

# ***REDH2: A utilização de Recursos Educativos Digitais no Ensino de História***

Relatório de Estágio

Joana Catarina Medeiros Correia

Mestrado em

**Ensino de História no 3.º Ciclo do  
Ensino Básico e no Secundário**



Ponta Delgada  
2024

# **REDH2: A utilização de Recursos Educativos Digitais no Ensino de História**

Joana Catarina Medeiros Correia

Relatório de Estágio

## **Orientadores**

Professor Doutor Francisco José Rodrigues Sousa

Professora Doutora Susana Goulart Costa

Relatório de Estágio submetido como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Ensino de História no 3.º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário



## **Agradecimentos**

Este relatório de estágio é o último passo para a concretização de um sonho que um dia uma menina sonhou.

Em primeiro lugar, agradeço aos meus pais por tudo o que fizeram e fazem por mim e pela minha irmã, ao longo das nossas vidas. Por todo o amor, carinho, paciência e apoio, durante a minha vida e também durante toda a minha jornada académica. Obrigada por me terem ensinado tanto e me incentivarem a seguir o meu sonho. Sem vós, não estaria certamente onde estou hoje.

À minha irmã, obrigada por todo o amor que trouxeste à minha vida, desde o dia em que nasceste. Ser tua irmã mais velha é uma função e responsabilidade para toda a vida, que me ensina muito, tendo sido, durante este ano de estágio, essencial para entender melhor a mente adolescente.

À minha família por me terem apoiado e terem tido muita paciência comigo durante esta minha jornada. O meu sincero agradecimento a todos por me terem ajudado a crescer. Aos meus avós maternos, por me terem acolhido, durante toda a minha infância, enquanto os meus pais trabalhavam. À minha bisavó, aos meus avós paternos, e ao meu avô materno, que já não se encontram entre nós, obrigada. Levo-vos comigo sempre, e cada um de vós faz parte de mim. Onde quer que estejam, espero que estejam orgulhosos desta neta.

Aos meus amigos, obrigada pela amizade, pelo apoio e pela paciência. Todos vós sois muito importantes para mim e vou tentar não falhar mais compromissos convosco.

A todos os meus professores que me guiaram durante esta jornada e me inspiraram a seguir esta mui nobre profissão. À magistra, que depois de três anos a ser minha professora de línguas clássicas, se tornou uma amiga muito especial. Obrigada por todo o apoio e carinho, quer para comigo, quer para com a minha irmã. Não existem palavras suficientes para demonstrar a minha gratidão.

À D. Helena Silva e ao Sr. Paulo Teves pela amizade e carinho para comigo e família. Obrigada por me terem cedido duas entrevistas maravilhosas, durante o meu percurso académico, e facultarem-me informações preciosas sobre a História local e nacional.

À minha professora orientadora cooperante, Aurélia Melo Resendes, ao meu colega de estágio, Luís Silva, e ao Dr. José Carlos Pereira, agradeço um ano de muita partilha, ensinamentos, críticas construtivas, gargalhadas e amizade.

Aos meus orientadores, Professor Doutor Francisco Sousa e Professora Doutora Susana Goulart da Costa, por terem aceite este desafio e pela orientação, assim como por toda a paciência que tiveram para comigo e tempo dispensado.

Por fim, agradeço a toda a comunidade escolar que faz parte da escola que me acolheu no ano letivo de 2023/2024. Obrigada por me terem acolhido com tanta simpatia e carinho. Obrigada, também, aos meus alunos pela confiança depositada em mim. Levovos para sempre no coração.

## **Siglas e Abreviaturas**

ACPA - Áreas de Competências do Perfil dos Alunos

ALRA – Assembleia Legislativa Regional dos Açores

AE – Aprendizagens Essenciais

*DER – Digital Educational Resources*

*EDR – Educational Design Research*

*LORI – Learning Object Review Instrument*

RED – Recursos Educativos Digitais

REDA- Recursos Educativos Digitais Abertos

UC – Unidade Curricular

## **Resumo**

O presente relatório de estágio, elaborado no âmbito do Mestrado em Ensino de História no 3.º ciclo e Ensino Secundário, teve como principais objetivos a criação de RED adequados ao ensino de História no ensino secundário, estudar o desenvolvimento dos RED no ensino da História, avaliar os RED disponíveis para a disciplina de História no 3.º ciclo do ensino básico, compreender as reações dos alunos à aplicação dos RED, e compreender a perspetiva da docente orientadora cooperante em relação à aplicação de RED na disciplina de História.

Os trabalhos conducentes à elaboração do relatório, inspirado na investigação do design educacional, incluíram um estudo de natureza qualitativa que foi desenvolvido no contexto do estágio pedagógico com uma turma do ensino secundário de uma escola pertencente à ilha de São Miguel. Este relatório de estágio possui, também, uma secção dedicada à avaliação dos RED aplicados a uma turma de 7.º ano desta mesma escola. Para a recolha de dados os alunos redigiram pequenas reflexões e, posteriormente, responderam a pequenos questionários online que serviram para compreender as suas reações à aplicação dos RED. Foi, ainda, realizada uma entrevista semiestruturada à professora orientadora cooperante, de modo a entender a sua perspetiva em relação à aplicação de RED no ensino de História.

**Palavras-chave:** RED; Ensino; História; Disciplina; Utilização; Avaliação.

## **Abstract**

This internship report, which is a requirement of the Master's Degree in History Teaching for the 3rd Cycle of Basic Education and Secondary Education, had as its main objectives the creation of Digital Educational Resources (DER) suitable for teaching History in secondary education, as well as studying the development of DER in History teaching, evaluate the DER available for the subject of History in the 3rd cycle of basic education, to understand students' reactions to the application of DER, and also understanding the perspective of the cooperating supervising teacher regarding the application of DER in the History class.

The work leading to the preparation of the report, inspired by educational design research, includes a qualitative study conducted in the context of the teaching internship with a secondary school class from a school located on the island of São Miguel. This internship report also contains a section dedicated to the evaluation of the Digital Educational Resources (DER) applied to a 7th-grade class from the same school. For data collection, the students wrote brief reflections and later answered short online questionnaires that served to understand their reactions to the application of the Digital Educational Resources (DER). Additionally, a semi-structured interview was conducted with the cooperating supervising teacher to understand her perspective on the application of DER in History teaching.

**Keywords:** DER; Teaching; History; Subject; Use; Evaluation.

# Índice Geral

Agradecimentos .....	3
Siglas e Abreviaturas.....	5
Resumo .....	6
Abstract .....	7
Índice de anexos .....	10
Índice de figuras .....	11
Índice de tabelas .....	12
Introdução .....	14
Capítulo I – Os RED no ensino de História .....	19
1.1 A importância do ensino de História .....	19
1.2 A importância dos RED na educação .....	20
1.3 A importância dos RED no ensino de História .....	22
1.4 A utilização de RED no ensino de História .....	26
Capítulo II – Opções metodológicas .....	31
2.1 A Investigação do Design Educacional .....	31
2.2 Processo de recolha de Dados .....	34
Capítulo III – O Estágio Pedagógico .....	40
3.1 A importância do estágio pedagógico na formação de docentes .....	40
3.2 Caracterização do estágio pedagógico .....	42
3.2.1 Caracterização da escola.....	42
3.2.3 Caracterização das turmas .....	43
Capítulo IV - As práticas em estágio pedagógico e os resultados do seu estudo ....	45
4.1 A criação e a utilização de RED próprios em contexto de sala de aula .....	45
4.1.1 As fases do processo de construção dos RED.....	46
4.1.2 A investigação preliminar .....	49
4.1.3 O desenvolvimento dos RED .....	53
4.1.4 A avaliação dos RED criados.....	54
4.2 A utilização de RED em contexto de sala de aula .....	85
4.2.1 A avaliação dos RED utilizados com a turma de 7.º ano .....	87
4.3 A utilização de RED fora da sala de aula .....	89
4.3.1 As atividades de comemoração dos 50 anos do 25 de abril de 1974.....	89
4.3.2 O <i>Peddypaper</i> sobre o Renascimento .....	93
4.4 A perspetiva docente sobre a utilização dos RED .....	96

<b>Capítulo V – Princípios de Design</b> .....	100
<b>Considerações finais</b> .....	101
<b>Referências Bibliográficas</b> .....	106
<b>Anexos</b> .....	113

## Índice de anexos

Anexo 1 – Atividade no Wordwall - “A arquitetura e a escultura romana” .....	113
Anexo 2 – Atividade no Wordwall - “A reinvenção das formas artísticas”....	115
Anexo 3 – Atividade no Kahoot “A Grécia Antiga” .....	117
Anexo 4 – Atividade no Socrative “O grande Quiz de História A” .....	120
Anexo 5 – Atividade no Quizziz “Características urbanísticas do Renascimento” ....	123
Anexo 6 - Apresentação no Padlet “Naturalismo na escultura” .....	124
Anexo 7 – Atividade interativa “Monalisa” no Genially .....	124
Anexo 8 – RED “A arquitetura renascentista” na plataforma Videoant .....	125
Anexo 9 – RED “O naturalismo na pintura” na plataforma Mindmeister .....	125
Anexo 10 - Avaliação dos RED utilizados com a turma do 7.º ano .....	126
Anexo 11– Guião do Peddypaper sobre o 25 de abril de 1974 .....	143
Anexo 12 – Regras PeddyPaper – 25 de abril de 1974 .....	145
Anexo 13 – Certificado de participação no PeddyPaper sobre o 25 de abril de 1974 ...	146
Anexo 14 – Conjunto de marcadores de livros criados com a plataforma Canva ...	146
Anexo 15 – Guião do PeddyPaper sobre o Renascimento e conjunto de regras....	146
Anexo 16 – Guião da entrevista .....	149
Anexo 17 – Consentimento informado .....	151
Anexo 18 – Questionários entregues aos alunos .....	152

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> – O cone de Dale (1969) .....	21
<b>Figura 2</b> – Iterações de ciclos sistemáticos de elaboração.....	30
<b>Figura 3</b> - Alunos do 7.º ano a visualizar um vídeo da Escola Virtual.....	85
<b>Figura 4</b> – Alunos do 10.º ano a visualizar o filme “Lutero” .....	86
<b>Figura 5</b> – Avaliação dos vídeos da plataforma Escola Virtual.....	87
<b>Figura 6</b> – Avaliação das atividades interativas e jogo da Escola Virtual e da plataforma <i>Hieroglyphic TypeWriter</i> .....	87
<b>Figura 7</b> – Avaliação dos RED apresentados nas plataformas PowerPoint e Prezi....	88
<b>Figura 8</b> – Cartaz “Senhas da Revolução” elaborado pela turma de 9.º ano e parte da exposição “Um olhar sobre abril”.....	89
<b>Figura 9</b> - Cartaz “Canções de Abril” elaborado pela turma de 9.º ano e parte da exposição “Um olhar sobre abril”.....	91
<b>Figura 10</b> – Pista n.º 2 do PeddyPaper sobre o 25 de abril de 1974.....	92
<b>Figura 11</b> – Pista n.º 3 do PeddyPaper sobre o 25 de abril de 1974.....	92
<b>Figura 12</b> – Pista n.º 4 do PeddyPaper sobre o 25 de abril de 1974.....	92
<b>Figura 13</b> – Grupo de alunos do 9.º ano a encontrar uma pista do Peddypaper .....	93
<b>Figura 14</b> – Pista n.º 1 do Peddypaper sobre o Renascimento.....	94
<b>Figura 15</b> – Pista n.º 2 do Peddypaper sobre o Renascimento.....	94
<b>Figura 16</b> – Pista n.º 3 do Peddypaper sobre o Renascimento.....	95
<b>Figura 17</b> - Pista n.º 7 do Peddypaper sobre o Renascimento.....	95
<b>Figura 18</b> – Pista n.º 8 do Peddypaper sobre o Renascimento .....	95
<b>Figura 19</b> – Alunos à procura de pistas durante o PeddyPaper sobre o Renascimento.....	96

## Índice de tabelas

<b>Tabela 1</b> – Utilização de RED próprios com a turma do 7.º ano.....	42
<b>Tabela 2</b> – Utilização de RED próprios com a turma do 10.º ano.....	42
<b>Tabela 3</b> – O processo de construção dos RED.....	43
<b>Tabela 4</b> – As plataformas selecionadas para a criação dos RED.....	46
<b>Tabela 5</b> – Avaliação do protótipo 1 do RED “A Arquitetura e Escultura romana”, criado na plataforma <i>Wordwall</i> .....	p. 54
<b>Tabela 6</b> – Avaliação do protótipo 2 do RED “A Arquitetura e Escultura romana” criado na plataforma <i>Wordwall</i> .....	56
<b>Tabela 7</b> – Avaliação do protótipo 1 do RED “A reinvenção das formas artísticas” criado na plataforma <i>Wordwall</i> .....	58
<b>Tabela 8</b> – Avaliação do protótipo 2 do RED “A Arquitetura e Escultura romana” criado na plataforma <i>Wordwall</i> .....	59
<b>Tabela 9</b> – Avaliação do protótipo 1 do RED “A Grécia Antiga” criado na plataforma <i>Kahoot</i> .....	62
<b>Tabela 10</b> – Avaliação do protótipo 2 do RED “A Grécia Antiga” criado na plataforma <i>Kahoot</i> .....	63
<b>Tabela 11</b> – Avaliação do protótipo 1 do RED “O Grande Quiz de História A” criado na plataforma <i>Socrative</i> .....	66
<b>Tabela 12</b> - Avaliação do protótipo 2 do RED “O Grande Quiz de História A” criado na plataforma <i>Socrative</i> .....	68
<b>Tabela 13</b> – Avaliação do protótipo 1 do RED “Características urbanísticas do Renascimento” criado na plataforma <i>Quizziz</i> .....	70
<b>Tabela 14</b> - Avaliação do protótipo 2 do RED “Características urbanísticas do Renascimento” criado na plataforma <i>Quizziz</i> .....	72
<b>Tabela 15</b> – Avaliação do protótipo 1 do RED “O naturalismo na escultura” criado na plataforma <i>Padlet</i> .....	73
<b>Tabela 16</b> – Avaliação do protótipo 2 do RED “O naturalismo na escultura” criado na plataforma <i>Padlet</i> .....	74
<b>Tabela 17</b> – Avaliação do protótipo 1 do RED “Monalisa” criado na plataforma <i>Genially</i> .....	77

<b>Tabela 18</b> – Avaliação do protótipo 2 do RED “Monalisa” criado na plataforma <i>Genially</i> .....	78
<b>Tabela 19</b> – Avaliação do protótipo 1 do RED “A arquitetura renascentista” criado na plataforma <i>Videoant</i> .....	79
<b>Tabela 20</b> – Avaliação do protótipo 2 do RED “A arquitetura renascentista” criado na plataforma <i>Videoant</i> .....	81
<b>Tabela 21</b> – Avaliação do protótipo 1 do RED “o naturalismo na pintura” criado na plataforma <i>Mindmeister</i> .....	82
<b>Tabela 22</b> – Avaliação do protótipo 2 do RED “o naturalismo na pintura” criado na plataforma <i>Mindmeister</i> .....	84
<b>Tabela 23</b> – Utilização de RED com a turma do 7.º ano .....	86
<b>Tabela 24</b> – Utilização de RED com a turma do 10.º ano .....	86
<b>Tabela 25</b> – Vantagens e desvantagens dos RED segundo a docente entrevistada.....	98

## Introdução

O presente Relatório de Estágio, intitulado “REDH2: A utilização de recursos digitais no Ensino de História”, surge no âmbito da unidade curricular de Relatório de Estágio, que contempla o 2.º semestre do 2.º ano do Mestrado em Ensino de História no 3.º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, tendo sido a componente orientadora do trabalho desenvolvido ao longo do Estágio em Ensino de História e que tem como finalidade a obtenção do grau de Mestre em Ensino de História no 3.º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário.

O Relatório de Estágio está subordinado ao tema Recursos Educativos Digitais, sendo complementar ao relatório de estágio da colega Sofia Amaral. O trabalho da colega consistiu na criação e aplicação de RED para o 3.º ciclo do Ensino Básico e na avaliação dos RED disponíveis na disciplina de História no Ensino Secundário, enquanto o presente relatório consistiu na avaliação dos RED na disciplina de História disponíveis para o 3.º ciclo do Ensino Básico e na criação e aplicação de RED para o Ensino Secundário.

Para a realização deste relatório, estabeleceram-se vários objetivos que foram cumpridos durante o tempo de duração do estágio, nomeadamente:

1. Conhecer o espaço escolar e as turmas;
2. Caracterizar os jovens alunos das turmas do 3.º ciclo do Ensino Básico e do Ensino Secundário;
3. Criar RED adequados ao ensino de História, no Ensino Secundário;
4. Estudar o desenvolvimento dos RED no ensino da História;
5. Avaliar RED disponíveis para a disciplina de História no 3.º ciclo do Ensino Básico;
6. Compreender as reações dos alunos à aplicação dos RED;
7. Compreender a perspetiva da docente orientadora cooperante em relação à aplicação de RED, na disciplina de História.

A escolha deste tema justificou-se pelo facto de, atualmente, estarmos perante um mundo que utiliza os recursos digitais por motivos lúdicos, laborais ou educacionais, com tendência a que esta utilização aumente a cada ano que passa.

A sociedade atual vive num mundo que, segundo Pestana e outros (2020), “se encontra estruturado de uma forma complexa onde coabitam o analógico e o digital, o real e o virtual, o humano e a máquina, o offline e o online” (p. 2). Tal como o mundo

atual se encontra estruturado de uma forma complexa onde coabitam o analógico e o digital, podemos também afirmar que existe uma Educação Digital, que não se resume à utilização de “hardwares, softwares e redes de comunicação na educação, nem tão pouco se restringe ao desenvolvimento do pensamento computacional” (Moreira et al., 2020, p. 5). Segundo os mesmos autores, podemos considerar Educação Digital como vários “processos de ensino e de aprendizagem que se constituem na relação entre diferentes tecnologias digitais, que podem ou não estar interligadas por redes de comunicação”. Desta forma, podemos afirmar que existem vários ecossistemas digitais de aprendizagem, que são “na essência, análogos às comunidades ecológicas naturais, pois são sistemas complexos, dinâmicos e adaptativos, que incluem componentes digitais interagindo entre si e com o meio digital” (Ficheman, 2008, p. 80).

Os ecossistemas digitais podem “representar ambientes férteis, dinâmicos, vivos e diversificados onde o conhecimento, as ideias e o espírito empreendedor podem nascer, crescer e evoluir” (Moreira et al., 2022, p. 4), tendo como grande vantagem o facto de possuir um “potencial de auto-organização dinâmico e adaptativo” (Ficheman, 2008, p. 80). Mas, para que estes ecossistemas digitais consigam florescer, é necessária a presença de fatores bióticos e fatores abióticos.

Os fatores bióticos de um ecossistema digital “são as comunidades de aprendizagem, são os participantes tais como professores, tutores, alunos, criadores de conteúdo, desenvolvedores e pedagogos e representam as partes vivas do ecossistema” (Ficheman, 2008, p. 92), mas também são da espécie digital, tal como Moreira (et al, 2020, p. 6) afirmam: os fatores bióticos “pertencem a duas espécies: a espécie humana (professores e estudantes) e a espécie digital (os conteúdos educacionais)”, ideia esta que vai ao encontro daquilo que Ficheman (2008, p. 82) afirma em relação aos ecossistemas digitais. A autora afirma que os “ecossistemas digitais são habitados por populações humanas e digitais e sua criação depende exclusivamente das interações entre humanos e sistemas digitais”. Contudo, a espécie digital poderá sofrer várias alterações ou até desaparecer dependendo “da satisfação e do benefício de sua população humana” (KÜSTER et al., citado em Ficheman, 2008, p. 82). Embora não exista parecença com os seres biológicos, existe um processo semelhante de seleção e evolução com os conteúdos digitais. É ainda importante referir que segundo Moreira & Rigo (2018, p. 117)

poderemos fazer uma analogia com a biologia, podendo assim representar os fatores bióticos como alunos e professores que “para interagir entre si, precisam dos componentes abióticos”.

No que diz respeito aos fatores abióticos, podemos considerar estes como sendo “as tecnologias que permitem as interações entre as espécies” (Moreira et al., 2020, p. 6), ou seja, dispositivos físicos tecnológicos que irão permitir o estabelecimento de interações. Estas interações interespecies ocorrem quando os humanos “criam indivíduos da espécie digital e quando a espécie digital é exibida à espécie humana” (Moreira & Rigo, 2018, p. 117). Já as “interações Intra espécie ocorrem, quando indivíduos da espécie humana colaboram entre si (interagem com um objetivo comum) e quando os indivíduos da espécie digital cooperam entre si (operam em conjunto)” (Moreira et al., 2020, p. 6). As interações Intra espécie podem ser também referidas como relações “do tipo biótico-biótico (aluno-aluno, professor-aluno)” e as interações interespecies podem ser também conhecidas como interações “biótico-abiótico (aluno- interface/conteúdos)” (Moreira & Rigo, 2018, p. 117).

Os ecossistemas digitais envolvem vários aspetos que os tornam complexos, exigindo a presença da tecnologia. Aliás, a tecnologia é essencial para a existência de um ecossistema digital, pois sem a presença de tecnologia não seria possível a sua construção. Os ecossistemas digitais conseguem promover relações entre humanos, aquilo que é considerado as interações abióticas, e conseguem promover relações entre os humanos e o digital, através daquilo que é conhecido como interações interespecies.

Podemos assim perceber que já não podemos e não conseguimos, enquanto humanos do século XXI, viver sem ligação ao digital. Logo a escola, enquanto instituição que procura educar todos os cidadãos, não pode ficar presa a um ensino considerado tradicional. Inclusive, “é consensual entre os especialistas em Educação que o paradigma de ensino e aprendizagem e das metodologias associadas têm de mudar, implicando isso mudanças profundas no papel do professor, no papel do aluno e na organização dos ambientes educativos” (Samartinho et al., 2020, p. 62), sendo por essa razão que, no nosso país, “desde a década de 80 que as TIC têm sido impulsionadas através de várias iniciativas, com a finalidade de disseminar a sua utilização na educação pré-escolar e nos ensinos básico e secundário” (Ramos et al., 2010, p. 18).

Segundo Franco (2013, p. 3), os RED podem ser utilizados pelos docentes “para explorar novos métodos, recorrendo à animação, à simulação, à interactividade, à modelação, à combinação de imagens, ao vídeo, ao som e ao texto”. A construção e utilização de um RED, em qualquer disciplina, deve ter em conta uma série de aspetos, como o nível de adequação científica e as características dos destinatários e a sua idade. Utilizar um RED próprio ou utilizar um RED criado e disponibilizado por outro produtor deve permitir, no contexto de sala de aula, ajudar o trabalho do aluno, sendo capaz de incentivá-lo a realizar as atividades propostas. Segundo Castro (2014, p. 75), devemos olhar para os RED como “uma mais-valia, pois permitem um ensino mais personalizado, mais flexível e mais variado”.

Tendo em conta que a utilização de RED é uma mais-valia na educação, é extremamente importante entender como estes podem servir a disciplina de História, tanto no terceiro ciclo do Ensino Básico como no Ensino Secundário. Afinal, os alunos por vezes têm preconceitos para com esta disciplina, considerando-a, na maioria das vezes, uma disciplina sem interesse para o tempo presente. Tal como Magalhães (2022, p. 10) refere:

é francamente desinteressante uma disciplina que, supostamente, é um loop didático (da Antiguidade à Idade Contemporânea e no fim de ter aprendido tudo isso, repete-se outra vez) sobre eventos que já aconteceram há anos, ou séculos, ou até milénios, e que por isso está “muito distante de nós”, como costumam dizer os alunos. O facto de que, na generalidade, os alunos considerarem os conteúdos lecionados na disciplina de História tão distantes do tempo atual pode ser também um sinal de um perfil de apatia histórica/social dos alunos que não conseguem relacionar-se e/ou rever-se na História.

De forma a cumprir com todos os objetivos, e de forma também a chegar aos alunos, no contexto sala de aula, a metodologia de investigação em que este relatório de Estágio se inspirou é a investigação do *design* educacional. A investigação do *design* educacional torna-se importante devido à natureza complexa das reformas educacionais internacionais (Van der Akker, 1999, p. 2) e consiste na “abordagem que atua de forma original, na medida em que o problema a abordar é um problema para o qual, à partida, não existem soluções óbvias” (Lemos, 2021, p. 16). Na língua inglesa esta metodologia é conhecida como *Educational Design Research* e na literatura brasileira é conhecida

como pesquisa-aplicação. Esta metodologia da investigação do design educacional é a mais adequada para este relatório de Estágio,

pois propõe uma nova abordagem do trabalho científico e uma nova articulação entre teoria e prática, entre a construção de conhecimento mais ou menos generalizável e a melhoria da intervenção prática e da construção de uma determinada solução para um problema (Lencastre, 2012, p. 46).

Durante o período de estágio, e durante todo o seu percurso profissional, o professor é confrontado com o surgimento de problemas inesperados e é necessário que para estes problemas construa soluções. Assim, com a utilização da investigação do design educacional, encontramos uma metodologia “apropriada para desenvolver soluções a partir de pesquisa científica para problemas complexos no contexto da prática educacional, ou ainda, desenvolver ou validar teorias sobre processos de aprendizagem, ambientes de aprendizagem, materiais de ensino-aprendizagem, produtos e sistemas em educação” (Plomp, 2013, p. 11).

# Capítulo I – Os RED no ensino de História

## 1.1 A importância do ensino de História

A disciplina de História surge como autónoma a partir do 7.º ano de escolaridade. Antes desse ano de escolaridade, podemos encontrar os conteúdos de História integrados na disciplina de Estudo do Meio, durante o 1.º ciclo do Ensino Básico, e associados à Geografia, formando a disciplina de História e Geografia de Portugal no 2.º ciclo do Ensino Básico. Assim, é no 3.º ciclo do Ensino Básico que a História surge enquanto disciplina autónoma. Segundo as Aprendizagens Essenciais (AE) do 7.º ano (2018, pp. 2-3), estudar História possibilita ao aluno adquirir “uma consciência histórica que lhe permita assumir uma posição crítica e participativa na sociedade, reconhecendo a utilidade da História para compreender de forma integrada o mundo em que vive e para a construção da sua identidade individual e coletiva”.

A consciência histórica, que é mencionada nas AE, é “revelada quando nos referimos ao nosso passado e/ou quando nos projetamos no futuro” (Gago, 2016, p. 76), parecendo “estar focalizada numa noção de orientação temporal numa lógica tradicional” (Gago, 2016, p. 82). Assim, e segundo a mesma autora, a formação histórica está focada na “procura das raízes passadas, como se tratando de uma busca da fundação da identidade” (2016, p. 82). Portanto, ensinar História é importante por vários motivos, nomeadamente porque:

- Contribui para a formação do indivíduo, permitindo conhecer as suas “conhecer as raízes, a sua própria identidade” (Gago, 2016, p. 82);
- Permite aos alunos conhecerem o património cultural do seu país e de outros países, o que aumenta o nível de cultura geral dos discentes;
- Prepara os alunos “para o presente e o futuro com base no seu entendimento do passado” (Gago; 2016, p. 83);
- Permite contextualizar situações atuais, permitindo que os alunos entendam com mais facilidade o mundo em que vivem;
- Permite ainda que os alunos desenvolvam as suas capacidades de leitura, análise e crítica.

Tendo tudo isto em conta, ensinar História poderá ser um desafio, visto que

o pensamento dos alunos em História avança mais lentamente que o pensamento em geral o que pode estar relacionado com a natureza da própria disciplina. O passado não pode ser experienciado directamente, terá de ser “imaginado” ao contrário de outras áreas do saber. (Afonso, 2004, p. 57)

Contudo, “a utilidade da História é, no tempo presente, inquestionável, mas é bom que nos conscientizemos de que a sua utilidade se mede pela capacidade que ela terá de preparar os alunos para a sociedade em que vivem” (Alves, 2016, p. 12). Esta sociedade, onde os alunos vivem é, na atualidade, uma sociedade que vive na era digital. Assim é importante refletir sobre o papel e importância dos RED quer na educação, em geral, quer no ensino de História, de forma particular.

## **1.2 A importância dos RED na educação**

Desde a segunda metade do século XX que a tecnologia tem vindo, cada vez mais, a ter importância no mundo. Aliás, no presente século, é praticamente imprescindível viver em sociedade sem um aparelho que nos ligue ao mundo digital. Graça e outros (2020, p. 596) enfatizam o seguinte:

As tecnologias digitais ocupam nos dias de hoje um lugar de destaque na nossa sociedade, nomeadamente no sistema educativo. As potencialidades da integração das mesmas no processo de ensino e aprendizagem conduzem a novos desafios e novas oportunidades; porém, há que saber mobilizá-las de acordo com a intencionalidade pedagógica pretendida.

