

UNIVERSIDADE ABERTA



**EUROPEANA-Portal Europeu do Património
Cultural: avaliação do impacto da utilização
de recursos online pelos professores
portugueses/europeus**

Maria Antónia Dolores Afonso Brandão

Mestrado em Pedagogia do eLearning

2021

UNIVERSIDADE ABERTA



**EUROPEANA-Portal Europeu do Património
Cultural: avaliação do impacto da utilização
de recursos online pelos professores**

Maria Antónia Dolores Afonso Brandão

Mestrado em Pedagogia do eLearning

Orientada por: Prof. Doutor António Teixeira

2021

A investigação realizada no âmbito deste Projeto está integrada nas linhas de investigação da Unidade de Investigação e Desenvolvimento - **Laboratório de Educação a Distância e eLearning**¹ (UID 4372/FCT), da Fundação para a Ciência e Tecnologia do Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior.



¹ <https://lead.uab.pt>

AGRADECIMENTOS

Por onde começar? Pelo princípio, claro. Assim, agradeço ao Fernando Franco, professor requisitado na Direção Geral da Educação/ Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas do Ministério da Educação e a Rui Sousa, em 2016 Diretor do Agrupamento de Escolas D. Afonso Henriques- Aves, onde trabalho desde 1995, por me terem dado a oportunidade de integrar o *Digital Structure Service, DSI2 Europeana*.

Agradeço ao professor António Moreira Teixeira pela orientação e reorientação prestadas, trazendo-me ao trilho quando começava a descarrilar.

À *European Schoolnet*, nas pessoas de Borbala Pocze, Giuseppe Mossuti e Águeda Gras-Velasquez, um agradecimento caloroso pela gentileza e cortesia, pelo rápido *feedback* e pelo profissionalismo demonstrado.

A Isabel Crespo, *Business Development Coordinator Education da Europeana*, agradeço a cooperação, disponibilidade, gentileza e profissionalismo. Desde a primeira hora pude contar com o seu apoio, que se concretizou mais do que uma vez.

Agradeço também a Marco Neves, embaixador *Europeana* para Portugal desde 2019, sempre colaborante e disponível.

Ao meu *compagnon de route* que foi privado da minha companhia em tantos momentos, agradeço a compreensão.

Para finalizar, agradeço à professora Lina Morgado o incentivo em momentos de algum desânimo, e ainda aos professores Teresa Cardoso, António Moreira e Pedro Barbosa Cabral, as aprendizagens proporcionadas, assim como ao colega/amigo Mário Marques, sempre presente.

We like to think of it as a modern cookbook: don't follow every instruction meticulously but let the recipes and pictures inspire you to create a great dish
(*Impact@europeana.Eu*, n.d.)

RESUMO

A Plataforma *Europeana* foi criada em 2005 e aberta ao público em 2008, pretendendo assumir-se como um espaço onde cada cidadão pudesse encontrar, em vinte e duas línguas - número sempre em crescimento - um repositório vivo da cultura europeia. Desde aí não tem parado de crescer, procurando organizar, de um modo tão amigável quanto possível, a quantidade extraordinária de documentos digitalizados (texto, imagem, vídeo, som, etc.). Oferecendo ferramentas de investigação e filtros sofisticados, a *Europeana* é um espaço educativo, de lazer e de investigação, mediado pela tecnologia, com conteúdos educacionais que ultrapassam os 20 milhões. A Agenda Digital europeia pretende melhorar a disponibilidade e a acessibilidade à memória cultural europeia e o *Europeana Digital Service Infrastructure (DSI)* contribui para este desiderato procurando assegurar que todos usufruem dos benefícios da revolução tecnológica nos serviços digitais no setor da cultura. Os projetos DSI têm envolvido um número cada vez maior de professores de muitos países da Europa, procurando um efeito multiplicador do uso da plataforma e, paralelamente a alteração de metodologias e estratégias no ensino. Conhecer o portal *Europeana*, as suas potencialidades educativas, e as alterações provocadas na prática letiva dos professores que usam os seus recursos digitalizados, foi o que se pretendeu no desenvolvimento deste projeto, que envolveu 75 professores membros do *User-group Europeana* e que permitiu alcançar algumas conclusões no que diz respeito a uma aprendizagem mais ativa e mais centrada no aluno, e num professor que se envolve e cresce profissionalmente.

Palavra-chave: Europeana; Herança Cultural; Educação; Inovação Pedagógica

ABSTRACT

The Europeana Platform was created in 2005 and opened to the public in 2008, aiming to become a space where each citizen could find, in twenty-two languages - an ever-growing number - a living repository of European culture. Since then, it has not stopped growing, trying to organize, in a friendly way, the extraordinary number of digitized documents (text, image, video, sound, etc.). Offering sophisticated research tools and filters, Europeana is an educational, leisure and research space, mediated by technology, with educational content that exceeds 20 million. The European Digital Agenda aims to improve the availability and accessibility of European cultural memory and the Europeana Digital Service Infrastructure (DSI) contributes to this aim by seeking to ensure that everyone enjoys the benefits of the technological revolution in digital services in the cultural sector. The DSI projects have involved an increasing number of teachers from many countries in Europe, looking for a multiplier effect of the use of the platform and, at the same time, changing methodologies and strategies in teaching. Knowing the Europeana portal, its educational potentialities, and the changes caused in the teaching practice of lecturers who use their digitalized resources, was what was intended in the development of this project, which involved 75 professors who are members of the User-group Europeana and that allowed to reach some conclusions regarding a more active and more student-centered learning and a teacher who gets involved and grows professionally.

Keywords:

Europeana; Cultural Heritage; Education; Pedagogical Innovation

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	I
RESUMO.....	II
ABSTRACT	III
ÍNDICE DE FIGURAS	VI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	VII
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	VIII
1. INTRODUÇÃO	1
1.1. ENQUADRAMENTO E MOTIVAÇÃO	1
1.2. OBJETIVOS E BREVE DESCRIÇÃO DO TRABALHO DESENVOLVIDO	3
1.3. ESTRUTURA DO PROJETO	6
2. REVISÃO DA LITERATURA	9
2.1 O CAMINHO DA DIGITALIZAÇÃO- GBAM	9
2.2 IMPULSO NA DIGITALIZAÇÃO – RECONHECIMENTO DA IMPORTÂNCIA DA PRESERVAÇÃO DA HERANÇA CULTURAL.....	11
2.3 PAPEL DA INTERNET	14
2.4 A DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO À INFORMAÇÃO E A EUROPEANA	15
2.5 A QUESTÃO DOS DIREITOS AUTORAIS.....	16
2.6 AGENDA DIGITAL EUROPEIA E A EUROPEANA	18
2.7 RECURSOS EDUCATIVOS ABERTOS (REA).....	19
2.8 Os PROJETOS DIGITAL SERVICE INFRASTRUCTURES (DSI).....	22
2.9 PROJETOS DSI EUROPEANA.....	22
2.10 ESTRATÉGIA DA PLATAFORMA 2015-2020, 2020/2025 E ESTRATÉGIA DE CONTEÚDOS	29
2.11 PORTAL EUROPEANA E PORTAIS ASSOCIADOS.....	30
2.11.1 <i>Common Language Resources and Techonology Infraestructure (CLARIN)</i>	31
2.11.2 <i>Portulan Clarin</i>	31
2.11.3 <i>Historiana</i>	32
2.11.4 <i>Coleções Europeana</i>	32
2.11.5 <i>Exposições Temáticas</i>	33

2.11.6 <i>Blog Europeana</i>	33
2.12 COMO PESQUISAR NA <i>EUROPEANA</i>	35
2.13 BLOG TEACHING WITH EUROPEANA	36
2.14 EUROPEANA CLASSROOM.....	37
2.15. INTEGRAÇÃO DOS RECURSOS EUROPEANA EM PLATAFORMAS EDUCACIONAIS	39
2.16 OUTRAS INFRAESTRUTURAS AGREGADORAS	40
2.17 CIÊNCIA ABERTA.....	41
3. METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO	44
3.1. ENQUADRAMENTO DO ESTUDO.....	44
3.2. OBJETO DE ESTUDO E QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO.....	45
3.3. FUNDAMENTAÇÃO E ANÁLISE DAS OPÇÕES METODOLÓGICAS	46
3.4. CAMPO DE ANÁLISE	49
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS.....	49
4. APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	51
4.1. AS ENTREVISTAS.....	51
4.2 OS INQUÉRITOS.....	53
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	72
5.1. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	74
5.1.1 <i>Contribuição deste estudo e limitações</i>	74
5.1.2 <i>Sugestões para investigação futura</i>	76
BIBLIOGRAFIA	77
ANEXOS	83
ANEXO 1 2 E 3 – QUESTIONÁRIO E ENTREVISTAS	84

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Participar - Criar	38
Figura 2 - Cenários de Aprendizagem	38
Figura 3 - Destaques	39
Figura 4- Processo Qualitativo	47

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Nacionalidade.....	53
Gráfico 2 - Género	54
Gráfico 3 - Tempo de trabalho.....	55
Gráfico 4 - Disciplinas Lecionadas.....	56
Gráfico 5 - Idade dos Estudantes	56
Gráfico 6 - Práticas Pedagógicas	57
Gráfico 7 - Tipo de Escola.....	58
Gráfico 8 - Capacidade de inovação nas práticas pedagógicas	59
Gráfico 9 - Nível de satisfação das lideranças	59
Gráfico 10 - Nível de satisfação do suporte técnico	60
Gráfico 11 - Nível de satisfação do suporte pedagógico	60
Gráfico 12 - Nível de satisfação de desenvolvimento profissional	60
Gráfico 13 - Comparativo	61
Gráfico 14 - Nível de satisfação com os acessos a tecnologias digitais	62
Gráfico 15 - Obstáculos às tecnologias digitais.....	63
Gráfico 16 - Uso das tecnologias no ensino	63
Gráfico 17 - Práticas na pesquisa.....	64
Gráfico 18 - Frequência do uso de recursos online	65
Gráfico 19 - Níveis de Competência	66
Gráfico 20 - Uso da Plataforma anterior à participação nos DSI Project.....	66
Gráfico 21 - Trabalho desenvolvido	67
Gráfico 22 - Tipo de conteúdo usado	68
Gráfico 23 - Importância da Participação nos DSI.....	69
Gráfico 24 - Competências desenvolvidas	70
Gráfico 25 - Probabilidade de recomendação da <i>Europeana</i> a professores	71
Gráfico 26 - Probabilidade da recomendação da <i>Europeana</i> a um aluno	72

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CA	Cenário de Aprendizagem
CLARIN	<i>Common Language Resources and Technology Infrastructure</i>
CSAH	Ciências Sociais Artes e Humanidades
CUE	Conselho da União Europeia
DARIAH	<i>Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities</i>
DGE	Direção Geral da Educação
DSI	Digital Service Infrastructure
ERIC	<i>European Research Infrastructure Consortium</i>
ERTE	Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas
EUN	<i>European Schoolnet</i>
FCCN	Fundação para a Computação Científica Nacional
GBAM	Galerias, Bibliotecas, Arquivos, Museus
LE@D	<i>Laboratório de Educação a Distância e eLearning</i>
LSM	<i>Learning Management System</i>
MOOC	<i>Massive Open Online Courses</i>
RCAAP	Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal
RCTS	Rede Ciência, Tecnologia e Sociedade
UMIC	Agência para a Sociedade do Conhecimento, IP

1. Introdução

1.1. Enquadramento e motivação

Razões para a escolha do tema

A minha participação ativa nos projetos Europeana DSI 2, DSI 3 e DSI 4 fundamenta a minha escolha.

Em 2016, na sequência de uma participação no Projeto Co-lab (*collaborative education lab*) que visava contribuir para a disseminação da aprendizagem colaborativa em contexto de sala de aula, fui convidada pela Direção Geral da Educação, através do agrupamento onde leciono, para integrar o grupo de dois professores portugueses que participariam no DSI 2. Teve, assim, início uma das minhas maiores aventuras, que me tem permitido um enorme enriquecimento profissional e pessoal.

A participação nos projetos concretizou-se inicialmente com duas formações, de dois dias cada, no *Future Classroom Lab*, que se localiza na *European Schoolnet* em Bruxelas, na elaboração e publicação, no seu repositório, de um Cenário de Aprendizagem (*Learning Scenario*), e ainda na participação em diversos *TeachMeets*. No ano seguinte, efetuei uma candidatura e fui selecionada para participar no DSI 3. Foi uma experiência extraordinária, com três formações no mesmo local, de dois dias cada, e a publicação do *Learning Scenario* no mesmo repositório.

No decurso desse projeto fui também escolhida, com mais dois participantes (uma colega italiana e um espanhol), para moderadora do MOOC (*Massive Open Online Course*) que foi lançado no dia 30 de abril de 2018, *Europeana in your classroom: building 21st-century competences with digital cultural heritage* (A Europeana na sua sala de aula: promover as competências do século XXI através de uma herança cultural digital), que teve uma duração de 6 semanas e meia, e em que participei ativamente, tanto na definição dos módulos, como no Grupo do *Facebook*, proporcionando apoio aos participantes.

O MOOC contemplava, assim, a existência de uma equipa de facilitadores/ moderadores, como acima referi, de que eu fazia parte ativa, e que complementava a ação dos técnicos da *European Schoonet*, com vista a apoiar os participantes. À equipa de facilitadores coube reunir informação relevante no sentido de monitorizar o processo de aprendizagem nas redes virtuais. (Moreira et al., 2018: 245).

Este MOOC, cujo público-alvo foram professores europeus de todos os ciclos de ensino, foi ministrado em inglês, e teve como objetivo, não só estimular as competências e práticas cultural e digital, mas também melhorar o conhecimento dos participantes sobre a herança cultural, a fim de promoverem esta temática nas suas aulas.

Em 2018 candidatei-me ao DSI 4, *Users Group*, tendo sido selecionada, uma vez mais. Neste contexto, desenvolvi e apliquei um Cenário de Aprendizagem, publicado agora no Blog *Teaching with Europeana* (Ensinar com a *Europeana*), e apliquei o cenário desenvolvido por outro colega, adaptando-o à realidade dos meus alunos, tendo redigido uma “História de Implementação” publicada também no Blog.

No ano seguinte, fui um dos 30 vencedores da *Europeana Education Competition*. O concurso foi organizado no âmbito do projeto *Europeana DSI-4*, sendo aberto a todos os membros do Grupo Europeu de Educação 2018-2019, que contribuíram ativamente para o blog “*Teaching with Europeana*”, criando, pelo menos, um cenário de aprendizagem e usando recursos da plataforma, de acordo com o modelo oficial fornecido. Os participantes podiam ainda escrever uma história de implementação e comentar os cenários de aprendizagem dos diferentes participantes no projeto.

Os 30 vencedores foram premiados com uma viagem a Bruxelas, para participarem num novo workshop de professores *Europeana*.

Na XI Conferência Internacional de TIC na Educação – *Challenges 2019*, fui convidada a apresentar o projeto "Desafios do cérebro", precisamente um Cenário de aprendizagem desenhado com recursos da Plataforma *Europeana*.

Candidatei-me de novo ao projeto em 2020 e em 2021, por conseguinte, continuo a criar e aplicar novos cenários de aprendizagem, e aplico também cenários de outros professores europeus, construindo “Histórias de Implementação”, elaborei ainda, a planificação de uma ação de formação, na modalidade de Oficina de Formação, dirigida a professores de todos os ciclos de ensino, sobre o uso da plataforma, que foi acreditado pelo Conselho Científico-Pedagógico da Formação Contínua.

Tive também a honra de ser convidada pela Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas e pela Direção Geral da Educação a participar nas Partilhas às Quartas na edição do 2º período de 2020 (29 de janeiro). A ERTE/DGE agendou o referido conjunto de videoconferências online com o objetivo de divulgar práticas inovadoras de ensino e de aprendizagem, desenvolvidas no âmbito da iniciativa Laboratórios de Aprendizagem e do projeto *eTwinning*.

Em cada uma das sessões decorrem duas partilhas, relacionadas com cenários de aprendizagem e com projetos *eTwinning*, desenvolvidos nas escolas em contexto curricular, de trabalho interdisciplinar e/ou de articulação curricular, abrangendo uma série de temáticas variadas ("A Metodologia de Trabalho Colaborativo na Promoção do Sucesso Educativo", "Educação para a Cidadania", "Articulação Curricular", STEAM, "Perspetiva das Direções das Escolas no Apoio a Projetos de Inovação Pedagógica").

Foi-me dada a oportunidade de partilhar, no fim do mês de janeiro de 2020, dois cenários de aprendizagem *Europeana*: o primeiro, desenvolvido com crianças do 5º ano de escolaridade, na disciplina de Cidadania e Desenvolvimento, denominado “Guerra e Paz...a mudança do papel das mulheres?” <https://bit.ly/2rGfHDY> e com relato em português em <https://silabe.com.br/blog/competencias-do-seculo-21-relato-pratico-de-uma-professora-europeia/>; o segundo, desenvolvido com alunos do 12º ano de escolaridade, no âmbito da disciplina Psicologia B, denominado “Eu, a Europa e o Mundo” <https://bit.ly/2NR5iyb> (adaptado de Jean-Christophe Jost).

Na quarta edição do Fórum Educa, iniciativa da Câmara Municipal de Santo Tirso e do Centro de Formação de Associação de Escolas (CFAE) Sebastião da Gama, dinamizei igualmente um workshop com a designação de “Cenários de Aprendizagem e Plataforma *Europeana*”, com a participação de professores de todas as disciplinas e ciclos de ensino, os quais foram familiarizados com a plataforma e com os cenários de aprendizagem disponíveis no *Blog Teaching with Europeana*.

É um trabalho de disseminação da plataforma e dos seus recursos que me dá muita satisfação e de que muito me orgulho, e que continuarei a realizar no futuro.

1.2. Objetivos e breve descrição do trabalho desenvolvido

Todas estas experiências me têm feito refletir sobre o impacto que os projetos *DSI* têm tido nos professores participantes, incluindo eu própria, e possíveis alterações nas suas práticas pedagógicas, com a inclusão de ferramentas digitais e estratégias de aprendizagem ativa. É nesta área que incide o presente projeto. É uma investigação em contexto (investigação-ação), já que estou diretamente envolvida no processo.

As tendências do século XXI em Educação apontam para uma sala de aula sem paredes, aberta ao mundo e em que o aluno está no centro da sua aprendizagem². A aprendizagem é

² Vídeo de António Nóvoa <https://www.youtube.com/watch?v=5FWPi7blaCc>

assim ativa, e embora este tipo de aprendizagem tenha desde tempos imemoriais marcado o processo de aprendizagem humana, pois aprende-se explorando, fazendo, manipulando, questionando, esteve arredado das escolas durante muito tempo.

Sabemos que a filosofia grega, a inquietação e o amor pelo saber, terão nascido do espanto, da curiosidade, do questionamento acerca do mundo e da vida. A maiêutica socrática é um exemplo de aprendizagem ativa. Sócrates comparava-se ao moscardo (Platão: 27) que picava o cavalo que era a cidade de Atenas. O professor deve, assim, provocar inquietação e vontade de saber, numa atitude dialógica, permitindo que os seus alunos façam o seu caminho de aprendizagem significativa.

A escola “moderna”, que nasceu da revolução industrial, veio satisfazer necessidades concretas, e permitir a tão importante mobilidade social, trazendo esperanças a muitos de verem quebrados círculos de pobreza. No entanto, essa escola, onde o aluno era passivo e mero recetáculo de informações, já não responde às necessidades e características do mundo de hoje.

Exigir ao aluno que esteja quieto e calado já não é via, nem solução. Envolver os alunos, levá-los à formulação de perguntas, capacitá-los para duvidar, pesquisar, experimentar, agir, pensar autonomamente, comunicar e discutir resultados, é uma necessidade premente na atualidade.

Ora, falar de aprendizagem ativa é falar de aprendizagem baseada em projetos/problemas, é apontar para o desenvolver de cenários de aprendizagem, em que os alunos são envolvidos na pesquisa, recolha, ordenação de dados, reflexão crítica, resolução de problemas, e comunicação dessas resoluções, usando o pensamento divergente e o trabalho colaborativo.

António Nóvoa, no vídeo referido em nota de rodapé, aponta para a escola que está já aí, mas que implica tantas e tantas alterações... há um longo e difícil caminho para percorrer, sendo que a participação em Projetos como os DSI *Europeana*, o torna mais fácil e traz companheiros de jornada, que partilham e colaboram, apoiando-se mutuamente.

Esquecer o trabalho individualizado que tem marcado os últimos anos da docência, abrir as portas da sala de aula, partilhar, mas mais do que isso, colaborar, é quase ainda uma miragem. Os professores tendem a ser átomos isolados e projetos como os DSI *Europeana*, contribuem para que se tornem moléculas, saindo da linha imaginária que os prende como prende a formiga³.

³ <https://youtu.be/9w3UQ01VuVg>

Na escola em que se pode aprender com tantos suportes e de tantas maneiras, o professor não perdeu o seu lugar. É ele ainda que organiza, prepara, orienta e, num trabalho de parceria com outros professores e com os alunos, cria condições para que o saber brote e se desenvolva, ao mesmo tempo que avalia, reorienta, responsabiliza, reajusta, dá feedback. Esse trabalho de planificação e organização pode (e deve) ser feito em conjunto com outros professores, com o uso de variados recursos, nomeadamente aqueles que estão disponíveis online, portanto, várias disciplinas organizam um projeto comum, desenham um cenário de aprendizagem, pequenos desafios, grandes problemas, atividades interessantes (Moran, n.d.: 1) e desafiantes, algo que inquiete o aluno, e o intrigue o suficiente para que ele queira encaixar as peças do puzzle e procurar respostas, novas soluções, que lhe permitem uma visão mais ampla, mais profunda, mais próxima da verdade e que explique melhor a realidade, incrementando as conexões intelectuais tanto individuais, como coletivas.

O aluno não recebe passivamente o conhecimento, constrói-o, age sobre os objetos e pensamentos e, ensinar, significa provocar o desequilíbrio na mente da criança para que ela, procurando o reequilíbrio, se reestruture cognitivamente e aprenda (Osterman, 2011: 22) Num espaço que pode não ser o tradicional, como por exemplo o recreio, o bosque, o museu, a biblioteca ou a empresa, grupos de alunos trabalham de um modo interdependente e tomam decisões substantivas, explorando recursos, fazendo entrevistas, analisando dados, filmando, gravando, usando o *smartphone*, publicando resultados e comunicando publicamente os mesmos, desenvolvendo ainda as competências de exposição e argumentação.

O caminho não é fácil, mas o professor tem de prescindir do controlo total da aula, que se torna mais movimentada e “barulhenta”, tem de abandonar o paradigma de que a sala de aula é o seu “reino”, o aluno tem de saber gerir o seu tempo e aprendizagens, ganhar autonomia e capacidade para tomar decisões, as avaliações têm de ser constantes e reorientadoras, o espaço renovado, as metodologias inovadoras, as tecnologias integradas, enfim, a flexibilidade tem de ser enorme.

O meu projeto pretende verificar se de algum modo esta visão é partilhada pelos professores que estão ligados ao uso dos recursos *Europeana* na produção e aplicação de cenários de aprendizagem, isto é, se os professores envolvidos se sentem parte de uma comunidade, menos isolados, mais em consonância com todas as tendências da educação no séc. XXI. Mais à frente, no capítulo da metodologia, os objetivos concretos do projeto são apresentados com mais detalhe.

1.3. Estrutura do projeto

O presente projeto, *EUROPEANA-Portal Europeu do Património Cultural: avaliação do impacto da utilização de recursos online pelos professores portugueses/europeus*, estrutura-se em 5 capítulos, que integram todo o processo de investigação e ainda os instrumentos utilizados, assim como a bibliografia de suporte ao enquadramento teórico e a toda a investigação, a saber:

A parte pré-textual, onde se insere o Resumo/Abstract e ainda, os agradecimentos, o índice geral, o índice de figuras, o índice de gráficos e a lista de abreviaturas e siglas,

A Introdução, onde se explica a razão de ser do projeto, que radica no meu envolvimento com a Plataforma *Europeana*, mas também no desejo de criar e partilhar conhecimento, de contribuir para a efetiva mudança de paradigma de ensino-aprendizagem, numa perspetiva de exploração de novas estratégias, de novas metodologias e de tecnologias digitais, numa visão europeísta de partilha de uma herança cultural comum, que vale a pena preservar e difundir.

O Enquadramento Teórico, onde se faz uma abordagem da literatura que se encontra em consonância com os objetivos deste trabalho e com as suas questões de investigação. Esta revisão procurou fontes recentes e relevantes, relacionadas com a temática da Plataforma *Europeana* e de Plataformas que disponibilizam recursos educacionais digitais (REA), numa tentativa de compreender como o seu uso pode contribuir para alterar práticas letivas. No percurso, foi ainda abordada a questão da digitalização dos documentos de Galerias, Bibliotecas, Arquivos e Museus, dos direitos autorais e das licenças *Creative Commons*, assim como da importância da Internet na democratização do acesso à herança cultural europeia e papel dos *Massive Open Online Courses*.

A Metodologia de Investigação, descreve os procedimentos de pesquisa adotados. Nesse capítulo é apresentado o problema de investigação, e objetivos que este trabalho se propõe alcançar, feita uma breve distinção entre abordagem quantitativa e qualitativa na investigação e justificada a escolha pela investigação-ação. São ainda relatados os procedimentos que levaram à criação de instrumentos de recolha de informação (inquérito e entrevista) e obtenção dos dados, e ainda as estratégias usadas para chegar ao maior número possível de respondentes.

A Análise dos dados recolhidos. Neste capítulo são examinados os dados obtidos, os quais são apresentados mediante gráficos, através dos questionários respondidos pelos

professores que usam os recursos da Plataforma *Europeana* na planificação dos seus cenários de aprendizagem. Também é realizada a análise das entrevistas a dois dos embaixadores *Europeana*.

As Conclusões e considerações finais, onde se expõe as reflexões alcançadas, que vão de encontro ao expectável, ou seja, encontramos professores envolvidos na preservação da herança cultural, mas que apostam na sua formação e num ensino que usa recursos online e ferramentas digitais, que centram as atividades nos alunos e constroem cenários de aprendizagem, cuja aplicação, leva ao desenvolvimento das competências do séc. XXI. Igualmente são aclaradas as limitações do projeto, nomeadamente o número de respondentes, e perspetiva-se eventuais desenvolvimento futuros.

Por fim registam-se a bibliografia e os anexos.

Parte I
Revisão da Literatura/ Enquadramento Teórico

2. Revisão da Literatura

A fim de produzir uma boa análise bibliográfica é necessário acompanhar os desenvolvimentos das investigações e publicações, de modo não só a se manter atualizado, mas, sobretudo, para identificar e analisar todo o material pertinente. Esta é uma tarefa árdua e difícil, pois nos dias de hoje a Internet facilita o acesso a informação massiva que necessita de ser filtrada e selecionada criteriosamente. O que predominantemente interessa é o material publicado sobre o uso educacional da Plataforma *Europeana*, cujos recursos educacionais abertos, fidedignos pois avaliados pela Comissão Europeia, podem ser uma mais-valia no processo ensino aprendizagem.

