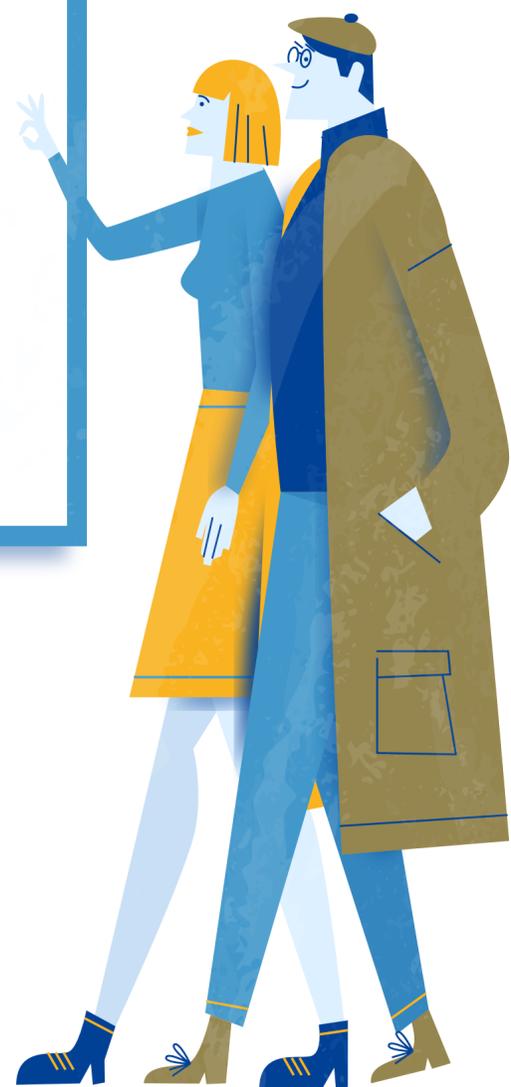
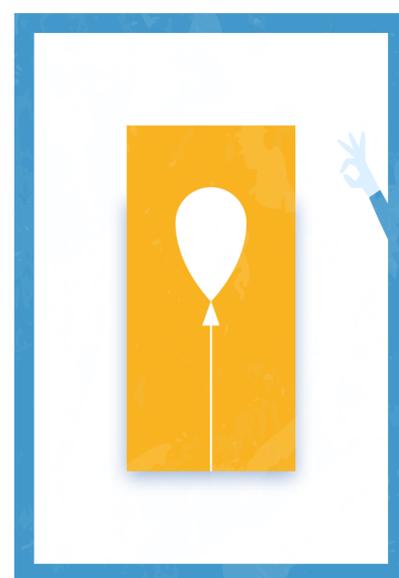




POEME

101 Relatório Eletrónico



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Erasmus+

O projeto POEME foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

Projeto número: 2020-1-FR01-KA226-SCH-095081



PARCEIROS

LES APPRIMEURS

Uma editora e uma agência digital dedicada ao acompanhamento de profissionais dos setores da cultura e educação na criação digital e disseminação dos seus conteúdos. Especializada no formato EPUB 3, a nossa equipa imagina soluções personalizadas para responder às novas expectativas dos utilizadores em termos de acessibilidade, disseminação e interatividade.

Uma organização independente sem fins lucrativos, não governamental, do Chipre, que responde às necessidades e exigências da população através do seu envolvimento na vida social e cívica, ao simultaneamente oferecer material inovador e formações gratuitas relacionadas com uma variedade de campos, tais como educação (incluindo educação online), inclusão, empreendedorismo e negócios, cultura, mercado de trabalho e aprendizagem ao longo da vida no Chipre e no estrangeiro.



**CITIZENS
IN POWER**



Uma organização belga especializada em Dificuldades Específicas de Aprendizagem (DEA), que incluem dislexia, dispraxia, discalculia, etc. Todos os terapeutas da fala são especialistas na matéria e a sua experiência é muitas vezes procurada por diversos hospitais e clínicas universitárias.



Uma organização não governamental, sem fins lucrativos, ativa no campo da Inclusão Social, Saúde Mental e Desinstitucionalização, que participa ativamente na reforma psiquiátrica promovida pelo Ministério da Saúde e Solidariedade Social e da União Europeia. O principal objetivo da organização é fornecer apoio psicossocial e educação às pessoas em exclusão social, ou em risco de exclusão, e a formandos adultos no campo humanitário.

Uma rede de escolas fundada em 1990 por um grupo de professores que se propôs criar um conceito de Escola, que não só transmitisse conhecimentos aos alunos, mas que também os apoiasse psicológica e socialmente e que implementasse métodos de ensino e formação profissional que se ajustassem às realidades sociais das comunidades mais desfavorecidas. Neste contexto, o objetivo da SPEL é a melhoria das condições socioeconómicas de crianças, jovens e adultos de comunidades desfavorecidas através do ensino/formação e orientação.



**Directorate of Secondary Education of
Pieria, Greece**

Uma autoridade pública, regional e um elo de ligação entre a autoridade central, o Ministério da Educação e Assuntos Religiosos e as escolas secundárias. A sua missão é a monitorização administrativa e centralizada de Escolas Secundárias em Pieria em termos de implementação de currículo, nomeação de pessoal, gestão de fundos e a comunicação de prioridades de educação nacional para a planificação educativa. A DISEPI supervisiona 41 Escolas Secundárias.

TABELA DE CONTEÚDOS

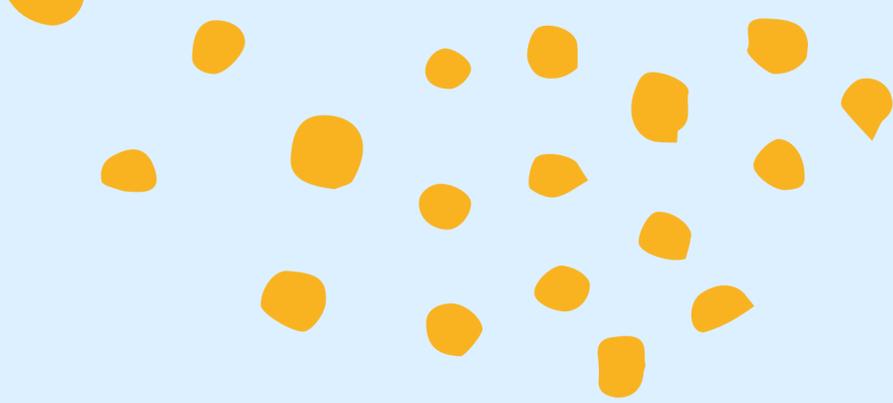
- 06** SUMÁRIO DO PROJETO & INTRODUÇÃO
- 11** PARTE 1: MÉTODOS DIGITAIS E FÍSICOS DE ENSINO NÃO FORMAL PARA O ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS
- 23** PARTE 2: POSSIBILIDADES DOS LIVROS ELETRÔNICOS E FICHAS DE TRABALHO DIGITAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DA AQUISIÇÃO LINGUÍSTICA ORAL E ESCRITA
- 35** PARTE 3: DESENVOLVER O RECONHECIMENTO DO PATRIMÓNIO CULTURAL E CONSCIENTIZAÇÃO PARA A HERANÇA CULTURAL EUROPEIA
- 47** PARTE 4: VANTAGENS DAS EXPOSIÇÕES DIGITAIS E FÍSICAS COMO UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA
- 61** CONCLUSÃO
- 62** REFERÊNCIAS

RESUMO DO PROJETO & INTRODUÇÃO

SOBRE O PROJETO POEME

O projeto "POEME" é um "Projeto que leva a uma Exposição para a incorporação de crianças migrantes no quadro das escolas europeias", com a principal intenção de equipar educadores de línguas, estudantes locais e migrantes com materiais educativos atuais em formatos digitais, num esforço para promover a sua aquisição de segunda língua. Simultaneamente, o projeto "POEME" pretende facilitar a integração de estudantes migrantes através de um ênfase predominante na conscientização para a herança cultural europeia que prevê não só um efeito positivo no seu bem-estar e desempenho nas escolas, mas também na sua capacidade geral de integração e identificação com a cultura do país anfitrião. As exposições de aprendizagem híbrida que irão emergir como resultado das atividades do projeto para enriquecer e aprimorar fortes competências vitais para as necessidades do século XXI entre os grupos-alvo. O número de estudantes migrantes nas escolas europeias tem aumentado exponencialmente nos últimos anos e irá continuar a aumentar muito depois do projeto terminar.

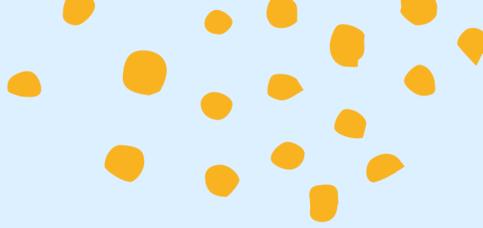
Para abordarem os baixos níveis de inclusão de estudantes migrantes nas escolas e o distanciamento do património cultural europeu, as escolas têm de apostar mais nas práticas de aquisição de línguas estrangeiras, apreciar os valores do património europeu e reconhecer as suas vantagens para a inclusão social e desenvolvimento educativo positivo. O reforço do desenvolvimento da aquisição de línguas estrangeiras tendo por base as noções de património cultural europeu, em combinação com o desenvolvimento de práticas inovadoras, fundamentadas no aumento das competências digitais para apoiar a adaptação de conteúdos para a aprendizagem digital, é uma das formas de atingir o objetivo, permitindo assim que estudantes e educadores adquiram um sentido de competência e autoestima e mitiguem o impacto da crise causada pela pandemia de COVID-19.



No fim de contas, de acordo com o Relatório Eurydice da CE sobre a Integração de Alunos de Origem Migrante nas escolas Europeias (2018), "um aluno que esteja bem integrado no sistema de educação, tanto académica como socialmente, tem mais hipóteses de atingir o seu potencial". Uma vez que os alunos migrantes enfrentam desafios que podem afetar o seu desenvolvimento e aprendizagem; quer devido ao processo de migração, aos seus contextos socioeconómicos/políticos, ou mesmo à sua participação na educação, isto pode eventualmente levar a que fiquem para trás em relação aos seus pares nativos.

Por esta razão, o projeto POEME dá prioridade à criação de práticas inovadoras numa era digital para a preparação para a educação digital, através da utilização de abordagens de ensino híbrido, combinando materiais físicos e digitais para desenvolver soluções personalizadas e ferramentas digitais com qualidade para educadores e alunos no ensino à distância. Simultaneamente, o projeto visa encorajar mais alunos migrantes a atualizarem o seu sentimento de pertença a um espaço comum europeu, ao descobrirem a interculturalidade nas exposições de aprendizagem híbrida e refletindo a sua poderosa influência nos seus contextos nacionais.

Portanto, o projeto POEME pretende fornecer as estruturas, meios e recursos necessários para facilitar a entrada dos alunos migrantes na cultura do seu país de acolhimento, através da introdução de recursos inovadores para a aquisição de segunda língua, baseados no Património Cultural Europeu, focados nos contextos nacionais do consórcio e, para além destes, para ampliar a capacidade de compreenderem os seus meios sociais e se integrarem melhor. Ao aumentar as competências da equipa de educação das escolas e dos alunos, o projeto POEME leva-os em direção a uma maior resiliência, adaptação à mudança e agilidade, tanto para a aquisição de uma segunda língua como para a familiarização com o património cultural. A inovação neste caso é atingida através de uma abordagem de baixo para cima, na qual são dadas oportunidades aos alunos, tanto migrantes como locais, de cocriar um número de recursos e desenvolver conscientização transcultural. Estas metodologias permitem que os grupos alvo desenvolvam competências técnicas e pessoais como resposta à COVID-19, especificamente, mas também em relação a situações de crise em geral.

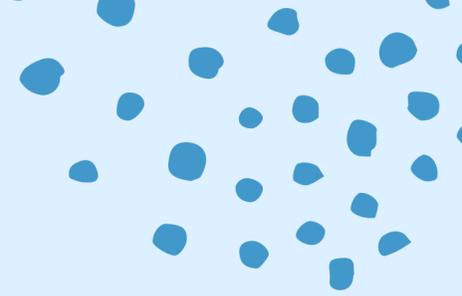


O projeto foca-se no reforço do desenvolvimento de competências-chave tais como a motivação dos alunos; manter, por um lado, a cultura de uma atitude positiva entre os alunos em relação à aquisição de línguas, e por outro lado, o aprimoramento da sua criatividade. Adicionalmente, as atividades planeadas irão permitir que adquiram autoconhecimento, deem ênfase às suas competências de comunicação, irão ajudá-los a tornarem-se utilizadores ativos e interativos, e a fortalecerem a sua relação com os colegas de turma e professores através da cocriação e troca de conhecimento.

Para combater o fraco desempenho dos alunos migrantes e a baixa sensação de bem-estar nas escolas europeias em comparação aos seus pares locais, o projeto POEME tem a tarefa de reforçar o seu desenvolvimento de aquisição de segunda língua para aumentar o seu sentimento de pertença e bem-estar geral na escola, assim como diminuir as suas hipóteses de serem vítimas de bullying por não falarem a língua ou por não terem consciência de alguns elementos do património que podem facilitar a sua integração.

As aspirações do projeto POEME em relação aos alunos (entre 12 e 18 anos) e professores de línguas são:

- Que adquiram competências de segunda língua através da familiarização com a cultura europeia, sentindo-se assim em maior união com os seus pares locais e compreendendo melhor o seu país anfitrião;
- Permitir que a aprendizagem das línguas seja feita através do reconhecimento de tesouros culturais, ao usar metodologias e materiais inovadores, de código aberto, inclusivos e digitais;
- Que aprendam como usar tecnologias digitais para comunicar conhecimentos, contribuindo assim também para a modernização de modelos didáticos no ensino de línguas e adaptação ao ensino à distância;
- Equipar alunos entre os 12 e os 18 anos – tanto locais como migrantes – e os seus educadores, com poderosas ferramentas para organizar uma exposição; desta forma, os alunos irão criar quadros colaborativos ao praticar a língua através da aquisição simultânea de competências transversais e de comunicação.



SOBRE O RELATÓRIO ELETRÓNICO

Tendo em conta a necessidade geral de um projeto como o POEME, é importante lançar um primeiro olhar para a forma como as suas atividades irão ser desenvolvidas. O Relatório Eletrónico que está atualmente a ler destina-se a estabelecer o quadro de noções que serão encontradas nos próximos produtos do projeto. As principais prioridades deste Relatório Eletrónico são:

- Desenvolver o conhecimento dos professores sobre a utilização de materiais abrangentes digitais e de acesso aberto, ao explicar o seu valor pedagógico;
- Capacitar professores para usarem atividades de ensino motivadoras dentro e fora da sala de aula; e
- Apresentar estratégias e recomendações de utilização de abordagens não-formais para ensinar uma segunda língua, ao desenvolverem simultaneamente conhecimentos sobre a cultura do país de acolhimento.

Estabelecendo a base para todo o projeto, o Relatório Eletrónico irá realçar o valor de métodos de ensino não-formais, assim como as possibilidades oferecidas pela utilização de fichas de trabalho e livros eletrónicos para a aquisição de uma segunda língua, e também o valor de integrar o reconhecimento do património cultural europeu e exposições de ensino híbrido como ferramentas pedagógicas.

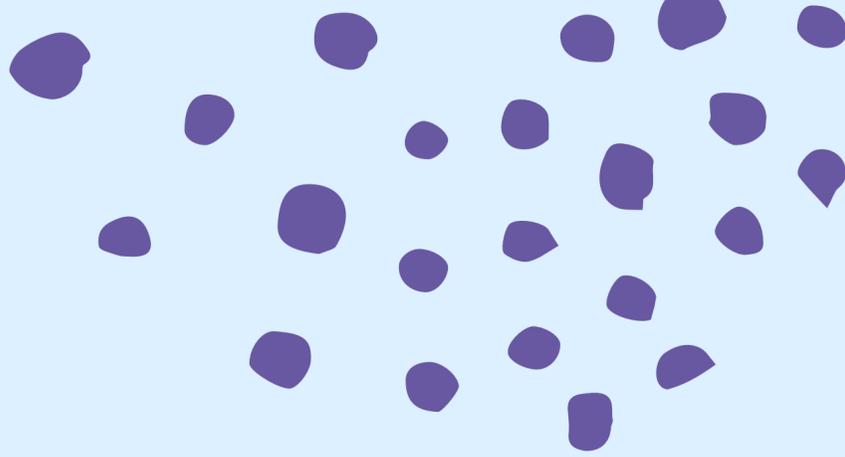
ESTRUTURA DO RELATÓRIO ELETRÓNICO

O relatório está estruturado de tal forma a que a sua consulta permita compreender e explorar facilmente os diversos tópicos de interesse tanto para os alunos como para os educadores. Está dividido em quatro principais capítulos que dizem respeito aos tópicos que irão surgir em todas as atividades do projeto, direta ou indiretamente, e são essenciais para a realização do projeto. A primeira secção explora de forma abrangente os métodos não formais digitais e físicos para ensinar uma segunda língua e as melhores práticas desenvolvidas até agora, incluindo outros projetos e material prático. Esta secção pretende dar a conhecer aos utilizadores a ideia de ensino não formal nas suas formas mais comuns, delinear os benefícios da utilização destas metodologias em geral e para o ensino de línguas, explorar as formas como o conhecimento dos professores pode ser desenvolvido usando esta metodologia, e finalmente, apresentar as melhores práticas até agora como ponto de partida de inspiração para concretizar as metodologias do POEME através da identificação de estratégias e recomendações.

A segunda secção do Relatório Eletrónico destaca as possibilidades da utilização de livros e fichas de trabalho eletrónicos para o desenvolvimento da aquisição oral e escrita de línguas. Esta secção propõe-se a explicar o que são livros eletrónicos e fichas de trabalho digitais e o que é que podem acarretar, assim como os benefícios da transformação digital da educação em termos de competências para alunos e professores. Finalmente, a secção inclui exemplos concretos e links sobre como estes formatos podem ser desenvolvidos.

A terceira secção diz respeito ao processo de desenvolvimento do reconhecimento do património cultural e a conscientização para o património cultural europeu na educação. Esta secção pretende definir património cultural e os seus 4 temas principais, assim como delinear a utilidade e benefícios de desenvolver a conscientização para o património cultural da UE para a aquisição de segunda língua. Finalmente, a Parte 3 apresenta exemplos tangíveis sobre como o património cultural tem sido utilizado como ferramenta pedagógica por cada contexto nacional e em geral.

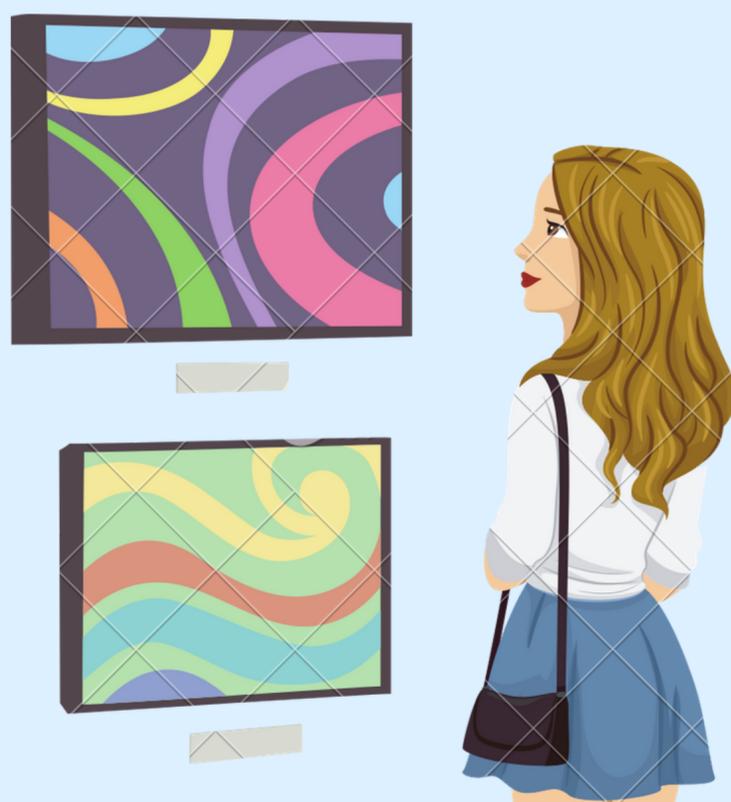
A Parte 4 e secção final do Relatório Eletrónico diz respeito às vantagens das exposições digitais e físicas como ferramenta pedagógica. Primeiro, as exposições são definidas e o seu valor e potencial pedagógico é explorado. Isto inclui a sua utilização para a aprendizagem, a sua capacidade de capacitar professores a usarem práticas de ensino motivantes e o seu impacto em termos do ensino de uma segunda língua ao desenvolver o conhecimento sobre a cultura do país de acolhimento.



Adicionalmente, esta secção irá explorar o conceito de alunos como co-curadores/criadores em termos dos benefícios para a educação e as competências, conhecimento e capacidades que este processo proporciona. Finalmente, o Relatório Eletrónico termina com uma subsecção que destaca as formas em que estes conteúdos de alta qualidade podem desenvolver as competências digitais dos educadores e alunos-curadores através do aconselhamento em relação a utilizações práticas e uma lista abrangente de competências desenvolvidas.

A forma como este Relatório Eletrónico foi estruturado oferece aos educadores e alunos a capacidade de compreender a metodologia educativa do projeto POEME e em última análise ajuda a promover a criação de conteúdos personalizados, de alta qualidade, que correspondem à necessidade de adotar tecnologias digitais e pedagogias inovadoras para garantir a prestação contínua de educação inclusiva. Isto diz respeito não apenas a desafios em termos de equidade, diversidade e inclusão, mas também pode ser adaptado à educação online e digital para mitigar o impacto da crise de COVID-19.

