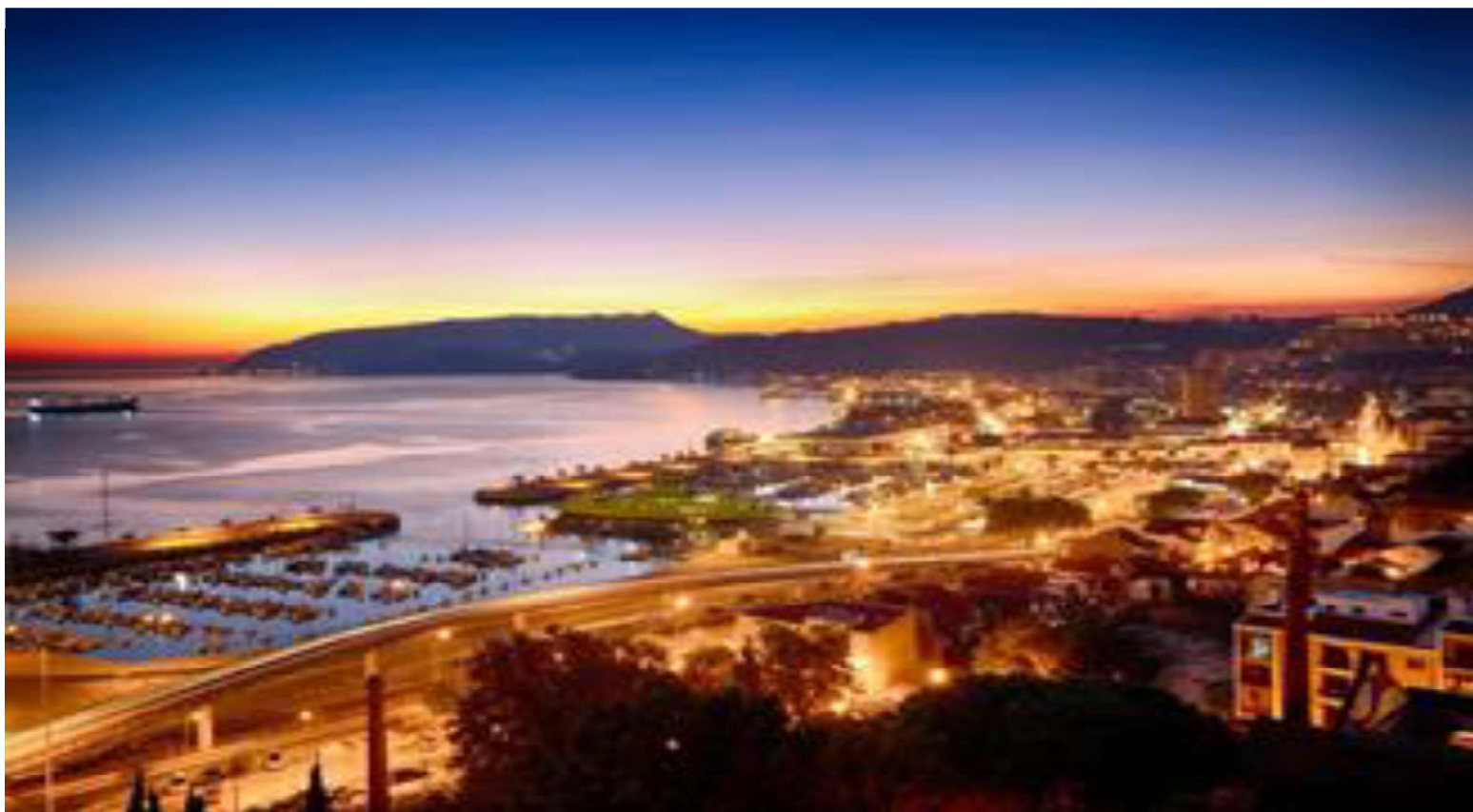


# AVANCES EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL DESARROLLO, 2018



**Coordinadores:**  
**Almudena Carneiro-Barrera y Amparo**  
**Díaz-Román**

**ISBN: 978-84-09-13321-5**

**ORGANIZAN**



**Universidad de Granada**  
Grupo de Investigación CTS-261

Avances en Ciencias de la Educación y del Desarrollo, 2018

Autor: 6th International Congress of Educational Sciences and Development. Setúbal (Portugal), 21-23 de junio de 2018.

Compiladores: Almudena Carneiro-Barrera y Amparo Díaz-Román

Edita: Asociación Española de Psicología Conductual (AEPC).

CIF: G-23220056

Facultad de Psicología.

Universidad de Granada.

18011 Granada (España).

Correo electrónico: [info@aepe.es](mailto:info@aepe.es).

Web: <http://www.aepe.es>.