2.1 O caminho da digitalização - GBAM

O enquadramento teórico visa apresentar a informação obtida através da consulta e análise da bibliografia fundamental para a compreensão da temática em estudo, no presente caso, a plataforma *Europeana*, que Gaona-Garcia (2017: 840) debate se poderá ser considerada como a “nova biblioteca de Alexandria”, mas que também pode ser vista como um projeto cultural, e igualmente económico, tecnológico e jurídico, ponto de acesso único, direto e multilingue ao património cultural europeu (Fernando & Arquero, 2015: 3).

Galerias, bibliotecas, arquivos e museus (GBAM) têm contribuído de um modo decisivo para a conservação da memória da humanidade, para ajudar os homens a olhar para a sua história e intervenção no mundo, tornando-se um imperativo, pois que a tecnologia agora existente o permite, a digitalização massiva de milhões de dados, possibilitando a sua organização e curadoria, assim como o acesso, por parte da população em geral, e, em particular, por educadores e professores de todo o mundo, a um conjunto gigantesco de objetos históricos, culturais e informacionais em formato digital (texto, imagem, áudio e audiovisual), ao mesmo tempo que dá maior visibilidade às coleções e acervo dos GBAM. As bibliotecas há muito que deixaram de ser espaços bafientos onde dormiam livros em armários fechados, com um mobiliário inadequado e estático, funcionários sem qualificações, e um bibliotecário amarrado ao passado. Impõe-se presentemente o conceito de Biblioteca Digital, como um “ambiente distribuído que integra coleções, serviços e pessoas na sustentação do ciclo de vida completo de criação, disseminação, uso e preservação de dados, informação e conhecimento” (Duguid, 1997, cit. por Sayão, 2018:

9). A par das bibliotecas, também os museus e galerias se reinventaram e redesenharam para os tempos modernos, e os seus fins educacionais tornaram-se prioritários e, por vezes, até a sua razão de ser (Almeida, 1997: 50).

Não caberá aqui uma história dos museus, no entanto, convém recordar que estes foram abertos ao público “para preservar a totalidade e diversidade de um património nacionalizado no contexto da revolução, sendo desenvolvidos métodos para proceder ao seu inventário e gestão” (Julião, 2006: 20-1, cit. por Tavares, 2014: 20). Podemos constatar que “Esses museus nasciam, imbuídos de uma ambição pedagógica- formar cidadãos, através do conhecimento do passado - participando de maneira decisiva do processo de construção das nacionalidades” (Julião, 2006: .21, cit. por Tavares, 2014: 20). Ou seja, no passado, era uma questão identitária que, antes de mais, se colocava, os museus contribuíam para desenvolver uma consciência nacional e de pertença a um determinado povo.

Conquanto, a pouco e pouco, essa visão foi-se alargando, e ainda no séc. XIX, já se antecipava essa função educativa dos museus:

Já em 1857, na Inglaterra, John Ruskin, estudioso de assuntos de arte, apresenta projeto a uma comissão parlamentar, para “que se desse função mais educativa ao museu” apresentar os objetos com visão crítica e não puramente expositiva

(Suano, 1986: 39, cit. por Tavares 2014:22).

Galerias, bibliotecas, arquivos e museus, ganharam progressivamente protagonismo também como agentes educativos, e não apenas como repositórios identitários, contribuindo para a democratização do acesso aos bens culturais, que se veio a tornar ainda maior, a partir do momento em que a digitalização do acervo e sua disponibilização na internet, permite que, de qualquer lugar e a qualquer hora, se tenha acesso a esses bens.

A digitalização de milhões de objetos (livros, pinturas e até o audiovisual) trouxe um novo olhar sobre a herança cultural e permitiu uma apropriação sem precedentes da mesma, mudando o modo como cada indivíduo, e o grupo, se veem e relacionam com o mundo, promovendo o acesso à informação que, de outro modo, dificilmente estaria disponível. É conhecido o modo como a Comunidade Maori se começou a olhar depois de ter acesso às *'te reo collections'* digitalizadas (Crookston et al., 2016).

2.2 Impulso na Digitalização – Reconhecimento da importância da preservação da Herança Cultural

Os antecedentes do conceito que subjaz à Plataforma *Europeana* têm raízes ainda no fim do séc. XX, quando começou o interesse em digitalizar os conteúdos da herança cultural europeia, e em distribuí-los através da Internet. Todavia, o protótipo original data apenas de 2008, enquadrado por um projeto denominado *European Digital Library Network* (EDLnet) criado pela Comissão Europeia ao abrigo do programa eContentplus (Fernando & Arquero, 2015: 2)

Em 2010, o Conselho da União Europeia (CUE) recordou as conclusões do CUE de 2006 e 2008, relativas à importância da digitalização e acessibilidade em linha, do material cultural e à preservação digital, dando, por conseguinte, um impulso ao desenvolvimento da plataforma comum *Europeana* para aceder ao património cultural da Europa, garantindo visibilidade duradoura, em ambiente digital, a esse património, no respeito pelos direitos de propriedade. As pinturas, esculturas, fotografias ou textos, oferecem uma história que é um recurso de aprendizagem e que deve estar ao dispor do maior número de pessoas possível.

Com a internet e o desenvolvimento das tecnologias digitais, a herança cultural tem agora nova vida. Assistimos, conseqüentemente, a uma democratização do acesso à cultura e multiplicam-se as iniciativas de digitalização do património cultural. Finalmente, todos os cidadãos com acesso à internet, têm oportunidade de aceder aos recursos, e as instituições podem ultrapassar fronteiras, chegar a um público mais alargado, e desenvolver, de um modo criativo, conteúdos adequados ao lazer e à educação.

As instituições culturais promovem, pois, num ritmo cada vez mais elevado, os seus acervos digitais. Tudo é digitalizado, imagens e textos, mas também recursos sonoros, objetos tridimensionais e até a herança intangível, tal como memória oral e tradições locais. Esta digitalização implica um enorme desafio crítico para as instituições culturais, que necessitam agora de infraestruturas tecnológicas, equipas especializadas e sustentabilidade financeira para a curadoria e gestão de tão vasto acervo (Sayão, 2018: 49). Os processos digitais permitem novas combinações e verifica-se que determinado recurso se interseja com outros, estabelecendo ligações novas e agregações que, no passado, eram

praticamente impossíveis de alcançar, enriquecendo-se mutuamente e permitindo novos olhares e pesquisas interdisciplinares.

Estes desenvolvimentos exigem às organizações novas valências e recursos tecnológicos, e a gestão de todo este repositório digital, que tem agora novos usos, exige uma curadoria do acervo digital, paralelo ao acervo físico.

Sayão (2018) apresenta algumas das funções do acervo digital, sendo que todas são relevantes, embora se destaque a de assegurar o acesso aos recursos, a sua identificação, conservação e segurança (permitindo por exemplo reconhecer e identificar peças em caso de roubo), assim como a memória, no sentido em que os objetos digitais contribuem para o preenchimento de lacunas na memória das instituições culturais, ou em eventual caso de guerra ou catástrofe natural, e, por fim, a conservação dos objetos originais, pois que o digital, se a sua qualidade for elevada, pode eventualmente substituir o original. Segundo Sayão (2018: 50-51) “digital preservation of world cultural heritage, held in European collections, is important notably in light of the destruction of and threat to cultural heritage in conflict zones”⁴,

O reuso dos materiais digitalizados pode ser feito em vários domínios; destacamos a educação onde, por exemplo, a realidade aumentada pode ser aplicada em contexto de herança cultural e “esta tecnologia também marca presença noutras áreas, como é o caso particular da herança cultural”(Martó, 2017: 2). Apercebemo-nos que o reuso desses materiais na educação está em crescimento, e, para esse incremento, poderá eventualmente ser apontada a maior disseminação da Plataforma *Europeana*, pensando-se que gerará benefícios diretos para a educação.

Embora os museus estejam fora do sistema formal de aprendizagem, não sendo uma escola nem uma enciclopédia, o alargamento da noção de museu, rasgando-se os seus horizontes, implicou que estes, na atualidade, tenham também fins educativos, podendo desenvolver a curiosidade e inspirar novas ideias (Barriga & Silva, 2007: 27).

“Museum” is a capacious concept, and as a result museum are immensely varied, with a fluidity of organizational form that can be adeptly exploited to suit specific local circumstances. From large international urban cultural palaces to small, homely displays of local life, and from the pungent pigsties of farm museums to the high -tech interactive cyber-exhibits of science centers, each museum is unique. For all museums however, their educational role is crucial.

(Hooper-Greenhill, 1999: 3)

⁴ The role of Europeana for the digital access, visibility and use of European cultural heritage - Council conclusions (31 May 2016)

Essa renovação da visão do papel dos museus começou em Portugal apenas no final dos anos 70 do século passado (Barriga & Silva, 2007: 26), e só nos anos 80 começou a criação dos Serviços Educativos dos museus, registando-se uma mudança de paradigma, pois estes passaram a estar abertos à sociedade numa perspetiva de alargamento.

Aos Serviços Educativos dos museus é atribuída a tarefa de desenvolver atividades de natureza educativa, muitas delas dirigidas às crianças e jovens e ao público escolar, mas também a adultos (seja em grupos organizados ou não), permanecendo ainda a necessidade de desenvolver todas as restantes funções museológicas de estudo e de investigação, de inventários e de documentação, assim como de aquisição, conservação, exposição e divulgação do seu acervo, com objetivos científicos e lúdicos, fomentando a democratização da cultura, a promoção da pessoa e o desenvolvimento da sociedade.

A Lei-Quadro dos Museus Portugueses (Lei n.º 47/2004, de 19 de agosto) define o conceito de museu, e estabelece a função de “educação” como uma das principais funções museológicas. O art. 42.º da referida Lei-Quadro estabelece a obrigatoriedade de o museu desenvolver “de forma sistemática programas de mediação cultural e atividades educativas que contribuam para o acesso ao património cultural e às manifestações culturais”, “no respeito pela diversidade cultural tendo em vista a educação permanente, a participação da comunidade, o aumento e a diversificação dos públicos”. Encontramos, assim, dois fenómenos paralelos: o alargamento do conceito de museu, que passa a enquadrar um fim educativo, e uma necessidade progressiva de digitalizar as suas coleções e de as disponibilizar massivamente usando a internet.

A Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) tem enfatizado o potencial da internet na consecução do seu objetivo de desenvolvimento de Sociedades do Conhecimento baseadas na liberdade de expressão, acesso universal à informação e conhecimento, respeito pela diversidade cultural e linguística e educação de qualidade para todos.⁵

⁵ Ver UNESCO's Internet Universality Indicators: a framework for assessing Internet development; draft for the consideration of the Intergovernmental Council of IPDC, November 2018.

2.3 Papel da Internet

A internet é um espaço propício para o debate, o diálogo, a interação, o confronto de ideias, o acesso a informações, a reivindicação e defesa de direitos, para o exercício da cidadania e da liberdade de expressão e para a participação pública na tomada de decisões que afetem o meio ambiente e humanidade.

(Granzotto, 2017: 2-3)

Segundo Pereira et al (2015: 1) o recurso à Internet é, nos dias de hoje, indispensável. Viver e trabalhar sem Internet parece quase impossível, basta pensarmos nas nossas compras (por via da pandemia na sua grande maioria feitas online), na relação do cidadão com o Estado (por exemplo o pagamento de impostos como o IRS), no acesso e controlo das contas bancárias, e ainda no domínio da educação. A informação na rede ultrapassa os meios de comunicação social mais tradicionais, os jornais online têm uma expressão muito superior aos jornais em papel, e os blogues ocupam um espaço de debate e informação importante. De realçar ainda as redes sociais como o Facebook, Twitter e Instagram, e as aplicações para conversar e criar comunidades, como o Whatsapp e o Discord.

Na sua obra *Cibercultura*, Levy critica os “Velhos do Restelo” e os “Profetas da Desgraça” que recusam e temem a Internet, vendo-a como um sinal do fim dos tempos, ou a “encarnação do mal”. No entanto, Levy também alerta para o facto de que a Internet não é a solução, nem se apresenta como tal, para tudo o que há de mal no mundo (Levy, n.d.:10). Pode, assim, encontrar-se uma posição que considera que embora a Internet não seja panaceia para todos os males, é uma oportunidade maravilhosa de conservação e curadoria do conhecimento humano, assim como uma fonte inesgotável de informação e de entretenimento.

O saber migra para os meios digitais, e ali fica acessível a todos que disponham de um equipamento com acesso à internet. De um modo praticamente instantâneo pode aceder-se a uma quantidade de informação absolutamente incalculável, no entanto, tal pode acontecer de modo desigual, pois as condições de acesso são também elas desiguais. A rede não tem a mesma qualidade e largura de banda (velocidade e capacidade de tratamento e transporte da informação em sistemas eletrónicos), podendo não chegar a todo lado ou ter uma velocidade adequada. Desde a aurora da Internet que se expressa a preocupação de que esta possa reforçar as desigualdades.

É interessante verificar, segundo um artigo publicado recentemente, que em tempos de pandemia, aqueles que possuem internet de alta velocidade tendem a ficar em casa a autoisolarem-se (Chiou & Tucker, 2020: 2-3) , e que normalmente estes são aqueles que têm rendimentos mais altos.

Por conseguinte, parece que encontramos aqui um paradoxo. A Internet permite aceder ao saber de um modo mais democrático do que alguma vez foi possível, mas, ao mesmo tempo parece fortalecer as desigualdades.

Não obstante, a Internet tem um papel fundamental na manutenção da memória, ou seja, no armazenamento e conservação do conhecimento que vai sendo produzido, ou do que já se produziu e se quer preservar.

É aqui que a Plataforma *Europeana* pode ser enquadrada.

2.4 A democratização do acesso à informação e a *Europeana*

Foi em 2005, numa carta enviada ao Presidente da Comissão Europeia, o português José Manuel Durão Barroso, pelo então presidente de França, Jaques Chirac, e outros seis primeiros-ministros europeus, que se fez referência à necessidade de digitalizar e disponibilizar *online*, de um modo organizado, o riquíssimo património das bibliotecas e de outras instituições europeias. Encontramos, assim, na base da *Europeana*, a vontade de tornar acessível, de um modo democrático, o acervo das bibliotecas e instituições europeias, um enorme manancial de informação que ficaria então disponível na rede.

O presidente da Comissão Europeia, Durão Barroso, aceitou a ideia e tornou-se seu defensor, declarando que a *Europeana* disponibilizaria de um modo rápido e simples, num único espaço, um formidável conjunto de informação que permitiria a qualquer um, e especialmente aos estudantes, académicos ou amantes da arte, contactar com toda a riqueza dos tesouros da cultura europeia. O projeto ficou sediado na Biblioteca Nacional da Holanda, a *Kononklijke Blibliothek* em Haia, tendo atualmente cerca de 50 jovens funcionários de 20 nacionalidades diferentes (entre as quais alguns de nacionalidade portuguesa) estando a sua gestão entregue a um Conselho de Administração constituído por 20 peritos de diferentes instituições europeias.

Um longo caminho se seguiu, tendo sido criado um Comité de Sábios (Comissão Europeia, 2010) que tinha como tarefa principal emitir recomendações sobre os modos mais adequados de garantir a democraticidade da plataforma, de forma a que os conteúdos

fossem acessíveis a todos (e ao mesmo tempo fossem alvo de curadoria), mas também conseguir fundos e financiamento (incentivando o envolvimento de parceiros privados) e ainda formas para digitalizar documentos sujeitos a direitos de propriedade. Um trabalho complexo e moroso, que tem sido desenvolvido paulatinamente.

Em 2010 já se podiam encontrar 25 milhões de documentos na *Europeana*, número que agora ascende a mais de 58 milhões, e não para de crescer, com contributos de mais de 3500 galerias, bibliotecas, arquivos, museus ou outras instituições de toda a Europa. A Plataforma *Europeana* não se apresenta, nem é, uma biblioteca ou um centro de digitalização de documentos, mas trabalha com uma série de parceiros agregadores que fazem a “colheita” de *data* nas diferentes instituições e colaboram em questões como as relacionadas com o *copyright*.

Jill Cousins⁶, diretora executiva da Fundação *Europeana*, explica que esta pretende, antes de mais, mostrar ao público europeu a riqueza cultural partilhada, de modo que se chegue a uma Europa mais coesa na sua diversidade. Para que isso possa acontecer, o material tem de estar aberto, o que não quer dizer que não se respeitem os direitos autorais. No futuro a *Europeana* deseja que cada criança, em qualquer escola, tenha acesso à herança cultural europeia, de maneira que a mesma se possa desenvolver. Para isso acontecer, é necessário envolver os professores e chegar a um público cada vez mais vasto, assim como poder contar com a colaboração das instituições culturais (GBAM).

2.5 A questão dos Direitos Autorais

Uma das dificuldades encontradas pelos responsáveis pela Plataforma *Europeana* refere-se, então, à questão dos direitos de propriedade, visto que muitos dos itens disponibilizados estão ainda vinculados a esses direitos. Perspetivam-se, assim, algumas dificuldades no uso de muitos dos conteúdos da plataforma, podendo ocorrer dois tipos de fenómenos diferentes: o uso indevido dos documentos sem citação da fonte e o não uso dos documentos por receio da infração.

A questão dos direitos intelectuais e autorais e sua relação com a cultura, tem sido recorrente ao longo da história, tendo ganho novos contornos a partir do séc. XVIII, mas só na viragem do séc. XIX para o XX, é que se colocou a questão dos direitos do autor. Há

⁶ <https://vimeo.com/230736351>

uma correlação entre o direito autoral e a cultura, sendo que aquele se deve conciliar com as finalidades culturais. (Ascensão, 2012: 2)

A questão dos acervos digitais veio, com ambiciosos programas de digitalização, trazer a primeiro plano estas questões, e pergunta-se se os Direitos de Autor não poderão travar esses programas. Será que apenas podem ser digitalizados documentos/obras, que já são do domínio público? Sabe-se que o custo com o pagamento dos direitos autorais por obras protegidas seria inoportável. Porém, a ser assim, apenas teríamos bibliotecas desatualizadas, com óbvio prejuízo da cultura.

A verdade é que a proteção conferida pelos Direitos de Autor é reconhecida em todos os países da União Europeia, nos países subscritores da Convenção de Berna para a Proteção de Obras Literárias e Artísticas e nos países membros do Tratado OMPI (Organização Mundial da Propriedade Intelectual). No entanto, o direito de autor caduca, em regra, setenta anos após a morte do criador intelectual, mesmo que a obra apenas tenha sido publicada ou divulgada postumamente. Convém acrescentar que a queda no domínio público não afeta os direitos morais do autor, uma vez que aqueles são imprescritíveis.

Os responsáveis pela Plataforma estão bem conscientes de todas as questões acima referidas, e têm desenvolvido esforços para dotar cada vez mais pessoas, nomeadamente professores, e, num efeito em cadeia, alunos de toda a Europa, de mais competências para um uso adequado, responsável e exploratório da Plataforma, conhecendo e sabendo examinar as suas diferentes coleções e exposições, assim como de competências relativamente aos direitos autorais, e ao uso que pode ser feito dos recursos disponibilizados.

Assim, aquando da pesquisa de um qualquer documento digitalizado na plataforma, o usuário é informado se pode ou não usar o mesmo e em que condições, ou seja, em que tipo de licença está o objeto enquadrado.

As produções sujeitas a direitos autorais podem ser alvo de licenças abertas. Estas implicam a partilha, por exemplo, dos direitos de cópia, reprodução, redistribuição, criação de obra derivada, recombinação ou outras formas. O uso de licenças abertas, como o *Creative Commons* e a Licença Pública Geral (para software), possibilita a livre utilização (ampla ou restrita) do recurso

A *Creative Commons* é uma organização criada em 2001, na Califórnia, sem fins lucrativos que permite a partilha e uso da criatividade e do conhecimento, através de instrumentos jurídicos gratuitos – as licenças CC. Estas podem ter diferentes níveis, sendo a **Atribuição CC BY** a mais flexível das licenças oferecidas. Esta licença permite que

outros distribuam, remixem, ajustem e desenvolvam o seu trabalho, mesmo comercialmente, contanto que eles atribuam o crédito pela criação original. É recomendada para a máxima disseminação e utilização de materiais licenciados e sugerida para os Cenários de Aprendizagem produzidos no âmbito dos Projetos DSI *Europeana*. já que se visa incentivar os professores a usarem e adaptarem à sua realidade os cenários apresentados e publicados.

2.6 Agenda Digital Europeia e a *Europeana*

A Plataforma *Europeana* é, então, a plataforma da Europa para a sua herança cultural, fundada pela Comissão Europeia e que oferece mais de 58 milhões de itens em diferentes formatos. texto: livros, cartas, documentos de arquivo, dissertações, poemas, artigos de jornais, fac-símiles, manuscritos e partituras; imagem: pinturas, desenhos, gravuras, fotografias, imagens de museu, mapas, desenhos gráficos, plantas e notação musical; vídeo: filmes, noticiários e programas televisivos; áudio: música e palavra falada a partir de cilindros, fitas, discos e transmissões radiofónicas; 3D: representações virtuais em 3D de objetos, arquitetura ou lugares, cuja preservação é absolutamente necessária, antevedendo períodos de conflito (prováveis na Europa e no mundo, olhando o passado e perspetivando o futuro), o desgaste natural do tempo ou catástrofes naturais (que parecem ser cada vez mais previsíveis nestes tempos de mudança climática).

A questão do que é herança cultural, do que merece e deve ser preservado, leva a uma busca da definição de cultura, como sendo “a set of artistic, philosophical, technological, and scientific works and ideas that might be seen as forming a European cultural heritage and are testimony to a common European civilization” (Tagiuri, 2014: 157-158).

Contudo, esta definição é muito restritiva, e muitos outros especialistas optam por uma definição do conceito muito mais ampla, de tal modo que se torna difícil estabelecer linhas que separem o que é herança cultural daquilo que o não é, e nesta perspetiva, o leque de temas e de conteúdos que podem ser publicados pela *Europeana* é vastíssimo.

Dos itens que constituem a Plataforma, mais de 24 milhões são conteúdos educacionais. A *Europeana* oferece ainda coleções temáticas, exposições e galerias curadas por especialistas. O interesse da Plataforma extravasa o mapa europeu e torna-se importante para todo o mundo. Veja-se, por exemplo, que na *Europeana* há dezenas de milhares de referências ao Brasil, Angola ou Moçambique, para só referir países lusófonos.

Em 2013, a Comissão Europeia, reconhecendo o impacto que os recursos educativos abertos e as tecnologias têm na educação, produziu uma comunicação que define uma agenda europeia destinada a favorecer formas inovadoras de aprendizagem e ensino, de alta qualidade, através do recurso às novas tecnologias e aos novos conteúdos digitais. Nessa comunicação, reconheceu necessidades várias, como a de alargar/aprofundar a literacia digital de professores e alunos, melhorar o acesso à Internet (tornando-a mais robusta e rápida), dotar as escolas de equipamento informático adequado e rentabilizar portais como o *eTwinning* e o agora, EPALE, de modo que a Europa acompanhe a evolução da sociedade e da economia digital.

“Através das tecnologias abertas todos podem aprender, em qualquer local, em qualquer momento, com qualquer dispositivo e com o apoio de qualquer pessoa.(*Pt Pt*, 2013). Assim, graças aos recursos educativos abertos (REA), nomeadamente os MOOC⁷ (cursos abertos a todos), os professores e os estabelecimentos de ensino podem agora chegar em simultâneo a milhares de alunos dos cinco continentes.

2.7 Recursos Educativos Abertos (REA)

‘The more we offer open access to high-quality images, provide lively storytelling and share recent research, the more relevant our collections become.’

Emilie Gordenker, Mauritshuis

Os recursos educativos abertos (REA), que são recursos digitais publicados na internet (com licença aberta ou de domínio público) inseridos no movimento Educação Aberta, possuem grande valor e potencial educacional para professores, estudantes e autodidatas (White & Manton, 2011 cit, por Teixeira et al., 2012: 79) e representam uma das principais tendências da educação no século XXI. Investigadores, peritos e instituições produzem conhecimentos/conteúdos de grande qualidade, que estão agora ao dispor de todos.

A Educação Aberta tira partido das oportunidades possibilitadas pela Internet, pois o conhecimento é acessível, rapidamente e de modo gratuito, em qualquer lugar, permitindo que as pessoas lhe acedam, se liguem e colaborem. A utilização, reutilização, edição, adaptação de REA (ficheiros áudio, ilustrações, vídeos, jogos, manuais; fotografias; livros,

⁷ Massive Open Online Courses.

animações; questionários, cursos online) nos mais diversos contextos, tornou-se algo bastante simples, legal e seguro.

REA são recursos para ensino, aprendizagem e investigação, digital ou não, que estão sob domínio público ou são disponibilizados com licenças abertas que permitem o acesso, reuso, adaptação, remix e redistribuição de forma gratuita. Incluem cursos completos, materiais didáticos, módulos, livros didáticos, testes, vídeos, imagens, áudio, simulações, jogos, software e quaisquer materiais ou técnicas utilizadas para apoiar o acesso ao conhecimento

(UNESCO, 2012; William and Flora Hewlett Foundation; OER Commons).

O universo dos REA inclui hoje desde objetos mais simples, como lições, cenários de aprendizagem, imagens, pequenos livros, vídeos, links, até objetos mais complexos como cursos (Teixeira et al., 2012: 3), e são produzidos por instituições, professores, estudantes, equipas multidisciplinares e pessoas interessadas pelo tema.

O uso dos REA contribui para a inovação no ensino, pois disseminam-se com rapidez novas formas de ensinar e aprender, e apresenta-se como um desafio às Instituições de Ensino Superior. As instituições universitárias, durante muito tempo “distribuidoras” de saber, numa perspectiva unilateral, veem-se confrontadas com novas fontes de saber e têm necessidade de se reinventar, apostando no desenvolvimento da conectividade (Teixeira et al., 2012: 6).