Os autores citados referem que as tecnologias digitais ocupam, atualmente, um lugar de destaque na nossa sociedade, incluindo aqui o sistema educativo. Contudo é importante perceber quando é que se inicia o caminho para a implementação dos RED em Portugal. Segundo Ramos e outros (2010, p. 18), é na década de 80 que iniciamos o caminho para a implementação de RED. Estes podem ser conhecidos como

instrumentos em suporte digital destinados aos contextos de aprendizagem. Podem abranger programas de apresentações gráficas, webquest, vídeos, jogos, manual digital, programa tutorial, quadro interativo, software de localização, visitas virtuais, plataformas de ensino e aprendizagem com múltiplas funcionalidades existentes na internet como blogs, redes sociais, entre outros. Podem ser armazenados, em suportes físicos, como cd-rom, dvd ou pen drive e

também em servidores que compõem o chamado cloud sistem. Todos estes recursos estão interligados a um elemento de utilização, o computador, que é o elemento mais usado e em relação ao qual existe uma maior interação por parte dos alunos e do professor. (Franco, 2013, p. 9)

Contudo, a implementação dos RED no contexto escolar pode-se complicar por vários motivos, entre eles: a recusa de professores mais conservadores em adaptarem-se às novas condições do ensino, a falta de recursos físicos e as falhas de rede que possam ocorrer. Tal como sugere Franco (2013) “A utilização de ferramentas tecnológicas é um desafio, que nem todos estão determinados a correr, seja por falta de recursos nas escolas, pela ausência de professores com formação ou empenhados em usar essas ferramentas” (p. 12).

Embora a utilização destas ferramentas tecnológicas esteja associada a desafios inovadores, Jordão (2009, secção “resumo”) considera os recursos digitais extremamente atrativos para os jovens, logo “cabe ao professor fazer uso dos mesmos para fins educacionais e aproveitá-los como uma oportunidade de propiciar aprendizagens significativas”. Afinal, “ensinar a aprender no século XXI exige a capacidade de combinar recursos e metodologias que conduzam ao desenvolvimento de saberes e de competências essenciais no aluno e à atualização pedagógica por parte do professor” (Graça et al., 2020, p. 595).

Os RED apresentam várias tipologias, entre vídeos; softwares educativos; softwares de autoria, sendo “recursos que permitem a criação de conteúdo diverso, tanto pelos professores, quanto pelos alunos” (Sancio, 2020, p. 72); jogos educativos, ambientes virtuais de aprendizagem, imagens, gráficos, entre muitos outros. Estes RED podem e devem ser utilizados no ensino de História, pois é importante que os alunos de hoje consigam construir e produzir conhecimento, desenvolvendo “competências de grande exigência cognitiva que o ajudem a ser um cidadão reflexivo e crítico ao longo da sua vida académica, profissional e pessoal” (Graça et al., 2020, p. 595) e, para tal acontecer, é extremamente importante saber articular a utilização de tecnologias com metodologias consideradas mais tradicionais.

### **1.3 A importância dos RED no ensino de História**

São vários os tipos de RED disponíveis, no mundo atual, para todas as disciplinas. Contudo, a utilização dos RED no ensino de História é vista como sendo uma ação complexa, isto porque a formação para a cidadania “passou a constituir um dos objetivos essenciais de muitos sistemas educativos, assumindo a disciplina de História um papel relevante” (Pestana e outros, 2020, p. 3). Para além disto, a História é vista como uma disciplina de uma imensa complexidade, porque a História, enquanto ciência, lida com muitas incertezas e acontecimentos passados, com os quais os alunos raramente se importam e é necessário que o aluno consiga, no mínimo, conhecer o passado, tanto a nível mundial como a nível nacional, para que seja capaz de entender o presente onde vive, desenvolvendo também a noção e o sentimento de empatia. Desta forma, é necessário que os recursos utilizados nas aulas de História se adequem ao meio e à sociedade onde o aluno se integra. Como Pestana e outros (2020, p. 3) referem:

Muitas vezes os professores de História sentem, correspondendo ao que realmente acontece, que os seus alunos não compreenderam a informação que lhes foi transmitida, verificando-se em contrapartida que os mesmos alunos conseguem perceber os conteúdos históricos quando jogam, veem ou leem.

Esta ideia vai ao encontro do que Edgar Dale demonstra com o seu cone of experience, datado de 1969. O cone of experience de Edgar Dale “shows the level of abstraction for various types of learning activities to help educators design appropriate instructional materials using audiovisuals” (Baukal et al., 2013, p. 15), sendo uma ótima ferramenta de auxílio para os docentes, visto que auxilia os docentes na identificação das melhores ferramentas para a aprendizagem, e, desta forma, ajuda os docentes a escolher os melhores recursos para que os alunos consigam realizar com sucesso o seu processo de aprendizagem.

O cone de Dale (figura 1) é essencialmente um cone de aprendizagem, existindo muitos outros cones ou pirâmides de aprendizagem. Segundo da Silva e Muzardo (2018), os cones ou pirâmides de aprendizagem “pressupõem que exista alguma hierarquia nas formas como aprendemos e, em sua maioria, apresentam uma gradação composta por ler, escutar, ver, ver e ouvir, discutir, fazer e ensinar” (p. 170), ou seja, tanto os alunos como qualquer outra pessoa conseguem aprender através da leitura, audição, visão, visão e

audição, discussão, realização e ainda a ensinar a outros, existindo dois tipos de aprendizagem: a aprendizagem passiva e a aprendizagem ativa.

**Figura 1** – O cone de Dale (1969)

**Fonte:** Shaaruddin & Mohamad, 2017, p. 2314.



Se o docente de História, durante a planificação das suas aulas, tiver em conta o que é mostrado no cone de Dale, entenderá que incluir pelo menos um RED próprio ou que esteja disponível em alguma plataforma, como por exemplo, a Escola Virtual, é extremamente benéfico para os seus alunos. Como podemos ver, segundo o cone de Dale, assistir a um filme tende a gerar muito mais retenção de informação do que a leitura. Assistir a um filme temático em todas as aulas da disciplina de História seria extremamente difícil, tendo em conta que os docentes devem cumprir o que está previsto nas AE da disciplina para cada ano de escolaridade. Contudo, não é difícil incluir, pelo menos, um vídeo didático em cada aula. Os professores podem criar os seus próprios vídeos didáticos, como podem também utilizar vídeos disponíveis na “Escola Virtual”, na “Aula Digital” que são duas plataformas digitais de ensino e aprendizagem criadas pela Porto Editora e pela Editora Leya, respetivamente, onde os professores e alunos podem aceder a vários conteúdos e ferramentas digitais que orientam o estudo dos alunos e que permitem dinamizar as aulas. Podem também utilizar vídeos do *Youtube*, uma plataforma digital onde existem inúmeros vídeos que dependendo do seu conteúdo poderão ser extremamente benéficos para a dinamização de aulas. A “RTP Ensina” é, à semelhança das outras plataformas mencionadas, uma plataforma digital onde existem vídeos, documentários e áudios que complementam as aulas, criada pela RTP, e que alberga conteúdos de todas as disciplinas do 1.º ano até ao 12.º ano de escolaridade. E, no

caso da Região Autónoma dos Açores, a plataforma “Recursos Educativos Digitais Abertos” (REDA), promovida pelo Governo dos Açores, disponibiliza conteúdos didáticos para a comunidade escolar com espaços para os docentes e outros para alunos e que permite a partilha de conteúdos nas mais variadas áreas.

Os alunos têm acesso a recursos que os vão ajudar a estudar o que aprenderam na sala de aula, nomeadamente jogos, museus virtuais, notícias e novidades de várias disciplinas, do 1.º ao 12.º ano.

O vídeo utilizado como um RED pode sofrer várias edições e alterações, sendo que possibilita o “desenvolvimento do trabalho educativo, impossível de realizar apenas com a escrita, ou a imagem estática” (Franco, 2013, p. 19).

Contudo, não podemos apenas cingir a criação e utilização de vídeos didáticos como algo inerente apenas aos docentes. Segundo o cone de Dale, realizar uma dramatização pode levar a uma retenção ainda maior da informação. Tendo o docente acesso a esta informação, porque não incentivar os nossos alunos a realizar, em vídeo, pequenas dramatizações relacionadas com eventos históricos? São inúmeras as possibilidades de dramatizações, na disciplina de História, sendo que a gravação, e consequente apresentação dessas dramatizações permite ao docente avaliar até que ponto o aluno conseguiu reter ou não a informação. Este tipo de atividade permite também que os alunos desenvolvam as competências previstas nas Áreas de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA), presentes nas AE.

Segundo o cone de Dale, entendemos que existem mais hipóteses de os alunos reterem mais informação se realizarem dramatizações. Para além das dramatizações, na base do cone podemos encontrar outras estratégias de ensino que permitem reter de forma mais duradoura a informação e tornar a aprendizagem mais consolidada. Estas estratégias de ensino, como é observado no cone, envolvem simular algo ou realmente realizar determinada ação. Porém, é importante considerar que adotar este tipo de estratégia de ensino implica um processo de implementação mais demorada, o que gera um problema. Como sabemos, existem orientações curriculares a cumprir, e o professor deve, durante o seu tempo de lecionação, tentar cumprir com as orientações curriculares previstas. Logo, o professor possui um tempo de lecionação escasso, que não poderá ser utilizado unicamente para implementar estratégias de ensino demoradas. É necessário saber seleccionar as melhores estratégias de ensino para que os alunos consigam reter as

informações e consolidarem as suas aprendizagens, enquanto gere o seu tempo de lecionação. Optar por este tipo de estratégia não é errado, será um processo demorado, e o professor deve ter consciência de que se optou por este tipo de estratégia deve saber gerir o tempo de lecionação da melhor forma.

Contudo, isso não implica que não possamos utilizar vários tipos de RED no ensino de História. Aliás, incluir RED no ensino de História é extremamente benéfico para a aprendizagem dos alunos, pois essa inclusão permite que os alunos interajam com os mesmos, valorizando a praticidade dos mesmos. Para além disto, e segundo há ainda imensas vantagens tanto na utilização dos RED como de outros recursos didáticos no ensino de História, sendo estas:

tornar o processo de ensino-aprendizagem mais rápido e eficaz; Facilitar ou melhorar as atividades educativas; Fornecer informação de forma apelativa; Despertar e manter a atenção dos alunos; Melhorar a retenção da imagem visual e da informação; Favorecer a observação e a experimentação; Facilitar a concretização de realidades abstratas, ajudando a formar imagens corretas e conceitos exatos (temas de difícil observação); Ilustrar e exemplificar, melhorando a compreensão das relações das partes com o todo; Criar oportunidades de melhor análise e interpretação; Desenvolver e fortalecer o espírito crítico; Avaliar os conhecimentos. (Graells, 2000; Zabala, 1998; Correia, 1995; Nérici, s.d., citados em Carvalho, 2016, p. 26)

Portanto, a utilização dos RED no ensino permite “motivar os alunos, mas há muitos outros fatores que não podemos descuidar, como o do papel do professor, que deve ser mais dinâmico, mais informado e não ficar agarrado ao que conhece e julga saber” (Arede, 2017, p. 33), devendo estar sensibilizado para a utilização dos RED, incluindo-os na sua prática letiva. Assim, “o professor deve diversificar a sua forma de atuação no processo de ensino-aprendizagem, considerando os objetivos a alcançar e as diferentes formas de aprender dos alunos” (Arede, 2017, p. 28), ou seja, os RED ajudam o professor a ter uma prática pedagógica mais dinâmica e diversa, sendo melhor adaptada aos diferentes perfis de alunos e das turmas, sendo por isso essencial a utilização dos RED para a diversidade no ensino, nomeadamente na disciplina de História.

Para os docentes desta disciplina, ensinar História significa “enfrentar duras batalhas nas salas de aula” (Capucho, 2021, pp. 6-7), sendo necessário que os alunos

gostem da disciplina, mas também através desta consigam “desenvolver competências de grande exigência cognitiva que o ajudem a ser um cidadão reflexivo e crítico ao longo da sua vida académica, profissional e pessoal” (Graça et al., 2020, p. 596). Não nos podemos esquecer de que

os adolescentes necessitam de uma metodologia [na qual] busquem trabalhar de modo em que possam desenvolver integralmente suas potencialidades, para que o processo de ensino-aprendizagem aconteça de forma satisfatória é fundamental que os educadores busquem práticas educativas que estimulem esses indivíduos em sua construção pessoal e cognitiva (Oliveira, 2022, p. 38934)

Desta forma, é importante que os docentes saibam utilizar as tecnologias como uma metodologia didática, demonstrando aos discentes que as tecnologias também possuem uma finalidade pedagógica. Não nos podemos esquecer de que “os professores reaparecem, neste início do século XXI, como elementos insubstituíveis não só na promoção da aprendizagem, mas também no desenvolvimento de processos de integração que respondam aos desafios da diversidade e de métodos apropriados de utilização das novas tecnologias” (Nóvoa, 2007, pp. 1-2).

#### **1.4 A utilização de RED no ensino de História**

Foi na década de 1980 que começou a nascer o caminho para a implementação das TIC em Portugal. Segundo Duarte (2013, p. 5), apesar de a maioria dos professores se mostrar favorável à utilização das novas tecnologias, em contexto de sala de aula, “nem sempre sabem utilizar os recursos de forma eficaz”.

Sobre a utilização de RED no ensino, de forma geral, existe uma maior variedade de trabalhos. Contudo, no respeitante especificamente à disciplina de História, os trabalhos disponíveis são em menor quantidade e, por vezes, também associados à disciplina de Geografia. Um destes exemplos é o trabalho de Faria (2016) intitulado “A relevância curricular no ensino de História e Geografia – a importância das TIC”.

Como o próprio nome indica, o trabalho relaciona a relevância curricular no ensino de História e de Geografia com a importância das TIC. Neste trabalho, existe a explicação de como é que vários recursos tecnológicos, não existindo a menção à expressão RED, poderiam servir a educação. Neste sentido, o autor menciona a internet, pois “uma sala de aula com computador e Internet permite a mediação entre o aluno e a

informação que o professor expõe” (Faria, 2016, p. 37) e que para além disso é um recurso que permite encontrar “muita informação apresentada de forma interativa, tornando as aulas muito mais dinâmicas e motivantes” (Faria, 2016, p. 37).

Para além da internet, o autor menciona, de forma mais específica, plataformas como o *Youtube*, a *WebQuest*, *PowerPoint*, apresentando ainda a importância de outros recursos como simulações e animações. O autor também apresenta uma ferramenta extremamente útil, o *SmartBoard*, um quadro interativo multimédia que dá ao “professor e alunos a possibilidade de explorarem uma variedade grande de software, que poderá ter muita utilidade para a manutenção de uma aula interativa” (Faria, 2016, p. 47).

Este trabalho teve como uma das suas finalidades entender “como é que as TIC podem contribuir para que os alunos reconheçam a relevância curricular da História e da Geografia” (Faria, 2016, p. 107), tendo o autor referido que com a utilização das TIC os alunos “tendem a estar mais atentos às aulas, mas nem todos” (Faria, 2016, p. 107) pois muitos alunos revelaram sentir confusão aquando da utilização das TIC. Contudo é importante ter em conta que este trabalho data de 2016 e desde aí os alunos sentem-se cada vez mais à vontade com as TIC.

Ainda, no âmbito das disciplinas de História e de Geografia, existe o relatório de estágio de Franco (2013) intitulado “A Utilização de Recursos Educativos Digitais na Sala de Aula: Um Componente Fundamental no Ensino?”. Ao contrário do trabalho anteriormente referido, aqui já existe menção à expressão “RED” tal como o próprio título indica. A autora define como objetivo principal do relatório compreender como a utilização de RED “pode promover novos contextos de aprendizagem” (Franco, 2013, p. iv).

A autora apresenta no seu trabalho o conceito de RED e refere que a utilização destes recursos

permite versatilidade, apresentar informação de uma forma cativante, quer seja expressa em vídeo, texto, imagem ou som. Possibilita criatividade, transformando essa informação e produzindo novos documentos multimédia e hipermédia, constituindo um meio de comunicação, bem como uma ferramenta para o trabalho colaborativo. (Franco, 2013, p. 4)

Ao longo do seu relatório, Franco indica que utilizou vários tipos de RED, no ensino da disciplina de História, tais como: *PowerPoint*, vídeos, visitas virtuais,

animações integradas no manual digital. Franco refere que muitos alunos consideram esta disciplina como monótona, logo “há que criar expectativa, aguçar a curiosidade, estimular os alunos com ferramentas inovadoras e experiências enriquecedoras” (Franco, 2013, p. 44). Foi nesse sentido que utilizou os RED para “possibilitar uma melhor aprendizagem” (Franco, 2013, p. 44), pois para os alunos construírem o seu conhecimento é necessário que “os alunos participem em aulas com acesso a instrumentos digitais didáctico-pedagógicos, no sentido de desenvolver as competências cognitivas, estimular o gosto de aprender, compreender, reflectir e argumentar” (Franco, 2013, p. 44).

Outro trabalho, uma dissertação de mestrado apenas dedicada à disciplina de História, é da autoria de Duarte (2013) e intitula-se “A utilização das TIC no ensino e aprendizagem da História”. A autora estabeleceu como base para o trabalho tentar responder à questão “Como se caracteriza a utilização das TIC no ensino e aprendizagem da História no panorama da literatura nacional e das práticas pedagógicas docentes?” (Duarte, 2013, p. 3), tendo também como objetivo “recolher e trazer à luz informação de relevo acerca das práticas pedagógicas dos professores de História com recurso às TIC, contribuindo para a actualização e melhoria dessas mesmas práticas através do uso das Novas Tecnologias” (Duarte, 2013, p. 3).

Assim, de forma a responder à problemática que propôs e a cumprir com o objetivo do seu trabalho, a autora realizou uma revisão sistemática de literatura, onde seleccionou uma série de estudos e a partir destes fez uma sistematização de resultados. É aqui importante referir que nos estudos sistematizados, a autora refere que os RED mais utilizados consistiam em *blogs*, videoconferências, *podcasts*, *moviemaker*, *sites*, um *software* educativo multimédia, o *dashboard*, o vídeo, e ainda, o *moodle*.

Para além da revisão sistemática de literatura, realizou inquéritos por questionário online. A autora refere que os professores que responderam a este questionário utilizavam o computador para realizarem várias tarefas, sendo que no respeitante à disciplina de História “95% dos professores utilizam o computador para a elaboração de fichas e testes, sendo que 94% o utiliza na elaboração de apresentações em *PowerPoint* e para pesquisar sobre conteúdos relacionados com a disciplina” (Duarte, 2013, p. 70). Para além disso, Duarte (2013) refere que 76% dos inquiridos utilizava o computador para produzir recursos audiovisuais.

Outro trabalho que aborda os RED, da autoria de Reis (2022), intitula-se “A História *aplicada*: A eficácia do uso dos recursos didáticos digitais” tendo como ponto de partida a questão “Que impacto poderá ter a utilização de recursos didáticos digitais sobre a aprendizagem dos alunos nas aulas de História?” (Reis, 2022, p. 14).

De forma a solucionar a questão apresentada o autor optou por aplicar a “metodologia do trabalho de investigação-ação” (Reis, 2022, p. 14), realizando, em primeiro lugar, uma “pesquisa bibliográfica de carácter exploratório” e ainda aplicando inquéritos por questionários. Estes inquéritos tinham como objetivos:

avaliar a frequência com que os alunos tinham usado recursos didáticos digitais nas aulas de História (em anos anteriores), compreender que recursos didáticos digitais os discentes conheciam a quando da aplicação do questionário inicial, que recursos digitais já tinham utilizado nas aulas (nas várias disciplinas) durante todo o seu percurso escolar, aferir se os alunos entendiam que os recursos didáticos digitais facilitavam (ou não) a sua aprendizagem e permitir aos alunos sugerirem recursos digitais que gostassem de utilizar nas aulas de História (devendo estes indicar, também, as razões pelas quais estavam a efetuar determinada sugestão). Quis, igualmente, conhecer o conceito de «recurso didático digital» que os meus alunos possuíam. (Reis, 2022, pp. 14-15)

O autor apresenta os resultados dos seus inquéritos aos alunos, e desses resultados podemos aferir que 91% dos inquiridos consideravam “que o uso dos dispositivos móveis no processo de ensino e aprendizagem deveria ser aumentado” (Reis, 2022, p. 57).

Outro resultado importante está relacionado com a frequência da utilização de recursos digitais nas aulas de História em anos anteriores. Do total de sessenta e seis alunos inquiridos, apenas treze responderam que anteriormente utilizaram este tipo de recursos nas aulas de História, um número pequeno considerando a amostra. Reis (2022, p. 61) também solicitou a este grupo de inquiridos que assinalassem as várias plataformas de construção de RED por eles conhecidas. As opções mais selecionadas foram as seguintes: *Microsoft PowerPoint*, *Google Classroom*, *Google Forms* e *Kahoot!*

Outro trabalho que aborda os RED, ainda que este não seja o tema principal, tem como título “Os recursos didáticos no Ensino da História: um estudo de caso”, de 2017, da autoria de Ivone Arede. Esse relatório de estágio tem como um dos seus objetivos “compreender a importância dos recursos didáticos para o ensino da História” (Arede,

2017, p. 1). A autora utilizou com grande frequência o PowerPoint referindo que com alunos do 11.º ano as aulas “funcionaram muito bem e conseguimos cativar o interesse dos alunos” (Arede, 2017, p. 108).

O presente relatório de estágio inova no sentido de que, para além da utilização de vídeos e *Powerpoint*, foi decidido utilizar uma ampla variedade de plataformas para a construção de RED. As plataformas englobam o *Wordwall*, *Socrative*, *Kahoot*, *Padlet*, *Quizziz*, e ainda, atividades realizadas com recurso aos *QR Codes*.

Para além disso, a metodologia *Educational Design Research* que utilizámos no nosso estágio é diferente de todas as metodologias selecionadas pelos autores dos trabalhos referenciados, pois permite a investigação e melhoria de práticas educativas, tendo como objetivo desenvolver teorias e soluções práticas para os problemas existentes na educação, como veremos no próximo capítulo.

## Capítulo II – Opções metodológicas

### 2.1 A Investigação do Design Educacional

A Investigação do Design Educacional, conhecida em inglês como *Educational Design Research* (EDR), também conhecida como “pesquisa-aplicação” na literatura brasileira, é uma metodologia que permite a investigação e melhoria de práticas educativas, cujo objetivo é desenvolver teorias e soluções práticas para os problemas existentes na educação.

Segundo Plomp (2013, p. 11), esta metodologia surge devido à falta de “relevance of much educational research for educational practice.” Segundo o autor, já há algum tempo que vários investigadores discutiam a falta de importância da investigação na educação para a prática educativa. É desta forma que surge a metodologia conhecida como Investigação do Design Educacional.

Esta metodologia foi a escolhida para este relatório de estágio por mostrar ser a metodologia mais adequada para a concretização dos objetivos deste relatório de estágio, pois procura “produzir soluções baseadas em pesquisa para problemas complexos na prática educacional” (Plomp, 2018, p. 31). Podemos desta forma definir esta metodologia como

a análise, o projeto e a avaliação sistemática de intervenções educacionais com o duplo objetivo de produzir soluções baseadas em pesquisa para problemas complexos na prática educacional e aprofundar nosso conhecimento sobre as características dessas intervenções e sobre seus processos para projetá-las e desenvolvê-las. (Plomp, 2018, p. 31)

A Investigação do Design Educacional possui características intervencionistas que permitem “a satisfação de uma necessidade de forma original” (Lemos, 2021, p. 16) pois combina a intervenção no ambiente com o estudo dessa mesma intervenção, tal como Lemos (2021) refere. Ou seja, assim que o investigador deteta um problema em determinado ambiente, neste caso, a sala de aula, irá procurar resolver este problema e irá estudar esta resolução de problema para que esta possa ser progressivamente melhorada em ciclos sucessivos (Plomp, 2018), tendo sempre em conta “o envolvimento dos participantes e a elaboração de princípios de design” (Lemos, 2021, p. 16).

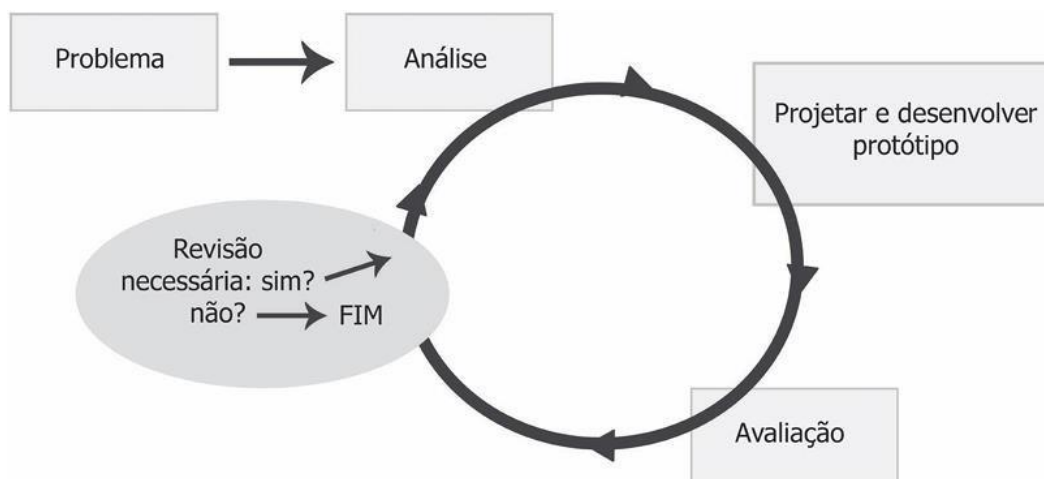
Tal como defende Plomp, “os princípios de design e as teorias locais (instrução) serão adicionalmente potentes se forem validados em um conjunto bem-sucedido de intervenções em vários contextos” (2018, p. 48). Plomp (2018) tem o cuidado de distinguir dois tipos de princípios de design: os princípios procedimentais de desenvolvimento (características da abordagem) e os princípios substantivos de desenvolvimento (características da própria intervenção).

Esta metodologia atua de forma original, pois o problema a solucionar é um problema para o qual, à partida, não existem soluções óbvias. Assim, e tal como Lencastre (2012, p. 46) defende, a Investigação do Design Educacional propõe “uma nova abordagem do trabalho científico e uma nova articulação entre teoria e prática, entre a construção de conhecimento mais ou menos generalizável e a melhoria da intervenção prática e da construção de uma determinada solução para um problema”. Plomp (2018, p. 25) refere que esta metodologia é “apropriada para desenvolver soluções a partir de pesquisa científica para problemas complexos no contexto da prática educacional, ou ainda, desenvolver ou validar teorias sobre processos de aprendizagem, ambientes de aprendizagem, materiais de ensino-aprendizagem, produtos e sistemas em educação”. Na opinião deste autor, a pesquisa científica tem como função primária a procura por “entender ou conhecer com o objetivo de contribuir para a totalidade do conhecimento ou para uma teoria no âmbito da pesquisa” (Plomp, 2018, p. 28).

Segundo Plomp (2018), a Investigação do Design Educacional é importante para a prática educacional e, por consequência, para a política educacional, porque “objetiva desenvolver soluções baseadas em projetos para problemas complexos na prática educacional ou desenvolver ou validar teorias sobre os processos de ensino e aprendizagem” (Plomp, 2018, p. 32). Independentemente do propósito da Investigação do Design Educacional, o processo de pesquisa “sempre incorpora processos de desenho sistemático de educação” (Plomp, 2018, p. 32), tal como pode ser observado na figura 2.

**Figura 2** – Iterações de ciclos sistemáticos de elaboração.

**Fonte:** Plomp, 2018, p. 32



Esta metodologia implica a existência de um problema que deverá ser analisado “para que haja projeção e desenvolvimento de um protótipo a ser sujeito a uma avaliação e, se necessário, a uma ou mais revisões, até um novo protótipo ser considerado uma solução adequada” (Lemos, 2021, p. 17).

A Investigação do Design Educacional é uma metodologia que possui várias fases, existindo um consenso entre vários autores sobre “a necessidade da existência da fase de Investigação Preliminar, fase de Desenvolvimento e fase de Avaliação” (Lemos, 2021, p. 17). As dimensões da avaliação nesta metodologia têm como objetivos a resolução de um problema e a elaboração de princípios de design, que poderão ser aplicados noutros contextos. Assim, existem um determinado conjunto de técnicas de avaliação que deverão ser aplicadas nas três fases da investigação: a investigação preliminar, a fase de desenvolvimento, e a fase de avaliação.

A investigação preliminar é a fase onde se realiza a revisão de literatura, a análise do contexto e a organização possível para procedermos à resolução do problema identificado. A fase seguinte, a fase do desenvolvimento, é a fase onde são elaborados “protótipos e em que estes são sujeitos a uma avaliação formativa sistemática” (Lemos, 2021, p. 17), que poderá ser realizada por especialistas e/ou utilizadores.

A terceira fase, a fase da avaliação (semi)sumativa, tem como objetivo entender de que forma a intervenção foi efetiva como resultado das fases anteriores. O investigador deve ter sempre o cuidado de numa fase seguinte, uma fase de melhoramento, melhorar o protótipo para que este se torne o mais adequado à realidade do problema, para ou resolver o problema ou, se não for possível, reduzir o problema.

Segundo Nieveen e Folmer (2018), é necessário seguir alguns critérios para que as intervenções apresentem qualidades. Os critérios que devem ser seguidos são: o critério da validade, o da praticabilidade e o da eficácia. Segundo Lemos (2021, p. 18), estes três critérios “correspondem a três dimensões básicas e fundamentais da intervenção educativa, compondo os pontos essenciais da avaliação de cada protótipo”. Finda as avaliações, com base nestes critérios, devem surgir dados cuja análise orientará o processo de investigação e desenvolvimento.

Para que uma intervenção seja considerada válida, Nieveen (1999) defende que esta possua alguns requisitos, sendo estes: validade de conteúdo, validade da construção e validade de eficácia, para além de dar conta de uma necessidade. Para além disto, e segundo a mesma autora, uma intervenção de alta qualidade é considerada, pelos professores ou por representantes do grupo-alvo de utilizadores, como útil, fácil de usar e compatível com as intenções dos produtores.

Outra característica das intervenções de alta qualidade é que alcançam os resultados desejados, sendo por isso efetivas.

