



IO3.2 Desenvolvimento da ficha explicativa

Introdução

- 1. Parte Pedagógica**
- 2. Parte técnica**

Introdução

O objetivo do Produto Intelectual 3 (PI 3) é a criação de e-books que serão utilizados na aquisição de uma segunda língua. Esses e-books serão um desenvolvimento de fichas de trabalho digitais, criadas em PI2. Esta ficha explicativa tem o objetivo de ajudar os professores e professoras na criação de seus e-books que usarão durante as aulas com os alunos e alunas.

Parte Pedagógica

- 1) Porquê e-books? Funcionalidades e inovação dos e-books como ferramenta de aprendizagem.
- 2) Como distinguir e definir os níveis de linguagem e como avaliar o conhecimento dos alunos e alunas e adaptar o nível de linguagem adequadamente?
- 3) Como acentuar a diversidade e mostrar as culturas de outros países explorando as fichas de trabalho e os e-books?

Porquê e-books? Funcionalidades e inovação dos e-books como ferramenta de aprendizagem.

O mercado de e-books está a crescer exponencialmente e deverá apresentar um crescimento anual de 4,2% até 2024. Isso deve-se em grande parte a muitos recursos que tornam a vida dos/as utilizadores/as e a experiência de leitura mais fácil, interativa e envolvente. Os livros impressos dificilmente podem competir com a vasta escolha que os e-books oferecem. Muitos desses recursos podem ser usados na educação.

A característica mais interessante dos e-books é, sem dúvida, sua interatividade. Elementos interativos adicionam outra dimensão ao conteúdo escrito e incentivam o/a leitor/a a participar ativamente do processo de leitura. Elementos interativos são aqueles que certamente não encontramos nos livros de papel. Podemos enumerar recursos como:

- áudio
- vídeos
- animações
- testes
- widgets
- perguntas interativas
- votações

É também possível enriquecer um e-book fornecendo links para outros conteúdos. Isso não apenas ajudará a dar aos leitores e leitoras uma visão mais ampla do problema sobre o qual se está a falar, mas também ajudará a evitar incluir informação a mais no mesmo e-book. Fornecer links externos apresentará o e-book como um recurso viável e a pesquisa realizada como extensa e completa.

Para tornar um e-book funcional, lembre-se de garantir que sua criação seja refluível. Isso ajudará a alcançar os leitores e leitoras em vários dispositivos e garantirá que seu conteúdo fique bem em todos eles.

A inovação dos e-books está no seu design simples e layout fácil de usar. É possível listar funcionalidades como “visualizado recentemente”, “pesquisa universal”, “marcador” ou “notas” entre outras.

- A função "visualizado recentemente" ajudará os leitores e leitoras a acompanhar suas ações e visitar o conteúdo lido anteriormente.
- A função "pesquisa universal" permite que os utilizadores e utilizadoras pesquisem qualquer fragmento do e-book tocando na palavra-chave na barra de pesquisa.
- A função "marcador" permitirá que eles/elas marquem os fragmentos que considerem mais importantes.
- A função "notas" permite adicionar notas sobre o conteúdo.

As funcionalidades, bem como os elementos interativos resultam num e-book visualmente apelativo e de fácil utilização. É por isso que pode ser usado por educadores e educadoras, mas também pelos próprios alunos e alunas. É também a razão pela qual se escolhe os e-books como ferramenta predominante do produto intelectual. Esperamos que eles se tornem um recurso que os participantes e as participantes do projeto POEME possam reutilizar novamente no futuro.

Como distinguir e definir os níveis de linguagem e como avaliar o conhecimento dos alunos e alunas e adaptar o nível de linguagem adequadamente?

Para que os alunos e alunas possam beneficiar dos e-books, é essencial avaliar corretamente seu nível de segunda língua. Dessa forma, pode-se adaptar o conteúdo do e-book às possibilidades linguísticas dos alunos e alunas, além de lhes dar a oportunidade de melhorar as suas habilidades de expressão e compreensão. A distinção entre A1 e A2 ou A2 e B1 às vezes é difícil e vaga, e é importante fazê-lo corretamente: embora desafiar os alunos e alunas seja a chave para o progresso deles/as, um desafio muito grande pode rapidamente desencorajá-los/as a aprender um segundo idioma e dar-lhes a falsa impressão de que esse processo é doloroso e exaustivo.