Os REA têm sido crescentemente vistos como promotores das inovações educativas, favorecendo a introdução de novas formas de ensino e aprendizagem (Teixeira et al., 2012: 5). Caracterizam-se assim pelo acesso aberto, mas mais do que isso, pelos 5 Rs de abertura dos REA (Wiley, 2014 cit por Mazzardo, Nobre & Mallmann, 2016: 3) com direito a:

- fazer e possuir cópias do conteúdo, sabendo onde encontrar, selecionar, organizar um acervo e uma forma de acesso rápido (Rever)
- reusar o conteúdo de várias formas. Planear e implementar cenários de aprendizagem com REA, indicar como material de estudo complementar para os alunos e em metodologias ativas (Reusar)
- adaptar, ajustar, modificar o recurso. Ao adaptar um recurso o professor estará a ampliar o seu reuso, produzindo recursos para contextos/necessidades específicas e praticando a autoria. Possibilita também a tradução e atualização de conteúdos (Rever).
- combinar o conteúdo original ou revisto com outro conteúdo aberto para criar algo. Produção de novos recursos a partir dos existentes (Remixar).
- compartilhar cópias do conteúdo original e/ou revisto e divulgação dos REA (Redistribuir).

Para que se possam colher todas os benefícios dos REA e da Educação Aberta, tem de se juntar à tecnologia (ferramentas) e à pedagogia (métodos) um terceiro elemento, uma ética (Teixeira et al., 2012: 80). Para que a Educação Aberta seja totalmente inclusiva, tem de juntar aos dois primeiros pilares este terceiro pilar, o dos valores. Acrescenta-se assim a questão da acessibilidade dos conteúdos a todos, nomeadamente aos portadores de necessidades específicas pois os recursos devem ser operáveis e perceptíveis para todos e qualquer um. Esta ideia de acessibilidade é substantiva em recursos que se pretendem abertos.

Para gerar conhecimento e promover a inovação, constata a Comissão Europeia que é urgente privilegiar as competências pedagógicas digitais durante a formação contínua dos professores, a fim de os manter atualizados. Para responder àquele desafio estabelece-se o compromisso do desenvolvimento de MOOC europeus visando dar formação específica aos professores e ajudar a melhorar as suas competências digitais. Entre outros aspetos, a Comissão decidiu apoiar-se na *European Schoolnet*⁸ para desenvolver e ministrar cursos de formação profissional em linha e em larga escala, destinados aos professores de áreas específicas, como a matemática, as ciências e a tecnologia e outras (STEAM), bem como para apoiar a criação de uma rede de organizações envolvidas na formação inicial e contínua dos professores.

Embora 70 % dos professores na EU reconhecessem, em 2013, a importância das modalidades de ensino e aprendizagem apoiadas por equipamento digital, só 20 % a 25 % dos alunos beneficiava do apoio de professores com elevada literacia digital. A maior parte dos professores utilizava as tecnologias digitais essencialmente para preparar as aulas, e não para trabalhar com os alunos nas atividades letivas, e as suas competências digitais eram insuficientes para o fazer, sendo, assim, necessário, criar condições para os professores europeus desenvolverem competências digitais avançadas a fim de inovarem num mundo digital⁹.

A agenda digital europeia, referida na comunicação de 2013, pretende melhorar a disponibilidade e a acessibilidade à memória cultural europeia. O *Europeana Digital Service Infrastructure* (DSI) contribui para este desiderato, procurando assegurar que todos usufruem de todos os benefícios da revolução tecnológica nos serviços digitais no setor da cultura.

⁸ Rede de Ministérios da Educação europeus, dedicada à utilização inovadora da tecnologia educativa.

⁹ As competências digitais são uma das oito competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida (Recomendação 2006/962/CE)

2.8 Os Projetos *Digital Service Infrastructures* (DSI)

O principal componente de uma infraestrutura de serviço digital é uma plataforma de serviços, a nível da União Europeia, às quais as infraestruturas nacionais se ligam, criando, assim, uma ligação entre diferentes infraestruturas nacionais. Toda a Europa está em rede, ligada por “pontes” digitais, procurando beneficiar os cidadãos, mas também o mundo dos negócios e as administrações públicas.

Há projetos *Digital Service Infrastructures* (DSI) específicos de que se destacam apenas alguns:

- *eHealth*: que possibilita interações transfronteiriças entre os cidadãos e os prestadores de cuidados de saúde, e entre estes também;
- *eJustice*; de resolução de disputas online (ODR):
- *Business Mobility*: que possibilita os procedimentos para iniciar um negócio em um diferente país da Europa;
- *Open Data*: que facilita o acesso a dados abertos em toda a União Europeia;
- *Safer Internet for Children*: que procura assegurar que crianças, pais e professores tenham acesso às ferramentas adequadas e à informação necessária para um uso seguro da internet e das tecnologias;
- *Europeana*: que permite o acesso à herança cultural europeia

2.9 Projetos DSI *Europeana*

Os projetos DSI *Europeana* apresentaram-se com a seguinte calendarização:

DSI-1: de abril 2015 a maio 2016; DSI-2: de julho 2016 a agosto 2017; DSI-3: de setembro 2017 a outubro 2018; DSI-4: de setembro 2018 a agosto 2020, prolongando-se até agosto 2021, sendo que os três últimos têm envolvido um número cada vez maior de professores de muitos países da Europa.

Como parte do DSI-2, a *European Schoolnet* efetuou uma validação-piloto envolvendo 20 professores de dez países (Áustria, Estónia, França, Finlândia, Grécia, Hungria, Itália, Irlanda, Portugal e República Checa) de diferentes níveis de ensino. Combinou-se o presencial com o digital, pois foram realizados dois encontros presenciais entre os participantes, vários encontros *online* e comunicação frequente por correio eletrónico, além de partilha de documentos no *Google Drive*. Efetuou-se, assim, um trabalho em rede.

O objetivo era divulgar o uso das coleções *Europeana* e avaliar de que modo os recursos da plataforma poderiam suportar práticas pedagógicas inovadoras. Os professores envolvidos estabeleceram entre si uma rede de trabalho e, com orientação de técnicas da *European Schoolnet* e da *Europeana*, desenhando e aplicando Cenários de Aprendizagem com recurso a conteúdos da Plataforma. Esses cenários e atividades de aprendizagem foram disponibilizados, com licenças *Creative Commons*, no *Future Classroom Lab*, Diretório de Desenvolvimento de recursos para professores. Em qualquer momento, num qualquer local do mundo, um educador pode aceder a esses recursos e aplicá-los, promovendo o conhecimento da herança cultural europeia, assim como as competências do século XXI, numa perspetiva de mudança e inovação metodológica, que traz o aluno para o centro das aprendizagens e recorre à tecnologia de um modo fundamentado e suportado.

No DSI-3, que envolveu diretamente 18 professores de seis países, Espanha, França, Finlândia, Itália, Polónia e Portugal, e indiretamente, 60 professores que constituíram o *user groups* (dez de cada país), desenvolveram-se e testaram-se mais cenários de aprendizagem com recursos da Plataforma e aplicação de metodologias inovadoras, como Aprendizagem Baseada em Projetos, além de desenvolvimento de competências do século XXI, como colaboração, trabalho em equipa, literacia digital, pensamento crítico e resolução de problemas.

Criou-se e implementou-se um *Massive Open Online Course (MOOC) Europeana in your classroom: building 21st-century competences with digital cultural heritage*, para desenvolvimento profissional da cultura digital, que teve 2019 inscritos de 59 países, e uma percentagem de conclusão de cerca de 35%, enquanto a percentagem de desistentes chega aos 90% na generalidade dos cursos com aquelas características (Meisenhelder, 2013: 8)

Este MOOC teve ainda mais duas edições. A 3ª decorreu entre janeiro e fevereiro de 2020 e teve 1629 inscrições, de 63 países¹⁰. Dos inscritos, 893 começaram pelo menos um módulo do curso e 334 completaram o curso e receberam o certificado. A percentagem de conclusão do curso foi de 37%, sendo o cálculo efetuado dividindo o número total de participantes que completaram o curso e receberam certificado, pelo número total de participantes que começaram pelo menos o primeiro módulo. 80% dos participantes eram professores, distribuídos pelos 3 graus de ensino (24% professores do 1º ciclo, 28%

¹⁰ Fonte: European schoolnet

professores do 3º ciclo e também 28% professores do Ensino Secundário), 87% dos participantes identificou-se com o género feminino.

No questionário aplicado após o termo do curso, 98% dos respondentes classificaram-no como Bom ou Muito Bom, e 97% concordaram, ou concordaram plenamente, que recomendariam o curso a um(a) colega. 96 % afirmaram que iriam aplicar os exemplos apresentados no curso no seu dia a dia de trabalho. A mesma percentagem considerou-se conhecedora do conceito de direitos de autor e capaz de usar a herança cultural digital online (Plataforma *Europeana*). 95% disseram planejar usar uma nova estratégia de ensino para apresentar a *Europeana* aos alunos. Além disso, 70% concordaram plenamente com a afirmação de que se sentiam mais capazes de produzir atividades de aprendizagem usando os recursos da plataforma. Avaliação global foi assim muito positiva.

Um novo MOOC teve início a 15 de março de 2021, com a designação *Digital Education with Cultural Heritage- Europeana* e produção dos Embaixadores DSI-4.

Os MOOCs *Europeana* chegaram a mais de 4 mil educadores, contribuindo para que estes ajudem a desenvolver a resiliência e as competências do séc. XXI dos seus alunos, além de disseminarem a herança cultural europeia.

Na já supramencionada comunicação de 2013 da Comissão Europeia, são apresentadas algumas das virtualidades dos MOOC assim como o seu potencial, ou seja, chegar a milhares de pessoas em qualquer local do globo, e foi registada a preocupação da Europa poder vir a atrasar-se nesta área, já que, apesar do primeiro projeto neste âmbito ter tido origem na Alemanha, o epicentro da ação deslocou-se para os Estados Unidos da América e, em 2013, os três principais fornecedores deste tipo de cursos localizava-se naquele país. Assim, a aposta nos MOOC tem sido uma constante da *European Schoolnet e*, atualmente, de muitas instituições de ensino superior da Europa.

A primeira experiência destes cursos em língua portuguesa foi levada a cabo por João Mattar e Paulo Simões, no final de 2012, (Moreira et al., 2018: 244) e, em 2103, em Portugal, a Universidade Aberta liderou a primeira aventura portuguesa universitária criando o modelo iMOOC.

O modelo i MOOC funda-se numa perspetiva integrada da aprendizagem que agrega a promoção da responsabilidade individual e das relações interpessoais, num ambiente inovador que facilite a interação e a inclusão

(Teixeira & Mota, 2013 cit. por Moreira et al., 2018: 245).

Este modelo integrava duas plataformas virtuais já existentes: a Moodle, muito usada em Portugal desde meados da primeira década deste século, e a Elgg, software de código aberto de rede social, que oferece um espaço de blog, comunidades com fóruns de discussões, espaço para repositório de arquivos, e-portefólio, tecnologia RSS para o conteúdo gerado dentro da rede, entre outras coisas. Esta assegurava a aprendizagem com base na interação social e, a Moodle, permitia agregar toda a informação sobre o curso.

Já naquela data a aposta foi na autoaprendizagem do participante, combinando-a com a dimensão social. Oferecem-se atividades diversificadas que permitem a construção de produtos de acesso aberto que demonstrem as aprendizagens realizadas (conhecimentos e competências), enquanto se promove a colaboração e o diálogo entre os participantes recorrendo também ao mecanismo da avaliação interpares (o feedback é essencial neste processo). O participante está no centro da sua aprendizagem, é protagonista, autor e ator.

Portanto, qual o papel do professor neste modelo? Disponibiliza o Guia de Aprendizagem e das orientações pormenorizadas para as atividades apresentadas, e propõe a exploração de recursos dando um feedback semanal, que é altamente motivador e necessário para o participante.

Segundo Ausubel (1968), a informação dada no feedback interage com o conhecimento prévio, promovendo a aprendizagem. Por meio do feedback, os participantes têm conhecimento de como devem comportar-se, interagir, dizer, raciocinar e realizar algo em um determinado ambiente para conseguir atingir os objetivos propostos. Por intermédio do feedback é possível potencializar comportamentos e, assim, estimular a aprendizagem, sendo, portanto, uma ferramenta para orientar e estimular o recetor a refletir sobre suas respostas ou ações, incentivando-o à depuração e, conseqüentemente, ao desenvolvimento pessoa.

(Perrier & Silveira, 2015: 78)

Os modelos de MOOC vão evoluindo, procurando responder cada vez mais com eficácia e eficiência às necessidades dos participantes. Em Portugal, o MOOC “Competências Digitais para Professores” foi sofrendo ajustamentos ao longo das suas 5 edições, sendo um deles precisamente nos modos de produção dos feedbacks,

procurando-se dar uma resposta mais eficaz às necessidades da comunidade de aprendizagem. Por outro lado, com a inclusão de algumas ferramentas adicionais, como a barra de progresso e os crachás (badges), procurou-se também elevar os níveis de motivação dos participantes, bem como aumentar os níveis de interação.

(Moreira et al., 2018: 247)

No DSI-4 alarga-se ainda mais o leque de professores abrangidos (130), que agora são coordenados por um embaixador em cada país, e o número de cenários de aprendizagem

produzidos e aplicados cresce enormemente. Efetua-se um *rerun* do MOOC em inglês, e ainda em português, italiano e espanhol.

Em outubro de 2020 inicia-se uma nova fase da educação formal. Agora existem 9 embaixadores dos países que a seguir se enumeram: Croácia, Espanha, Grécia, Hungria, Itália, Polónia, Portugal, Roménia e Turquia, cada um coordenando um grupo de 8 professores, e ainda um embaixador de Inclusão e Diversidade, que também coordena a um grupo de 8 professores. Abriam-se ainda candidaturas à educação informal, selecionando-se 3 embaixadores da área dos museus, coordenando cada um, 4 educadores dos museus.

Procura-se uma nova estratégia que aposta na qualidade, na diversidade linguística (a língua principal tem sido o inglês), no ensino a distância e na educação híbrida, assim como na inclusão e diversidade, enquanto a Plataforma *Europeana Classroom* ganha protagonismo,

A Declaração de Cidade do Cabo para a Educação Aberta, assinada em 2007 por um conjunto de personalidades ligadas a universidades e institutos de Ensino a Distância, começa por afirmar que estamos “à beira de uma revolução global no ensino e aprendizagem” e pode dizer-se que hoje, 14 anos depois, estamos já em plena revolução, e grandes e profundas alterações fazem-se sentir.

Em 2017, participantes e líderes da comunidade voltaram a reunir-se na Cidade do Cabo e produziram, de maneira colaborativa, um novo conjunto de orientações (dez direções) para fazer a educação aberta avançar. Nestas salienta-se a importância da educação para o progresso social e define-se que é o modo como educamos os jovens e lhes mostramos a importância da herança cultural, que os pode tornar cidadãos empenhados e comprometidos com o progresso sustentado e a justiça social. Hoje, a partilha do saber parece muito mais fácil. Dispomos de material de qualidade acessível na rede, com mais facilidade, contudo há ainda muitas limitações e restrições de acesso. Há, pois, um longo caminho a percorrer.

Segundo Mattar, novas teorias de aprendizagem tornam-se necessárias neste contexto de mudança, dado que “o excesso de sobriedade dos modelos tradicionais de design instrucional não combina com as características da geração de nativos digitais para a qual, supostamente, eles deveriam estar facilitando a aprendizagem” (2011; 5).

Os educadores, apesar das referidas limitações, como as questões dos direitos de propriedade, criaram um conjunto de conteúdos acessíveis a todos e transformaram profundamente o paradigma pedagógico.

Os professores envolvidos nos projetos *Europeana*, numa atuação sustentada pela evolução tecnológica e pela teoria construtivista, são uma prova viva dessa revolução, são digitalmente competentes, partilhando, interagindo numa relação mediada pela tecnologia, desenvolvendo novas formas de ensinar, de avaliar as aprendizagens, de trabalhar em salas de aula físicas flexíveis, ou salas de aula virtuais, assim como estão aptos a usar os recursos disponibilizados na Plataforma *Europeana* e a centrar o ambiente de aprendizagem no aluno.

Modern societies urge pupils to constantly develop new skills in information searching, critical thinking and co-operation, which bring about changes in the way the educational process is built. The *Europeana* platform can be used as an auxiliary teaching tool that serves the purposes of a lesson and at the same time contributes to the development of the abovementioned students' skills. Bibliographic libraries, educational environments and other possible sources for scientific fields such as physics, mathematics, engineering are used.

(John et al., 2020: 4)

Entre outubro de 2017 e janeiro 2018, foi efetuada uma consulta pública¹¹ sobre a Plataforma digital *Europeana*, e os seus resultados contribuíram para a sua avaliação independente ajudando a definir o seu desenvolvimento.

As constatações foram as seguintes: mais de 2/3 dos respondentes (num total de 1187) concordam que a *Europeana* agrega valor à cultura europeia, pela digitalização dos objetos e sua categorização/sistematização de descrições, facilitando a construção de uma rede de profissionais que trabalham no âmbito da herança cultural. Em termos de problemas, prioridades e oportunidades, foram apontadas questões relacionadas com a qualidade do material disponibilizado, sensibilização do público e necessidade de facilitar as pesquisas. Foi ainda sugerida a possibilidade da busca multilingue e a necessidade de mais material temático.

O questionário foi público e esteve disponível em todas as línguas da EU, sendo constituído por 46 questões, a maioria opcional. 72,3% dos respondentes fizeram-no a título individual e 27,7% em nome da sua organização. Embora os respondentes fossem oriundos de quase todos os países da União Europeia, os mais representados foram a Alemanha (que se destaca), Itália, Portugal, Grécia e Espanha.

¹¹ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/summary-report-public-consultation-europeana-europes-digital-platform-cultural-heritage>

Damos, assim, conta de que o projeto *Europeana* é muito ambicioso e tem ainda muitos aspetos a aperfeiçoar, nomeadamente na navegação, que carece de melhorias que facilitem e tornem mais refinada a pesquisa.

Em 2017, foi publicado, em diversas línguas, entre as quais o português, um Guia para a utilização da *Europeana* para fins educativos. Esse guia é de grande utilidade para todos os que pretendem usar a plataforma para pesquisar em geral, ou pesquisar conteúdos reutilizáveis. Explica, ainda, como referenciar a autoria dos conteúdos, uma questão relevante como já tivemos oportunidade de referir, e como utilizar as APIs *Europeana*.

Esse guia é mais um contributo para a divulgação da *Europeana* como recurso educativo, destinando-se a educadores de todas as áreas, em especial Artes, História e Música, criadores de recursos educativos (aplicações, jogos, MOOCs, etc.), editoras de conteúdos educativos e, por fim, a alunos e a todos os que pretendem pesquisar um repositório diversificado e fidedigno de conteúdos patrimoniais. Foi um guia relevante no desenho dos cenários de aprendizagem dos professores dos DSI 3 e 4, nomeadamente no que diz respeito a conceitos como o de reutilização livre (os conteúdos que podem ser livremente utilizados e reutilizados para efeitos comerciais e não comerciais, o que inclui conteúdos marcados como Domínio Público, CC0, CC BY e CC BY-SA), e de reutilização (utilizar o conteúdo de formas novas, por exemplo, adaptando-o, misturando-o ou utilizando-o como base e/ou em outros ambientes, digitais ou analógicos, tais como aplicações, jogos, portais digitais ou trabalhos impressos em 3D).

Os *Learning Scenarios*, ou Cenários de Aprendizagem, são publicados ao abrigo das Licenças *Creative Commons*. Inicialmente, essa publicação era feita no Diretório do *Future Classroom Lab* (<https://fcl.eun.org/directory>), e, a partir de 2019 no *Blog Teaching with Europeana* (<https://teachwitheuropeana.eun.org/>). Aquelas licenças constituem um modo novo de conceder autorização para a utilização de obras intelectuais protegidas pelos direitos de autor. O autor não perde os seus direitos, apenas disponibiliza o acesso à obra, nas condições que quiser. Pode atribuir ao utilizador de uma obra diversos direitos, sendo mais amplos ou mais restritos consoante a sua vontade, no exercício da sua autonomia privada. Algumas dessas licenças apenas permitem o uso privado daquele que acede à obra; outras impõem que a transmissão da obra a terceiros se realize nos exatos termos da licença inicial. Nesses casos, como é evidente, não pode ser feita qualquer utilização comercial da obra, não sendo, inclusive, concedida qualquer autorização para a sua execução pública, pelo que necessitará, nos termos gerais, do prévio consentimento do autor e do pagamento de direitos.

2.10 Estratégia da Plataforma 2015-2020, 2020/2025 e Estratégia de Conteúdos

A estratégia de conteúdos depende de um critério mais amplo. A Estratégia da Plataforma 2015-2020 foi recentemente revista e atualizada, sendo afirmada a necessidade de uma mudança adaptativa mais rápida às alterações da sociedade e reafirmado o compromisso com uma Europa unida na diversidade cultural.

A visão estratégica *Europeana* utiliza o modelo de negócios Canvas, e deu lugar ao Plano Estratégico *Europeana*. O *Business Model Canvas* é um mapa visual, pré-formatado, contendo nove blocos do modelo de negócios, defendendo que não devemos perder tempo desenvolvendo coisas que quase ninguém quer, e que modelos de negócios eficientes não são perenes, devem gerar resultados no presente, mas ter na sua essência a capacidade de abrir oportunidades para o futuro. (Moura, 2014: 4). Deste modo se constrói e organiza a plataforma.

É de salientar que a Estratégia da Plataforma atual (2020/2025), enraíza no Plano Estratégico 2011-2015, que se estruturava em torno de 4 linhas: agregar (ou ampliar a rede de fornecedores de conteúdos, implementar iniciativas nacionais de agregação e melhorar a qualidade dos metadatos, atendendo ao modelo *Europeana Data Model*), facilitar (partilhando conhecimento, promovendo a investigação e desenvolvendo aplicações ou reutilizar os seus conteúdos), distribuir (para tornar mais acessíveis os conteúdos de *Europeana*), e atrair (fidelizando) novos usuários estabelecendo relações em rede (Llueca, 2014: 2)

Como os desafios são enormes, mas os recursos e o tempo são finitos, os responsáveis da plataforma definem focos e alvos, onde pensam que a sua ação será mais eficiente, e identificam o que chamam pontos críticos a superar. Reconhecem, portanto, que o retorno por partilhar na Plataforma *Europeana* não é compensador, que têm de encontrar modos mais eficazes de chegar aos cidadãos, e que precisam ainda de ser mais do que a soma das partes, para se tornarem uma comunidade.

Como prioridades, e respondendo a estes pontos críticos, o documento aponta a precisão de tornar mais fácil e compensador para as instituições partilhar conteúdo de alta qualidade, procurar em parceria chegar mais longe e envolver as pessoas no conhecimento dos websites da *Europeana* a partir de campanhas de divulgação, mantendo o foco na qualidade dos conteúdos. Um qualquer cidadão europeu pode contribuir para o

enriquecimento da plataforma com objetos ou memórias de acontecimentos, tornando-se mais próxima a ideia de património cultural coletivo.

A estratégia de conteúdos visa também que um educador, investigador ou um criativo, possa encontrar na plataforma informação e conteúdos bem organizados e de confiança e qualidade, de maneira que a produção de conhecimento seja mais fácil e se crie valor e novas ideias.

2.11 Portal Europeana e portais associados

Uma nota prévia: o *Website Europeana* está em constante evolução assim a presente descrição pode ficar ultrapassada rapidamente.

A missão da *Europeana*, nunca é demais sublinhá-lo, e sobretudo neste mundo volátil, incerto, complexo e ambíguo¹², é transformar o mundo através da cultura, contribuindo para disseminar a herança cultural europeia e tornando-a mais acessível, seja para trabalhar, aprender ou apenas divertir-se.

De facto, já não há barreiras, nem de tempo, nem de espaço. Assim, nestes tempos fluidos de “modernidade líquida”, conceito cunhado por Zygmunt Bauman (2000), em que tudo muda tão rapidamente, há que procurar não ficar só pela informação, mas ir mais longe, construindo conhecimento, numa perspetiva de compreensão humana e de caminho para uma Europa mais justa e democrática, unida na riqueza da sua diversidade cultural e com uma herança cultural partilhada e reconhecida.

Com os seus produtos e serviços, a *Europeana* pretende contribuir para o desenvolvimento de um sentido de identidade europeia forte, que una os europeus em torno de valores partilhados, e conduza a uma mudança económica positiva.

Defende-se que, se as pessoas perceberem os horrores da guerra, a relevância da emigração para o desenvolvimento europeu, ou como a arte é uma visão do mundo e da vida, através dos recursos que disponibiliza, a *Europeana* atingiu o seu maior objetivo. Como se pode ler no documento que define a sua estratégia de conteúdos: “*We want to build on Europe’s rich heritage and make it easier for people to use, whether for work, learning or just for fun*” (Heijink, 2009)

¹² Expressão criada pelo exército americano no fim da Guerra Fria.

2.11.1 Common Language Resources and Techonology Infraestruture (CLARIN)

Pensando no público constituído por investigadores, a Plataforma *Europeana* e o *Common Language Resources and Techonology Infraestruture* (CLARIN) são parceiros na *Europeana Digital Service Infraestruture* (DSI), e têm colaborado na incorporação de material da herança cultural, para que os investigadores encontrem aí terreno fértil para as suas pesquisas, sobretudo na área das Humanidades e Ciências Sociais.

A coordenação da CLARIN é realizada por um ERIC, que significa, *European Research Infraestruture Consortium*. Um ERIC é uma comunidade legal internacional estabelecida pela Comissão Europeia em 2009. Os membros da CLARIN ERIC são os governos ou organizações intergovernamentais. Em 2012, o número de países participantes ou observadores cresceu, e a meta é incluir todos os países da União Europeia e, ainda, outros países da Europa, ou mesmo fora dela. Cada país estabelece um consórcio nacional, normalmente constituído por universidades, instituições de investigação, bibliotecas ou arquivos públicos, e espera-se que estes criem e deem acesso a conteúdos, coleções e ferramentas digitais, aos investigadores.

2.11.2 Portulan Clarin

O consórcio nacional português adota a designação de PORTULAN CLARIN (Infraestrutura de Investigação para a Ciência e Tecnologia da Linguagem), sendo o parceiro líder a Universidade de Lisboa, e o coordenador nacional, António Branco, prestando serviços e dados para investigadores, inovadores, estudantes e profissionais da linguagem. A CLARIN, adotando práticas de ciência aberta, permite o acesso a uma coleção internacional abrangente de recursos para a ciência, tecnologia, promoção e exploração da linguagem e de áreas relacionadas com a linguagem mediante um *login* em áreas, como as Humanidades e Ciências Sociais, Ciência Cognitiva e Inteligência Artificial;

Tem por missão providenciar apoio a todos (investigadores, cientistas, estudantes, e interessados em geral) dando acesso a recursos científicos, fornecendo apoio tecnológico e prestando consultoria.

2.11.3 Historiana

Ainda para investigadores, mas também para professores e criativos, encontramos a *Europeana Pro* e a *Europeana Collections*. Dirigida igualmente a professores, podemos apontar a *Historiana*, que é desenvolvida pela EUROCLIO, uma organização não-governamental com 27 anos de experiência, que visa inspirar e apoiar os educadores no desenvolvimento de ações que envolvam os seus estudantes e contribuam para uma educação inovadora, responsável e promotora da cidadania.

