

O DIGITAL NO ENSINO DA LITERATURA

MARIA VINAGRE
ESTUDANTE N.º 110375



MESTRADO EM PEDAGOGIA DO ELEARNING

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM
DOCENTE: JOSÉ ANTÓNIO MOREIRA

2022/2023



Introdução

O programa de Português do ensino secundário assenta numa viagem literária para a qual os alunos demonstram cada vez menos gosto e motivação. Urge incutir hábitos de leitura, tão essenciais à aquisição do conhecimento, estímulo da criatividade e promoção da cidadania. Torna-se, assim, necessária a aliança entre a sala de aula atrativa e estimulante e a aprendizagem efetiva com resultados visíveis na avaliação externa e na abertura de portas a nível académico.

Ao professor do século XXI é exigida uma adaptação constante à cadência de mudanças operacionalizadas, sobretudo, pela (r)evolução digital. Tornar a sala de aula num espaço agradável obriga à adoção de dinâmicas inovadoras e, se possível, com a integração de recursos e ferramentas digitais relevantes. Nesse sentido, o Ministério da Educação português tem vindo a investir na implementação do plano de capacitação digital, em que são exploradas diversas ferramentas, procurando evidenciar as suas potencialidades pedagógicas.

A presente formação pretende promover um espaço colaborativo entre professores de literatura portuguesa que ousem fazer a mudança. Partindo dos documentos estruturantes que norteiam as práticas pedagógicas atuais, nomeadamente o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (PASEO) e as Aprendizagens Essenciais (AE) da área curricular de Português do Ensino Secundário, pretende-se desafiar os docentes/formandos a pesquisar na web, a experimentar recursos e ferramentas digitais e a planificar unidades curriculares, contemplando estratégias inovadoras e estimulantes para os alunos e, em última instância, para o próprio professor. Será, nesse sentido, um complemento à formação promovida pela tutela, mas mais dirigida, com o foco na literatura portuguesa e nas aulas de Português do ensino secundário, de forma a incluir “O Digital na Literatura Portuguesa”.

Índice

I. Objetivos e Competências

II. Roteiro de Conteúdos

III. Metodologia de Trabalho Online

IV. Recursos de Aprendizagem

VI. Sequência das Atividades de Aprendizagem

VII. A Avaliação

I. Objetivos e competências

A ação de formação “O digital no ensino da literatura” pretende atingir os seguintes objetivos gerais:

- (A) Explorar ferramentas e recursos digitais relevantes para o ensino da literatura portuguesa no ensino secundário;
- (B) Combinar práticas tradicionais de ensino da literatura com a utilização de ferramentas e recursos digitais;
- (C) Desenvolver competências digitais, analítica e reflexiva;
- (D) Contribuir para o índice de motivação dos alunos do ensino secundário nas aulas de Português.

Simultaneamente, a formação visa o desenvolvimento das competências:

- (A) **Analítica**, mediante a análise de textos de referência e das experiências pessoais;
- (B) **Crítica**, através da emissão de juízos de valor relativamente às leituras realizadas e às experiências pedagógicas propostas e aplicadas;
- (C) **Digital**, a partir do acesso, utilização e gestão de recursos e ferramentas;
- (D) **Criativa** na conceção de planos de aula motivacionais e inovadores;
- (E) **Colaborativa** no sentido de uma educação aberta

II. Roteiro de Conteúdos

Tema 1 - Recursos digitais relevantes para o ensino da literatura

- Métodos e técnicas pedagógicas
- Plano Nacional de Leitura
- Plataformas e redes de partilha de recursos pedagógicos

Tema 2 – Criação de um recurso interativo: *Roteiro Pessoano*

- Recursos e ferramentas digitais: *padlet, kahoot, PubHTML, Google Docs, Canva, Genially*
- Recursos Educacionais Abertos
- Trabalho colaborativo em ambientes virtuais de aprendizagem

Tema 3 – Planificação de uma unidade temática

- Documentos norteadores da prática letiva: PASEO e Aprendizagens Essenciais
- Recursos e ferramentas digitais

III. O Trabalho Online

A formação “O digital no ensino da literatura” irá decorrer online, com recurso à plataforma Moodle e de forma, essencialmente, assíncrona.

O aviso de abertura de atividades ocorre no fórum Notícias e em cada espaço destinado ao tratamento de um tema será disponibilizado um fórum para esclarecimento de dúvidas e, eventualmente, um fórum de discussão. Os recursos produzidos serão partilhados nos fóruns e nos grupos criados na(s) rede(s) social(is).