O CEFR, ou Quadro Comum Europeu de Referência para as Línguas é a principal referência ao definir o nível de linguagem dos alunos e alunas. Abaixo, apresentamos a tabela CEFR de níveis de referência comuns.

Escala Global

UTILIZADOR EXPERIENTE	C2	É capaz de compreender sem esforço praticamente tudo o que lê ou ouve. É capaz de reconstituir factos e argumentos de fontes diversas, escritas e orais, resumindo-as de forma coerente. É capaz de se exprimir de forma espontânea, fluente e precisa e de distinguir pequenas diferenças de sentido relacionadas com assuntos complexos.
UTILIZADOR EXPERIENTE	C1	É capaz de compreender uma vasta gama de textos longos e complexos, assim como detectar significações implícitas. É capaz de exprimir-se de forma espontânea e fluente sem, aparentemente, ter de procurar as palavras. É capaz de utilizar a língua de maneira eficaz e flexível na sua vida social, profissional ou académica. É capaz de exprimir-se sobre assuntos complexos, de forma clara e bem estruturada, e de mostrar domínio dos meios de organização, de articulação e de coesão do discurso.
UTILIZADOR INDEPENDENTE	B2	É capaz de compreender o conteúdo essencial de assuntos concretos ou abstractos num texto complexo, incluindo uma discussão técnica na sua especialidade. É capaz de comunicar com uma grande espontaneidade que permita uma conversa com um falante nativo, não se detectando tensão em nenhum dos falantes. É capaz de exprimir-se de forma clara e pormenorizada sobre uma vasta gama de assuntos, emitir uma opinião sobre uma questão actual e discutir sobre as vantagens e as desvantagens de diferentes argumentos.
UTILIZADOR INDEPENDENTE	B1	É capaz de compreender os pontos essenciais quando a linguagem padrão utilizada é clara, tratando-se de aspectos familiares em contextos de: trabalho, escola, tempos livres, etc. É capaz de participar na maior parte das situações que podem ocorrer em viagem, numa região onde a língua alvo é falada. É capaz de organizar um discurso simples e coerente sobre assuntos familiares, em diferentes domínios de interesse. É capaz de relatar acontecimentos, experiências ou um sonho, expressar um desejo ou uma ambição e justificar, de forma breve, as razões de um projecto ou de uma ideia.
UTILIZADOR ELEMENTAR	A2	É capaz de compreender frases isoladas e expressões de uso frequente relacionadas com assuntos de prioridade imediata (por exemplo, informações pessoais e familiares simples, compras, meio envolvente, trabalho). É capaz de comunicar em situações correntes que apenas exijam trocas de informações simples e directas sobre assuntos e actividades habituais. É capaz de descrever com meios simples a sua formação, o seu meio envolvente e referir assuntos que correspondam a necessidades imediatas.
UTILIZADOR ELEMENTAR	A1	É capaz de compreender e utilizar expressões familiares e correntes assim como enunciados simples que visam satisfazer necessidades imediatas. É capaz de apresentar-se ou apresentar alguém e colocar questões ao seu interlocutor sobre assuntos como, por exemplo, o local onde vive, as suas relações, o que lhe pertence, etc. É capaz de responder ao mesmo tipo de questões. É capaz de comunicar de forma simples desde que o seu interlocutor fale clara e pausadamente e se mostre colaborante.

Tradução oficial portuguesa (Quadro Europeu Comum de Referência – Conselho da Europa)

Fonte:

<https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/official-translations-of-the-cefr-global-scale>

Dependendo de suas habilidades linguísticas gerais, os níveis dos alunos e alunas podem variar. Atenção: esta tabela é usada como referência e não deve ser tratada como um padrão internacional ou como um conjunto de respostas prontas.

Antes de tentar estimar e avaliar seu nível de linguagem, também pode ser interessante dar aos seus alunos e alunas uma grelha de autoavaliação, também elaborada pelo CEFR. Embora nem sempre realistas, os resultados também podem dizer algo mais sobre a autoestima e a autoimagem dos alunos e alunas. Isso pode ajudar a escolher a estratégia certa para os/as abordar. Deve também ser considerado o facto de que às vezes os alunos e alunas subestimam ou superestimam suas possibilidades linguísticas.