## **2.2 Processo de recolha de Dados**

No início deste projeto foram definidos e apresentados um conjunto de objetivos, que serviram como guia para este Relatório de Estágio. Os objetivos definidos foram os seguintes:

1. Conhecer o espaço escolar e as turmas;
2. Caracterizar os jovens alunos das turmas do 3.º ciclo do Ensino Básico e do Ensino Secundário;
3. Criar RED adequados ao ensino de História, no Ensino Secundário;
4. Estudar o desenvolvimento dos RED no ensino da História;
5. Avaliar RED disponíveis para a disciplina de História no 3.º ciclo do Ensino Básico;

6. Compreender as reações dos alunos à aplicação dos RED;
7. Compreender a perspectiva da docente orientadora cooperante em relação à aplicação de RED, na disciplina de História.

Os primeiros dois objetivos foram sendo concretizados durante o ano letivo 2023/2024, através do contato constante com a comunidade escolar, no espaço escolar, e com os alunos através das aulas e outras atividades promovidas pela escola.

Para a concretização do objetivo número 3, foi essencial a Investigação do Design Educacional, isto porque para a construção de vários RED foi necessário ter em conta em primeiro lugar: a identificação do problema. Neste caso, o problema inicial pode ser sintetizado nas questões: “como posso abordar este tema/subtema de forma que os alunos consigam alcançar os objetivos previstos e terem sucesso no seu processo de ensino-aprendizagem? Que RED devo criar para atingir o que está previsto?”. Colocada esta questão, em seguida, foi iniciado um processo de análise e procura pela plataforma mais adequada para a criação de um determinado RED, tendo sido, neste processo, essencial o auxílio da professora orientadora cooperante, que foi sempre dando sugestões de estratégias a aplicar e plataformas a utilizar.

Após o processo de análise, a docente estagiária selecionou as plataformas que considerou mais adequadas para a criação de RED para o tema a ser trabalhado na aula. Finalizado o processo de seleção de plataforma, os RED foram sendo criados sempre tendo em vista as ACPA e os objetivos para cada aula. Após a criação dos RED, estes foram sempre apresentados à professora orientadora cooperante semanalmente, que os avaliava e sugeria melhorias de forma que pudessem ser apresentados aos alunos.

Durante as aulas, os RED foram sendo apresentados aos alunos que, em determinados momentos, os avaliaram de acordo com a sua praticabilidade e eficácia.

Para além disso, durante o ano letivo, na realização de planificações de aula para ambas as turmas do 7.º e 10.º ano, foram verificados RED disponíveis em plataformas digitais e selecionados, com o auxílio da professora orientadora cooperante, os mais adequados para atingir os objetivos previstos em cada aula.

Para alcançar o objetivo número 5, foram avaliados os RED criados por outros produtores, disponíveis e/ou sugeridos pela plataforma “Escola Virtual”, também como outros não sugeridos por esta plataforma, para o 7.º ano de escolaridade, com base no

instrumento *Learning Object Review Instrument* (LORI), na versão 2.0, criada por John Nesbit, Karen Belfer e Tracey Leacock.

Os *Learning Objects*, ou em português, objetos de aprendizagem, são “online resources or interactive software used for learning. A single image, a page of text, an interactive simulation, or an entire course could all be examples of learning objects” (Nesbit et al., 2009, p. 2). Contudo, é importante referir que enquanto todos os objetos de aprendizagem são RED, nem todos os RED podem ser considerados objetos de aprendizagem. Isto deve-se ao facto de que só pode ser considerado um objeto de aprendizagem um RED que possua, no mínimo, duas características fundamentais: a granularidade e a facilidade de reutilização. Estas duas características estão intimamente associadas. Um RED só pode ser considerado objeto de aprendizagem se após a construção, futuramente, se for necessário, alterar o seu conteúdo, fazendo pequenas correções ou até mesmo adicionando novas informações.

Segundo os autores a utilização do LORI facilita a comparação entre objetos de aprendizagem “by providing a common review format”.

Este instrumento avalia com base em oito critérios, sendo estes:

1. Qualidade do conteúdo;
2. Alinhamento com as AE;
3. Feedback e adaptação;
4. Motivação;
5. Apresentação;
6. Facilidade de uso e interação;
7. Acessibilidade;
8. Conformidade com os padrões internacionais.

Todos estes critérios utilizam uma escala de 1 a 5, sendo o nível 1 “baixo” e o nível 5 “alto”, existindo ainda a opção NA, caso o critério não se aplique a determinado RED. Para um RED possuir nota máxima no critério n.º 1 deve preencher todos estes requisitos:

The content is free of error and presented without bias or omissions that could mislead learners. Claims are supported by evidence and reasoning. Presentations emphasize key points and significant ideas with an appropriate level of detail. Cultural and ethnic groups are represented in a balanced and sensitive manner.

The content is applicable in a broad range of learning contexts and suitable for many types and levels of learners. (Nesbit et al., 2009, p. 3)

Os requisitos a preencher no segundo critério, para um RED obter nota máxima, são os seguintes:

Learning goals are declared, either within content accessed by the learner or in available metadata. The learning goals are appropriate for the intended learners. The learning activities, content and assessments provided by the object align with the declared goals. The learning object is sufficient in and of itself to enable learners to achieve the learning goals. (Nesbit et al., 2009, p. 4)

Os RED devem preencher os seguintes requisitos para serem avaliados no nível 5 no critério n.º 3:

The learning object has the ability (a) to tailor instructional messages or activities according to the specific needs or characteristics of the learner or (b) to simulate or construct phenomena under study in response to differential input from the learner. A model or profile of the learner is maintained that influences the behavior of the learning object. (Nesbit et al., 2009, p. 5)

No que diz respeito ao critério n.º 4, a motivação, o RED deve preencher os seguintes requisitos:

The learning object is highly motivating. Its content is relevant to the personal goals and interests of the intended learners. The object offers choice, true-to-life learning activities, interactivity, humor, drama, or game-like challenges. It provides realistic expectations and criteria for success. Feedback compares learner performance to the criteria, shows natural consequences of the performance, and explains how the performance can be improved. Learners are likely to report an increased interest in the topic after working with the learning object. (Nesbit et al., 2009, p. 6)

No critério seguinte, apresentação, o RED deve preencher os seguintes requisitos para obter nota 5:

The production values and information design enable the user to learn efficiently. The presentations minimize visual search. Text is legible. Graphs and charts are labeled and free of clutter. Animated or video recorded events are described by audio narration. Meaningful headings signal the content of text passages. Writing

is clear, concise and free of errors. Color, music, and decorative features are aesthetically pleasing and do not interfere with learning goals. (Nesbit et al., 2009, p. 7)

Para obter nota 5 no critério “facilidade de uso e interação”, o RED deve preencher os seguintes requisitos:

The user interface design implicitly informs learners how to interact with the object, or there are clear instructions guiding use. Navigation through the object is easy, intuitive and free from excessive delay. The behavior of the user interface is consistent and predictable. (Nesbit et al., 2009, p. 8)

No respeitante ao critério número 7 “acessibilidade” o RED deve preencher os seguintes requisitos:

The learning object provides a high degree of accommodation for learners with sensory and motor disabilities, and can be accessed through assistive and highly portable devices. It follows the IMS Guidelines for Accessible Learning Applications and conforms to W3C Web Content Accessibility Guidelines at level AAA. (Nesbit et al., 2009, p. 9)

No último critério, conformidade com os padrões internacionais, para obter nota 5, o RED deve aderir

to all relevant international standards and specifications. These include the IEEE Learning Object Metadata standards, and technical guidelines developed by IMS, IEEE, SCORM and W3C (accessibility guidelines not included). Sufficient standard metadata is provided in tagged code within the object and presented in a page available to users. (Nesbit et al., 2009, p. 10).

De modo a alcançar o que foi proposto no objetivo 6, compreender as reações dos alunos à aplicação dos RED, foram realizadas, numa primeira fase, pequenas reflexões, no final do primeiro período, onde os alunos tiveram a oportunidade de registar a sua avaliação e opinião sobre os RED aplicados no período referido. Essas reflexões tiveram como finalidade entender como os discentes envolvidos neste processo avaliavam os RED, até aquele momento utilizados, no respeitante às seguintes dimensões da EDR: praticabilidade e eficácia.

Numa segunda fase, após o término do primeiro período, foram realizados questionários online que incidiram sobre certas plataformas, onde os alunos puderam

avaliar tanto a plataforma como o RED nela criado e ainda puderam partilhar sugestões de melhoria de RED.

Por fim, para compreender a perspectiva da docente orientadora cooperante em relação à aplicação de RED na disciplina de História, foi realizada uma entrevista semiestruturada, cujo guião está em anexo. Segundo Guazi (2021, p. 2), uma entrevista pode servir “tanto como estratégia metodológica única quanto como estratégia de apoio”, sendo neste caso uma estratégia de apoio que permitiu a recolha de um conjunto de dados essenciais para ficarmos a entender a perspectiva da orientadora cooperante no respeitante à aplicação de RED, na disciplina de História.

A entrevista semiestruturada seguiu um guião previamente construído. Neste caso, o guião foi construído com antecedência, tendo como base questões cujas respostas serviram para alcançar objetivos determinados no guião. Durante a criação do guião foram pensados um conjunto de sete objetivos. Assim, todas as questões que foram apresentadas neste guião tiveram como finalidade:

- Compreender o que a professora orientadora cooperante entende por Recursos Educativos Digitais (RED);
- Conhecer a opinião da professora orientadora cooperante sobre a importância dos mesmos para a aprendizagem dos alunos;
- Conhecer os hábitos da professora orientadora cooperante em relação à criação de RED pela própria;
- Conhecer os hábitos da professora orientadora cooperante em relação à utilização de RED na sala de aula;
- Conhecer os tipos de RED produzidos pela professora orientadora cooperante;
- Conhecer as opiniões da professora orientadora cooperante em relação aos RED disponíveis nas várias plataformas digitais (ex: Escola Virtual, REDA, Aula Digital) para o ensino da História;
- Conhecer os hábitos da professora orientadora cooperante em relação à utilização de RED na sala de aula.

Quando o guião foi finalizado, foi avaliado de modo a entender se todas as questões permitiam a obtenção das informações necessárias. Após esta avaliação foi realizada a entrevista.

## Capítulo III – O Estágio Pedagógico

### 3.1 A importância do estágio pedagógico na formação de docentes

O período de estágio é fundamental no percurso de qualquer professor em formação.

Neste cenário, de contacto sistemático com a prática letiva, o aluno-estagiário tem a oportunidade de desenvolver aprendizagens e competências multidimensionais de planificação, gestão e reflexão (pré-ativas, interativas e pós-ativas), sobre o ensino-aprendizagem, de participação na vida da escola e na comunidade educativa alargada. (Carvalho, 2016, p. 1).

O Estado português é o principal responsável pela criação e gestão do ensino público, promovendo o acesso de qualquer cidadão português à educação. Segundo Carvalho (2016, p. 6), esta foi uma das conquistas mais importantes para o exercício igualitário da democracia e da cidadania, pois o direito à educação” é “uma das condições indispensáveis ao processo de desenvolvimento pessoal da criança e do jovem e à participação cívica de qualquer indivíduo, bem como ao crescimento socioeconómico e social de um país” (Arroteia, 2008, p. 145). Segundo Carvalho (2016, p. 6), a educação escolar e a docência são objetos de “preocupações e colocam desafios importantes – para o Estado, para os Diretores/Gestores escolares e para os próprios professores – no que respeita à promoção do desenvolvimento pessoal e social e ao sucesso escolar dos alunos”.

Segundo Delors e outros (1998, p. 131), “os professores têm um papel determinante na afirmação de atitudes – positivas ou negativas – perante o estudo (..) deve[ndo] despertar a curiosidade, desenvolver a autonomia, estimular o rigor intelectual e criar condições necessárias para o sucesso da educação formal e da educação permanente”. Tendo isto em conta, “importa que os professores sejam decisores empenhados no processo educativo e agentes de inovação e de mudança nas suas práticas” (Carvalho, 2016, p. 7). Afinal, a escola é “um espaço de cultura onde se articulam outros espaços como o da formação integral, o da humanização e o do sucesso” (Monteiro, 1992, p. 278) onde os professores devem “nas aulas promover e dinamizar a expressão e formação cultural dos alunos, favorecer o processo de socialização na teoria

e na prática e promover o processo de personalização com respeito pela criatividade” (Monteiro, 1992, p. 278).

A função de ensinar “estrutura o desempenho do profissional docente e o seu desenvolvimento e constitui-se como o referente central da respectiva formação” (Roldão, 2009, p. 68). Contudo, o docente não pode somente ser visto como um profissional. Um docente é também uma pessoa, e “urge por isso (re)encontrar espaços de interação entre as dimensões pessoais e profissionais, permitindo aos professores apropriar-se dos seus processos de formação e dar-lhes um sentido no quadro das suas histórias de vida” (Nóvoa, 1992, p. 13). Por isso, durante o período de estágio é ainda importante procurar através de testemunhos pessoais inspirar os alunos a sonharem por um futuro melhor, melhorar a sua realidade. Afinal, não nos podemos esquecer de que “cada professor, também, é o resultado de um conjunto de valores transmitidos no seio da família e decorrentes da sua experiência pessoal e profissional que, evidentemente, também influenciam a sua atividade letiva” (Arede, 2017, p. 6).

Segundo Nóvoa (1992, p. 13), a formação

não se constrói por acumulação (de cursos, de conhecimentos ou de técnicas), mas sim através de um trabalho de reflexividade crítica sobre as práticas e de (re)construção permanente de uma identidade pessoal. Por isso é tão importante investir a pessoa e dar um estatuto ao saber da experiência.

Desta forma, é importante que o estágio permita, ao docente em formação, conhecer a realidade das escolas, afinal “o processo de formação está dependente de percursos educativos, mas não se deixa controlar pela pedagogia” (Nóvoa, 1992, p. 13), pois, para se ser um bom docente, é necessário também conhecer a realidade das escolas, entender que a escola alberga alunos que vêm de várias realidades, entre elas: alunos que possuem boas condições socioeconómicas, com um imenso apoio familiar, e alunos que não possuem estas condições e/ou apoio. O docente necessita saber lidar com estes alunos, motivar todos os seus alunos de forma a alcançarem os seus objetivos, a serem boas pessoas e bons profissionais. Um bom professor marca os seus alunos. Assim, o estágio é o primeiro passo para a formação de um bom docente, que consiga também deixar a sua marca nos alunos, de forma que estes almejem mudanças positivas na sua vida.

Numa época marcada pela inovação e pela mudança, nos discursos sobre a Escola, o Ensino e a Aprendizagem abundam ainda as referências ao insucesso escolar,

ao abandono e ao desinteresse crescente dos alunos pelas aprendizagens realizadas na Escola. Torna-se, assim, fundamental aprofundar conhecimentos necessários à reflexão fundamentada sobre as práticas educativas, nomeadamente sobre aquelas que estão relacionadas com a seleção, elaboração e utilização de materiais pedagógicos em sala de aula. (Carvalho, 2016, pp. 1-2)

## **3.2 Caracterização do estágio pedagógico**

### **3.2.1 Caracterização da escola**

Este estabelecimento de ensino iniciou a sua atividade letiva no ano de 1974, tendo sido, ao longo do tempo, alvo de sucessivas alterações curriculares e regimes de escolaridade, bem como de denominação. A escola ministra 3.º Ciclo de Ensino Básico, Ensino Secundário, Cursos de Formação Profissionalizante e Profissional (PROFIJ), Cursos de Formação Vocacional e várias alternativas do regime educativo especial. Apesar de localizada numa cidade, a escola apresenta características predominantemente rurais, dado o perfil dos alunos que a frequentam e o estado de desenvolvimento do concelho. Esta escola é uma referência nas diversas modalidades de ensino, contribuindo para a formação de cidadãos ativos e interventivos, numa perspetiva inclusiva e capaz de promover a futura inclusão social e profissional.

O estabelecimento de ensino possui várias salas de aula, a sua maioria tem a configuração considerada tradicional, ou seja, salas de aula “com os alunos sentados em fileiras, virados para um ponto central” (Nóvoa, 2019, p. 3), existindo também laboratórios dedicados à lecionação de disciplinas como Ciências Naturais, Biologia, Físico-Química. Todas estas salas de aula possuem acesso à internet, um computador, um projetor, e existem doze salas que possuem quadros interativos, também conhecidos como *smartboards*. Uma das salas onde a docente estagiária lecionou possuía um quadro interativo, enquanto a outra sala apenas possuía computador, projetor e acesso à internet, o que permitiu que os RED fossem utilizados frequentemente em contexto de aula.

A escola possui ainda uma variedade de serviços que permitem o bom funcionamento da instituição, nomeadamente: Biblioteca Escolar, sala de Departamentos, com acesso à internet e a vários computadores que permitiram também, nas horas não letivas, a criação de RED posteriormente aplicados em sala de aula.

Esta escola está associada também a uma variedade de projetos, programas e clubes, nomeadamente o Programa do Parlamento dos Jovens, direcionado quer para o Ensino Básico, quer para o Ensino Secundário, tendo a docente estagiária sido coordenadora deste projeto para o Ensino Básico.

O Parlamento dos Jovens é um projeto iniciado pela Assembleia da República, que se dirige aos jovens dos 2.º e 3.º ciclos do Ensino Básico, secundário público, privado e cooperativo de todo o país, tendo como objetivos: “educar para a cidadania, estimular o gosto pela participação cívica e política” (Silva, 2019, p. 7), dando a conhecer tudo o que engloba ser um deputado na Assembleia da República, e no caso dos alunos dos Açores, o que engloba ser um deputado na Assembleia Legislativa Regional dos Açores (ALRA).

Todos os anos, este projeto desafia os alunos a trabalhar, nas suas escolas, um tema com o apoio dos professores coordenadores do projeto a nível escola. No ano letivo de 2023/2024, o projeto teve como tema “Viver ABRIL na Educação – caminhos para uma escola plural e participativa”, a propósito da comemoração do quinquagésimo aniversário do 25 de abril de 1974.

Neste ano letivo, todo o processo de candidatura ao Programa foi realizado através de um *QRCode* que conduzia ao preenchimento de um formulário no *Microsoft Forms*. Finalizado o processo de candidatura dos alunos, estes, com o apoio dos professores e dos seus pares, “recolherão informação, formarão opiniões, debaterão e, finalmente, elaborarão propostas. Essas propostas são elaboradas, discutidas e votadas” (Silva, 2019, p. 13), primeiramente, numa assembleia escolar; em seguida, os vencedores de ambos os níveis de ensino representaram a escola na ALRA, localizada na ilha do Faial, e os vencedores dessa sessão representaram a Região na Assembleia Nacional.

### **3.2.3 Caracterização das turmas**

#### **3.2.3.1 Turma do 7.º ano**

A turma do sétimo ano era constituída por dezoito alunos. Destes dezoito alunos, dez eram do sexo masculino, correspondendo a 55,6% da turma, os restantes oito alunos eram do sexo feminino, constituindo 44,4% da turma. A faixa etária destes alunos situava-se entre os onze e os catorze anos de idade. Estes alunos pertencem a uma turma de currículo diferenciado, tendo, por isso, os docentes a necessidade de desenvolver e/ou aplicar metodologias mais simplificadas, para que os alunos desenvolvessem as

competências previstas nas ACPA. Assim, toda o processo de seleção de RED para serem aplicados com esta turma teve em conta este fator, sendo necessário a docente ter o maior cuidado em procurar, criar e selecionar RED com uma linguagem mais simplificada e que promovessem a aprendizagem destes alunos.

### **3.2.3.2 Turma do 10.º ano**

A turma do décimo ano era composta por vinte e três alunos, sendo que dois destes alunos apenas frequentavam a disciplina de Inglês. Catorze destes alunos eram do sexo feminino, o que corresponde a 61% da turma, os restantes nove alunos eram do sexo masculino, correspondendo a 39% da turma. A faixa etária destes alunos estava compreendida entre os catorze e os dezoito anos de idade.

Existia um aluno, ao qual foram atribuídas medidas transversais, nomeadamente adequações e adaptações curriculares ligeiras por possuir incapacidade de 80%, devido ao facto de sofrer de uma doença rara, conhecida como a Doença Charcot Marie Tooth, e ainda, problemas de visão. A Doença Charcot Marie Tooth é rara, e é uma doença degenerativa.

Por essa razão, o aluno possuía um certificado multiusos com incapacidade de 80%, e foram-lhe concedidas medidas universais e seletivas, previstas na Lei. Tendo em conta toda a informação recebida acerca deste aluno, a docente procurou não só cumprir com todas as recomendações, como também concebeu RED, que fossem também acessíveis a este aluno. Por exemplo, na criação de PowerPoint, ou outros tipos de apresentações, noutras plataformas, procurou utilizar um tipo e tamanho de letra visível a este aluno, pois o aluno também possuía dificuldades visuais.

### **3.2.2.3 Turma do 9.º ano**

Embora a docente estagiária não tenha sido docente titular desta turma, sendo a docente titular a orientadora cooperante da estagiária, existiram algumas aulas lecionadas à turma pela docente estagiária, as aulas conhecidas como regências, onde foi promovida a utilização de RED. Estas atividades serão abordadas no próximo capítulo, com maior destaque. Assim, é importante também caracterizar esta turma.

A turma era composta por 23 alunos, entre a faixa etária dos catorze e os quinze anos, sendo que dezasseis destes alunos eram do sexo feminino, correspondendo a 69,5% da turma. Os restantes sete alunos eram do sexo masculino, correspondendo a 30,5% da turma.

## Capítulo IV - As práticas em estágio pedagógico e os resultados do seu estudo

### 4.1 A criação e a utilização de RED próprios em contexto de sala de aula

Segundo Brighenti (2015, p. 218), “A educação, bem como o processo educativo, deve ser orientada por metodologias que permitam atender aos objetivos propostos pelos docentes”. Para colocar em prática as metodologias que atendam aos objetivos propostos pelos docentes nas suas planificações é necessária a utilização de recursos educativos. Estes recursos são “parte imprescindível do processo de ensino-aprendizagem” (Cosme et al., 2021, p. 97).

Durante o ano letivo, foram criados cinquenta RED, dezanove destinados à turma do sétimo ano e trinta e um criados e aplicados na turma do décimo ano. Estes RED foram criados com recurso a várias plataformas, a saber: *PowerPoint*, *Wordwall*, *Socrative*, *Kahoot*, *Canva*, *Padlet*, *Quizziz*, *Videoant*, *Genially*, *MindMeister* e *QR codes*.

**Tabela 1** – Utilização de RED próprios com a turma do 7.º ano

Recurso/Plataforma	Utilização em sala de aula
<i>PowerPoint</i>	15
<i>Wordwall</i>	1
<i>Socrative</i>	1
<i>Kahoot</i>	2

**Tabela 2** – Utilização de RED próprios com a turma do 10.º ano

Recurso/Plataforma	Utilização em sala de aula
<i>PowerPoint</i>	12
<i>Wordwall</i>	4
<i>Socrative</i>	2
<i>Kahoot</i>	2
<i>Canva</i>	1
<i>Padlet</i>	3
<i>Quizziz</i>	1
<i>Videoant</i>	1

<i>Genially</i>	1
<i>MindMeister</i>	1
<i>QR Codes</i>	1

#### 4.1.1 As fases do processo de construção dos RED

O processo de construção dos RED envolveu um conjunto de fases. Estas fases implicaram a definição de objetivos, tendo sido abordadas várias dimensões da Investigação do Design Educacional e aplicadas várias técnicas de recolha de dados. Na tabela 3 é possível visualizar todo o processo.

**Tabela 3** – O processo de construção dos RED

<b>Fases</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Dimensões da Investigação do Design Educacional</b>	<b>Métodos de avaliação formativa</b>	<b>Técnicas de recolha de dados</b>
<b>Investigação Preliminar</b>	Analisar o contexto geral da turma; Estudar os conteúdos científicos; Identificar as necessidades que justificaram a criação de determinados RED; Organizar a resolução do problema.			Revisão de literatura; Observação direta.

<b>Desenvolvimento</b>	Caracterizar o protótipo; Avaliar o protótipo; Contribuir para o desenvolvimento do protótipo seguinte.	<b>Protótipo 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validade de conteúdo;</li> <li>• Validade de construção;</li> <li>• Praticabilidade/usabilidade;</li> <li>• Eficácia</li> </ul> <b>Protótipo 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validade de conteúdo;</li> <li>• Validade de construção;</li> <li>• Praticabilidade</li> <li>• Eficácia</li> </ul>	<b>Protótipo 1</b> Grupo focal Passo a passo Testagem <b>Protótipo 2</b> Testagem	Notas de campo; Testes de praticabilidade.
<b>Avaliação Sumativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avaliar o protótipo final.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praticabilidade</li> <li>• Eficácia.</li> </ul>	Testagem	Questionários; Reflexões.

Tal como podemos ver na tabela 3, o processo de construção de RED esteve dividido em três fases: a investigação preliminar, o desenvolvimento, e a avaliação sumativa. Durante a fase da investigação preliminar foi realizada uma análise, de forma contínua, do contexto geral da turma através da observação direta de forma a identificar necessidades que justificassem a criação de determinados RED, e ainda, a organizar a resolução do problema, para além de ter sido realizada uma revisão de literatura relacionada aos conteúdos que foram lecionados e às plataformas onde se pretendiam criar os RED.

Na fase do desenvolvimento, foi, em primeiro lugar, construído um protótipo para cada RED, cujos dados foram recolhidos através de notas de campo e de testes de praticabilidade. É importante referir que, na tabela 3, na fase do desenvolvimento, e no respeitante às dimensões da EDR, a dimensão da praticabilidade é também referida como “usabilidade”, isto porque pode-se usar os dois termos. Porém, a partir deste momento, apenas se usará o termo “praticabilidade” quando falarmos desta dimensão da EDR.

As notas de campo dizem respeito aos dados recolhidos por “participant observers, nonparticipants observers and some interviewers” (LeCompte & Preissle,

1993, p. 224), que são registados no momento ou pouco tempo depois do ocorrido. As notas de campo são extremamente valiosas neste tipo de estudo se possuírem “características descritivas e potenciadoras de reflexão” (Condessa, 2020, p. 260). As notas de campo poderão ser divididas em três tipos: anotações rápidas com palavras-chave e/ou símbolos para lembrar, posteriormente, a informação; transcrições que são notas escritas quando ocorrem, recordando “as much as possible as exactly as possible” (LeCompte & Preissle, 1993, p. 224); e, por último, existem ainda as descrições, notas que acontecem “out of the flow of the activity, sometimes even out of the field” (LeCompte & Preissle, 1993, p. 224). Contudo, é importante referir que as descrições podem ser construídas com as inscrições e transcrições, mas todas estas formas de anotação constituem notas de campo. Segundo Phillippi & Lauderdale (2017, p. 381) as notas de campo servem para várias funções, predominantemente poderão servir para “aid in constructing thick, rich descriptions of the study context, encounter, interview, focus group, and document’s valuable contextual data”, porém, poderão também para análises secundárias.

As notas de campo deste estudo surgiram devido à observação de alguns acontecimentos considerados relevantes para o presente estudo, sem a existência de instrumento de recolha de dados que estruturasse o seu registo, tratando-se, deste modo, de uma observação com uma lógica naturalista. Estas anotações foram realizadas em contexto de sala de aula, mas também são fruto de comentários realizados em reuniões semanais do núcleo de estágio com a professora orientadora cooperante.

Após a avaliação do primeiro protótipo em relação às quatro dimensões, o segundo protótipo foi testado pelo público-alvo. Finda a testagem, os alunos tiveram a oportunidade de avaliar alguns RED, através de breves reflexões e, posteriormente, de questionários online.

Tanto as reflexões como os questionários permitiram avaliar os RED, através de uma perspetiva discente, em relação à dimensão da praticabilidade e à dimensão da eficácia. Contudo, é importante aqui referir que o que os alunos avaliaram foi a sua perceção de eficácia, visto que não existem formas de avaliar, neste estudo, a verdadeira eficácia da aplicação dos RED.

#### 4.1.2 A investigação preliminar

Antes de proceder à criação dos RED, e ainda durante a fase da investigação preliminar, foi realizada uma pesquisa de forma a conhecer, de forma mais completa, determinadas plataformas onde se pretendia criar os RED. Na tabela 4 é possível verificar quais foram essas plataformas, existindo uma breve descrição das mesmas e o endereço eletrónico onde estão disponíveis.