As atividades preveem um primeiro momento de exploração de materiais e ferramentas e um segundo momento de realização de tarefas de forma colaborativa ou autónoma. A comunicação informal poderá ser feita nos fóruns, mas também nas redes sociais, Facebook e/ou Instagram, ou na aplicação WhatsApp.

Para além da disponibilização de tarefas e prestação de esclarecimentos, o docente fará o acompanhamento dos trabalhos em regime de tutoria, com períodos agendados previamente com os grupos e/ou estudantes, mediante a utilização do chat ou, quando pertinente, de forma síncrona com recurso à plataforma Zoom.

IV. Recursos de Aprendizagem

Tema 1 - Recursos digitais relevantes para o ensino da literatura

PNL. (2022). *Plano Nacional de Leitura 2027*. PNL.

DGE, E. (20 de 01 de 2018). *Padlet - Tutorial em português*. Obtido de Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=-5uUe9Tzyyo>

Tema 2 – Criação de um recurso interativo: *Roteiro Pessoano*

Links de acesso às plataformas e ferramentas de trabalho no decurso da atividade:

<https://kahoot.com/>

<https://genial.ly/pt-br/>

<https://pubhtml5.com/>

<https://www.canva.com/>

<https://creativecommons.org/>

Bibliografia suplementar:

Casa Fernando Pessoa. (s.d.). Obtido de

<https://www.casafernandopessoa.pt/pt/cfp/visita/visita-virtual>

<https://www.youtube.com/watch?v=KJgZZQcsSPk>. (01 de 08 de 2019). *How to create a kahoot - tutorial*. Obtido de Youtube.

PUB HTML5 Tutorial Embed Digital Publication to Wordpress Website. (12 de 11 de 2014).

Obtido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=YCTn9JLTM-M>

Tutorial Genially. (s.d.). Obtido de Youtube: https://youtube.com/playlist?list=PLd-QtXnha0Kcjpwl_fgHprVckWjnQUgNs

Nobre, A. (2020). *REA: de A a ... Manual para Identificar, Procurar, Utilizar, Reutilizar, Produzir e Partilhar Recursos Educacionais Abertos*. Universidade Aberta. Obtido de <https://doi.org/10.34627/5w4h-ee65>.

Tema 3 – Planificação de uma unidade temática

Aprendizagens Essenciais. (s.d.). Obtido de Direção-Geral da Educação:

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-secundario>

Martins, G. d., Gomes, C. A., Brocardo, J. M., Pedroso, J. V., Carrillo, J. L., Silva, L. M., . . .

Rodrigues, S. M. (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*. Obtido de <https://dge.mec.pt/>:

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

V. Sequência das Atividades de Aprendizagem

Atividade 0 – Criação de um espaço de partilha e interação	
Objetivos específicos	Apresentar o grupo; Analisar, discutir e celebrar o contrato de aprendizagem; Definir e orientar espaços de trabalho.
Decurso no tempo	Semana 1
Descrição	A atividade desenvolve-se em três momentos:
	- apresentação pessoal e profissional no fórum criado para o efeito, contendo os seguintes elementos: dados pessoais e profissionais pertinentes; motivação para a frequência da ação; reflexão acerca das mudanças operadas pela introdução do digital no ensino da literatura.
	- leitura do contrato de aprendizagem, com discussão no fórum respetivo para elaboração da versão final;
	- criação de um grupo da formação em uma ou duas redes sociais Facebook e Instagram.
Recursos	Contrato de aprendizagem
Avaliação de competências	-----

Atividade 1 – Recursos digitais relevantes para o ensino da literatura		
Objetivos específicos	Explorar recursos digitais de suporte ao ensino da literatura; Promover a partilha de recursos e a interação reflexiva.	
Decurso no tempo	Semana 2	
Descrição	A atividade desenvolve-se em cinco momentos:	
	- leitura e exploração do recurso <i>Plano Nacional de Leitura 2027</i> ;	
	- comentário das atividades sugeridas no plano dirigidas ao ensino secundário no <i>Padlet</i> criado para o efeito;	
	- pesquisa de dois recursos relevantes para o ensino da literatura disponíveis na web;	
	- partilha dos recursos comentados no grupo de trabalho no Facebook;	
	- comentário de, pelo menos, dois recursos disponibilizados pelos restantes elementos do grupo.	
Recursos	<i>Plano Nacional de Leitura 2027</i> , disponível em https://www.pnl2027.gov.pt/np4EN/file/8/PNL2027.PAA.2022.pdf <i>Padlet - Tutorial em português</i> (https://www.youtube.com/watch?v=-5uUe9Tzyyo)	
Avaliação de competências	Avaliação das competências analítica e crítica presentes nos comentários, tendo em conta os seguintes critérios: - relevância dos recursos pesquisados para a integração de metodologias inovadoras no ensino da literatura – 2 pontos - pertinência dos comentários para a construção de novas abordagens pedagógicas – 2 pontos - capacidade de interação e de promoção do diálogo – 1 ponto (ver secção VI – Avaliação)	5 pontos