A importância de investir em esforços para ajudar os alunos de origens migrantes a integrarem-se melhor no sistema educativo europeu tornou-se aparente. Também a necessidade de introduzir mais metodologias digitais na sala de aula. Sem mais demoras, siga este relatório para ver como é que o projeto POEME pode tornar esta lacuna política numa potencial metodologia de boas práticas.



PARTE 1: ENSINO NÃO FORMAL DIGITAL E FÍSICO

SOBRE A EDUCAÇÃO NÃO FORMAL

A educação é o cultivo sábio, esperançoso e respeitoso da aprendizagem e mudança com base na crença de que todos devemos ter a oportunidade de partilhar na vida (Smith, 2015, 2021). A aprendizagem, que é a intenção e o resultado do ensino, acontece continuamente e é um processo que acontece ao longo da vida, de aquisição e partilha de conhecimentos e competências, tanto explícita como implicitamente. É um "processo de vida e não uma preparação para a vida futura" (Dewey, 1916).

Durante os anos 90, a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (OCDE) começou a promover ativamente e a reconhecer a aprendizagem como um esforço ao longo da vida. A educação não formal e informal tornaram-se mais reconhecíveis com a introdução do paradigma de aprendizagem ao longo da vida no final dos anos 90 e foram reforçadas pela ratificação da Estratégia de Lisboa no ano 2000 e mais tarde pela Estratégia ET 2010 e ET 2020 (Lipnickienė 2018).

Entre o ensino formal e o informal está o ensino não formal, que pode ocorrer por iniciativa individual, mas também como subproduto de atividades mais organizadas. Latchem (2010) destaca a definição de educação não formal da UNESCO (1997) como "atividades educativas organizadas e contínuas que não correspondem exatamente à definição de educação formal [e] podem ter durações diferentes e podem ou não conferir certificação".

Assim, a cooperação entre atores de educação não formal e as escolas pode acrescentar uma nova perspetiva às práticas de educação tradicional e aumentar a tolerância, abertura, respeito pela diversidade, e compreensão entre as crianças, assim como reforçar os esforços escolares para abordar as necessidades específicas de grupos de crianças vulneráveis (Golubova, 2018).



ENSINO DIGITAL E FÍSICO NA EDUCAÇÃO NÃO FORMAL

A aprendizagem digital inclui qualquer prática de instrução que faça uma utilização eficaz da tecnologia para reforçar as experiências de aprendizagem dos alunos graças à inovação e conteúdos desafiantes (texto, imagens, vídeo e mais), instrução individualizada, e oportunidades de aprendizagem em qualquer local e a qualquer altura (Education in Digital Age, 2019).

A aprendizagem digital incorpora e ocasionalmente substitui práticas educativas tradicionais. Isto pode dever-se às necessidades educativas emergentes que têm de ser satisfeitas ou a circunstâncias especiais como a recente pandemia de COVID-19 ou a educação de populações migrantes que ainda não estão prontas ou não são elegíveis para frequentar o sistema educativo regular (European Commission 2020). O nível de inclusão de ferramentas digitais pode variar de simplesmente utilizar tablets em vez de papel ou um quadro, até integrar software e equipamentos sofisticados para apoiar ou substituir o ensino físico. É claro que a tecnologia digital tem de ser utilizada habilidosa e coerentemente para contribuir para a conquista de educação e formação de alta qualidade para todos os formandos (European Commission 2020; Sefton & Green 2004; European Parliament 2020).

É importante que teorias de aprendizagem estejam na base da integração de ferramentas digitais na prática pedagógica. “Elas estabelecem a base de como as pessoas aprendem e servem como forma de explicar, descrever, analisar e prever a aprendizagem e ajudam os educadores a tomar decisões mais informadas” sobre a conceção, desenvolvimento e execução do ensino juntamente com a integração de ferramentas digitais (Olson & Maurath 2020).

AQUISIÇÃO DE SEGUNDA LÍNGUA

A aquisição de segunda língua é um excelente exemplo de conhecimento que pode ser adquirido formalmente, informalmente e não formalmente, através do ensino físico e digital (Eaton 2010; Kalogirou & Trimmis 2020; Lai et al. 2015). O termo "aquisição de segunda língua" descreve o procedimento que os alunos seguem para aprender uma segunda língua.

De acordo com Krashen (1994), o processo de aquisição de segunda língua consiste em cinco etapas: **pré-produção, produção inicial, aparecimento de discurso, fluência intermédia, e fluência avançada**. O Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas descreve a competência em línguas estrangeiras em seis níveis, A1 e A2, B1 e B2, C1 e C2, que se desenvolvem conforme mostrado na Figura 1 abaixo.

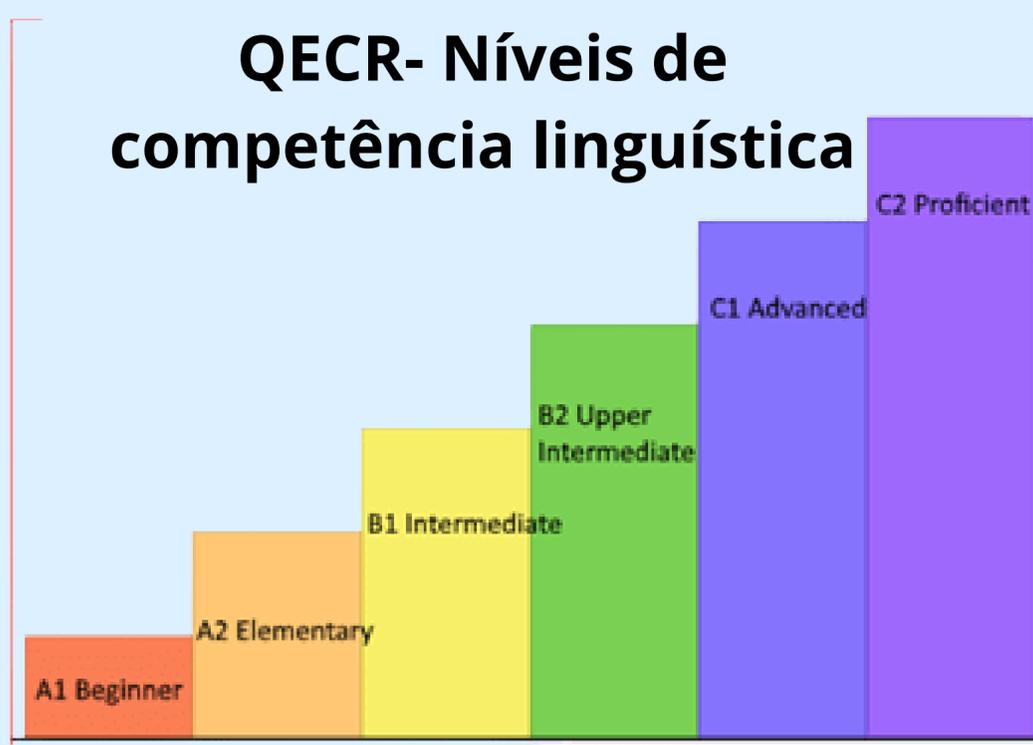


Figura 1 (Fonte: <https://talkwithmyneighbor.com/levels-of-language-proficiency/>)

Vários estudos mostram que existem amplos benefícios na aplicação combinada do ensino de línguas formal e não formal a crianças (Lai et al. 2015). Isto é, experiências de aprendizagem de qualidade fora da sala de aula podem ser consideradas como experiências de aprendizagem que contribuem para e mantêm a diversidade na experiência geral de aprendizagem de línguas.

VANTAGENS DO ENSINO HÍBRIDO E DA EDUCAÇÃO NÃO FORMAL

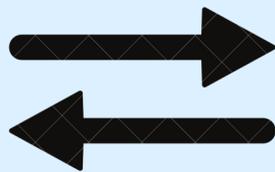
A educação não formal possui grande potencial para ajudar uma grande variedade de alunos a atingir circunstâncias mais desejáveis e gratificantes para si próprios e para as suas comunidades (Latchem 2014). A educação não formal pode ser abordada através de métodos, práticas e ferramentas de ensino híbridos, para além da prática in vivo. De acordo com o Dicionário de Oxford, o ensino híbrido é um estilo educativo no qual os alunos aprendem através de meios eletrónicos e online assim como ensino presencial.

O ensino híbrido combina práticas de educação tradicional com uma abordagem baseada na tecnologia moderna (Yalçinkaya 2015) e é alegadamente mais eficiente do que aulas meramente presenciais ou apenas em formato online (Moodlearning 2015).

A seguinte figura apresenta as principais vantagens da educação não formal e ensino híbrido de acordo com a literatura (European Commission 2020; Education in the digital age 2019; Kalogirou et al. 2020 etc.)

ENSINO NÃO FORMAL

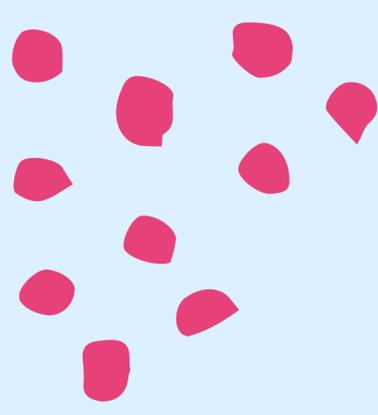
- Flexibilidade (hora e local)
- Adaptabilidade a necessidades individuais de educação e contexto social
- Reforço do desenvolvimento pessoal
- Desenvolvimento de competências profissionais
- Melhor desempenho académico



ENSINO HÍBRIDO

- Promoção e valorização da educação
 - Experiência de aprendizagem de melhor qualidade e mais rica
 - Mais eficiente do que o ensino puramente online ou individual
 - Envolvimento personalizado de professores em caso de necessidades especiais de aprendizagem
-
- Alunos: já não são recetores passivos, ganhando mais autonomia
 - Professores: já não são apenas mediadores
 - Motivação e maior envolvimento
 - Maior responsabilidade e responsabilização dos alunos
 - Apoia competências digitais

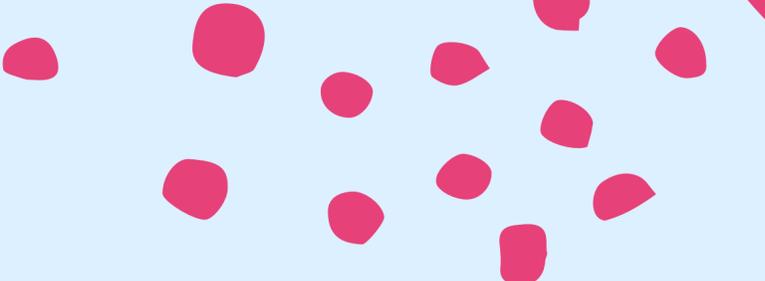
Idealmente, se a educação não formal integrar práticas de ensino híbrido, uma experiência única iria emergir, minimizando os pontos fracos ou melhorando algumas das limitações existentes. Claro que, sem planificação eficiente e estratégias úteis, a aprendizagem híbrida pode ter um impacto negativo no desenvolvimento e desempenho académico dos alunos (Blended learning in Education 3.0).



DESENVOLVER O CONHECIMENTO DOS PROFESSORES SOBRE A UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS EDUCATIVOS ABRANGENTES DIGITAIS E DE ACESSO ABERTO

Os professores, hoje em dia, têm acesso a uma variedade de ferramentas digitais e estratégias que facilitam a experiência de aprendizagem dos seus beneficiários. As tecnologias digitais são utilizadas para melhorar as atividades de formação, fornecer trabalhos online, e fazer com que a preparação das aulas seja mais simples através de quizzes interativos, multimédia, vídeo, bibliotecas digitais, e outras ferramentas de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) (European Framework for the Digital Competence of Educators - DigCompEdu, 2017). A atual era digital reformulou a forma como interpretamos os termos "formação", "aprendizagem" e "educação", pois no passado estes termos estavam ligados ao ambiente de aprendizagem da sala de aula, enquanto que agora não estão limitados a nenhum espaço (Zadorozhnyy & Yu, 2020). As TIC trouxeram novas técnicas de ensino e aprendizagem à superfície, tais como as experiências à distância, síncronas e assíncronas online, em que os alunos podem desenvolver competências gerindo o seu próprio tempo, ritmo e espaço, o que pode ser considerado extremamente importante, especialmente para imigrantes, porque eles podem começar a aprender a língua do seu país de acolhimento mesmo antes de se mudarem para lá. A adoção de novas tecnologias que são adaptadas às capacidades dos alunos também pode estimular novos diálogos, e fomentar o pensamento crítico.

Tendo sido descritas as vantagens das TIC na vida diária dos alunos, menos de 40% dos educadores na UE se sentiam preparados para utilizar técnicas de tecnologia digital nas suas metodologias de ensino e salas de aula, de acordo com uma investigação realizada pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (OECD, 2020). A incorporação de soluções digitais na educação tem um duplo impacto, pois os dois lados - educadores e alunos - tornar-se-ão mais competentes na utilização de ferramentas de TIC. Uma vez que os professores agem como exemplos a seguir para os seus beneficiários, é fundamental que tenham literacia digital eles próprios, para que os últimos possam "imitar" essas competências, inspirar-se e familiarizar-se com a tecnologia digital. Vários estudos mostraram que aproximadamente 40% dos adultos que trabalham na UE não têm competências digitais básicas, enquanto que mais de 30% dos alunos entre os 13-14 anos têm um desempenho abaixo do normal em tarefas básicas informáticas e digitais (Shaping Europe's digital future - European Commission, 2021).



Por isso, podemos ver que apesar das soluções digitais na educação, particularmente no ensino de línguas estrangeiras, serem ferramentas convenientes, potenciarem a experiência de aprendizagem, tornarem as aulas presenciais e online mais interativas, ajudarem os alunos a compreender conceitos, e colmatarem distâncias geográficas, os professores têm primeiro de desenvolver as suas próprias competências digitais.

DIGITALMENTE COMPETENTE?

Mas o que é que significa dizer que um educador tem de ser “digitalmente competente”? Hatlevik et al. (2018) definiram esta competência como a combinação de conhecimentos, competências, e capacidades de que os professores precisam para utilizarem TIC para a resolução de desafios educativos. Indo mais além com esta afirmação, o DigCompEdu, um quadro cientificamente comprovado, especifica estas competências, agindo ao mesmo tempo como um amplo quadro para o desenvolvimento de competências digitais entre os educadores em toda a Europa, a todos os níveis de educação formal, informal e não formal. Com um total de 22 competências, o quadro DigCompEdu (2017) diferencia seis áreas principais nas quais a Competência Digital dos educadores é representada:

- **Compromisso Profissional:** Comunicação, cooperação entre alunos, e crescimento profissional são melhorados pela utilização de tecnologia digital.
- **Recursos digitais:** A capacidade de criar, adquirir e disseminar materiais digitais para utilização no ensino para melhorar a experiência de aprendizagem.
- **Ensino e Aprendizagem:** A capacidade de organizar e gerir a utilização de tecnologia digital na educação e na aprendizagem.
- **Avaliação:** A capacidade de usar tecnologias e estratégias digitais para melhorar a avaliação dos alunos.
- **Capacitar Alunos:** A capacidade de usar a tecnologia digital para melhorar a inclusividade, personalização, e participação ativa entre alunos.
- **Promover a Competência Digital dos Alunos:** A capacidade de habilitar os alunos (nomeadamente os beneficiários) a utilizar tecnologia digital para a informação, comunicação, produção de conteúdo, bem-estar, e resolução de problemas de forma criativa e responsável.

A partir do exposto acima, é observável que o DigComEdu está mais interessado na mistura de competências pessoais e técnicas, assim como na utilização de tecnologia como um aliado e mediador, não se focando apenas nos elementos técnicos de competência digital.

UTILIZAR MATERIAIS EDUCATIVOS DIGITAIS DE RECURSO ABERTO

Apesar de existir uma incompreensão generalizada de que integrar tecnologia na sala de aula e ajudar os educadores a adquirirem competências digitais pode ser caro para a infraestrutura educativa, tecnologias simples e acessíveis tais como apresentações de PowerPoint, jogos interativos online, quizzes e trabalhos de casa online podem fazer uma diferença significativa no progresso de aprendizagem, uma vez que muitos indivíduos têm estilos de aprendizagem auditivo e visual.



O capítulo atual não visa apenas fornecer ferramentas educativas digitais mas apresentar aos educadores a teoria prática e o conceito por detrás da transformação digital, e eles por sua vez serão capazes de procurar ou mesmo criar as suas próprias ferramentas.

Para adquirir literacia digital na educação, deve-se passar uma quantidade de tempo adequada a experimentar com as novas abordagens e ferramentas. Os educadores podem tentar criar demos, experimentar e pedir feedback aos seus pares antes de publicarem a sua ideia digital.

Existem numerosas técnicas e ferramentas que os educadores podem praticar para que possam mediar a aprendizagem de línguas. Por exemplo:

- iSpring Free: uma ferramenta que permite aos educadores criarem cursos de línguas online compatíveis com dispositivos móveis, com quizzes em vez de monótonas apresentações PowerPoint não interativas.
- Edmodo: Permite aos educadores criarem espaços de aprendizagem online onde os alunos podem interagir, trocar mensagens, sendo também permitido partilhar documentos e ver o progresso dos alunos. Esta ferramenta é eficaz para a prática da língua escrita.
- Kahoot: Uma ferramenta interativa que dá a oportunidade aos educadores de criarem atividades educativas motivadoras de forma gamificada, tais como “Encontra a palavra que falta”, quizzes de gramática e vocabulário, e outros jogos educativos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apenas possuir várias ferramentas digitais não vai resolver o fosso digital que emergiu. Para a utilização de uma gama de dispositivos dentro e fora da sala de aula, as entidades escolares devem oferecer formação e apoio a todos os educadores de todos os níveis de educação. A era e a transformação digital vieram para ficar, por isso, os educadores têm de ser capazes de se adaptar, de ser criativos, seguir as tendências digitais e reformular conceitos e vias de ensino para satisfazer as necessidades dos alunos e aumentar o seu potencial de aprendizagem. A digitalização age mais como um suplemento que pode ter um grande impacto positivo se for aplicada e monitorizada corretamente. Estudos recentes (Yooyativong, Luang & Rai, 2018) mostram que uma das melhores formas de desenvolver competências digitais para a educação é através da abordagem colaborativa, na qual é pedido aos educadores que selecionem as ferramentas digitais apresentadas pelo Teaching IT Committee para que possam trabalhar em grupos, trocar perspetivas, realizar testes, atividades de role playing, usar uma abordagem de aprendizagem entre pares e criar uma comunidade de Educadores Digitais, onde todos se apoiam mutuamente. Finalmente, deve ser mencionado que a Competência Digital não se foca no conhecimento técnico ou de engenharia das ferramentas, uma vez que a maioria dos recursos são de fácil utilização e requerem um mínimo de tempo para alguém se familiarizar com eles, mas tenta integrar Soluções Digitais e técnicas digitais simples para tornar o processo de ensino mais fácil e melhor.

MELHORES PRÁTICAS NACIONAIS (UE E OUTROS PROJETOS / MATERIAL PRÁTICO)



CHIPRE

1. **Centros de Educação para Adultos no Chipre** oferecem educação não formal através de aulas à tarde e à noite. Organizam aulas especiais todos os anos que são especificamente personalizadas para atender às necessidades de vários grupos desfavorecidos (cursos gratuitos)
 - Os principais campos de estudo são literacia, TIC, educação para a saúde e desporto, ciência doméstica, atividades culturais, relações exteriores, trabalhos manuais, educação parental, etc. (Ministry of Education and Culture 2008)
 - Podem aumentar o seu conhecimento e praticar ao falarem inglês com outros alunos (eles podem sentir-se mais confortáveis ao praticar entre pessoas que não são falantes nativos de inglês)

2. **Projeto UE "EdComix"** : aprender inglês através da criação de bandas desenhadas (<http://edcomix.eu/>)

3. **Home for Cooperation** é um centro comunitário e um espaço cultural onde, entre outras, são oferecidas aulas de grego e turco para encorajar a comunicação entre dois grupos etnicamente divididos

- & Exposição em mercados como património cultural intangível para encorajar interações e trocas culturais com outros (<https://www.home4cooperation.info/node/22179>)

4. **Euroculture** (euroculture.com.cy) – Associação cultural e educativa Pancipriota que usa métodos, atividades & workshops de educação não formal para promover a integração na sociedade cipriota, e o envolvimento cívico nas sociedades cipriota e europeia

- Exemplos: visitas culturais a museus, utilização de vídeos (ver filmes em línguas estrangeiras em aulas de línguas; desta forma os alunos podem desenvolver uma compreensão de culturas diferentes)

5. **Estudo** "Non-formal Pathways in Language Teaching" no qual uma ONG cipriota foi um parceiro no projeto "Incorporate Non-Formal Methods into Language Education for Adult Immigrants" (<https://nonformalmethods.wordpress.com/intellectual-output/>)

6. **Estudo** sobre a Aprendizagem do Grego como Segunda Língua através do ensino da cultura e história do Chipre a crianças migrantes (Οδηγός διαχείρισης κοινωνικοπολιτισμικής ετερότητας στο σχολείο (pi.ac.cy))



PORTUGAL

1. **Youth Coop** (<https://youthcoop.pt/>) - É uma cooperativa sem fins lucrativos com sede no centro comunitário de Agualva, no Cacém e cujas ações se focam na região de Sintra, e que visa capacitar jovens entre os 13 e os 30 anos de idade através da criação de iniciativas que promovem o desenvolvimento social, pessoal e cultural.