A *Historiana* (<https://historiana.eu/teaching-learning>), oferece, em diversas línguas, entre as quais português, muitos conteúdos e atividades de aprendizagem prontas a usar, assim como ferramentas digitais inovadoras feitas por especialistas de toda a Europa.

2.11.4 Coleções Europeana

A Plataforma é dinâmica e, presentemente, está em experiência uma nova organização da mesma, mas mantém-se disponível a Plataforma original.

Esta, disponível em 27 línguas como já se referiu, apresenta-se dispondo das Coleções Temáticas (1914-1918; Arqueologia; Arte; Moda; Herança Industrial; Manuscritos; Mapas e Geografia; Migração; Música; História Natural; Jornais e Fotografia), mas também o botão Explorar (onde se pode pesquisar por novidades, cor, fontes, tópicos, pessoas, períodos de tempo e galerias), e ainda os botões Exposições (que vão sendo sempre atualizadas) e um *link* para o Blog *Europeana* (onde são partilhadas histórias da *Europeana*).

A criação de uma nova Coleção temática depende de quatro fatores: base dos conteúdos, procura, comunidade de parceiros para a curadoria e sustentação da coleção e, ainda, importância do conceito¹³.

Das coleções destaca-se a coleção 1914-1918, cujo conceito nasceu em 2006 na Universidade de Oxford (Roiu, 2015: 185) mas foi em 2011, na Alemanha, que teve início uma diligência de coleta de cartas, fotografias, objetos e outras memórias, datando da Primeira Guerra Mundial, bens que estão na mão de cidadãos privados e que foram fotografados e digitalizados. Contam-se, em maio 2020, 110 Textos, 172.624 Imagens,

¹³ Policy for Europeana Thematic Collections:
http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Europeana_Network/europeana-policy-on-thematic-collections.pdf

3.106 Vídeos, 318 Objetos 3D e 68 Gravações de som, sendo este número sempre crescente.

Percorrendo a coleção, podemos conhecer e explorar muitas histórias nunca contadas da Primeira Guerra Mundial, mas também partilhar histórias de família. Esta coleção vai sendo construída por cidadãos europeus que partilham a sua herança cultural, a fim de preservar a memória coletiva. É fonte de informação fidedigna e rigorosa, sujeita a uma curadoria profissional e cuidada.

É talvez a coleção com maior uso educativo, e o seu grande arquivo digital permitiu, por exemplo, à *British Library*, criar um website educacional oferecendo recursos educativos sobre a I Guerra Mundial¹⁴.

Outras coleções se destacam, como a coleção Migração. Esta coleção organiza material digitalizado sobre o tema da Migração para, de, e dentro da Europa, e que provém quer de instituições de curadoria da herança cultural, quer do próprio público.

Um aspeto aliciante, é que se pode cruzar o tema da migração com a arte, e encontrar uma Galeria muito interessante, a da Migração nos trabalhos artísticos, defendendo-se que estão entrecruzadas e que a migração inspira os artistas, sendo que, não poucas vezes, os próprios são migrantes ou refugiados.

2.11.5 Exposições Temáticas

As exposições temáticas são também variadas e alvo de curadoria por especialistas, que selecionam os objetos digitalizados e os apresentam organizando-os em torno de ideias ou conceitos. Uma dessas exposições tem por título *People on the move* - Pessoas em movimento - como a migração mudou o mundo, em que somos levados a pensar como seria o mundo se uma pessoa nunca saísse do seu local de nascimento, mas sobretudo sobre o impacto que o movimento das pessoas traz na cultura autóctone e como contribui para o seu enriquecimento.

2.11.6 Blog Europeana

O botão para o Blog *Europeana* encontra-se na página inicial da plataforma permitindo-nos conhecer melhor as finalidades do seu trabalho, que visa contribuir para uma sociedade

¹⁴ British Library. World War One. [Online]. [Acedido 24 de maio 2020]. Disponível: <http://www.bl.uk/world-war-one/teaching-resources>

mais aberta e criativa. Existe também a possibilidade de partilhar com a plataforma uma coleção, desde que digitalizada e com descrição dos objetos (metadados) além do respeito pela Estratégia de Conteúdos da *Europeana*, sintetizada no lema: " *Getting the right content to the right user at the right time* "15.

Os princípios orientadores da estratégia passam por uma aposta que privilegia a qualidade em detrimento da quantidade. No entanto, a *Europeana* não se considera em condição de definir o conceito de "herança cultural", daí que a sua política seja inclusiva, aceitando e publicando, por princípio, todo o tipo de conteúdo que galerias, bibliotecas, arquivos museus e ainda instituições audiovisuais, considerem ter importância suficiente para ser publicado pela *Europeana*, (embora esta, baseada na sua experiência, se reserve o direito de discutir com os contribuidores a publicação de determinados conteúdos). Acresce a intenção de priorizar o aperfeiçoamento dos conteúdos em detrimento da publicação de novos conteúdos. Um outro princípio é atender às necessidades dos utilizadores na aquisição e publicação de conteúdos, fazendo levantamentos estatísticos de acessos às Coleções e APPS *Europeana* (itens mais vistos, exposições mais visitadas, etc.) e realizando inquéritos e entrevistas para identificar as necessidades dos utilizadores, assim como avaliar a relevância dos novos conteúdos

Os conteúdos são quase sempre provenientes de instituições e fontes europeias e dizem respeito ao património europeu; no entanto, se o tema for candente, essa limitação não se coloca. Não há também limites temporais para os conteúdos, que vão desde a antiguidade clássica, ou mesmo da pré-história, aos tempos modernos, contudo, pelo valor educativo que podem ter, os conteúdos do séc. XX, têm especial importância.

É assegurado o acesso a toda a plataforma e aos seus objetos digitais sem autenticação, passwords ou filtros de localização geográfica. Assim se garante um acesso verdadeiramente livre e democrático à cultura. O acesso aos conteúdos é feito clicando num URL.

Um outro aspeto de relevo para a especificidade da plataforma e que a torna única, é que esta não dá especial destaque às chamadas obras-primas, mas preocupa-se em divulgar coleções menos conhecidas, e em dá-las a conhecer a todos os que percorrerem as suas

¹⁵ From the Content Strategy Alliance definition of Content Strategy: <http://contentstrategyalliance.com/the-beginnings/csa-charter/~>

coleções, exposições ou galerias, que são “costuradas” em função das necessidades dos utilizadores.

É de registar, ainda, que o *Crowdsourcing*, como prática para obter determinados serviços ou conteúdos, solicitando os contributos de pessoas interessadas, sobretudo da comunidade *online*, é também aceite pela estratégia de conteúdo da plataforma se *The Business and Product Owner of Europeana Collections* e o *Data Partner Services Manager*, assim decidirem.

Como as necessidades dos utilizadores mudam, como a tecnologia evolui, também a estratégia ou política da *Europeana* é sujeita a revisões, adaptando-se às mudanças sempre que necessário, sendo que estão estabelecidas três prioridades: melhorar a qualidade dos conteúdos, tornar os dados acessíveis (*open the data*) e criar valor para os parceiros.

2.12 Como pesquisar na *Europeana*

Pesquisar num “universo” tão vasto como a plataforma implica alguns cuidados e, ao contrário do que acontece na pesquisa efetuada no Google, uma grafia incorreta não produz resultados, e o pesquisador, mais descautelado ou menos informado, perde-se com alguma facilidade e pode até chegar a pensar que a plataforma não detém a informação procurada.

O Guia para a utilização da *Europeana* para fins educativos (2017), já referido, contém uma série de pistas sobre como efetuar pesquisas na plataforma, que merece uma leitura atenta. No mesmo guia, podemos encontrar orientações valiosas, sobre o que é, a que se destina e a quem se destina a *Europeana*, mas sobretudo, como pesquisar um conteúdo relevante.

Embora a pesquisa sem criação de conta seja possível, como já foi referido, a criação da mesma, que se faz rapidamente e sem dificuldade, seguindo as instruções dadas a par e passo no portal, permite uma melhor interação com os conteúdos e, por exemplo, guardar os itens favoritos, ou criar coleções públicas ou privadas.

Na página de entrada, encontram-se os últimos itens publicados na secção “What’s new?”, se procuramos um conteúdo específico, podemos simplesmente digitar o termo que o identifica e clicar no ícone “procurar”. Podemos depois refinar a busca usando filtros e tendo o cuidado de clicar no menu “Posso usar isto?”. Surgem assim três alternativas, “Sim”, “Sim com condições”, “Talvez, peça permissão”. A melhor opção é a primeira pois

assim estamos certos de poder usar sem restrições de *copyrights* o recurso. Podemos ainda selecionar o tipo de recursos pretendido, imagem, som, texto, vídeo ou 3D.

Estes filtros são praticamente indispensáveis para uma pesquisa adequada, no entanto outros podem ser adicionados, tal como o país fornecedor, a língua, o agregador, a instituição, a cor, se for imagem a orientação, a cor, o formato do item e até a qualidade da imagem.

Depois de selecionado o item, podemos ainda colher informação como o seu título e autor, se disponível, licença, e ainda uma série de metadados.

As coleções estão organizadas por tópicos e estes ordenados alfabeticamente, a interface e os filtros são os mesmos que já referi, sendo assim mais fácil a pesquisa. Encontramos ainda as galerias, exposições e blogs, organizadas em torno de um assunto ou conceito, que podem ser excelentes fontes de recursos para o desenho de Cenários de Aprendizagem.

Em <https://youtu.be/dsc4D2cCwiQ> encontramos um tutorial muito completo sobre como pesquisar no portal.

2.13 Blog Teaching With Europeana

O blog é parte do Projeto *Europeana DSI-4*, e visa proporcionar um espaço de divulgação das experiências dos professores envolvidos no uso dos recursos da plataforma *Europeana* nas suas salas de aula. Como a catalogação dos recursos na mesma não nasceu com fins apenas educacionais, tornou-se importante o Blog, que mostra, de um modo mais rápido e claro, como podem ser postos ao serviço da educação os recursos disponíveis.

O blog é apresentado como ideal para que os professores possam partilhar as suas experiências, mas também descobrir novos cenários de aprendizagem (CA) e receberem feedback sobre os seus CA, mediante os comentários e as histórias de implementação dos mesmos (de cada professor ou de colegas na sua aula). Possibilita, ainda, a pertença a uma comunidade de profissionais sempre em crescimento, provenientes de muitos países da Europa, que partilham uma visão da educação que se pretende inovadora e respeitadora, ao mesmo tempo, de uma herança partilhada.

Os cenários de aprendizagem podem ser usados na estratégia pedagógica *Scenario Based learning*, os alunos trabalham a partir de uma história, normalmente baseada em problemas (simples ou complexos), que têm de resolver. Estes cenários implicam competências como resolução de problemas, pensamento crítico e tomadas de decisão e situações mais ou menos complexas (John et al., 2020, p. 6)

A gestão do blog é realizada pelos membros do *Europeana DSI-4 User Group*, assim como pelos Embaixadores *Europeana DSI-4* blog. Regularmente são feitas novas publicações, e, desde outubro de 2019, o blog *Teaching with Europeana* está aberto a outros professores interessados em partilhar a sua experiência com os recursos da Plataforma *Europeana*. Para ajudar os interessados, foi publicado um guião para a construção das histórias de implementação, com sugestões e pistas para que essa história seja clara e ao mesmo tempo inspiradora.

O blog está em desenvolvimento contínuo e, de momento, quase todos os cenários estão publicados na língua inglesa, embora estejam também disponíveis alguns em português e espanhol, em francês, italiano e grego. Cada CA é apresentado mediante um código constituído por números e letras entre parêntesis, por exemplo, (LS-PL-326), a saber *Learning Scenario*, Polónia, 326, ou seja, os professores polacos produziram já 326 cenários de aprendizagem. De Portugal, em maio de 2020 podemos encontrar 319 CA (LS-PT-319), pouco menos do que os provenientes da Polónia. Aliás, praticamente todos os países envolvidos estão equiparados no número de CA produzidos e implementados.

A pesquisa pode ser efetuada por categoria: nível de escolaridade do público-alvo; tópico ou língua, circunscreve-se assim o campo e reduz-se o tempo de busca.

Cada autor do CA faz o upload do mesmo, que posteriormente é sujeito a uma primeira revisão pelo embaixador de cada país e, em seguida, pelos responsáveis da *European Schoolnet*, sendo publicado só depois de validado. É um processo eficaz, garantido pelos técnicos daquele organismo.

2.14 Europeana Classroom

Destinada aos interessados em aprendizagem inovadora (educadores, aprendentes/estudantes e pais ou encarregados de educação) foi criada a *European Classroom* durante o mês de março de 2020. Ali pode ser encontrada uma seleção refinada de recursos educacionais (+300) usando a cultura digital. A *Europeana Classroom* permite o acesso a Cenários de Aprendizagem em cinco línguas e está categorizada por grupos etários, ferramentas de cocriação, apps e jogos.

Em <https://www.europeana.eu/pt/europeana-classroom>, podemos encontrar:

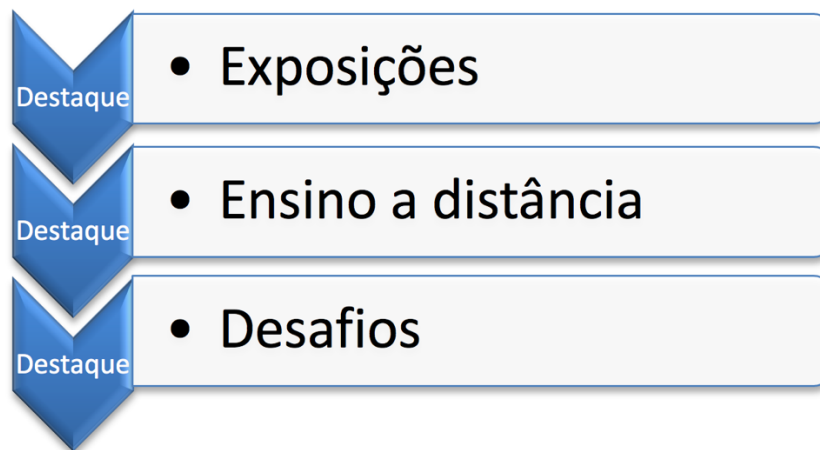


Figura 1 - Participar - Criar
Fonte: Elaboração própria

Também na página principal podemos encontrar:

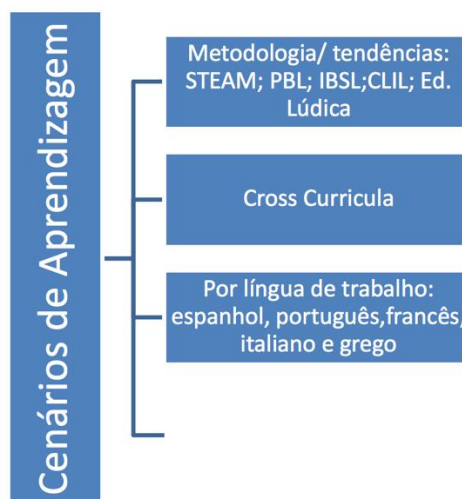


Figura 2 - Cenários de Aprendizagem
Fonte: Elaboração própria

E ainda:

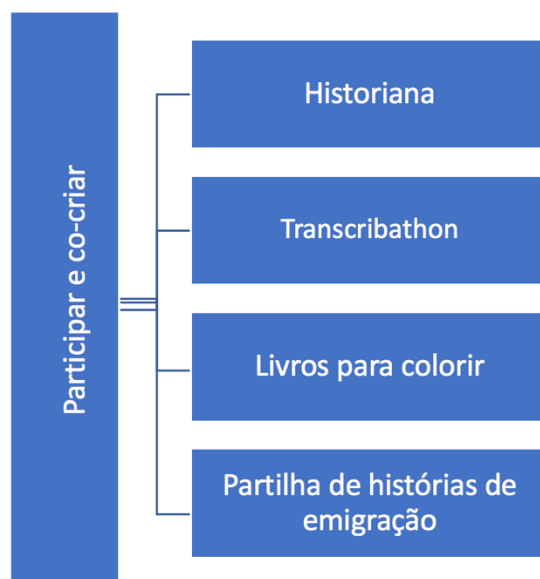


Figura 3 - Destaques
 Fonte: Elaboração própria

Os temas da página de abertura não se esgotam nos enumerados, dado que é um espaço sempre dinâmico e em atualização permanente.

A presença de Cenários de Aprendizagem em diversas línguas, vem tentar ajudar a superar uma barreira, que é a da língua. Muitos professores de toda a Europa, têm dificuldade no domínio do inglês e, com os CA em diversas línguas, esse problema é minimizado e ainda mais educadores têm acesso aos recursos disponíveis.

2.15. Integração dos Recursos Europeana em Plataformas Educacionais

Para aumentar o seu alcance foram incluídas representações dos recursos *Europeana* em diferentes portais educacionais, nomeadamente de Ministérios de Educação como por exemplo o português (<https://erte.dge.mec.pt/europeana-recursos>), onde pode ser encontrado, entre muitos outros recursos, por exemplo, um link para a descrição da implementação de um CA que fiz em 2018:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=eOEwvgPPVtU

A colaboração com a Plataforma *Unsplash* (plataforma norteamericana de imagens gratuitas) desde janeiro 2020, com a integração de 206 recursos *Europeana*, gerou mais de 45.2 milhões de visitas e mais 269,000 downloads na própria plataforma, trazendo-lhe grande visibilidade.

2.16 Outras Infraestruturas Agregadoras

Em Portugal, a Plataforma Rossio apresenta-se como agregadora de conteúdos, onde especialistas, investigadores, estudantes e público em geral tem acesso livre a conteúdos relacionados com as Ciências Sociais Artes e Humanidades (CSAH), contribuindo assim para a preservação da memória coletiva e da herança cultural, permitindo o acesso a estudos, roteiros culturais e exposições virtuais, entre outros. Trata-se de um consórcio que organiza, interliga e difunde, um universo singular de conteúdos digitais sobre as CSAH, provenientes de atividades de investigação, repositórios, arquivos, bibliotecas, coleções de arte e bases de dados, sendo uma plataforma totalmente aberta de acesso livre e gratuito, tal como a plataforma *Europeana*, e que é gerida por um consórcio composto por sete instituições, a Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa (coordenadora do consórcio), a Câmara Municipal de Lisboa, a Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, a Direção-Geral do Livro, dos Arquivos e das Bibliotecas, a Direção-Geral do Património Cultural, a Fundação Calouste Gulbenkian e o Teatro Nacional D. Maria II. Aquelas instituições reuniram sinergias e disponibilizam um conjunto de fontes e recursos únicos da história, da sociedade e do património cultural de língua portuguesa.

A equipa que preside aos destinos do consórcio é constituída por uma Comissão Coordenadora, uma Equipa de Investigação e pelos consultores, de que se destaca António Teixeira Moreira, Professor Associado da Universidade Aberta (UAb). A Plataforma tem uma atividade notória e desenvolve várias ações de formação no âmbito da sua atuação. Visa a excelência e a internacionalização da investigação, ao permitir o acesso aberto a conteúdos digitais de qualidade como já foi referido.

O consórcio ROSSIO é o representante português no *Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities* (DARIAH), cuja visão é a de que as artes e humanidades estão no centro de uma sociedade do conhecimento em constante evolução tecnológica. Em agosto de 2014 a Comissão Europeia reconheceu a plataforma DARIAH como um ERIC, cujo significado já esclarecemos no presente documento.

Uma outra referência nacional é o portal RCAAP tem como objetivo a recolha, agregação e indexação dos conteúdos científicos em acesso aberto (ou acesso livre) existentes nos repositórios institucionais das entidades nacionais de ensino superior, e outras organizações de I&D.

O portal Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal (RCAAP) surge como um outro ponto de pesquisa, localização e acesso a um acervo riquíssimo de documentos de carácter científico e académico, nomeadamente artigos de revistas científicas, comunicações a conferências, teses e dissertações, distribuídos por inúmeros repositórios portugueses. A lista dos repositórios agregados no portal é impressionante.

O projeto RCAAP é uma iniciativa da UMIC - Agência para a Sociedade do Conhecimento, IP concretizada pela FCCN - Fundação para a Computação Científica Nacional, disponibilizando mais um serviço avançado sobre a rede nacional de investigação e ensino, a Rede Ciência, Tecnologia e Sociedade, RCTS, gerida pela FCCN. A busca no Portal é simples e, numa primeira pesquisa, sem refinamento ou filtros, encontram-se 37 resultados referentes à Plataforma *Europeana*, que podem servir para melhor a conhecermos, nas suas virtualidades e eventuais limitações.

2.17 Ciência Aberta

Numa época em que a informação parece estar ao alcance de todos e que alguns como Alain Touraine e Daniel Bell (Gouveia, 2004:1) chamam sociedade da informação, torna-se relevante pensar no acesso ao saber e perceber que este pode ser acessível a todos, numa democratização nunca antes vista, e durante algum tempo mal aceite, pois o saber tinha um carácter quase sigiloso (Quintanilha, 2015: 14), restrito a um conjunto de académicos que parecia falar uma língua só sua, e que o comum dos mortais não entendia ou descodificava, numa perspetiva que poderia ser entendida como elitista e autocentrada . O termo Ciência Aberta não foi estabilizado de imediato, outros termos como CiberCiência ainda foram experimentados, mas o primeiro acabou por representar melhor a ideia de uma estrutura descentralizada em dinâmicas horizontais de colaboração entre pares (Castells, 2002, cit. por Quintanilha 2015: 15) possibilitada por uma evolução tecnológica vertiginosa e transformadora.

A disponibilização online do conhecimento científico permite a sua disseminação por um universo ilimitado de pessoas, assim como a sua revisão, impulsionando também a sua produção. A Sociedade da Informação surge assim como o facilitador da transição de uma ciência de publicação tradicional, autocentrada e fechada, para uma ciência mais aberta, de consulta gratuita (Quintanilha, 2015: 15).

Atualmente sabe-se que a Ciência, como atividade humana que visa criar conhecimento sobre a realidade, avança mais e melhor se resultar de trabalho colaborativo e recorrendo ao auxílio de computadores que podem trabalhar enormes volumes dos dados em muito pouco tempo e permitem ainda buscas alargadas e muito rápidas num conjunto de recursos praticamente infundáveis.

A Ciência Aberta permite a partilha da produção científica, aumentando a sua visibilidade e democratizando o acesso ao conhecimento científico, o que contribui para o seu desenvolvimento. Desenvolveu-se também e muito, a revisão por pares. Esta é empregue para avaliar o conteúdo dos resultados de investigação, favorecendo a validação da qualidade dos manuscritos (artigos de revistas, livros, candidaturas a bolsas de financiamento, e comunicações a conferências) pelos exames efetuados, que fornecem comentários e feedback, utilizados para melhorá-los, e tomar decisões sobre o documento (para publicação, atribuição de bolsas de financiamento ou de aceitação de comunicações). Esta modalidade da avaliação por pares, que implica o escrutínio por outros, tem ganho crescente importância como procedimento formal a partir da década de 60 do século passado (Vargues, 2018, p. 54) e tem-se estendido aos MOOC e até a níveis de ensino não superior.

Governos, instituições que fazem ou financiam investigação, estabelecem políticas de Ciência Aberta e torna-se importante que os investigadores as conheçam. ou até que se possam envolver no seu desenho e definição. Em Portugal as políticas definem-se tendo por horizonte um paradigma de partilha do conhecimento e de aproximação da ciência à sociedade (Rollo, n.d.)

Parte II

Estudo Empírico

3. METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO

3.1. Enquadramento do Estudo

“O método já não pode separar-se do seu objeto”
W. Heisenberg

“Not everything that counts can be counted, and not everything that can be counted counts”
William Bruce Cameron

A questão das metodologias tem-me acompanhado desde há muitos anos. A minha formação inicial em Filosofia levou-me a uma reflexão sobre as questões metodológicas, ou seja, ao estudo da Epistemologia.

O investigador, não esquecendo que nas ciências sociais há uma identidade entre sujeito e objeto, começa o seu trabalho com perguntas, e também com teorias, analisando os dados, construindo caminhos de aproximação ao tema. Esses caminhos são os métodos (Deslandes, 2016: 14).

Muito me tenho questionado também sobre o melhor caminho/método para ensinar-aprender, pois que sou professora há mais de 38 anos e todas as experiências vividas e aprendizagens realizadas, me levam a voltar às palavras de Edgar Morin:

Na origem, a palavra «método» significava caminho. Aqui temos de aceitar caminhar sem caminho, fazer o caminho no caminhar. O que dizia Machado: Caminante no hay camino, se hace camino al andar. O método só pode formar-se durante a investigação; só pode desprender-se e formular-se depois, quando o termo se torna um novo ponto de partida, desta vez dotado de método. Nietzsche sabia-o: «Os métodos vêm no fim» (O Anticristo).

(Morin, 1977: 25)

O regresso ao início não é um círculo vicioso, se a viagem, como hoje a palavra *trip* indica, significa experiência, donde se volta mudado. Então, talvez tenhamos podido aprender a aprender, aprendendo. Então, o círculo terá podido transformar-se numa espiral, onde o regresso ao início é, precisamente, aquilo que afasta do começo.

A questão do método de investigação não é pacífica, e de acordo com Quivy & Van Campenhoud (1992), importa que o investigador conceba e ponha em prática um dispositivo que lhe permita encontrar um método de trabalho, um procedimento global de investigação.

Muitas das dificuldades encontradas no decurso de uma investigação radicam nas questões de indefinição metodológica e, sobretudo no âmbito da investigação social, em que os

dispositivos variam consoante as áreas de interesse e em que não há procedimentos estereotipados que basta aplicar numa ordem imutável.

Segundo o mesmo autor há alguns erros a evitar, e que são designados como, a “gula livresca ou estatística”, a precipitação na “passagem à hipótese” e ainda o uso de um discurso pomposo e ininteligível, que torna a sua compreensão quase impossível. Procurarei evitá-los!

3.2. Objeto de estudo e questões de investigação

Uma boa pergunta de partida deve, segundo Quivy & Van Campenhoud (1992), respeitar algumas exigências, a saber, ser clara (precisa, concisa e unívoca), exequível (realista) e pertinente (ser uma verdadeira pergunta com uma intenção explicativa ou compreensiva).

Problema de Investigação

Promoção da Plataforma *Europeana* e do uso dos seus recursos em contexto educativo.

Questões de investigação

As Estratégias como os DSI contribuem para o conhecimento e uso dos recursos da Plataforma *Europeana*?

As práticas/estratégias e metodologias dos professores envolvidos têm sofrido alterações em resultado desse envolvimento?

Os Cenários de aprendizagem, construídos com recursos da Plataforma *Europeana*, contribuem para o desenvolvimento nos alunos das competências do séc. XXI? Se sim, quais?