Atividade 2 – Criação de um recurso interativo: <i>Roteiro Pessoano</i>	
Objetivos específicos	<p>Explorar recursos e ferramentas digitais de suporte ao ensino da literatura;</p> <p>Experimentar e conhecer as potencialidades de recursos e ferramentas digitais;</p> <p>Promover a partilha de recursos e a interação reflexiva.</p>
Decurso no tempo	Semanas 3 a 6
Descrição	<p>A atividade desenvolve-se em três partes. A segunda parte é composta por seis momentos:</p> <p>- realização de uma visita virtual à Casa Fernando Pessoa e partilha da experiência numa das redes sociais;</p> <p>- divisão da turma em 4 grupos de trabalho para criação de um recurso interativo sobre a poesia de Pessoa ortónimo e dos heterónimos Ricardo Reis, Alberto Caeiro e Álvaro de Campos com 4 elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elemento áudio explicativo com recurso ao <i>Canva</i>; • elemento vídeo exemplificativo com recurso ao <i>Canva</i>; • elemento avaliativo com recurso ao <i>Kahoot</i>; • elemento bibliográfico com recurso a uma atividade de escrita criativa, seguida de publicação na plataforma <i>PubHTML</i> <p>- elaboração do recurso interativo no <i>Genially</i>.</p> <p>- publicação como Recurso Educacional Aberto, utilizando uma licença do <i>Creative Commons</i>.</p> <p>- elaboração de um relatório crítico de desempenho.</p>
Recursos	<p>https://www.asafernandopessoa.pt/pt/cfp/visita/visita-virtual</p> <p>https://kahoot.com/</p> <p>https://genial.ly/pt-br/</p> <p>https://pubhtml5.com/</p> <p>https://www.canva.com/</p> <p>https://creativecommons.org/</p>

Avaliação de competências	<p>Avaliação da competência digital, tendo em conta os seguintes critérios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capacidade de utilização de recursos e ferramentas digitais – 3 pontos - capacidade de comunicação digital – 3 pontos - capacidade de compreensão dos princípios de segurança e ética digital – 1 ponto <p>(ver secção VI – Avaliação)</p>	7 pontos
----------------------------------	--	-----------------

Atividade 3 – Ensinar Português no mundo digital		
Objetivos específicos	Explorar recursos digitais de suporte ao ensino da literatura; Promover a partilha de recursos e a interação reflexiva.	
Decurso no tempo	Semanas 7 e 8	
Descrição	A atividade desenvolve-se em dois momentos:	
	<ul style="list-style-type: none"> - planificação das atividades e recursos de uma unidade didática da disciplina de Português no ensino secundário; - apresentação da planificação em vídeo e publicação subsequente enquanto Recurso educacional Aberto no grupo de uma das redes sociais; 	
Recursos	<p>Documentos estruturantes da prática letiva no ensino secundário:</p> <p>Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória</p> <p>Aprendizagens essenciais de Português no Ensino Secundário</p>	
Avaliação de competências	<p>Avaliação das competências digitais, criativa e colaborativa, tendo em conta os seguintes critérios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capacidade de mobilização pertinente de recursos e ferramentas digitais – 4 pontos - capacidade de criar dinâmicas de sala de aula estimulantes – 4 pontos 	8 pontos

VI. A Avaliação

A avaliação ocorre no final de cada uma das atividades propostas, a partir da utilização de rubricas. A classificação da atividade decorre da média aritmética ponderada dos critérios em avaliação.

