27%) utilizaram os dispositivos eletrónicos para efetuar telefonemas, 9 (20%) para aceder às redes sociais e 7 (15%) para fazer pesquisas.

Por outro lado, em relação à utilização da *internet* 13 (87%) dos estudantes afirmaram que não tem dificuldade para aceder aos serviços de *internet* e todos disseram que utilizam frequentemente a *internet*.

No que se refere à utilização do *e-book*, verificou-se que 8 (53%) dos estudantes já tinham lido um *e-book*. E, todos os estudantes gostaram da experiência de utilizar o *e-book*, afirmaram que a sua utilização é fácil e que é possível utilizá-lo conforme o ritmo e interesse. Verificou-se, também, que todos os estudantes responderam que o *e-book* apresenta um conteúdo textual claro e consistente, com recursos atrativos e interativos. Ainda, afirmaram que a revisão do conteúdo apresentada no *e-book* auxilia no processo de ensino-aprendizagem e que apresentou recursos diferenciados e inovadores para o processo de ensino-aprendizagem. Da mesma forma, estes estudantes gostariam de utilizar *e-books* nas

suas aulas, porém 9 (60%) consideraram que o recurso ao *e-book* pode contribuir para deixar de ir às aulas presenciais da unidade de “Recrutamento e Seleção”.

Também, foi possível perceber as vantagens e desvantagens deste modelo de aprendizagem. As principais vantagens identificadas pelos estudantes são: a facilidade na utilização do *e-book*, a revisão de conteúdo apresentada no *e-book* que permite avaliar o conhecimento adquirido, o *e-book* auxilia no processo de ensino-aprendizagem, o *e-book* apresenta recursos diferenciados e inovadores para o processo de ensino-aprendizagem, o *e-book* apresenta recursos atrativos e interativos, a possibilidade de utilizar o *e-book* conforme o ritmo e interesse e o conteúdo textual é claro e consistente. Relativamente às desvantagens, verificou-se que este modelo de aprendizagem não substitui as aulas presenciais, existe a necessidade de acesso à *internet* e é necessário haver um domínio na utilização de dispositivos eletrônicos.

Em suma, verificou-se que o protótipo alcançou os objetivos propostos inicialmente, apresentou-se interativo e adequado para aprendizagem. É uma ferramenta de aprendizagem fácil, o que proporcionou uma maior satisfação e envolvimento por parte dos estudantes durante a sua utilização. Consequentemente, os estudantes apresentaram-se mais motivados durante a realização das atividades. Também podemos afirmar que através da inclusão do *e-book* pode ser possível melhorar a aprendizagem dos estudantes no contexto universitário angolano.

Capítulo 6 – Conclusão

Neste capítulo, apresentamos as considerações finais, sustentadas pela análise e interpretação da literatura e as limitações do estudo.

Com esta investigação, pretendeu-se analisar de que forma a adoção de uma vertente *online* na unidade de “Recrutamento e Seleção” pode melhorar a motivação e a aprendizagem dos estudantes no contexto universitário angolano.

Foi feito um levantamento do estado da arte e realizou-se um estudo empírico cujos resultados apresentamos nestas considerações finais. Assim, inicialmente caracterizou-se a instituição universitária convencional (do tipo presencial) e fez-se o enquadramento da legislação angolana relativamente ao ensino superior em regime de *e-learning*.

Posteriormente, desenvolvemos e testámos um *e-book* interativo (protótipo) em sala de aula e analisámos as reações (satisfação) dos estudantes. No estudo empírico foi utilizada a técnica de inquérito por questionário, que permitiu a realização de uma análise qualitativa, com base em respostas que podem ser consideradas muito satisfatórias por parte dos estudantes inquiridos. Apesar, da amostra em estudo ser reduzida, não sendo possível testar outros estudantes, os resultados obtidos permitiram retirar conclusões úteis e identificar as vantagens ou desvantagens deste modelo de aprendizagem.

Relativamente à utilização de dispositivos eletrónicos e *internet*, concluiu-se que o *smartphone* é o dispositivo eletrónico mais utilizado pelos estudantes, a grande maioria considerou-se utilizador ativo e com um conhecimento razoável. Habitualmente, estes estudantes, utilizaram os dispositivos eletrónicos maioritariamente para realizar telefonemas, aceder às redes sociais e fazer pesquisas. Concluiu-se, também, que a maioria dos estudantes não têm dificuldade para aceder aos serviços de *internet* e todos eles são utilizadores frequentes da *internet*.

De acordo com a utilização do *e-book*, verificou-se que a maioria dos estudantes já tinha lido um *e-book*. E, todos os estudantes pertencentes a esta amostra gostaram da experiência de utilizar o *e-book*, acharam a utilização do *e-book* fácil, conforme o ritmo e interesse. Também, se concluiu que, na opinião dos estudantes, o *e-book* apresenta um conteúdo textual claro e consistente, com recursos atrativos e interativos. Para estes estudantes a

revisão do conteúdo apresentada no *e-book* auxilia no processo de ensino-aprendizagem, os recursos são diferenciados e inovadores para o processo de ensino-aprendizagem e gostariam de utilizar *e-books* nas aulas. Contudo, a grande parte destes estudantes consideraram que o recurso ao *e-book* contribui para deixar de ir às aulas presenciais da unidade de “Recrutamento e Seleção”.

Concluimos que através da inclusão do *e-book* é possível melhorar a aprendizagem dos estudantes no contexto universitário angolano. Mas, apesar deste recurso de aprendizagem ter evidenciado uma aceitação dos estudantes, ainda existe um extenso caminho a percorrer. Nomeadamente, só agora foram aprovadas as modalidades de ensino superior à distância e semipresencial no subsistema de ensino superior para todas instituições públicas e privadas, o que permite que as instituições de ensino superior possam implementar cursos nestas modalidades.

Uma das grandes vantagens apontada pelo *e-book* é a interatividade, dado que todos os estudantes consideram que o *e-book* apresenta recursos atrativos e interativos.

Por outro lado, uma das desvantagens do *iBooks Author* é estar apenas disponível para dispositivos *Apple*, mas este requisito não foi motivo para não escolher esta ferramenta, porque neste estudo, apenas o investigador a utilizou. Os estudantes analisaram o *e-book* exportado no formato *ePub*.

Adicionalmente, foi considerado um constrangimento à investigação o facto de a totalidade das respostas serem de estudantes do mesmo curso e turma, o que implica que os conteúdos e recursos são os mesmos. Assim, as opiniões não divergem tanto, o que não permite obter resultados muito significativos para podermos afirmar que este modelo de aprendizagem poderia ser aceite noutros cursos desta instituição de ensino superior angolana.

Outro facto, é a dimensão da amostra ser relativamente pequena, pois quaisquer conclusões baseadas numa amostra de 15 estudantes ficam com pouca sustentação. Mas, o objetivo não declarado, deste trabalho, foi abrir a porta a este tipo de iniciativas e de trabalho exploratório dentro da instituição. Para um estudo experimental e pioneiro já permitiu tirar algumas conclusões e deixar o caminho aberto a outros investigadores que queiram continuar o estudo.

Para um entendimento mais abrangente sobre este tema, propõe-se a realização de um estudo com uma amostra mais alargada, maior diversificação de cursos ministrados, com a extensão do inquérito a todos os estudantes do ISPT.

Relativamente aos estudos que retratam a realidade angolana, verificou-se uma lacuna nos artigos disponíveis para um melhor conhecimento deste contexto.