**Tabela 4** – As plataformas selecionadas para a criação dos RED

<b>Nome da plataforma</b>	<b>Descrição da plataforma</b>	<b>Endereço eletrónico</b>
<i>Wordwall</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permite a criação de “atividades personalizadas, em modelo gamificado, utilizando apenas poucas palavras” (Nunes, 2020, p. 15).</li><li>• Permite a partilha das atividades com toda a comunidade, tornando a atividade pública, através de um <i>link</i>.</li><li>• Possibilita ao professor aceder aos resultados obtidos e a outros dados pertinentes.</li></ul>	<a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a>
<i>Socrative</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permite avaliar, em tempo real, o desempenho dos alunos,</li></ul>	<a href="https://www.socrative.com/">https://www.socrative.com/</a>

	<p>promovendo a qualidade do processo de ensino-aprendizagem na sala de aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite que as respostas dos alunos sejam representadas de diferentes modos, facilitando uma leitura rápida ao professor.</li> <li>• Permite criar perguntas de várias tipologias.</li> <li>• Possibilita gerar um relatório individual, permitindo um acompanhamento do progresso de cada aluno.</li> </ul>	
<p><i>Kahoot</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Incorpora elementos utilizados no design dos jogos” (Silva e outros, 2018, p. 783).</li> <li>• Promove a aprendizagem de</li> </ul>	<p><a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a></p>

	<p>todos aqueles que a utiliza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite criar atividades educativas e gamificadas “para a dinamização de exercícios de múltipla escolha, de ordenamento, de perguntas abertas e questionários durante as aulas” (Júnior, 2017, p. 1594)</li> </ul>	
<i>Quizziz</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consiste num jogo interativo de perguntas e respostas, onde os participantes têm a sua pontuação calculada através do acerto da pergunta e o tempo gasto na mesma.</li> </ul>	<a href="https://quizziz.com/">https://quizziz.com/</a>
<i>Padlet</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite a criação de murais virtuais, de forma online e colaborativa”, que possibilita “a interação de</li> </ul>	<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>

	<p>professor-aluno e aluno-aluno” (Graça et al, 2020, pp. 84-85)</p>	
<i>Genially</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilita também a criação de murais virtuais.</li> <li>• Permite a criação de outros conteúdos visuais e interativos, sendo possível inserir texto, imagens, áudios e <i>links</i> externos.</li> </ul>	<a href="https://app.genially.com/">https://app.genially.com/</a>
<i>Videoant</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pode ser utilizada em qualquer tipo de dispositivo eletrónico.</li> <li>• Permite ao utilizador adicionar notas nos seus vídeos, inserir questões, respostas e criar fórum de discussão para os vídeos.</li> </ul>	<a href="https://ant.umn.edu/">https://ant.umn.edu/</a>
<i>Mindmeister</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite criar, partilhar e apresentar mapas mentais.</li> </ul>	<a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a>

<p><i>QR Codes</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>QRCode</i> é a abreviatura de <i>Quick Response Code</i>, ou seja, um código de resposta rápida.</li> <li>• Tem como finalidade disseminar informação.</li> <li>• Para decodificar estes códigos, existem programas para grande parte dos telemóveis com câmaras.</li> </ul>	<p><a href="https://online-qr-generator.com/">https://online-qr-generator.com/</a></p>
------------------------	--	--

#### 4.1.3 O desenvolvimento dos RED

Durante o ano letivo foi recorrente a criação de RED próprios para aplicar em contexto de sala de aula. A criação de RED teve sempre em conta o facto de que a disciplina de História lida com acontecimentos passados que deveriam ser “adaptados à realidade do aluno” (Faria, 2016, p. 15).

Assim, para a criação de RED optou-se por seleccionar plataformas mais conhecidas dos alunos como o *PowerPoint* e o *Kahoot*, e outras menos conhecidas dos alunos tais como: *Wordwall*, *Socrative*, *Padlet*, *Quizziz*, *Videoant*, *Genially*, *Mindmeister*. Também se optou por seleccionar plataformas conhecidas pelos alunos, por outros motivos, e aplicar com finalidades educativas como os *QR Codes*, para os alunos terem a oportunidade de conhecer uma outra vertente deste tipo de recurso.

No que diz respeito à seleção de plataformas como o *PowerPoint* e o *Kahoot*, como foi dito, estas são plataformas já muito conhecidas pelos alunos. Assim, optou-se por criar RED nestas plataformas como forma de promover a confiança e segurança dos alunos em relação aos RED. Para além desse motivo, tanto o *PowerPoint* como o *Kahoot*

são duas ferramentas fáceis de trabalhar e com as quais a docente estagiária já possuía alguma experiência.

No respeitante a todas as plataformas que os alunos não conheciam estas foram selecionadas pela docente por serem também plataformas, à semelhança do *PowerPoint* e do *Kahoot*, com que a docente já havia trabalhado. Para além disso, foram selecionadas por permitirem aos alunos contactarem com outras plataformas não tão conhecidas por eles, de forma a puderem desenvolver o seu processo de ensino-aprendizagem enquanto saíam da sua zona de conforto.

#### **4.1.4 A avaliação dos RED criados**

Durante o ano letivo 2023/2024 foram criados trinta e um RED destinados à turma do décimo ano, dos quais nove foram avaliados. O primeiro protótipo de cada RED foi avaliado por um grupo de três professores de História do 3.º ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário. Já o segundo protótipo foi avaliado por uma professora de História do 3.º ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário e a turma do 10.º ano.

Os RED avaliados foram desenvolvidos utilizando diferentes plataformas, com a seguinte distribuição:

- Wordwall: 2;
- Kahoot: 1;
- Socrative: 1;
- Padlet: 1;
- Genially; 1
- Videoant: 1
- Genially: 1;
- Mindmeister: 1.

O primeiro RED avaliado intitula-se “A arquitetura e escultura romana” (anexo 1), tendo sido criado na plataforma Wordwall. Com a utilização deste RED pretendia-se que os alunos conseguissem: caracterizar a arquitetura romana, identificar as inovações na arquitetura romana, caracterizar a escultura romana; identificar as finalidades de construção da escultura romana, e ainda, salientar a importância dos bustos na escultura romana.

Na tabela 5 é possível verificar a avaliação do protótipo 1 deste RED, e na tabela 6, a avaliação do protótipo 2.

**Tabela 5** – Avaliação do protótipo 1 do RED “A Arquitetura e Escultura romana”, criado na plataforma *Wordwall*

<b>RED “A Arquitetura e Escultura Romana”</b>					
<b>Avaliação da qualidade</b>					
<b>Dimensões</b>		<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Validade</b>	Construção	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Um recurso criativo e interessante” “Inovador”
	Conteúdo	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Evitar colocar mais de quatro opções de escolha” “As questões estão adequadas ao nível da turma”
<b>Praticabilidade</b>		Grupo focal Testagem Passo a Passo	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“A ronda bónus poderá atrasar o tempo que tens planeado para esta atividade” “Se possível debes

				aumentar o tamanho da letra de cada questão”
<b>Perceção de Eficácia</b>	Grupo focal Passo a Passo Testagem	Notas de campo	Três Professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“A ronda bónus poderá atrasar o tempo que tens planeado para esta atividade”

**Tabela 6** – Avaliação do protótipo 2 do RED “A Arquitetura e Escultura romana” criado na plataforma *Wordwall*

<b>RED “A Arquitetura e Escultura Romana”</b>				
<b>Avaliação da qualidade</b>				
<b>Dimensões</b>	<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Praticabilidade</b>	Testagem	Reflexões	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário - Turma de 10.º ano	“Forma interessante de dar e aprender matéria”; “Bem elaborado”.

<b>Perceção de Eficácia</b>	Testagem	Reflexões	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário - Turma de 10.º ano	“Boa forma de aprendizagem”; “Conseguimos aprender ainda mais coisas” “Excelente forma de avaliação formativa” “Forma mais criativa de consolidar o estudo”.
-----------------------------	----------	-----------	---	---

Na tabela 5, podemos observar a avaliação do primeiro protótipo deste RED. Nesta fase foram aplicados os seguintes métodos de avaliação: grupo focal, passo a passo e testagem, sendo os avaliadores do protótipo três professores de História.

No respeitante à validade de construção, foi apontado que este recurso mostrava ser um recurso criativo, interessante e inovador, devido à plataforma onde foi apresentado, desconhecida de muitos, e ao formato selecionado (*gameshow de tv*) que poderia motivar o público-alvo.

Já no respeitante à validade de conteúdo, foram apontados alguns aspetos a melhorar para o segundo protótipo, como por exemplo “evitar colocar mais de quatro opções de escolha”, visto que seria contraproducente. Contudo, o grupo considerou que as questões eram adequadas ao público-alvo, apenas deveriam ser retiradas opções nas questões que possuíssem mais de quatro. Essa sugestão foi acatada e aquando da aplicação do protótipo 2 com os alunos, estes conseguiram entender e relacionar as questões aos conteúdos lecionados, durante as aulas.

Quanto à praticabilidade, na avaliação do protótipo 1 foi apontando uma característica do RED que poderia afetar a duração da atividade com o RED: “A ronda bónus poderá atrasar o tempo que tens planeado para esta atividade”. A ronda bónus consiste num conjunto de cartas que possuem vantagens e desvantagens em relação à

pontuação, que são mostradas, depois misturadas, e os utilizadores devem selecionar uma carta, aceitando a consequência. Ora este processo demora uns segundos, contudo, decidiu-se avançar com o RED neste formato, apenas existindo um ajuste na previsão da duração da atividade. Outra questão apontada na avaliação do protótipo 1 prendeu-se com o tamanho da letra. Como foi referido nas caracterizações das turmas, existia um aluno na turma do 10.º ano com necessidades específicas, assim foi mencionado o seguinte “se possível debes aumentar o tamanho da letra de cada questão” para que o RED fosse prático para todos os alunos. Estas questões apontadas na avaliação do protótipo 1, não foram referidas pelos alunos, na avaliação do protótipo 2. Aliás, no respeitante à praticabilidade deste RED, afirmaram que foi uma “forma interessante de dar e aprender matéria”, demonstrando que os alunos conseguiram assimilar o conteúdo de uma forma diferente daquelas a que estavam habituados, e se os alunos conseguiram assimilar o conteúdo, mostra que o RED foi no mínimo atrativo para o público-alvo. Para além disso, o RED proporcionou a participação ativa dos alunos, mostrando-se assim um RED prático.

No respeitante à última dimensão, a dimensão da perceção de eficácia, o aspeto apontado no protótipo 1, foi um aspeto também referenciado noutras dimensões: “a ronda bónus poderá atrasar o tempo que tens planeado para esta atividade”. O facto da ronda-bónus alongar a duração da atividade poderia aborrecer os alunos e levá-los a perder interesse no RED, o que mostraria falta de eficácia do RED, na medida em que os alunos não teriam se envolvido na atividade tal como seria pretendido.

Já o público-alvo, nesta dimensão, considerou o RED como uma “boa forma de aprendizagem”, considerando também uma “forma mais criativa de consolidar o estudo”, afirmando ainda que “conseguimos aprender ainda mais coisas”, sendo por isso, uma “excelente forma de avaliação formativa”. Podemos ver, pelos comentários mais proferidos, que os alunos, no respeitante à perceção de eficácia, avaliaram o RED de forma positiva que não consideraram relevantes os aspetos mencionados pelos avaliadores do protótipo 1.

O segundo RED avaliado foi também criado na plataforma *Wordwall* e intitula-se “a reinvenção das formas artísticas” (anexo 2). Este RED teve como principal objetivo consolidar conteúdos que foram lecionados em aulas anteriores. O RED teve como objetivos específicos os seguintes: Localizar no tempo e no espaço o surgimento do

Renascimento; indicar as razões pelas quais o Renascimento surgiu em Itália; definir “mecenas”, “antropocentrismo”, “individualismo”, “classicismo”; explicar a importância do surgimento da imprensa; identificar Gutenberg como o responsável pelo surgimento da imprensa; identificar as inspirações clássicas na arte renascentista; caracterizar a pintura renascentista; identificar a técnica de pintura desenvolvida pelos pintores flamengos; caracterizar o período e o estilo manuelino.

Na tabela 7 é possível verificar a avaliação do protótipo 1 do RED, e na tabela 8 a avaliação do protótipo 2. No protótipo 1 a avaliação foi feita através de notas de campo, tendo como tipo de avaliação: grupo focal, passo a passo e testagem, sendo os avaliadores, um grupo de três professores de História. Já o protótipo 2 teve como método de avaliação a testagem, sendo os dados recolhidos por questionário ao público-alvo.

**Tabela 7** – Avaliação do protótipo 1 do RED “A reinvenção das formas artísticas” criado na plataforma *Wordwall*

<b>RED “A reinvenção das formas artísticas”</b>					
<b>Avaliação da qualidade</b>					
<b>Dimensões</b>		<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Validade</b>	Construção	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Bastante interessante o facto de incluir áudio na leitura de perguntas e respetivas opções. Isso torna o RED acessível a todos”
	Conteúdo	Grupo focal	Notas de campo	Três professores	“As questões são adequadas

		Passo a passo Testagem		de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	para o conteúdo que está a ser estudado”
<b>Praticabilidade</b>		Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Bastante interessante o facto de incluir áudio na leitura de perguntas e respetivas opções. Isso torna o RED acessível a todos”
<b>Perceção de Eficácia</b>		Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Novamente a ronda bónus poderá atrasar o tempo que tens planeado para esta atividade”

**Tabela 8** – Avaliação do protótipo 2 do RED “A Arquitetura e Escultura romana” criado na plataforma *Wordwall*

<b>RED “A reinvenção das formas artísticas”</b>				
<b>Avaliação da qualidade</b>				
<b>Dimensões</b>	<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>

<b>Praticabilidade</b>	Testagem	- Questionário	Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário Turma de 10.º ano	“Fácil acesso” “Uma boa forma de aprender” “É bom para responder rápido”
<b>Perceção de Eficácia</b>	Testagem	- Questionário	Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário Turma de 10.º ano	“Uma boa forma de aprender” “ Ajuda a lembrar a matéria dada”. Um aluno respondeu que não considerava o RED eficaz.

Podemos perceber que, no respeitante à validade de construção, o protótipo 1 foi elogiado por “[...] incluir áudio na leitura de perguntas e respetivas opções. Isso torna o RED acessível a todos”, não existindo nessa dimensão aspetos a serem alterados no protótipo 2. Aliás, tendo em conta o elogio, procedeu-se à adição de áudio em todas as questões, visto que no protótipo 1 o áudio só estava presente em algumas questões.

Em relação à validade de conteúdo, os avaliadores do protótipo 1 aprovaram o conteúdo, tendo as questões sido consideradas adequadas para o conteúdo que estava a ser lecionado.

No respeitante à praticabilidade, aquando da avaliação do protótipo 1 foi novamente apontado o facto de “[...] incluir áudio na leitura de perguntas e respetivas opções. Isso torna o RED acessível a todos”, o que mostra que o RED está construído de uma forma que permite que todos os membros do público-alvo, independentemente de condições específicas que possuam, consigam aceder e utilizar o RED. Esse aspeto não foi mencionado pelos alunos, aquando da avaliação do protótipo 2, mas avaliaram outros aspetos da praticabilidade do RED, tais como: o seu “fácil acesso” e ser “[...] bom para responder rápido”.

No tocante à perceção de eficácia no protótipo 1 foi apontando um aspeto, já apontado anteriormente que poderia afetar a avaliação desta dimensão, a questão da ronda bónus. Contudo, este aspeto não foi importante para os alunos que quando avaliaram a perceção de eficácia consideraram que este RED foi uma “boa forma de aprender” sendo que ajudou a “relembrar a matéria dada”. É importante mencionar que existiu um aluno que nesta dimensão avaliou o RED de forma negativa. Porém não justificou a sua resposta.

O terceiro RED aqui avaliado intitula-se “A Grécia Antiga” (anexo 3) tendo sido criado na plataforma *Kahoot*. Os objetivos deste RED incluíam: Localizar no espaço e no tempo a Grécia Antiga; explicar a relevância económica, política e cultural da pólis de Atenas no século V a.C.; identificar os espaços constituintes da pólis; caracterizar a religião grega; identificar Atenas como o berço do nascimento da Democracia; definir “Democracia”, “mistoforia” e “isonomia”; identificar os órgãos da Democracia ateniense; identificar os grupos sociais da Grécia Antiga; caracterizar o papel dos cidadãos na Grécia Antiga; caracterizar a educação ateniense; identificar as manifestações cívico-religiosas da Grécia Antiga; caracterizar a arquitetura e a escultura grega.

Na tabela 9 é possível verificar a avaliação do protótipo 1 do RED, e na tabela 10 a avaliação do protótipo 2. No protótipo 1 a avaliação foi feita através notas de campo, tendo como tipo de avaliação: grupo focal, passo a passo e testagem, sendo os avaliadores, um grupo de três professores de História. Já o protótipo 2 teve como método de avaliação a testagem, sendo os dados recolhidos por reflexões realizadas pelo público-alvo.

**Tabela 9** – Avaliação do protótipo 1 do RED “A Grécia Antiga” criado na plataforma *Kahoot*

<b>RED “A Grécia Antiga”</b>
<b>Avaliação da qualidade</b>

<b>Dimensões</b>		<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Validade</b>	Construção	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Ter o cuidado de adicionar imagens torna o RED mais apelativo”
	Conteúdo	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“As questões estão adequadas ao público-alvo”. “Ter o cuidado de rever e corrigir os erros de pontuação”.
<b>Praticabilidade</b>		Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Ter o cuidado de adicionar imagens torna o RED mais apelativo”.
<b>Perceção de Eficácia</b>		Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do	“Os <i>Kahoots</i> são sempre eficazes, os alunos

			Ensino Secundário	identificam-se com este tipo de recurso e sabem-no usar perfeitamente, na generalidade”.
--	--	--	-------------------	--

**Tabela 10** – Avaliação do protótipo 2 do RED “A Grécia Antiga” criado na plataforma *Kahoot*

<b>RED “A Grécia Antiga”</b>				
<b>Avaliação da qualidade</b>				
<b>Dimensões</b>	<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Praticabilidade</b>	Testagem	Reflexões	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário - Turma de 10.º ano	“Uma forma mais criativa de consolidar o estudo, acho muito importante porque é uma forma mais descontraída de aprender, o que ajuda muito os alunos”.
<b>Perceção de Eficácia</b>	Testagem	Reflexões	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário	“Além de ser um recurso interativo, faz-nos revisar a matéria de

			- Turma de 10.º ano	uma forma divertida.” “Bom recurso para [a] aprendizagem”. “Uma ótima forma/recurso de consolidação de conhecimentos”.
--	--	--	---------------------	--

Aquando da avaliação do protótipo 1 deste RED foi referido o seguinte em relação à validade de construção. Para o RED ser considerado como bem construído a produtora deveria ter o cuidado de adicionar imagens visto que “torna o RED mais apelativo”, algo que poderia também afetar a praticabilidade. Antes da aplicação do protótipo 2, foram adicionadas várias imagens ao RED, assim o público-alvo avaliou um protótipo mais completo e atrativo.

No que diz respeito à validade de conteúdo deste RED os avaliadores do protótipo 1 referiram que as questões estavam adequadas ao público-alvo, contudo, era necessário “ter o cuidado de rever e corrigir os erros de pontuação”. Antes da aplicação do protótipo 2, o RED foi revisto e os erros de pontuação foram corrigidos.

Em relação à praticabilidade, já foi mencionada a avaliação do protótipo 1, o protótipo 2 foi avaliado e esta foi a opinião mais proferida nas reflexões: “Uma forma mais criativa de consolidar o estudo, acho muito importante porque é uma forma mais descontraída de aprender, o que ajuda muito os alunos”. Os alunos consideraram o RED prático por sentirem que o seu processo de ensino-aprendizagem se torna mais descontraído e, por consequência, sentiram que o RED foi prático nesse sentido.

No respeitante à dimensão da percepção de eficácia, aquando da apresentação do primeiro protótipo foi proferido o seguinte “os *Kahoots* são sempre eficazes, os alunos identificam-se com este tipo de recurso e sabem-no usar perfeitamente, na generalidade”. Algo que aquando da aplicação do RED comprovou-se. O público-alvo entende perfeitamente como a plataforma funciona e sabem lidar com ela sem grandes dificuldades. Assim aquando da avaliação do protótipo 2 referiram o seguinte: “Além de

ser um recurso mais interativo, faz-nos revisar a matéria de uma forma divertida”, considerando o RED como um “bom recurso para [a] aprendizagem” e ainda como “uma ótima forma/recurso de consolidação de conhecimentos”, o que mostra que conseguiram relembrar conteúdos previamente lecionados e consolidá-los enquanto realizaram a atividade.

O próximo RED aqui avaliado, intitula-se “O Grande Quiz de História A” (anexo 4), criado na plataforma *Socrative*, no âmbito da UC de “Tecnologia Educacional no Ensino da História”. Tendo sido aplicado no final do ano letivo, teve como principal objetivo avaliar as aprendizagens efetuadas pelos discentes ao longo de todo o ano letivo, na disciplina de História A.

A tabela 11 corresponde à avaliação do protótipo 1 realizada através de um grupo focal, passo a passo seguida de testagem, cujo dados foram recolhidos através de notas de campo, sendo os avaliadores três professores de História. Já a tabela 12 corresponde à avaliação do protótipo 2, realizada através da testagem do RED, tendo os dados sido recolhidos através de questionário.

**Tabela 11** – Avaliação do protótipo 1 do RED “O Grande Quiz de História A” criado na plataforma *Socrative*

<b>RED “O Grande Quiz de História A”</b>					
<b>Avaliação da qualidade</b>					
<b>Dimensões</b>		<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Validade</b>	Construção	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três Professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Parece-me bem construído e adequado.”
	Conteúdo	Grupo focal Passo a passo	Notas de campo	Três Professores de História do 3.º Ciclo	“Apesar de ser um questionário

		Testagem		e do Ensino Secundário	que engloba todo o conteúdo lecionado ao longo do ano letivo, as questões são pertinentes e estão bem formuladas, não sendo um questionário longo”.
<b>Praticabilidade</b>	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três Professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Tem o número adequado de opções”. “O tamanho das letras está adequado a todos”.	
<b>Perceção de Eficácia</b>	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três Professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“O RED permite avaliar até que ponto os alunos consolidaram ou não certos conteúdos”	

**Tabela 12** - Avaliação do protótipo 2 do RED “O Grande Quiz de História A” criado na plataforma *Socrative*

**RED “O Grande Quiz de História A”**

<b>Avaliação da qualidade</b>				
<b>Dimensões</b>	<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Praticabilidade</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário - Turma de 10.º ano	“Algumas questões eu acertava e o site mostrava que estavam erradas”.
<b>Perceção de Eficácia</b>	Passo a passo Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário - Turma de 10.º ano	“Algumas questões eu acertava e o site mostrava que estavam erradas”. “Ajudou a recordar um pouco da matéria do ano”. “Relevante para consolidar conhecimentos”.

No protótipo 1 podemos observar que, tanto a dimensão da validade de construção, como a dimensão da validade de conteúdo obtiveram *feedback* positivo, tendo

sido referido o seguinte, no respeitante à validade de conteúdo: “Apesar de ser um questionário que engloba todo o conteúdo lecionado ao longo do ano letivo, as questões são pertinentes e estão bem formuladas, não sendo um questionário longo”, ideia que vai ao encontro daquilo referido pelos avaliadores do protótipo 2 que consideraram o seguinte: “relevante para consolidar conhecimentos”.

Já na dimensão da praticabilidade, enquanto existiu uma aprovação por parte dos avaliadores do protótipo 1, as reações não foram tão positivas por parte dos avaliadores do protótipo 2, pois muitos alunos referiram o seguinte: “Algumas questões eu acertava e o site mostrava que estavam erradas”. Isto deveu-se ao facto de que aquando da construção do RED certos pormenores não foram considerados, como por exemplo, a questão das respostas abertas abrirem a possibilidade de várias respostas serem dadas. O facto de ser impossível prever que muitos iriam acertar no conteúdo da resposta, mas falhar acentos ou letras maiúsculas/minúsculas, causaram estas reações menos positivas. Porém, certamente que, se tivesse existido a oportunidade de aplicar uma versão melhorada deste protótipo a esta turma, teriam existido opiniões mais positivas em relação a este aspeto.

No respeitante à perceção de eficácia, o grupo de avaliadores do protótipo 1 realizou uma avaliação positiva, considerando que “o RED permite avaliar até que ponto os alunos consolidaram ou não certos conteúdos”, permitindo, de certo modo, avaliar a evolução do processo de ensino-aprendizagem dos alunos. A questão levantada pelos alunos na avaliação do protótipo 2 “algumas questões eu acertava e o site mostrava que estavam erradas”, pode também ser encaixada na perceção de eficácia, pois existindo esta falha no RED compromete os resultados. Contudo, apesar desta falha, alguns alunos consideraram que “ajudou a recordar um pouco da matéria do ano”, o que mostra que apesar de falhar num aspeto, noutros aspetos o RED foi positivo.

Os restantes cinco RED avaliados fizeram parte de uma atividade onde foi entregue uma ficha de trabalho com *QR Codes*. Estes RED foram criados nas plataformas: *Quizizz*, *Padlet*, *Genially*, *Videoant* e *Mindmeister*. Com a realização desta atividade e o consequente contacto com estes RED pretendia-se: Explicar a importância da perspetiva matemática na conceção antropocêntrica da organização do espaço; explicar a importância da perspetiva matemática na arquitetura e pintura; explicar a utilização da perspetiva aérea e da técnica do *sfumato* na pintura; identificar as características do

naturalismo na pintura; identificar as características do naturalismo na escultura; identificar os elementos clássicos presentes na escultura renascentista; e ainda, indicar as formas como os renascentistas reinventaram a arte clássica.

É importante referir que todos os primeiros protótipos desta atividade foram avaliados através de uma avaliação realizada passo a passo e testagem com um grupo focal, sendo que os dados foram recolhidos através de notas de campo e tendo como avaliadores um grupo de três professores de História. Já os segundos protótipos foram avaliados pela turma do 10.º ano, através de testagem, sendo os dados recolhidos através de questionário.

Posto isto, podemos observar nas tabelas 13 e 14 a avaliação do protótipo 1 e a avaliação do protótipo 2 do RED “características urbanísticas do Renascimento” (anexo 5), criado na plataforma *Quizziz*, respetivamente.

**Tabela 13**– Avaliação do protótipo 1 do RED “Características urbanísticas do Renascimento” criado na plataforma *Quizziz*

<b>RED “Características urbanísticas do Renascimento”</b>					
<b>Avaliação da qualidade</b>					
<b>Dimensões</b>		<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Validade</b>	Construção	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Tendo em conta a dimensão da atividade, o número de questões parece adequado”. “O RED está bastante apelativo”.

	Conteúdo	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“As questões abordam partes importantes relacionadas ao urbanismo no Renascimento ”.
	<b>Praticabilidade</b>	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“O RED é bastante intuitivo, contudo, é preciso ter cuidado com o tamanho das respostas e o tempo disponível para responderem”
	<b>Perceção de Eficácia</b>	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“O RED é bastante intuitivo, contudo, é preciso ter cuidado com o tamanho das respostas e o tempo disponível para responderem”.

**Tabela 14** - Avaliação do protótipo 2 do RED “Características urbanísticas do Renascimento” criado na plataforma *Quizziz*

<b>RED “Características urbanísticas do Renascimento”</b>				
<b>Avaliação da qualidade</b>				
<b>Dimensões</b>	<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Praticabilidade</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário - Turma de 10.º ano	“Questões acessíveis aos alunos e muito boas”. “Acho que é uma boa aplicação pois conseguimos associar a matéria.”
<b>Perceção de Eficácia</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário - Turma de 10.º ano	“Achei-as [questões] um pouco difíceis, no entanto recorrendo ao manual, facilitou a resposta”.

A validade de construção foi aprovada no protótipo 1, tal como podemos observar na coluna “resultados” da tabela 13. No respeitante à dimensão da validade de conteúdo, os resultados visíveis na tabela 13, “as questões abordam partes importantes relacionadas ao urbanismo no Renascimento” mostram também aprovação por parte do grupo de avaliadores.

Na dimensão da praticabilidade, os avaliadores do protótipo 1 consideraram o seguinte: “o RED é bastante intuitivo, contudo, é preciso ter cuidado com o tamanho das respostas e o tempo disponível para responderem”, algo que poderia afetar também a perceção de eficácia do RED. Já os avaliadores do protótipo 2 referiram o seguinte: “É muito difícil de usar”; “fácil de perceber e encontrar informação”. É possível ver aqui uma discrepância nas opiniões não existindo um consenso entre os dois grupos de avaliadores. Isto poderá se dever ao facto de que os alunos estão mais habituados a realizar atividades deste tipo em plataformas como o *Kahoot*, o que poderá afetar a postura destes perante aos RED criados em plataformas semelhantes, mas que não são o *Kahoot*.

Por último, é importante referir, que no respeitante à perceção de eficácia do RED, os avaliadores do protótipo 2 consideraram as “questões acessíveis aos alunos e muito boas”, sendo as questões acessíveis aos alunos, estes entendem o conteúdo apresentado e conseguem, à partida, responder de forma correta às questões.

As tabelas 15 e 16 correspondem às avaliações dos protótipos 1 e 2 do RED “O naturalismo na escultura” (anexo 6) criado na plataforma *Padlet*.

**Tabela 15** – Avaliação do protótipo 1 do RED “O naturalismo na escultura” criado na plataforma *Padlet*

<b>RED “O naturalismo na escultura”</b>					
<b>Avaliação da qualidade</b>					
<b>Dimensões</b>		<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Validade</b>	Construção	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Está bastante estruturado e perceptível”. “As informações estão bem sintetizadas e a atividade está bastante

					explícita”.
	Conteúdo	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“O conteúdo está adequado à turma”.
	<b>Praticabilidade</b>	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Está bastante estruturado e perceptível”.
	<b>Perceção de Eficácia</b>	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“O RED está bastante intuitivo”.

**Tabela 16** – Avaliação do protótipo 2 do RED “O naturalismo na escultura” criado na plataforma *Padlet*

<b>RED “O naturalismo na escultura”</b>				
<b>Avaliação da qualidade</b>				
<b>Dimensões</b>	<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Praticabilidade</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário - Turma de 10.º ano	“Aplicação muito difícil de usar”. “Gostei, pois foi fácil de perceber a informação”. “Bem estruturado”.
<b>Perceção de Eficácia</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário - Turma de 10.º ano	“Não relevante” “Boa plataforma” “Muito boa” “É interessante” “Foi fácil de perceber a informação”. “Pouco interessante”

Na tabela 15 é possível verificar que os avaliadores do protótipo 1, consideraram o seguinte em relação à validade de construção: “Está bastante estruturado e perceptível”, “as informações estão bem sintetizadas e a atividade está bastante explícita”, considerando a nível da validade de conteúdo que “o conteúdo está adequado à turma”.