A autoavaliação também pode ser útil posteriormente, permitindo que se possa aferir se nível de idioma usado é adequado para os alunos e alunas. Se este não for o caso, pode-se pensar em adaptar o nível das aulas, tornando os exercícios mais fáceis ou mais difíceis. Se não se quiser modificar os exercícios, pode-se pensar em adicionar alguns elementos que podem ajudar os alunos e alunas a beneficiarem totalmente das aulas, como exercícios orais para alunos e alunas de nível superior, exercícios de gramática e vocabulário para alunos e alunas de nível inferior.

Como acentuar a diversidade e mostrar as culturas de outros países explorando as fichas de trabalho e os e-books?

As fichas de trabalho digitais e os e-books são direcionados aos alunos e alunas que desejam aprender um segundo idioma explorando as culturas de outros países. Cada criação foi concebida por uma organização parceira que também é representante da cultura ali apresentada. Dessa forma, garantimos que cada ficha de trabalho seja uma representação da vida real de cada cultura e eventos. As fichas de trabalho digitais fornecem recursos locais adicionais que podem ser usados fora da sala de aula e sem as fichas de trabalho digitais.

Durante a elaboração das fichas, os parceiros apresentaram os costumes e hábitos dos seus contextos nacionais, alimentação tradicional, edifícios importantes, todos abrangendo quatro tipos de património: tangível, imaterial, digital e natural.

O projeto POEME envolve seis parceiros europeus:

- Citizens in Power (CIP) de Nicósia, Chipre
- SCS Logopsycom de Mons, Bélgica
- Les Apprimeurs de Paris, França
- Sociedade de Promoção de Estabelecimentos Escolares (SPEL) de Espinho, Portugal
- Direção de Educação Secundária Piera (DISEPI) de Katerini, Grécia
- IASIS de Atenas, Grécia

Os parceiros do projeto criaram 18 fichas de trabalho digitais em inglês que foram traduzidas para os idiomas nacionais dos parceiros, ou seja, grego, francês e português. O conteúdo de cada ficha de trabalho é direcionado para alunos e alunas com um nível de linguagem diferente, variando de A1 a B2. Os tópicos e autores e autoras das fichas de trabalho estão listados abaixo.

Lago das Sete Cidades em Portugal (criado pela SPEL)

Bacalhau – um alimento básico português (criado pela SPEL)

Chocolate belga (criado por Logopsycom)

Comida grega... para pensar (criado por DISEPI)

Parque Nacional Écrins: o lar de animais e plantas (criado por Les Apprimeurs)

Refeição gastronômica francesa (criada por Les Apprimeurs)

Meteora, Grécia (criado por IASIS)

Montanhas Troodos / Monte Olimpo (criado pela CIP)

O castelo de Guimarães. Berço da nação portuguesa (criado pela SPEL)

BE MODERN – Explorando a Arte Abstrata (criado por Logopsycom)

Mundo grego antigo (criado pela DISEPI)

Petra tou Romiou – local de nascimento de Afrodite (criado pela CIP)

Descobrimo Paris com os Museus de Paris (criado por Les Apprimeurs)

A montanha dos deuses (criada pela DISEPI)

Grandes casas da cidade de Victor Horta (criado por Logopsycom)

Commandaria (criado pelo CIP)

Museu digital da Acrópole (criado por IASIS)

A cidade medieval de Rodes (criada por IASIS)

O projeto POEME apresenta uma abordagem um tanto incomum para a aquisição de segunda língua, pois concentra-se principalmente na exploração de culturas de outros países. Graças a isso, os alunos serão empurrados para fora da sua zona de conforto – linguística e geograficamente – e entenderão melhor a realidade cultural em que seus pares locais funcionam. Acreditamos que esta forma de abordar a aquisição de uma segunda língua pode ser muito mais benéfica do que as formas mais tradicionais de aprendizagem. Embora a língua e a cultura pareçam, à primeira vista, dois campos distintos, eles têm uma relação entrelaçada e afetam um ao outro.