ISBN: 978-84-09-13321-5

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los capítulos publicados en el libro de capítulos “Avances en Ciencias de la Educación y del Desarrollo, 2018”, son de responsabilidad exclusiva de los autores; asimismo, éstos se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

**AVANCES EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN Y DEL DESARROLLO, 2018**

## RECURSOS EDUCATIVOS DIGITAIS PARA O ENSINO E A APRENDIZAGEM DO PORTUGUÊS NO 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO<sup>1</sup>

**Adriana Cardoso\* e Ricardo Pereira Rodrigues\*\***

*\*Instituto Politécnico de Lisboa, Escola Superior de Educação e Universidade de Lisboa, Centro de Linguística; \*\*Instituto Politécnico de Lisboa, Escola Superior de Comunicação Social*

### Resumo

Um dos desafios que se impõem com a revolução tecnológica é o desenvolvimento de recursos educativos digitais que reflitam os resultados da investigação desenvolvida nas didáticas específicas. Na sequência de uma experiência pedagógica realizada na área de didática da língua, este estudo tem como objetivo analisar os protótipos de recursos educativos digitais produzidos no âmbito do Mestrado de Didática da Língua Portuguesa em funcionamento numa instituição de ensino superior portuguesa. A análise qualitativa dos recursos educativos é orientada pelos seguintes indicadores: desenvolvimento integrado de competências de língua; contextualização dos escritos; descoberta do funcionamento da língua; percursos não lineares e personalizados; diferentes linguagens mediáticas; e estratégias de gamificação. Os resultados demonstram que os recursos exploram sobretudo o conhecimento explícito da língua (em articulação com outras competências). Quando a competência de escrita está envolvida, a contextualização das produções é apresentada apenas como sugestão para o professor. A metodologia de descoberta do funcionamento da língua é mobilizada sobretudo na exploração da macroestrutura textual e na descoberta de regras de pontuação. O recurso a diferentes linguagens mediáticas é particularmente evidente na apresentação de textos multimodais. Os restantes indicadores são pouco explorados nos recursos, pelo que merecerão maior aprofundamento em futuras edições do mestrado.

**Palabras-chave:** didática da língua portuguesa, recursos educativos digitais, 1.º Ciclo.

---

<sup>1</sup> Este estudo foi desenvolvido no âmbito do projeto RED.PT—*Recursos Educativos Digitais para o Ensino e a Aprendizagem do Português no 1.º Ciclo do Ensino Básico*, financiado pelo Instituto Politécnico de Lisboa (IPL/2018/RED.PT\_ESELx).

### Resumen

Uno de los desafíos que se imponen con la revolución tecnológica es la producción de recursos educativos digitales que reflejen los resultados de la investigación desarrollada en las didácticas específicas. Después de un experimento pedagógico realizado en el área de la enseñanza de las lenguas, este estudio tiene como objetivo analizar los prototipos de recursos digitales producidos en el marco del Máster en *Didáctica de la Lengua Portuguesa* impartido en una institución de enseñanza superior portuguesa. El análisis cualitativo de los recursos se basa en seis indicadores: desarrollo integrado de competencias de la lengua; contextualización de los escritos; descubrimiento del funcionamiento de la lengua; itinerarios no lineales y personalizados; diferentes lenguajes mediáticos; y estrategias de *gamificación*. Los resultados demuestran que los recursos exploran sobre todo el conocimiento explícito de la lengua. Cuando la competencia de la escritura está implicada, la contextualización de las producciones se presenta sólo como sugerencia para el profesor. La metodología de descubrimiento del funcionamiento de la lengua se aplica sobre todo a la explotación de la macroestructura textual. El recurso a diferentes lenguajes mediáticos es evidente en los textos mentores multimodales presentados. Los demás indicadores son poco explorados, por lo que merecerán una profundización en el futuro.

**Palabras clave:** didáctica de la lengua portuguesa, recursos educativos digitales, educación primaria.

### Abstract

One of the challenges associated with the technological revolution is the development of digital educational resources that build on the research developed within the several specific didactics. In the sequence of a pedagogical experiment undertaken in the context of a Master program in *Portuguese Language Didactics*, this study aims to analyze the prototypes of digital educational resources produced by primary school teachers, considering the following parameters: integrated development of language skills; contextualization of writing; grammar discovery activities; non-linear and personalized pathways; different media languages; and gamification strategies. The results show that the digital resources focus mainly on *explicit knowledge of grammar*. The social and cultural contextualization of writing tasks is only suggested in the

teacher guidelines (but it is not implemented in the digital resource). The discovery methodology in grammar teaching is used mainly in tasks that exploit the textual macrostructure of specific textual genres. The use of different media languages is particularly evident in the use of multimodal mentoring texts. The remaining parameters are under-exploited in almost digital resources, for which reason they deserve more deepening in future Master editions.