Já a nível da praticabilidade, este grupo de avaliadores considerou o seguinte: “Está bastante estruturado e perceptível”, sendo esse um motivo para o RED ser considerado “(...) bastante intuitivo” e, por isso, prático.

Já na tabela 16 podemos observar um contraste com os resultados obtidos com o protótipo 1. As principais diferenças encontram-se nas dimensões da praticabilidade e da perceção de eficácia, sendo que os avaliadores consideraram, no respeitante à praticabilidade: “Aplicação muito difícil de usar” e “gostei, pois foi fácil de perceber a informação”. Podemos ver aqui duas opiniões opostas, e que refletem também o à-vontade de alguns alunos para com RED criados em plataformas menos conhecidas e, por outro lado, as dificuldades de outros alunos a adaptarem-se a plataformas por eles menos conhecidas. Também na perceção de eficácia podemos ver algumas opiniões opostas, que demonstram a inexistência de consenso neste grupo de avaliadores: “Não relevante”; “Boa plataforma”; “Muito boa”; “É interessante”; “Pouco interessante”.

Nas tabelas 17 e 18 é possível observar as avaliações dos protótipos 1 e 2 do RED “Monalisa” (anexo 7) criado na plataforma *Genially*.

**Tabela 17** – Avaliação do protótipo 1 do RED “Monalisa” criado na plataforma *Genially*

<b>RED “Monalisa”</b>					
<b>Avaliação da qualidade</b>					
<b>Dimensões</b>		<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Validade</b>	Construção	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Muito bem estruturado”

	Conteúdo	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Estão presentes todas as informações pertinentes em relação à obra”
<b>Praticabilidade</b>		Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Os alunos poderão sentir dificuldades em aceder ao RED”. “Bastante intuitivo”.
<b>Perceção de Eficácia</b>		Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“O RED é bastante interativo o que o torna mais eficaz no processo de ensino-aprendizagem dos alunos”

**Tabela 18** – Avaliação do protótipo 2 do RED “Monalisa” criado na plataforma *Genially*

<b>RED Monalisa</b>				
<b>Avaliação da qualidade</b>				
<b>Dimensões</b>	<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Praticabilidade</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º Ciclo e do Ensino	“Não é útil pois não percebemos muito bem”. “Foi útil, mas

			Secundário - Turma de 10.º ano	tinha demasiada informação.”
<b>Perceção de Eficácia</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário - Turma de 10.º ano	“Não foi útil”. “Foi útil, mas demasiada informação”. “Foi uma maneira criativa de obter informações”.

Na tabela 17, é possível verificar que embora aprovado nas várias dimensões, existiam algumas dúvidas sobre eventuais dificuldades de uso na aplicação do protótipo 2, algo que veio a se comprovar, tal como podemos observar na tabela 18, quando os avaliadores referem várias vezes o seguinte: “Não é útil pois não percebemos muito bem”. Contudo, existiram algumas opiniões parcialmente positivas tal como: “Foi útil, mas tinha demasiada informação”.

Nas tabelas 19 e 20 estão visíveis os resultados da avaliação dos protótipos 1 e 2 do RED “A arquitetura renascentista” criado na plataforma *Videoant* (anexo 8).

**Tabela 19**– Avaliação do protótipo 1 do RED “A arquitetura renascentista” criado na plataforma *Videoant*

<b>RED “A arquitetura renascentista”</b>				
<b>Avaliação da qualidade</b>				
<b>Dimensões</b>	<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>

<b>Validade</b>	Construção	Grupo focal Passo a passo Testagem	- Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Um RED interessante.”
	Conteúdo	Grupo focal Passo a passo Testagem	- Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“O vídeo selecionado é muito bom e tem uma linguagem acessível ao público-alvo”
<b>Praticabilidade</b>		Grupo focal Passo a passo Testagem	- Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Os alunos poderão ter algumas dificuldades em aceder ao RED.” “Aceder a este RED e responder às questões que surgem pode ser difícil para quem contata com quem contata com a plataforma pela primeira vez”.

<b>Percepção de Eficácia</b>	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“As dificuldades de acesso poderão reduzir a eficácia do RED”.
------------------------------	---	-------------------	---	---

**Tabela 20** – Avaliação do protótipo 2 do RED “A arquitetura renascentista” criado na plataforma *Videoant*

<b>RED “A arquitetura renascentista”</b>				
<b>Avaliação da qualidade</b>				
<b>Dimensões</b>	<b>Tipo de avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Praticabilidade</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º ciclo e do Ensino Secundário - Turma de 10.º ano	“Foi útil para a aprendizagem, relativamente às perguntas e visualização do vídeo. Mas, poderá ocupar muito tempo desnecessário devido às complicações impostas, logo, não acho que seja o melhor recurso para a aprendizagem”. “Pois existem outras

				plataformas melhores". "Pois essa aplicação é confusa."
<b>Percepção de Eficácia</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º ciclo e do Ensino Secundário - Turma de 10.º ano	"Foi útil". "Ajuda e esclarece o aluno". "Não aprendi nada".

É de destacar que, enquanto na avaliação da validade de construção e conteúdo, o RED obteve *feedback* positivo, nas dimensões da praticabilidade e percepção de eficácia, a produtora foi alertada para possíveis dificuldades, por parte dos alunos em aceder e lidar com o RED. Algo que se veio a comprovar, mesmo com as alterações realizadas no protótipo 2, pois os alunos tiveram imensas dificuldades em lidar com o RED nesta plataforma, o que comprometeu quer a avaliação da praticabilidade tal como a da percepção da eficácia como podemos ver: "Foi útil para a aprendizagem, relativamente às perguntas e visualização do vídeo. Mas, poderá ocupar muito tempo desnecessário devido às complicações impostas, logo, não acho que seja o melhor recurso para a aprendizagem." Este RED, foi, o que obteve mais reações negativas aquando da aplicação do protótipo 2, muito devido às dificuldades que os alunos sentiram em aceder ao RED, e, também a responder às questões nas plataformas.

As tabelas 21 e 22 refletem os resultados das avaliações dos protótipos 1 e 2 do RED "o naturalismo na pintura" (anexo 9) criado na plataforma *Mindmeister*, o último RED avaliado.

**Tabela 21** – Avaliação do protótipo 1 do RED "o naturalismo na pintura" criado na plataforma *Mindmeister*

<b>RED "o naturalismo na pintura"</b>
<b>Avaliação da qualidade</b>

<b>Dimensões</b>		<b>Tipo de Avaliação</b>	<b>Técnica de recolha de dados</b>	<b>Avaliadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>Validade</b>	Construção	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Parece-me bem construído, sugiro apenas mudar a cor de fundo do RED”
	Conteúdo	Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“O conteúdo está bem selecionado”
<b>Praticabilidade</b>		Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“Os alunos poderão ter dificuldade em trabalhar com a plataforma”
<b>Perceção de Eficácia</b>		Grupo focal Passo a passo Testagem	Notas de campo	Três professores de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário	“As dificuldades em lidar com a plataforma poderão prejudicar a eficácia do RED.”

**Tabela 22** – Avaliação do protótipo 2 do RED “o naturalismo na pintura” criado na plataforma *Mindmeister*

RED “O naturalismo na pintura”				
Avaliação da qualidade				
Dimensões	Tipo de avaliação	Técnica de recolha de dados	Avaliadores	Resultados
<b>Praticabilidade</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º ciclo e do ensino secundário - Turma de 10.º ano	“Não é prático” “Muito difícil de usar”
<b>Perceção de Eficácia</b>	Testagem	Questionário	- Professora de História do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário - Turma de 10.º ano	“Não relevante para [a] aprendizagem” “É melhor aprender dessa forma” “Não é boa para aprender” “esquematisou informações pertinentes”

No protótipo 1, podemos ver que a validade de construção e de conteúdo foram aprovadas, existindo apenas a sugestão de “mudar a cor de fundo do RED”, de forma a tornar o RED mais atrativo, tendo a sugestão sido acatada e aplicada no protótipo seguinte. Contudo, foi também considerado que o RED poderia não ser prático porque “os alunos poderão ter dificuldade em trabalhar com a plataforma”, algo que se comprovou com a aplicação e avaliação do protótipo 2, tal como podemos ver com os seguintes comentários: “Não é prático” e “muito difícil de usar”. Estas dificuldades

vieram comprometer a avaliação da percepção de eficácia do RED, algo previsto na avaliação da percepção de eficácia do protótipo 1, tal como podemos entender com o seguinte comentário, na avaliação do protótipo 2: “Não relevante para [a] aprendizagem”. Contudo o RED, obteve alguns comentários positivos, existindo um grupo de alunos a considerar que “é melhor aprender dessa forma”, apesar de muitos avaliadores terem tido dificuldades em utilizar o RED, outros conseguiram o utilizar e afirmaram ser uma melhor forma de aprender.

Finalizada a avaliação individual deste grupo de RED, é importante fazer um comentário geral tendo em conta os objetivos propostos para a realização deste relatório. Do conjunto de sete objetivos propostos, com a realização da avaliação deste grupo de RED, os objetivos “criar RED adequados ao ensino de História, no Ensino Secundário” e “compreender as reações dos alunos à aplicação dos RED” foram cumpridos na medida em que as avaliações dos protótipos 1 permitiram sempre a melhoria do RED para que se tornassem os mais adequados possíveis para os alunos, alguns RED foram, como podemos ver melhor recebidos do que outros, contudo, durante o seu processo de construção, foi sempre tido em conta a adequação do RED ao público-alvo.

Quanto às reações dos alunos à aplicação dos RED, quer destes avaliados, quer dos restantes, concluiu-se o seguinte: os alunos são mais recetivos aos RED criados em plataformas por eles conhecidas, pois sentem confiança naquela plataforma. Também são mais recetivos às plataformas mais interativas e cujo aspeto seja mais atrativo, eles demonstram mais interesse e mais motivação para lidar com o RED. Por outro lado, este grupo de alunos foi muito menos recetivo a RED criados em plataformas por eles desconhecidas, como o *Padlet*, *Videoant*, *Mindmeister*. Esta menor receção aos RED criados nestas plataformas também pode ser justificado pelo facto destas plataformas não possuírem atividades gamificadas, que são as atividades que os alunos preferem, como pode ser observado na avaliação dos segundos protótipos do RED criados no *Kahoot*, *Quizziz*, *Wordwall*. Os alunos lidam bem com RED que promovam a utilização de questionários, seja em formato gamificado, ou não, como no caso dos RED criados na plataforma *Socrative*. Porém, tudo o que não vai ao encontro desse formato teve uma pior reação como podemos entender.

## 4.2 A utilização de RED em contexto de sala de aula

Para além da criação de RED próprios, foram utilizados RED previamente elaborados por outros produtores e disponibilizados em várias plataformas, nomeadamente: *Youtube*, Escola Virtual, Aula Digital, RTP Ensina, Prezi, Disney+ e Netflix.

Tabela 23– Utilização de RED com a turma do 7.º ano

Tipologia	Plataforma	Utilização
<i>PowerPoint</i>	Escola Virtual	1
Atividade interativa	<i>Hieroglyphic TypeWriter</i>	1
Atividade interativa	Escola Virtual	3
Vídeo educativo	Escola Virtual	27
Atividade interativa	<i>Prezi</i>	1
Excerto de filme	Escola Virtual	1
Jogo	Escola Virtual	1
Filme	Disney+	1
Vídeo	<i>Youtube</i>	2

Tabela 24 – Utilização de RED com a turma do 10.º ano

Tipologia	Plataforma	Utilização
Vídeo educativo	Escola Virtual	17
Atividade interativa	Escola Virtual	5
Filme	Netflix	1
Filme	<i>Youtube</i>	1
Documentário	<i>Youtube</i>	1
Vídeo	<i>Youtube</i>	5
Áudio	RTP Ensina	2
Vídeo	RTP Ensina	9
Vídeo	Aula Digital	1

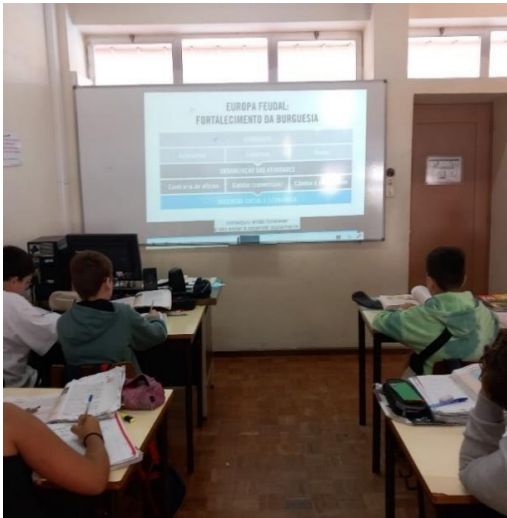
Como é possível verificar na tabela 23, a maioria dos RED utilizados com o 7.º ano estão disponíveis na plataforma Escola Virtual. Durante a apresentação da caracterização da turma foi mencionado que esta turma era uma turma de currículo

diferenciado, marcada pelo histórico de insucesso escolar, e tendo em conta este aspeto, todos os RED utilizados com esta turma deveriam também ser apelativos para motivar os alunos a aprenderem. Ora, no respeitante aos RED utilizados podemos considerar bastante apelativos. Por exemplo, quando os alunos eram informados que iriam visualizar um vídeo, independentemente da plataforma onde este se encontrava o seu interesse na aula aumentava exponencialmente. O mesmo acontecia quando eram realizadas atividades interativas da Escola Virtual. Os alunos sentiam-se, de certa forma, especiais, pois as atividades interativas permitiam que estes ganhassem, de certo modo, o controlo sobre a aula.

Para além destas atividades interativas, o jogo foi também um dos RED que mais motivou os alunos para a disciplina de História. Segundo Margarido (2022, p. 15), “os jogos e a aprendizagem são elementos indissociáveis”, ou seja, devemos ter em conta que o jogo é também uma forma importante de aprendizagem.

Com o décimo ano, foram também utilizados vários RED de outros produtores, estando grande parte deles armazenados na Escola Virtual. Os alunos tiveram a oportunidade de assistir a dois filmes durante o ano letivo: “O Gladiador”, de 2000, e “Lutero” de 2003. Segundo Severino (2023, p. 25), “os filmes e séries podem ser ótimos para complementar a matéria abordada em aula e são capazes de reter a atenção dos alunos para os conteúdos históricos”. Com a visualização dos filmes mencionados, os alunos foram capazes de complementar aquilo que já havia sido lecionado sobre “o modelo romano” e sobre as reformas religiosas do século XVI, tendo sido uma das atividades mais apreciadas pelos alunos.

**Figura 3-** Alunos do 7.º ano a visualizar um vídeo da Escola Virtual



**Figura 4**– Alunos do 10.º ano a visualizar o filme “Lutero”



#### **4.2.1 A avaliação dos RED utilizados com a turma de 7.º ano**

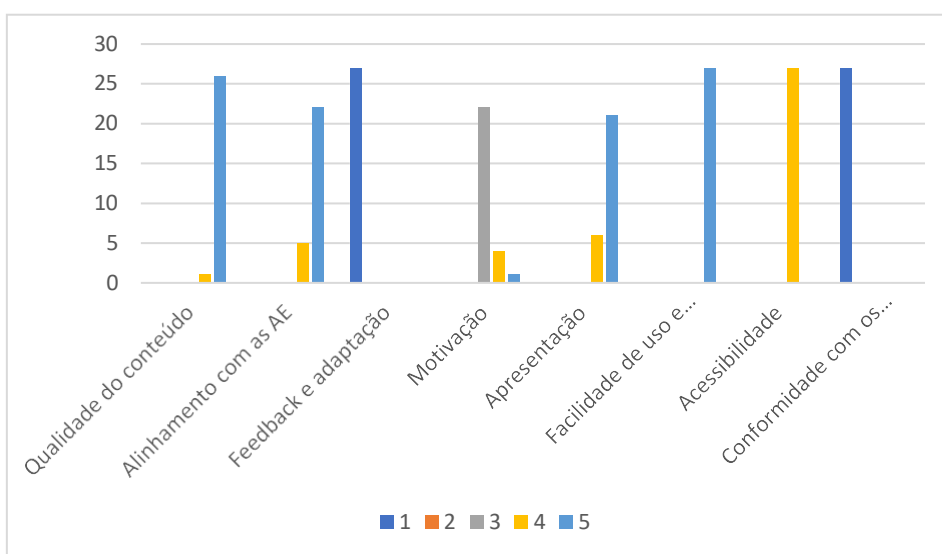
No que diz respeito aos RED utilizados com a turma do 7.º ano, existem três que não podem ser considerados objetos de aprendizagem por não possuírem as características necessárias relativas à granularidade e a facilidade de reutilização, são estes: o vídeo “A Incrível Origem do Mundo conforme a Mitologia Grega”, disponível na plataforma *Youtube*, o excerto do filme *A Múmia*, disponível na plataforma *Escola Virtual*, e o filme *Hércules* (1997) disponível na plataforma *Disney+*.

Os restantes RED foram avaliados através do instrumento *Learning Object Instrument Review* (LORI) na versão 2.0, criada por John Nesbit, Karen Belfer e Tracey

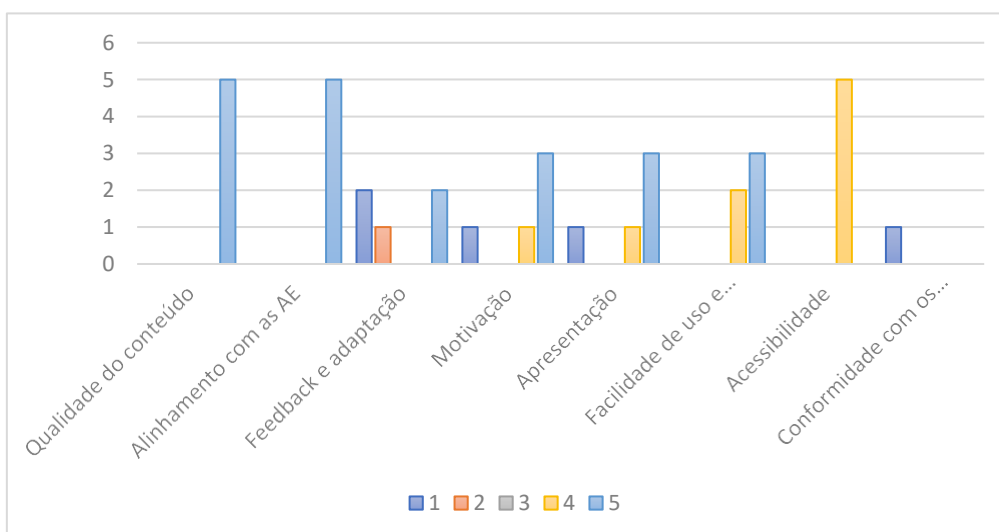
Leacock. A avaliação individual de cada RED poderá ser visualizada em anexo (anexo 10).

Nos gráficos seguintes, será apresentada a avaliação dos RED pelas seguintes categorias: vídeos da plataforma Escola Virtual (figura 5); atividades interativas e jogos da plataforma Escola Virtual e atividade interativa da *Hieroglyphic TypeWriter* (figura 6); vídeo da plataforma *Youtube*, apresentações nas plataformas *PowerPoint* e *Prezi* (figura 7).

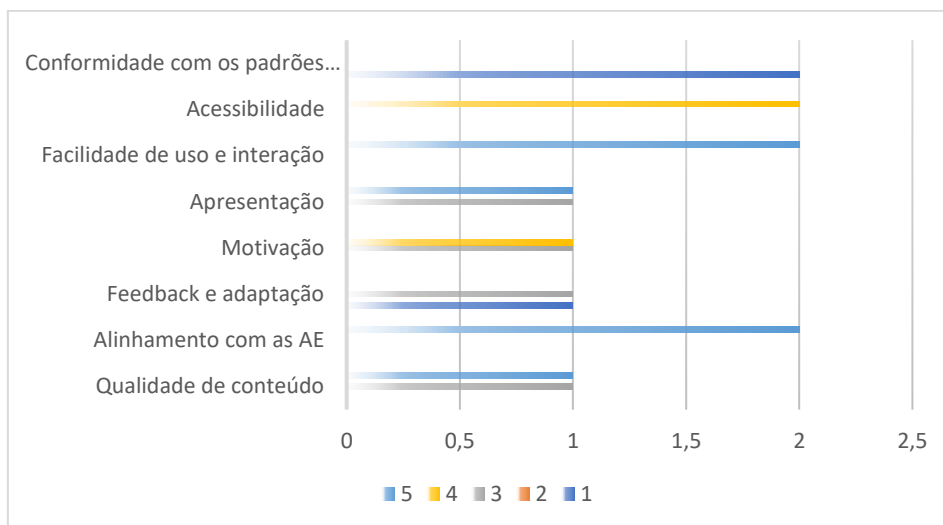
**Figura 5**– Avaliação dos vídeos da plataforma Escola Virtual



**Figura 6** – Avaliação das atividades interativas e jogo da Escola Virtual e da plataforma *Hieroglyphic TypeWriter*



**Figura 7**– Avaliação dos RED apresentados nas plataformas *PowerPoint e Prezi*



De forma a não ser realizada aqui uma análise extensa da avaliação destes RED, é importante referir o seguinte no que toca ao critério “acessibilidade”: todos os RED armazenados na Escola Virtual foram avaliados no nível 4, de acordo com o instrumento LORI, pois se existir uma falha de internet a plataforma não permite o acesso aos vídeos.

No respeitante ao último critério, “conformidade com os padrões internacionais”, todos os RED foram avaliados no nível 1 no critério “conformidade com os padrões internacionais” por não possuírem metadata suficiente para se entender se estão conforme os padrões internacionais.

Relembrando o objetivo proposto, inicialmente, “avaliar RED disponíveis para a disciplina de História no 3.º ciclo do Ensino Básico”, podemos perceber que os RED que foram utilizados e avaliados para o 7.º ano de escolaridade são de grande qualidade e adequados a este ano de ensino. Podemos concluir que se este conjunto de RED é de grande qualidade e adequados ao 7.º ano, os RED que existem para os restantes anos que compõem este ciclo de ensino, são na sua maioria, de grande qualidade, podendo existir algumas exceções.

## **4.3 A utilização de RED fora da sala de aula**

### **4.3.1 As atividades de comemoração dos 50 anos do 25 de abril de 1974**

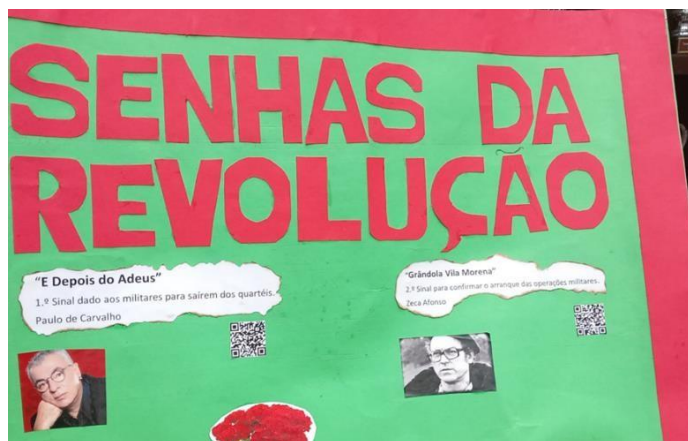
O ano de 2024 ficou marcado, a nível nacional, pelas comemorações do 50.º aniversário do 25 de abril de 1974. Sendo um conteúdo programático do 9.º ano de

escolaridade, a turma de regência da docente estagiária realizou vários trabalhos sobre o tema, expostos na semana de 22 a 26 de abril. Essa semana, ficou marcada por várias atividades que envolveram toda a comunidade escolar.

Como mencionado, a turma do 9.º ano realizou vários trabalhos de grupo, com o auxílio dos docentes estagiários. Cada grupo ficou responsável pela criação de um cartaz com um tema relacionado à Revolução dos Cravos. Dois destes grupos tiveram como temas “Senhas da Revolução” e “Canções de Abril”.

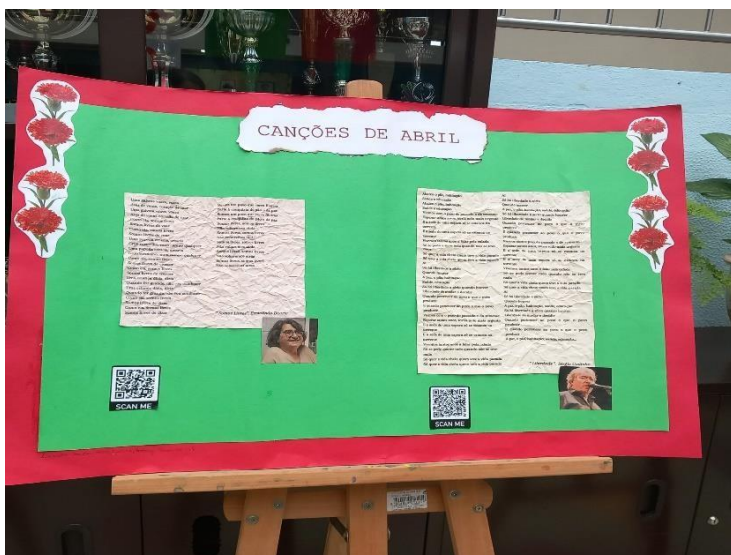
As senhas da Revolução, as canções “E Depois do Adeus”, de Paulo de Carvalho, e “Grândola Vila Morena”, de Zeca Afonso, tinham como objetivo “servir de sinal para a saída das tropas.” (Rebelo e Tavares, 2010, p. 23). Os alunos, que realizaram o trabalho de grupo sobre este tema, identificaram estas duas canções, explicando a ordem em que estas foram reproduzidas naquela madrugada de 1974, e identificando os autores. Ademais, utilizaram *QR Codes* no seu trabalho para que todos aqueles que visualizassem o seu cartaz pudessem ouvir estas obras musicais.

**Figura 8**– Cartaz “Senhas da Revolução” elaborado pela turma de 9.º ano e parte da exposição “Um olhar sobre abril”



O segundo grupo trabalhou o tema “Canções de Abril”, apresentando duas canções de intervenção: “Somos Livres” e “Liberdade”. A primeira canção da autoria de Ermelinda Duarte e a segunda de Sérgio Godinho. À semelhança do primeiro grupo, utilizaram no seu cartaz *QR Codes* que permitiam o acesso às canções mencionadas.

**Figura 9** - Cartaz “Canções de Abril” elaborado pela turma de 9.º ano e parte da exposição “Um olhar sobre abril”



Foram várias as atividades que preencheram o calendário da semana de 22 a 26 de abril, nesta escola. Para além da inauguração da exposição “Um olhar sobre abril” cuja uma das responsáveis foi esta docente estagiária, é importante ainda o destaque a uma segunda atividade da responsabilidade do núcleo de estagiários de História desta escola: a realização de um *PeddyPaper* sobre o 25 de abril de 1974, com a turma do 9.º ano e com as turmas respetivas do 10.º ano. Apesar de não ser um conteúdo programático do 10.º ano de escolaridade, o 25 de abril de 1974 é um marco histórico nacional extremamente importante e estes alunos já tinham estudado, no ano transato, este conteúdo. Assim, o *Peddypaper* foi para os alunos do 10.º ano uma forma de recordar conteúdos anteriores e relembrar a importância desta data tão marcante. Segundo Pereira (2011, p. 33)

O peddy paper é uma prova pedestre de orientação para equipas, que consiste num percurso ao qual estão associadas perguntas ou tarefas correspondentes aos diferentes pontos intermédios (ou postos) e que podem determinar a passagem à parte seguinte do percurso. O peddy paper é uma actividade lúdica geralmente ligada à aquisição de conhecimentos sobre um determinado tema ou local.

Segundo a mesma autora, existem uma série de aspetos em comum na criação de um *Peddypaper*, independentemente da sua temática, aspetos como:

- Identificação da equipa e dos seus elementos;
- Critérios de classificação;
- Pontuação de cada um dos desafios;
- Duração da prova;

- Documentos de apoio, como por exemplo, guião e regras (anexos 11 e 12).

Os alunos partiram à procura das pistas e tarefas que deveriam realizar. Três destas tarefas estavam escondidas em *QR Codes*. É importante ainda referir que, no final da atividade, os alunos das três turmas receberam um certificado de participação elaborado na plataforma *Canva* (anexo 13). Finalizado o *Peddy Paper*, os alunos do 10.º ano distribuíram pela escola marcadores de livro temáticos, criados com a orientação dos docentes estagiários, na plataforma *Canva* (anexo 14).

**Figura 10** – Pista n.º 2 do *PeddyPaper* sobre o 25 de abril de 1974

Abre o *QR Code* para ouvires o instrumental e veres a letra da música *E Depois do Adeus*, de Paulo de Carvalho. Em seguida, grava a tua própria versão da música.



**Figura 11** – Pista n.º 3 do *PeddyPaper* sobre o 25 de abril de 1974

Ouve a senha final que despoletou a Revolução e identifica o autor da música.



**Figura 12** – Pista n.º 4 do *PeddyPaper* sobre o 25 de abril de 1974

Visualiza o video disponível neste *QR Code* e responde à questão que se segue.



Como reagiram as multidões à Revolução?