Gleason (1961) e Kim (2020) afirmam que as línguas não são apenas produtos das culturas, mas também símbolos delas. O desenvolvimento de uma linguagem frequentemente afeta a cultura associada, e os padrões culturais de cognição e costume são muitas vezes explicitamente codificados na linguagem. Aprender uma nova língua envolverá também a noção de cultura em relação à língua.

Os alunos e alunas não podem dominar verdadeiramente uma nova língua até que tenham dominado o contexto cultural em que ela ocorre. Isso significa que a compreensão de uma nova cultura é um elemento importante para alcançar o sucesso na aquisição de uma segunda língua. De facto, a aprendizagem de uma língua e a aprendizagem de uma cultura podem ser comparadas com as primeiras experiências de uma criança com a família em que nasceu, a comunidade à qual pertence e o ambiente em que vive. vive (Lu, 1998).

Adicionalmente, a percepção que os/as professores/as podem ter da cultura de um/a aluno/a pode ter um efeito positivo ou negativo no processo de aprendizagem de uma segunda língua (Kuo & Lai, 2006). A percepção cultural e a formação intercultural são muito importantes para o/a professor/a de uma segunda língua. Se

as crianças recebem conhecimento cultural, estão imersas num ambiente culturalmente rico e também são expostas a material de base cultural, podendo aprender uma segunda língua com mais facilidade, porque o seu conhecimento prévio sobre a cultura do país anfitrião tornará a compreensão menos difícil.

Fonte: “Elementos culturais no ensino de segunda língua”,

<https://poemeproject.eu/2021/12/22/cultural-elements-in-second-language-teaching/?lang=fr>

Parte técnica

1. E-books – onde encontrá-los e como lê-los?
2. Como criar conteúdo de texto e qual software usar.
3. Que multimédia pode adicionar (imagens, vídeo, áudio – é interessante adicionar multimédia).
4. Como gravar materiais de áudio.
5. Inclusão do conteúdo e do layout.

E-books – onde encontrá-los e como lê-los?

Hoje em dia, os e-books são uma alternativa completa aos tradicionais livros em papel. O momento da compra é também um momento de escolha entre o ecrã digital do aparelho de leitura e as páginas de papel de cheiro característico. Os formatos de e-book apresentam uma gama de possibilidades de exibição e, portanto, diferentes tipos de dispositivos. Distinguimos diferentes tipos de formatos, listados abaixo:

- ePub – publicação eletrónica

Este formato é padronizado, projetado para facilitar a exibição em diferentes tipos de dispositivos e se adaptar à largura da tela. O formato ePub pode ser lido em todos os dispositivos, Mac e PC, ou smartphones e tablets, com o uso de um software especial, mas também pode, e principalmente, ser visualizado e lido em leitores Kobo, bem como em dispositivos de anotações digitais que são compatíveis com telas e-ink e WACOM. Sem dúvida, ePub é O formato de e-book. O formato

Epub oferece dois layouts diferentes. O mais comum é o Reflowable, que permite ao leitor alterar os parâmetros de leitura de acordo com suas preferências (tamanho da fonte, família de fontes, espaçamento entre linhas...).

Este formato é amplamente adotado e utilizado para conteúdos com muito texto, ou onde o texto é o conteúdo mais importante. O segundo formato é o formato Fixed Layout, neste caso o layout é “fixo” e o leitor não pode alterar nada no layout. Este formato é usado para oferecer conteúdos mais interativos como vídeos, exercícios, opções de arrastar e soltar.... É normalmente reservado para livros para fins educacionais ou livros onde o conteúdo multimédia e layout (livros ilustrados, livros interativos) são os mais importantes.

Este formato não se ajusta ao dispositivo, ele preserva a forma inicial do seu documento de texto. É compatível com e-readers, mas a visibilidade é má, portanto, a leitura de documentos PDF neste e-reader não é recomendada.