Qual o(s) impacto(s) da disponibilização de cenários de aprendizagem no *Blog Teaching with Europeana* para a prática docente?

Objetivos de Investigação

- Conhecer o modo como os responsáveis da Plataforma *Europeana* desenham a promoção dos seus recursos;
- Descrever práticas docentes e estabelecer eventuais conexões entre alterações na mesma e a participação nos projetos DSI;

- Compreender os contributos dos cenários de aprendizagem construídos para o desenvolvimento nos alunos das competências do século XXI;
- Avaliar o contributo da disponibilização dos cenários de aprendizagem para o trabalho em rede e para a redução do isolamento dos professores;
- Contribuir para uma melhoria/transformação da prática educativa.

3.3. Fundamentação e análise das opções metodológicas

Umberto Eco, na sua obra *Como se faz Uma Tese* (1977) aponta, entre outras, uma regra básica para a escolha do tema: que o quadro metodológico esteja ao alcance da experiência do candidato. Tendo esta regra em mente, procurei enquadrar-me nessa situação.

No esforço para produzir conhecimento, os investigadores têm-se focado em duas vias principais, dois polos que se opõem, dois enfoques principais: a abordagem qualitativa e a abordagem quantitativa. Ambas as abordagens partilham o esforço de rigor na busca e construção do conhecimento e avançam por fases similares, relacionadas entre si. (Grinnell, 1997, cit. por Von Brocke & Rosemann, 2013: 30). Essas fases passam pela observação e avaliação dos fenómenos, criação de suposições em consequência das mesmas, demonstração da fundamentação (ou não) dessas suposições, sua revisão, proposta de novas observações ou avaliações. No entanto, esses enfoques divergem entre si por características específicas que apresentam.

O enfoque quantitativo apoia-se, de algum modo, no paradigma positivista de Comte que, na sua obra *Curso de filosofia positiva* (1842), defende a ideia de uma unidade metodológica das ciências, de modo que o método positivo poderia ser usado, não só pelas ciências naturais, mas também no estudo dos fenómenos humanos e sociais. Essa pesquisa quantitativa deve permitir o teste empírico sobre um problema delimitado e concreto, e a recolha de dados fundamenta-se na medição na busca de uma objetividade desejada, mas talvez nunca alcançada, que conduza à formulação de leis universais e causais (Bergman, 2008 cit. por Von Brocke & Rosemann, 2013: 31) implicando a generalização e julgando que o investigador pode ser neutro.

O enfoque qualitativo desenvolve uma recolha de dados sem medição numérica, para melhorar, ou refinar e descobrir questões, no próprio processo de investigação, o que não significa que os estudos qualitativos também não sejam empíricos. O qualitativo não significa não científico, nem assistemático ou desorganizado, mas significa profundidade de análise.

Na abordagem quantitativa as questões devem estar formuladas com clareza antes da recolha e análise de dados, enquanto na abordagem qualitativa as questões podem ser formuladas, ou reformuladas, à medida que a investigação decorre, sendo o processo indutivo.

Para terminar, na abordagem qualitativa há uma abordagem pormenorizada dos fenómenos ou situações a investigar, dizendo respeito a um conjunto de práticas em que o observador é muitas das vezes participante.

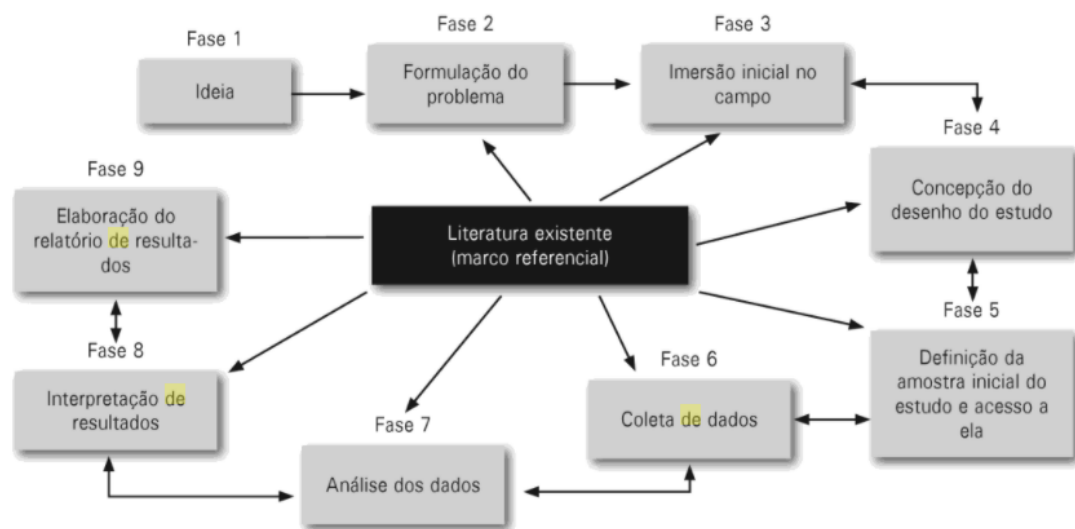


Figura 4- Processo Qualitativo
 Fonte: von Brocke & Rosemann (2013: 34)

Numa perspetiva dialética, encontramos um terceiro momento/abordagem, aquele que concilia em si, de um modo novo, as duas abordagens anteriores, que no passado foram vistas como inconciliáveis, a que chamamos Método Misto, ou Abordagem Quantitativa Qualitativa. Vários autores, como Serrano (2004), sugerem a combinação das duas sempre que seja útil e adequado para compreender, explicar ou aprofundar a realidade em estudo.

Dependendo do problema de investigação, dos seus objetivos e das questões de investigação, opta-se por um dos paradigmas ou abordagens, sendo que as investigações qualitativas privilegiam, essencialmente, a compreensão dos problemas a partir da perspetiva dos sujeitos da investigação (Craveiro, 2007: 202)

Na atualidade podem ser considerados quatro tipos de paradigmas (paradigma, entendido como um conjunto articulado de postulados, de valores conhecidos, de teorias comuns e de regras que são aceites por todos os elementos de uma comunidade científica num dado momento), a saber, o paradigma pós-positivista, o construtivista, sociocrítico e pragmático.

Coutinho (2009), apresenta o paradigma sociocrítico, ou concepção reivindicatória/participatória, que é recente, e defende que a investigação deve servir propósitos políticos e sociais, através do debate e discussão, de modo a lançar as bases para uma mudança social. Nenhum pesquisador é neutro em termos ideológicos ou políticos.

A investigação decorre com os sujeitos que são envolvidos ativamente, participando na recolha e análise dos dados e, inclusivamente, no rumo a seguir, seguindo o método da investigação-ação. Será assim a minha opção metodológica, a Investigação-Ação, pois que sou professora e participo ativamente no Projeto *Europeana*, visando um diálogo entre a reflexão e prática (ação), numa perspetiva cíclica e de melhoria das práticas educativas. A investigação-ação apresenta-se com inúmeras potencialidades como suporte ao desenvolvimento profissional dos professores/educadores (Pires, 2010).

Como este Projeto se integra no *Laboratório de Educação a Distância e eLearning* (LE@D) da Universidade Aberta de Portugal, unidade de investigação e desenvolvimento financiada pela Fundação para a Ciência e Tecnologia foram elaborados e presentes à Comissão de Ética o Formulário de Ética para a investigação e o Formulário de consentimento informado. A Comissão de Ética é um órgão colegial, consultivo que tem como missão zelar pela adoção de elevados padrões de conduta ética na investigação desenvolvida no LE@D, e entre outras competências, apoiar os investigadores no que se refere às questões éticas, garantindo o acesso às resoluções da Comissão Científica do LE@D sobre as referidas questões, assim como emitir pareceres sobre questões colocadas pelos investigadores no que se refere à ética na investigação.

Foi, portanto, apresentado à Comissão de Ética um documento a submeter previamente aos participantes no inquérito, para a tomada de conhecimento dos mesmos na recolha de dados por questionário.

Esse documento esclarece os objetivos da investigação, a garantia de anonimato dos participantes e da confidencialidade dos dados, bem como os potenciais benefícios de participação. Esclarece ainda que não são inquiridos dados sensíveis, define o modo de armazenamento dos dados e as possíveis formas de divulgação dos resultados. Foi ainda apresentado um documento intitulado “Formulário de Ética para a investigação”, no qual se explicita o cronograma da investigação, os modos de recolha de dados e os cuidados éticos que se propõe utilizar. A análise dos documentos permitiu, segundo a comissão de Ética, verificar que a investigação planeada é coerente com as normas éticas a adotar pelos investigadores do Laboratório de Educação a Distância e eLearning, pelo que mereceu a sua aprovação em outubro 2020.

3.4. Campo de análise

O campo de análise empírica deve ser circunscrito de um modo claro no tempo e no espaço geográfico e social, (Quivy & Campenhoudt, 1992), assim sendo, o inquérito aos professores foi disponibilizado entre fim de novembro de 2020 e primeira quinzena de janeiro de 2021, estando assim o tempo delimitado. Quanto ao espaço social, os respondentes foram profissionais do ensino, incluindo professores, professores bibliotecários e até um conselheiro psicológico. Obtiveram-se 75 respostas de um espaço geográfico muito diversificado que cobriu toda a Europa, mas que se estendeu ao Irão.

3.5. Técnicas e Instrumentos de recolha de dados

A recolha de informação processou-se de distintos modos, pela leitura e análise dos diferentes relatórios produzidos pelos responsáveis da plataforma e de cada DSI, por uma entrevista com os Embaixadores *Europeana* português e húngaro (Anexo2 e Anexo 3), e pela aplicação de um inquérito por questionário (Anexo 1). Como já foi referido, desde 2019, os professores participantes no projeto estão divididos em dois grupos, embaixadores e *user group*. Aqueles encontram-se face a face em sessões de formação em Bruxelas (agora devido à pandemia por COVID-19, os encontros são virtuais) e preparam *webinars*, vídeos em diferentes línguas e criam material de formação online, partilhando regularmente experiências.

Optei por construir e aplicar um Inquérito por questionário online. Essa opção tomou em linha de conta as os problemas e soluções sobre essa técnica de recolha de informação no artigo *Problems and solutions in internet based survey* (Copy et al., 2011: 1-3), como por exemplo as questões éticas, que foram ultrapassadas conforme já referido, mediante a apresentação e consequente aprovação, do formulário de ética para a investigação e o consentimento informado, à comissão de Ética da UAB

Para resolver questões relacionadas com hardware e software, optei pela simplicidade, assumindo a estratégia *KISS (Keep it short and simple)*, testando o inquérito em diferentes *browsers* e evitando a fixação de tempo para terminar o inquérito, que não se pretendia longo, mas sim claro, com um *layout* de fácil leitura e resposta compreensíveis.

Procurei evitar desistências no preenchimento do inquérito, não bombardeando os respondentes com demasiada informação e instruções na mensagem inicial. Estas foram

sendo dadas em questões específicas, procurando que fossem breves e claras e evitando que os respondentes tivessem de executar múltiplas ações (clicar, fazer *scroll*, clicar no ecrã seguinte, clicar em submeter questão...) e que desistissem de completar o inquérito por questionário, para isso incluí uma barra de progresso e procurei evitar que fosse excessivamente longo.

Quanto à construção/ adaptação das questões, segui de perto *A guide for questionnaire construction (Chapter Fifteen - Additional Resources Very Poor Excellent, 2011:1-3)* e o Inquérito aplicado em 2017 ao *User group*, que foi adaptado e a escala usada em algumas das questões foi, também por sugestão da *Europeana*, na pessoa de Isabel Crespo, a de Likert com escala de 5 pontos.

A variação no número de itens da escala originalmente proposta por Likert tem estimulado incontáveis disputas sobre a escolha da escala a ser utilizada (Dalmoro & Vieira, 2013: 163) e a escolha de número ímpar implica ter presente a questão do ponto neutro.

Tanto o conteúdo como a forma das questões podem ser decisivos para o valor dos dados recolhidos, mas também tive de tomar em linha de conta aspetos como conseguir alcançar o público-alvo, já que é constituído por professores de toda a Europa. A língua de trabalho usada foi o inglês, já que só assim podia chegar a todos os professores que usaram, criaram ou aplicaram cenários de aprendizagem com os recursos da Plataforma *Europeana*.

Para alcançar os professores que usam os recursos educativos da Plataforma *Europeana* pedi apoio, primeiro à *European schoolnet*, que enviou o link do inquérito para os embaixadores *Europeana*, depois aos serviços da *Europeana Education*, que publicaram o link na sua página do Facebook (<https://www.facebook.com/groups/EuropeanaEducation>) e o enviaram para o seu *mailing list*. Foi assim possível recolher 75 respostas, que se analisam logo a seguir às entrevistas dos dois embaixadores *Europeana*,

4. Apresentação, análise e discussão dos resultados

4.1. As entrevistas

Começarei por uma breve análise das respostas dos Embaixadores Marco Neves e Katalin Lorinz às questões que lhes coloquei.

Na resposta à primeira questão, que dizia respeito à sua missão enquanto embaixadores, ambos afirmam que aquela passa por promover o uso da herança cultural digital oferecida pela Plataforma *Europeana*, numa aproximação pedagógica, e paralelamente, pela coordenação do grupo na produção de recursos educacionais que usam os recursos online da plataforma e organização de *webinars*, tanto na língua de cada país como em inglês, procurando ajudar os professores, partilhando boas práticas e dando sugestões.

Os embaixadores receberam formação, sendo explicado que aquela tanto ocorreu face a face (em Bruxelas na *European Schoolnet*, devido ao acordo que esta mantém com os responsáveis da área da educação da *Europeana*) como a distância, com recurso a videoconferência. Os embaixadores foram familiarizados com a Plataforma, mas também com ferramentas e recursos, enquanto eles próprios produziam cenários de aprendizagem.

Os embaixadores questionados acharam a formação muito útil para encontrar conteúdos nas diferentes coleções da plataforma, e para melhorar a integração da temática da herança cultural. A embaixadora húngara acrescentou que a formação tornou a busca de recursos mais fácil e que o crescimento plataforma tem sido acompanhado de uma grande melhoria. A questão da amigabilidade da Plataforma foi colocada, e as respostas não foram totalmente consensuais. Enquanto a embaixador húngara considera que o seu uso é muito fácil, pois os recursos foram alvo de uma cuidadosa curadoria, o embaixador refere ainda algumas necessidades de aperfeiçoamento, que tornem a plataforma mais amigável.

O facto de a plataforma disponibilizar recursos educativos abertos foi considerado por ambos muito relevante, permitindo a construção de uma comunidade de práticas de criação e uso de recursos educacionais abertos, enquanto dá aos professores linhas orientadoras acerca de questões relacionadas com licenças e direitos de autor.

A embaixadora húngara, Katalin Lorinz, acentua o facto de o *Blog Teaching with Europeana* proporcionar um conjunto alargado de recursos prontos e de uso fácil (“free to

use and ready to take”) que permite aos professores que os pesquisam, preparar aulas atrativas.

Ambos valorizam a interação e o trabalho colaborativo tanto com os outros embaixadores, como com o seu *user-group*, dizendo aprender com os professores de todos os países, que qualificam de “espantosos” e de “mente aberta”.

A embaixadora húngara, além do treino online, diz ter também encontros face a face com os membros do seu *user-group*, estabelecendo a conexão com a *European Schoolnet*. Em *Teachmeet* e *Webinars* apresentam os cenários de aprendizagem e discutem planos e colaborações futuros. No caso de Marco Neves, o apoio ao *user group* é dado online, podendo ser formação, ou ajuda individual na produção de recursos.

Questionados sobre as competências que a construção de Cenários de Aprendizagem com os recursos da Plataforma *Europeana* ajudaria a desenvolver nos professores, Marco Neves salienta: criatividade, comunicação; colaboração e pensamento crítico, a par da uma maior compreensão da herança cultural. Katalin Lorinz refere a adaptabilidade e flexibilidade, que nesta era digital são essenciais, recorrendo a diferentes ferramentas e sendo capaz de implementar diferentes cenários de aprendizagem. A aprendizagem ao longo da vida é um fator chave de sucesso na profissão docente. A *Europeana* oferece oportunidades para melhorar as competências de um professor, nomeadamente por também permitir encontrar outros professores e partilhar boas práticas, assim os professores inspiram-se mutuamente, tornando-se capazes de inspirar os seus alunos. Para concluir, Katalin Lorinz considera que os *user-group* são constituídos por professores que têm a capacidade de proporcionar aos seus estudantes o desenvolvimento do pensamento crítico, promovendo a inovação, criatividade, adaptabilidade e flexibilidade, assim como a paixão.

Ambos consideram que o MOOC, “*Europeana in your classroom: building 21st-century competences with digital cultural heritage*”, foi importante para mostrar aos professores diferentes possibilidades de integrar, nas suas estratégias pedagógicas, a herança cultural digital em contextos educativos. Katalin Lorinz fez ainda a curadoria de diferentes cenários de aprendizagem, e comunicou com professores de toda a Europa, tendo tido, também, a oportunidade de ajudar na produção de um vídeo, o que muito lhe agradou.

Marco Neves, embaixador português nunca sentiu dificuldades em motivar o *user-group* para completar as tarefas, pelo contrário, tem sentido o grupo sempre muito interessado em levar a *Europeana* para a sua sala de aula. Katalin Lorinz é perentória em referir que tem

sentido dificuldades, afirma que os professores, especialmente na Hungria, estão sobrecarregados, com tarefas variadas, mas também procurando responder às necessidades dos estudantes, por isso, refere as dificuldades em motivar os professores para participarem nos MOOC, ou em cursos online, que apontam a sua frustração e incapacidade para aceitarem novos desafios. No entanto, a ideia de que aprenderão novas ferramentas, conhecerão novos recursos e, eventualmente, poderão viajar para Bruxelas (se vencerem a *Europeana Competition*), tem servido de motivação.

A última questão colocada dizia respeito à mudança de práticas dos professores proporcionada pelo envolvimento no Projeto Europeana, Marco Neves e Katalin Lorinz acreditam nessa mudança que dizem ser proporcionada pela pertença a uma comunidade que dispõe das suas redes sociais e que está unida por um objetivo comum, que é a criação dos cenários de aprendizagem.

4.2 Os Inquéritos

Foram recolhidas 75 respostas ao inquérito (Anexo 1) constituído por 24 questões, algumas com perguntas subordinadas.

As primeiras questões diziam respeito ao respondente, nomeadamente o país de origem e o género.



Gráfico 1 - Nacionalidade

Your gender
75 respostas

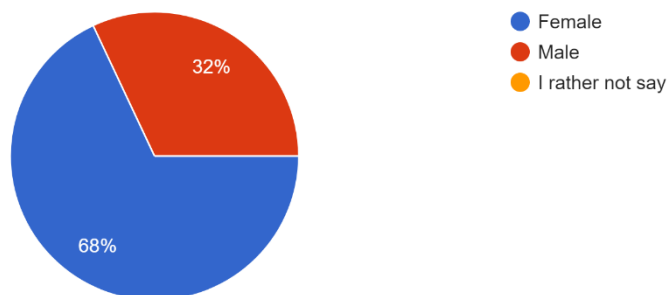


Gráfico 2 - Género

Encontrámos respondentes de 21 nacionalidades, praticamente todos da Europa, encontrando-se ainda um respondente do Irão. Os países mais representados são Portugal com 15 respondentes e depois, Itália, Espanha e Grécia, respetivamente com 11, 9 e 7 respondentes.

Quanto ao género, 51 dos respondentes são do género feminino e 24 do género masculino (refletindo a realidade das escolas onde a feminização da profissão docente é facilmente constatada).

As questões seguintes diziam respeito ao ensino, perguntava-se o intervalo de tempo de lecionação, a disciplina lecionada e a idade dos estudantes, assim como o tipo de práticas pedagógicas aplicadas

2. How long have you been working as a teacher?

75 respostas

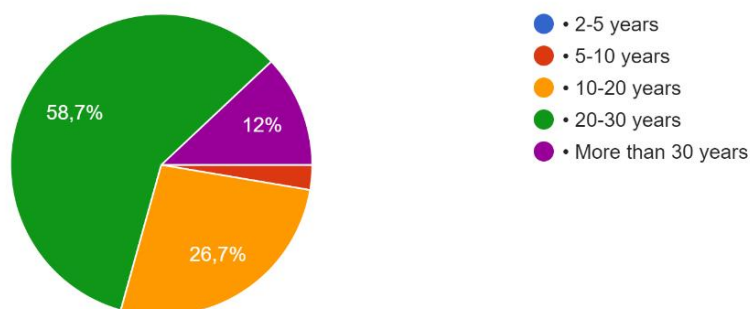


Gráfico 3 - Tempo de trabalho

Constata-se que 58,7% dos respondentes lecionam há duas décadas ou mais, e que apenas 2,7% dos mesmos trabalha na área no intervalo de 5-10 anos. Ou seja, uma parte muito significativa dos respondentes tem uma vasta experiência como professor/a. Esse dado poderá eventualmente ser interpretado à luz do desejo que os professores têm de se manter atualizados, ou ainda como indicador do envelhecimento dos docentes. A percentagem de professores que lecionam entre 2 - 5 anos é irrisória.



Gráfico 4 - Disciplinas Lecionadas

Há uma preponderância de professores da disciplina de inglês, 18 respondentes, o que se pode explicar pela língua de trabalho em que até há pouco os cenários de aprendizagem eram construídos. O domínio da língua inglesa tem sido determinante para a candidatura a membro do *user group*, mas, para muitos professores, a língua é ainda uma barreira para a participação em projetos internacionais.

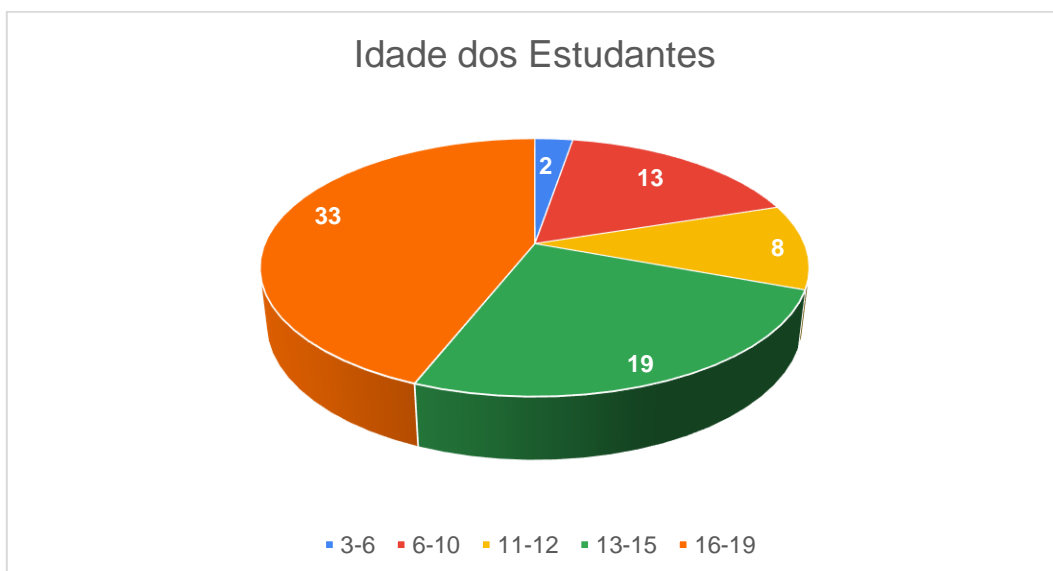


Gráfico 5 - Idade dos Estudantes

Também os estudantes envolvidos na aplicação dos cenários de aprendizagem e dos recursos online se situa maioritariamente na faixa dos 16-19 (44%), logo seguida da faixa dos 13-15 com 25%. Tal pode ser também explicado pela necessidade de alguma autonomia dos alunos, pelo conhecimento da língua inglesa e pela destreza no uso das tecnologias digitais.

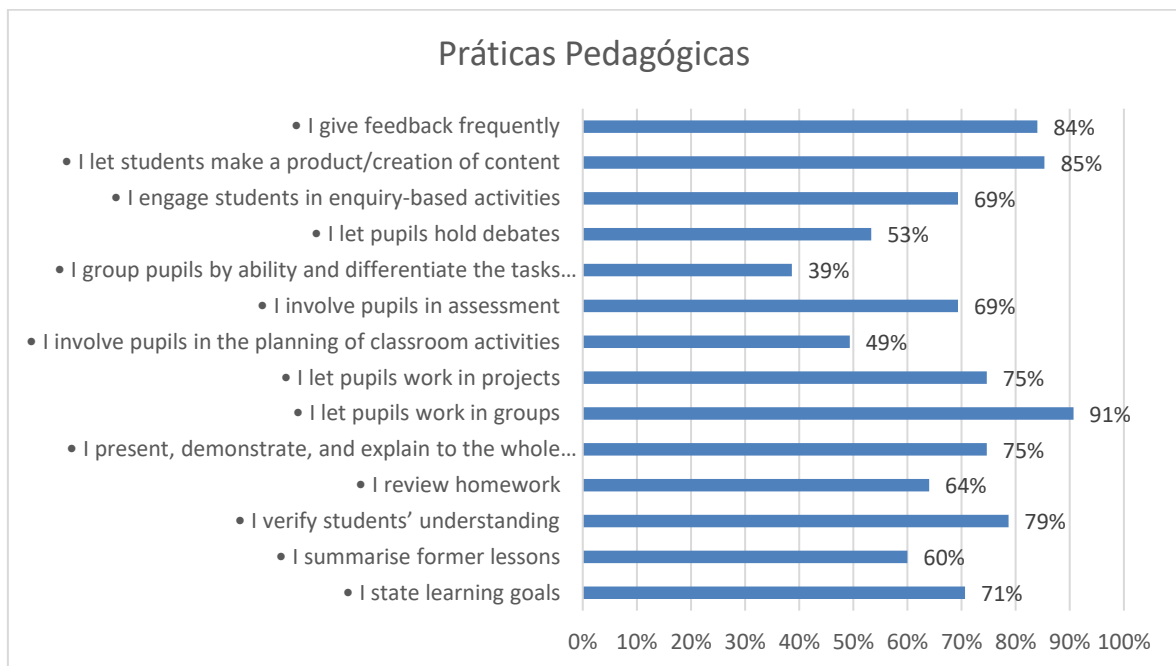


Gráfico 6 - Práticas Pedagógicas

Inquiridos sobre as práticas pedagógicas adotadas verifica-se que abaixo dos 50% apenas se situa a opção relativa ao agrupamento dos alunos por habilidades e à diferenciação das tarefas em função dessas habilidades/competências, assim como ao envolvimento dos alunos na planificação das atividades. O trabalho de grupo é a prática pedagógica mais adotada, 91%, logo seguida do incentivo à produção de conteúdos/artefactos, por parte dos alunos e do retorno/feedback que lhes é dado. Todas estas práticas estão alinhadas com as

competências do século XXI, tal como foram apresentadas pela Comissão Europeia¹⁶, e no caso português, que conheço mais de perto, com o Perfil dos Alunos¹⁷

Em seguida, o questionário dirigia-se à situação do uso das tecnologias nas diferentes escolas. Começou-se por perguntar o tipo de escola dos respondentes, verificando-se estes lecionam sobretudo em Escolas de nível secundário, seja generalista, 46,7%, ou profissional, 20%, os restantes trabalham com alunos do nível de ensino correspondente aos 2º e 3º ciclo generalista, 42,7% ou profissional, 8%. Finalmente, 30,7% trabalham com crianças do pré-escolar e 1º ciclo

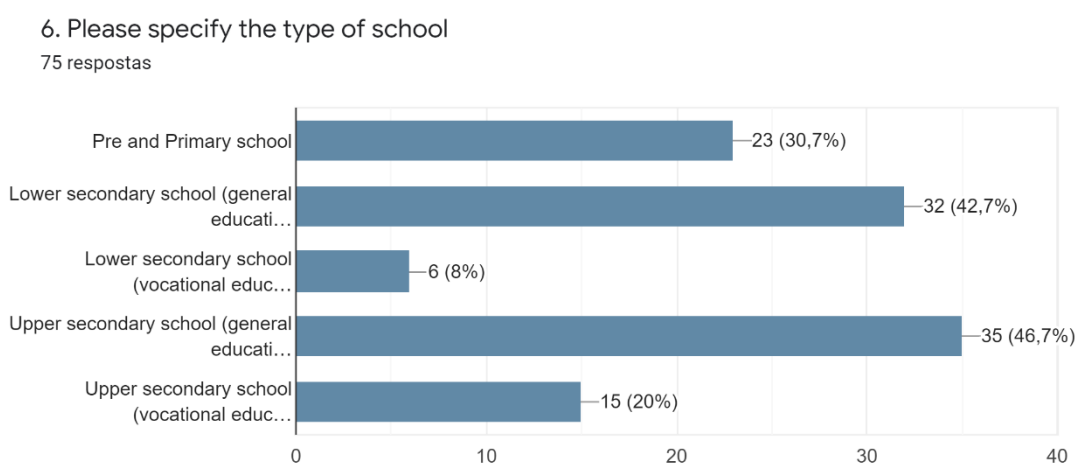


Gráfico 7 - Tipo de Escola

As cinco questões subsequentes diziam respeito ao apoio e suporte nas seguintes áreas:

- Capacidade da escola para apoiar a inovação;
- Capacidade para apoiar o uso das tecnologias digitais dado pelas lideranças;
- Suporte técnico no uso das tecnologias digitais;
- Suporte pedagógico no uso das tecnologias digitais;
- Oportunidades de desenvolvimento profissional

¹⁶ Partnership for 21st Century Skills. (2003). Learning for the 21st century.