Por fim, tivemos uma limitação no acesso à plataforma de aprendizagem *Educaplay*, na versão *free* que não é possível aceder com perfil público.

Bibliografia

- Adobe. (2021) PDF. Três letras que continuam mudando o mundo. *Adobe Acrobat*. Disponível em <https://acrobat.adobe.com/pt/pt/acrobat/about-adobe-pdf.html>.
- Apple. (2020). Apple Support. *Apple*. Disponível em www.support.apple.com.
- Araújo, I. (2016). Gamification: metodologia para envolver e motivar os alunos no processo de aprendizagem. *Education in the Knowledge Society*, 17, 87-107.
- Bieging, P.; Busarello, R. I. (2014). Interatividade nas TICs: abordagens sobre mídias digitais e aprendizagem. (pp. 10-20). São Paulo: Pimenta Cultural. Disponível em https://via.ufsc.br/wp-content/uploads/2019/05/Interatividade_nas_TICs.pdf.
- Carvalho, P. (2012). Evolução e crescimento do ensino superior em Angola. *Revista angolana de sociologia*, 51-58.
- Dias, P. (2015). Educação à distância e e-learning no ensino superior. Lisboa: Educação à Distância e e-learning.
- ePub. (2017). International Digital Publishing Forum. *W3C*. Disponível em <http://idpf.org/epub>.
- Fardo, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Novas tecnologias na educação*, 11, 1-9. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/332583779_A_GAMIFICACAO_APLICADA_EM_AMBIENTES_DE_APRENDIZAGEM.
- Fortin, M. F. (2003). O processo de investigação: da concepção à realização. Loures: Lusociência, Edições técnicas e científicas, Lda.
- Fortin, M. F. (2009). O processo de investigação: da concepção à realização. Loures: Lusociência, Edições técnicas e científicas, Lda.
- Gonçalves, A. F., Miranda, G. L. & Barrela, N. (2016). B-learning, Recursos Educativos Digitais e Ensino Profissional: Uma estratégia de apoio ao desenvolvimento da Prova de Aptidão Profissional. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*,

- 20(12), 131-146. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/311981435_B-learning_Recursos_Educativos_Digitais_e_Ensino_Profissional_Uma_estrategia_de_apoio_ao_desenvolvimento_da_Prova_de_Aptidao_Profissional.
- Google. (2020). Criar fabulosos formulários. *Google Formulários*. Disponível em www.google.com/forms/about/.
- Hancock, D. R. & Algozzine, B. (2006). Doing case study research: a practical guide for beginning researchers. New York and London: Teachers College Columbia University.
- Kampylis, P. Bocconi, S., & Punie, Y. (2012). Towards a Mapping Framework of ICT-enabled Innovation for Learning. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2012 European Commission-Joint Research Center-.
- Lacerda, D. P. Dresch, A., Proença, A. & Júnior, J. A. (2013). Design Science Research: a research method to production engineering. *Semantic Scholar*. Disponível em <https://www.semanticscholar.org/paper/Design-Science-Research%3A-método-de-pesquisa-para-a-Lacerda-Dresch/d66bd074a6a71061a9f4ff6f7142d72e145a84d2>.
- Lagarto, J. R. (2013). Inovação, TIC e Sala de Aula. Universidade Católica Portuguesa. Disponível em: https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/10560/1/Inov_TIC_sala_aula.pdf.
- Massala, G. (2017). Conheça algumas universidades africanas de e-learning. *Meos fios, ciência e tecnologia*. Disponível em <https://www.menosfios.com/conheca-algumas-universidades-africanas-de-e-learning/>.
- Neuza Pedro, P. P. (2016). Governação e Práticas de *e-learning* no Ensino Superior: resultados preliminares do estudo Panorama *E-learning* 360° - Ensino Superior. *Governação e Práticas de e-learning em Portugal*. Disponível em https://www.aforges.org/wp-content/uploads/2016/11/3-Ana-Silva-Dias_Governacao-e-praticas-de-elearning.pdf.

- Redecker, C. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. European Union, Luxembourg: Yves Punie.
- Silva, A. (2010). Um livro vivo transposição para a web de livros para crianças, Histórias de pretos e de brancos. *Tese de Mestrado*. Aveiro, Portugal: Universidade de Aveiro.
- Silva, E. A. (2012). Universidade Agostinho Neto: Quo vadis? Em E. A. Silva, *Universidade Agostinho Neto: Quo vadis?* (pp. 23-26). Luanda: Kilombelombe.
- Silva, E. A. (2016). Gestão do Ensino Superior em Angola: Realidades, Tendências e Desafios - Rumo à Qualidade. Luanda: Mayamba Editora.
- Simon, H. A. (1996). The Sciences of the Artificial. Cambridge: The MIT Press.
- SINPROF, S. N. (2016). Cronologia do ensino em Angola. CPLP-SE, Comunidade dos Países de Língua Oficial Portuguesa-Sindical de Educação. Disponível em <https://www.cplp-se.org/cronologia-do-ensino-em-angola/>.
- SL, C. P. (2020). My activities. *Educaplay*. Disponível em <https://www.educaplay.com/user/3641512-diana/>.
- Sousa, M.; Duarte, T.; Sanches, P.; Gomes, J. (2012). *Gestão de Recursos Humanos Métodos e Práticas*. (10.^a edição). Lisboa: Lidel - Edições Técnicas, Lda.
- Sousa, M. J., & Baptista, C. S. (2011). Como fazer investigação, dissertações, teses e relatórios. Lisboa: Pactor.
- Tundavala, I. S. (2019). Apresentação geral. *Instituto Superior Politécnico Tundavala*. Disponível em <http://www.isptundavala.ed.ao/index.php/apresentacao>.
- Tundavala, I. S. (2019). Cursos 2020. *Instituto Superior Politécnico Tundavala*. Disponível em <http://www.isptundavala.ed.ao/index.php/cursos>.
- Ventura, M. (2019). Plano de Desenvolvimento do Instituto Superior Politécnico Tundavala. Humpata.

Anexos

Anexo I – Decreto presidencial n.º 59-20 de 03 de março, regulamento das modalidades de ensino superior à distância e semipresencial no subsistema de ensino superior



Terça-feira, 3 de Março de 2020

I Série – N.º 23

DIÁRIO DA REPÚBLICA

ÓRGÃO OFICIAL DA REPÚBLICA DE ANGOLA

Preço deste número - Kz: 1.700,00

Toda a correspondência, quer oficial, quer relativa a anúncio e assinaturas do «Diário da República», deve ser dirigida à Imprensa Nacional - E.P., em Luanda, Rua Henrique de Carvalho n.º 2, Cidade Alta, Caixa Postal 1306, www.imprensanacional.gov.ao - End. teleg.: «Imprensa».	ASSINATURA	Ano	O preço de cada linha publicada nos Diários da República 1.ª e 2.ª série é de Kz: 75,00 e para a 3.ª série Kz: 95,00, acrescido do respectivo imposto do selo, dependendo da publicação da 3.ª série de depósito prévio a efectuar na tesouraria da Imprensa Nacional - E. P.
	As três séries		
A 1.ª série	Kz: 433 524,00		
A 2.ª série	Kz: 226 980,00		
A 3.ª série	Kz: 180 133,20		

SUMÁRIO

Presidente da República

Carta de Ratificação n.º 1/20:

Aprova, para Ratificação, pela República de Angola, a Convenção da União Africana sobre a Cibersegurança e Protecção de Dados.