2. **Programa Escolhas** (<http://www.programaescolhas.pt/>) - Um programa do governo português integrado no Alto Comissariado para as migrações, que visa promover a inclusão social de crianças e jovens em contextos socioeconómicos vulneráveis. O programa tem projetos com mais de 900 entidades em Portugal, entre as quais câmaras municipais, agrupamentos escolares, comissões de proteção infantil, associações de imigrantes, instituições de solidariedade social, entre outras.

3. O Alto Comissariado para as Migrações criou um **Guia para o ensino do português** enquanto língua de acolhimento no contexto da educação não formal, que fornece diretrizes técnicas para a organização de ações de educação não formal destinadas a nacionais de países terceiros. O guia tem como objetivo orientar tanto entidades como professores/educadores. O guia menciona possíveis abordagens pedagógicas, qual deve ser o perfil do formador, como adaptar a oferta educativa ao perfil dos alunos, entre outros princípios que têm o objetivo de melhorar o ensino do português como língua estrangeira em contextos não formais.

4. **O Conselho Português para os Refugiados** desenvolve ações de formação com o objetivo de ajudar requerentes de asilo e refugiados a adquirirem competências linguísticas e de comunicação em português, através de atividades que visam acolher e integrar estes indivíduos, associando aulas de línguas a uma componente sociocultural, ensinando os alunos factos históricos e socioculturais portugueses, organizando atividades tais como visitas a museus e parques, festas, jogos e convívios, entre outras ações que funcionam como fatores de integração na sociedade.



GRÉCIA

1. **Projeto Digital Welcome** - O objetivo do projeto “WELCOME Programme” é trocar boas práticas entre organizações especializadas na inclusão digital de grupos desfavorecidos e, com base nesta troca, desenvolver e testar uma metodologia inovadora para a inclusão social de nacionais de países terceiros em atividades educativas e sociais, na vida cultural, voluntariado, e atividades de criação digital.
2. **Curso de E-learning** oferecido pela Athens University of Economics and Business. O curso oferece informações sobre como as tecnologias digitais, incluindo Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) proporcionam oportunidades reforçadas de ensino e aprendizagem de formas que melhoram o processo de aprendizagem.
3. O **projeto V-UPGRATeS** visa ajudar os educadores a melhorarem as suas competências digitais, oferecendo um programa de desenvolvimento profissional pessoal online
4. **Programa de formação acelerado** pelo Ministério Grego da Educação & Religião em 2020 para técnicas e ferramentas de aprendizagem digital para professores. O objetivo é utilizar a aquisição de educação à distância e continuar a cultivar o conhecimento e competências digitais dos professores em abordagens pedagógicas e didáticas com o apoio de suportes digitais modernos.





BÉLGICA

1. **Projeto Flash mind** - o projeto que visa ser a primeira plataforma europeia que oferece percursos de aprendizagem personalizados ao aluno e personalizáveis pelo professor com base nos princípios de aprendizagem adaptativa com um forte ênfase nas ferramentas usadas por métodos de pedagogia visual e sequencial.
2. **Projeto SpeakER** - O projeto visa criar escape rooms e ferramentas para professores de línguas no ensino secundário
3. **Projeto AKI** - um projeto dedicado à avaliação e reconhecimento de competências não-formais adquiridas por jovens no âmbito de projetos de mobilidade
4. **Projeto Migrant literacies** - projeto que analisa as melhores práticas e metodologias de programas de literacia para adultos migrantes nos países da parceria e o desenvolvimento de práticas inovadoras, incluindo a utilização criativa das TIC para a aprendizagem de línguas, usando, por exemplo, dispositivos móveis e redes sociais: APPs, Whatsapp, videojogos, etc.
5. **Programas Interculturais AFS** - Organização internacional, voluntária, não governamental e sem fins lucrativos que proporciona oportunidades de aprendizagem intercultural; está presente em mais de 50 países, incluindo a Bélgica
6. Para o reconhecimento de aprendizagem não formal: os Escoteiros e Scouts em Gidsen Vlaanderen desenvolveram a **Scout Leader Skills**, uma ferramenta para avaliar as competências adquiridas pelos indivíduos durante a sua experiência de escotismo, para os compreender melhor e determinar como utilizá-las melhor nos seus projetos pessoais e profissionais.
7. **Forem Formation:** <https://www.leforem.be/particuliers/formations-forem.html>
8. **O Conselho Flamengo para a Juventude** <https://vlaamsejeugdraad.be/en>
9. **Projeto de investigação explorativa** sobre aprendizagem formal e não formal de segunda língua para adultos migrantes em Flandres em 2013





FRANÇA

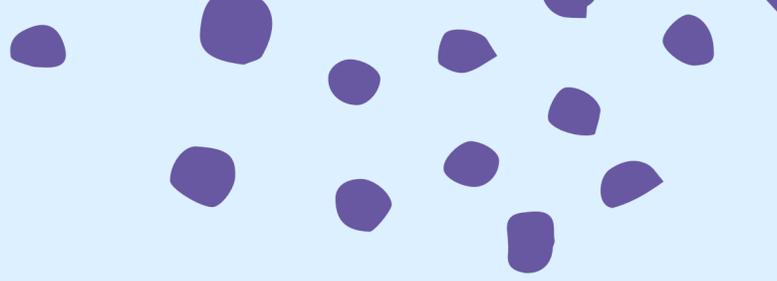
1. **Projeto Bibliodos** - visa oferecer leituras adaptadas e acessíveis, ao combinar a aprendizagem de línguas com a promoção da literatura e do património europeu.
2. **Projeto Team of Art** - propõe acompanhar pessoas que têm acesso limitado ou que não têm acesso à cultura na sua descoberta de obras de arte através de uma apresentação com roteiro, sob a forma de uma narrativa linear, com um nível de linguagem que é fácil de ler e compreender.
3. **Projeto 4 Elements** - Materiais de aprendizagem inovadores para uma segunda língua apresentados em E-books culturalmente acessíveis, que consistem em lendas e histórias europeias, adaptadas a alunos com necessidades especiais, dando visibilidade aos valores e princípios subjacentes da UE.
4. **Pilipop** - um software que desenvolve 2 tipos diferentes de ferramentas para crianças aprenderem uma segunda língua. A primeira é uma App para dispositivos móveis com base numa subscrição mensal. As crianças irão aprender as línguas através de mais de 200 atividades e aproximadamente quarenta tópicos. A segunda são livros imersivos, escritos em inglês, ligados a uma App com realidade aumentada. Na app, as crianças podem ouvir a versão áudio do livro lida por um narrador inglês e podem por isso praticar a compreensão oral. Graças à leitura interativa, podem também obter mais informações sobre cada palavra e praticar pronunciá-la em voz alta. A tecnologia de reconhecimento de voz exclusiva da Pilipop irá dizer-lhes se a estão a pronunciar corretamente.
5. **LingoZing** é um sistema audiovisual de narração de histórias que permite que os alunos vejam duas línguas lado a lado; e ao ver os balões de fala no contexto de uma imagem, que é parte de uma história, o utilizador pode assimilar facilmente a totalidade. LingoZING usa duas velocidades: velocidade normal (a forma como as pessoas falam) e velocidade lenta (abrandada), dando apoio adicional àqueles que precisam desse ritmo, de que muitos de nós precisamos ao aprender os sons de uma nova língua. A história apela à imaginação e a muitos fatores psicológicos - por isso também se pode dizer que emular os personagens de que se gosta é um incentivo adicional a pronunciar melhor e a "dominar" a língua.
6. **Coleção de Livros Tip Tongue** - uma coleção de livros em papel e em formato digital interativo Epub (disponível no Apple Books). Ao viajar com os personagens nos livros Tip Tongue, o leitor é exposto à forma de vida dos habitantes de outro país e aprende sobre a sua cultura a partir do interior. Os livros eletrónicos estão disponíveis com livros e áudio para aprender pronúncia.



PARTE 2: POSSIBILIDADES DOS LIVROS ELETRÓNICOS E FICHAS DE TRABALHO DIGITAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DA AQUISIÇÃO LINGUÍSTICA ORAL E ESCRITA

O QUE SÃO LIVROS ELETRÓNICOS E FICHAS DE TRABALHO DIGITAIS?

Os livros eletrónicos (e-books) são livros disponíveis em formato digital, em vez de serem impressos em papel. Eles podem ser apresentados em vários dispositivos eletrónicos. Mais frequentemente, os leitores usam um ecrã de um computador ou um dispositivo eletrónico portátil concebido especialmente para esse propósito: e-readers com tecnologia de e-ink. Desde 2007, os smartphones e tablets têm mudado a forma como consumimos *media*. Os e-books e recursos pedagógicos também evoluíram. Podem agora incluir multimédia ou conteúdos interativos. A publicação digital tem vindo a ganhar popularidade, uma vez que os dispositivos digitais são cada vez mais utilizados. Tal como os livros impressos, existe uma variedade de estilos de livros eletrónicos e podem ser usados tanto para entretenimento, como para educação ou formação. Sem tirar mérito aos livros impressos, existem algumas vantagens adicionais quanto à utilização de e-books. Harman (2018) identificou alguns destes. Primeiro, os e-books são funcionais e fáceis de transportar para qualquer lado (uma vez que podem ser lidos em muitos dispositivos digitais, por exemplo um telemóvel ou um tablet), tornando-os acessíveis em qualquer lugar. Outra vantagem associada a isto é que um dispositivo pode potencialmente armazenar muitos livros. O conteúdo dos e-books é também facilmente partilhável, por exemplo, enquanto que um livro impresso pode apenas ser partilhado com uma pessoa de uma vez, um e-book tem o potencial de chegar a muitas mais pessoas, mesmo pessoas que podem ter dificuldades em aceder a livros físicos. Os e-books são também mais facilmente adaptáveis às necessidades dos leitores em termos de acessibilidade, pois normalmente é possível ajustar a luminosidade do dispositivo e mudar ou ajustar o tipo e o tamanho de letra. Alguns e-books também têm elementos interativos, contendo links que oferecem informação adicional ou vídeos que podem reforçar a experiência de leitura. Adicionalmente, os e-books são ecológicos, porque eliminam o processo de impressão em papel e, a longo prazo, são mais acessíveis. Apesar de ser necessário possuir um dispositivo digital para ler e-books, a maioria das pessoas já têm um dispositivo digital como um computador ou um telemóvel que pode usar para ler, tornando o investimento de comprar um e-book mais económico do que comprar um livro impresso, uma vez que os primeiros tendem a custar substancialmente menos do que os últimos.



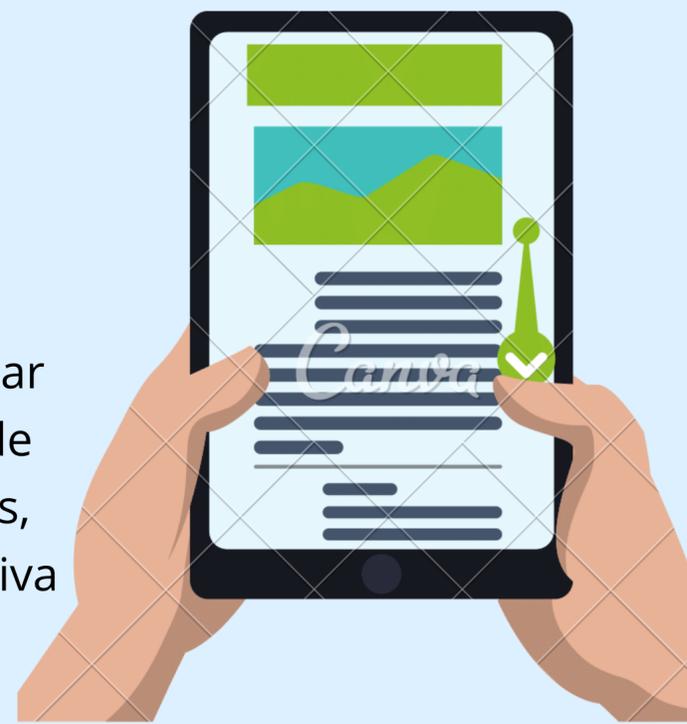
As fichas de trabalho digitais seguem os mesmos princípios que os e-books, por isso são fichas de trabalho disponíveis em formatos digitais. Elas representam uma ótima forma de os educadores tornarem as suas aulas mais motivadoras e ecológicas. As fichas de trabalho digitais têm o potencial de serem mais interativas, por exemplo, com alguns elementos de gamificação, também podem conter vídeos ou links para informação relevante. As fichas de trabalho digitais podem ser mais cativantes do que fichas em papel, uma vez que os alunos podem sentir-se mais motivados com uma abordagem prática com elementos interativos das fichas de trabalho, tornando-as mais memoráveis, facilitando a aprendizagem. Alguns elementos têm também o potencial de motivar os alunos, por exemplo, as fichas de trabalho digitais podem incorporar barras de progresso, palavras encorajadoras, e mesmo elementos de autocorreção, que permitem que o aluno veja se a sua resposta está correta ou não. Em geral, sem tirar mérito aos métodos tradicionais, impressos, é importante reconhecer que na era digital em que vivemos, os elementos digitais na educação, tais como livros e fichas de trabalho, têm um maior potencial de envolver e motivar os alunos.

TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO

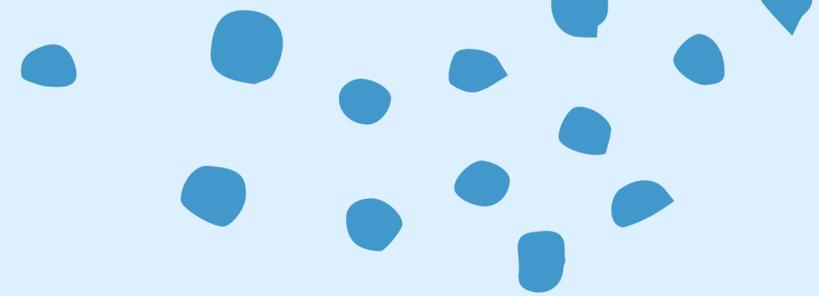
A atual era digital em que vivemos, em conjunto com os eventos mundiais atuais, tais como a pandemia de COVID-19, são propícios à ocorrência de mudanças nos atuais paradigmas educativos. De facto, a tecnologia digital mudou as nossas formas de aprendizagem e hoje em dia, os jovens desde muito cedo mergulham no mundo digital. Por isso, faz sentido que a transformação digital tenha englobado não apenas o mundo dos negócios e as nossas vidas diárias, mas também as estruturas e ambientes de aprendizagem. Estas mudanças foram aceleradas pela pandemia de COVID-19 no início de 2020, quando os educadores e alunos tiveram de se adaptar ao ensino à distância, que foi possível e mais fácil de implementar devido aos avanços na tecnologia. A transformação digital na educação, de acordo com Takyar (2021), pretende melhorar a experiência educativa dos alunos, professores e outros intermediários envolvidos na educação através da tecnologia. Algumas das formas de o fazer são através da organização de aulas online, permitir os alunos estudarem e trabalharem em dispositivos digitais, criando as condições ideais para isto acontecer, usando tecnologia para monitorizar o progresso dos alunos e usando métodos de aprendizagem e ensino compatíveis com os meios digitais.

VANTAGENS DA EDUCAÇÃO DIGITAL PARA OS PROFESSORES

É importante abordar como o ensino de línguas pode beneficiar da educação digital, mais especificamente, de que formas pode beneficiar tanto professores como alunos. Para os professores, a educação digital e a incorporação de uma tecnologia educativa no ensino têm o potencial de tornar a aprendizagem mais motivante.



Para os professores, a educação digital e a incorporação de tecnologia educativa no ensino têm o potencial de fazer com que a aprendizagem seja mais envolvente. É verdade que a adaptação ao uso de tecnologia educativa pode ser um desafio para alguns professores (Ostanina-Olszewska, 2018), especialmente se utilizavam métodos tradicionais anteriormente. Isto, contudo, não deve ser um dissuasor, uma vez que os próprios professores têm muito a ganhar ao incorporar novas tecnologias nas suas aulas. McNulty (2021) afirmou que os benefícios da educação digital para todas as partes envolvidas no processo de aprendizagem proporcionam um incentivo para os professores desenvolverem novas competências. Mais especificamente, de acordo com Ostanina-Olszewska (2018), existem várias formas pelas quais os professores podem beneficiar profissionalmente, tanto em termos de competências digitais como competências pessoais. Primeiro, os professores têm a oportunidade de aumentar as suas competências funcionais, isto é, o seu conhecimento de como usar estas ferramentas, ou, por outras palavras, os professores podem melhorar as suas competências digitais, aprender como usar diferentes tipos de tecnologia na sala de aula para melhorar a aprendizagem. Segundo, os professores podem desenvolver competências pessoais, tais como a sua competência crítica, que pode ajudá-los a identificar que ferramentas podem ser usadas para certos objetivos específicos e, terceiro, podem desenvolver competência retórica (ao compreender como certas ferramentas podem ajudar na transformação do ambiente de aprendizagem e como aplicá-las ao ensino de línguas estrangeiras). Adicionalmente, de acordo com Stoeva (2018), através da educação digital, os professores também têm a oportunidade de se focar no autodesenvolvimento e/ou desenvolver competências como a criatividade. Existe uma variedade de recursos digitais e online que os professores podem incorporar nas suas aulas, mas a maioria das plataformas de recursos oferecem a possibilidade de criar e partilhar também novos conteúdos. Eles também podem aproveitar oportunidades de aprendizagem ao longo da vida, ao juntar-se a comunidades online com outros professores e a partilhar as suas experiências.



Contudo, é também importante mencionar que a educação digital não consiste apenas em utilizar a tecnologia para facilitar o ensino de aulas tradicionais (por exemplo, ao usar PowerPoints para explicar os tópicos), mas sim em incorporar a tecnologia para tornar o ensino mais focado nos alunos, mais envolvente e mais colaborativo (Alqahtani, 2019). Uma das formas pelas quais a tecnologia pode ser incorporada no ensino é ao utilizar dispositivos móveis para fins educativos, aproveitando a mobilidade e conectividade destes dispositivos, assim como o interesse que os alunos tipicamente já demonstram por estes tipos de dispositivos. Outra ferramenta que os professores podem aproveitar é a Internet, uma vez que a utilização de dispositivos com acesso à Internet pode "aumentar a motivação extrínseca dos alunos para participarem na aprendizagem" (Ostanina-Olszewska, 2018, p. 159). A utilização de recursos online é também uma ferramenta que ajuda os professores a tornarem as suas aulas mais focadas nos alunos, uma vez que existem bastantes tarefas e materiais atrativos que podem ser usados/adaptados pelos professores, não apenas nas aulas, mas também para encorajar a aprendizagem autónoma dos alunos.

VANTAGENS DA EDUCAÇÃO DIGITAL PARA OS ALUNOS

A educação digital pode ter um impacto positivo nas experiências educativas dos alunos. McNulty (2021) afirma que no século XXI, as nossas vidas pessoais e profissionais estão a ficar dominadas pela digitalização, tornando essencial equipar os alunos com as competências digitais necessárias que irão promover o seu sucesso neste ambiente. McNulty menciona a taxonomia de Bloom de competências para o século XXI (Fig. 1), que representa as competências que as pessoas devem adquirir para ter sucesso no século XXI.