¹⁷https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf

7. To what extent would you say your school is innovative as regards its capacity to support innovation in teaching and learning practices?

75 respostas

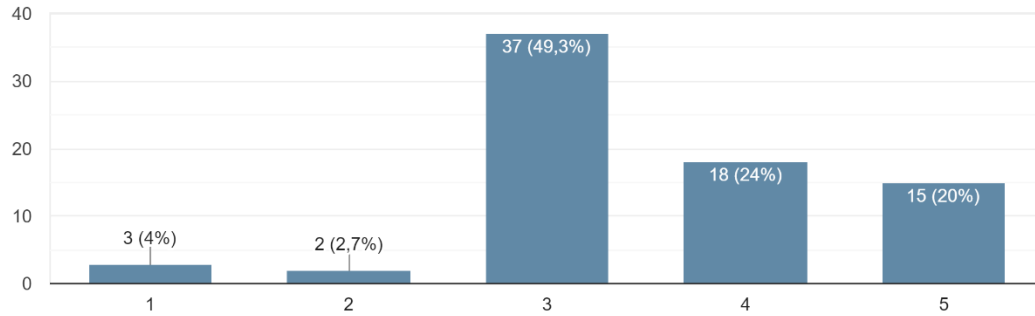


Gráfico 8 - Capacidade de inovação nas práticas pedagógicas

8,1 Your level of satisfaction with the support for ICT in your school: • Leadership/head teacher support

75 respostas

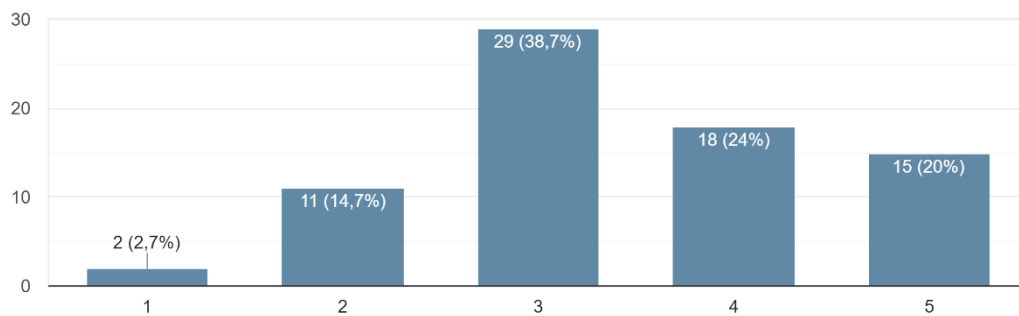


Gráfico 9 - Nível de satisfação das lideranças

8.2 Your level of satisfaction with the support for ICT in your school:• Technical support

75 respostas

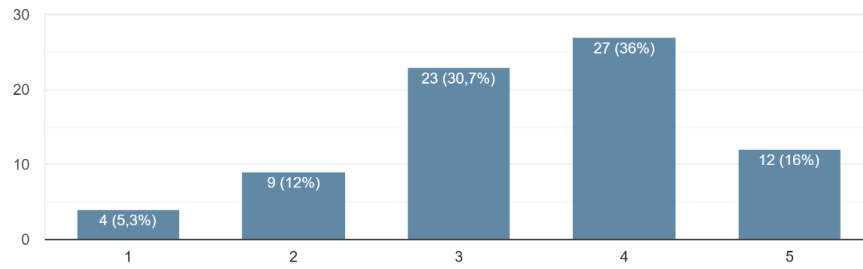


Gráfico 10 - Nível de satisfação do suporte técnico

8.3 Your level of satisfaction with the support for ICT in your school:• Pedagogical support

75 respostas

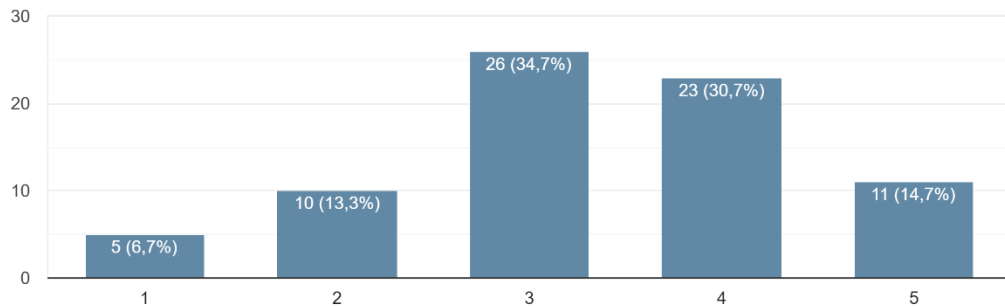


Gráfico 11 - Nível de satisfação do suporte pedagógico

8.4 Your level of satisfaction with the support for ICT in your school:• Professional development opportunities

75 respostas

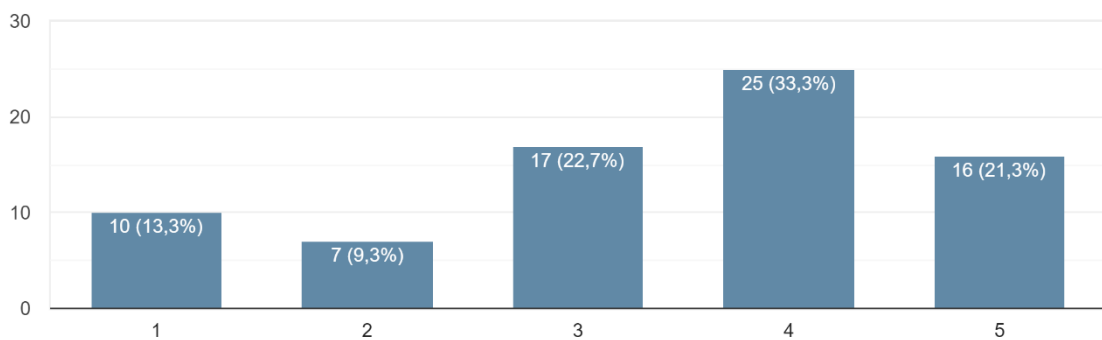


Gráfico 12 - Nível de satisfação de desenvolvimento profissional

Questionados sobre a inovação e capacidade da escola para apoiar a mesma nas práticas letivas, verifica-se que 49,3% dos respondentes opta pelo nível intermédio, 24% apontam para o nível 4 e apenas 2% apontam para o nível máximo de capacidade das escolas para apoiar a inovação. Respostas muito semelhantes foram dadas nas questões seguintes. Os níveis 3,4, e 5 são os mais escolhidos, os professores estão globalmente satisfeitos com o suporte que lhes é pelas lideranças, assim com pelo suporte técnico e pedagógico e ainda pelas possibilidades de desenvolvimento profissional proporcionadas no âmbito das tecnologias digitais. O gráfico que se segue compara as respostas dadas nestes domínios (Gráfico 13).

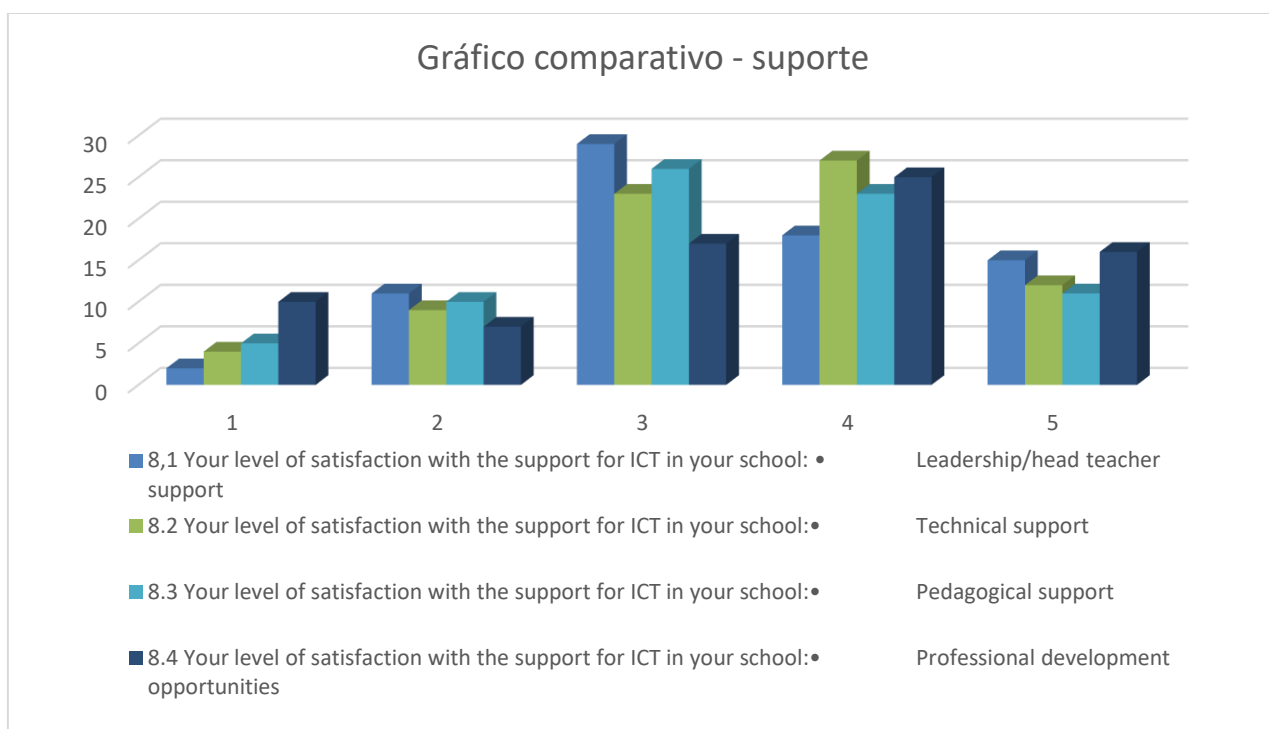


Gráfico 13 - Comparativo

As questões seguintes dirigiam-se ao nível de satisfação com o acesso o Learning Management System (LSM) da escola, com a disponibilidade de dispositivos para professores, com o software, hardware e acesso à rede de internet. Aqui nota-se uma maior

insatisfação, como se pode constatar analisando o gráfico comparativo que se segue (Gráfico 14).

Quando questionados sobre o maior obstáculo à expansão do uso das tecnologias digitais, os respondentes apontam um leque de razões que se prendem com: questões de ordem financeira, resistência dos professores ou falta de formação na área, problemas técnicos (material obsoleto ou falta de robustez na ligação à internet, questões relacionadas com os currícula e falta de visão dos leaders das escolas e, por fim, a situação de pandemia vivida nos últimos meses um pouco por todo o mundo (Gráfico 15).

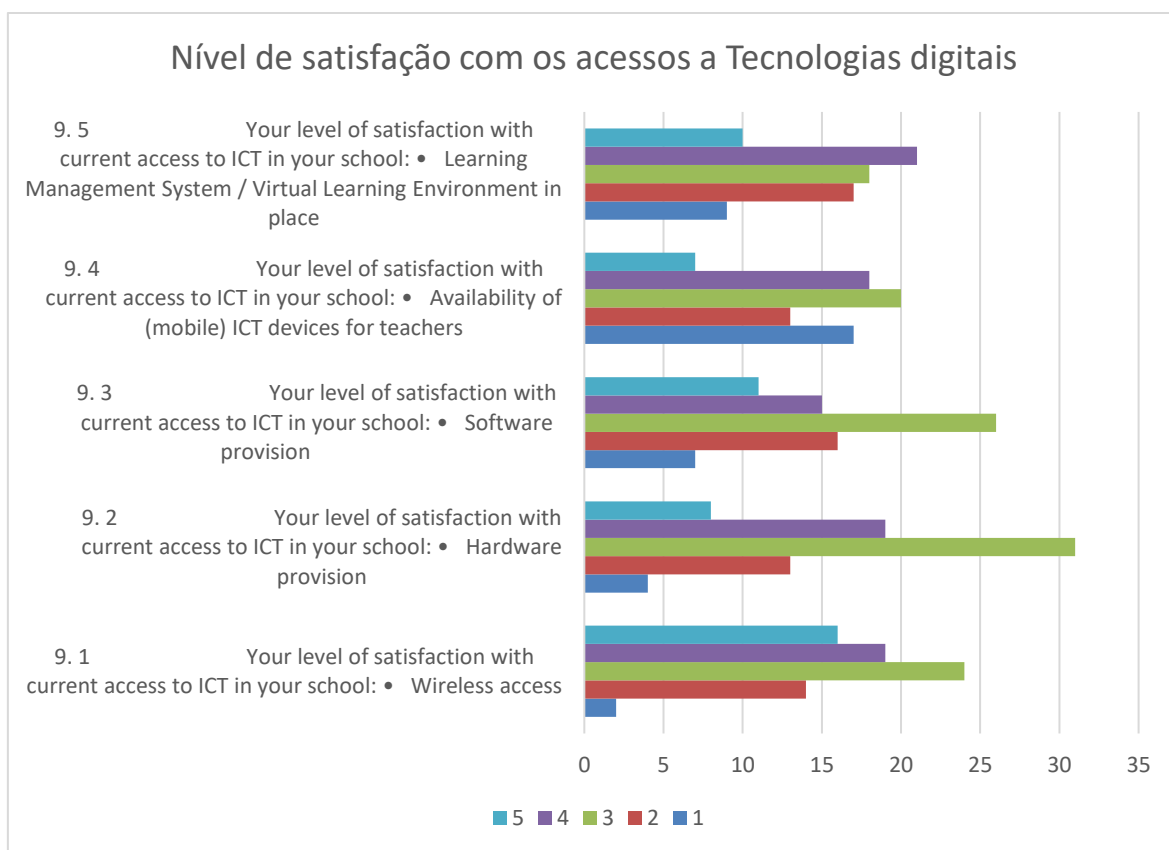


Gráfico 14 - Nível de satisfação com os acessos a tecnologias digitais

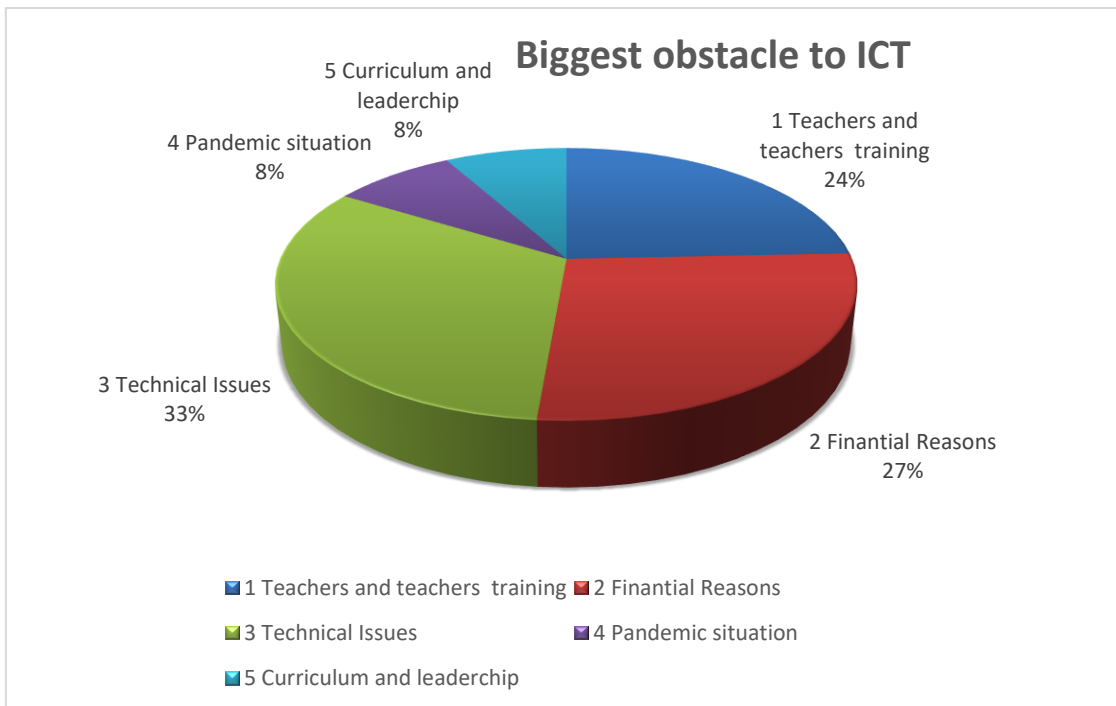


Gráfico 15 - Obstáculos às tecnologias digitais

Verifica-se que quase metade dos respondentes, 49,3%, já usa tecnologia em sala de aula há mais de 15 anos, e que 30,7% já o faz há mais de 10 anos, o que se compreende pela larga experiência em ensino destes professores (Gráfico 16).

11. For how long have you been using ICT in your teaching? (select one)

75 respostas

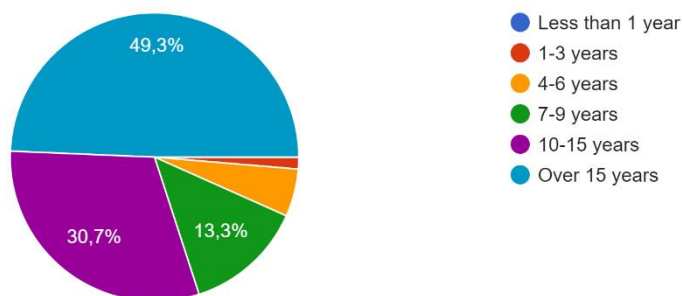


Gráfico 16 - Uso das tecnologias no ensino

E como encontravam os professores os recursos online adequados ao seu processo de ensino antes de fazerem parte do Projeto *Europeana*?

12. How did you search and find online resources for teaching and learning suited for your subject teaching before being part of Europeana's DSI project? (multiple options)

75 respostas

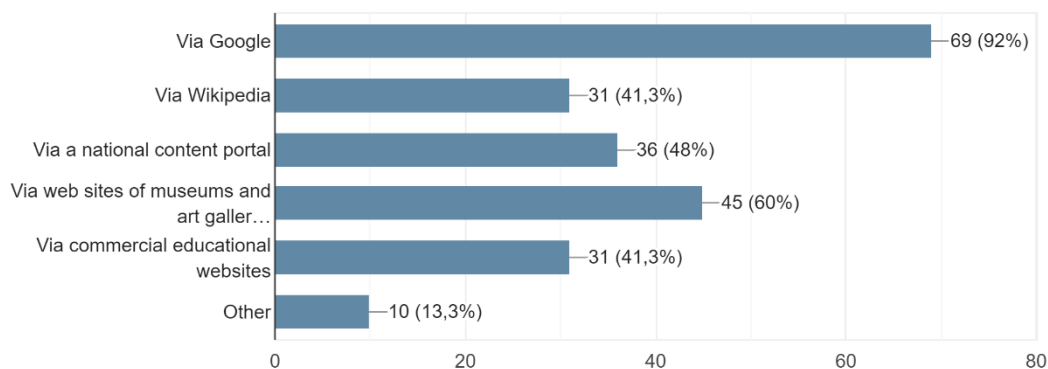


Gráfico 17 - Práticas na pesquisa

Uma larguíssima percentagem fazia-o usando o *Google* como motor de busca, mas também os sites dos museus e galerias, assim como a *wikipedia* e os *websites* educacionais eram muito usados. Em menor percentagem usavam outros meios de busca (Gráfico 17).

Os respondentes referiram usar recursos online previamente à sua participação no projeto com muita frequência (37,3% dizem fazê-lo todos os dias), embora 6,7% respondessem nunca ou quase nunca o fazer.

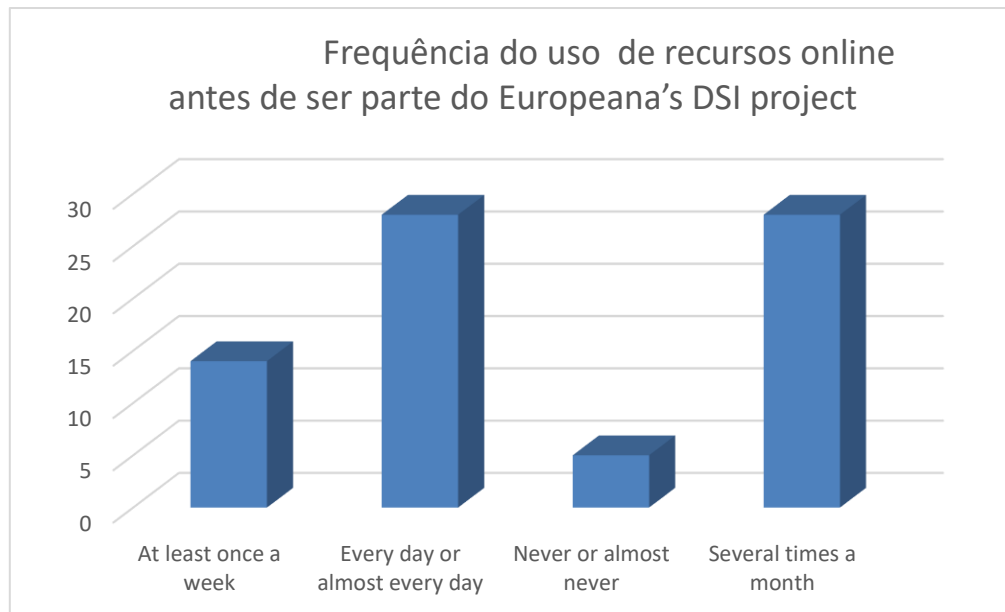


Gráfico 18 - Frequência do uso de recursos online

O conjunto de questões que se seguia dizia respeito aos níveis de competências prévios à participação no projeto *Europeana* na busca de recursos online, no seu uso na disciplina lecionada, na avaliação e adaptação dos mesmos e, finalmente, na sua produção. Constatase que os respondentes se avaliam entre os níveis 3 e 4, nas questões relativas à pesquisa, uso e avaliação dos recursos, mas no que diz respeito à dimensão da criação de recursos, esses níveis de competência são menos elevados, havendo 16 respondentes que escolhem o nível 2 e ainda 2 que escolhem o nível 1.

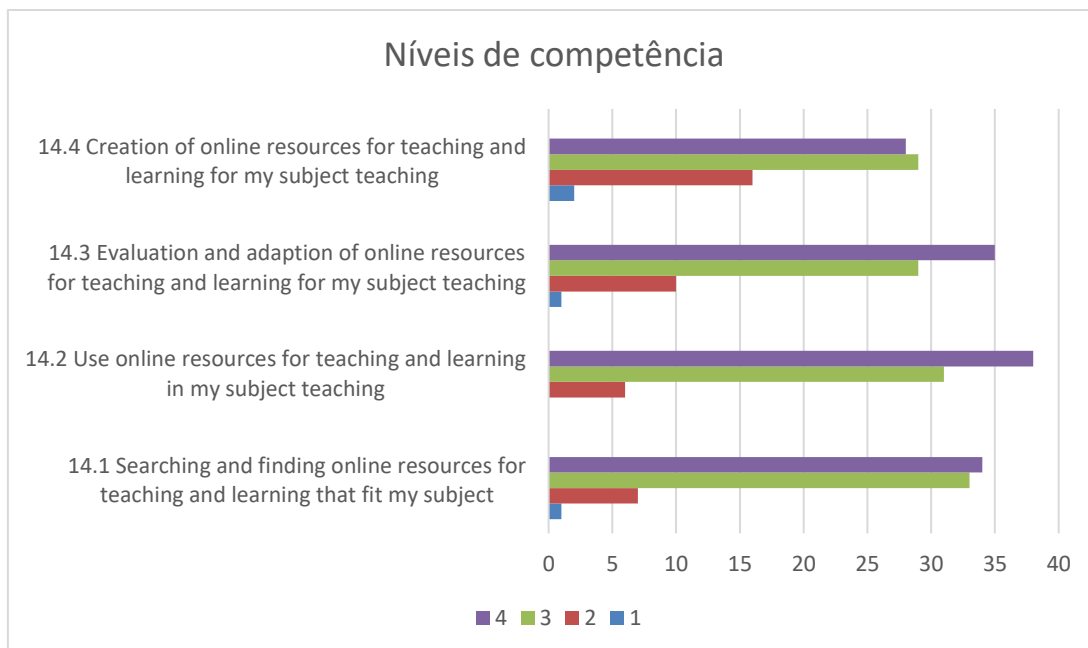


Gráfico 19 - Níveis de Competência

Questionados sobre o uso da Plataforma *Europeana* previamente à participação nos DSI Project percebemos que de 45,3% dos respondentes não a usavam nem a conheciam, 25,3% Conheciam e não usavam e 29,3% já conheciam e usavam os recursos da Plataforma da *Europeana*.