Carta de Ratificação n.º 2/20:

Aprova, para Ratificação, pela República de Angola, o Protocolo da SADC sobre Transportes, Comunicações e Meteorologia.

Carta de Ratificação n.º 3/20:

Aprova, para Ratificação, pela República de Angola, o Protocolo da União Africana relativo aos Estatutos do Tribunal Africano de Justiça e dos Direitos Humanos.

Carta de Adesão n.º 1/20:

Aprova, para Adesão, pela República de Angola, a Convenção n.º 144 sobre as Consultas Tripartidas Destinadas a Promover a Execução das Normas Internacionais do Trabalho.

Carta de Adesão n.º 2/20:

Aprova, para Adesão, pela República de Angola, o Protocolo do Tribunal de Justiça da União Africana.

Decreto Presidencial n.º 59/20:

Aprova o Regulamento das Modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial no Subsistema de Ensino Superior.

Decreto Presidencial n.º 60/20:

Altera o artigo 1.º, o n.º 1 do artigo 4.º e o n.º 2 do artigo 15.º do Regulamento sobre os Procedimentos Especiais de Constituição Presencial Imediata e *On-line* de Sociedades Comerciais, aprovado pelo Decreto Presidencial n.º 153/16, de 5 de Agosto. — Revoga toda a legislação que contrarie o disposto no presente Diploma.

Decreto Presidencial n.º 61/20:

Cria a Universidade Internacional do Cuanza, Instituição de Ensino Superior Privada, com sede na Província do Bié.

Despacho Presidencial n.º 33/20:

Autoriza a despesa e formaliza a abertura do Procedimento de Contratação Simplificada pelo Critério Material para a adjudicação de trabalhos complementares de reabilitação das ex-Instalações da Secretaria Geral da Assembleia Nacional e para a fiscalização desta empreitada, e subdelega ao Director do Gabinete de Obras Especiais (GOE) competência para a aprovação das peças do procedimento concursal, verificação da validade e legalidade de todos os actos relativos ao procedimento e adjudicação das propostas, incluindo a assinatura dos mesmos.

Despacho Presidencial n.º 34/20:

Autoriza a despesa e a abertura do procedimento de contratação simplificada pelo critério material para a adjudicação dos Contratos de Reactivação, Manutenção, Conservação, Gestão e Exploração das Centrais de Emulsões Betuminosas, situadas nas Províncias de Benguela, Luanda e Namibe, propriedade do INEA, e autoriza o Ministro da Construção e Obras Públicas, com a faculdade de subdelegar, para a prática de todos os actos decisórios e de aprovação tutelar, incluindo a aprovação das peças do procedimento e a celebração dos referidos Contratos.

Despacho Presidencial n.º 35/20:

Autoriza a abertura do Concurso Público para Privatização das Unidades Industriais localizadas na Zona Económica Especial, dos Empreendimentos Agro-Industriais e Agro-Pecuários e das Participações Sociais das empresas cervejeiras, e delega à Ministra das Finanças competência para a aprovação das peças do procedimento concursal, nomeadamente das Comissões de Negociação, verificação da validade e legalidade de todos os actos praticados no âmbito do referido procedimento, adjudicação das propostas para a celebração dos contratos, incluindo a assinatura dos mesmos.

Despacho Presidencial n.º 36/20:

Autoriza a abertura de Concurso Público para privatização, na modalidade de cessão do Direito de Exploração e Gestão das Unidades Industriais Têxteis Comandante Bula (ex-SATEC), localizada no Município do Dondo, Província do Cuanza-Norte, África Têxtil, localizada no Município de Benguela, Província de Benguela, e Textang II, localizada no Município do Cazenga, Província de Luanda, e delega à Ministra das Finanças competência para a aprovação das peças do procedimento concursal, nomeação das Comissões de Negociação, verificação da validade e legalidade de todos os actos praticados no âmbito do referido procedimento, adjudicação das propostas para a celebração dos contratos, incluindo a assinatura dos mesmos.

Despacho Presidencial n.º 37/20:

Autoriza a celebração de uma Adenda ao contrato de empreitada para a construção de 10 passagens aéreas para peões nas vias estruturantes da Província de Luanda, a ser celebrado com a empresa EIFFAGE, no valor total em Kwanzas equivalente a USD 11 377 128,26, e autoriza o Ministro da Construção e Obras Públicas, com poderes para subdelegar em representação do Estado Angolano, a praticar todos os actos necessários para a celebração e execução da Adenda do contrato acima referido.

Em testemunho de que mando passar a presente Carta, que vai por mim assinada e autenticada com o selo branco da República de Angola.

Feita em Luanda, aos 21 de Fevereiro de 2020.

O Presidente da República, JOÃO MANUEL GONÇALVES LOURENÇO.

—————
Carta de Adesão n.º 1/20
de 3 de Março

Eu, João Manuel Gonçalves Lourenço, Presidente da República de Angola;

Faço saber que:

A Assembleia Nacional, nos termos das disposições combinadas da alínea k) do artigo 161.º e da alínea f) do n.º 2 do artigo 166.º, ambos da Constituição da República de Angola, aprovou para Adesão, pela República de Angola, a Convenção n.º 144 sobre as Consultas Tripartidas Destinadas a Promover a Execução das Normas Internacionais do Trabalho, através da Resolução n.º 32/19, de 9 de Julho.

Dando cumprimento às formalidades legais necessárias para a sua Ratificação;

Nos termos da alínea c) do artigo 121.º da Constituição da República de Angola e do n.º 1 do artigo 17.º da Lei n.º 4/11, de 14 de Janeiro;

Dou-a por firme e válida e garanto que será rigorosamente observada.

Em testemunho de que mando passar a presente carta, que vai por mim assinada e autenticada com o selo branco da República de Angola.

Feita em Luanda, aos 21 de Fevereiro de 2020.

O Presidente da República, JOÃO MANUEL GONÇALVES LOURENÇO.

—————
Carta de Adesão n.º 2/20
de 3 de Março

Eu, João Manuel Gonçalves Lourenço, Presidente da República de Angola;

Faço saber que:

A Assembleia Nacional, nos termos das disposições combinadas da alínea k) do artigo 161.º e da alínea f) do n.º 2 do artigo 166.º, ambos da Constituição da República de Angola, aprovou para Adesão, pela República de Angola, o Protocolo do Tribunal de Justiça da União Africana, através da Resolução n.º 50/18, de 31 de Dezembro.

Dando cumprimento às formalidades legais necessárias para a sua Ratificação;

Nos termos da alínea c) do artigo 121.º da Constituição da República de Angola e do n.º 1 do artigo 17.º da Lei n.º 4/11, de 14 de Janeiro;

Dou-o por firme e válido e garanto que será rigorosamente observado.

Em testemunho de que mando passar a presente Carta, que vai por mim assinada e autenticada com o selo branco da República de Angola.

Feita em Luanda, aos 21 de Fevereiro de 2020.

O Presidente da República, JOÃO MANUEL GONÇALVES LOURENÇO.