Atividade 1 – Recursos digitais relevantes para o ensino da literatura			
Critérios	Níveis de desempenho		
	5	3	1
Relevância dos recursos	Os recursos apresentam metodologias inovadoras, adequadas ao público-alvo, no ensino da literatura, e cada um deles promove a utilização de, pelo menos, um recurso ou ferramenta digital.	Os recursos apresentam metodologias inovadoras, adequadas ao público-alvo, no ensino em geral, e cada um deles promove a utilização de, pelo menos, um recurso ou ferramenta digital. OU Os recursos apresentam metodologias inovadoras, adequadas ao público-alvo, no ensino da literatura, mas apenas um deles promove a utilização de, pelo menos, um recurso ou ferramenta digital.	Os recursos apresentam metodologias inovadoras, adequadas ao público-alvo, no ensino em geral e apenas um deles promove a utilização de, pelo menos, um recurso ou ferramenta digital.
Pertinência dos comentários	Os comentários relevam para a integração de metodologias inovadoras no ensino da literatura e evidenciam uma boa capacidade analítica e reflexiva.	Os comentários relevam para a integração de metodologias inovadoras no ensino da literatura e evidenciam alguma capacidade analítica e reflexiva.	Os comentários relevam pouco para a integração de metodologias inovadoras no ensino da literatura e evidenciam pouca capacidade analítica e reflexiva.
Capacidade de interação	Os comentários promovem o diálogo, registrando-se seis ou mais intervenções pertinentes de análise dos recursos publicados.	Os comentários promovem o diálogo, registrando-se três a cinco intervenções pertinentes de análise dos recursos publicados.	Registam-se duas intervenções pertinentes de análise dos recursos publicados, pouco promotoras do diálogo.

Atividade 2 – Criação de um recurso interativo: Roteiro Pessoano			
Critérios	Níveis de desempenho		
	5	3	1
Utilização de recursos e ferramentas digitais	Todos os recursos criados pelo grupo cumprem os objetivos delineados na instrução.	Apenas 3 a 5 dos recursos criados pelo grupo cumprem os objetivos delineados na instrução.	Apenas 1 a 2 dos recursos criados pelo grupo cumprem os objetivos delineados na instrução.
Comunicação digital	Os recursos apresentam uma comunicação clara, pertinente e estimulante para o aluno.	Os recursos nem sempre apresentam uma comunicação clara e/ou pertinente, mas revelam-se estimulantes para o aluno.	Os recursos nem sempre apresentam uma comunicação clara e/ou pertinente, e não se revelam estimulantes para o aluno.
Compreensão dos princípios de segurança e ética digital	Os recursos criados não comprometem a privacidade nem a segurança do grupo e respeitam os direitos autorais.	Os recursos criados apresentam 1 ou 2 falhas ao nível da segurança e/ou dos princípios da ética digital.	Os recursos criados apresentam 3 ou 4 falhas ao nível da segurança e/ou dos princípios da ética digital.

Atividade 2 – Produção de um relatório crítico de desempenho			
Critérios	Níveis de desempenho		
	5	3	1
Relato das intervenções no grupo	Relata as suas intervenções em cada uma das atividades do grupo.	Relata as suas intervenções em apenas 3 a 5 atividades.	Relata as suas intervenções em apenas 1 a 2 atividades.
Reflexão acerca das aprendizagens	Enumera aprendizagens e constrangimentos.	Evidencia algumas aprendizagens e vontade para ultrapassar os constrangimentos.	Evidencia poucas aprendizagens e fraca capacidade de ultrapassar os constrangimentos.
Integração do digital na prática letiva	Evidência abertura para integrar recursos e ferramentas digitais na sua prática letiva.	Evidência alguma abertura para integrar recursos e ferramentas digitais na sua prática letiva.	Evidência pouca abertura para integrar recursos e ferramentas digitais na sua prática letiva.

Atividade 2 – Criação de um recurso interativo: Roteiro Pessoano			
Critérios	Níveis de desempenho		
	5	3	1
Mobilização recursos e ferramentas digitais	Mobiliza recursos e ferramentas digitais com relevância para a aprendizagem da literatura.	Mobiliza recursos e ferramentas digitais com alguma relevância para a aprendizagem da literatura.	Mobiliza recursos e ferramentas digitais com pouca relevância para a aprendizagem da literatura.
Criação de dinâmicas de sala de aula	Cria dinâmicas de sala de aula estimulantes para o público-alvo e adequadas ao desenvolvimento das competências estabelecidas pelos documentos estruturantes.	Cria dinâmicas de sala de aula estimulantes para o público-alvo, mas com falhas ao nível da adequação ao desenvolvimento das competências estabelecidas pelos documentos estruturantes. OU Cria dinâmicas de sala de aula pouco estimulantes para o público-alvo, mas adequadas ao desenvolvimento das competências estabelecidas pelos documentos estruturantes.	Cria dinâmicas de sala de aula pouco estimulantes para o público-alvo e com falhas ao nível da adequação ao desenvolvimento das competências estabelecidas pelos documentos estruturantes.