- Outros:

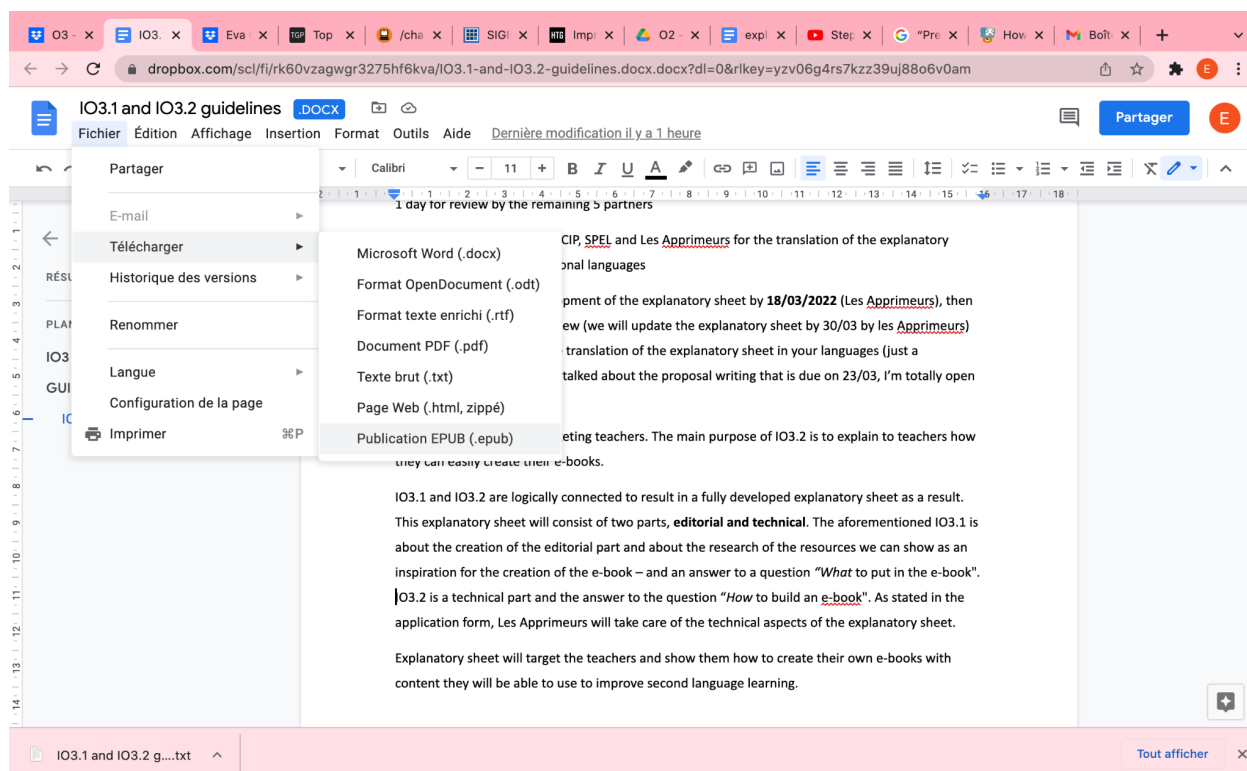
https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_e-book_formats

Atualmente, muitos especialistas do setor editorial preferem o formato e-book ao papel. Isto deve-se ao menor custo de produção de um e-book e a uma provável maior abrangência de um produto acabado, bem como a possibilidade de enriquecê-lo com conteúdo multimédia como vídeos, imagens e links, já mencionados na parte pedagógica deste documento. A presença de conteúdos multimédia e audiovisuais dá ao leitor a possibilidade de melhorar a sua experiência de leitura e aprendizagem, bastando para isso clicar no botão “play” ou no link. Graças às diferentes configurações dos dispositivos de leitura, os utilizadores podem ajustar o brilho do ecrã, a sua tonalidade variando de branco a bege imitando a cor mais tradicional dos livros de papel, ou seu modo variando de dia para noite. Os dispositivos eletrónicos usados para ler e-books também oferecem a possibilidade de alterar o tamanho das letras, o que é uma simplificação considerável para os utilizadores mais velhos ou com alguns problemas de visão. Como criador/a de e-books, também pode optar por um tipo de letra compatível com a dislexia, como Open Dys, que fornece o espaçamento e o tamanho ideais das letras e, portanto, pode mudar completamente a experiência de leitura.

Como criar conteúdo de texto e que software usar.

- Para EPUB refluível (texto primeiro)

Existem algumas formas de criar seu conteúdo de texto e fazer um e-book a partir dele. Primeiro, pode simplesmente descarregar o seu documento do Google Docs como um ficheiro ePub.