—————
Decreto Presidencial n.º 59/20
de 3 de Março

Reconhecendo que as Modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial podem ter um papel importante no alcance de uma maior equidade no acesso à formação superior, através da possibilidade de beneficiar um maior número de cidadãos na sua frequência;

Considerando que a implementação das Modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial implica a aprovação de regras e procedimentos específicos, bem como a existência de infra-estrutura virtual e condições técnicas para que possa ser uma realidade a ser ministrada por instituições de ensino superior nacionais;

Havendo necessidade de se ampliar a oferta educativa, bem como estabelecer regras de organização e funcionamento das Modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial no Subsistema de Ensino Superior;

Atendendo ao disposto no artigo 13.º da Lei n.º 17/16, de 7 de Outubro, que aprova as Bases do Sistema de Educação e Ensino;

O Presidente da República decreta, nos termos das disposições combinadas da alínea 1) do artigo 120.º e do n.º 3 do artigo 125.º, ambos da Constituição da República de Angola, o seguinte:

ARTIGO 1.º
(Aprovação)

É aprovado o Regulamento das Modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial no Subsistema de Ensino Superior, anexo ao presente Diploma, de que é parte integrante.

ARTIGO 2.º
(Dúvidas e omissões)

As dúvidas e omissões suscitadas pela interpretação e aplicação do presente Diploma são resolvidas pelo Presidente da República.

ARTIGO 3.º
(Revogação)

É revogada toda legislação que contrarie o disposto no presente Decreto Presidencial.

ARTIGO 4.º
(Entrada em vigor)

O presente Diploma entra em vigor na data da sua publicação.

Apreciado em Conselho de Ministros, em Luanda, aos 29 de Janeiro de 2020.

Publique-se.

Luanda, aos 2 de Março de 2020.

O Presidente da República, JOÃO MANUEL GONÇALVES LOURENÇO.

REGULAMENTO DAS MODALIDADES DE ENSINO A DISTÂNCIA E SEMI-PRESENCIAL NO SUBSISTEMA DE ENSINO SUPERIOR

CAPÍTULO I Disposições Gerais

ARTIGO 1.º (Objecto)

O presente Regulamento tem como objecto a regulamentação do funcionamento de cursos de graduação e pós-graduação nas Modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial no Subsistema de Ensino Superior.

ARTIGO 2.º (Âmbito de aplicação)

O presente Regulamento aplica-se a todas as Instituições de Ensino Superior Públicas, Privadas e Público-Privadas que pretendam ministrar cursos de graduação e pós-graduação nas Modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial em território nacional.

ARTIGO 3.º (Definições)

Para efeitos do presente Regulamento, entende-se por:

- a) «*Acervo Digital*», conjunto de obras disponíveis na internet ou intranet, para consulta, integrado por livros digitais (e-books), vídeos, áudios, etc;
- b) «*Ensino a Distância (EaD)*», a modalidade de ensino predominantemente ministrada através de um sistema tecnológico de comunicação e formação massiva e bidireccional, que substitui a interação pessoal na sala de aulas entre professor e alunos como meio preferencial de ensino-aprendizagem, pela acção sistemática e conjunta de diversos recursos didácticos e o apoio de uma organização tutorial, que propiciam a aprendizagem autónoma dos estudantes;
- c) «*Ensino Semi-Presencial ou b-learning*», modalidade que combina métodos de ensino a distância com métodos de ensino convencional ou presencial (tradicional), utilizada por instituições que se dedicam à superação de trabalhadores e de pessoas que desejam continuar os seus estudos quando se deparam com escassez de tempo para estar regularmente presentes diante de um professor, numa sala de aula;

- d) «*Modelo de Ensino a Distância*», compilação ou síntese de diferentes teorias e enfoques pedagógicos que orientam os docentes na elaboração dos programas e das estratégias de estudo e na sistematização do processo de ensino-aprendizagem baseado na separação física entre o professor e os alunos;
- e) «*Hemeroteca*», sector das bibliotecas onde se encontram colecções de periódicos como jornais, revistas e outras obras editadas em série, ou seja, biblioteca especializada em diários e outras publicações periódicas, cujos conteúdos podem estar classificados por tema, por país de origem ou por data;
- f) «*Regente de Unidade Curricular*», entidade académica a quem compete a responsabilidade da condução do processo de ensino-aprendizagem, devendo assegurar a produção do material didáctico, planificação e ministração das aulas, bem como o processo de avaliação e auto-avaliação dos estudantes, devendo possuir competências especiais, tais como:
 - i) Ter experiência docente comprovada na unidade curricular que lecciona ou coordena;
 - ii) Ser um motivador;
 - iii) Estar disposto a ser avaliado ou acreditado para o ensino a distância;
 - iv) Ser responsável pela formação dos tutores da sua unidade curricular.
- g) «*Tutor*», o coadjutor do Regente, ou seja, a figura que acompanha e comunica com os estudantes de forma sistemática, planeando, dentre outras coisas, o seu desenvolvimento e avaliando a eficiência das suas orientações de modo a resolver problemas que possam ocorrer durante o processo de ensino-aprendizagem, efectivando assim a interação pedagógica, devendo ter o conhecimento da estrutura do curso e o seu acompanhamento aos estudantes deve ocorrer com frequência regular de forma rápida e eficaz.

CAPÍTULO II Disposições Comuns às Modalidades de Ensino À Distância e Semi-Presencial

SECÇÃO I Princípios Reitores das Modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial

ARTIGO 4.º (Princípios específicos)

As modalidades de EaD e Semi-Presencial guiam-se pelos seguintes princípios:

- a) Paridade da Modalidade de EaD e do Ensino Semi-Presencial com o Ensino Presencial, traduzida no facto de todas essas modalidades de ensino serem reconhecidas pelo Sistema de Educação e Ensino como métodos de ensino-aprendizagem;

- b)* Paradigma dos currículos da Modalidade de Ensino Presencial, os cursos de EaD e Semi-Presencial têm como referência os planos curriculares e programas do Ensino Presencial, que são adaptados a esta modalidade de ensino;
- c)* Interactividade comunicativa, consubstanciada num processo de ensino-aprendizagem, essencialmente a distância, que inclui interações programadas entre o Regente, Tutor e o estudante, por via de ferramentas tecnológicas de comunicação.

SECÇÃO II

Condições Gerais para Autorização de Funcionamento das Modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial

ARTIGO 5.º
(Iniciativa)

A iniciativa para a ministração de cursos de ensino superior nas modalidades de EaD e Semi-Presencial é das Instituições de Ensino Superior Públicas, Privadas ou Público-Privadas, desde que estejam autorizadas a ministrar os mesmos cursos na modalidade de Ensino Presencial.

ARTIGO 6.º
(Condições gerais para autorização)

1. O processo de criação e autorização para funcionamento de um curso na modalidade de EaD ou Semi-Presencial, em regra, obedece à tramitação e os requisitos estabelecidos para a criação dos cursos a ministrar na modalidade de Ensino Presencial.

2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, para autorização de funcionamento de um curso nas modalidades de EaD e Semi-Presencial, as instituições de ensino superior devem previamente solicitar autorização para o efeito, ao Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior, devendo instruir um processo com os elementos seguintes:

- a)* Estatuto e organigrama da instituição, com a inclusão de um serviço específico encarregue da gestão dos cursos a ministrar nas modalidades de Ensino a Distância ou Semi-Presencial;
- b)* Currículo dos cursos e programas a ministrar nas modalidades de EaD e Semi-Presencial;
- c)* Avaliação positiva na modalidade de Ensino Presencial do curso que se pretende ministrar na modalidade de EaD ou Semi-Presencial;
- d)* Instalações físicas e tecnologias educativas, com avaliação positiva do Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior;
- e)* Componente de atendimento e apoio ao estudante;
- f)* Materiais prontos e disponíveis para cobrir o primeiro e segundo ano do curso a criar;

- g)* Docentes encarregues de orientar, supervisionar e avaliar a aprendizagem dos estudantes;
- h)* Cronograma das principais acções a desenvolver para implementação do programa nas modalidades de EaD e/ou Semi-Presencial;
- i)* Descrição das equipas de elaboração de materiais, indicando qualificação e experiência profissional de cada um;
- j)* Descrição do processo de elaboração e distribuição dos materiais de estudo, especificando o tipo de material;
- k)* Existência de instalações físicas e tecnologias educativas específicas a utilizar na ministração de cursos nas modalidades de EaD e Semi-Presencial.