---

---

---

---

**Figura 13** – Grupo de alunos do 9.º ano a encontrar uma pista do *Peddypaper*



#### **4.3.2 O *Peddypaper* sobre o Renascimento**

No âmbito da UC de Seminário de Didática em História, foi proposta, aos vários núcleos de estágio, a realização de um *Peddypaper* sobre um conteúdo temático presente nas AE de História. O núcleo de estágio, do qual a docente estagiária fez parte, decidiu realizar um *Peddypaper* sobre o Renascimento, conteúdo programático do 10.º ano.

Nas AE do 10.º ano da disciplina de História A, este conteúdo programático é tratado no tema “A reinvenção das formas artísticas”, sendo que os objetivos desta unidade temática são os seguintes:

Identificar na produção cultural renascentista europeia e portuguesa as heranças da Antiguidade Clássica assim como as continuidades e ruturas com o período medieval; Reconhecer a retoma renascentista da conceção antropocêntrica e da

perspetiva matemática no urbanismo, na arquitetura e na pintura; Analisar a expressão naturalista na pintura e na escultura; Problematizar a produção artística em Portugal: do gótico manuelino à afirmação das novas tendências renascentistas; Desenvolver a sensibilidade estética, através da identificação e da apreciação de manifestações artísticas e/ou literárias do período renascentista; Identificar/aplicar os conceitos: Renascimento; humanista; antropocentrismo; classicismo; naturalismo; perspetiva; Manuelino. (Ministério da Educação, 2018, p. 11)

Tendo em conta estes objetivos, durante a criação do *Peddypaper*, que foi aplicado no final do ano letivo, após a lecionação de todos os conteúdos programáticos, os docentes estagiários tiveram o cuidado de criar tarefas que pudessem ser articuladas com alguns destes objetivos.

À semelhança do *Peddypaper* sobre o 25 de abril de 1974, foram criados um guião e um conjunto de regras (anexo 15) entregues aos alunos e disponíveis em anexo. Das oito pistas criadas, cinco encontravam-se codificadas em *QR Codes*.

**Figura 14** – Pista n. ° 1 do *Peddypaper* sobre o Renascimento

1. Recria esta obra.



**Figura 15** – Pista n. ° 2 do *Peddypaper* sobre o Renascimento

2. Recria esta obra.



**Figura 16**– Pista n.º 3 do *Peddypaper* sobre o Renascimento

3. Legenda esta imagem.



**Figura 17** - Pista n.º 7 do *Peddypaper* sobre o Renascimento

7. Identifica as ordens arquitetónicas da Antiguidade Clássica.

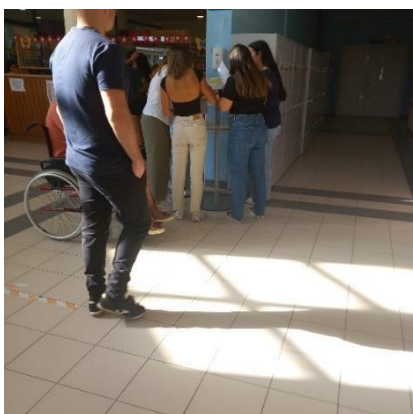


**Figura 18**– Pista n. ° 8 do *Peddypaper* sobre o Renascimento

8. Identifica a técnica utilizada nesta obra.



**Figura 19**– Alunos à procura de pistas durante o *PeddyPaper* sobre o Renascimento



Os dois *peddypaper* realizados foram das atividades que geraram mais curiosidade e empenho aos alunos, sendo que grande parte deles desconhecia o conceito de *Peddypaper*. Para muitos, a ideia de andar a procurar pistas pela escola, não era algo do seu agrado, porém o facto desta atividade ter misturado o analógico com o digital foi extremamente positivo.

#### **4.4 A perspetiva docente sobre a utilização dos RED**

Finalizadas as atividades letivas, foi tempo de entrevistar a professora orientadora cooperante e entender a sua perspetiva sobre a importância da utilização de RED no Ensino de História. O guião desta entrevista está disponível em anexo (anexo 16). Antes da entrevista foi entregue à professora orientadora cooperante um consentimento informado (anexo 17), onde a mestrande se comprometeu a utilizar todas as informações fornecidas de forma confidencial e unicamente para o relatório de estágio.

Licenciada em História e Ciências Sociais- ensino de, é docente há trinta anos, estando atualmente a lecionar 3.º ciclo, mas habilitada a lecionar também ensino secundário. Nos seus trinta anos de serviço, já passou por vários cargos, tendo sido vice-presidente de escola, diretora de turma, secretária da assembleia de escola, e ainda fez

parte do Secretariado Nacional de Exames, e da comissão de horários, cargo que ainda desempenha. Podemos ver que a professora orientadora cooperante possui uma vasta experiência no mundo docente.

A professora orientadora cooperante atenta que podem ser considerados RED “vários aplicativos, softwares educativos, jogos educativos, vídeos, simulações, animações, conteúdos interativos, etc.” cuja utilização pode “enriquecer e facilitar o processo de ensino-aprendizagem”. Os RED, no seu ponto de vista, são muito importantes visto que “tornam o ensino mais apelativo, dinâmico, acessível.” Segundo a professora orientadora cooperante, a utilização de RED no Ensino “vai possibilitar aos alunos desenvolver as competências digitais considerando que estamos ou vivemos numa era virada para o digital. É fundamental que também nós possamos preparar os alunos nesta área.” Para a docente, e em relação à disciplina que leciona, considera que a utilização de RED no ensino de História, “é importante porque vai possibilitar precisamente dinamizar o ensino, a aprendizagem e também permitir que os alunos compreendam e aprendam de uma forma mais lúdica.”

Questionada acerca das vantagens e desvantagens dos RED para a educação, é possível ver a sua opinião na tabela 25.

**Tabela 25** – Vantagens e desvantagens dos RED segundo a docente entrevistada

<b>Vantagens</b>	<b>Desvantagens</b>
Reforço do interesse dos alunos.	Acesso limitado por parte de alguns alunos que poderão não possuir internet ou computador em casa;
Tornam a aprendizagem mais interessante por serem mais atrativos e dinâmicos;	Dependência tecnológica dos alunos;
Permite o acesso a um leque mais variado de conteúdos;	Risco de segurança – “quando os alunos vão pesquisar conteúdos de forma autónoma podem ter acesso a conteúdos que não são educativos e também podem entrar em contato com pessoas que não estão, que não interagem com eles de forma positiva”;

Fácil acesso e disponibilidade para os alunos;	Pode condicionar o raciocínio crítico e a capacidade de resolução de problemas dos alunos;
Permite a aprendizagem colaborativa;	Distração;
Consolidação de conhecimentos;	Problemas técnicos;
Melhor compreensão e retenção dos alunos;	

Sobre os seus hábitos de criação de RED próprios, a professora orientadora cooperante referiu que cria sempre os seus RED, à exceção de filmes e vídeos, utilizando, em todas as suas aulas, pelo menos um RED. Já criou RED como *PowerPoints*, *Kahoots*, testes interativos, quizzes, e já utilizou também a plataforma *Padlet* com os alunos. Sobre o PowerPoint referiu o seguinte: “*PowerPoints* com esquemas, com mapas mentais e imagens e pouco texto. Na minha ótica o *PowerPoint* só tem sentido desta forma.” Quando questionada sobre a reação dos alunos, mencionou que “os alunos gostam, porém, utilizando sempre esses meios, os mesmos meios, os alunos depois perdem facilmente o interesse. Também gostam de outro tipo de aula sem recorrer a esse tipo de material interativo.”

A docente utiliza com mais frequência *PowerPoints*, quizzes, vídeos, mapas interativos e ainda, questionários online. Referiu ainda que, durante a pandemia, utilizou muitos RED, principalmente aqueles que permitiam “a construção de esquemas em que os alunos arrastam as questões, as frases para construir os esquemas.” Referiu conhecer, para além das plataformas mencionadas, outras como o *Moodle*, a Aula Digital da editora Leya “que nós utilizamos muito, nós temos de utilizar todas as aulas. Os nossos alunos... tenho alunos que os manuais são da Aula Digital e nós temos um leque variadíssimo de recursos. A Escola Virtual [da Porto Editora] é, igualmente, uma alternativa à Aula Digital.” Referiu ainda conhecer o “*YouTube*, com vídeos também, são aqueles que melhor conheço e domino embora tenha consciência de que existem muitos outros.”

Numa espécie de reflexão final, considerou o seguinte, sobre a utilização destas plataformas e de outros RED, no ensino de História: “Considerando que vivemos na era

digital, há que reconhecer a importância dos meios digitais também no processo de ensino e aprendizagem, não é? As plataformas que conheço, uso com maior frequência, estão praticamente direcionadas para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Desta feita são plataformas que vão ao encontro do que se pretende, aquando da sua utilização. Permitem o quê? Permitem ao docente elaborar vários tipos de recursos educativos que poderão servir para transmitir informação, consolidar conhecimento avaliar, *etc.*”.

Relembrando o último objetivo proposto “compreender a perspectiva da docente orientadora cooperante em relação à aplicação de RED, na disciplina de História”, podemos perceber, com a realização desta entrevista, que a docente orientadora cooperante é adepta da utilização de RED quer no ensino, em geral, quer na sua disciplina. Esta revelou que cria, com frequência, os seus próprios RED, apenas recorrendo ao de outras plataformas quando se trata de filmes ou vídeos. Contudo, considera que a utilização dos RED deve ser feita com moderação, pois, existem várias vantagens e desvantagens e é preciso ter atenção a esses aspetos.

## Capítulo V – Princípios de Design

Segundo Plomp (2018, p. 38) “o ponto de partida dos estudos de desenvolvimento do tipo da pesquisa-aplicação é a identificação de problemas educacionais para os quais não haja — ou haja apenas poucos — princípios validados”. Esses princípios são conhecidos como princípios de design. Os princípios de design são “proposições heurísticas na forma de sugestões baseadas na experiência para a abordagem de problemas tais como aqueles da pesquisa-aplicação. Uma heurística é sempre desenvolvida em um contexto dado e, por conseguinte, não há garantia de sucesso em outros contextos.” (Plomp, 2018, p. 39).

Plomp (2018, p. 38) afirma que “uma característica dos estudos de desenvolvimento é que, a partir do conhecimento de pesquisas anteriores, os pesquisadores, em colaboração com os praticantes, projetam e desenvolvem intervenções funcionais e efetivas”. Van der Akker (2018, p. 86) completa esta ideia afirmando “o valor desse conhecimento crescerá fortemente na medida em que for justificado por argumentos teóricos, bem articulado na indicação de direções e convincentemente sustentado por evidências empíricas acerca do impacto desses princípios”.

Tendo tudo isto em conta e as evidências apresentadas no capítulo IV do presente relatório, considero que, na criação de RED para o ensino de História no ensino secundário, devem ser tidos em conta alguns princípios de design, tais como:

- É possível aplicar RED em plataformas menos conhecidas dos alunos. Os alunos são recetivos, embora, em parte receosos, àquilo que não conhecem. Porém, é necessário que exista uma boa explicação, por parte de quem aplica, na maioria dos casos, os docentes, do funcionamento das plataformas, para que o RED seja bem aplicado.
- Deve ser promovida a utilização de RED em sala de aula. A utilização de RED promove o envolvimento dos alunos, a vários níveis, como a motivação e a participação de todos os alunos.
- Deve ser promovida a partilha de opiniões dos alunos em relação aos RED aplicados, para se entender também se poderão ser aplicados os mesmos tipos de RED noutros contextos. Isto permite que os alunos sintam que as suas opiniões são importantes e que tenham noção que são parte fundamental do seu processo de ensino-aprendizagem.

## Considerações finais

O trabalho desenvolvido ao longo do estágio e patente neste relatório foi orientado para a concretização de sete objetivos e todos eles foram cumpridos.

Tendo em conta que o foco deste relatório incide sobre a utilização de RED no ensino de História, foi essencial compreender o conceito de RED. Este conceito abrange uma variedade de instrumentos digitais, desde vídeos a plataformas de ensino e aprendizagem, com múltiplas funcionalidades, podendo ser armazenados em suportes físicos, como, por exemplo, uma *pen drive*, e/ou em servidores online, como por exemplo, a *OneDrive* da empresa *Microsoft*. Independentemente da sua tipologia ou do local do seu armazenamento, os RED estão interligados a um dispositivo de utilização, o computador, o dispositivo mais usado. Contudo, isto não implica que os utilizadores não possam aceder ao RED através de outros dispositivos como os telemóveis e tablets, embora seja mais comum a utilização do computador para aceder aos RED.

Apresentado o conceito de RED e explorada a forma como se deu a sua implementação no nosso país a partir da década de 1980, foi importante entender como é que estes RED podem servir o ensino, na sua generalidade, mas essencialmente como poderiam servir a disciplina de História, área em que muitos dos conteúdos lecionados são, na opinião dos alunos, tão distantes do tempo atual e, por essa razão, não conseguem relacionar-se e ou rever-se nesta disciplina. Assim, com a utilização de RED no ensino de História, é possível dar uma nova perspetiva da História aos nossos alunos e mostrar que é possível aprender História envolvendo o mundo digital a que eles estão tão habituados. É importante referir aqui que a nível do desenvolvimento de RED para o ensino de História, existem ainda muito poucos trabalhos sobre a temática, sendo que a maioria dos RED continuam a ser criados em *PowerPoint* e *Kahoot*. É preciso inovar no sentido de serem criados RED em plataformas menos conhecidas do público em geral, mas igualmente úteis, de forma que seja possível dar-se um passo em frente na utilização de RED no ensino de História.

Durante o ano de estágio, foi possível entender que grande parte dos alunos com que a docente estagiária contactou não tinham noção de quanto o mundo digital é importante no seu processo de ensino-aprendizagem. Assim, um dos objetivos ao longo do ano letivo transato foi também demonstrar aos alunos o quão importante os RED são

na sua aprendizagem, tanto dentro como fora de sala de aula, tal como aconteceu com os dois *Peddypaper* realizados.

Por outro lado, os alunos foram contactando com plataformas que, na sua maioria, desconheciam como, por exemplo, o *Padlet*, o *Videoant*, o *Socrative* e o *Wordwall*. Para muitos destes alunos, uma aula mais interativa passava apenas pelo uso do *Kahoot*, que foi utilizado várias vezes com ambas as turmas e é, talvez, a plataforma com a qual mais à-vontade estão, para além do *PowerPoint*. Neste contexto inovador, foi notória a dificuldade de alguns alunos adaptarem-se ao uso de plataformas que pouco conheciam. Por vezes, foi até sentido um clima de rejeição para com estas plataformas, tendo a plataforma *Videoant* sido a mais rejeitada pela turma do décimo ano, por considerarem uma plataforma difícil de usar. Sabendo que vivemos na era digital, foi interessante perceber que, no que toca aos alunos envolvidos, sempre que foi sugerida uma atividade que envolvia a entrada através de *QR Codes*, existiam sempre imensas dificuldades em realizar a atividade no tempo inicialmente previsto ou os alunos não sabiam como ler *QR Codes* nos seus aparelhos ou porque não possuíam internet no seu telemóvel. Perante estas dificuldades, a docente tentou sempre encontrar soluções, tal como a metodologia da investigação do design educacional sugere.

No respeitante à metodologia adotada, a Investigação do Design Educacional, provou ser a melhor opção para este relatório de estágio. Tal como os especialistas referem, esta é, sem dúvida alguma, uma metodologia que atua de forma original, pois permite encontrar soluções menos óbvias para os problemas que surgem e permite articular aspetos teóricos com aspetos práticos. Assim, o processo de criação de RED seguiu as três fases essenciais desta metodologia: a investigação preliminar, que antecedeu a criação dos RED; a fase do desenvolvimento que tal como o próprio nome indica, é a fase onde se procedeu ao desenvolvimento dos RED com a criação de um protótipo inicial e depois um protótipo final; e, por fim, a fase da avaliação, onde os RED criados foram avaliados pelos alunos da turma de 10.º ano.

De todos os RED avaliados por este grupo de alunos é importante referir que os RED criados na plataforma *Wordwall* foram os que obtiveram melhor feedback. Já os RED criados nas plataformas *Videoant* e *Genially* foram os que obtiveram pior *feedback*. Tendo em conta as reações dos alunos aquando da aplicação destes RED, pode-se concluir que o modelo gamificado que a plataforma *Wordwall* possui em conjunto com a fácil

acessibilidade fez com que os alunos tivessem mais interesse e empenho nas atividades desenvolvidas. Por outro lado, o facto dos alunos terem tido muitas dificuldades a aceder às plataformas *Videoant* e *Genially* fez com que os alunos demonstrassem pouco interesse e até desmotivação para realizar as atividades propostas.

Apesar das dificuldades, que várias vezes surgem, como falhas de internet ou problemas nos computadores ou nas plataformas de armazenamento de RED, os RED devem ser utilizados pelo menos uma vez por aula, tal como a professora orientadora cooperante referiu. Com efeito, os alunos gostam das atividades desenvolvidas nos RED, porque promovem um outro tipo de interação que uma aula sem a utilização de RED não promove. Assim, consideramos importante que os docentes saibam incentivar os alunos a utilizar os RED no seu processo de ensino-aprendizagem. A propósito de um trabalho proposto pela docente, no qual os alunos deveriam realizar uma dramatização em que deveriam assumir o papel de um jornalista a noticiar um evento histórico (neste caso a morte de um rei português), uma aluna realizou esta dramatização gravando um vídeo. Este projeto recebeu *feedback* positivo da docente, o que é essencial para incentivar um aluno a investir mais no seu processo de ensino-aprendizagem. Outro exemplo encontra-se no facto de que dois grupos de alunos da turma de regência, no âmbito de uma exposição, terem inserido nos seus trabalhos *QR Codes*, o que despertou interesse e curiosidade de toda a comunidade escolar em saber o que se escondia atrás daqueles *QR Codes*.

Estes exemplos demonstram que, para que a utilização de RED no ensino de História seja eficaz, é necessário que todos os docentes desta disciplina estejam dispostos a utilizar este tipo de recurso sem qualquer tipo de preconceito, sabendo que é possível, numa aula, misturar o analógico com o digital. Esta complementaridade, que foi salientada pela professora orientadora cooperante na entrevista realizada, foi aplicada múltiplas vezes, como sucedeu, por exemplo, nas aulas onde foram realizados *Peddypaper* que incluíram atividades que implicavam o uso obrigatório de RED e atividades mais analógicas.

No que diz respeito aos RED utilizados com o 7.º ano e que, posteriormente, foram avaliados seguindo o instrumento LORI, é importante referir que a grande maioria encontra-se armazenada na plataforma Escola Virtual, da Porto Editora, estando alinhados com os objetivos das Aprendizagens Essenciais, sendo avaliados com nível 1,

no critério “conformidade com os padrões internacionais”, porque a plataforma não permite o acesso a metadata suficiente para se entender se estão conforme os padrões internacionais. Tendo em conta que a plataforma foi criada de forma a promover o processo de ensino-aprendizagem dos alunos e todos os seus materiais foram criados por profissionais de cada área disciplinar, podemos apenas deduzir que, durante o processo de criação destes RED, estes profissionais tiveram em conta os padrões internacionais.

Em relação aos restantes RED avaliados, que não se encontram armazenados na plataforma Escola Virtual, também foram avaliados com nível 1 no critério “conformidade com os padrões internacionais”, porque as plataformas onde se encontram armazenados também não permitem o acesso a metadata suficiente para se entender se estão conforme os padrões internacionais. Contudo, é importante referir que muitos destes RED foram sugeridos pela própria Escola Virtual.

A nossa experiência na criação de RED próprios leva-nos a afirmar que o docente deve ter sempre em conta os objetivos a atingir com o RED. É também importante que, durante o processo de criação de RED, o professor tenha em consideração o tipo de aluno e de turma que irá interagir com o RED, pois cada aluno e cada turma têm as suas próprias características. Assim, é necessário que o professor tenha noção de que um determinado RED pode funcionar muito bem com uma turma e não funcionar com outra, independentemente da qualidade do RED. Contudo, a qualidade do RED é fundamental para uma boa utilização do mesmo.

Aquando da seleção de RED de outros produtores para aplicação em sala de aula é importante o docente ter em conta, acima de tudo, a qualidade do conteúdo e garantir que este se encontra alinhado com as AE e como irá influenciar o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Para um professor menos experiente, esta seleção poderá ser auxiliada com a utilização de um instrumento de avaliação de RED, como o LORI.

Em suma, no mundo atual, não podemos e não devemos separar o mundo do ensino do mundo digital. É fundamental que não o façamos. Afinal, existem inúmeros RED que facilitam quer a preparação de uma aula, quer o processo do ensino-aprendizagem do aluno. No ensino de História, a utilização de RED permite a quebra de certos preconceitos que os alunos possuem com a disciplina e permite que estes alunos entendam que a História é uma disciplina tão atual como qualquer outra.

A importância da atualidade e da constante renovação nos processos educativos é, desta forma, um elemento muito importante na utilização dos RED. Existem RED muito bons nas mais variadas plataformas, como na Escola Virtual e na Aula Digital, mas a utilização destes recursos não significa que a utilização dos RED no ensino de História fique limitada a esta oferta. Em suma, consideramos importante incentivar a criação de novos RED que tenham em conta a permanente evolução do mundo digital. O que hoje é atual, amanhã pode não ser e, assim é importante produzir, mas também incentivar a produzir novos recursos para que a disciplina de História mantenha o destaque educativo que merece.

## Referências Bibliográficas

- Afonso, M. I. (2004). Os Currículos de História no Ensino Obrigatório. Portugal, Inglaterra, França. [Dissertação de mestrado, Universidade do Minho]. Repositório UM. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/3250?mode=full>
- Alves, L. A. (2016). Epistemologia e ensino da história. Revista História Hoje, 5(9), 9-30. <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/229>
- Arede, I. (2017). Os recursos didáticos no ensino da história: um estudo de caso [Relatório de estágio, Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/34027>
- Arroteia, J. (2008). Educação e desenvolvimento: fundamentos e conceitos. Universidade de Aveiro. Comissão Editorial. [https://ria.ua.pt/bitstream/10773/36529/1/2008\\_Edu\\_e\\_desenv.pdf](https://ria.ua.pt/bitstream/10773/36529/1/2008_Edu_e_desenv.pdf)
- Baukal, C., Ausburn, F., & Ausburn, L. (2013). A proposed multimedia cone of abstraction: Updating a classic instructional design theory. Journal of Educational Technology, (9), 15-24. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1101723>
- Brighenti, J., Biavatti, V. T., & de Souza, T. C. (2015). Metodologias de ensino aprendizagem: uma abordagem sob a percepção dos alunos. Revista Gestão Universitária na América Latina, 8(3), 281-298. <https://doi.org/10.5007/1983-4535.2015v8n3p281>
- Capucho, A. M. M. (2021). Estratégias e recursos didáticos no ensino da história: um estudo de caso. [Relatório da prática de ensino supervisionada para a obtenção do grau de Mestre em Ensino de História no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/52235>
- Carvalho, C. (2016). Práticas pedagógicas no ensino da história e da geografia no 3.º ciclo do ensino básico e no ensino secundário: reflexão sobre o potencial dos materiais pedagógicos [Relatório de estágio, Universidade dos Açores]. Repositório da Universidade dos Açores. <https://repositorio.uac.pt/handle/10400.3/3840>
- Castro, C. (2014). A utilização de Recursos Educativos Digitais no processo de ensinar e aprender: Práticas dos Professores e perspetivas dos Especialistas. [Tese de doutoramento]. Repositório da Universidade Católica Portuguesa. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/15830>

- Condessa, I. (2020). O recurso à observação como estratégia de formação inicial docente: notas de campo e outros registos. *Instrumento*, 22 (2), 248-261. <https://doi.org/10.34019/1984-5499.2020.v22.29932>
- Cosme, A., Lima, L., Ferreira, D., & Ferreira, N. (2021). *Metodologias, Métodos e Situações de Aprendizagem: Propostas e Estratégias de Ação*. Porto Editora.
- Delors, J., Al-Mufti, I., Amagi, I., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., Gorham, W., Kornhauser, A., Manley, M., Quero, M., Savané, M., Singh, K., Stavenhagen, R., Suhr, M. & Nanzhao, Z. (1998). *Educação Um Tesouro a Descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI*. UNESCO. [http://dhnet.org.br/dados/relatorios/a\\_pdf/r\\_unesco\\_educ\\_tesouro\\_descobrir.pdf](http://dhnet.org.br/dados/relatorios/a_pdf/r_unesco_educ_tesouro_descobrir.pdf)
- Duarte, A. (2013). *A utilização das TIC no ensino e aprendizagem da História*. [Dissertação de mestrado, Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/10334>
- Faria, J. (2016). *A relevância curricular no ensino de História e Geografia – a importância das TIC*. [Relatório de estágio, Universidade dos Açores]. Repositório da Universidade dos Açores. <https://repositorio.uac.pt/handle/10400.3/4085>
- Ficheman, I. (2008). *Ecosistemas Digitais de Aprendizagem: Autoria, Colaboração, Imersão e Mobilidade*. [Tese de doutoramento, Universidade de São Paulo]. Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP. <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/3/3142/tde-02022009-164226/en.php>
- Franco, C. (2013). *A Utilização de Recursos Educativos Digitais na Sala de Aula: Um Componente Fundamental no Ensino?* [Relatório de estágio, Universidade Nova de Lisboa]. Repositório Institucional da Universidade Nova de Lisboa. <https://run.unl.pt/bitstream/10362/13761/1/Tese%20RED%20CatarinaFranco.pdf>
- Gago, M. (2016). *Consciência Histórica e narrativa no ensino da História: Lições da História...? Ideias de professores e alunos de Portugal*. *Revista História Hoje*, 5(9), 76-93. <https://rhhj.emnuvens.com.br/RHHJ/article/view/239>
- Graça, V., Ramos, A., & Solé, G. (2020) *Metodologias ativas e tecnologias digitais: contributos para o desenvolvimento da consciência histórica*. In *Práticas Educativas e Supervisão Pedagógica* (pp. 595-606). Universidade do Minho. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/70246>

Guazi, T. (2021). Diretrizes para o uso de entrevistas semiestruturadas em investigações científicas. *Revista Educação, Pesquisa e Inclusão*, 2, 1-20.

<https://doi.org/10.18227/2675-3294repi.v2i0.7131>

Jordão, T. (2009). Recursos digitais de aprendizagem. *Revista Tecnologias na Educação*, (1).

[http://paginapessoal.utfpr.edu.br/kalinke/grupos-de-pesquisa/grupos-depesquisa/pdf/art11\\_imprimir\\_10000.pdf](http://paginapessoal.utfpr.edu.br/kalinke/grupos-de-pesquisa/grupos-depesquisa/pdf/art11_imprimir_10000.pdf)

LeCompte, M., Preissler, J. (1993). *Ethnography and Qualitative Design in Educational Research*. (2.<sup>a</sup> edição). Academic Press.

Lemos, S. (2021). FORCISE: dispositivo de formação, em e-learning, para o desenvolvimento de competências socioeducativas [Dissertação de mestrado, Universidade dos Açores]. Repositório da Universidade dos Açores.

<https://repositorio.uac.pt/handle/10400.3/6041>

Lencastre, J. A. (2012). Metodologia para o desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem: Development research. *Educação online: Pedagogia e aprendizagem em plataformas digitais*, 45-54.

Magalhães, B. (2022). A Disciplina de História: o que estarão os alunos a aprender sobre o passado? [Relatório da prática de ensino supervisionada para a obtenção do grau de Mestre em Ensino de História no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, Universidade Nova de Lisboa]. Repositório Universidade Nova de Lisboa.

<https://run.unl.pt/handle/10362/140523>

Margarido, M. (2022). O quiz no ensino da história – os jogos como forma de consolidação das aprendizagens na avaliação formativa. [Relatório da prática de ensino supervisionada, Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa.

<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/58155>

Ministério da Educação. (2018). *Aprendizagens Essenciais: História 7.º ano*. [https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/3\\_ciclo/historia\\_3c\\_7a\\_ff.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/historia_3c_7a_ff.pdf)

Ministério da Educação. (2018). *Aprendizagens Essenciais: História A 10.º ano*. [https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/10\\_historia\\_a.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/10_historia_a.pdf)

Monteiro, M. M. S. C. (1992). A formação de professores e a Didáctica da História no Ramo Educacional da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. In *Primeiro*

Encontro sobre o Ensino da História “Comunicações” (pp. 277-286). Fundação Calouste Gulbenkian.

Moreira, J. A. M., & Rigo, R.M. Definindo Ecossistema de Aprendizagem Digital em Rede: Percepções de Professores envolvidos em Processos de Formação. Debates em Educação. 10 (22), 108-120. <https://doi.org/10.28998/2175-6600.2018v10n22p107-120>

Moreira, J.A., Henriques, S., Barros, D., Goulão, M.F, & Caeiro, D. (2020). Educação Digital: Princípios para o Design Pedagógico em tempos de pandemia. Universidade Aberta. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/9988>

Moreira, J.A., Correia, J., & Dias-Trindade, S. (2022). Cenários híbridos de aprendizagem e a configuração de comunidades virtuais no ensino superior. Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, (58), 1-15. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0058-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0058-002)

Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). Learning Object Review Instrument (Lori) User Manual.

[https://www.academia.edu/7927907/Learning\\_Object\\_Review\\_Instrument\\_LORI](https://www.academia.edu/7927907/Learning_Object_Review_Instrument_LORI)

Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. Van Der Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), Design approaches and tools in education and training (pp. 125-136). KluwerAcademic.

<https://andymatuschak.org/files/papers/van%20den%20Akker%20et%20al.%20-%201999%20-%20Design%20Approaches%20and%20Tools%20in%20Education%20and%20Train.pdf>

Nieveen, N. & Folmer, E. (2018). Avaliação formativa na pesquisa-aplicação em educação. In T. Plomp, N. Nieveen, E. Nonato & E. Matta (Orgs.), Pesquisa-Aplicação em Educação: uma introdução (pp. 177-198). São Paulo: Artesanato Educacional.