Competências para o século XXI

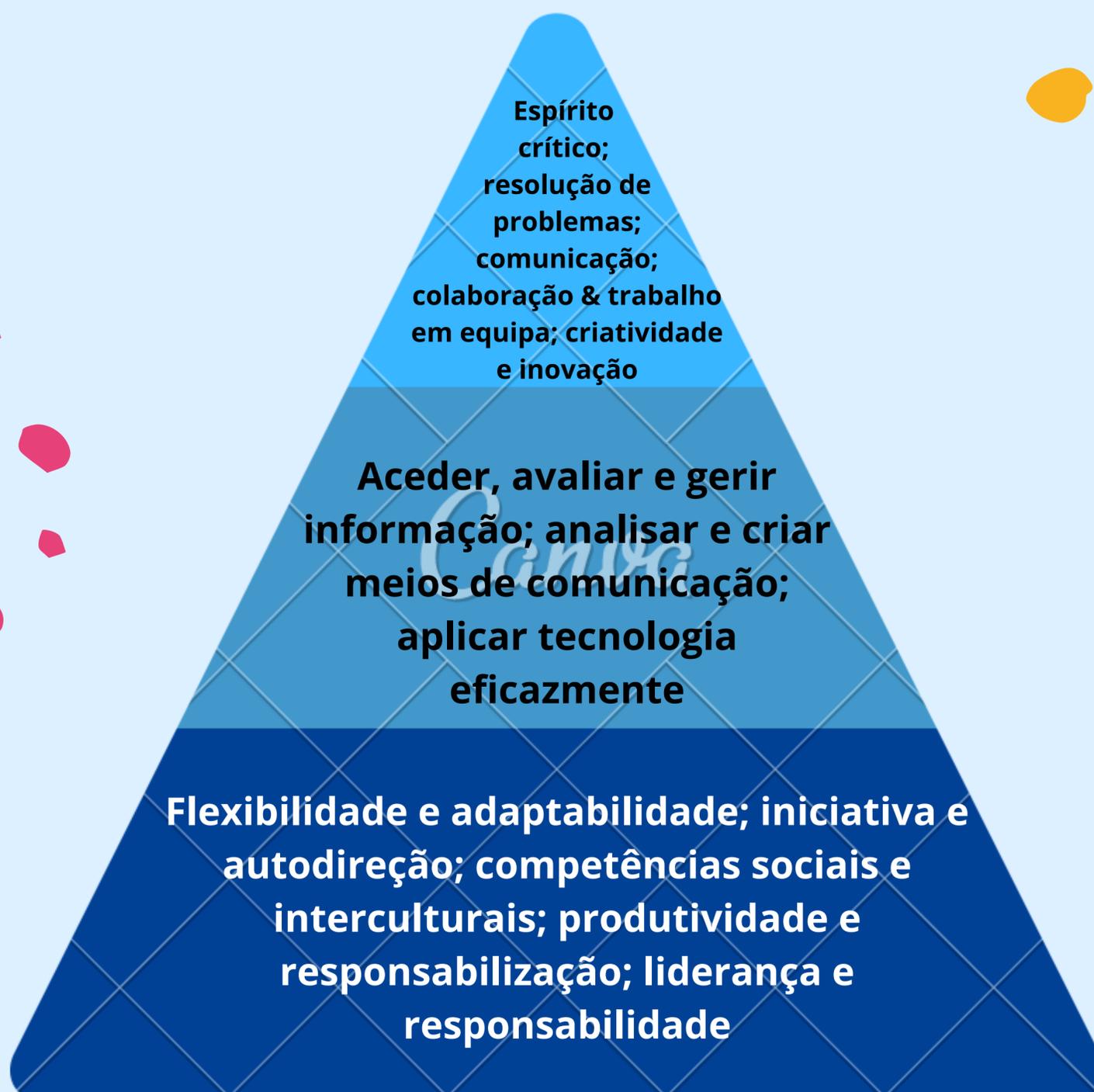
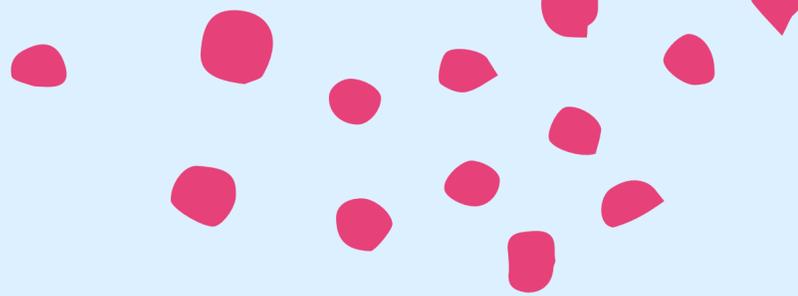


Figura 1 - Competências para o século XXI

Como se pode ver na Figura 1, existe uma mistura de competências práticas, incluindo competências sociais, interculturais e competências cognitivas tais como espírito crítico e resolução de problemas. Através da educação digital, os alunos podem melhorar as suas competências digitais e aplicar eficazmente a tecnologia. Apesar de muitos alunos serem atualmente nativos digitais, eles utilizam frequentemente a tecnologia para fins recreativos, por isso, ao usá-la para aprender, podem adquirir competências tecnológicas que podem ajudá-los a tornarem-se melhores alunos, aproveitando ao máximo a tecnologia para aprender, adquirindo também competências digitais que podem ser úteis no futuro não imediato.

A educação digital também tem o potencial de aumentar a comunicação. Por exemplo, no ensino de línguas, a tecnologia educativa pode levar a um aumento do contacto dos alunos com a língua que estão a aprender (Ostanina-Olszewska, 2018), uma vez que podem existir oportunidades para os alunos usarem tecnologia digital para aceder a recursos a que não teriam acesso na educação tradicional.



Um dos exemplos desta possibilidade é, através da tecnologia digital, aceder e colaborar com falantes nativos e por isso praticar a língua em situações "quase" da vida real.

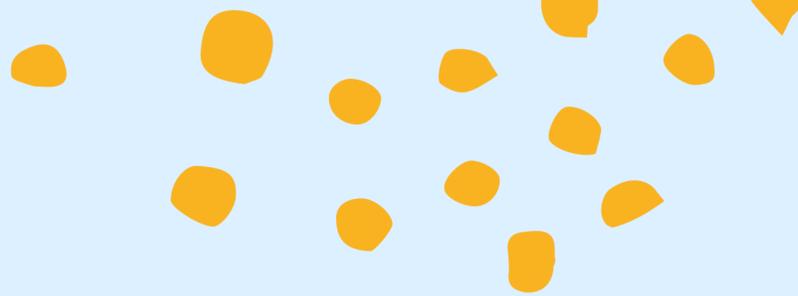
A educação digital também tem o potencial de tornar as aulas mais focadas nos alunos, em que estes assumem o comando da sua aprendizagem, uma vez que o professor pode incorporar tecnologias que envolvem a colaboração entre alunos e espírito crítico, o que pode aumentar o interesse dos alunos e a motivação para aprender. Ao se envolverem mais e ao trabalharem colaborativamente, os alunos também desenvolvem as suas competências interpessoais, aprendendo a comunicar mais eficazmente entre si. De acordo com McNulty (2021), a educação digital também facilita o desenvolvimento destas competências porque é mais fácil adaptar o nível às capacidades do aluno, uma vez que os professores podem adaptar o ensino às necessidades do aluno.

McNulty (2021) também afirma que a educação digital é compatível com oportunidades de aprendizagem adicionais fora da sala de aula e que a existência de uma grande variedade de conteúdos online permite que os alunos desenvolvam o seu conhecimento e competências de pensamento crítico, através da seleção de informação relevante entre todos os recursos que existem online.

Existem também provas de que a educação digital pode ajudar a diminuir disparidades de desempenho, de acordo com um relatório da Alliance for Excellent Education (2014), se forem conjugados três componentes, nomeadamente que o professor deve orientar tanto o aluno como a tecnologia que é utilizada, a tecnologia deve envolver totalmente o aluno no processo de aprendizagem e, por último, a tecnologia deve incentivar os alunos a explorar e a criar.

ASPETOS INCLUSIVOS DA EDUCAÇÃO DIGITAL

A transformação e tecnologia digital estão integradas na educação dos alunos atuais (Iivari, Sharma, Ventä-Olkkonen, 2020). A aprendizagem digital está a substituir rapidamente os métodos de educação tradicionais e tem um papel importante na educação. Além disso, as tecnologias digitais representam recursos valiosos para a educação para criar oportunidades para todos os alunos e a transformação digital na educação tem vindo a receber cada vez mais atenção nos últimos anos (Hamburg, Bucksch, 2017; Bogdandy, Tamas, Toth, 2020).



Mais recentemente, a pandemia de COVID-19 acelerou a transformação digital e iniciou um salto digital na educação das crianças e jovens. Nesta secção do relatório eletrónico, iremos focar-nos nos aspetos inclusivos da educação digital. O projeto POEME visa usar o património cultural como uma ferramenta pedagógica para adquirir competências de segunda língua de forma inclusiva.

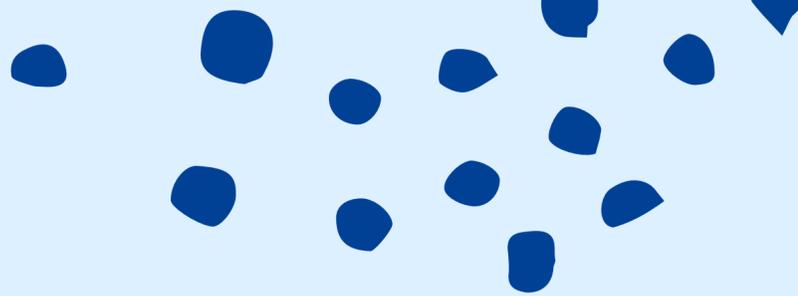
A aprendizagem digital pode capacitar os alunos a interessarem-se mais em aprender e em expandir os seus horizontes. Isto pode ajudar estudantes de todas as idades, em particular aqueles que tenham dificuldades de aprendizagem, deficiências, origem migrante, ou situações socioeconómicas precárias para desenvolverem as capacidades que precisam para ter sucesso.

Tradicionalmente, a educação tem sido geograficamente limitada com locais fixos. A transformação digital liberta a educação de limites espaciais, tendo, por isso, potencial para oferecer mais possibilidades aos alunos para acederem a conteúdos e materiais.

Além disso, através dos ambientes de aprendizagem digitais, os alunos podem beneficiar de aprendizagem autodirigida e personalizada, o que põe os alunos no centro do processo de aprendizagem. Dessa forma, os alunos são capazes de identificar o que precisam para aprender, procurar informações adicionais e melhorar as suas capacidades de resolução de problemas.

Além disso, em termos de aprendizagem de línguas, as tecnologias digitais podem apoiar os alunos no desenvolvimento de competências de interação verbal, vocabulário e melhorar a sua compreensão escrita. Além disso, com as tecnologias digitais, os alunos podem aceder a informação e ajustar o seu próprio estilo de aprendizagem, e comunicar com os seus colegas, professores e educadores (Hamburg, Bucksch, 2017).

É importante ter em mente que nem todos os alunos estão numa posição de igualdade para participar na educação digital (Iivari, et al., 2020). Uma das maiores limitações ao acesso à educação é o acesso à Internet, assim como a língua. O DEAP afirma que melhorar o acesso à tecnologia e à Internet para todos os alunos tem de ser o ponto de partida para chegar a uma educação digital inclusiva (European Commission, 2020).

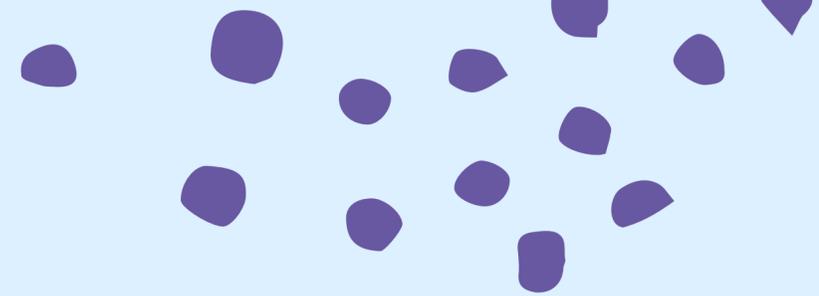


Portanto, um ponto de partida para criar educação digital inclusiva é certificar-se de que todos os alunos têm igual acesso à internet e aos meios digitais que serão utilizados no ambiente de aprendizagem (Balkin & Sonnevend, 2016). Além disso, para fazer com que o ambiente de aprendizagem digital seja inclusivo, devem ser considerados no desenvolvimento de ambientes de aprendizagem alunos com deficiências, dificuldades de aprendizagem, origens migrantes ou situações económicas desfavorecidas.

A utilização de tecnologias digitais deve alinhar-se com os objetivos da educação inclusiva e disponibilizar-se para as formas de aprendizagem formal, informal, não formal, híbrida, e outras.

Ao criar recursos digitais, existem várias técnicas e adaptações que se podem fazer para disponibilizar e tornar acessível o conteúdo a todos os alunos:

- A educação digital tem de ser flexível para que os alunos possam ter formas diferentes de aceder aos materiais de aprendizagem
- Métodos multissensoriais (visual, auditivo e cinestético) podem promover a integração dos alunos no processo de aprendizagem
- Os conteúdos e materiais de aprendizagem devem estar acessíveis e disponíveis para todos os alunos com as adaptações necessárias: é recomendado utilizar tipos de letra como Arial, Century Gothic, ou OpenDys, tamanho de letra entre 12 e 14, espaço adaptado de 1,5 entre linhas e o texto deve estar alinhado à esquerda
- Para tornar mais fácil para os alunos navegarem e evitar saltar linhas, o texto deve estar escrito em parágrafos mais curtos com frases claras
- A utilização de elementos visuais é encorajada para ilustrar o conteúdo, realçar informações importantes, e apresentar a informação por tópicos pode ajudar a aumentar a atenção e memória dos alunos
- Os exercícios devem focar-se na lógica em vez de memória
- Roteiros de aulas e fornecer legendas para materiais visuais podem apoiar alunos com dificuldades auditivas
- As aulas online devem ser gravadas para que os alunos possam vê-las a qualquer altura e ajustá-las ao seu próprio ritmo de aprendizagem



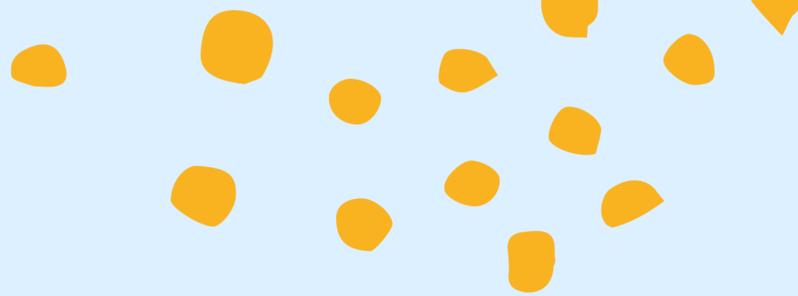
EXEMPLOS CONCRETOS / LINKS PARA DESENVOLVER LIVROS E FICHAS DE TRABALHO DIGITAIS

Nesta secção, são apresentados alguns exemplos de como a tecnologia digital pode ser implementada com sucesso na educação.

E-BOOKS

E-books são livros eletrónicos e vêm em muitos estilos e formatos, sendo usados tanto para fins de entretenimento como de educação e podem conter apenas texto eletrónico ou extras, como áudio, vídeo ou hiperligações. Podem ser lidos em vários dispositivos, tais como computadores, telemóveis, tablets, mas um dos melhores dispositivos para ler um e-book é um e-reader (livro eletrónico), que proporciona uma experiência mais semelhante à leitura de um livro em papel, devido à tecnologia utilizada de E-ink, que faz com que o ecrã dê uma sensação muito próxima à de estar a ler em papel, e não é tão cansativo para os olhos como outros tipos de ecrã. Os E-books têm o seu próprio formato de ficheiro padrão. O formato EPUB, que é um formato open-source, e principalmente publicado e disponível em bibliotecas online é o formato principal, mas os E-books são muitas vezes publicados em formato PDF. Harman (2018) refere algumas vantagens de utilizar E-books no contexto da educação:

- Com E-books, é possível **estudar em qualquer lugar, a qualquer altura**, uma vez que podem ser consultados na maioria dos dispositivos móveis e os alunos podem ter múltiplos livros no mesmo dispositivo
- Os alunos podem descarregar os livros e consultá-los **offline**.
- E-books têm **funcionalidades interativas** (marcadores, ferramentas de pesquisa, zoom de página, dicionários online, etc.) que tornam a experiência de ler um livro muito mais interessante (Nota: estas funcionalidades dependem principalmente do dispositivo de leitura utilizado)
- Os E-books têm um “valor de Edutenimento”, o que significa que podem ser mais divertidos do que livros em papel, uma vez que podem conter conteúdo em vídeo e animações, que podem ajudar os alunos a reter informação mais facilmente
- É mais fácil atualizá-los, devido à poupança em custos de reimpressão, as editoras podem atualizar os materiais de aprendizagem mais facilmente, sem ter de reimprimir novos livros



Os seguintes recursos gratuitos permitem aos utilizadores criar e-books, fornecendo templates interessantes:

- www.visme.co
- www.canva.com
- <https://bookcreator.com/> (opções gratuitas e pagas)
- <https://calibre-ebook.com/> (software gratuito que requer descarregamento)
- <https://sigil-ebook.com/> (software gratuito que requer descarregamento)

Os seguintes websites contêm alguns e-books gratuitos para inspiração:

- <https://piktochart.com/blog/free-ebooks-inspired/> - Um website que contém e-books com designs modernos e interessantes
- <https://www.gutenberg.org/> - Grande biblioteca de livros de domínio público
- <https://edtechbooks.org/> - Um website que contém manuais gratuitos em formato PDF
- <https://www.europeana.eu/> - Uma biblioteca europeia que disponibiliza livros sem direitos autorais de várias bibliotecas nacionais na Europa

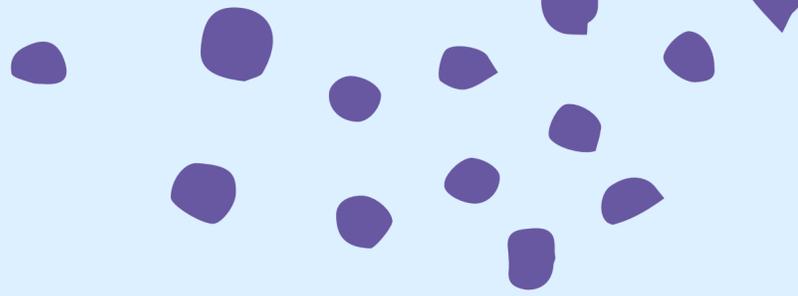
FICHAS DE TRABALHO ELETRÓNICAS

Os professores podem utilizar as seguintes ferramentas para criar fichas de trabalho personalizadas para as necessidades dos seus alunos:

- www.canva.com/create/worksheets/
- www.quizlet.com
- <https://myworksheetmaker.com/>
- www.visme.co
- <https://www.topworksheets.com/>
- <https://app.wizer.me/>

AMBIENTES DE APRENDIZAGEM ONLINE

Os ambientes de aprendizagem online são plataformas online, também conhecidas como Sistemas de Gestão de Aprendizagem (Learning Management Systems - LMS), que têm várias funcionalidades que permitem aos professores criar cursos, disponibilizar materiais didáticos para os alunos, comunicar com os alunos, usar trabalho colaborativo nas suas aulas, e acompanhar o progresso dos alunos. Alguns exemplos destas plataformas são o Moodle, Edmodo, e Google Classroom (que tecnicamente não é um LMS, mas partilha algumas das suas características).



Este tipo de plataforma apresenta as seguintes vantagens (adaptado de Glatkauskas, 2020 and Westfall, 2020):

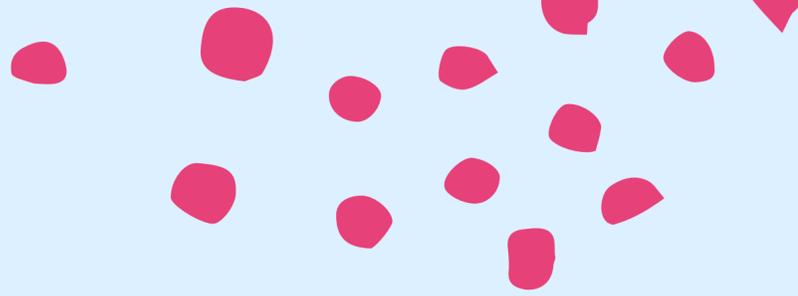
- **Acessibilidade** – Um LMS está sempre acessível desde que se tenha acesso à Internet e os alunos podem ter acesso a materiais de aprendizagem e recursos sempre que precisem deles, e usarem também o sistema para interagir uns com os outros, fazer perguntas e esclarecer dúvidas.
- **Fácil monitorização de progresso** – os professores podem monitorizar as métricas dos alunos e seguir o seu progresso e identificar áreas nas quais precisam de ajuda
- **Trabalho colaborativo** – Os alunos têm discussões e fazem atividades juntos.
- **Aprendizagem autogerida** – Uma vez que os cursos e os materiais estão disponíveis online, os alunos têm mais liberdade para trabalhar ao seu próprio ritmo.
- **Flexibilidade** – Os alunos podem aceder ao LMS a partir de diferentes dispositivos, dando-lhes a flexibilidade para escolher onde querem aprender.

A SALA DE AULAS DIGITAL - SALA DE AULA INVERTIDA

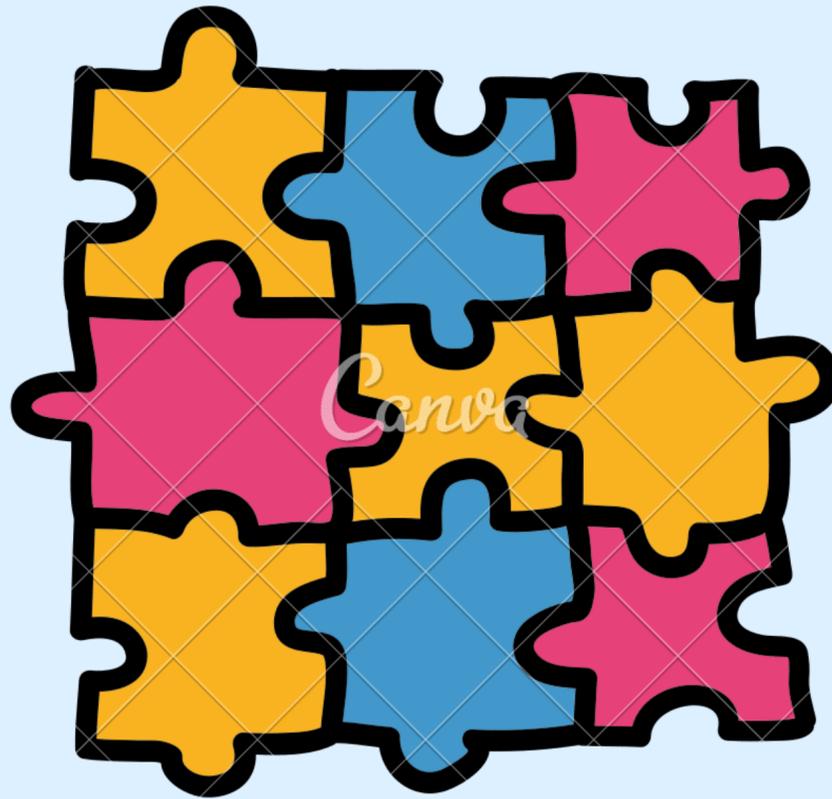
Neste modelo de aprendizagem híbrido, o professor deve planear oportunidades de aprendizagem, fornecendo materiais aos alunos, que irão utilizá-los para aprender independentemente, fora da sala de aula. Depois, na sala de aula, ocorre uma aprendizagem mais personalizada, na qual os alunos discutem e aprofundam os conhecimentos que ganharam dos materiais disponibilizados pelo professor, tanto com o professor como com os colegas. Normalmente, o professor dá aos alunos questões específicas ou tópicos de discussão, dando-lhes atividades práticas e oportunidades para praticarem aquilo que aprenderam em casa. Desta forma, o professor pode também prever que tópicos irão mais provavelmente suscitar mais dúvidas e dar-lhes atenção especial. O professor pode dar feedback à medida que a aprendizagem acontece.