3. A autorização para a ministração de cursos nas modalidades de EaD e Semi-Presencial é apenas efectuada após avaliação positiva do processo documental e das condições técnico-pedagógicas existentes nas instalações da Instituição de Ensino Superior solicitante, pelos serviços competentes do Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior, dos aspectos relevantes, inerentes a estas modalidades de ensino.

ARTIGO 7.º
(Tecnologias educativas)

As tecnologias educativas específicas a utilizar na ministração de cursos nas modalidades de EaD e Semi-Presencial devem compreender cumulativamente os seguintes recursos tecnológicos e condições de acesso às redes de informação e comunicação:

- a)* Infra-Estruturas e sistemas tecnológicos que configurem um campus virtual com funcionalidades de interação pedagógica, permanentemente acessível a todos os participantes no processo educativo, em especial professores e estudantes, e cumprindo requisitos de segurança da informação;
- b)* Um sítio electrónico/web direccionado para os estudantes que garanta o acesso permanente a bibliotecas digitais, repositórios, serviços de empréstimo de materiais digitais e laboratórios virtuais;
- c)* Um sistema integrado de gestão académica que assegure a tramitação desmaterializada de todos os processos académicos, incluindo um sistema de comunicação em linha para atendimento dos estudantes que permita a realização, em modo digital, de candidaturas, matrículas, inscrições, acesso a resultados de avaliação e demais documentação e informação de âmbito administrativo.

ARTIGO 8.º
(Instalações físicas)

As instalações físicas específicas a utilizar na ministração de cursos nas modalidades de EaD e Semi-Presencial devem estar em consonância com o tipo de cursos a prover e podem compreender:

- a) Laboratórios científicos, bibliotecas, hemerotecas, acervos de áudio/vídeo, acervo electrónico e acesso por meio de redes de comunicação e sistemas de informação, com regime de funcionamento e atendimento adequados a estudantes do EaD e Semi-Presencial;
- b) Centros de recursos disponibilizados, ajustados às necessidades dos estudantes que estejam a frequentar cursos nestas modalidades de ensino, para a realização das funções pedagógico-administrativas do curso.

ARTIGO 9.º
(Local de realização de avaliações presenciais)

Nas modalidades de EaD e Semi-Presencial, as actividades de avaliação presencial, bem como outras de carácter presencial obrigatória, estágios, defesa de trabalho ou práticas devem ser realizadas em locais específicos definidos e publicitados pela instituição, com a antecedência mínima de quinze dias.

ARTIGO 10.º
(Constituição de parcerias)

1. As instituições provedoras de cursos nas modalidades de EaD e Semi-Presencial podem estabelecer parcerias mediante protocolos com instituições especializadas na formação específica, escolas técnico-profissionais, empresas e outras devidamente certificadas e equipadas, para estas modalidades de ensino.

2. Na constituição de parcerias deve-se estabelecer, claramente, a responsabilidade de cada uma das partes na provisão dos estudos na modalidade de EaD e Semi-Presencial.

ARTIGO 11.º
(Caducidade da autorização)

O prazo para iniciar a implementação de cursos nas modalidades de EaD e Semi-Presencial caduca findos 24 meses, a contar da data da publicação da autorização em *Diário da República*, podendo a instituição solicitar uma nova autorização.

ARTIGO 12.º
(Intransmissibilidade da autorização)

A autorização concedida a uma instituição para prover cursos nas modalidades de EaD e Semi-Presencial é intransmissível e circunscreve-se ao território nacional.

SECÇÃO III
Cursos de Graduação e Pós-Graduação a Ministrar nas Modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial

ARTIGO 13.º
(Lista de cursos a ministrar nas modalidades de Ensino a Distância e Semi-Presencial)

O Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior deve, periodicamente, apresentar a lista de cursos de graduação e pós-graduação, que podem ser ministrados nas modalidades de EaD e Semi-Presencial.

ARTIGO 14.º
(Mobilidade académica)

1. Os estudantes gozam do direito de mobilidade académica entre os cursos ministrados nas modalidades de Ensino Presencial, EaD e Semi-Presencial, salvaguardadas as vagas existentes.

2. Nos termos do disposto no número anterior, é permitida a transferência do estudante de uma modalidade de ensino para a outra, desde que se respeitem os requisitos definidos na regulamentação específica de cada curso e demais legislação aplicável.

CAPÍTULO III
Ministração de Cursos na Modalidade de Ensino a Distância

SECÇÃO I
Características Específicas da Modalidade de Ensino a Distância

ARTIGO 15.º
(Caracterização do Ensino a Distância)

1. O EaD é uma modalidade de ensino-aprendizagem em que formandos e formadores desenvolvem actividades educativas em lugares ou tempos diferentes, na maior parte do tempo previsto para a formação, com recurso a tecnologia que permite a intermediação entre quem ensina e quem aprende.

2. O EaD usa meios de informação e comunicação especificamente seleccionados para a mediação didáctico-pedagógica do processo de ensino-aprendizagem.

3. O EaD é uma modalidade de ensino caracterizada por:

- a) Planificação, aquisição, desenvolvimento, produção e distribuição do material de estudo em vários formatos incluindo multimédia;
- b) Separação física entre o Docente «Regente da unidade curricular» e os estudantes;
- c) Existência de uma tutoria orientada pelo Regente, onde o Tutor é um facilitador da aprendizagem;
- d) Existência de meios tecnológicos que garantem o cumprimento dos objectivos do programa de formação, nomeadamente, material de estudo impresso, guias de estudo, material em formato dvd/cd, acesso fácil à internet e outras tecnologias educativas;

- e) Aplicação de métodos de avaliação presencial e não presencial, bem como auto-avaliação sistemática e contínua;
- f) Gestão e administração dos recursos e dos processos, incluindo registo do estudante;
- g) Atendimento e apoio ao estudante.

ARTIGO 16.º
(Volume de trabalho)

1. Sem prejuízo do disposto em legislação específica para cada tipo e nível de ensino, o volume de trabalho de um curso a distância deve, no essencial, ser igual ao de cursos similares ministrados na modalidade de Ensino Presencial.

2. O volume de trabalho presencial de um curso ministrado na modalidade de EaD, em regra, é repartido em 70-80% com as actividades que são desenvolvidas à distância ou de forma não presencial.

3. As Instituições de Ensino Superior podem apresentar uma outra alternativa de organização da distribuição do volume de trabalho presencial e não presencial para ministração de um curso na modalidade de EaD, devendo carecer de autorização do Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior.