Nóvoa, A. (1992). Formação de Professores e Profissão Docente. In A. Nóvoa (coord.), in Os professores e a sua formação (pp. 13-33). Dom Quixote. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/4758>

Nóvoa, A. (2007, setembro 27-29). O regresso dos professores. Comunicações. Conferência Desenvolvimento profissional de professores para a qualidade e para a equidade da Aprendizagem ao longo da vida. Presidência portuguesa do Conselho da União Europeia. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/687>

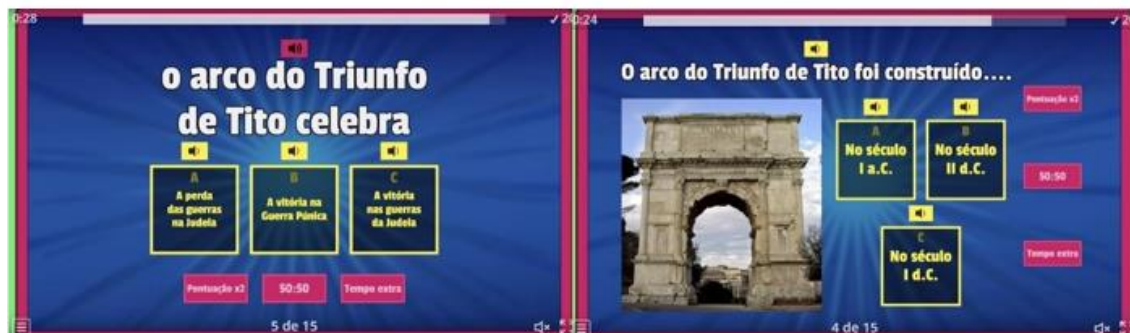
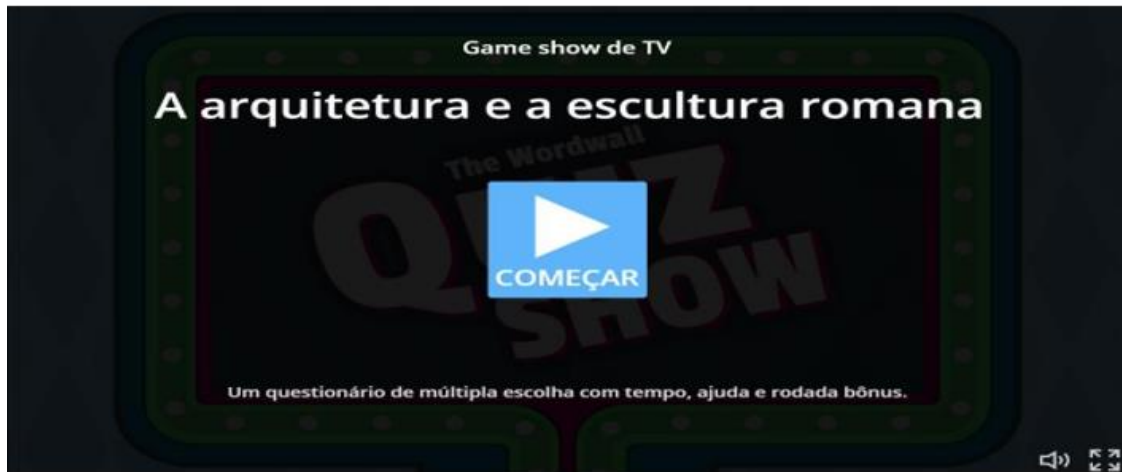
- Nóvoa, A. (2019). Os Professores e a sua Formação num Tempo de Metamorfose da Escola. *Educação & Realidade*, 44 (3), 1-15.  
<https://www.scielo.br/j/edreal/a/DfM3JL685vPJryp4BSqyPZt/?lang=pt>
- Nunes, M. (2020). Wordwall: ferramenta digital auxiliando pedagogicamente a disciplina de Ciências. [TCC]. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba.  
<https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/1620>
- Oliveira, S. R. L. (2022). Aspectos do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental: uma revisão de literatura. *Brazilian Journal of Development*, 8(5), 38933- 38953. <https://doi.org/10.34117/bjdv8n5-405>
- Pestana, M. Dias-Trindade, S., & Moreira, J. António (2020). Desenhando novas realidades didáticas com o poder motivacional dos aplicativos digitais no ensino da História. *Acta Scientiarum Educ*, 42, 1-12. Repositório Aberto da Universidade Aberta.  
<https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/13353>
- Phillippi, J., Lauderdale, J. (2017). A Guide to Field Notes for Qualitative Research: Context and Conversation. *Methods*, 28 (3), 381- 388.  
[https://www.researchgate.net/publication/315944152\\_A\\_Guide\\_to\\_Field\\_Notes\\_for\\_Qualitative\\_Research\\_Context\\_and\\_Conversation](https://www.researchgate.net/publication/315944152_A_Guide_to_Field_Notes_for_Qualitative_Research_Context_and_Conversation)
- Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research* (pp. 11-50). SLO.  
[https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/26518-Full\\_Text.pdf#page=12](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/26518-Full_Text.pdf#page=12)
- Plomp, T. (2018). Pesquisa-Aplicação em Educação: uma introdução. In In T. Plomp, N. Nieveen, E. Nonato & E. Matta (Orgs.), *Pesquisa-Aplicação em Educação: uma introdução* (pp. 25-66). São Paulo: Artesanato Educacional.
- Ramos, J., Teodoro, V., Soares, J., Ferreira, F. & Chagas, I. (2010) *Portal das Escolas - Recursos Educativos Digitais para Portugal: Estudo Estratégico*. Repositório da Universidade de Évora <https://dspace.uevora.pt/rdpc/handle/10174/10592>
- Rebelo, C., & Tavares, V. (2010) *A Revolução do 25 de Abril explicada aos jovens*. Plátano Editora. 1.<sup>a</sup> ed.
- Reis, T. (2022). *A História aplicada. A eficácia do uso dos recursos didáticos digitais*. [Relatório de estágio, Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/145657>

- Roldão, M. C. (2009). Formação de professores na investigação portuguesa – um olhar sobre a função do professor e o conhecimento profissional in *Formação Docente – Revista Brasileira De Pesquisa Sobre Formação De Professores*, 1(1), 57–70. <https://revformacaodocente.com.br/index.php/rbfp/article/view/5>
- Samartinho, A., Novo, C., & Samartinho, J. (2020). Os Recursos Educativos Digitais como facilitadores da transição digital em tempo de pandemia: uma estratégia para a inclusão de alunos com Necessidades Específicas no 1ºCEB. *Revista da UI\_IPSantarém -Unidade de Investigação do Instituto Politécnico de Santarém*, 8(4), 60-71. <https://revistas.rcaap.pt/uiips/article/download/21970/16072/85322>
- Sancio, R. (2020). *Tecnologias digitais e ensino de história no Ensino Fundamental II*. [Dissertação de mestrado, Instituto Federal do Espírito Santo]. Repositório do Instituto Federal do Espírito Santo. <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/764>
- Pereira, M. M. M. S. (2011). *A aprendizagem significativa no ensino da História: o peddy paper como recurso didático*. [Relatório final, Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/78452>
- Severino, L. (2023). *A utilização de filmes e séries no Ensino da História: Um exemplo prático*. [Relatório da prática de ensino supervisionada, Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/64790>
- Shaaruddin, J., & Mohamad, M. (2017). Identifying the Effectiveness of Active Learning Strategies and Benefits in Curriculum and Pedagogy Course for Undergraduate TESL Students. *Creative Education*, 8, 2312-2324. <https://doi.org/10.4236/ce.2017.814158>
- da Silva, F., & Muzardo, F., (2018). Pirâmides e cones de aprendizagem: da abstração à hierarquização de estratégias de aprendizagem. *Dialogia*, 29, 169-179. <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/7883/4951>
- Silva, J. B., Andrade, M. H., de Oliveira, R. R., Sales, G. L., & Alves, F. R. V. (2018). Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. *Revista Thema*, 15(2), 780-791. <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/838>
- Silva, P. (2019). *O ideário constitucional do Parlamento dos Jovens*. Âncora Editora.
- Van der Akker, J. (1999). Principles and Methods of Development Research. In J. Van Der Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training*. (pp. 1-14). Springer-Science+Business Media, B.V.

<https://andymatuschak.org/files/papers/van%20den%20Akker%20et%20al.%20-%201999%20-%20Design%20Approaches%20and%20Tools%20in%20Education%20and%20Training.pdf>

# Anexos

## Anexo 1 – Atividade no Wordwall - “A arquitetura e a escultura romana”



O arco do Triunfo de Tito possuía uma inscrição em honra dos legionários falecidos na guerra.

Pontuação x2

50:50

Tempo extra

**A** Verdadeiro

**B** Falso

6 de 15

Os Romanos criaram novas técnicas de construção, passando também a utilizar novos materiais, tais como:

**A** A argamassa e o cimento.

**B** O cimento e o ferro.

**C** O metal e a argamassa.

Pontuação x2

50:50

Tempo extra

7 de 15

O arco, a abóbada e a criação da ordem compósita foram inovações romanas.

Pontuação x2

50:50

Tempo extra

**A** Verdadeiro

**B** Falso

8 de 15

**O Panteão Romano era...**

**A** um templo dedicado a um deus.

**B** um templo dedicado ao imperador.

**C** um templo dedicado a todos os deuses.

Pontuação x2

50:50

Tempo extra

9 de 15

**A escultura romana refletia**

**A** Individualidade e originalidade.

**B** Coletividade e originalidade.

**C** Solidariedade e originalidade.

Pontuação x2

50:50

Tempo extra

10 de 15

**Um dos objetivos da escultura romana consistia:**

**A** Na comemoração dos feitos de Júlio César e de Augusto.

**B** Na comemoração dos feitos ligados à História de Roma e dos imperadores.

**C** Na regalia dos feitos ligados à História de Roma.

Pontuação x2

50:50

Tempo extra

11 de 15

**O Retrato era...**

**A** Uma representação realista, com uma função social e política.

**B** Uma representação realista, com uma função econômica e política.

**C** Uma representação realista, com uma função econômica e política.

Pontuação x2

50:50

Tempo extra

13 de 15

**A coluna de Trajano comemora a vitória militar do Imperador...**

**A** Octávio

**B** Trajano

**C** Cláudio

Pontuação x2

50:50

Tempo extra

12 de 15

**Um dos objetivos do retrato era...**

**A** prestar culto aos deuses romanos.

**B** prestar culto aos antepassados romanos.

**C** prestar culto aos deuses romanos.

Pontuação x2

50:50

Tempo extra

14 de 15

**Os romanos representavam os imperadores em estátuas equestres. Esta é ....**

**A** Uma inovação grega.

**B** Uma inovação egípcia.

**C** Uma inovação romana.

Pontuação x2

50:50

Tempo extra

15 de 15

Anexo 2 – Atividade no Wordwall - “A reinvenção das formas artísticas”

Game show de TV

## A reinvenção das formas artísticas.

Um questionário de múltipla escolha com tempo, ajuda e rodada bônus.

**COMEÇAR**

1 de 20

### Podemos definir Renascimento como um período da História ligado



A A renascença do espírito humano e a cultura renascentista.  
 B A renascença do espírito humano e a cultura medieval.  
 C A renascença do espírito humano e a cultura barroca.  
 D A renascença do espírito humano e a cultura renascentista.

2 de 20

### Que região indicada no mapa é considerada o berço do Renascimento?



A Inglaterra  
 B França  
 C Itália

3 de 20

### Indique um fator que levou a que o Renascimento surgisse em Itália.



A A presença do reino da Inglaterra.  
 B A presença do reino da França.  
 C A presença do reino da Inglaterra Português.

4 de 20

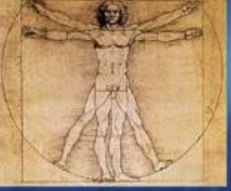
### O mecenas é uma prática de apoio...



A nos artistas e empregados do Renascimento.  
 B nos artistas e os mestres do Renascimento.  
 C os mestres e nos empregados do Renascimento.  
 D nos artistas e mestres do Renascimento.

5 de 20

### No Renascimento, a crença nas capacidades do Ser Humano, no seu valor e nas suas realizações, colocando-o no centro das manifestações culturais, designa o...



A individualismo.  
 B classicismo.  
 C antropocentrismo.  
 D humanismo.

6 de 20

### A tendência cultural do Renascimento ligado à descoberta dos clássicos designa-se...



A Humanismo.  
 B Antropocentrismo.  
 C Individualismo.  
 D Classicismo.

Nomeie a invenção que facilitou o acesso ao livro.



A Impressão, de Erasmus de Roterdã.  
 B Impressão, de Gutenberg.  
 C Impressão, de Leonardo da Vinci.

50-50

Tempo extra

7 de 20

A valorização pessoal, a procura da fama, da elegância e da sociabilidade colocavam em evidência um valor presente no pensamento e na vivência do Renascimento designado...



A Espírito crítico.  
 B Individualismo.  
 C Erudição.  
 D Tradicionalismo.

50-50

Tempo extra

8 de 20

A arte clássica serviu de modelo aos artistas do Renascimento em diversos aspetos, entre eles podemos encontrar:



A Imperfeição e desproporção informal.  
 B perfeição e desproporção formal.  
 C perfeição e simetria informal.  
 D perfeição e simetria formal.

50-50

Tempo extra

9 de 20

A inspiração nos modelos da Antiguidade Clássica na arte renascentista designa-se...



A Simetria.  
 B Proporção.  
 C Harmonia.  
 D Equilíbrio.

50-50

Tempo extra

10 de 20

Indica um de vários elementos arquitetónicos de influência clássica que podemos encontrar na Basílica de São Pedro.



A pilastra.  
 B nave.  
 C gárgula.  
 D arco de volta perfeita.

50-50

Tempo extra

12 de 20

Na pintura observada, conhecida como O Nascimento de Vénus, da autoria de Sandro Botticelli, que características clássicas podemos encontrar?



A representação do nu e a temática mitológica.  
 B representação do nu e de um tema quotidiano.  
 C a verticalidade e a temática mitológica.  
 D a temática mitológica e o nu.

50-50

Tempo extra

11 de 20

Que nome se dá ao tipo de estátua que podemos observar nesta imagem.




A estátua quebrada.  
 B estátua equestre.  
 C estátua móvel.

50-50

Tempo extra

13 de 20

A pintura aqui apresentada intitula-se Anunciação, sendo da autoria de Leonardo da Vinci. Em que aspeto é que esta pintura evidencia continuidade com a arte medieval?



A Técnica.  
 B Composição.  
 C Temática.


50-50

Tempo extra

14 de 20

1:26 / 98:3:27

Que técnica de pintura foi desenvolvida por pintores flamengos?



A Pintura a aquarela.  
 B Pintura a guache.  
 C Pintura a têmpera.  
 D Pintura a óleo.

15 de 20


Que inovação renascentista pode-se observar na obra *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci?



A representação da nu.  
 B a simetria da composição.  
 C a técnica da sfumato.

16 de 20

Em que reinado surgiu o manuelino?



A No reinado de D. João II.  
 B No reinado de D. Manuel I.  
 C No reinado de D. João III.

17 de 20

O nascimento da arte manuelina coincidiu com o período...



A do renascimento italiano e renovação do gótico flamengos.  
 B do renascimento dos românicos e góticos.  
 C do domínio e expansão das rotas de Marinhos e Índia.  
 D do domínio e expansão das rotas de Mediterrâneo.

18 de 20

Nas características do estilo manuelino podemos encontrar....



A a simetria e regularidade geométrica.  
 B a ausência de elementos decorativos.  
 C a presença de elementos decorativos de inspiração bíblica.

19 de 20

Em que concelho dos Açores podemos encontrar esta janela manuelina?



A Ponta Delgada.  
 B Angra do Heroísmo.  
 C Horta.  
 D Ribeira Grande.

20 de 20

Anexo 3 – Atividade no Kahoot “A Grécia Antiga”

A Grécia Antiga



Vamos testar os teus conhecimentos sobre a Grécia Antiga? Boa sorte!

Em que região podemos localizar a Colónia?

A Na região de Atina.  
 B Na região de Esparta.  
 C Na Península Ibérica.  
 D Na Marinha de Atina.

Em que região encontramos o Partenão de Atenas?

A Na Ilha de Rodas.  
 B Na Ilha de Creta.  
 C Na Ilha de Esparta.  
 D Na Ilha de Atenas.



Verdadeiro ou Falso



Quando alguém transporta um objeto em direção ao polo norte, ele sempre se move para o norte, não é verdade?

Verdadeiro Falso

Quiz



Quem foi Péricles?

- Político grego que liderou Atenas durante o século V a.C.
- Político romano que liderou Roma durante o século I a.C.
- Político grego que liderou Atenas durante o século IV a.C.
- Político romano que liderou Roma durante o século II a.C.

Verdadeiro ou Falso



Os cidadãos possuíam direitos políticos e religiosos.

Verdadeiro Falso

Quiz



Na cidade em Atenas significava:

- Um território, uma cidade ou um grupo de cidades.
- Um território, uma cidade ou um grupo de cidades.
- Um território, uma cidade ou um grupo de cidades.
- Um território, uma cidade ou um grupo de cidades.

Verdadeiro ou Falso



Os homens, mulheres e os escravos não participavam da vida política.

Verdadeiro Falso

Quiz

Democracia significa...

- governo do povo.
- governo do povo.
- governo do povo.
- governo do povo.

Quiz



A Eclésia era...

- o órgão legislativo da cidade.
- o órgão legislativo da cidade.
- o órgão legislativo da cidade.
- o órgão legislativo da cidade.

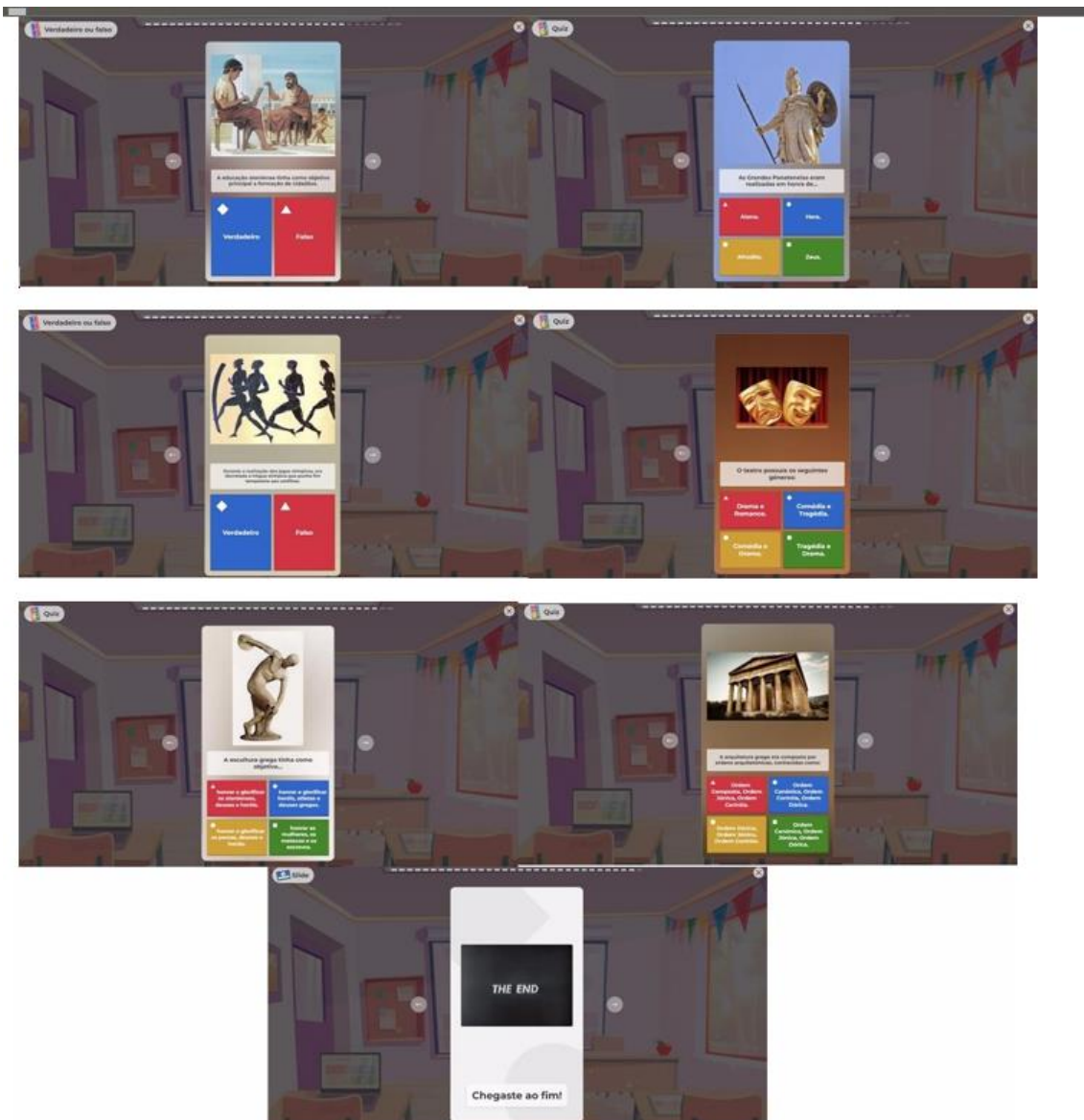
Verdadeiro ou Falso

Quiz



Os cidadãos reuniam-se regularmente na Bólia.

Verdadeiro Falso



Anexo 4 – Atividade no Socrative “O grande Quiz de História A”

**O Grande Quiz de História A -  
Versão Final ('Copy')**

1. Indique a designação atribuída à cidade grega antiga.



2. No século V a.C., no apogeu da democracia, ser cidadão significava:  
estar inscrito na região da pólis ateniense em que não se vivia; ser filho legítimo de pai e mãe atenienses; ser homem, livre, maior de 18 anos e com serviço militar cumprido.

- V Verdadeiro  
 F Falso



3. Indique os grupos sociais que não participavam na vida democrática.

- A Mulheres, Metecos e Cidadãos.  
 B Metecos, Cidadãos e Escravos.  
 C Escravos, Mulheres e Cidadãos.  
 D Mulheres, Metecos e Escravos.



7. O Édito de Caracala, proclamado a 212 a.C., concedeu a cidadania a todos os habitantes do Império.

- V Verdadeiro  
 F Falso



8.



Em 476 d.C., Roma é tomada pelos Bárbaros, que capturam o imperador, ficando esta data associada ao fim da Antiguidade Clássica.

- V Verdadeiro  
 F Falso

9. O legado greco-romano é inexistente na atualidade.

- V Verdadeiro  
 F Falso



4.



Existem três ordens arquitetónicas gregas, conhecidas como:

- A Dórica, Jónica, Compósita.  
 B Dórica, Jónica, Coríntia.  
 C Dórica, Jónica, Toscana.  
 D Jónica, Coríntia, Compósita.

5. Indique quem foi o primeiro imperador romano.



6. Seleccione três meios de união do Império romano.

- A Culto a Roma e ao Imperador.  
 B Uso da moeda grega.  
 C Latim.  
 D Grego.  
 E Cidadania grega.  
 F Cidadania romana.  
 G Participar nos jogos olímpicos.



10. O período que sucede a Antiguidade Clássica é conhecido como...



11.



A coesão da Europa medieval foi garantida através...

- A do Protestantismo.  
 B do Islâmismo.  
 C do Cristianismo.  
 D do Judaísmo.

12. A Reconquista Cristã na Península Ibérica foi um movimento de expansão, político-militar e religioso, contra os Muçulmanos.

- V Verdadeiro  
 F Falso



13. A sociedade portuguesa concelhia era organizada a partir de um documento concedido, sobretudo, pelos reis, designado...



14. A Expansão Marítima portuguesa foi resultado de fatores econômicos, políticos, sociais e religiosos, que ocorreram entre o final do século XIV e o início do século XV.

- Verdadeiro  
 Falso



15. A teoria geocêntrica foi substituída pela teoria de Nicolau Copérnico, conhecida como teoria...



16. A instituição que, desde Lisboa, assegurava os negócios do Império ultramarino e do Rei de Portugal na Europa chamava-se...

- A Casa da Guiné.  
 B Casa da Índia.  
 C Casa do Oriente.  
 D Frotoria de Arguim.



17.



A escravização era uma prática presente em todos os continentes, mas no século XVI foi dominante, sobretudo, na rota entre...

- A África - América - Europa.  
 B América - Europa - Oceania.  
 C África - Ásia - Europa.  
 D África - Ásia - América.

18. A prática de apoio econômico aos artistas e intelectuais e à produção das suas obras designa-se por...



19. Nomeie a invenção que facilitou o acesso ao livro.



20. Os pintores flamengos destacaram-se pela descoberta da técnica de pintura a óleo.

- Verdadeiro  
 Falso



21. O florescimento da arte manuelina coincidiu com o período...

- A Auro da Expansão marítima portuguesa.  
 B Auro da Idade Média.  
 C Auro da Antiguidade Clássica.  
 D Auro da Expansão terrestre portuguesa.



22. Identifique os fatores que levaram a uma profunda crise religiosa entre o fim do século XIV e o século XV.

- A Crise do século XIV e início do século XV.  
 B Expansão marítima do século XV.  
 C Conquista de Ceuta  
 D O Individualismo religioso.  
 E Humanismo.  
 F Teocentrismo.  
 G Geocentrismo.  
 H Críticas à Igreja Católica.  
 I Críticas à Igreja Protestante.

23. Nomeie a prática associada à entrega de dinheiro para o culto, em troca do perdão da penitência devida pelo pecado.

- A Compra e venda de indulgências.  
 B Pagamento do dízimo.



24. Associe cada Igreja Protestante ao respetivo fundador.

- A Martinho Lutero - Igreja Luterana.  
 B Martinho Lutero - Igreja Anglicana.  
 C João Calvino - Igreja Luterana.  
 D João Calvino - Igreja Calvinista.  
 E Henrique VIII de Inglaterra - Igreja Luterana.  
 F Henrique VIII de Inglaterra - Igreja Anglicana.



25.   
 Nomeie a autoridade máxima reconhecida pela Igreja Católica no Concílio de Trento (1545-1563).

26.   
 A Inquisição tinha como objetivo proteger a fé católica das heresias e ideias contrárias ao Catolicismo.

Verdadeiro  
 Falso

27. A Inquisição foi introduzida em Portugal no reinado de...

A. D. João I.  
 B. D. João II.  
 C. D. João III.  
 D. D. João IV.



28.   
 A Inquisição, também estabelecida em Portugal, era conhecida por Tribunal do Santo Ofício.

Verdadeiro  
 Falso

29.   
 A ação da Inquisição em Portugal atingiu, com maior incidência, pessoas acusadas de práticas judaizantes, designadas por...

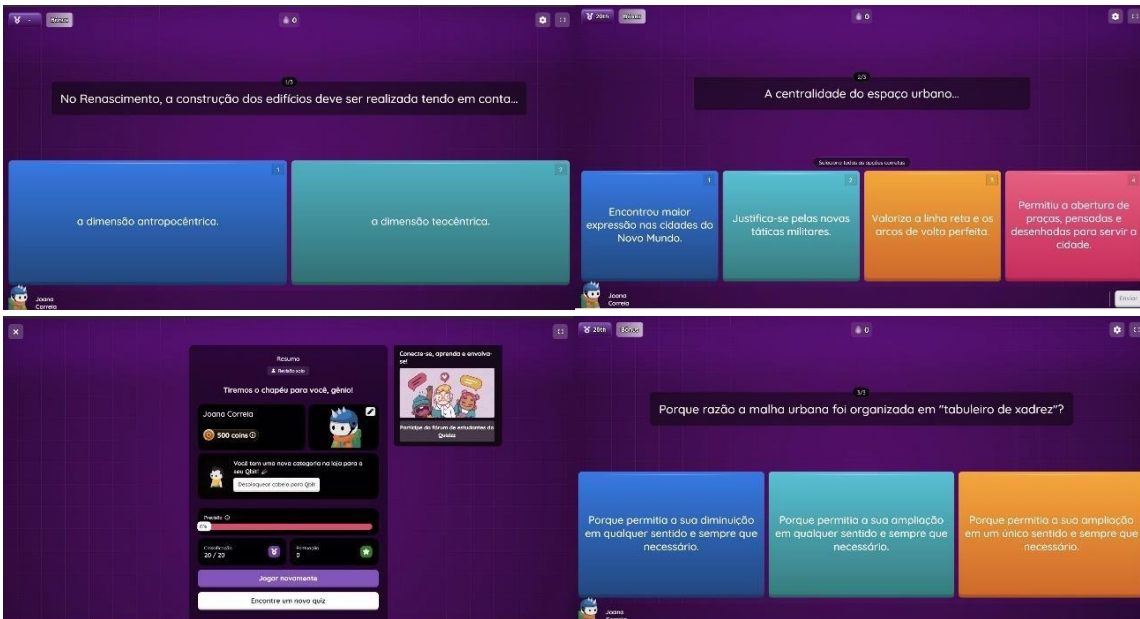
A. judeus.  
 B. heréticos.  
 C. cristãos-velhos.  
 D. cristãos-novos.

