

PRODUTO INTELECTUAL 4

ANÁLISE CURRICULAR ENTRE PAÍSES E RELATÓRIO DE RECOMENDAÇÕES

Índice

Introdução	3
1 Análise curricular entre países	5
1.1 Ensino Secundário	5
1.1.1 Definição comum	5
1.1.2 Currículo comum (disciplinas e competências)	5
2 Resultados dos questionários e entrevistas	9
2.1 Bélgica	9
2.1.1 Professores/as	9
2.1.2 Profissionais do Património Cultural	9
2.1.3 Investigadores/as em Educação	10
2.1.4 Outros/as intervenientes	11
2.2 Chipre	11
2.2.1 Professores/as	11
2.2.2 Profissionais do Património Cultural	12
2.2.3 Investigadores/as em Educação	12
2.2.4 Outros/as Intervenientes	13
2.3 Países Baixos	13
2.3.1 Professores/as	13
2.3.2 Profissionais do Património Cultural	14
2.3.3 Investigadores/as em Educação	15
2.3.4 Outros/as Intervenientes	15
2.4 Portugal	16
2.4.1 Professores/as	16
2.4.2 Profissionais do Património Cultural	18
2.4.3 Investigadores/as em Educação	19
2.4.4 Outros/as Intervenientes	23
2.5 Eslováquia	23
2.5.1 Professores/as	23

2.5.2	Profissionais de Património Cultural	24
2.5.3	Investigadores/as em Educação	24
2.5.4	Outros/as Intervenientes	25
2.6	Espanha	26
2.6.1	Professores/as	26
2.6.2	Profissionais do Património Cultural	26
2.6.3	Investigadores/as em Educação	26
2.6.4	Outros/as Intervenientes	27
3	Recursos relevantes do Património Cultural digital	27
3.1	Recursos por país e disciplina	27
4	Recomendações	31
4.1	Recomendações sobre a digitalização de coleções	32
4.2	Recomendações sobre o conteúdo e acessibilidade da plataforma	33
Anexo 1	Questionário	34

Introdução

Este Produto Intelectual (PI) tem como principal objetivo fornecer às instituições de Património Cultural uma visão geral das unidades curriculares nacionais e transnacionais do ensino secundário para as disciplinas lecionadas, de modo a digitalizarem as suas coleções com recursos relevantes para a reutilização na educação. A fim de ajudar os educadores na utilização das coleções digitais, é importante saber que é necessário ensinar os seus alunos. De um ponto de vista pedagógico e de conteúdo, o PI4 assegurará que as atividades e recursos produzidos no CHERISHED possam ser perfeitamente integrados nos currículos dos países europeus. A intenção do IO4 é pesquisar currículos educacionais relevantes e fornecer uma espécie de análise e relatório de recomendação transversal para endereçar este desafio às instituições de Património Cultural.

A primeira secção desta Análise diz respeito à definição comum de ensino secundário, uma vez que pode ter diferentes significados em diferentes países. Será proposta uma definição comum de ensino secundário com base nas definições fornecidas pelo consórcio no relatório do PI1, Património Cultural Digital e Ensino secundário. Por exemplo, em alguns países, a faixa etária dos estudantes do ensino secundário pode corresponder à faixa dos 11 aos 14 anos e, noutros, pode ser dos 15 aos 18 anos. É por isso que é importante garantir que estabelecemos uma definição comum com a qual trabalharemos. Na segunda secção, serão estabelecidas disciplinas e competências comuns no ensino secundário, também com base no referido relatório.

No entanto, o cerne deste relatório de Análise Curricular entre países será a segunda secção. Esta secção é dedicada aos questionários e entrevistas (as principais referências deste documento) feitos a Educadores, Profissionais do Património Cultural, Investigadores Educativos e Outros Intervenientes, dos diferentes países do consórcio do projeto, num esforço para recolher os melhores contributos para o conteúdo e organização desta análise e para a plataforma que vai ser desenvolvida, que se pretende acessível e inclusiva. Estes testemunhos, juntamente com as informações da Revisão da Literatura concluída no âmbito do PI1, permitir-nos-ão realizar uma análise transnacional entre os diferentes países parceiros, comparar resultados e perceber o que lhes é comum. Desta forma, poderemos elaborar uma análise curricular entre países, bem como recolher a informação necessária para criar uma plataforma mais completa.

A terceira secção reunirá, a partir de uma tabela, os recursos mais relevantes do Património Cultural digital, bem como os temas sobre os quais cada recurso incide. Esta tabela irá expor os recursos de cada país do consórcio. Para além da informação fornecida ao longo dos questionários, foram também explorados os resultados do relatório do PI1. Os recursos comuns a um ou mais países foram devidamente cruzados.