ARTIGO 17.º
(Currículo dos cursos)

O currículo dos cursos e programas oferecidos nas modalidades de EaD deve incluir informação sobre:

- a) Plano de estudos;
- b) Explicitação da concepção pedagógica dos cursos e programas na modalidade de EaD;
- c) Descrição das actividades educativas obrigatórias, tais como estágios curriculares, actividades de laboratório, práticas, defesa de trabalho de fim de curso, bem como a componente de controlo de frequência dos estudantes a essas actividades e contactos em linha, quando for o caso;
- d) Requisitos de entrada dos estudantes, se for o caso, bem como a descrição do processo de selecção e ingresso dos estudantes;
- e) Número de vagas por curso;
- f) Descrição da componente de apoio e atendimento ao estudante, incluindo a descrição das instalações físicas e tecnologias para a mediação didáctico-pedagógica;
- g) Componente de avaliação do estudante, incluindo as actividades presenciais.

ARTIGO 18.º
(Componente de atendimento)

A componente de atendimento e apoio ao estudante deve considerar:

- a) Proporção tutor/estudante;
- b) Plano de formação inicial e contínuo dos tutores e docentes;

- c) Indicação do calendário, locais e horários de encontros, presenciais ou virtuais, dos estudantes com os tutores;
- d) Condições de acesso às instituições, quer para residentes, quer para os não residentes na área da sua localização;
- e) Informação sobre actos administrativos do âmbito do processo de ensino-aprendizagem, com indicação dos locais da sua efectivação.

SECCÃO II
Organização da Modalidade de Ensino a Distância

ARTIGO 19.º
(Organização estrutural)

As Instituições de Ensino Superior que pretendam ministrar cursos na modalidade de EaD devem prever na sua estrutura orgânica um serviço específico, que se deve encarregar da gestão desta modalidade de ensino a quem, de entre outras competências, cabe o seguinte:

- a) Promover o EaD em coordenação com a área académica;
- b) Controlar e acompanhar a efectivação dos planos e normas práticas de todo o trabalho relacionado com o EaD;
- c) Proceder à regulamentação dos cursos a ministrar na modalidade de EaD na instituição, nos termos da lei;
- d) Promover e organizar o EaD mediante a utilização de meios de automatização da informação;
- e) Elaborar pareceres técnicos e metodológicos e planos de actividades da sua área;
- f) Promover a produção de material didáctico para a prossecução do EaD;
- g) Criar condições para a implementação e consolidação dos processos de ensino e de estudo em regime de auto-aprendizagem;
- h) Elaborar relatórios trimestrais, semestrais e anuais para decisão superior.

ARTIGO 20.º
(Organização metodológica)

No processo de ensino-aprendizagem na modalidade de EaD são utilizados como suporte metodológico os seguintes módulos académicos:

- a) Módulo do Docente, composto pelos conteúdos das unidades curriculares do curso em diferentes formatos, nomeadamente, material impresso, vídeo-gravação, apresentação em powerpoint, páginas web, actividades de comunicação e outros;

- b) Módulo do Estudante, composto pelas ferramentas que têm por objectivo garantir as diferentes ajudas ao estudante, nomeadamente, guias e manuais de estudo, técnicas de aprendizagem, testes de avaliação e outros materiais;
- c) Módulo Informático, que compreende as ferramentas tecnológicas educativas que servem de apoio à interactividade entre estudantes, dos estudantes com os docentes e tutores e, por último, para atendimento dos estudantes, tutores e docentes.

ARTIGO 21.º
(Organização funcional)

1. O funcionamento dos cursos ministrados na modalidade de EaD deve contemplar o seguinte:

- a) O serviço de gestão do EaD na instituição de ensino deve garantir o suporte metodológico, tecnológico e organizacional do funcionamento do EaD;
- b) O processo de ensino-aprendizagem deve ter como suporte um regime baseado no modelo de aulas à distância com a participação dos regentes, tutores e pessoal de apoio;
- c) O regente é a máxima autoridade académica na ministração das aulas na modalidade de EaD;
- d) Os tutores actuam sob orientação do Regente;
- e) O pessoal de apoio técnico facilita as tarefas inerentes ao desenvolvimento sustentável do EaD;
- f) A produção dos meios e ferramentas necessárias para o desenvolvimento do EaD é garantida por uma equipa especializada;
- g) Os materiais didácticos são especialmente concebidos e distribuídos de forma eficaz aos estudantes.

2. A regência das unidades curriculares deve funcionar, tendo em conta o seguinte:

- a) Utilização das novas tecnologias de informação e comunicação nos processos de EaD;
- b) Participação activa dos docentes e técnicos na produção dos materiais que permitam a administração dos processos de ensino-aprendizagem a distância;
- c) Direcção efectiva, em tempo real, dos processos de aprendizagem a distância;
- d) Garantia de que os tutores tenham a formação adequada;
- e) Distribuição atempada dos materiais didácticos aos estudantes;
- f) Garantia de apoio suplementar aos estudantes, sempre que o solicitem;
- g) Possibilidades de realização das provas e outras actividades de avaliação, a distância ou presencialmente.

CAPÍTULO IV
Modalidade de Ensino Semi-Presencial

SECÇÃO I
Características Específicas da Modalidade de Ensino Semi-Presencial

ARTIGO 22.º
(Caracterização do Ensino Semi-Presencial)

1. O Ensino Semi-Presencial é uma modalidade auxiliar ao Ensino Presencial, em que o processo de ensino-aprendizagem ocorre intermitentemente na interacção presencial entre estudantes, professores e demais actores, por mediação de utilização de tecnologias de informação e outros meios de comunicação.

2. Os cursos de ensino na modalidade Semi-Presencial têm como referência os planos curriculares e programas do Ensino Presencial, que são adaptados a esta modalidade.

ARTIGO 23.º
(Volume de trabalho presencial)

1. O volume de trabalho presencial de um curso ministrado na modalidade de Ensino Semi-Presencial, em regra, é repartido em 50%, com as actividades que são desenvolvidas à distância ou de forma não presencial.

2. As Instituições de Ensino Superior podem apresentar uma outra alternativa de organização da distribuição do volume de trabalho presencial e não presencial para ministração de um curso na modalidade de Ensino Semi-Presencial, devendo carecer de autorização do Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior.

ARTIGO 24.º
(Currículo dos cursos da Modalidade de Ensino Semi-Presencial)

O currículo e os programas dos cursos ministrados na modalidade de Ensino Semi-Presencial são similares ao aprovado para os mesmos cursos ministrados na Modalidade de Ensino Presencial, devendo apenas ser identificada o conjunto de actividades de carácter não presencial.

ARTIGO 25.º
(Organização das actividades não presenciais da modalidade de Ensino Semi-Presencial)

As actividades de carácter não presencial na Modalidade de Ensino Semi-Presencial devem obedecer a organização estrutural, metodológica e funcional, prevista para a modalidade de EaD, nos termos do presente Diploma e demais legislação aplicável.

CAPÍTULO V
Homologação e Reconhecimento dos Estudos

SECÇÃO I
Validade Académica

ARTIGO 26.º
(Validade dos programas)

Os certificados e diplomas académicos obtidos em programas e cursos ministrados nas Modalidades de EaD e Semi-Presencial são válidos desde que sejam obtidos em Instituições de Ensino Superior que tenham sido autorizadas nos termos do presente Regulamento e demais legislação aplicável.

ARTIGO 27.º
(Emissão de certificados e diplomas)

Os certificados e diplomas de estudos obtidos por frequência de cursos de graduação ou pós-graduação nas Modalidades de EaD e Semi-Presencial são emitidos pelas Instituições de Ensino Superior provedoras destas modalidades de formação, cabendo ao Departamento Ministerial de Superintendência a devida homologação ou o reconhecimento, nos termos da lei.