GAMIFICAÇÃO

A gamificação no contexto da aprendizagem envolve a utilização de elementos e princípios de design de jogos em contextos que não são de jogos. A ideia por detrás da gamificação é que os alunos aprendem melhor e se envolvem mais quando sentem que algo é divertido. Na educação, os elementos com base em jogos podem ser aplicados às disciplinas da escola, tais como trabalho em equipa, níveis, pontuação, competição entre pares. Estes elementos de jogos podem ser implementados com a utilização de tecnologia, com aplicações ou websites. Alguns websites podem também ajudar professores a adicionar elementos de gamificação às suas salas de aulas, tais como Kahoot, Gimkit, Classcraft, e Class Dojo.



Alguns professores podem mesmo incorporar Realidade Virtual (VR) nas suas aulas. Com esta tecnologia, um professor pode mergulhar os alunos em histórias de aventuras em 3D, explorar cidades à volta do mundo e levar os alunos em visitas virtuais, que podem ajudar as crianças a aprender e a praticar competências pessoais, ao interagirem e explorarem (Zimmerman, 2019).



Este capítulo explorou recursos digitais como livros e fichas de trabalho eletrónicos em relação à sua utilização em métodos de ensino não formal. A transformação digital da educação é muito importante na era digital atual, em rápida transformação e estes recursos são descritos em termos dos seus benefícios para a sociedade atual. Também explorámos as vantagens que a educação digital pode oferecer para a aprendizagem de línguas em termos de competências digitais e pessoais tanto para os alunos como para os professores, assim como os aspetos de inclusividade que têm de ser considerados ao criar recursos eletrónicos. A parceria POEME, por último, ofereceu exemplos de recursos úteis e gratuitos que podem ser usados para a realização de tais ferramentas e métodos educativos inovadores para promover a aquisição de segunda língua tanto para estudantes nativos como migrantes, mas também para garantir que a transformação digital ocorre com eficácia.

O seguinte capítulo irá explorar a utilização de reconhecimento e consciencialização de património cultural para a aquisição de segunda língua.

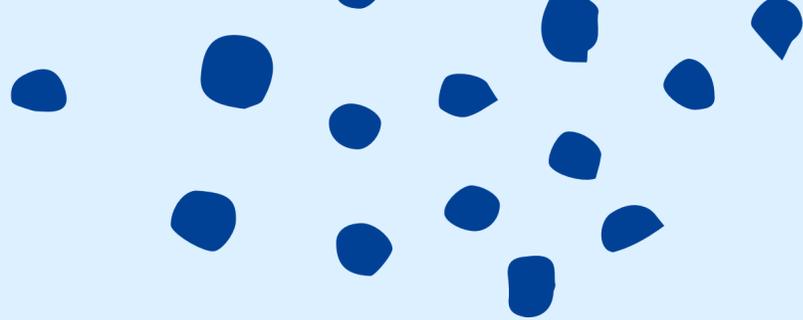
PARTE 3: DESENVOLVER O RECONHECIMENTO DO PATRIMÓNIO CULTURAL E CONSCIENCIALIZAÇÃO PARA O PATRIMÓNIO CULTURAL EUROPEU

O QUE É O PATRIMÓNIO CULTURAL?

O património cultural conta-nos histórias sobre o nosso passado, e é algo que iremos passar às gerações futuras. Através do património cultural, podemos interpretar as vidas dos nossos antepassados e sociedades do passado (Champion, 2015). O património cultural influencia as nossas vidas diárias e representa um ponto de partida das nossas identidades (UNESCO, 2008). Pode ser encontrado em cidades, paisagens naturais, sítios arqueológicos, monumentos, literatura, artesanato, gastronomia, e muito mais.

O património cultural europeu é diverso e único e constitui uma fonte de inspiração para todos os cidadãos na Europa. Além disso, o património cultural liga as pessoas e comunidades, cria relações, forja identidades, e fortalece o sentido de pertença (European Commission, 2018). A Convenção-Quadro do Conselho da Europa sobre o Valor do Património Europeu para a Sociedade (2005) define património cultural como "um grupo de recursos herdado do passado, que as pessoas identificam, independentemente da posse, como uma reflexão e expressão dos seus valores, crenças, conhecimentos e transições em constante evolução. Inclui todos os aspetos do ambiente resultantes da interação entre pessoas e lugares através do tempo". Inclui todos os aspetos do ambiente resultantes da interação entre pessoas e lugares através do tempo" (Council of Europe Convention, 2005, p. 8). A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) afirma que o património cultural inclui monumentos, edifícios e locais com valor histórico, estético, arqueológico, científico, etnológico e antropológico (UNESCO, 2008, p. 3).

No passado, o património cultural referiu-se a monumentos individuais e edifícios sem ter em conta a sua relação com a natureza circundante. Isto, contudo, mudou ao longo dos últimos 50 anos e o conceito de património foi significativamente alargado (UNESCO, 2013).



O conceito de Património Mundial é universalmente aplicável, o que significa que os locais na lista de Património Mundial pertencem a todas as pessoas no mundo (UNESCO, 2008). A Convenção de 1972 relativa à Proteção do Património Mundial Cultural e Natural liga o conceito de preservação do património cultural como conservação natural, reconhecendo a forma como as pessoas interagem com a natureza (UNESCO, 2008).

Além disso, a Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural da UNESCO (2001) afirma que a “diversidade cultural é tão necessária para a humanidade como a biodiversidade é para a natureza.” Também afirma que a “cultura está no centro dos debates contemporâneos sobre a identidade, coesão social, e o desenvolvimento de uma economia com base no conhecimento” e que mesmo que a globalização possa ameaçar a diversidade cultural, também pode promover a consciencialização e trocas culturais (Ruggles & Silverman, 2009). De acordo com Gražulevičiūtė (2006), o património cultural contribui para o bem-estar e a qualidade de vida. Promove o sentimento de união, compreensão mútua e valores partilhados, tanto dentro como além fronteiras. Além disso, o património cultural pode ajudar a mitigar os impactos da globalização cultural e tornar-se um incentivo para o desenvolvimento sustentável, que é um ponto importante a considerar num mundo globalizado em constante mudança.

Existem quatro aspetos diferentes de património cultural: tangível, intangível, natural e digital. Estes aspetos serão melhor explorados nos seguintes parágrafos.

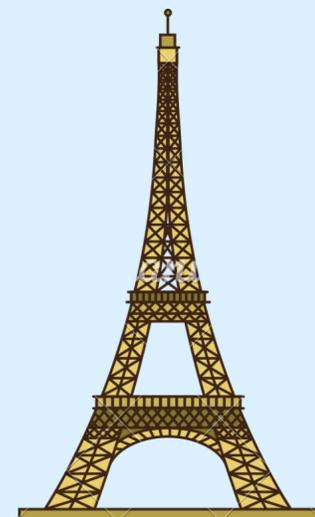
DEFINIR AS 4 SECÇÕES DE PATRIMÓNIO CULTURAL



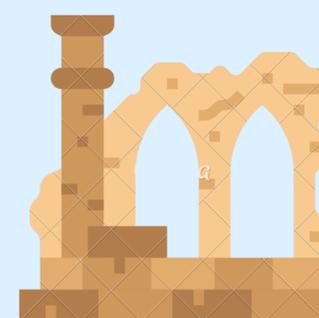
TANGÍVEL

O património tangível inclui edifícios, monumentos, esculturas, artefactos, arquivos, roupa, obras de arte, livros, máquinas, cidades históricas, locais arqueológicos, estruturas arquitetónicas, ferramentas de tecnologia e ciência de diferentes culturas antigas, etc.

Além disso, o património tangível divide-se em património móvel e imóvel. O património tangível móvel consiste em objetos arqueológicos, históricos, etnográficos, religiosos e artísticos, por exemplo, obras de arte, manuscritos e documentos, gravações, fotografias, documentos audiovisuais. O património imóvel inclui edifícios históricos, monumentos, locais arqueológicos (Kurniawan, Salim, Suhartanto, & Hasibuan, 2011).



O património cultural tangível e intangível estão estreitamente ligados e não podem ser completamente separados um do outro (Van Zanten, 2004). Isto implica que o património cultural intangível seja muitas vezes manifestado de formas tangíveis. Van Zanten (2004) dá o exemplo dos instrumentos musicais – as competências e o conhecimento para construir um instrumento musical são manifestados no património tangível, o próprio instrumento.



INTANGÍVEL

De acordo com a UNESCO (2003), existe uma necessidade de sensibilizar para a importância do património cultural intangível e para a sua preservação, especialmente entre os jovens. A Convenção para o Património Intangível da UNESCO define património intangível como “as práticas, representações, expressões, assim como os conhecimentos e competências, que as comunidades, grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte do seu património cultural” (UNESCO, 2003, p 4). A Convenção visa salvaguardar o património cultural intangível e sensibilizar para a importância do património cultural intangível aos níveis local, nacional e internacional.



O património cultural intangível é passado de geração em geração e é constantemente recriado pelas comunidades em resposta à sua história, ambiente, e à sua interação com a natureza e a história (UNESCO, 2003). O património cultural intangível está "incorporado nas pessoas e não em objetos inanimados" (Logan, 2007, p 33). Além disso, em vez de usar o termo "património cultural intangível" o termo "cultura viva" é frequentemente utilizado (Van Zanten, 2004).

A UNESCO (2003) identifica várias categorias de património cultural intangível:

- Tradições e expressões orais, incluindo a língua
- Artes performativas (tais como música tradicional, dança, e teatro)
- Práticas sociais, rituais e eventos festivos
- Conhecimentos e práticas relativas à natureza e ao universo
- Artesanato tradicional



Também é importante mencionar que o património intangível consiste em processos e práticas que requerem uma abordagem de salvaguarda diferente. É frágil por natureza e muito mais vulnerável do que outras formas de património (Bouchenaki, 2003). Com o processo de globalização, o património cultural intangível enfrenta dificuldades devido ao facto das sociedades serem mais facilmente influenciadas por outras sociedades. Isto faz com que a proteção do património cultural intangível seja mais difícil do que proteger o património cultural tangível (Karadeniz, 2020).

NATURAL

Para além do nosso património cultural partilhado, também precisamos de preservar o nosso património natural e história natural. A Europa tem uma grande variedade de animais, plantas e paisagens. A maioria da flora e fauna da Europa não pode ser encontrada em qualquer outro lugar do mundo (European Union, 2018).



De acordo com a UNESCO (2008, p 3), o património natural consiste em formações biológicas e geológicas que têm valor científico e estético excecional, espécies ameaçadas de animais e plantas, assim como áreas com valor científico, estético ou de conservação. Além disso, os locais de património natural proporcionam habitats a muitas espécies raras, protegem paisagens extraordinárias e contribuem para a estabilidade do clima e bem-estar geral.



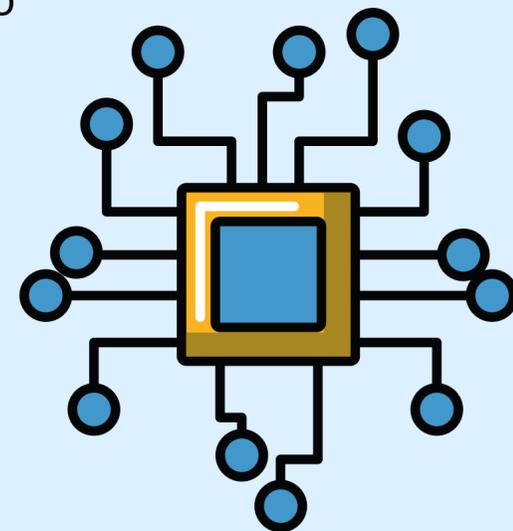
DIGITAL

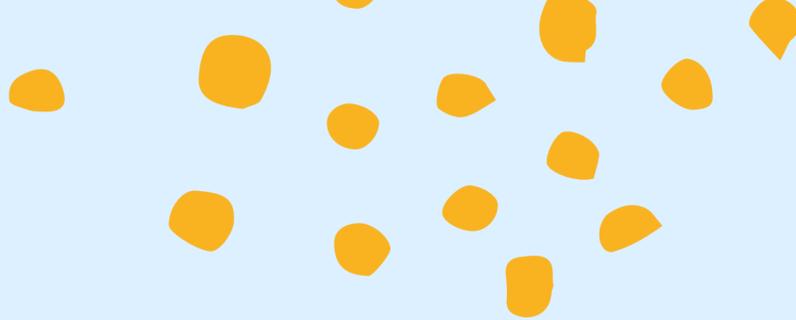
A UNESCO (2003, p 1) afirma que o património digital “abrange recursos culturais, educativos, científicos e administrativos, assim como informações técnicas, jurídicas e médicas e outros tipos de informação criada digitalmente, ou convertida para formato digital a partir de recursos analógicos existentes”. Os materiais digitais incluem textos, bases de dados, imagens, áudio, gráficos, software e páginas web.

O património digital não é limitado pelo local, tempo, cultura ou formato. Apesar de ser específico a uma cultura, é normalmente acessível a todas as pessoas no mundo. Por isso, o património digital pode existir em qualquer linguagem, em todas as partes do mundo, e em todas as áreas de expressão e conhecimento humano (UNESCO, 2003).

O património digital inclui recursos que foram criados em formato digital (por exemplo arte digital e animação) ou que foram digitalizados como forma de preservá-los (incluindo texto, imagens, vídeo e registos).

O desenvolvimento das novas tecnologias de informação ajudou a aumentar a consciencialização para o extraordinário património tangível e intangível da Europa. Além disso, as ferramentas digitais são reconhecidas como ferramentas apropriadas para repensar e melhorar a educação, apoiar a investigação e fomentar a preservação do património cultural (Ott & Pozzi, 2008). As tecnologias digitais não devem ser vistas como ferramentas para olhar para o património cultural, mas como um método para aprender sobre ele. Apesar das tecnologias modernas e digitais serem muitas vezes percebidas como uma ameaça às formas tradicionais de expressão, elas podem ter um papel fundamental na preservação e disseminação do património cultural intangível (Alivizatou-Barakou, et. Al, 2017). Recursos digitais como o projeto Europeana tiveram um papel significativo na preservação digital do património cultural da Europa (Koya & Chowdhury, 2020).





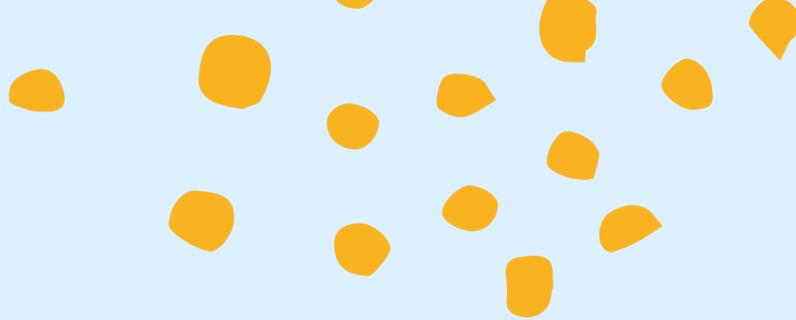
As tecnologias digitais podem oferecer possibilidades de encontrar ligações novas, inexploradas, proporcionando assim uma perspetiva mais 'global' de artefactos de Património Cultural (Ott & Pozzi, 2010) e podem apoiar a transmissão cultural e a aprendizagem sobre património cultural de formas novas e inovadoras (Alivizatou-Barakou, et. al, 2017).

VANTAGENS DA SENSIBILIZAÇÃO PARA O PATRIMÓNIO CULTURAL EM ALUNOS QUE ESTÃO A APRENDER UMA SEGUNDA LÍNGUA

A inclusão do património cultural na educação não se relaciona apenas com ficar a conhecer a cultura, mas pode ser usada também como ferramenta para desenvolver várias competências, tais como competências linguísticas. No projeto POEME pretendemos usar o património cultural europeu como ferramenta pedagógica na aprendizagem de segunda língua. Os alunos irão ficar a conhecer melhor o património cultural local, assim como aprender uma língua relacionada com o tópico.

A relevância da educação para o património cultural foi sublinhada pelo Comité de Ministros do Conselho da Europa já em 1998 na Recomendação n.º R(98)5. A Recomendação afirma que o património cultural é um fator importante na integração social, boa cidadania e na construção de tolerância. Além disso, incluir património cultural em atividades educativas pode representar uma ótima forma de melhorar a compreensão do passado e do futuro. Os valores de património cultural proporcionam oportunidades para a aprendizagem e desenvolvimento dos jovens ao mesmo tempo que se cultiva a criatividade e a motivação para explorar (Karadeniz, 2020). Nos últimos anos, as escolas na Europa também têm sido afetadas por grandes ondas migratórias que aumentaram a interculturalidade nas salas de aula. Isto requer que a educação viabilize a consciência intercultural dos alunos, a compreensão dos outros e melhore a comunicação com os pares vindos de diferentes culturas e contextos (Milosevic, 2020). Conforme mencionado aqui, o património cultural é uma reflexão do conhecimento, valores, crenças e tradições do passado para o presente (Karadeniz, 2020).





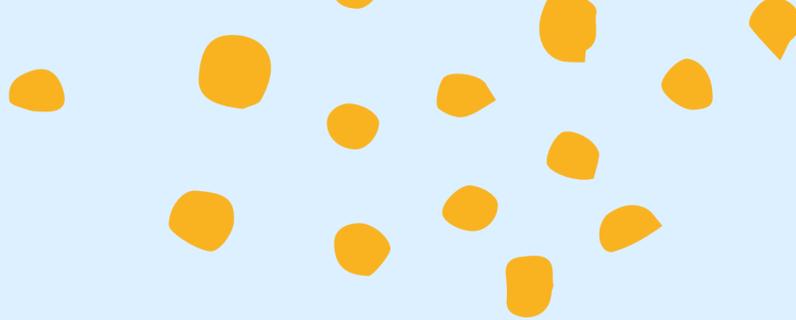
A diversidade linguística é uma fonte valiosa para a identidade cultural e coesão social. De acordo com a Comissão Europeia (2018), a diversidade linguística e o multilinguismo na Europa representam um poderoso símbolo de união na diversidade. Os alunos cuja primeira língua é diferente da língua de instrução podem enfrentar um número de desafios na adaptação à nova cultura e novo ambiente (Milosevic, 2020).

De acordo com Milosevic (2020), a língua e a cultura estão interligadas, especialmente no caso da aprendizagem de línguas estrangeiras em que os alunos aprendem sobre património cultural (costumes, tradições e festivais) do país em que a língua é falada. Além disso, o objetivo de aprender sobre culturas deve ser associado ao ensino do conteúdo, mas mais focado em atrair os interesses dos alunos para a identidade e diferenças culturais (Knutson, 2006).

Um componente importante da proteção do património cultural é a sensibilização e uma forma de a atingir é através da educação (Karadeniz, 2020). Portanto, as escolas e a educação, em geral, têm a tarefa de ensinar sobre a diversidade do património cultural e como valorizá-lo e preservá-lo. Além disso, o património cultural promove os sentimentos de solidariedade e unidade com a partilha do passado entre os indivíduos da sociedade (Karadeniz, 2020). A aprendizagem intercultural pode ser atingida ao criar atividades e oportunidades para os alunos aprenderem sobre a cultura dos seus pares e sobre a cultura mundial (Milosevic, 2020). Desenvolver uma compreensão mais profunda da cultura do país de acolhimento e da ligação à comunidade local é uma das principais vantagens da educação internacional e intercultural (Milosevic, 2020). Por isso, o património cultural é pessoal, mas é também uma ligação com os outros.