Mas também existem maneiras mais profissionais (e um pouco mais complicadas) de o fazer. Para software, recomendamos o uso do **Sigil**. É uma aplicação gratuita para Windows, OS X e Linux que permite criar e editar ficheiros ePub que pode enviar para a maioria dos distribuidores.

Primeiro, descarregue o software Sigil em seu computador. O link de download oficial e a página estão [aqui](#).

Como já preparámos um tutorial de Sigil para o nosso projeto anterior, DIMPA (dimpaproject.eu), permitimo-nos direcioná-lo para os recursos do projeto e consultar a folha explicativa de Sigil disponível [aqui](#).

- Para EPUB de layout fixo

A maioria dos softwares disponíveis é paga.

O **Book Creator** (<https://bookcreator.com/>) é uma solução dedicada a professores/as que é utilizada há 10 anos e oferece imensas de possibilidades de integração. Oferece diferentes opções para tornar o seu e-book mais interessante para os/as jovens leitores/as, como elementos interativos e audiovisuais como vídeo, áudio e imagens.

Durante nossa participação no projeto DIMPA, tivemos a oportunidade de produzir uma ficha explicativa sobre como usar o Book Creator. Pode encontrá-la [aqui](#).

O **PubCoder** (<https://www.pubcoder.com/>) é uma solução mais profissional para a indústria editorial. Esta ferramenta permite incorporar conteúdos e layout realmente agradáveis, com uma ampla gama de possibilidades interativas. Pode encontrar a nossa folha explicativa no PubCoder [aqui](#).

O **Kotobee** (<https://www.kotobee.com/>) permite criar e-books interativos, exportá-los em vários formatos e entregá-los com segurança aos utilizadores. É um software pago que oferece soluções para todos os setores: educação K12, universidade, formação corporativo ou publicação de livros. Kotobee permite criar conteúdo interativo adaptado às necessidades do seu público.

Quais multimédia você pode adicionar (imagens, vídeo, áudio – é interessante adicionar multimédia).

Como criador de e-books, mas também como professor, pode-se questionar: “Por que devo adicionar imagens e outros conteúdos visuais ao meu e-book?”

- Fotos, imagens e outros conteúdos visuais podem enriquecer consideravelmente o conteúdo de um e-book, bem como ajudar os/as leitores/as a entender melhor as ideias que se está a tentar transmitir. Uma imagem bem escolhida pode explicar alguns conceitos muito melhor do que alguns parágrafos de texto. Um vídeo pode fazê-lo ainda melhor!
- O conteúdo de áudio e visual pode ajudar os/as leitores/as a memorizar o conteúdo do e-book; portanto, melhorando sua viabilidade e produções futuras
- Lembre-se que o uso de fotos e outros conteúdos multimédia num e-book deve ser justificado, não apenas usado como decoração. Dessa forma, pode-se tornar a

mensagem mais poderosa, mantendo o seu conteúdo sério e profissional. Isto é particularmente importante tendo em consideração o facto de que alguns tipos de software de criação de e-books não garantem uma reprodução perfeita das imagens nos e-books, tornando-os confusos com imagens.

- Decida se as imagens são essenciais para o e-book. Se este for o caso, é importante decidir se está a usar as suas fotos como uma abertura de capítulo ou como uma referência a um lugar exato no texto e descrever as fotos adequadamente fornecendo uma legenda para cada uma delas ou uma nota no final do texto.
- Deve aproveitar o facto de estar a criar um e-book e o preço da impressão e da tinta não ser uma preocupação. Dessa forma, pode inserir imagens coloridas e de alta resolução que elevarão a qualidade do documento e aprimorarão a experiência de leitura dos/as utilizadores/as.
- No entanto, se a intenção for publicar e vender o livro, um excesso de imagens pode tornar o e-book pesado. Além disso, a maioria dos/as leitores/as de e-books fazem isso em dispositivos de tinta eletrónica, como os/as leitores/as Kobo, que podem exibir a imagem granulada. Uma grande quantidade de imagens também leva mais tempo para renderizar e muito espaço para armazenar. Ao publicar um e-book com a intenção de vendê-lo, deve-se tentar atingir o maior número de leitores/as. Portanto, é conveniente operar-se com as especificações mais básicas.