ARTIGO 28.º
(Menção da modalidade de ensino nos diplomas e certificados)

Nos diplomas ou certificados de estudos fica manifesta a menção da modalidade de ensino seguida para a obtenção de estudos ou formação de nível superior.

SECÇÃO II
Homologação dos Estudos

ARTIGO 29.º
(Homologação de diplomas de estudos feitos em instituições nacionais)

O Instituto Nacional de Avaliação, Acreditação e Reconhecimento de Estudos do Ensino Superior (INAAREES) é órgão autoridade competente para avaliar e homologar os certificados e diplomas de estudos obtidos por frequência e conclusão de cursos ministrados nas Modalidades de EaD e Semi-Presencial, em Instituições Nacionais, nos termos do presente Diploma e demais legislação aplicável.

SECÇÃO III
Reconhecimento de Estudos

ARTIGO 30.º
(Reconhecimento de diplomas de estudos obtidos em instituições estrangeiras)

1. O INAAREES é a autoridade competente para reconhecer os certificados e diplomas de estudo, emitidos por Instituições de Ensino Superior Estrangeiras, por frequência e conclusão de cursos ministrados na modalidade de EaD e Semi-Presencial, nos termos do presente Diploma e demais legislação aplicável.

2. O INAAREES apenas deve reconhecer os certificados e diplomas académicos emitidos por instituições de ensino superior estrangeiras, desde que estas estejam devidamente acreditadas pelas autoridades competentes do respectivo país de origem.

ARTIGO 31.º
(Acreditação obrigatória nos processos de reconhecimento de diplomas de estudos obtidos em instituições estrangeiras)

1. Nos processos de reconhecimento de certificados e diplomas de estudo, por frequência e conclusão de cursos ministrados na Modalidade de EaD e Semi-Presencial é exigido aos requerentes documentos que atestem que a Instituição de Ensino Superior estrangeira onde concluiu a sua formação graduada ou pós-graduada, está devidamente acreditada para o efeito, pelas autoridades competentes do respectivo país.

2. O disposto no número anterior deve ser exigido a todos requerentes de reconhecimento de estudos, independentemente da sua formação na modalidade de EaD e Semi-Presencial, ter sido concluída antes ou após a entrada em vigor do presente Decreto Presidencial.

3. O INAAREES deve efectuar as diligências necessárias para confirmar a veracidade e autenticidade dos documentos apresentados no âmbito do processo de reconhecimento de estudos independentemente da modalidade de ensino em que foi obtida a formação graduada ou pós-graduada.

CAPÍTULO VI
Acreditação e Garantia de Qualidade

ARTIGO 32.º
(Acreditação de cursos da modalidade de Ensino a Distância e Semi-Presencial)

Os cursos ministrados nas Modalidades de EaD e Semi-Presencial carecem de avaliação e acreditação da sua qualidade, que é efectuada pelo Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior, por via do INAAREES, nos termos da lei.

ARTIGO 33.º
(Base para acreditação)

A acreditação baseia-se nos resultados da avaliação externa e tem em conta os parâmetros e padrões de qualidade fixados pelo Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior, nos termos da lei.

ARTIGO 34.º
(Actualização tecnológica)

1. A actualização tecnológica dos equipamentos, infra-estruturas e dos procedimentos constituem elementos essenciais na avaliação externa da qualidade do serviço prestado pela instituição provedora de cursos nas Modalidades de EaD e Semi-Presencial.

2. Para efeitos do disposto no número anterior, o Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior deve, periodicamente, definir e especificar o tipo de equipamento tecnológico que as Instituições de Ensino Superior devem ter como referência para a ministração de cursos na Modalidade de EaD e Semi-Presencial.

ARTIGO 35.º
(Obrigatoriedade da avaliação interna)

As instituições provedoras de cursos nas Modalidades de EaD e Semi-Presencial devem proceder à avaliação interna dos cursos por si ministrados nestas modalidades de ensino e divulgar os respectivos resultados, nos termos da lei.

ARTIGO 36.º
(Validade da acreditação)

1. A acreditação dos cursos ministrados nas modalidades de EaD e Semi-Presencial tem validade de 5 (cinco) anos, a partir da data da sua concessão.

2. O prazo referido no número anterior é renovável, mediante verificação dos requisitos estabelecidos no presente Regulamento e demais legislação aplicável.

ARTIGO 37.º
(Actividades irregulares)

A abertura irregular de cursos nas modalidades de EaD e Semi-Presencial, assim como o recrutamento e/ou matrícula irregular de estudantes, sem observância do previsto no presente Regulamento e demais legislação aplicável, fica sujeita à aplicação de medidas sancionatórias, em conformidade com a legislação vigente no Subsistema de Ensino Superior.

ARTIGO 38.º
(Revogação da autorização)

Identificadas deficiências ou irregularidades graves, nomeadamente no quadro da avaliação ou inspecção, esgotados os prazos concedidos para a sua correcção, o Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior deve proceder à revogação do acto que autorizou a ministração do curso nas Modalidades de EaD ou Semi-Presencial.

CAPÍTULO VII
Disposições Finais

ARTIGO 39.º
(Normas complementares e orientações metodológicas)

Sem prejuízo do disposto no presente Diploma, o Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior emite, sempre que necessário, normas complementares, bem como orientações metodológicas sobre a organização e funcionamento das Modalidades de EaD e Semi-Presencial.

ARTIGO 40.º
(Publicação da informação)

1. O Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior deve publicar, no último trimestre de cada ano, a lista de Instituições de Ensino Superior, cursos autorizados e acreditados para ministrar formação de nível superior nas Modalidades de EaD e Semi-Presencial.

2. As Instituições de Ensino Superior provedoras de cursos nas Modalidades de EaD ou Semi-presencial devem publicar, entre outras, a seguinte informação:

- a) A descrição do modelo pedagógico e das actividades de aprendizagem e de avaliação;
- b) Os critérios de selecção e as condições de acesso dos estudantes;
- c) As especificações técnicas dos equipamentos necessários para a frequência do curso;
- d) O número previsto de horas de trabalho do estudante para cada unidade curricular do curso, indicando o tipo de sessões de trabalho a desenvolver;
- e) A descrição dos mecanismos utilizados para a verificação da identidade dos estudantes na realização dos actos de avaliação;

f) Os serviços e apoios específicos da instituição que cada estudante deve ter acesso de modo não presencial;

g) Informação inequívoca, exacta, clara e acessível ao público, designadamente nos respectivos sítios web, de que determinado curso é ministrado nas Modalidades de EaD e Semi-Presencial.

ARTIGO 41.º
(Regulamentos)

1. As Instituições de Ensino Superior devem aprovar instrumentos regulamentares de avaliação dos cursos ministrados nas Modalidades de EaD e Semi-Presencial, a serem submetidos ao Departamento Ministerial que superintende o Subsistema de Ensino Superior, para efeitos de homologação.

2. O disposto no número anterior restringe-se às Instituições de Ensino Superior promotoras de cursos ministrados nas Modalidades de EaD e Semi-Presencial.

O Presidente da República, JOÃO MANUEL GONÇALVES LOURENÇO.