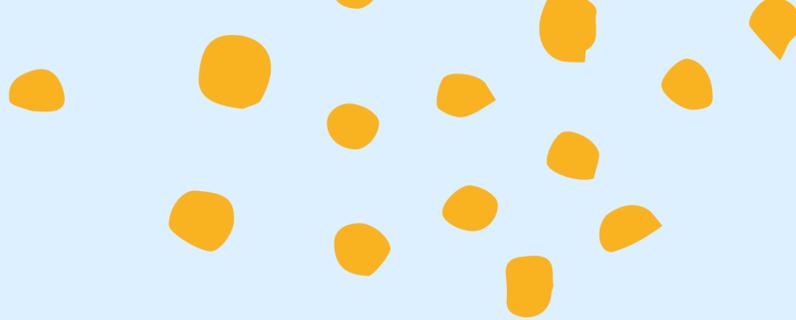
EXEMPLOS TANGÍVEIS DE COMO A SENSIBILIZAÇÃO PARA O PATRIMÓNIO CULTURAL FOI UTILIZADA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

A sensibilização para o património cultural foi utilizada como ferramenta pedagógica na educação formal, não formal e informal, em diferentes disciplinas e tópicos. Aqui estão alguns exemplos de como o património cultural foi utilizado como ferramenta pedagógica na educação não formal e pode servir de inspiração:



1. O Cyprus Institute mantém o Imaging Center for Archaeology and Cultural Heritage (Centro de Imagem para a Arqueologia e Património Cultural) onde utilizam análise e representação em 3D de objetos de património cultural e outros cenários. Eles realizam cursos de formação e projetos colaborativos para aumentar a visibilidade pública e educação sobre artefactos de património cultural e locais que contribuem para investigação importante
2. Utilização do local de nascimento de Afrodite no Chipre como uma rota cultural pelo Ministério do Turismo no Chipre para educar as pessoas sobre o património cultural do Chipre ao visitar vários sítios históricos
3. O Comité Técnico sobre o Património Cultural no Chipre realiza vários programas que envolvem a participação de jovens, para os envolver em assuntos de património cultural no Chipre, envolvendo especialmente cipriotas turcos e gregos para encorajá-los à sua colaboração e integração nas suas culturas comuns
4. O Projeto STEAMER usa o património cultural na aprendizagem em disciplinas STEAM na educação secundárias através de Escape Rooms
5. O projeto STEAMBuilders usa património cultural para ensinar competências STEAM a alunos do ensino secundário (i.e. Impressão 3D)
6. O Projeto BIBLIODOS utiliza clássicos europeus para ensinar línguas ao promover a literatura e o património cultural da UE
7. O Projeto VX-DESIGNERS visa criar uma metodologia de aprendizagem para utilizar exposições como ferramenta pedagógica para o ensino em escolas secundárias, ao desenvolver as capacidades dos educadores e dos alunos e competências-chave através do património cultural
8. O Projeto TEAM of ART visa acompanhar públicos desfavorecidos na sua descoberta de obras de arte através de uma apresentação programada
9. Islam, it's also our history! (ICANH) (O Islão é também a nossa história!) é uma exposição sobre uma civilização que proporciona uma perspetiva sobre o legado da civilização Muçulmana em solo europeu depois de 13 séculos de presença
10. O projeto Sharing a World of Inclusion, Creativity and Heritage (SWICH) liga 10 museus europeus para refletirem sobre questões relativas ao papel dos museus etnográficos numa sociedade europeia cada vez mais diferenciada





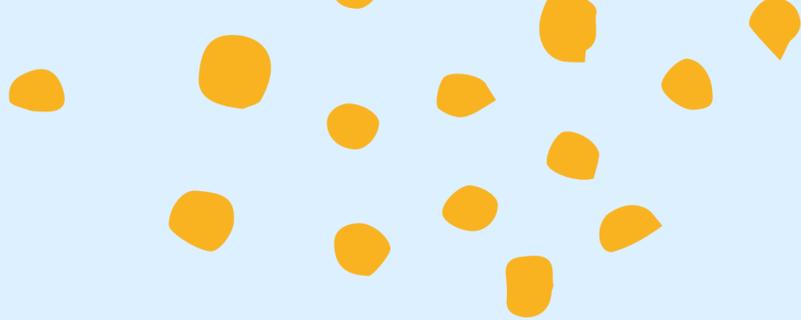
11. CONNECTING Early Medieval European COLLECTIONS (CEMEC) é um projeto que cria exposições sobre a conectividade e trocas durante a Alta Idade Média na Europa, um conjunto de modelos 3D de alta qualidade e um número de aplicações digitais e animações para enriquecer a experiência de exibição. Os parceiros também criaram uma aplicação com uma Linha Cronológica Transcultural para criar linhas cronológicas interativas para o património cultural.

12. Projeto Piloto: Heritage Education, organizado pela Cátedra Educação, Cidadania e Diversidade Cultural, da Universidade Lusófona em Portugal. O projeto visa articular a educação e património cultural, promovendo o conhecimento, compreensão e respeito pela diversidade cultural, identidades, e valores existentes nas escolas, envolvendo professores, alunos e a comunidade.

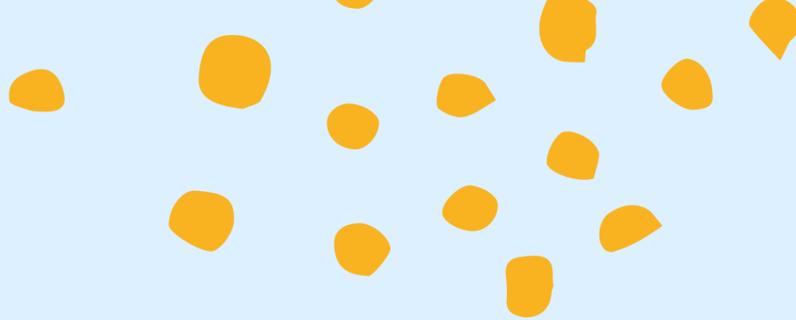
13. O Museu Nacional da Arqueologia dispõe de um Serviço Educativo e de Extensão Cultural - um programa que visa promover o património cultural do país, ao explorar o conteúdo das suas coleções de forma pedagógica e promovendo o museu como um espaço de conhecimento e diversão. Algumas das atividades do museu incluem visitas guiadas com dramaturgia, workshops, e jogos educativos e temáticos.

14. O Kit Intercultural Escolas é uma ação promovida pelo Alto Comissariado para as Migrações, que visa proporcionar às escolas e a todos os profissionais no setor da educação um conjunto de materiais que se focam no tópico da interculturalidade. Os materiais incluem livros, guias, brochuras, vídeos e outras publicações relativas ao tópico da comunicação intercultural e património cultural.

15. RefugiActo - Um grupo de teatro amador fundado em 2004 com o objetivo de integrar refugiados e usar a prática teatral como um instrumento de aprendizagem, comunicação e intervenção social. Este grupo tem o objetivo de fomentar o diálogo intercultural ao ajudar refugiados a aprender português.



16. Acropolis Museum kids: um website com atividades que encorajam as crianças a participarem ativamente no Museu
17. O Museu Arqueológico Herakleion desenvolveu dois programas educativos que são implementados inteiramente ao explorar os benefícios da tecnologia digital.
18. O Museu Arqueológico de Delfos oferece diferentes programas educativos, tais como: "O tempo da Democracia Ateniense através dos monumentos de Delfos: da batalha de Maratona aos Rios Aegos", "Desporto e jogos musicais na antiguidade"
19. O Museu da Azeitona e do Azeite Grego mostra a cultura, história e tecnologia das produção de azeitonas e azeite na Grécia, desde os tempos pré-históricos até ao início do século XX.
20. O Museu Chios Mastic está localizado em Mastichochoria, o único sítio no Mediterrâneo onde é cultivada o lentisco. O Museu visa apresentar a história da produção do lentisco e o processamento da sua resina.
21. A Agência de Gestão do Parque Nacional do Olimpo organiza Visitas no Centro de Informação: visitas guiadas para estudantes, para aprenderem sobre o Monte Olimpo
22. O CretAquarium apresenta espécies e ecossistemas do mar Mediterrâneo e a sua biodiversidade única
23. O Centro de Língua Grega: material digital relativo a bases de dados e antologias de autores gregos antigos e modernos, dicionários de grego moderno, etc.
24. Jogo educativo experiencial para explorar a identidade social da revolução Grega – BYRON: o projeto visa uma abordagem inovadora à Revolução Grega, com destaque para as forças sociais que tiveram influência no seu início e desenvolvimento, dirigido a estudantes e ao público em geral.



25. A TV5 Monde, uma biblioteca digital, disponibiliza online mais de 300 livros de literatura francesa em formato digital. Este programa do canal francês TV5 Monde permite descobrir ou redescobrir os clássicos da literatura: Zola, Molière, Baudelaire, ou Perrault, desde romances a teatro, incluindo poesia e histórias.

O site também oferece materiais didáticos para ensinar textos literários. As fichas de ensino, listadas por nível e por tema, permitem-lhe analisar o estilo de grandes autores franceses e sugerem-lhe que escreva um texto no seu estilo.

26. Museu SINGA

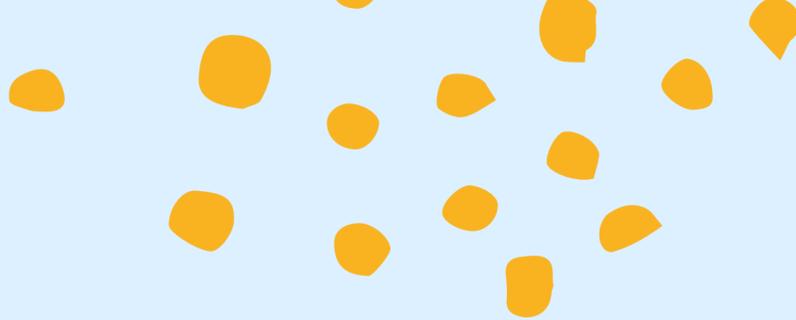
O Museu d'Orsay e o Museude l'Orangerie e a associação SINGA France uniram forças para fazer com que a cultura e as visitas a locais de património sejam elementos essenciais no processo de integração de refugiados na sociedade francesa.

O projeto « Mahatta. Paroles d'ailleurs, oeuvres d'ici » (Mahatta significa "estação" em árabe) reflete, no seu título e em espírito, o programa Multaka em vigor deste 2016 nos museus de Berlim a favor dos refugiados. No contexto deste projeto, o órgão público dos museus de Orsay e Orangerie está a organizar com a SINGA France, visitas às exposições e coleções permanentes todas as semanas para tornar os refugiados em intermediadores culturais.

27. « Apprendre le français par l'art » Aprende francês através da arte.

A escola francesa e o museu Jeu de Paume trabalham em parceria desde 2018 no programa "Aprender francês através da arte". A ideia é permitir aos alunos melhorarem as suas competências linguísticas ao descobrirem os artistas exibidos no museu. Integradas nas aulas de francês dadas pela escola aa-e, as imagens apresentadas nas exposições são estudadas antes, durante e depois das visitas. Tendo um papel importante na aquisição e memorização da língua, elas encorajam a troca de pontos de vista e sensibilidades.





Neste capítulo, visámos explicar o que é o património cultural, definir as suas áreas e a utilidade de sensibilizar alunos que estão a aprender uma segunda língua para o património cultural. Ao pensar sobre património cultural na educação, podemos por vezes não ter a certeza de como incluí-lo. Contudo, devido à sua interconectividade, o património cultural pode ser usado em diferentes disciplinas no âmbito de ambientes de aprendizagem formais, assim como não formais e informais. No projeto POEME tencionamos usar o património cultural como ferramenta pedagógica na aprendizagem de segunda língua de alunos com origens migrantes.

Para concluir, o património cultural ajuda-nos a compreender melhor o nosso passado, o nosso presente e o nosso futuro. Vem em diferentes formas (tangível, intangível, natural e digital) e cada uma dessas formas pode servir como uma ferramenta pedagógica na aprendizagem da segunda língua. Portanto, utilizar o património cultural na educação não tem a ver apenas com conhecer a cultura, mas também pode ser utilizado para desenvolver competências, tais como competências linguísticas. A língua e a cultura estão especialmente ligadas na aprendizagem de segunda língua, uma vez que os alunos aprendem sobre o património cultural do país em que a língua é falada. Além disso, neste capítulo, oferecemos exemplos de projetos e materiais construídos com base no tópico do património cultural.



O capítulo seguinte e final deste Relatório Eletrónico explora as vantagens de usar exposições físicas e digitais como ferramenta pedagógica na sala de aula.

PARTE 4: VANTAGENS DAS EXPOSIÇÕES DIGITAIS E FÍSICAS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

O QUE É UMA EXPOSIÇÃO?

A natureza e o significado de uma exposição foram discutidos por vários autores. Filipovic (2013) define uma exposição ao seu nível mais básico como uma apresentação organizada de uma seleção de itens a um público. Kaplan (2005) afirma que, normalmente, as exposições usam os mesmos elementos básicos para contar as suas histórias, usando objetos que são feitos pelo homem ou retirados do mundo natural, requerem texto (por ex. etiquetas, painéis de parede, títulos e faixas publicitárias) e podem muitas vezes incorporar elementos gráficos (por ex. fotografias, mapas, gráficos e desenhos). Dean & Edson (2008) afirmam que uma exposição é mais do que apenas o processo de apresentar coisas, que é um meio ou canal de expressão, combinando os elementos de autoexpressão do artista. Filipovic (2013) acrescenta a esta ideia que uma exposição é mais do que uma soma de obras de arte, destacando a importância da relação que surge entre as obras de arte e como estas estão organizadas, uma vez que a forma como as obras de arte estão apresentadas pode induzir experiências e interpretações diferentes por parte dos espectadores/visitantes. Tendo em conta estas ideias, pode dizer-se que uma exposição visa tipicamente produzir uma certa reação no espectador e é organizada em função da reação que pretende produzir.

Filipovic (2013) também menciona que as exposições podem ser apresentadas de muitas formas, que podem ser físicas ou virtuais, reais ou projetadas; os "itens" podem ser espetaculares ou discursivos, materiais ou imateriais; e o público pode ser conhecido ou não, composto por um ou muitos. Para além disto, é importante notar que na atual era digital, surgiu também um formato híbrido, utilizando elementos tanto digitais/virtuais como físicos. Muitos museus e galerias em todo o mundo sentiram a necessidade, em particular durante a crise da pandemia de COVID-19, de disponibilizar as suas coleções online, através de visitas virtuais, visitas por vídeo e conteúdo nas redes sociais, uma vez que muitas pessoas não podiam visitar os museus físicos.



As coleções ou exposições típicas de museus são organizadas por profissionais e muitas vezes têm fins educativos, contudo, o objetivo do projeto POEME não é criar exposições híbridas organizadas por curadores profissionais, mas sim que alunos e professores tenham um papel ativo na criação das suas exposições, transformando esta ação numa experiência educativa em si própria. Neste contexto, é necessário especificar o que é que o conceito de 'exposição' significa no âmbito da educação. De acordo com o Glossary of Education Reform (2014), uma exposição organizada no campo da Educação refere-se a projetos, apresentações ou produtos através dos quais os alunos "expõem" aquilo que aprenderam, normalmente como forma de demonstrar se e até que ponto atingiram as normas e objetivos de aprendizagem esperados. Naturalmente, estas exposições podem ser apresentadas em diferentes formatos, físico, digital e híbrido. Na próxima secção, será discutido o valor pedagógico e o potencial das exposições híbridas.

O POTENCIAL PEDAGÓGICO DAS EXPOSIÇÕES HÍBRIDAS DE APRENDIZAGEM

As exposições são usadas há muito tempo como ambientes de aprendizagem. Não é raro que os alunos façam visitas de estudo a museus para aprender mais sobre certos tópicos, sobre os quais estão a aprender nas aulas. Este tipo de atividades é normalmente mais motivante para os alunos do que o ambiente tradicional da sala de aula, no qual o professor transmite informação, que os alunos absorvem passivamente. Muitos alunos não são capazes de aproveitar ao máximo a sua educação em ambientes tradicionais, uma vez que este tipo de educação tende a não abranger todos os estilos e preferências de aprendizagem. De facto, na educação tradicional, que é predominantemente focada no professor, não existe muito espaço para a aprendizagem experiencial, que, de acordo com Barton (2019), tem a ver com envolver os alunos em 'aprender ao fazer'. Ao ter uma experiência prática numa atividade educativa, é provável que os alunos façam uma reflexão sobre o processo pelo qual passaram e criem significados a partir deste e, conseqüentemente, aprendam. Existem muitos tipos de atividades que incorporam aprendizagem experiencial, tais como visitas de estudo, trabalhos de grupo, visitas a museus, mas neste relatório iremos focar-nos no valor pedagógico das exposições híbridas, e, mais especificamente, nas exposições híbridas organizadas pelos próprios estudantes.



Apesar de não existirem muitos dados sobre a realização de exposições híbridas por estudantes, é fácil identificar o seu valor pedagógico ao recorrer às vantagens das exposições físicas. A criação de exposições por alunos tem um grande potencial de fomentar a aprendizagem. Davidson (2009) afirma que, quando organizadas por alunos, as exposições são demonstrações públicas de mestria que ocorrem em momentos culminantes, tais como a conclusão de uma unidade de estudos ou a transição de um nível de educação para outro, e a conclusão de estudos. De acordo com Davidson (2009), existem várias vantagens da criação de exposições por alunos. Por exemplo, assegura a responsabilização da parte dos alunos, sendo mais provável que se responsabilizem pela sua aprendizagem e pelo seu trabalho sabendo que será visto pela comunidade escolar e, muito possivelmente, por outros públicos. As exposições são também uma forma de promover a avaliação formativa, definida por Cowie & Bell (1999) como o processo utilizado pelos professores e alunos para reconhecer e responder à aprendizagem dos alunos de forma a melhorar a aprendizagem, durante o processo de aprendizagem. O que isto significa é que os professores não se baseiam em métodos de avaliação quantitativa como testes e exames para dar feedback aos alunos, mas que o façam enquanto os alunos estão a trabalhar e a aprender ao darem feedback, por exemplo. É fácil ver como a criação de exposições pelos alunos, que é uma experiência prática que requer que os alunos combinem competências pessoais e técnicas, é um ambiente fértil para os professores darem feedback e trabalharem juntamente com os alunos para melhorarem a sua aprendizagem. Em relação às exposições híbridas, é importante mencionar que os alunos irão adquirir não só competências técnicas relacionadas com a aprendizagem da língua e factos culturais sobre o país em que vivem, mas também competências de curadoria e informáticas, uma vez que terão de aprender como criar exposições físicas e virtuais. Portanto, a criação de exposições híbridas por alunos no contexto da aprendizagem de línguas pode servir como um veículo para a transmissão cultural, uma vez que os alunos irão adquirir conhecimentos sobre a cultura do seu país de acolhimento ao aprender e trabalhar na sua língua.

Além disso, Barton (2019) menciona outras vantagens da aprendizagem experiencial, que podem ser aplicadas a exposições organizadas por alunos, que podem potencialmente tornar o ensino e a aprendizagem mais eficazes.





Algumas das vantagens mencionadas são:

- Este tipo de atividades proporciona ambientes de aprendizagem seguros, nos quais os alunos podem cometer erros e corrigi-los sem consequências negativas, ao contrário de, por exemplo, testes com nota ou exames;
- Os alunos retêm conceitos mais facilmente, uma vez que os aplicam na vida real, o que é muito importante em todas as disciplinas, mas especialmente na aprendizagem de línguas, em que ser capaz de comunicar eficazmente é um dos alvos;
- Através do trabalho colaborativo e da comunicação, cada aluno pode aproveitar ao máximo os seus pontos fortes individuais e trabalhar nas áreas que precisa de melhorar, com a ajuda dos seus pares e professores

Tendo em conta a última vantagem mencionada, é fácil concluir que as exposições criadas por alunos são uma ótima oportunidade para estes desenvolverem as suas competências pessoais, uma vez que existe oportunidade para aprender em contexto social, em que os alunos se ajudam mutuamente a aprender e a desenvolver as suas competências interpessoais através do trabalho colaborativo. Para os professores, a criação de exposições proporciona a oportunidade de envolver os alunos em aprendizagem prática e deixá-los assumir o controlo em relação à sua própria aprendizagem. O professor pode agir como um moderador, ajudando os alunos a aprender ao seu próprio ritmo e de acordo com as suas necessidades. O papel principal do professor como moderador é, de acordo com Tout (2016), dar apoio, aconselhar, prestar assistência (scaffolding) e ensinar competências quando necessário. Apesar de ser uma atividade focada no aluno, o professor continua a ter um papel crucial não apenas em termos de ensinar as competências linguísticas necessárias aos alunos e as competências necessárias para criar exposições híbridas mas também em termos de comunicação intercultural, uma vez que o professor irá sem dúvida partilhar conhecimentos sobre a cultura do país em que vivem com os alunos.

É também importante mencionar que estas atividades e vantagens não se referem apenas ao ensino formal, mas também à educação não formal. De facto, alguns estudos (Agner & Strang, 2004) mostram que a educação não formal é uma forma eficaz de ajudar migrantes



a aprenderem a língua do país em que estão, pois, de acordo com Morrice (2016), abordagens educativas não formais com base na comunidade personalizadas às necessidades e motivações dos alunos têm maior probabilidade de ajudar os alunos a aprenderem mais eficazmente. A ideia de ensinar às crianças migrantes a língua do seu país de acolhimento ao abordar o património cultural e a criação de exposições híbridas é compatível com esta abordagem, uma vez que acrescenta elementos mais cativantes do que a aprendizagem com base em textos ou académica, que pode ser uma opção mais apropriada e dinâmica para ensinar a crianças migrantes não apenas a língua mas também o património cultural do seu país de acolhimento.

RECOMENDAÇÕES PARA PROFESSORES

O Conselho da Europa está consciente da necessidade de promover a integração educativa e cultural das comunidades migrantes, o que envolve em parte promover a educação escolar das crianças migrantes, o que por sua vez pode incentivar também a adaptação dos seus pais (Conselho da Europa, Resolução (70) 35, adotada pelos Delegados dos Ministros a 27 de Novembro de 1970). Naturalmente, os professores têm um papel importante na educação de crianças migrantes e ao ajudá-las a ultrapassar diferenças culturais, trabalhando com elas para converter as barreiras à comunicação numa fonte de enriquecimento e compreensão mútua

(Conselho da Europa, “Recomendação N.º R (82) 18 fo Comité de Ministros). O ensino e a aprendizagem de línguas têm um papel muito importante na integração de crianças migrantes, conforme mencionado anteriormente. Tendo isto em conta, este documento apresenta algumas recomendações e estratégias que os professores podem seguir numa abordagem não-formal ao ensino de línguas, ao promover a compreensão intercultural e o património cultural do país de acolhimento. O relatório Sirius Watch 2018 (Lipnickienė, Siarova, e van der Graaf, 2018) chama a atenção para a necessidade das autoridades de educação e das escolas terem um papel importante em proporcionar um ambiente favorável (incluindo formação de professores) para os professores desenvolverem com sucesso e manterem práticas de educação não formal. Contudo, os professores também podem seguir algumas recomendações para melhorar a sua prática.