**Keywords:** Portuguese language Didactics, digital educational resources, Primary School.

### Introdução

Em Portugal, várias iniciativas governamentais têm procurado incentivar a entrada das escolas no mundo digital. Porém, a escola aparentemente não cedeu, não se tendo, concomitantemente, verificado a esperada inovação das práticas educativas com recurso às novas tecnologias, que são frequentemente usadas como "montra para a atividade expositiva do docente" (Almeida, Delicado, Alves, Carvalho, & Carvalho, 2015) e como suporte para a realização de fichas que pouco diferem das anteriormente realizadas em suporte de papel (Ferrão & Barbeiro, 2011).

Várias são as causas que têm sido apontadas na literatura para explicar esta resistência da escola ao mundo digital, nomeadamente: a insuficiência de planeamento por parte do sistema educativo; as lacunas de formação pedagógica dos professores; a carência de formação tecnológica dos professores; e a escassez de conteúdos e recursos educativos digitais.

Assumindo que a entrada no mundo digital, por si só, não pode revolucionar os métodos de ensino/aprendizagem, torna-se fundamental, entre outros aspetos, a criação de conteúdos e recursos digitais que espelhem os resultados da investigação desenvolvida no âmbito das diferentes didáticas específicas.

Este é, precisamente, o foco do presente estudo, em que se apresenta uma experiência pedagógica implementada no âmbito do Mestrado de *Didática de Língua Portuguesa* para tentar dar resposta a este desafio.

## Método

### Objetivo

Este estudo tem como objetivo analisar os protótipos de recursos educativos digitais desenvolvidos pelos formandos na Unidade Curricular (UC) de *Recursos Multimédia para o Ensino e Aprendizagem* (RMEA), que integra o plano de estudos do *Mestrado de Didática da Língua Portuguesa* em funcionamento na Escola Superior de Educação de Lisboa.

### Contexto

A UC de RMEA é semestral e tem 62,5h (presenciais e a distância). O projeto final desta UC, elaborado em articulação com as UC de *Didática do Português e Estratégias para a Promoção da Atividade Metalinguística*, é realizado em grupo e consiste na conceção e desenvolvimento de um *website* que disponibiliza um recurso educativo digital para o ensino e a aprendizagem do português nos primeiros anos de escolaridade. A sequência de ensino implementada no recurso educativo digital envolve o modelo didático do género textual (Schneuwly & Dolz, 2004, entre outros) e/ou um laboratório gramatical (Costa, Cabral, Santiago, & Viegas, 2011, entre outros).

### Amostra

No ano letivo de 2016/17, inscreveram-se na UC de RMEA 14 formandos (13 do sexo feminino e 1 do sexo masculino), todos professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico. O projeto final desta UC foi elaborado em grupo, tendo sido produzidos seis protótipos de recursos educativos digitais, intitulados: *A receita*; *Quem será o meu jantar?*; *Vamos descobrir a notícia*; *Eu sei tudo sobre o Pai Natal*; *A princesa e a ervilha*; *Viagem da Zebra Riscas*.

### Procedimento

Numa primeira fase, foram disponibilizados *online* os recursos educativos digitais produzidos pelos formandos.<sup>2</sup> Numa segunda fase, procedeu-se a uma análise

---

<sup>2</sup> Os recursos educativos digitais encontram-se disponíveis na página do Projeto RED.PT (Recursos Educativos Digitais para o Ensino e a Aprendizagem do Português no 1.º Ciclo do Ensino Básico). URL: <https://www.eselx.ipl.pt/comunidade/recursos/redpt/recursos-digitais>

qualitativa dos recursos educativos tendo em conta os seguintes indicadores: (1) desenvolvimento integrado de competências de língua; (2) contextualização dos escritos; (3) metodologia de descoberta do funcionamento da língua; (4) construção de percursos não lineares; (5) recurso a diferentes linguagens mediáticas; e (6) recurso a estratégias de gamificação (cf. Cardoso, Silva, & Pereira, 2015; Casas, 2014, entre outros).

## Resultados

### Desenvolvimento integrado de competências de língua

As diferentes competências de língua são exploradas nos recursos em análise. Contudo, a principal competência explorada é o conhecimento explícito da língua (ou gramática), uma vez que o projeto final envolve um percurso didático centrado no género textual ou um laboratório gramatical. Neste âmbito, destacam-se as atividades desenvolvidas no plano discursivo e textual (e.g. recursos *A receita*, *Vamos descobrir a notícia*), no plano fonológico (e.g. recurso *A quinta*), no plano lexical e semântico (e.g. recurso *A receita*) e no plano da representação gráfica e ortográfica (e.g. recurso *A princesa e a ervilha*).

Na maioria dos recursos é ainda explorada a compreensão do oral, o que resulta sobretudo de uma contingência relativa aos direitos de autor, dado que, em alguns casos, foi obtida autorização para a disponibilização da leitura em voz alta dos textos, mas não para a sua reprodução gráfica.