Decreto Presidencial n.º 60/20
de 3 de Março

Tendo em conta a implementação de medidas de simplificação e desburocratização dos procedimentos para a constituição de sociedades comerciais, iniciadas com aprovação da Lei n.º 11/15, de 17 de Junho, e do Decreto Presidencial n.º 153/16, de 5 de Agosto, que visam tomar o Sector da Justiça um factor de desenvolvimento económico, bem como a concretização dos objectivos traçados para a Política de Ambiente de Negócios, Competitividade e Produtividade mediante a promoção da melhoria contínua do ambiente de negócios e reforço da atractividade da economia angolana ao investimento privado, propiciando-se o recurso a soluções tecnológicas nos serviços;

Havendo necessidade de se viabilizar a aprovação de um regime de procedimentos para publicação electrónica dos actos relativos à vida das sociedades comerciais, a promoção *on-line* de actos de registo comercial e a emissão electrónica de certidão permanente de registo comercial, em portal electrónico de acesso público, em conformidade com o previsto nos artigos 12.º, 13.º e 15.º da Lei n.º 11/15, de 17 de Junho, da Simplificação do Processo de Constituição de Sociedades Comerciais;

Convindo proceder às necessárias alterações pontuais ao Decreto Presidencial n.º 153/16, de 5 de Agosto, que aprova o Regulamento sobre os Procedimentos Especiais de Constituição Presencial Imediata e On-line de Sociedades Comerciais;

O Presidente da República decreta, nos termos da alínea l) do artigo 120.º e do n.º 3 do artigo 125.º, ambos da Constituição da República de Angola, o seguinte:

Anexo II – Pedido de autorização de recolha de dados



Instituto Superior Politécnico Tundavala

À

Directora Geral do Instituto Superior Politécnico Tundavala
Prof. Doutora Margarida Maria Fernandes Ventura
Lubango – Angola

Assunto: Pedido de autorização de recolha de dados

Com os melhores cumprimentos,

Eu, Diana Oliveira da Rocha Pereira, de 34 anos de idade, nascida aos 25 de Agosto de 1985, de nacionalidade Portuguesa, portadora do Passaporte n.º P837267, emitido pelo SEF – Serviços de Estrangeiros e Fronteiras, aos 01 de Junho de 2017, estudante n.º 1801711, do 2º ano do Curso de Mestrado em Informação e Sistemas Empresariais na Universidade Aberta em associação com o Instituto Superior Técnico de Lisboa.

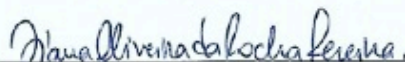
Venho por este meio, solicitar a V. Exma. que seja autorizada a recolha de dados no Instituto Superior Politécnico Tundavala, aos estudantes do 4º ano, do Curso de Licenciatura em Psicologia Organizacional, no período compreendido entre 20 e 24 de Julho de 2020, para a realização do estudo sobre recursos interativos e *gamification* num curso online no âmbito da dissertação de mestrado com o tema “Recursos interativos e *gamification* num curso online: estudo de um caso no Contexto Universitário Angolano.

Sem outro assunto, agradeço a compreensão e a atenção dispensada.

Espero deferimento.

Lubango, aos 15 de Julho de 2020.

Atentamente


(Dr.ª Diana Oliveira da Rocha Pereira)

Anexo III – Questionário

Questionário sobre os *e-books* no processo de ensino-aprendizagem num curso *online*

Este questionário, para o qual pedimos a sua colaboração, decorre no âmbito do Mestrado em Informação e Sistemas Empresariais da Universidade Aberta em associação com o Instituto Superior Técnico de Lisboa, sob a orientação do Professor Doutor José Manuel Emiliano Bidarra de Almeida e coorientação do Professor Doutor Miguel Leitão Bignolas Mira da Silva e tem como objetivo a recolha de dados relativamente aos *e-books* no processo de ensino-aprendizagem num curso *online* no contexto universitário angolano.

A sua participação neste questionário tem um carácter voluntário e não envolve qualquer tipo de remuneração. O seu preenchimento demora aproximadamente 10 minutos e consiste em responder a todas as perguntas que dele fazem parte.

Todos os dados recolhidos são confidenciais e anónimos, sendo tratados de forma global. O estudo decorrerá conforme os princípios éticos internacionais aplicados à investigação.

Todavia, terá a oportunidade de esclarecer qualquer dúvida sobre o questionário, entrando em contacto com a investigadora Diana Oliveira da Rocha Pereira, através do número de telemóvel +244 948 681 517.

Desde já, agradecemos a sua participação!

DECLARAÇÃO DO PARTICIPANTE. Declaro ter tomado conhecimento dos objetivos do estudo e do que me é solicitado, participando voluntariamente e acordo que os dados sejam trabalhados anonimamente pelos investigadores envolvidos no estudo, não restringindo o uso dos resultados para os quais o estudo se dirige. Li o termo e concordo com a participação na pesquisa.

- Aceito participar (ir para a pergunta 1)
- Não aceito participar (questionário terminado)

Caracterização sociodemográfica

Estudantes do curso de licenciatura em Psicologia Organizacional do Instituto Superior Politécnico Tundavala.

1. Qual é o seu género?

- Feminino
- Masculino

2. Em que faixa etária se enquadra?

- entre 18 a 30 anos
- entre 31 a 40 anos
- entre 41 a 50 anos
- mais de 50 anos

3. Qual é a sua Província de origem?

- Huíla
- Cunene
- Namibe
- Benguela
- Luanda
- Huambo
- Outra

4. Qual a modalidade de ensino que prefere?

- E-learning*
- Ensino presencial
- Blended-learning* (sistema misto, *e-learning* + presencial)

Utilização de dispositivos eletrónicos e *internet*

5. Qual é o dispositivo eletrónico que mais utiliza?

- Smartphone*
- Tablet*
- Computador portátil

6. No geral, quanto à utilização de dispositivos eletrónicos considera-se um(a) utilizador(a):

- Pouco ativo
- Razoavelmente ativo
- Ativo

7. Relativamente, ao conhecimento na utilização de dispositivos eletrónicos, considera-se um(a) utilizador(a):

- Fraco
- Razoável
- Bom

8. Habitualmente, utiliza os dispositivos eletrónicos para:

Selecione apenas 3.

- Telefonemas
- Mensagens de texto/voz
- E-mails*
- Pesquisas
- Fotografias/vídeos
- E-books*
- Jogos
- Redes sociais
- Trabalho
- Estudo
- Outro

9. Tem dificuldade para aceder aos serviços de *internet*?

- Sim
- Não

10. Qual a frequência de utilização da *internet*?

- Nunca
- Raramente
- Frequentemente

Utilização do *e-book*

11. Já tinha lido um *e-book*?

- Sim
- Não

12. Gostou da experiência de utilizar o *e-book*?

Sim

Não

13. É fácil utilizar o *e-book*?

Sim

Não

14. É possível utilizar o *e-book* conforme o meu ritmo e interesse?

Sim

Não

15. O *e-book* apresenta um conteúdo textual claro e consistente?

Sim

Não

16. O *e-book* apresenta recursos (vídeos, imagens, atividades...) atrativos e interativos?

Sim

Não

17. A revisão do conteúdo apresentada no *e-book* auxilia no processo de ensino-aprendizagem?

Sim

Não

18. O *e-book* apresenta recursos diferenciados e inovadores para o processo de ensino-aprendizagem?

Sim

Não

19. O recurso ao *e-book* contribui para deixar de ir às aulas presenciais da unidade curricular de “Recrutamento e Seleção”?

Sim

Não

20. Gostaria de utilizar *e-books* nas suas aulas?

Sim

Não