15. Did you ever use the Europeana platform before being part of Europeana's DSI project? (select one)

75 respostas

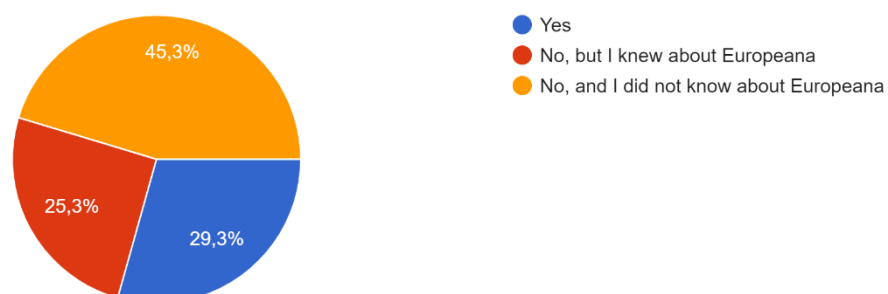


Gráfico 20 - Uso da Plataforma anterior à participação nos DSI Project

Questionados sobre tudo o que tinham feito até ao momento como membros *Users Group* dos Projetos *DSI Europeana*, apercebemo-nos que o uso é bastante diversificado. 69,3% dos respondentes (52) recorrem à plataforma para encontrar recursos que tenham já sido alvo de curadoria de conteúdos (pesquisa, seleção e enquadramento da mesma) e 60% (45), usam os recursos para criar e aplicar, com os seus alunos, Cenários de Aprendizagem.

Os cenários de aprendizagem trazem o aluno para o centro de aprendizagem, promovendo o desenvolvimento das competências do séc. XXI e o uso das tecnologias digitais, e são publicados no *Blog Teaching with Europeana* ou na *Europeana Classroom*, podendo ser implementados ou adaptados por qualquer outro professor, em qualquer parte do mundo pois são publicados ao abrigo das Licenças *Creative Commons* frequentemente com *Attribution CC BY*. Esta licença permite que os outros distribuam, remixem, e construam sobre o trabalho apresentado desde que respeitem a atribuição dos créditos, sendo recomendada para a máxima disseminação e uso dos materiais.

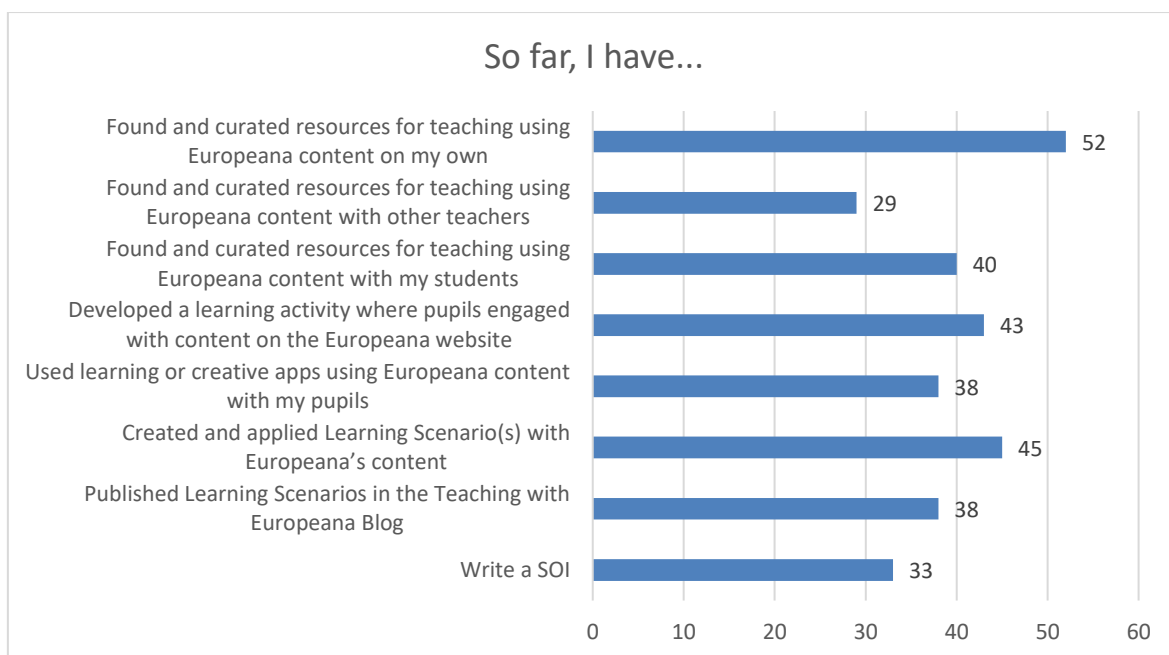


Gráfico 21 - Trabalho desenvolvido

E que tipo de conteúdo da Plataforma *Europeana* foi selecionado? Apercebemo-nos que 90,5% (67) dos respondentes recorrem à imagem (arte ou fotografia). Constata-se assim que o uso da leitura de imagens pelos professores é cada vez mais frequente num mundo

também cada vez mais visual. A imagem pode ser usada como um (pré)texto fundamental numa sala de aula cada vez mais sem paredes.

17. Which type of content from the Europeana website did you use? (multiple options)

74 respostas

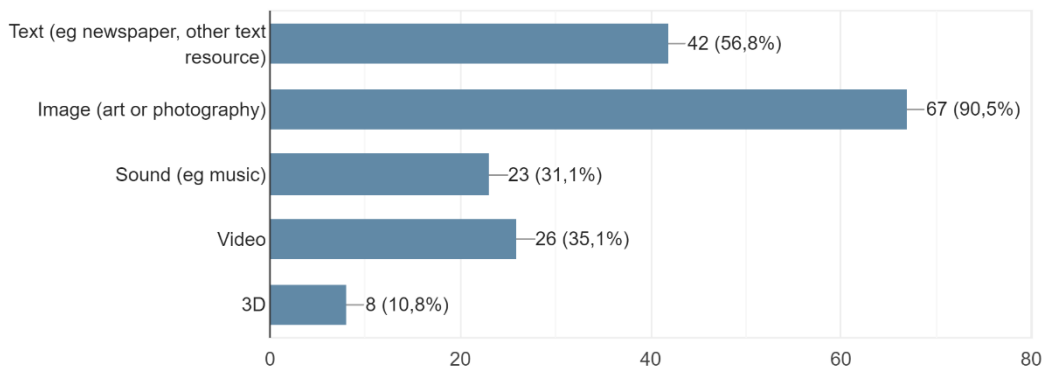


Gráfico 22 - Tipo de conteúdo usado

A questão relativa às barreiras ao uso da Plataforma era aberta, não obstante, é possível agrupar as respostas. Assim, 16 respondentes afirmam não ter encontrado barreiras, 12 referem ser mais fácil encontrar recursos adequados ao seu processo ensino aprendizagem em outras fontes. Esta resposta relaciona-se com a de que é difícil mudar de hábitos, e os alunos estão mais habituados a pesquisar no motor de busca da Google, assim como com a resposta de a pesquisa na Plataforma *Europeana* não é muito amigável, necessitando de filtros e critérios mais adequados, e de maior clareza.

Outras barreiras apontadas prendem-se com: barreira linguística (pois muitos recursos estão em Inglês), tempo (nomeadamente a pressão da preparação dos alunos para exames), recursos das escolas (como seja a falta de dispositivos e de uma rede robusta de ligação à internet) e ainda o facto de muitos dos recursos disponibilizados estarem ainda “presos” aos Direitos de Autor. A falta de visibilidade da plataforma é também apontada por 4 respondentes.

A questão seguinte prendia-se com os efeitos da participação dos professores no Projeto DSI *Europeana*. Procura-se assim conhecer o impacto do mesmo nas práticas dos professores. Consta-se que 84,9% dos respondentes afirmam que abriu as portas a mais

recursos online, 78,1% refere a oportunidade de desenvolvimento profissional que a pertença ao Projeto DSI lhe proporcionaram e uma larga percentagem refere a oportunidade de conhecer novos professores sobretudo professores com os mesmos objetivos. Sendo assim, percebemos que a pertença a um grupo que produz e partilha conteúdos didáticos, nomeadamente cenários de aprendizagem, é muito importante para os professores, que assim saem do seu isolamento e se sentem apoiados e membro de um grupo. Na mesma linha, 68,5% dos respondentes afirmam que a participação nos Projetos DSI lhes permitiu melhorar a sua habilidade para colaborar.

19. Being part of Europeana DSI is/was important because: (multiple choice)

73 respostas

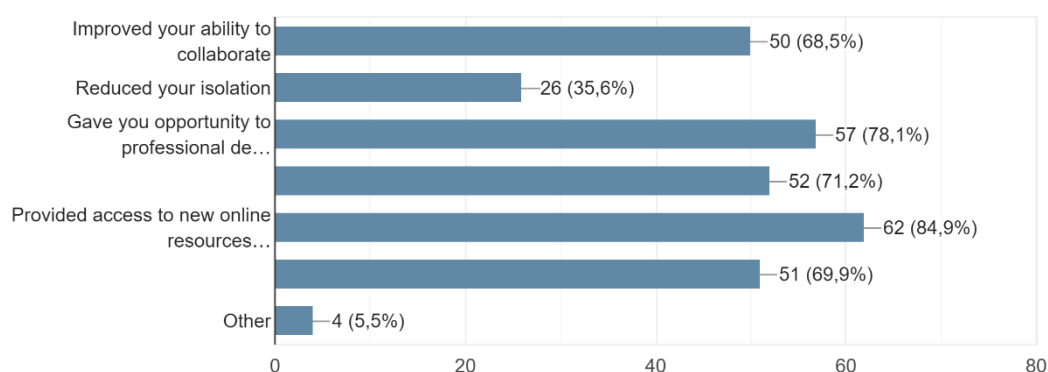


Gráfico 23 - Importância da Participação nos DSI

A questão seguinte prendia-se com as alterações nas práticas dos respondentes decorrentes da utilização da Plataforma. As respostas, abertas, apontam para uma mudança sobretudo ao nível das metodologias, mas também dos recursos e ferramentas, que permitem a produção e, posterior partilha, de inúmeros cenários de aprendizagem das mais diversas disciplinas. Os professores sentem-se mais aptos a integrar a herança cultural nas suas aulas, a reconhecer a importância dos direitos e autor, a inovar, a criar e a mudar a sua prática.

Os planos futuros dos professores são perspetivados nas questões seguintes. Será que no futuro os professores pretendem integrar os recursos online da Plataforma *Europeana* nas suas práticas? E se sim, em que âmbito? Era uma questão que permitia múltiplas escolhas e

assim, 70,7% dos respondentes irão usá-los na preparação/planificação das aulas, 69,3% contam fazê-lo para engajar os estudantes e 62,7 % para desenvolverem aprendizagem baseada em projetos e abordagens envolvendo diversas disciplinas. Envolver os alunos na criação de conteúdos e desenvolver a colaboração entre eles é a intenção de cerca de 60% dos professores. Mais de 50% dos professores pretende ainda criar conteúdos para partilhar online, abaixo dos 50% estão outras possibilidades, como usar estes recursos numa perspetiva inclusiva ou para avaliação dos estudantes. Curiosamente 16% dos inquiridos responderam pretender desenvolver conteúdos educacionais que poderão comercializar.

22. Which skills or competencies do you think that after being part of DSI Projects you helped to improve on your students? (multiple choice)

71 respostas

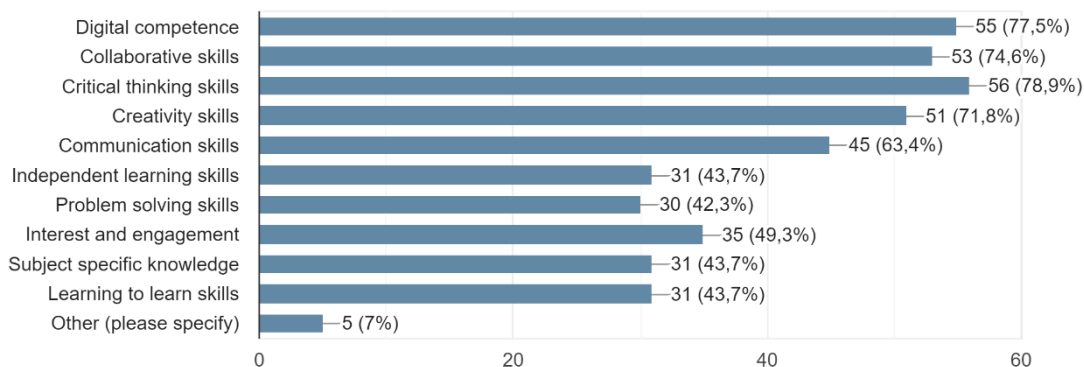


Gráfico 24 - Competências desenvolvidas

A questão 22 apontava para as competências dos estudantes que foram desenvolvidas pelo envolvimento e pertença aos Projetos DSI. Muitos dos respondentes, 78,9%, apontaram o pensamento crítico, 77,5% apontaram as competências digitais, 74,6%, as competências colaborativas, 71,8% as competências criativas e 63,4% as competências comunicativas. Estamos assim perante o desenvolvimento de competências do século XXI.

A strategic educational response to a world of constant change is to focus explicitly on nurturing the skills and dispositions, assessed under authentic conditions, that equip learners to cope with novel, complex situations. Thus, even if we do not know what the future holds, we can be better equipped for the only thing we can be sure of — change. The qualities that learners need have thus been dubbed “21st century” in nature — not because they were of no use before (although they may take novel forms today) — but because of their central

importance in times of turbulence, in a jobs marketplace where routine cognitive work will be increasingly automated.

(Shum & Crick, 2016: 7)

A questão 23 era de novo aberta e os respondentes foram questionados sobre as competências que gostariam de ver desenvolvidas em si próprios. Assim, podemos verificar que algumas competências são referidas várias vezes, tal como novas estratégias metodológicas e cenários de aprendizagem (10), colaboração (3), comunicação (5), criatividade (4), pensamento crítico (2), literacia digital (2), aprender a aprender (2) , mas também é referida a vontade de motivar os alunos (2) e de os ajudar a ser bem sucedidos numa sociedade desafiante (2), assim como de aprender mais sobre a herança cultural europeia (2), assim como desenvolver as potencialidades dos alunos.

A última questão perguntava a probabilidade de os respondentes recomendarem os recursos online da Plataforma *Europeana* a dois universos distintos: o dos professores e o dos alunos. Constatou-se que a probabilidade dessa recomendação, numa escala de 1 a 5 era de 68,9% no nível 5 quando o universo era o dos professores, e que esse número baixava para 58,7% quando o universo era o dos alunos.

24. How likely are you on a scale from 0 to 5 to recommend Europeana online resources for teaching and learning to: a fellow teacher

74 respostas

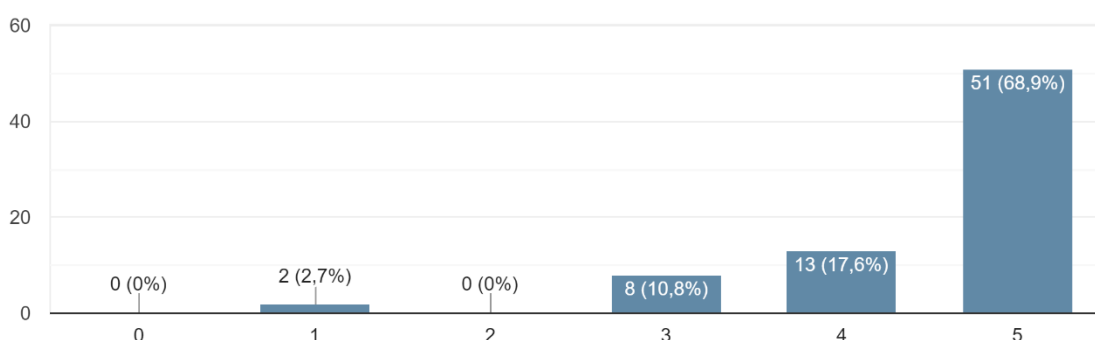


Gráfico 25 - Probabilidade de recomendação da *Europeana* a professores

24. How likely are you on a scale from 0 to 5 to recommend Europeana online resources for teaching and learning to: a pupil

75 respostas

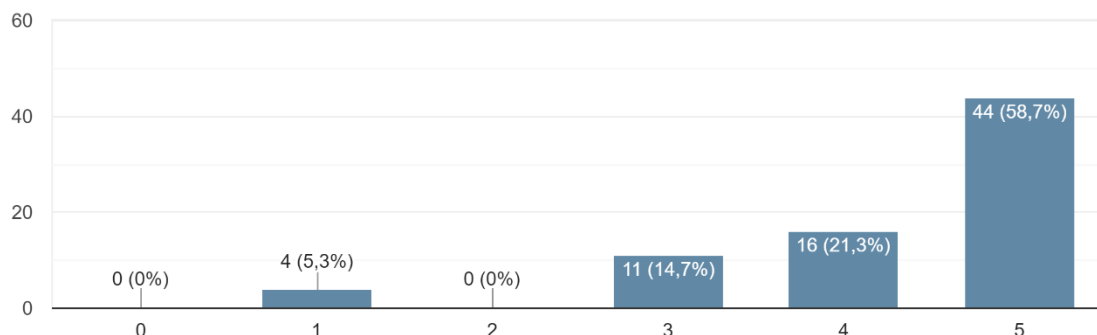


Gráfico 26 - Probabilidade da recomendação da *Europeana* a um aluno

5. Considerações finais

To my mind, the cultural side of our continent is just as important as our economic outreach. Europe can and must become a real, vibrant ecosystem in the 21st century, a strong community based on the three challenges, the environmental, digital and social challenges.

Thierry Breton, European Commissioner for Internal Market (Change, 2020)

Comecei por justificar a escolha do tema pela relevância que a Plataforma *Europeana* tem na preservação e disseminação da herança cultural europeia e na minha vida profissional. Enquadrei-a no movimento de digitalização das Galerias, Bibliotecas, Arquivos e Museus, que nasceu, por um lado do desenvolvimento da tecnologia e massificação do uso da internet, por outro, pela progressiva democratização do acesso à cultura.

Expliquei como a finalidade educativa dos GBAM se foi afirmando, a partir do fim do século XX. e como em Portugal também ganhou importância, sobretudo a partir dos anos sessenta do século passado, abordei brevemente a questão dos direitos autorais e apontei algumas virtualidades dos Recursos Educativos Abertos (REA). Paralelamente, elaborei uma breve história da criação e desenvolvimento da Plataforma e dos Projetos DSI, que crescem numa parceria frutífera entre a *Europeana* e a *European Schoolnet*, e ainda outros parceiros como The British Library, do Reino Unido, CLARIN ERIC e Euroclio European

Association of History Educators, dos Países Baixos e INESC-ID, Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores - Investigação e Desenvolvimento em Lisboa, Portugal.

Como já salientei, a atual estratégia da plataforma (2020/2025), pretende reforçar a transição para o digital, gravando, documentando e preservando a herança cultural europeia e trabalhando na certeza de que o acesso a essa herança conduz a um progresso económico e social, suportado e incrementado pela tecnologia digital (Change, 2020:11), mas também com a colaboração e o trabalho de equipa no sentido de alcançar objetivos comuns e benefícios mútuos. Aposta-se ainda na confiabilidade, pois os recursos disponibilizados online são confiáveis, fruto de curadoria exigente e rigorosa. Todos os recursos digitais são autênticos, confiáveis e robustos.

Passei depois a descrever o sempre dinâmico portal, assim como os diferentes consórcios, e a mostrar como pesquisar nesse “reservatório” sempre em crescimento e em melhoria contínua. O blog *Teaching with Europeana* e *Europeana Classroom* merecem destaque pois, neles, podem ser encontrados os Cenários de Aprendizagem criados e aplicados pelos embaixadores e membros dos *user-group* dos DSI

A *Europeana*, como instituição cultural, questiona se o seu trabalho contribui para uma sociedade mais forte e coesa, se melhora a educação das crianças, se permite aos artistas a criação de trabalhos mais criativos, ou seja preocupa-se com o impacto da sua ação (**Impact@europeana.Eu, n.d. p 4.**) Uma questão fundamental, é a de saber se o público, como consequência da descoberta e uso dos recursos da *Europeana*, se sente mais conectado com a sua identidade europeia. Afinal é também esta uma das minhas questões.

É uma Europa empoderada pela cultura, cujos cidadãos partilham uma identidade resiliente e cuja economia cresce, e promove o bem-estar.

‘[T]he future we want — engaged citizens in a healthy and resilient Europe — will only come true if we have the imagination and courage to rethink old assumptions, lift our vision, and make the world anew.’

Michael Peter Edson, Museum for the United Nations — UN Live

Expliquei também alguns quesitos metodológicos, e justifiquei a escolha pela investigação-ação, enquanto, em paralelo, apresentava o objeto de estudo e as questões de investigação que me conduziram, assim como delimitava o campo de análise. Apresentei as técnicas e instrumentos usados na recolha de dados, tendo a comissão de ética analisado o documento de consentimento informado e o formulário de ética para a investigação e dado a sua aprovação. Procedi à análise dos dados recolhidos e, em seguida após a discussão dos

resultados, apresentarei as contribuições do estudo efetuado e sugestões para investigação futura.

5.1. Discussão dos Resultados

5.1.1 Contribuição deste estudo e limitações

A investigação-ação move-se no campo de imprevisibilidade e incerteza (Nunes, 2010: 2) procurando integrar o inesperado numa perspectiva inerentemente formativa, autoformativa e transformativa, pondo-se a ênfase na interação situada, e na criação interpessoal de significados. Assim, são muitos os riscos, nomeadamente o da interferência estrutural do sujeito no objeto de investigação. Esses riscos devem ser assumidos, assim como a eventualidade de ter de voltar atrás e de reformular questões de investigação ou de pontos de vista.

A Investigação-ação tem a dimensão “virtuosa” que lhe confere a proximidade com os problemas, dada a escala em que opera: cobrindo pouco terreno com muito detalhe, a aproximação compreensiva ao problema, com vista a transformações emancipatórias, confronta a investigação sujeita ao cânone dominante com a consideração da implicação, assumindo-se a interferência estrutural do sujeito no objeto da investigação. Sem essa assunção, as tarefas de objetivação, são elas próprias prejudicadas pela pretensão de impessoalidade, isto é, da eliminação, por princípio, da interferência da subjetividade. Não a considerando, deixa-se essa variável sem controlo, no risco de a objetualização se substituir ao exercício subjetivo da dinâmica de objetivação

Nunes, 2010:4

Obter respostas em número significativo ao inquérito criado/ adaptado para recolha de dados, foi um desafio, e poderia significar uma limitação da investigação, se as respostas, totalmente voluntárias, fossem em número muito reduzido.

Podemos concluir, antes de mais que a relevância da Plataforma *Europeana* para a preservação e curadoria da herança cultural europeia é elevada, assim como o é para a construção de uma cidadania europeia fundada em valores comuns e numa herança partilhada. No entanto, para cumprir essa finalidade tendo mais impacto tanto social como na área da inovação, com uma presença forte em toda a Europa, torna-se necessário chegar a um público mais vasto, nomeadamente às instituições educativas, às escolas. Só através dos professores e agora com a colaboração dos responsáveis educativos dos museus, isso

pode acontecer. Só estes podem, após conhecer e apreciar os recursos online disponíveis, divulgá-los juntos dos seus estudantes, dotando-os das competências essenciais para o seu uso e exploração.

Os projetos DSI são o resultado dessa aposta na educação e no desejo de chegar a cada vez mais professores e alunos. Os professores, que usam os recursos online da Plataforma *Europeana* na produção e aplicação de cenários de aprendizagem, mas também para uso pessoal, seja por prazer, ou em trabalho de investigação, sentem-se mais confiantes, mais competentes digitalmente, mais capazes de promover competências e habilidades do século XXI e de promover o espírito europeu, usando metodologias que trazem o aluno para o palco e o tornam ator no seu processo de aprendizagem e não um mero espectador ou recetáculo de informações.

Trata-se de toda uma mudança de paradigma, pois professores e alunos têm atualmente acesso a fontes de informação diversificada em diferentes ambientes digitais (Pereira et al. 2015: p 1) desde blogues, wikis, passando pela plataforma *Europeana*, onde se encontram documentos variados e informação múltipla, que permitem um ensino diferente, assente na pesquisa e recolha de informação fidedigna e com qualidade garantida, assim como na sua partilha, alargando o universo de professores e alunos.

Pensar em continuar a ensinar ignorando todo este contexto é impensável. Torna-se assim necessário integrar no processo de ensino-aprendizagem a novidade, mudar de paradigma e aceitar que o professor e o manual escolar não são mais as únicas fontes de saber.

Há, contudo, ainda um longo caminho a percorrer, já que se enumeram algumas dificuldades no uso dos recursos online, pois a língua pode ser um obstáculo, o que foi referido em respostas ao questionário aplicado, assim como a falta de amigabilidade do portal, aspeto também apontado nos dados recolhidos, e dificuldades com o copyright, mais um aspeto apontado aquando da recolha de dados. Há assim uma margem de melhoria considerável, a que os responsáveis da plataforma estão atentos, mas também necessidade de formação dos utilizadores, para que possam rentabilizar os recursos e explorá-los convenientemente.

A oferta dos MOOC surge como uma resposta a essa necessidade e, nos últimos anos¹⁸, contando com 21 parceiros, foram treinados cerca de 4 mil educadores, contribuindo para o desenvolvimento da resiliência a par de diferentes competências essenciais ao futuro.

Os MOOC são produzidos no âmbito do DSI 4 pelos seus embaixadores, pela *Europeana Foundation and European Schoolnet* e cofinanciados pelo *Connecting Europe Facility of the European Union*, e têm tido excelentes resultados como já ficou registado em outro lugar do presente projeto.

5.1.2 Sugestões para investigação futura

Acompanhar a evolução da Plataforma é um desafio enorme. No período em que desenvolvi o projeto, houve inúmeras melhorias e alterações. A Plataforma é dinâmica e está em constante mudança. Novos MOOC, mais dinamismo, mais recursos, novas apostas e o alargamento à educação informal, com a integração de responsáveis educativos dos museus, são algumas das mudanças.