### Contextualização dos escritos

A escrita é mobilizada nos recursos *Vamos descobrir a notícia* e a *Viagem da Zebra Riscas*. No primeiro caso, a contextualização social e cultural da produção escrita não se encontra incluída no recurso, figurando apenas como sugestão no Guião do Professor. O recurso educativo digital inicia-se com os módulos dedicados à macroestrutura da notícia de jornal (Coutinho & Pereira, 2011), deixando-se como sugestão a exploração deste género textual a partir da criação de um jornal de turma. No segundo caso, a proposta de escrita envolve a produção de um par de pergunta-resposta, de acordo com o modelo textual apresentado na obra *Papá, diz-me porque não andam*



*as zebras de patins*, de Quentin Grebán (que é explorada, mas não apresentada no recurso).

### **Descoberta do funcionamento da língua**

A adoção de uma metodologia de descoberta do funcionamento da língua está patente nos Recursos *Vamos descobrir a notícia* e *A receita*, nomeadamente através de atividades que visam a descoberta da macroestrutura dos géneros textuais *notícia de jornal* e *receita culinária* a partir da análise de textos modelares.

Mais orientados para a metodologia de laboratório gramatical, os recursos *A princesa e a ervilha* e *Viagem da Zebra Riscas* disponibilizam atividades que visam a descoberta das regras de pontuação no discurso direto (recurso *A princesa e a ervilha*) e a distinção entre *porque* e *por que* (recurso *Viagem da Zebra Riscas*).

### **Percursos não lineares e personalizados**

A construção de percursos não lineares não é fácil de compatibilização com as orientações apresentadas para a elaboração do percurso didático. O modelo didático centrado no género textual, quando se inscreve no modelo de sequência didática, implica uma sequencialidade entre produção inicial, módulos e produção final. É por essa razão que o recurso *A receita*, que é o único recurso que apresenta um percurso intencionalmente não linear, não prevê a produção escrita, sendo composto apenas por módulos.

Os laboratórios gramaticais são também compostos por etapas que se sucedem linearmente (observação, manipulação, sistematização, treino), não sendo viável a adoção de um percurso não linear.

### **Diferentes linguagens mediáticas**

Em geral, os recursos produzidos apresentam textos multimodais, que recorrem a diferentes linguagens mediáticas. O recurso que explora de forma mais eficaz estes recursos é *A Receita*, dado que os exemplares do género apresentados exploram diferentes linguagens (texto/imagem, vídeo, áudio).

### **Estratégias de gamificação**

O único recurso que explora de forma intencional as estratégias de gamificação é a *Viagem da Zebra Riscas*, ao incentivar o aluno a completar o recurso até ao fim através da atribuição de uma risca à zebra (que funciona como mascote) por cada atividade realizada com sucesso.

### **Pistas para Trabalho Futuro**

Na sequência da reflexão realizada neste estudo, pretendemos: (i) implementar melhorias na UC de RMEA sobretudo ao nível da orientação do projeto final; (ii) potenciar a articulação entre as três UC do Mestrado de *Didática da Língua Portuguesa* envolvidas nesta experiência pedagógica; (iii) desenvolver alguns dos recursos digitais produzidos pelos alunos de mestrado quer ao nível do percurso didático quer ao nível da produção multimédia; (iv) orientar a produção de novos recursos digitais que aprofundem a exploração dos indicadores considerados neste estudo, em particular o recurso a estratégias de *gamificação* e a construção de percursos não lineares e personalizados.

### **Referências**

- Almeida, A. N., Delicado, A., Alves, N. A., Carvalho, T., & Carvalho, D. (2015). *Infâncias Digitais*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Cardoso, A., Silva, E., & Pereira, S. (2015). Gramática & Texto: Uma experiência na formação de professores. *Linguistic Studies*, 10, 355-380.
- Casas, M. (2014). Interacción, uso lingüístico y construcción del saber gramatical en la educación primaria. *Tejuelo*, 10, 65-83.
- Costa, J., Cabral, A. C., Santiago, A., & Viegas, F. (2011). *Guião de implementação do Programa de Português do Ensino Básico: Conhecimento explícito da língua*. Lisboa: Ministério da Educação, Direção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular.
- Coutinho, A., & Pereira, S. (2011). Que faremos com este texto? (Para um aproveitamento didático, talvez humorístico). In M. Gonçalves (Org.), *Cadernos WGT: Oficina de Trabalho* (pp. 57-62). Lisboa: NOVA FCSH.
- Ferrão, C., & Barbeiro, L. F. (2011). *As implicações das TIC no ensino da língua*. Lisboa: Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular.

Schneuwly, B., & Dolz, J. (Eds.) (2004). *Gêneros orais e escritos na escola*. Campinas: Editora Mercado de Letras.