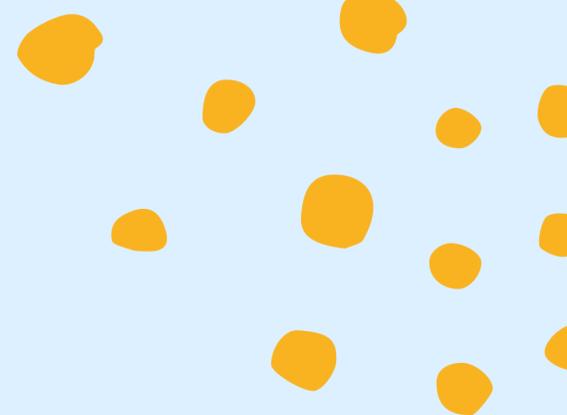


O Conselho da Europa apresentou uma série de recomendações aos governos dos estados membros em relação à formação de professores, que pode também ser implementada pelos professores a nível pessoal. Neste contexto, é recomendado que os professores tenham consciência dos seguintes aspetos (adaptado de Conselho da Europa, Recomendação N.º R (84) 18 do Comité de Ministros):

- Que existem várias formas de expressão cultural presentes nas suas próprias culturas, assim como nas comunidades migrantes;
- Reconhecer o efeito potencialmente nocivo que as atitudes etnocêntricas e os estereótipos podem ter nos alunos, esforçando-se para neutralizar a sua influência;
- Perceber que têm um papel importante enquanto agentes num processo de troca cultural, reconhecendo outras culturas e educando os seus alunos para o fazerem também, desenvolvendo estratégias de sucesso para ensinar.

Tendo consciência destes fatores, os professores devem diagnosticar eficazmente as competências linguísticas dos alunos e desenvolvê-las em função disso. Quando as necessidades de aprendizagem de uma criança são identificadas e abordadas, a sua integração na cultura e ambiente da escola é mais rápida, sendo capaz de beneficiar das oportunidades da vida escolar numa base de igualdade com as outras crianças (Recomendação CM/Rec(2008)4 do Comité de Ministros). Apesar de a educação não formal ser estruturada, a natureza mais flexível dos currículos de educação não formal faz com que seja mais fácil adaptar este tipo de educação às necessidades dos alunos.

Tendo identificado o nível e as necessidades dos alunos, uma das estratégias que os professores podem aproveitar é a incorporação de materiais de ensino que desenvolvem não apenas a oralidade e literacia na língua de acolhimento, mas também aprofundam a compreensão da cultura do país de acolhimento. O professor também deve considerar o contexto cultural dos alunos, criando um ambiente de apoio na sala de aula. Utilizar a cultura juntamente com a língua pode ajudar os alunos a compreenderem melhor os significados subjacentes à língua.

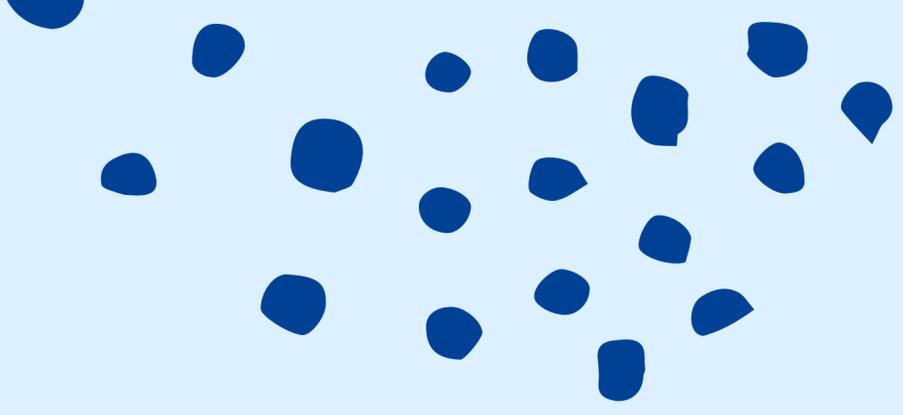


Ensinar aos alunos tanto elementos tradicionais de cultura, como a história do país e o património cultural, assim como abordar eventos atuais pode ajudar o aluno a compreender melhor o país de acolhimento, a sua cultura e os seus hábitos. Em geral, isto irá fazer com que seja mais fácil para os alunos criar uma ligação com o país de acolhimento. Contudo, é importante não ignorar o contexto cultural original do aluno, uma vez que pedir aos alunos que partilhem a sua cultura é também uma ferramenta para aumentar a consciencialização e tolerância para as diferenças culturais.

Expor os alunos tanto quanto possível à língua de acolhimento é também uma forma eficaz de desenvolver competências linguísticas, permitindo que comecem a usar a língua alvo tanto quanto possível, mesmo se for para simples indicações de sala de aula.

Os professores devem tentar ser criativos e usar abordagens interativas, uma vez que a educação não formal tem maior flexibilidade para se libertar das limitações da educação tradicional. A utilização de tecnologia e materiais autênticos em atividades durante as aulas, por exemplo, é uma forma eficaz de ajudar os alunos a desenvolver a sua língua. Com materiais autênticos, como vídeos, notícias, programas de rádio, os alunos podem experienciar a forma como a língua é usada na vida real. Adicionar elementos de gamificação é também uma forma de envolver ativamente os alunos na aprendizagem de línguas. Por exemplo, o role-play é uma atividade importante que ajuda os alunos a recriar cenários do mundo real e encoraja-os a reagir rapidamente, o que facilita a aquisição da língua.

Os professores também devem participar em e promover práticas colaborativas, tais como aprendizagem entre pares, tutoria, feedback formativo, práticas de reflexão e baseadas na investigação (Lipnickienė, Siarova, and van der Graaf, 2018). A aprendizagem entre pares pode ter muitas formas, mas envolve essencialmente atividades em que os alunos podem trabalhar colaborativamente uns com os outros, partilhando conhecimentos, ideias, e experiências, dando e recebendo feedback sobre a sua própria aprendizagem (Boud, 2002). Os alunos também podem beneficiar de tutoria num contexto de educação não formal ao, por exemplo, alunos mais velhos ou com mais experiência serem nomeados como mentores de alunos mais novos/recém-chegados, para partilharem com eles a sua experiência de aprendizagem da língua.



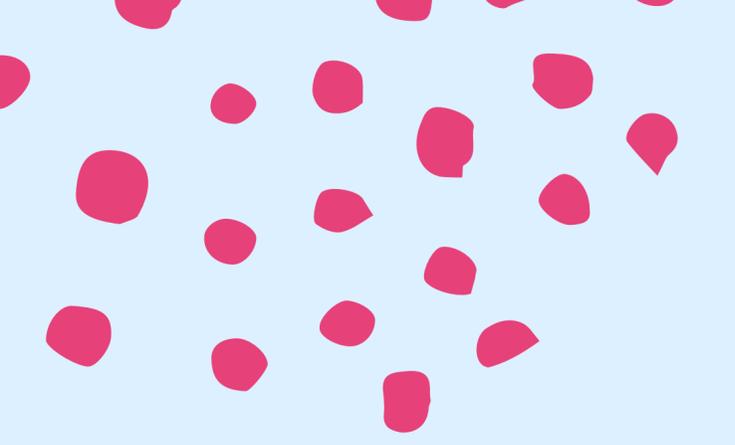
O feedback formativo também é importante, uma vez que é algo que o professor pode implementar através da prática, como uma forma não formal de avaliação, dando feedback aos alunos em relação à sua aprendizagem, ajudando-os a tornarem-se mais conscientes dos aspetos com mais sucesso da sua aprendizagem e em que áreas têm de se focar e melhorar. Por último, o conceito de práticas de reflexão e com base na investigação refere-se aos próprios professores e à sua prática. Earl e Ussher (2016) recomendam a seguinte abordagem reflexiva e com base na investigação para professores:

- Auto-estudo, para examinar a própria prática para ganhar autoconhecimento e crescimento profissional, com uma melhoria esperada na prática.
- Autoetnografia para ter em atenção questões sociais, culturais e políticas através de um ponto de vista pessoal.
- Ação investigação, para identificar 'novas' ações, individualmente, como equipa, ou numa organização, para implementar e avaliar as alterações nas consequências das mudanças que fazemos.
- Ensino como investigação, para se focar diretamente nos níveis mais altos de desempenho dos alunos conforme definidos por normas centralizadas.
- Espiral de investigação, para explorar palpites, envolver os alunos, e desenvolver práticas inovadoras para mudar a forma como as coisas têm sido feitas no passado, para os alunos, pelos professores.

Apesar de ser importante notar que a possibilidade para os professores adotarem certas inovações pedagógicas ou métodos de ensino depende da autonomia que lhes é concedida para implementar tais práticas, muitos dos mecanismos mencionados podem ser implementados a nível pessoal, independentemente das políticas escolares.

ALUNOS COMO CURADORES

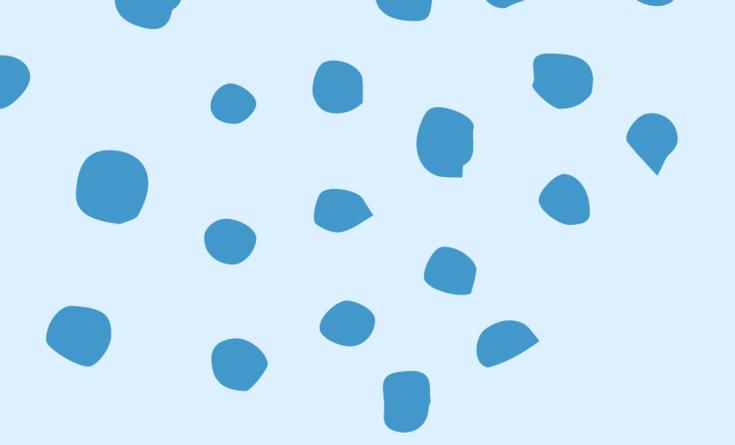
A teoria por detrás do valor pedagógico das exposições de aprendizagem híbridas já foi estabelecida mas é especialmente importante explorar também o processo em que os alunos se tornam curadores.



O processo de curadoria oferece uma infinidade de benefícios a qualquer pessoa que se envolva no processo e estes devem ser destacados para continuar a aumentar o valor pedagógico das exposições de aprendizagem híbridas no processo de aprendizagem.

Inicialmente, é importante fazer a distinção entre as vantagens que a participação em exposições físicas e digitais oferece separadamente. Naturalmente, os diferentes tipos de exposições podem oferecer várias vantagens no processo educativo, de modo algum sugerindo, no entanto, que um tipo é superior ao outro. Por um lado, as exposições virtuais costumam apresentar mais oportunidades para desenvolver competências digitais e de TIC, utilizando mais ferramentas técnicas avançadas do as que seriam utilizadas em exposições físicas - como Realidade Aumentada, Realidade Virtual, efeitos especiais, som, e software áudio. As exposições virtuais podem exigir mais experimentação com formas alternativas de apresentação, que podem exigir o desenvolvimento de competências específicas de TIC para o conseguir. Por outro lado, as exposições físicas, devido à sua utilização em espaços físicos, exigem muitas vezes a ativação de mais competências sensoriais, tais como os processos relacionados com a posição e estrutura física das exposições e a organização do espaço. Dependendo do tópico da exposição, claro, podem ser melhoradas diferentes competências e capacidades, tanto ao organizar exposições físicas como virtuais. Nesta questão, parece que apesar das suas diferenças, tanto as exposições físicas como digitais podem oferecer vantagens pedagógicas semelhantes no que toca ao alunos como curadores, uma vez que o processo de curadoria é em si próprio muito cativante e repleto de conhecimento.

A cocriação e organização de uma exposição, do início ao fim, é uma competência valorizada em si própria. Uma simples visita a uma exposição pode ser altamente motivante e participatória, se concebida e realizada apropriadamente. Por isso, imagine o que a capacidade de planear, organizar e implementar uma exposição de raiz pode oferecer ao curador. Os alunos muitas vezes são utilizadores passivos na sala de aula, ou pior, podem mesmo não reconhecer esta passividade. As vantagens da curadoria são muitas vezes esquecidas, especialmente em ambientes educativos formais, em que os alunos aprendem através de metodologias mais tradicionais, muitas vezes privados da oportunidade de melhorar uma infinidade de competências pessoais e técnicas.

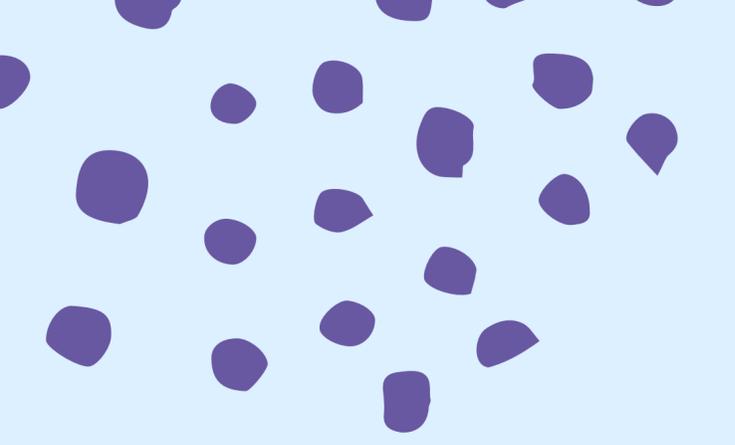


A curadoria é igualmente, se não mais motivante e benéfica para a educação. A aprendizagem passiva é transformada em aprendizagem participativa, em que os alunos interagem melhor com o conteúdo, e a aprendizagem é atingida mais produtivamente. Especialmente no caso dos alunos migrantes, organizar uma exposição pode ser uma experiência inestimável, em que aprendem não só a praticar as suas competências de apresentação e linguísticas, mas também se envolvem mais profundamente com os elementos do património cultural que irão facilitar a sua integração social na cultura do país de acolhimento.

A curadoria, especialmente em contextos educativos, muitas vezes implica também a cocriação. Cook-Sather et al. (2014) referem o facto de que isto permite que seja formada uma parceria em que os alunos consultam os professores sobre como planear e realizar uma exposição, envolvendo a tomada de decisões, investigação, e análise aprofundada do tópico a ser apresentado. Ryan e Tilbury (2013) consideram isto como um processo de capacitação para os alunos, uma vez que encoraja a participação ativa. Uma vez que este processo proporciona uma grande quantidade de agência para tomar as próprias decisões e formar uma estratégia própria para organizar uma exposição, isto é um processo altamente capacitante. Para os alunos migrantes, aos quais muitas vezes falta um sentimento de pertença no seu país de acolhimento, o envolvimento na organização de uma exposição pode encorajá-los a serem mais autoconfiantes e a abrirem novos caminhos para a comunicação entre eles e os seus pares nativos. Adicionalmente, pode faltar aos alunos migrantes um sentido de agência no seu novo ambiente que pode ser alcançado através da criação de conteúdos com significado, que são o resultado de investigação e planeamento minuciosos.

As vantagens da curadoria para a educação parecem ser incontáveis. Uma vez que a curadoria coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem, não existe nada mais gratificante do que isto. A curadoria permite identificar as necessidades por detrás do tópico em questão, áreas problemáticas que precisam de ser abordadas desde o início, assim como soluções práticas e criativas que irão melhorar a experiência e tornar a aprendizagem mais eficaz.

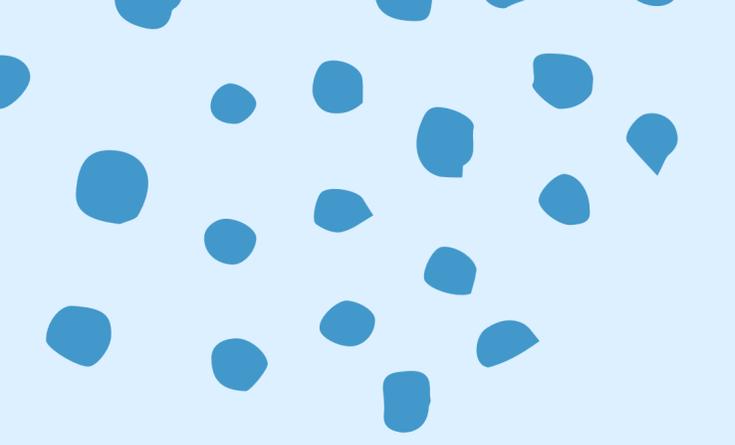
Para ser um/a curador/a, é preciso ser-se um/a dinamizador/a eficaz (Sotheby Institute, 2021), por isso, os alunos serão chamados a tomar as suas próprias decisões em relação à maioria dos aspetos que formam uma exposição e ajudam na sua realização.



Algumas das competências chave que a curadoria pode oferecer aos alunos são (parcialmente adaptado de American Alliance of Museum Curators Committee, 2018):

1. Trabalho de equipa – colaborar com outras pessoas para atingir um objetivo desejado
2. Espírito crítico e inovador
3. Competências interpessoais e intrapessoais
4. Informação sobre literacia
5. Capacidade de aplicar o que foi aprendido
6. Definição de objetivos e resolução de problemas eficaz
7. Troca de conhecimentos
8. TIC e competências digitais/literacia – compreensão profunda e utilização de TIC para a comunicação profissional e educativa
9. Envolvimento ativo e aprendizagem participativa
10. Gestão & Liderança
11. Investigação e análise de literatura académica
12. Competências de investigação de objetos – categorizar, classificar, documentar, e estabelecer sistemas taxonómicos dos exemplares/artefactos/obras de arte reunidos
13. Competências de apresentação
14. Planeamento de coleções
15. Competências de comunicação – interpessoais (comunicação verbal e observação pessoal)
16. Atenção ao detalhe e capacidades de design
17. Capacidade de organizar, apresentar, comunicar mensagens eficazmente através do design
18. Gestão de projetos e competências de organização

A lista não é exaustiva e pode ser vista como uma indicação de quão produtivo é envolver os alunos neste tipo de aprendizagem não formal, num esforço para melhorar a sua consciência do património cultural e também de promover a integração de crianças migrantes no seu país de acolhimento através da aquisição linguística e trabalho em equipa com os seus pares nativos em ambientes educativos.



Uma vez que as competências oferecidas pela organização de uma exposição são imensas, isto possibilita a produção de conteúdo de alta qualidade tanto para os educadores como para os alunos, do qual podem ambos beneficiar dentro e fora da sala de aula.

A FORMA COMO O CONTEÚDO DE ALTA QUALIDADE PODE DESENVOLVER AS COMPETÊNCIAS DIGITAIS DOS EDUCADORES E ALUNOS-CURADORES

Conforme mencionado nas secções anteriores, os alunos podem beneficiar de muitas formas através da organização de exposições, quer sejam físicas ou virtuais/híbridas. Num mundo progressivamente mais dominado pela tecnologia, é essencial tanto para os educadores como para os alunos desenvolverem literacia digital, para acompanharem os requisitos necessários para prosperarem numa sociedade digital. Salar et al. (2013) afirmam que os museus virtuais (ou exposições) podem ser muito benéficos para os professores e alunos, uma vez que proporcionam acesso a materiais de aprendizagem para além da sala de aula, e não estão limitados por restrições físicas e de tempo. Estas vantagens podem ser aplicadas não apenas à utilização de exposições virtuais como ferramentas pedagógicas mas também à curadoria em si própria quando realizada por alunos. A organização de exposições virtuais ou híbridas não só ajuda a desenvolver competências pessoais como também aumenta a literacia digital e as competências digitais dos alunos e dos educadores. De facto, a literacia digital pode ajudar a desenvolver algumas competências pessoais. De acordo com o ResourcEd (2018), a literacia digital em pedagogia pode aumentar a aprendizagem profunda, que é caracterizada por cinco competências base: colaboração, criatividade, espírito crítico, cidadania, carácter e comunicação.

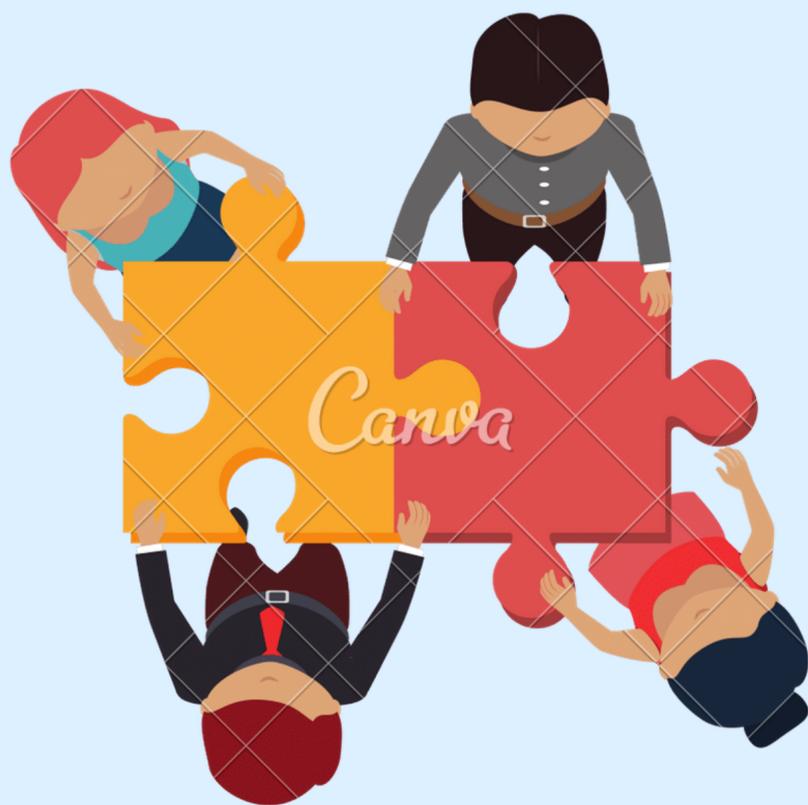
No que toca às competências digitais dos educadores no contexto da criação de exposições virtuais ou híbridas, uma das principais responsabilidades que devem assumir é a de dinamizar a utilização de tecnologia, o que significa que devem saber que recursos tecnológicos podem ser utilizados e como utilizá-los. Por isso, para orientar os alunos no processo de criação de exposições virtuais, os professores devem aprender não só a utilizar os recursos/plataformas necessários para criar conteúdo de alta qualidade, mas também aprender técnicas de resolução de problemas digitais (Gothart, 2020), uma vez que é provável que os alunos necessitem de bastante apoio no processo de criação.