Acompanhar as alterações nas práticas pedagógicas dos professores envolvidos, procurando conhecer o impacto que estas novas estratégias têm nos estudantes, será também um desafio. Os benefícios para os estudantes resultantes do facto de os seus professores estarem envolvidos em projetos de desenvolvimentos profissionais, são substantivos? O percurso escolar destes alunos revela abertura moral, respeito pela cultura europeia, reconhecimento da riqueza da diversidade cultural, competências digitais, pensamento crítico, capaz de pensar também cientificamente? Que práticas se alteram? Que recursos se alocam? Esta seria toda uma nova investigação.

¹⁸ <https://pro.europeana.eu/project/europeana-dsi-4>

Bibliografia

- Aires, L. (2016) e-Learning, Educação Online e Educação Aberta: Contributos para uma reflexão teórica. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(1), 253-269. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331443195013> [25 de abril de 2020].
- Almeida, M. A. (1997). *Museu-escola*. 50–56. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i10p50-56>
- Ascensão, J. O. (2012). Digitalização, preservação e acesso ao património cultural imaterial. *Direito Da Sociedade de Informação e Propriedade Intelectual*, 978853623961–978853623963.
- Barriga, S. & Silva, S. G. (2007). *Serviços Educativos na Cultura*. Coleção Públicos, SetePés.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Cambridge, UK: Polity Press
- Change, D. (2020). *Strategy 2020-2025*.
- Chapter Fifteen - Additional Resources Very poor Excellent*. (2011). 1976, 1976–1978.
- Chiou, L. & Tucker, C. E. (2020). Social Distancing, Internet Access and Inequality. *SSRN Electronic Journal*.
- Comissão Europeia (2010). Informações Oriundas Das Instituições, Órgãos E Organismos Da União Europeia. *Jornal Oficial Da União Europeia*, C14, 1–99.
- Comte, August (1978) Curso de filosofia positiva, Abril Cultural
- Coutinho, C., Sousa, A., Dias, A., Bessa, F., Ferreira, M., & Vieira, S. (2009).

Investigação-ação: metodologia preferencial nas práticas educativas.

Copy, I., Six, C., Seven, C., Eight, C., Nine, C. & Ten, C. (2011). *Chapter Ten - Additional Resources*. 21–23.

Craveiro, M. C. (2007). *Formação em contexto: um estudo de caso no âmbito da pedagogia da infância*. Tese de Doutoramento em Estudos da Criança. Universidade do Minho.

Crookston, M., Oliver, G., Tikao, A., Diamond, P., Liew, C. L. & Douglas, S.-L. (2016). Kōrero Kitea: Ngā hua o te whakamamatitanga. The impacts of digitised te reo archival collections. *Figshare*. 184–188.

Dalmoro, M., & Vieira, K. M. (2013). Dilemas Na Construção De Escalas Tipo Likert: O Número De Itens E a Disposição Influenciam Nos Resultados? *Revista Gestão Organizacional*, 6, 161–174.

Deslandes, Suely Ferreira (1994), *Pesquisa Social: Teoria, Método e criatividade*, RJ: Vozes

Eco, Umberto (1998) , *Como se faz uma tese em Ciências Humanas*, Editorial Presença

Fernando, L. & Arquero, R. (2015). Crítica de libros / book reviews Europeana . *La plataforma del patrimonio*.

Gaona-Garcia, P. A., Sanchez-Alonso, S., Feroso García, A. (2017): *A premier systematic study*. *Online Information Review*, 41(6), 840-859. Porcello,

Gouveia, L. M. B. (2004). *Sociedade da Informação: Notas de contribuição para uma definição operacional*, 3. Retrieved from <http://www.ufp.pt/~lmbg>

Granzotto, I. T. (2017). *The internet in the information society : Promoting the*. 1–15.

- Heijink, K. (2009). Europeana Content Strategy. *Strategy, August*, 1902–1903. impact@europeana.eu. (n.d.). 1, 1–39.
- John, A., George, C., Aliprantis, J. & Caridakis, G. (2020). *International Conference on Cultural Informatic , Communication & Media Studies of the Aegean of the Aegean*. 1.
- Levy, P. (1999). *Cibercultura (trad. C.I. Costa)*.
<https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2016/03/cibercultura-pierre-levy.pdf>
- Llueca, C. (2014). Crítica de libros / book reviews Preservación digital. *Revista Española de Documentación Científica*, 37(1), 1–2.
- Marto, A. G. R. (2017). *Realidade Aumentada Móvel num Contexto de Herança Cultural*. Dissertação de Mestrado em Multimédia. Universidade do Porto.
- Mattar, J. (2011). Guia de educação a distância. *Cengage Learning*, 1–23.
- Mazzardo, D. M., Nobre, A & Mallmann, M. E. (2016). Professores Efetivando os 5Rs de Abertura dos Recursos educacionais abertos. *a-REAduca- Revista de Educação para o Século XXI*, 1–10.
- Meisenhelder, S. (2013). MOOC Mania. *Thought & Action*, 29, 7–26.
- Nunes, R. (2010). A investigação-acção como uma nova forma de compreender a investigação e a ciência.
- Pires, C. M. G. (2010). A Investigação-acção como suporte ao desenvolvimento profissional docente. *EduSer: revista de educação*. 2(2), 66–83.
- Moran, J. (n.d.). *Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora*.

- Moreira, A., Alberto, B., Pereira, I. & Teixeira, M. (2018). MOOC “Competências digitais para professores”: uma prática formativa inovadora. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 243–261.
- Morin, E. (1977). *O método 1: a natureza da natureza*. Publicações Europa-América.
- Moura, L. A. R. (2014). *Oficina com Alexander Osterwalder - Canvas Model*. Sebrae.
- Perrier, G. R. F. & Silveira, R. A. (2015). O tutor e a importancia dos feedbacks nas atividades assincronas em ambientes virtuais de ensino-aprendizagem. *EmRede - Revista de Educao  Distancia*, 2(1), 76–88.
- Pereira, A., Oliveira, I., Tinoca, L., Pinto, M.C. & Amante, L. (2015). *Desafios da avaliao digital no Ensino Superior*. Universidade Aberta - LE@D.
- Pro Europeana (2012). Europeana 1914-1918. : <http://pro.europeana.eu/project/europeana1914-1918> [23/05/2020].
- Quintanilha, T. (2015). Consideraes sobre os desafios multiplos da Ciencia Aberta. *Estudos Em Comunicao*, 21, 13–34.
- Quivy, R., & Van Campenhoudt, L. (1992). *Manual de investigao em ciencias sociais*.
- Roiu, C. I. (2015). From Family Memories to Digital Archives -- Europeana and the Educational Value of its Digital Collections. *Library & Information Science Research*, 19, 137–143.
- Rollo, M. F. (n.d.). *Experiencia portuguesa com Polıticas de Acesso Aberto*. https://www.capes.gov.br/encontro-ciencia-aberta/apresentacoes/2018-09-18_1-Encontro-de-Ciencia-Aberta_MariaFernandaRollo_Portugal.pdf [20 abril 2021]
- Sayo, L. F. (2018). Digitalizao de acervos culturais: reuso, curadoria e preservao.

Seminário Serviços de Informação Em Museus, 0(0), 47–61.

- Serrano, G. (2004). *Investigación cualitativa. retos e interrogantes – I. Métodos.* Madrid: Ed. La Muralla
- Shum, B. S. & Crick, R. D. (2016). Learning Analytics for 21st Century Competencies. *Journal of Learning Analytics, 3(2), 6–21.*
- Tagiuri, G. (2014). Forging Identity: The EU and European Culture. *Survival, 56 (1) 157-178,*
- Tavares, M. V. R. F. (2014). *Reflexões sobre Escolas e Museus: Uma breve análise da função educativa e da escolarização dos Museus.* Trabalho de Conclusão de Bacharelato em Museologia. Universidade de Brasília.
- Teixeira, A., Correia, C. J., Afonso, F., García-Cabot, A., García, E., Otón, S., Piedra, N. O., Canuti, L., Guzmán, J., & Córdova, M. A. (2012). Inclusive Open Educational Practices: How to use and reuse of OER can support Virtual Higher Education for All. *Proceedings of the 7th EDEN Research Workshop, 56–65.*
- Teixeira, A. M., Mota, J., Pinto, M. C. T., & Morgado, L. (2019). Can MOOCs close the Opportunity Gaps? The contribution of social inclusive pedagogical design. *Revista Fuentes, 21(2), 239-252*
- Teixeira, A. et al (2013). Inclusive Open Educational Practices: How the uses and reuse of OER can support virtual higher education for all. *Best of EDEN 2012. Special Issue of the Eurodl, 78-91.* Disponível em: <http://www.eurodl.org/?p=special&sp=articles&inum=5>
- Teixeira, A. (2012). Desconstruindo a Universidade: Modelos universitários emergentes mais abertos, flexíveis e sustentáveis. *RED. Revista de Educación a Distancia, 32, 13 págs.* Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/386895>
- Vargues, M. M. (tradução). (2018). Manual de formação em ciência aberta. *Defesa e Promoção Da Ciência Aberta, 1–152.* <https://foster.gitbook.io/manual-de-formacao->

Verwayen, Harry et al, *Impact Playbook (For Museums, Libraries, Archives and Galleries)*
developed by Europeana Foundation October 2017

Villa, M., & Franco, R. (2014). *Marcela Villa Real Franco Tavares Reflexões sobre
Escolas e Museus: Uma análise da função educativa e da escolarização dos Museus.*

Von Brocke, J. & Rosemann, M. (2013). *Metodologia de pesquisa.* AMGH Editora.

Winer, D. & Rocha, I. E. (2013). Europeana: um projeto de digitalização e democratização
do patrimônio cultural europeu. *Patrimônio e Memória*, 9(1), (pp. 113-127).

Legislação

Lei n.º 47/2004, de 19 de agosto 2004, Lei-Quadro dos Museus Portugueses. *Diário da
República n.º 195/2004, Série I-A*

ANEXOS

ANEXO 1 - Questionário

Teacher Questionnaire (this questionnaire follows the model of the Europeana's questionnaire to users-group from 2017)

December 2020

- Identification: EUROPEANA-European Cultural Heritage Portal: evaluation of the impact of the use of "online resources for teaching and learning" by Portuguese/European teachers.
- Master's project
- Person responsible for the investigation: Maria Antónia Dolores Afonso Brandão
- Advisor/Person responsible for Scientific study: António Moreira Teixeira
Host institution: Laboratório de Educação a Distância e Elearning (LE@D). (Distance education and eLearning Laboratory)
- Contact for questions or further information: mbrandao@aedah.pt

*Obrigatório

1. Informed and clarified consent for scientific investigation. This document contains important information regarding the research that you have been invited to participate in. Please read carefully all the information presented where questions may arise to decide on your participation. Confidentiality and anonymity: • Confidentiality and the exclusive use of obtained data for the abovementioned study is guaranteed. Anonymity is assured (no registering of identifying data will be conducted). The obtained data which may allow direct or indirect identification of singular people will not be disclosed in any way. About the obtained data: • The data obtained will be integrated in the dissertation project maintaining the principal of anonymity of the participants. Identification: EUROPEANA-European Cultural Heritage Portal: evaluation of the impact of the use of "online resources for teaching and learning" by Portuguese/European teachers. • Master's project • Person responsible for the investigation: Maria Antónia Dolores Afonso Brandão • Advisor/Person responsible for Scientific study: António Moreira Teixeira Host institution: Laboratório de Educação a Distância e Elearning (LE@D). (Distance education and eLearning Laboratory) • Contact for questions or further information: mbrandao@aedah.pt It also excludes sensitive personal data, this is, information regarding philosophical or political beliefs, party or union affiliation, religion, private life, racial or ethnic origin, health, sexual life, or genetic data. The obtained data will be stored in the cloud, it will not be shared, and a backup will be ensured to safeguard the possibility of data corruption or damage. Disclosure of investigation/project results and its objective • identification: EUROPEANA-European Cultural Heritage Portal: evaluation of the impact of the use of "online resources for teaching and learning" by Portuguese/European teachers. • Master's project • Person responsible for the investigation: Maria Antónia Dolores Afonso Brandão • Advisor/Person responsible for Scientific study: António Moreira Teixeira Host institution: Laboratório de Educação a Distância e Elearning (LE@D). (Distance education and eLearning Laboratory) • Contact for questions or further information: mbrandao@aedah.pt. Contact in case of doubt: mbrandao@aedah.pt Type of participation: Participation is voluntary, and you may withdraw at any time, to do so a message must be sent to (investigator's email). I declare, to have read and understood this document, The possibility to refuse to participate at any time in this study with no consequence has been guaranteed. Therefore, I agree to participate in this study and allow the use of data which I have provided voluntarily, trusting that it will only be used for the purpose of this research and within the confidentiality and anonymity assurances which have been presented by the researcher *

Marcar apenas uma oval.

I agree

Investigation Objectives • To describe teaching practices and establish any connections between changes in it and the participation in DSI projects. • To discuss the contributions of learning scenarios designed for students' development of 21st century skills. • To assess how making learning scenarios available contributes to networking and to reducing the isolation of teachers. • To contribute to the improvement/transformation of teaching practices. The questionnaire seeks to gather information on: • Teachers' professional background • School context • Teachers' ICT background and use of online resources for teaching and learning • Teachers' appreciation and use of Europeana tools and content • Teachers' plans for using Europeana tools and content

Filling in the questionnaire

1. Expected duration of participation: 20 min
2. Procedures of study: Reply to a questionnaire survey on Google Forms.
3. Possible benefits expected from participation: To understand the impact of using the Europeana Platform in teaching practice and by that improving it's quality and impact.
4. Please fill in the questionnaire as soon as possible

1. About you

2. Your Country *

3. Your gender *

Marcar apenas uma oval.

- Female
- Male
- I rather not say

About your teaching

4. 2. How long have you been working as a teacher? * *Marcar apenas uma oval.*

- 2-5 years
- 5-10 years
- 10-20 years
- 20-30 years
- More than 30 years

5. 3. Which subjects do you teach? *

6. 4. Which age group of learners do you work with? * *Marcar apenas uma oval.*

- 3-6
-
-
-
-

- 6-10
- 11-12
- 13-15
- 16-19

7. 5. Which pedagogical practices do you apply? (multiple choices) *

Marcar tudo o que for aplicável.

- I state learning goals
- I summarise former lessons
- I verify students' understanding
- I review homework
- I present, demonstrate, and explain to the whole class
- I let pupils work in groups
- I group pupils by ability and differentiate the tasks they are given
- I involve pupils in the planning of classroom activities
- I involve pupils in assessment
- I let pupils work in projects
- I let pupils hold debates
- I engage students in enquiry-based activities
- I let students make a product/creation of content
- I give feedback frequently

ICT



ICT in your school

8. 6. Please specify the type of school *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Pre and Primary school
- Lower secondary school (general education)
- Lower secondary school (vocational education)
- Upper secondary school (general education)
- Upper secondary school (vocational education)

9. 7. To what extent would you say your school is innovative as regards its capacity to support innovation in teaching and learning practices? *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

1- Exchange (Isolation of teaching and learning, with technology used as a substitute for traditional methods) 5- Em

10. 8,1 Your level of satisfaction with the support for ICT in your school: • Leadership/head teacher support *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

very poor very good

11. 8,2 Your level of satisfaction with the support for ICT in your school: • Technical support *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

very poor very good

12. 8,3 Your level of satisfaction with the support for ICT in your school: • Pedagogical support *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

very poor very good

13. 8,4 Your level of satisfaction with the support for ICT in your school: • Professional development opportunities *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

very poor very good

14. 9. 1 Your level of satisfaction with current access to ICT in your school: • Wireless access

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

very poor very good

15. 9. 2 Your level of satisfaction with current access to ICT in your school: • Hardware provision *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

very poor very good

16. 9. 3 Your level of satisfaction with current access to ICT in your school: • Software provision *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
very poor very good

17. 9. 4 Your level of satisfaction with current access to ICT in your school: • Availability of (mobile) ICT devices for teachers *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
very poor very good

18. 9. 5 Your level of satisfaction with current access to ICT in your school: • Learning Management System / Virtual Learning

Environment in place * *Marcar apenas uma oval.*

1 2 3 4 5
very poor very good

19. 10. What is currently the biggest obstacle for the expansion of use of ICT in your school? *

Your ICT background

20. 11. For how long have you been using ICT in your teaching? (select one) *

Marcar apenas uma oval.

- Less than 1 year
- 1-3 years
- 4-6 years
-
-
-

- 7-9 years
- 10-15 years
- Over 15 years

Use of online resources for teaching and learning (general)



21. 12. How did you search and find online resources for teaching and learning suited for your subject teaching before being part of Europeana's DSI project? (multiple options) *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Via Google
- Via Wikipedia
- Via a national content portal
- Via web sites of museums and art galleries
- Via commercial educational websites
- Other

22. If you choosed Other, please specify

23. 13. How often did you use online resources for teaching and learning in your teaching before being part of Europeana's DSI project? *

Marcar apenas uma oval.

- Never or almost never
- Several times a month
- At least once a week
-

Every day or almost every day

14. How would you rate your level of competency in the following tasks before being part of Europeana's DSI project?

24. 14.1 Searching and finding online resources for teaching and learning that fit my subject *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Less developed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Very well developed

25. 14.2 Use online resources for teaching and learning in my subject teaching *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Less developed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Very well developed

26. 14.3 Evaluation and adaption of online resources for teaching and learning for my subject teaching *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Less developed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Very well developed

27. 14.4 Creation of online resources for teaching and learning for my subject teaching *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Less developed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Very well developed

Use of Europeana website and online resources for teaching and learning

28. 15. Did you ever use the Europeana platform before being part of Europeana's DSI project? (select one) *

Marcar apenas uma oval.

- Yes
- No, but I knew about Europeana
- No, and I did not know about Europeana

29. 16. So far, I have (multiple options) *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Found and curated resources for teaching using Europeana content on my own
- Found and curated resources for teaching using Europeana content with other teachers
- Found and curated resources for teaching using Europeana content with my students
- Developed a learning activity where pupils engaged with content on the Europeana website
- Used learning or creative apps using Europeana content with my pupils
- Created and applied Learning Scenario(s) with Europeana's content
- Published Learning Scenarios in the Teaching with Europeana Blog
- Write a SOI

30. 17. Which type of content from the Europeana website did you use? (multiple options)

Marcar tudo o que for aplicável.

- Text (eg newspaper, other text resource)
- Image (art or photography)
- Sound (eg music)
- Video
- 3D

31. 18. Which barriers exist in using Europeana content in your teaching? Can you think of any solutions to these? *

Reducing the teacher's isolation

32. 19. Being part of Europeana DSI is/was important because: (multiple choice)

Marcar tudo o que for aplicável.

- Improved your ability to collaborate
- Reduced your isolation
- Gave you opportunity to professional development
- Allowed you to know other teachers
- Provided access to new online resources for teaching and learning
- Offered you the opportunity of establishing contact with teacher with similar goals
- Other

33. If you choosed Other, please specify

34. 20. What changed in your practise?

Future Plans

35. 21. Do you plan to use the Europeana tools and online resources for teaching and learning , If yes, what for? (multiple choice) *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Lesson planning/preparation
- Lesson delivery
- For students to engage with in class
- Assessment
- Sharing of online resources for teaching and learning with other teachers
- Supporting subject specific content
- Offering activities for students with special needs
- Promoting collaborative student activities
- Involving students in the creation of content
- Project based learning activities/ applying cross curricular approaches
- Developing educational resources that can be commercialised
- Other

36. If you choosed Other, please specify

37. 22. Which skills or competencies do you think that after being part of DSI Projects you helped to improve on your students? (multiple choice)

Marcar tudo o que for aplicável.

- Digital competence
- Collaborative skills
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

- Critical thinking skills
- Creativity skills
- Communication skills
- Independent learning skills
- Problem solving skills
- Interest and engagement
- Subject specific knowledge
- Learning to learn skills
- Other (please specify)

38. If you choosed Other, please specify

39. 23. Which skills or competencies do you aim to develop for yourself?

40. 24. How likely are you on a scale from 0 to 5 to recommend Europeana online resources for teaching and learning to: a fellow teacher

Marcar apenas uma oval.

0	1	2	3	4	5	
not likely at all	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	very likely

41. 24. How likely are you on a scale from 0 to 5 to recommend Europeana online resources for teaching and learning to: a pupil *

Marcar apenas uma oval.

0	1	2	3	4	5	
not likely at all	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	very likely

Google Formulários



Anexo 2 - Entrevista – Marco Neves

IDENTIFICATION

- Identification: EUROPEANA-European Cultural Heritage Portal: evaluation of the impact of the use of digital resources by Portuguese/European teachers.
- Master's project
- Person responsible for the investigation: Maria Antónia Dolores Afonso Brandão
- Advisor/Person responsible for Scientific study: António Teixeira Moreira
- Contact for questions or further information: mbrandao@aedah.pt

Europeana Ambassadors Interview

IDENTIFICATION

- Identification: EUROPEANA-European Cultural Heritage Portal: evaluation of the impact of the use of digital resources by Portuguese/European teachers.
- Master's project
- Person responsible for the investigation: Maria Antónia Dolores Afonso Brandão
- Advisor/Person responsible for Scientific study: António Teixeira Moreira
- Contact for questions or further information: mbrandao@aedah.pt

Europeana Ambassadors Interview-

1. Can you explain Europeana's Ambassadors mission?
The mission is to disseminate the Europeana Plataforma in a pedagogical approach and to coordinate a group of teachers in each country to develop educational resources using Europeana platform.
2. Did you receive any training?
Yes, from the EUN.
3. If yes, was it useful for finding content in the Europeana Collections? Please explain.
Very useful, help me on integrate the thematic of cultural digital heritage on my professional practice.
4. Do you find Europeana Collections easy to use?
Relatively, in the needs some improvements as we as ambassadors normally provide feedback on it.
5. Why the use of open educational resources is important for teachers?
To boost a community of practices related in the creation and use of educational resources and it also help teachers to have guidelines on the licensing question.
6. What is the most valuable aspect of your work as a Europeana Teacher Ambassador?
Work with the teacher's group and also be able to interact with an amazing group of teachers and educators from 12 different countries.
7. What kind of support do you provide to Europeana user group to learning how to use digital cultural heritage for teaching?
Online training, individual support and the resources created.
8. What kind of skills building LS with Europeana's resources helps teachers to develop?
Several, but I would focus on the 4Cs: creativity, communication, collaboration and critical thinking along with the awareness about cultural heritage.
9. Why has been important "Europeana in your classroom: building 21st-century competences with digital cultural heritage" MOOC?
To show and help teachers facilitating the development of educational contexts where digital cultural heritage is integrated in the pedagogical strategies.
10. Is it difficult to motivate teachers to accomplish their tasks?

No, never felt that. By the opposite all of them were always very interesting in bring this thematic in to their classes.

11. Do you agree that teachers from user groups change some of their learning practices? Please explain.

Yes, mainly by the work they develop under the creation of the Learning Scenarios.

Many thanks for your collaboration

Anexo 3 Entrevista Katalin Lorinz



IDENTIFICATION

- Identification: EUROPEANA-European Cultural Heritage Portal: evaluation of the impact of the use of digital resources by Portuguese/European teachers.
- Master's project
- Person responsible for the investigation: Maria Antónia Dolores Afonso Brandão
- Advisor/Person responsible for Scientific study: António Teixeira Moreira
- Contact for questions or further information: mbrandao@aedah.pt

Europeana Ambassadors Interview

1. Can you explain Europeana's Ambassadors mission?

Our mission is to promote the use of digital cultural heritage provided by the Europeana platform in education. We deliver different webinars in our own language and English as well to help teachers with suggestions and good examples, practices from the Teach with Europeana Blog.

2. Did you receive any training?

The training was provided by the European Schoolnet and Future Classroom Lab which included not only familiarizing with the site but also tools and resources to use while

preparing the Learning Scenario. It took place in form of face-to-face meetings and online webinars. It was a collaboration between EUN and Europeana strengthening the community of teachers using digital cultural heritage in their classroom.

3. If yes, was it useful for finding content in the Europeana Collections? Please explain

Regarding the content and search on Europeana platform got easier and more convenient by time. The platform grew and improved a lot so with different search tips it is now trouble-free to find the exact result you are looking for.

4. Do you find Europeana Collections easy to use?

It is absolutely easy to use, mainly the curated or ready created collection material. There are also some scenarios where teachers collected a set of items for the topic they used during the lesson. Usually, I advise the first-time users to start with the Exhibition or Collection material, then later engage in searching their own items for the lesson.

5. Why the use of open educational resources is important for teachers?

The resources on Europeana and Europeana Blog are free to use and ready to take into classroom without too much preparation. If you read the comments from the blog, teachers say that if you go to cover for your colleagues it is easy to print the attachments from the learning scenarios and use the ready made links to have a nice and enjoyable lesson. As for searching on the site can give you various type of materials, not only images, but texts, audio materials, interviews even personal stories related to the topic you searched for.

6. What is the most valuable aspect of your work as a Europeana Teacher Ambassador?

I assist the User Group teachers in creating their own learning scenarios, suggest tools to use, brainstorm and select the ideas to teach, as well as monitor and animate learning scenarios and implementation stories on the Teaching with

Europeana blog. I also learn from my colleagues and it is a pleasure to be with like-minded teachers.

7. What kind of support do you provide to Europeana user group to learning how to use digital cultural heritage for teaching?

I have online and face to face meeting with members of my user group and I help the connection between teachers in my User Group and European Schoolnet. We present our learning scenarios to each other during Teachmeet and webinars and discuss about future plans and collaboration.

8. What kind of skills building LS with Europeana's resources helps teachers to develop?

Adaptability is very important in this modern, digital age, teachers need to be flexible. Being able to use various tools and implement ready learning scenarios, being able to adapt is a skill that every modern teacher must have.

Being a continuous learner is the key to being a successful teacher. Teaching is a lifelong learning and Europeana offers you continuous opportunities to improve your skills and meet teachers, share good practices.

Finally, teachers inspire each other and their students as well. Europeana User Group is a creative community, teacher members have the ability to empower students to be critical thinkers, innovative, creative, adaptable, passionate, and flexible.

9. Why has been important "Europeana in your classroom: building 21st-century competences with digital cultural heritage" MOOC?

I curated the learning scenarios from the MOOC and introduced them on the blog. I communicated with teachers all over Europe, learned a lot and helped with educational video creation.

10. Is it difficult to motivate teachers to accomplish their tasks?

Definitely it is. Teachers, especially in Hungary, are overwhelmed by not only extra teaching tasks but also taking care of the students' need. Motivating to participate on MOOCs or online courses is very difficult, they usually vent their frustration and explain how it is almost impossible to take up new challenges. However, the idea that they can learn new tools, get free resources and possibly travel to Brussels for seminars can be very promising.

11. Do you agree that teachers from user groups change some of their learning practices? Please explain.

Yes, they form a very close-knit community having our own social media and google groups as well.

Many thanks for your collaboration