30. Os Cristãos-novos eram antigos muçulmanos que se converteram ao Cristianismo.

Verdadeiro  
 Falso



## Anexo 5 – Atividade no Quizziz “Características urbanísticas do Renascimento”



The screenshot shows a Quizziz quiz interface with the following content:

**Question 15:** No Renascimento, a construção dos edifícios deve ser realizada tendo em conta...

**Question 20:** A centralidade do espaço urbano...

**Question 25:** Seleccione todas as razões corretas.

**Question 30:** Porque razão a malha urbana foi organizada em "tabuleiro de xadrez"?

**Summary Panel:** Tiremos o chapéu para você, gênio! Joana Correia, 500 coins, 20/20 completed, 2 minutes.

## Anexo 6 - Apresentação no Padlet “Naturalismo na escultura”

Padlet

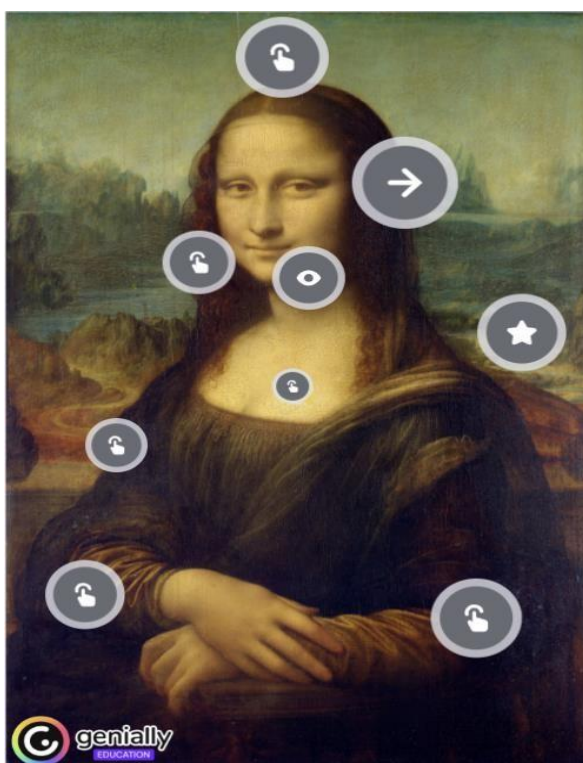
Joana Correia - 8M

### O naturalismo na escultura

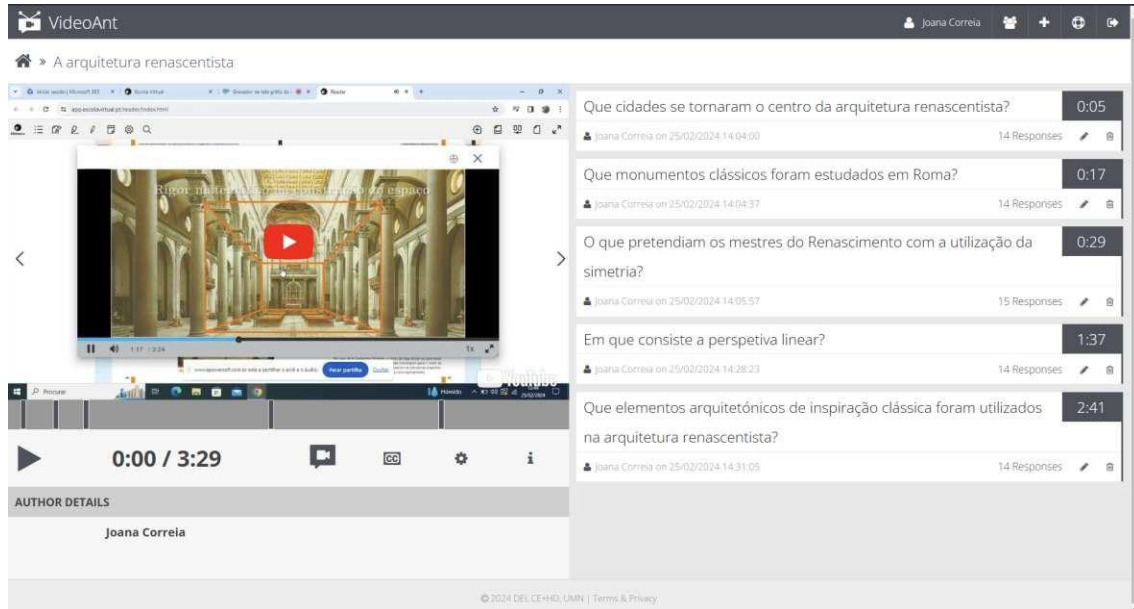
Naturalismo	Aspetos técnicos e função da escultura	Classicismo
<ul style="list-style-type: none"><li>A representação do corpo humano passou a ser mais rigorosa e realista.</li><li>Esculturas com movimento e naturalidade.</li><li>Expressividade e interioridade - dão às figuras uma identidade psicológica.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Tornou-se uma arte autónoma.</li><li>Função pública nos espaços urbanos, nos jardins, nas praças e nos palácios.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Expressão de equilíbrio e de beleza.</li><li>Representação fiel do corpo humano, com rigor anatómico.</li><li>Recuperação do nu.</li><li>Renovação do ideal antigo de exaltação do corpo humano.</li><li>Recurso ao contraposto.</li><li>Recuperação da estátua equestre.</li></ul>

+

## Anexo 7 – Atividade interativa “Monalisa” no Genially



## Anexo 8 – RED “A arquitetura renascentista” na plataforma Videoant



The screenshot displays the VideoAnt interface. On the left, a video player shows a Renaissance interior with columns and arches. The video title is "Rigor matemático e racionalidade no espaço". Below the player, the author's name "Joana Correia" is visible. On the right, a list of questions is shown, each with a duration and the number of responses:

- Que cidades se tornaram o centro da arquitetura renascentista? 0:05 (14 Responses)
- Que monumentos clássicos foram estudados em Roma? 0:17 (14 Responses)
- O que pretendiam os mestres do Renascimento com a utilização da simetria? 0:29 (15 Responses)
- Em que consiste a perspetiva linear? 1:37 (14 Responses)
- Que elementos arquitetónicos de inspiração clássica foram utilizados na arquitetura renascentista? 2:41 (14 Responses)

## Anexo 9 - RED “O naturalismo na pintura” na plataforma Mindmeister



The screenshot shows the Mindmeister interface for a mind map titled "O naturalismo na pintura". The map is structured as follows:

- O naturalismo na pintura**
  - Definição
    - Representação da natureza e da figura humana de forma mais fidedigna e natural.
  - Características
    - Definição dos traços individuais e rigor anatómico.
    - Maior humanização das figuras;
    - Verosimilhança das vestes e dos cenários.
    - Cenas do interior colocam a paisagem em perspetiva.
    - Novos usos da natureza
      - Presença da fauna e flora em ambientes urbanos ou campestres.
    - Maior autenticidade dos temas religiosos.
      - Humanização das figuras
      - Integração em ambientes naturais e do quotidiano.

Anexo 10 - Avaliação dos RED utilizados com a turma do 7.º ano

a) Avaliação do RED - “O fabrico de instrumentos e o domínio do fogo”

<b>Tipo de RED</b>	Atividade interativa					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

b) Avaliação do RED - “Evolução das áreas habitadas”

<b>Tipo de RED</b>	PowerPoint					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>

<b>internacionais</b>	<b>X</b>					
-----------------------	----------	--	--	--	--	--

c) Avaliação do RED - “Revolução Neolítica: economia de produção e sedentarização”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			<b>X</b>			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				<b>X</b>		
<b>Conformidade com os padrões Internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					

d) Avaliação do RED - “Construção de uma anta/dólmen”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			<b>X</b>			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				<b>X</b>		
<b>Conformidade com os padrões Internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					

- e) Avaliação do RED - “Que contributos nos deixaram as primeiras civilizações?”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Conformidade com os padrões Internacionais</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

- f) Avaliação do RED - “As primeiras civilizações urbanas”

<b>Tipo de RED</b>	Apresentação					
<b>Plataforma</b>	Prezi					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
		X				
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Conformidade com os padrões Internacionais</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

g) Avaliação do RED - “As primeiras civilizações urbanas”

<b>Tipo de RED</b>	Atividade					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

h) Avaliação do RED - “Civilizações dos grandes rios: Egito”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		

<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões Internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

i) Avaliação do RED - “Civilização egípcia: organização social e política”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			X			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

j) Avaliação do RED - “A religião egípcia”

<b>Tipo de RED</b>	Jogo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

k) Avaliação do RED - *Hieroglyphic TypeWriter*

<b>Tipo de RED</b>	Atividade interativa					
<b>Plataforma</b>	<i>Hieroglyphic TypeWriter</i>					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			X			
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

l) Avaliação do RED - “Civilização dos Grandes Rios: Fenícia”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

m) Avaliação do RED - “Como era a vida dos Gregos no século V a.C?”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Conformidade com os padrões</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

n) Avaliação do RED - “O dia a dia dos habitantes de Atenas no século V a.C.”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

o) Avaliação do RED - “A sociedade ateniense”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		

<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

p) Avaliação do RED - “O que vamos investigar sobre o Império Romano?”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			X			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

q) Avaliação do RED - “Os Romanos na Península Ibérica”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			X			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>

				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

r) Avaliação do RED – “Romanização”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			X			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões Internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

s) Avaliação do RED - “A decadência do Império Romano”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			X			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>

					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

t) Avaliação do RED - “As invasões bárbaras e o fim do Império Romano”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

u) Avaliação do RED - “Alta Idade Média: clima de insegurança”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		

<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

v) Avaliação do RED - “Alta Idade Média: a economia ruralizada”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			X			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

w) Avaliação do RED - “O islamismo na atualidade”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			X			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	

<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

- x) Avaliação do RED - “Como estava organizada a sociedade europeia nos séculos IX a XII”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					

- y) Avaliação do RED - “Europa Feudal: Fortalecimento da Burguesia”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	X					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			X			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				X		
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					X	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>

				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

z) Avaliação do RED - “O dia a dia num concelho medieval”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

aa) Avaliação do RED - “Fortalecimento do poder régio”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Conformidade com os padrões</b>	1	2	3	4	5	NA

internacionais	X					
----------------	---	--	--	--	--	--

bb) Avaliação do RED - “Crescimento de Lisboa e o comércio europeu”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

cc) Avaliação do RED - “Banquete numa casa senhorial”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Alinhamento com as AE</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Feedback e adaptação</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					
<b>Motivação</b>	1	2	3	4	5	NA
			X			
<b>Apresentação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	1	2	3	4	5	NA
					X	
<b>Acessibilidade</b>	1	2	3	4	5	NA
				X		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	1	2	3	4	5	NA
	X					

dd) Avaliação do RED - “A arte românica: a arquitetura”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			<b>X</b>			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				<b>X</b>		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					

ee) Avaliação do RED - “A arquitetura gótica”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			<b>X</b>			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				<b>X</b>		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					

ff) Avaliação do RED - “Fome, peste e guerra”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					

<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			<b>X</b>			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				<b>X</b>		
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				<b>X</b>		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					

gg) Avaliação do RED - “O problema da sucessão ao trono de 1383-1385”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			<b>X</b>			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				<b>X</b>		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					

hh) Avaliação do RED - “A batalha de Aljubarrota”

<b>Tipo de RED</b>	Vídeo					
<b>Plataforma</b>	Escola Virtual					
<b>Qualidade do conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>

					<b>X</b>	
<b>Alinhamento com as AE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Feedback e adaptação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					
<b>Motivação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
			<b>X</b>			
<b>Apresentação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Facilidade de uso e interação</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
					<b>X</b>	
<b>Acessibilidade</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
				<b>X</b>		
<b>Conformidade com os padrões internacionais</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>NA</b>
	<b>X</b>					

Anexo 11– Guião do Peddypaper sobre o 25 de abril de 1974

Peddy-Paper “25 de abril de 1974”

Dia 24 de abril

1 - “22h - No Regimento de Engenharia 1 na Pontinha é instalado o Posto de Comando do MFA, onde a essa hora já estão seis oficiais, incluindo Otelo Saraiva de Carvalho, que vai liderar as operações.”

Juntem-se a Otelo a organizar as comunicações. Enquanto esperam pela hora, porque não se informam acerca dos últimos acontecimentos?

“22:55h – As operações militares começam.” Está na hora de emitir a primeira senha.

Dia 25 de abril

00h - Soam as doze badaladas. Faltam 30 minutos para a ocupação dos lugares estratégicos. Antes deverão repor energias, confirmar que as operações estão em marcha e serão irreversíveis.

05:45h - Duas horas após a primeira comunicação ao país, forças da Escola Prática de Cavalaria de Santarém, comandadas pelo capitão Salgueiro Maia, estacionam no Terreiro do Paço, em Lisboa. Deverão juntar-se ao vosso capitão e registar este momento.

“12:30h – As tropas de Salgueiro Maia cercam o Largo do Carmo e recebem ordens para abrir fogo sobre o Quartel da GNR para obter a rendição de Marcello Caetano. Além do presidente do Conselho, no quartel estão mais dois ministros do seu Governo. Vivem-se momentos de tensão no largo, onde centenas de pessoas acompanham os acontecimentos.”

Juntem-se à multidão e prestem atenção ao que está a ocorrer em vosso redor.

16:30h - Depois de várias tentativas para forçar a rendição de Marcelo Caetano, este finalmente capitula. Sugerimos que liguem aos vossos pais a dar a boa-nova. Nem sempre um telefonema significa que se meteram em sarilhos.

20:05h – Após concluídas as negociações da rendição do Governo e o hastear da bandeira branca, é lida, através dos emissores do RCP, a Proclamação do Movimento das Forças Armadas.

Corram para garantir um exemplar do jornal e ficar a saber como tudo isto decorreu.

Dia 26 de abril

“07:40h - Marcelo Caetano, o Presidente Américo Thomaz, o ministro César Moreira Baptista e outros elementos do anterior Governo partem da Portela com destino à ilha da Madeira”.

Não se esqueçam de ir ao aeroporto despedir-se destas ilustres figuras. Esperamos que não sigam o seu destino, perante esta oportunidade de fuga...

13:00h – Horas após a rendição da PIDE, começa a libertação dos presos políticos de Caxias e Peniche.

Rápido, dirijam-se à prisão e ajudem a soltar os vossos colegas, que estão ansiosos por serem salvos.

Anexo 12 – Regras PeddyPaper – 25 de abril de 1974

Peddy Paper – 25 de abril

Regras

Este jogo educativo requer um bom espírito de equipa, cooperação, destreza física e conhecimento sobre História, mais precisamente, sobre o 25 de abril. Estas são as regras a seguir:

- O Peddy Paper terá a duração de 90 minutos.

- Cada equipa deverá integrar entre 3 e 5 elementos.
- Todas as equipas deverão juntar-se na linha de partida, onde se iniciam as ligações telefónicas (Telefonista). E, no final do percurso, deverão dirigir-se à meta – linha de chegada.
- Serão entregues, a cada equipa, as regras e o guião da prova que deverá ser cumprido ao longo do Peddy Paper e pela ordem de numeração de cada atividade.
- Em função do guião, cada equipa deverá:
  - a. Seguir as pistas fornecidas, para ir ao encontro dos locais onde estão escondidos os desafios e/ou tarefas. De imediato, e por ordem de chegada de cada equipa, deverão:
    - Recolher e transportar os envelopes para entregar no final.
    - Realizar as tarefas solicitadas, registando-as no telemóvel.
    - Sempre que uma equipa chegar depois de outra, a um local ou etapa, deve avançar para o/a seguinte, sem perder tempo. O importante é realizar o maior número de tarefas e responder corretamente ao maior número possível de questões.
  - O Júri da prova estará na linha de partida e de chegada e, no final, procederá à avaliação do percurso das equipas. Ao longo da prova, as equipas serão acompanhadas por alguns docentes.
  - A pontuação é a seguinte:
    - a. Pontuação máxima: 35 cravos
    - b. Por cada tarefa realizada- 2 cravos (máximo: 16 cravos)
    - c. Por cada resposta correta - 2 cravos (máximo: 16 cravos)
    - d. Por ordem de chegada: 1.º lugar- 3 cravos; 2.º lugar – 2 cravos; 3.º lugar – 1 cravo.

Vencerá a equipa que obtiver maior número de pontos, apurando-se ainda o segundo e terceiro lugar.

Anexo 13 – Certificado de participação no PeddyPaper sobre o 25 de abril de 1974



Anexo 14 – Conjunto de marcadores de livros criados com a plataforma Canva



Anexo 15 – Guião do PeddyPaper sobre o Renascimento e conjunto de regras

## PEDDY PAPER – O RENASCIMENTO

### Guião

1. Após a partida, e antes de iniciar a viagem, deverão repor as vossas energias. Observem e pensem: o que tem 4 pernas e não pode andar? O que esconde de baixo para cima e não de cima para baixo? Descubram a obra escondida e, como grandes artistas do Renascimento, deverão retratá-la. Utilizem a imaginação.

2. Todo o bom artista necessita de um espaço para realizar o seu trabalho. Também vocês deverão, após apanhar algum ar puro, procurar a vossa inspiração e recriar a obra apresentada.
3. Muito bem! Agora que se tornaram em grandes escultores, está na hora de desenvolverem as vossas competências na arquitetura, continuando a causar uma excelente impressão. Para tal, deverão procurar pela planta da vossa primeira construção. Não se esqueçam de agradecer a Gutenberg.
4. Já vimos que têm olho para a arte. Agora deverão cultivar o gosto pela leitura, desenvolvendo o vosso intelecto. Para tal, recomendamos que desfrutem do trabalho de alguém que também tinha um olho para a cultura.
5. Estão a tornar-se em artistas completos. Contudo, para se tornarem no Homem Ideal do Renascimento, deverão subir um nível. Para tal, procurem conviver e lanchar com outros intelectuais da vossa comunidade.
6. Já são o Homem Ideal do Renascimento. No entanto, é de bom tom agradecerem aos vossos mecenas, que patrocinam o percurso escolar daqueles que mais necessitam.
7. Isto não está a correr bem! Tornaram-se arrogantes e não respeitaram os cânones da Antiguidade Clássica. Está na hora de refletirem sobre o vosso comportamento. Procurem pelo espaço onde se possam tornar melhores cidadãos.
8. Após refletirem sobre o vosso comportamento, procurem obter uma melhor perspetiva e identificar o ponto de fuga daquela que continua a ser a vossa maior realização artística. Para tal, deverão dirigir-se ao local no qual se reúnem todos os artistas após um longo dia de trabalho.
9. Agora que encontraram o ponto de fuga, está na hora de regressar à Antiguidade Clássica. Para semear o vosso futuro, deverão continuar a aprender sobre o passado. Dirijam-se aonde tudo isto se torna possível.

## **Regras**

Este jogo educativo requer um bom espírito de equipa, cooperação, destreza física e conhecimento sobre História, mais precisamente, sobre o Renascimento. Estas são as regras a seguir:

- O Peddy Paper terá a duração de 90 minutos.
- Cada equipa, identificada como um artista, deverá integrar entre 3 e 5 elementos.
- Todas as equipas deverão juntar-se na linha de partida, onde se iniciam as ligações telefónicas (Telefonista). E, no final do percurso, deverão dirigir-se à meta – linha de chegada.
- Serão entregues, a cada equipa, as regras e o guião da prova que deverá ser cumprido ao longo do Peddy Paper e pela ordem de numeração de cada atividade.
- Em função do guião, cada equipa deverá:
  - a) Seguir as pistas fornecidas, para ir ao encontro dos locais onde estão escondidos os desafios e/ou tarefas. De imediato, e por ordem de chegada de cada equipa, deverão:
    - Recolher e transportar os envelopes para entregar no final.
    - Realizar as tarefas solicitadas, registando-as no telemóvel.
- Sempre que uma equipa chegar depois de outra, a um local ou etapa, deve avançar para o/a seguinte, sem perder tempo. O importante é realizar o maior número de tarefas e responder corretamente ao maior número possível de questões.
- O Júri da prova estará na linha de partida e de chegada e, no final, procederá à avaliação do percurso das equipas. Ao longo da prova, as equipas serão acompanhadas por alguns docentes.
- A pontuação é a seguinte:

Pontuação máxima: 35 pontos

Por cada tarefa realizada- 2 pontos (máximo: 16 pontos)

Por cada resposta correta - 2 pontos (máximo: 16 pontos)

Por ordem de chegada: 1.º lugar- 3 pontos; 2.º lugar – 2 pontos; 3.º lugar – 1 ponto

Vencerá a equipa que obtiver maior número de pontos, apurando-se ainda o segundo e terceiro lugar. Em caso de empate, as equipas responderão a uma ou mais questões, escolhidas à sorte, até se apurarem os vencedores.

Anexo 16 – Guião da entrevista

## **REDH2: A Utilização dos Recursos Educativos Digitais no Ensino de História**

Esta entrevista é um instrumento de investigação e destina-se a integrar um relatório de estágio no âmbito do Mestrado em Ensino da História no 3.º ciclo e no Ensino Secundário, promovido pelo Departamento de Educação da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade dos Açores, subordinada ao tema: Recursos Educativos Digitais, sob orientação do Prof. Doutor Francisco Sousa e da Prof.<sup>a</sup> Doutora Susana Goulart Costa.

Esta entrevista tem como principal finalidade conhecer e compreender os hábitos, os procedimentos e os pontos de vista de professores sobre a utilização de Recursos Educativos Digitais no Ensino da disciplina de História, tanto no 3.º Ciclo, como no Ensino Secundário.

As respostas a esta entrevista são confidenciais. As informações recolhidas destinam-se exclusivamente à investigação académica em curso, desenvolvida pela mestranda Joana Correia.

Objetivos:

- Compreender o que a professora orientadora cooperante entende por Recursos Educativos Digitais (RED);
- Conhecer a opinião da professora orientadora cooperante sobre a importância dos mesmos para a aprendizagem dos alunos;
- Conhecer os hábitos da professora orientadora cooperante em relação à criação de RED pela própria;
- Conhecer os hábitos da professora orientadora cooperante em relação à utilização de RED na sala de aula;
  
- Conhecer os tipos de RED produzidos pela professora orientadora cooperante;
- Conhecer as opiniões da professora orientadora cooperante em relação aos RED disponíveis nas várias plataformas digitais (ex: Escola Virtual, REDA, Aula Digital) para o ensino da História;
- Conhecer os hábitos da professora orientadora cooperante em relação à utilização de RED na sala de aula.

1. Nome.
2. Idade.

3. Sexo.
4. Escola onde leciona.
5. Situação profissional.
6. Ciclos a que leciona atualmente.
7. Tempo de serviço.
8. Cargos.
9. Formação acadêmica.

<b>Objetivos</b>	<b>Questão</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender o que a professora orientadora cooperante entende por Recursos Educativos Digitais (RED).</li> </ul>	10. O que entende por Recursos Educativos Digitais? (RED)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer a opinião da professora orientadora cooperante sobre a importância dos mesmos para a aprendizagem dos alunos.</li> </ul>	11. Na sua perspectiva, qual é a importância dos RED na aprendizagem dos alunos? 12. Na sua opinião, que vantagens traz a utilização de Recursos Educativos Digitais para o Ensino da História? 13. Na sua opinião, que desvantagens traz a utilização de Recursos Educativos Digitais para o Ensino da História?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer os hábitos da professora orientadora cooperante em relação à criação de RED pela própria.</li> </ul>	14. Com que frequência cria os seus próprios RED?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer os tipos de RED produzidos pela professora orientadora cooperante.</li> </ul>	15. Que tipos de RED já criou?

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer os hábitos da professora orientadora cooperante em relação à utilização de RED na sala de aula.</li> </ul>	<p>16. Que RED utiliza com mais frequência nas suas aulas?</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer as opiniões da professora orientadora cooperante em relação aos RED disponíveis nas várias plataformas digitais (ex: Escola Virtual, REDA, Aula Digital) para o ensino da História.</li> </ul>	<p>17. Que plataformas de RED conhece? 18. Qual a sua opinião sobre as plataformas digitais que conhece?</p>

Agradeço a sua colaboração nesta entrevista.

Anexo 17 – Consentimento informado

**Consentimento informado, esclarecido e livre para participação em estudos de investigação**

Esta entrevista é um instrumento de investigação e destina-se a integrar um relatório de estágio no âmbito do Mestrado em Ensino da História no 3.º ciclo e no Ensino Secundário, promovido pelo Departamento de Educação da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade dos Açores, subordinada ao tema: Recursos Educativos Digitais, sob orientação do Prof. Doutor Francisco Sousa e da Prof.ª Doutora Susana Goulart Costa.

Esta entrevista tem como principal finalidade conhecer e compreender os hábitos, os procedimentos e os pontos de vista de professores sobre a utilização de Recursos

Educativos Digitais no Ensino da disciplina de História, tanto no 3.º Ciclo, como no Ensino Secundário.

As respostas a esta entrevista são confidenciais. As informações recolhidas destinam-se exclusivamente à investigação académica em curso, desenvolvida pela mestranda Joana Correia.

Assinatura: .....

Data: ...../...../.....

#### Declaração de Consentimento

Eu \_\_\_\_\_, portador do cartão de cidadão n.º \_\_\_\_\_, declaro ter lido e compreendido este documento. Foi-me garantida a possibilidade de, em qualquer momento, recusar participar neste estudo sem qualquer tipo de consequências. Desta forma, aceito participar neste estudo e permito a utilização de dados que de forma voluntária forneço, confiando em que apenas serão utilizados para esta investigação e nas garantias de confidencialidade e anonimato que me são dadas pelo/a investigador/a.

Assinatura: .....

Data: ...../...../.....

#### Anexo 18 – Questionários entregues aos alunos

##### a) Questionário sobre a plataforma Wordwall

1. No geral, de 1 (fraca) a 5 (muito boa), como classifica a aplicação <i>Wordwall</i> ?
2. Indique a sua opinião sobre as questões apresentadas.
3. Considera a aplicação <i>Wordwall</i> importante para a sua aprendizagem?
4. Justifique a sua resposta à questão anterior.
5. Considera que a aplicação <i>Wordwall</i> deverá ser utilizada mais vezes na disciplina de História A?
6. Numa escala de 1 (Muito difícil de usar) a 5 (Extremamente fácil de usar) classifique a aplicação <i>Wordwall</i> .

##### b) Questionário sobre a plataforma Socrative

1. No geral, de 1 (muito fraca) a 5 (muito boa), como classifica a aplicação <i>Socrative</i> ?
2. Indique a sua opinião sobre as questões apresentadas.
3. Considera a aplicação <i>Socrative</i> importante para a sua aprendizagem?
4. Considera que a aplicação <i>Socrative</i> deverá ser utilizada mais vezes na disciplina de História A?
5. Numa escala de 1 (Muito difícil de usar) a 5 (Extremamente fácil de usar) classifique a aplicação <i>Socrative</i> .

##### c) Questionário sobre a atividade com QR Codes

1. No geral, de 1 (muito fraca) a 5 (muito boa), como classifica a aplicação <i>Quizziz</i> ?
2. Indique a sua opinião sobre as questões apresentadas.
3. Considera a aplicação <i>Quizziz</i> importante para a sua aprendizagem?
4. Justifique a sua resposta à questão anterior.
5. Considera que a aplicação <i>Quizziz</i> deverá ser utilizada mais vezes na disciplina de História A?
6. Numa escala de 1 (Muito difícil de usar) a 5 (Extremamente fácil de usar) classifique a aplicação <i>Quizziz</i> .
7. No geral, de 1 (muito fraca) a 5 (muito boa), como classifica a aplicação <i>Videoant</i> ?
8. Indique a sua opinião sobre o conteúdo e questões apresentados.
9. Considera que a aplicação <i>Videoant</i> foi útil para a sua aprendizagem?
10. Justifique a sua resposta à questão anterior.
11. Considera que a aplicação <i>Videoant</i> deverá ser utilizada mais vezes na disciplina de História A?
12. Numa escala de 1 (Muito difícil de usar) a 5 (Extremamente fácil de usar) classifique a aplicação <i>Videoant</i> .
13. No geral, de 1 (fraca) a 5 (muito boa), como classifica a aplicação <i>Genially</i> ?
14. Indique a sua opinião em relação à atividade apresentada, demonstrando se esta foi útil no seu processo de aprendizagem.
15. Considera que a aplicação <i>Genially</i> deve ser novamente utilizada na disciplina de História A?

16. Numa escala de 1 (Muito difícil de usar) a 5 (Extremamente fácil de usar) classifique a aplicação <i>Genially</i> .
17. Numa escala de 1 (Muito difícil de usar) a 5 (Extremamente fácil de usar) classifique a aplicação <i>MindMeister</i> .
18. Considera que a aplicação <i>MindMeister</i> foi útil no seu processo de aprendizagem?
19. Justifique a sua resposta à questão anterior.
20. Considera que a aplicação <i>MindMeister</i> deverá ser utilizada novamente na disciplina de História A?
21. Indique a sua opinião sobre o vídeo apresentado na aplicação <i>Youtube</i> .
22. Considera que o vídeo apresentado foi útil na sua aprendizagem?
23. Indique a sua opinião sobre a apresentação na plataforma digital <i>Padlet</i> .
24. Considera que esta apresentação foi útil no seu processo de aprendizagem?
25. De 1 (não gostei) a 5 (gostei muito) como classifica a atividade com QR codes na generalidade?
26. Gostaria de repetir este formato de aula?
27. De que modo esta atividade contribuiu para o seu processo de aprendizagem?
28. Que aplicações/plataformas apresentadas na atividade conhecia?

29. Possui alguma sugestão de melhoria ou de aplicações que poderão ser utilizadas posteriormente em contexto de aula?

**UNIVERSIDADE DOS AÇORES**  
**Faculdade de Ciências Sociais e**  
**Humanas**

Rua da Mãe de Deus  
9500-321 Ponta Delgada  
Açores, Portugal