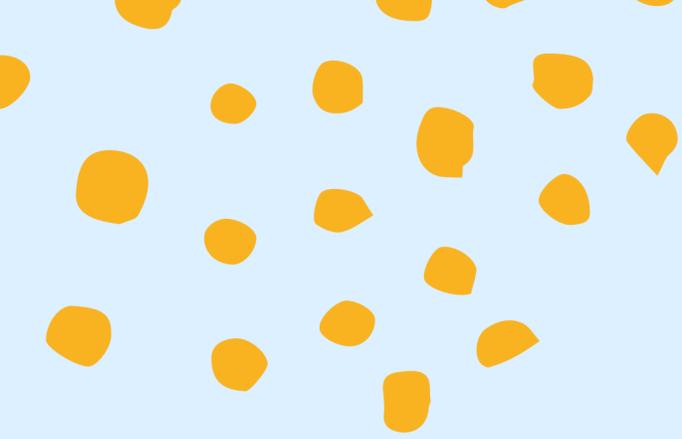
EDUCADORES

- Desenvolvimento de competências básicas digitais
- Aprender como utilizar diferentes recursos e plataformas para orientar os alunos no processo de construção de uma exposição virtual (scaffolding)
- Aprender competências de resolução de problemas digitais
- Co-aprender com os alunos, uma vez que esta é uma área relativamente recente na pedagogia

ALUNOS-CURADORES

- Aprendizagem profunda (desenvolvimento de 6 competências básicas)
- Desenvolvimento/melhoria de competências digitais básicas
- Aprender a utilizar plataformas virtuais e aplicações para construir exposições virtuais
- Aquisição de competências de resolução de problemas
- Aquisição de competências de manipulação digital
- Aprender a desenvolver e integrar diferentes meios artísticos nas exposições
- Aprender a organizar layouts, gráficos visuais, e a sequência do fluxo de informação





Esta secção teve como objetivo abordar as vantagens das exposições digitais e físicas como ferramenta pedagógica. Com base na investigação realizada, foi possível concluir que a ação de organizar exposições pode fomentar a aprendizagem e proporcionar uma experiência educativa motivante e divertida. A criação de exposições por alunos é uma atividade focada no aluno, altamente envolvente e participativa. Ao se envolverem ativamente no processo de criação, os alunos podem desenvolver um amplo conjunto de competências pessoais, assim como competências digitais. Os educadores também podem beneficiar desta atividade, tendo a oportunidade de realizar avaliação formativa, ajudando os alunos a ter uma experiência de aprendizagem mais motivante através de processos de scaffolding e, dada a novidade deste ramo, têm a oportunidade de aprender juntamente com os seus alunos e aumentar a sua literacia digital. Em geral, a aprendizagem através da organização de exposições digitais tem potencial para ser uma experiência muito positiva tanto para alunos como educadores.



CONCLUSÃO

Este Relatório Eletrónico representou um esforço para proporcionar um enquadramento inicial da abordagem POEME, ao explorar as noções que serão encontradas nos próximos resultados do projeto.

O primeiro capítulo forneceu informação aprofundada sobre métodos não formais digitais e físicos para ensinar uma segunda língua, as melhores práticas desenvolvidas até agora nos países da parceria, assim como outros projetos complementares e materiais práticos que podem contribuir para o progresso dos resultados do projeto.

O segundo capítulo fez uma descrição geral das possibilidades que os livros e fichas de trabalho eletrónicos trazem para o desenvolvimento da aquisição da linguagem oral e escrita, assim como para a transformação digital da educação com exemplos concretos e links de como é que estes podem ser desenvolvidos.

O terceiro capítulo desenvolveu o reconhecimento do património cultural e a consciencialização para o património cultural europeu. Baseia-se nas quatro secções de património cultural - incluindo património tangível, intangível, natural e digital - e fornece exemplos de como a sensibilização para o património cultural pode ser utilizada como ferramenta pedagógica.

O quarto e último capítulo deste relatório eletrónico explorou as vantagens das exposições digitais e físicas como ferramenta pedagógica com amostras de estudantes como curadores e investigou como é que o conteúdo de alta qualidade pode desenvolver as competências dos educadores e dos alunos-curadores.

O relatório eletrónico esforçou-se por ajudá-lo/a a compreender as formas pelas quais a metodologia educativa híbrida do projeto POEME irá potenciar a criação de conteúdos educativos personalizados, de alta qualidade que correspondem às necessidades de começar a utilizar tecnologias digitais e pedagogias inovadoras para garantir o desenvolvimento de educação inclusiva, que por um lado aborda os desafios em termos de equidade, diversidade, e inclusão, e por outro, é adaptada à educação online e digital, para mitigar o impacto da crise de COVID-19.

REFERÊNCIAS

- Alivizatou-Barakou, M., Kitsikidis, A., Tsalakanidou, F., Dimitropoulos, K., Giannis, C., Nikolopoulos, S., Al Kork, S., Denby, B., Buchman, L., Adda-Decker, M. and Pillot-Loiseau, C., (2017). "Intangible cultural heritage and new technologies: challenges and opportunities for cultural preservation and development". In: *Mixed reality and gamification for cultural heritage* (pp. 129-158). Springer, International Publishing
- Alqahtani, S. N. S. (2019). "Impact of Technology in Classrooms of Saudi Arabian Students in a Midwest University". JITEResearch.org
- American Alliance of Museums Curators Committee (2018) "Curator Core Competencies", <https://www.aam-us.org/wp-content/uploads/2018/05/CURATOR-CORE-COMPETENCIES.pdf>
- Balkin, J.M. and Sonnevend, J. (2016). "The digital transformation of education. Education and social media: Toward a digital future", pp.11-24.
- Barton, T. (2019). "Experiential Learning In And Out Of Classrooms", Serve Learn. [Online] <https://servelearn.co/blog/experiential-learning-in-and-out-of-classrooms> (Accessed: 12 August 2021)
- Bogdandy, B., Tamas, J. and Toth, Z. (2020). "Digital transformation in education during covid-19: A case study". In: *2020 11th IEEE International Conference on Cognitive Infocommunications (CogInfoCom)* (pp. 000173-000178). IEEE.
- Bouchenaki, M., (2003). "The interdependency of the tangible and intangible cultural heritage".
- Boud, D. (2002). 'Introduction: Making the move to peer learning', in Boud, D., Cohen, R. and Smapson, J. (eds.) *Peer Learning in Higher Education: Learning From & With Each Other*. London: Kogan Page Limited.
- Champion, E., (2015). "Defining cultural agents for virtual heritage environments". *Presence*, 24(3), pp.179-186.
- Cook-Sather, A., Bovill, C., & Felten, P. (2014). "Engaging students as partners in learning and teaching: a guide for faculty". San Francisco: Jossey Bass.
- Council of Europe, (2005). *Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. Faro: Council of Europe.
- Council of Europe, "Recommendation No. R (82) 18 of the Committee of Ministers concerning Modern Languages", in *Children and Adolescents from a migrant background: Integration and Education*, compiled by the Language Policy Programme, Council of Europe.
- Council of Europe, "Resolution (70) 35 School Education for the Children of Migrant Workers (Adopted by the Ministers' Deputies on 27 November 1970), in *Children and Adolescents from a migrant background: Integration and Education*, compiled by the Language Policy Programme, Council of Europe.

REFERÊNCIAS

- Council of Europe, Recommendation CM/Rec(2008)4 of the Committee of Ministers to member states on strengthening the integration of children of migrants and of immigrant background (Adopted by the Committee of Ministers on 20 February 2008 at the 1018th meeting of the Ministers' Deputies)
- Council of Europe, Recommendation No. R (84) 18 concerning the training of teachers in education for intercultural understanding, notably in a context of migration from the Committee of Ministers, in Children and Adolescents from a migrant background: Integration and Education, compiled by the Language Policy Programme, Council of Europe.
- Cowie, B. & Bell, B. (1999). 'A Model of Formative Assessment in Science Education'. *Assessment in Education*, 6(1), pp. 101-116.
- Daniela, L. (2020) Virtual Museums as Learning Agents. *Sustainability*, 12 (2698), pp. 1-24.
- Davidson, J. (2009). 'Exhibitions: Connecting Classroom Assessment with Culminating Demonstrations of Mastery'. *Theory into Practice*, 48(1), pp. 36-43.
- Dean, D., & Edson, G. (2013). *Handbook for Museums*. Oxon: Routledge.
- Dewey, J. (1916), *Democracy and Education*. An introduction to the philosophy of education (1966 edn.). New York: Free Press.
- Earl, K. & Ussher, B. (2016) 'Reflective practice and inquiry: Let's talk more about inquiry', *Teachers and Curriculum*, 16(2), pp. 47-54.
- Eaton, S.A. (2010) *Formal, non-formal and informal learning: The case of literacy, essential skills and language learning in Canada*. Eaton International Consulting Inc.
- Education in the digital age: Through non-formal to digital education in the digital age. Available at: http://culturalrelations.org/Resources/2019/Through_non-formal_to_digital_-_2019.pdf (Accessed on 10 July 2021)
- Ellis, C., Adams, T. E. & Bochner, A. P. (2011) 'Autoethnography: An Overview', *Forum: Qualitative Social Research*, 12(1), Art. 10. [online] <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs1101108> [Accessed: 23 August 2021].
- European Commission (2020) *Blended learning in school education – guidelines for the start of the academic year 2020/21*. Available at: https://www.schooleducationgateway.eu/downloads/Blended%20learning%20in%20school%20education_European%20Commission_June%202020.pdf
- European Commission (2020). *Digital Education Action Plan (2021-2027) - Commission Staff Working Document*. Available at: https://ec.europa.eu/education/sites/default/files/document-library-docs/deap-swd-sept2020_en.pdf (Accessed on 10 July 2021)
- European Commission, (2018). *Innovation in Cultural Heritage Research For an integrated European Research Policy*

REFERÊNCIAS

- European Commission, (2020). CORDIS Results Pack on digital cultural heritage - How digital technologies can play a vital role for the preservation of Europe's cultural heritage
- European Commission, 2020. Digital Education Action Plan
- European Parliament (2020) Rethinking education in the digital age, Study, Panel for the future of science and technology. European Parliamentary Research Service, Scientific Foresight Unit (STOA).
- 'Exhibition' 2014, in The Glossary of Education Reform, <https://www.edglossary.org/exhibition/> (Accessed: 05 August 2021)
- Filipovic, E. (2013). 'What is an exhibition?', in Hoffmann, J. Ten Fundamental Questions of Curating. Milan, Italy: Mousse Publishing.
- Glatkauskas, G. (2020) Benefits of Using a Learning Management System (LMS). Goodelearning. [Online] <https://blog.goodelearning.com/lms-training/benefits-of-having-a-learning-management-system/> [Accessed 02 September 2021]
- Golubova, I. (2018) The links between education and active citizenship/civic engagement, NESET II ad hoc question No. 1/2018, Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Gražulevičiūtė, I., (2006). Cultural heritage in the context of sustainable development. Environmental Research, Engineering & Management, 37(3).
- Grenfell, J. (2013) Immersive interfaces for art education teaching and learning in virtual and real world learning environments. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 93, pp. 1198-1211.
- Hamburg, I. and Bucksch, S., 2017. Inclusive education and digital social innovation. Advances in social sciences research journal, 4(5).
- Harman, M. (2018). Importance of eBooks in education. [online] Kitaboo. Available at: <https://kitaboo.com/importance-of-ebooks-in-education> [accessed 02 September 2021]
- Harman, M. (2018). Importance of eBooks in education. Kitaboo.
- Hatlevik, O. E., Throndsen, I., Loi, M. & Gudmundsdottir, G. B. (2018). Students' ICT self-efficacy and computer and information literacy: Determinants and relationships. Computers & Education, 118, p. 107-119. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.011>
- Iivari, N., Sharma, S. and Ventä-Olkkonen, L., 2020. Digital transformation of everyday life—How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care?. International Journal of Information Management, 55, p.102183.
- Kalogirou, K., Fernée, C. L., Stamenkovic, D., Trimmis, K. P. (2020) ' "A Town of Many": Drama and Urban Heritage Landscapes as Mediums for Second Language Acquisition and Social Inclusion', Global Education Review, 7 (4), p9-28.

REFERÊNCIAS

- Kalogirou, K., Trimmis, K. (2020). VIA Culture: Drama based heritage infused teaching resources for language learning and social inclusion, 26 p19 - 23.
- Kaplan, F. E. S. (2005). 'Exhibitions as communicative media', in Hooper-Greenhill, E. (ed.) *Museum, Media, Message*. Oxon: Routledge, pp. 37-58.
- Karadeniz, C.B., (2020). Assessment for awareness and perception of the cultural heritage of geography students. *Review of International Geographical Education Online*, 10(1 (Special Issue)), pp.40-64
- Knutson, E., (2006). Cross-cultural awareness for second/foreign language learners. *Canadian modern language review*, 62(4), pp.591-610.
- Koya, K. and Chowdhury, G., (2020). Cultural heritage information practices and iSchools education for achieving sustainable development. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 71(6), pp.696-710.
- Krashen, S. (1994) "The input hypothesis and its rivals". In Ellis, Nick (ed.). *Implicit and Explicit Learning of Languages*. London: Academic Press. pp. 45–77. ISBN 978-0-12-237475-3.
- Kurniawan, H., Salim, A., Suhartanto, H. and Hasibuan, Z.A., (2011), E-cultural heritage and natural history framework: an integrated approach to digital preservation. In *International Conference on Telecommunication Technology and Applications (IACSIT)* (pp. 177-182).
- Lai, C., Zhu, W., Gong, G. (2015) 'Understanding the Quality of Out-of-Class English Learning', *TESOL Quarterly*, 49, p278-308.
- Latchem, C. (2014), 'Informal Learning and Non-Formal Education for Development', *Journal of learning for development*, 1(1).
- Lipnickienė, K., Siarova, H. and van der Graaf, L. (2018). *Sirius Watch 2018 Role of non-formal education in migrant children inclusion: links with schools*. European Commission. [online] https://www.sirius-migrationeducation.org/wp-content/uploads/2018/11/SIRIUS-Watch_Full-report-1.pdf [Accessed: 23 August 2021].
- Lipnickienė, K., Siarova, H. Van der Graaf, L. (2018) *Role of non-formal education in migrant children inclusion: links with schools*. Synthesis Report. SIRIUS WATCH 2018. Available at: https://www.sirius-migrationeducation.org/wp-content/uploads/2018/11/SIRIUS-Watch_Full-report-1.pdf (Accessed on 7 July 2021)
- Logan, William (2007) *Closing Pandora's Box: Human Rights Conundrums in Cultural Heritage Protection*. In *Cultural Heritage and Human Rights*, edited by Helaine Silverman and D. Fairchild Ruggles, pp. 33–52. Springer, New York
- Lynch, M. (2017). What are the benefits of digital textbooks? *The Tech Advocate*. [Online] <https://www.thetechadvocate.org/benefits-digital-textbooks> (Accessed 11 August 2011)

REFERÊNCIAS

- McNulty, N. (2021). What are the benefits of digital education? Niall McNulty.
- Milosevic, O., (2020). The Host Country Culture in Second Language Acquisition: A Case Study in an International School. *Global Education Review*, 7(4), pp.46-58.
- Morrice, L. (2016). Why non-formal language learning can be more effective for migrants. *Electronic Platform for Adult Learning in Europe*. [Online].
<https://epale.ec.europa.eu/it/node/21165> (Accessed: 12 August 2021)
- Niglio, O., (2014). Inheritance and identity of Cultural Heritage. *Advances in Literary Study*, 2(1), pp.1-4.
- OECD (2020). New OECD PISA report reveals challenge of online learning for many students and schools. OECD PISA report. Retrieved from <https://www.oecd.org/newsroom/new-oecd-pisa-report-reveals-challenge-of-online-learning-for-many-students-and-schools.htm>
- Olson, M. and Maurath, K. (2020) Evaluating the learning experience, <https://edtechbooks.org/digitaltoolsapps/evaluatinglearningexperience>
- Ostanina-Olszewsk, J. (2018). Modern technology in language learning and teaching. *Linguodidactica*.
- Ott, M. and Pozzi, F., (2008). ICT and cultural heritage education: Which added value?. In *World summit on knowledge society* (pp. 131-138). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Ott, M. and Pozzi, F., (2011). Towards a new era for Cultural Heritage Education: Discussing the role of ICT. *Computers in Human Behavior*, 27(4), pp.1365-1371.
- Promethean (2018), Digital literacy in the classroom. How important is it? *ResourceEd - A Promethean Blog*. [Online] <https://resourced.prometheanworld.com/digital-literacy-classroom-important/> (Accessed: 01 September 2021)
- Redecker, C. & Punie, Y. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators – DigCompEdu*. European Commission: EU.
- Research for CULT Committee - Education in Cultural Heritage, (2018). Available at: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/617486/IPOL_STU\(2018\)617486_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/617486/IPOL_STU(2018)617486_EN.pdf)
- Ruggles, D.F. and Silverman, H., (2009). From tangible to intangible heritage. In *Intangible heritage embodied* (pp. 1-14). Springer, New York, NY.
- Ruggles, D.F. and Silverman, H., (2009). *Intangible heritage embodied*. New York: Springer.
- Ryan, A., & Tilbury, D. (2013). *Flexible pedagogies: new pedagogical ideas*. York: Higher Education Academy.
- Salar, H. C. et al. (2013) Online (Virtual) Exhibitions Applications in Education. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 33(3), pp. 176-182.

REFERÊNCIAS

- Sefton-Green, J. (2004) 'Report 7: Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School' A Report for NESTA Futurelab.
- Shaping Europe's digital future (2021). Digital skills and jobs. European Commission. Retrieved from <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-skills-and-jobs>
- Sotheby Institute (2021) "Key Skills for Curators Today", Sotheby's Institute of Art, <https://www.sothebysinstitute.com/news-and-events/news/key-skills-for-curators-today>
- Stoeva, Z. (2021). What Are the Benefits of E-Learning for Teachers. VEDAMO.
- Sundseth, K., (2019). Natural and Cultural Heritage in Europe: Working together within the Natura 2000 network.
- Takyar, A. (2021). Digital Transformation in Education Industry | LeewayHertz. LeewayHertz.
- Thigpen, K. (2013). Creating Anytime, Anywhere Learning for All Students: Key Elements of a Comprehensive Digital Infrastructure. Alliance For Excellent Education.
- Top 5 Benefits of a Blended Learning Platform (Moodlelearning) (2015) Available at: <https://blog.moodlelearning.com/top-5-benefits-of-a-blended-learning-platform/>
- Trust, T. (2020). Teaching with Digital Tools and Apps (1st ed.). EdTech Books. <https://edtechbooks.org/digitaltoolsapps>
- UNESCO (n.d) World Heritage. Available at : <https://whc.unesco.org/en/about/>
- UNESCO (n.d.) Tangible Cultural Heritage Available at: <https://en.unesco.org/fieldoffice/ramallah/tangible-cultural-heritage>
- UNESCO Institute for Statistics (2012). International Standard Classification of Education: ISCED 2011, Montreal: UIS.
- UNESCO, (1972). Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage. Paris: UNESCO
- UNESCO, (2003). Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. Available at: <https://ich.unesco.org/en/convention>
- UNESCO, (2008). World Heritage Information Kit [Online] Available at: <https://whc.unesco.org/en/activities/567/>
- UNESCO, (2009). Charter on the Preservation of the Digital Heritage. Available at: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529.page=2>
- UNESCO, (2012). Managing Natural World Heritage. Paris: UNESCO.
- UNESCO, (2013). Managing Cultural World Heritage. Paris: UNESCO.
- Van Zanten, W., (2004). Constructing new terminology for intangible cultural heritage. Museum international, 56(1-2), pp.36-44.
- ViewSonic Education (2021) Blended learning in Education 3.0: <https://www.viewsonic.com/library/blended-learning-in-education-3-0/>

REFERÊNCIAS

- Westfall, B. (2020) 5 Long-Term LMS Benefits for Schools and Universities. Softwareadvice [Online] <https://www.softwareadvice.com/resources/lms-benefits-schools-universities/> [Accessed 02 September 2021]
- Yalçinkaya, D. (2015) 'Why is blended learning for vocationally oriented language teaching?' Procedia - Social and Behavioral Sciences 174, p1061 – 1068
- Yooyativong, T., Luang, M. F. & Rai, C. (2018). Developing Teacher's Digital Skills Based on Collaborative Approach in Using Appropriate Digital Tools to Enhance Teaching Activities. The 6th Global Wireless Summit.
- Zadarozhnyy, A. & Yu, B. (2020). The importance of informal digital eLearning practices for English language acquisition. Conference Paper.
- Zimmerman, E. (2019). AR/VR in K–12: Schools Use Immersive Technology for Assistive Learning. EdTech Magazine. [Online] <https://edtechmagazine.com/k12/article/2019/08/arvr-k-12-schools-use-immersive-technology-assistive-learning-perfcon> (Accessed 11 August 2011)