Como gravar materiais áudio

Gravar voz não é uma parte fácil do processo de criação de e-books. A prática leva à perfeição, e a perfeição precisa de alguma preparação. Para melhorar a qualidade da criação, deve-se evitar gravar de manhã, logo após acordar, deve-se iniciar a sessão com um aquecimento vocal ou um exercício de fala e deve-se hidratar regularmente. As condições de gravação são cruciais – é necessário um ambiente silencioso, sem distrações de fatores externos.

Antes de começar a gravar, é importante ler o texto completamente e em voz alta algumas vezes, identificar as partes complicadas e concentrar-se nelas. Prestar atenção à dicção e não esquecer as pausas entre palavras e frases é crucial! É importante também não esquecer que o áudio do gravador tem de ser facilmente compreensível não apenas para quem grava, mas também para os utilizadores.

Equipamento e técnica

Para gravar voz, é preciso um microfone e um gravador. Atualmente, essas funcionalidades são incorporadas em smartphones e computadores. Portanto, não é preciso de nenhum equipamento adicional.

É comum usar um microfone integrado no computador, o microfone da webcam ou um microfone externo. Em gravações com um smartphone, pode-se usar auriculares ou o microfone padrão usado para chamadas de voz. Ao gravar, o microfone deve ser colocado no nível da boca enquanto se fala não projetando a voz diretamente para o microfone, mantendo-o a cerca de 10 a 15 centímetros da boca para obter a melhor qualidade de som e evitar saturação e ruídos na boca. Durante a gravação, deve-se evitar mover a cabeça, pois isso também alterará o som.

Software

Os computadores e telemóveis vêm com aplicações de gravação integradas. Também pode usar um software dedicado como o Audacity, que também pode ser usado para edição. Se não for possível ou não se quiser instalar um software, pode-se usar as ferramentas online, como Audiomass ou Sodaphonic.

Durante a nossa participação no projeto europeu “Bibliodos”, tivemos a oportunidade de preparar alguns artigos sobre como preparar uma gravação de voz. Pode encontrar um tutorial completo do Audacity [aqui](#) e [aqui](#).

Como criar conteúdo inclusivo: escolher o tipo de letra, tamanho de letra e cores corretas para os seus leitores

De acordo com estimativas científicas fundamentadas, o grupo de cidadãos europeus com dislexia e transtornos específicos de aprendizagem (SLDs) abrange entre 5 e 12 por cento da população, navegando pela vida num mundo em grande parte não amigável para aqueles com 'dislexia'. Para facilitar a vida das pessoas

com transtornos de aprendizagem, é importante adaptar o formato do texto e do conteúdo de um e-book às necessidades delas. Descubra como fazer isso abaixo.

- Use uma fonte sans serif como Arial, Open Sans, Century Gothic, OpenDys ou Luciole
- Mantenha o tamanho da fonte entre 12 e 14 pontos
- Use um espaçamento entre linhas de 1,5
- Não justifique seu texto. Em vez disso, alinhe-o à esquerda
- Não use itálico, sublinhado e maiúsculas. Em vez disso, coloque o seu texto em negrito para destacá-lo.
- Divida o seu texto em pequenos parágrafos e frases curtas para facilitar a compreensão
- Use títulos e legendas para dar uma estrutura clara ao seu conteúdo
- Apresente os itens importantes com marcadores
- Lembre-se da importância do espaço em branco para deixar seu conteúdo "respirar"
- Use números de página
- Use o fundo de cor off-white ou pastel sempre que possível e certifique-se de que o contraste do e-book é bom o suficiente para que o conteúdo seja legível.
- Use uma linguagem simples e escreva factos. Evite decorações de linguagem e seja consistente no uso da linguagem e estilo de escrita.

Queremos agradecer à **SCS Logopsycom** pela ajuda e por partilharem os seus materiais relacionados com a criação de textos e visuais inclusivos.

Fonte:

<https://udlguidelines.cast.org/>

<https://wordpress.org/plugins/tags/accessibility/>

<https://www.dimpaproject.eu/oer-open-education-resources/>

<https://bibliodos.eu/practicesheet/>