Finalmente, na quarta secção deste relatório, é possível encontrar duas amostras de recomendações - recomendações sobre a digitalização de coleções (tipos de coleções ou materiais digitalizados e importância da digitalização) e recomendações sobre o conteúdo da plataforma e acessibilidade. Estas recomendações baseiam-se na investigação global e nas sugestões dadas ao longo dos resultados dos questionários, que permitirá aos parceiros a obtenção de resultados frutuosa e de um projeto sustentável.

1 Análise curricular entre países

1.1 Ensino Secundário

1.1.1 Definição comum

Relativamente à definição de Ensino Secundário, não existe uma definição única, podendo variar de país para país. Apesar disso, vamos encontrar o que é comum entre os países envolvidos. Como iremos ver, o ensino secundário pode abranger faixa etária, fases, ciclos; pode ser geral, técnico, prático e profissional. Por conseguinte, pode ser diferente de país para país, contudo, como queremos fazer uma análise curricular de todos os países do projeto, é importante compreender os pontos comuns e estabelecer uma definição única.

Se cruzarmos a **organização do ensino secundário**, obtemos uma definição comum que seguimos ao longo deste projeto: o ensino secundário refere-se ao **ensino obrigatório e público, incluindo Ensino e Formação Profissional (EFP), para estudantes entre os 11 e os 17/18 anos de idade**. É definido assim, uma vez que corresponde às definições comuns de todos os países do consórcio, ainda que possa diferenciar entre alguns deles.

Esta definição refere-se a faixa etária e não a ciclos (como 1º ou 2º ciclo), por exemplo, uma vez que também nesse aspeto difere de país para país. Desta forma, é preferível utilizar a faixa etária como parte dessa definição e como forma de melhor organizar e direcionar os conteúdos para os estudantes.

1.1.2 Currículo comum (disciplinas e competências)

Disciplinas

Foi necessário agrupar todas as disciplinas e competências e encontrar o que é comum dentro do consórcio também. Os currículos são muito diferentes e extensos, por isso, podem também ser divididos em diferentes assuntos e áreas.

A **Bélgica**, no ensino secundário em geral, oferece cursos como Grécia Antiga e Latim, Matemática, Línguas Modernas, Economia, Ciências (incluindo Física, Química, Biologia e Geologia) e Ciências Humanas (incluindo Psicologia e Sociologia); no ensino secundário técnico, o sistema escolar

está dividido em dois grupos, mas ambos fornecem educação geral em História, Matemática, Ciências, Línguas e Geografia; as escolas secundárias profissionais fornecem educação específica para o trabalho; nas instituições de ensino secundário artístico, o foco está nas disciplinas artísticas.

Já no **Chipre**, o ensino secundário está dividido em Ginásio e Liceu, com algumas disciplinas comuns entre si. Apesar disso, o Liceu não é obrigatório e orienta os estudantes para uma educação mais específica. Relativamente ao Ginásio, o ensino obrigatório, para além dessas disciplinas, são também ensinadas o Grego Moderno, Matemática, Química, Física, Informática, Artes, Música, e Design e Tecnologia. No Liceu, os estudantes podem também aprender Grego Antigo, Alemão, Teatrologia, Espanhol, Italiano, Latim, Lógica e Fotografia. Há ainda algumas disciplinas em comum, que são Biologia, História, Inglês, Francês, Artes, Estudos Religiosos, Educação Física/Primeiros Socorros e Economia Doméstica. Estes conduzem a exames finais no final de cada ano, exceto em Educação Física.

Nos **Países Baixos**, o ensino secundário está dividido em três vias - VMBO, HAVO, VWO - para os anos inferiores e superiores. Após os anos inferiores, os percursos de aprendizagem dividem-se em diferentes setores e perfis, respetivamente. As disciplinas são as seguintes: Holandês, Literatura Holandesa, Inglês, História, Geografia, Ciências Sociais, Economia, Matemática, Biologia, Ciências Naturais, Cuidados/Assistência, Ciência da Informação, Segunda Língua Moderna, Ciência Geral, Tecnologia, Educação Física, Artes e Cultura, e outras mais específicas.

Em **Portugal**, o ensino secundário é obrigatório e compreende um ciclo de três anos (10º, 11º e 12º anos de escolaridade). Este ciclo refere-se ao ensino regular, mas existem também cursos orientados para a dupla certificação, que combinam a formação geral, técnica e profissional, e o ensino privado. Relativamente ao ensino regular, existem múltiplas disciplinas, as gerais são as seguintes: Português, Língua Estrangeira, Filosofia e Educação Física. Ao escolher uma área de estudo, os estudantes podem também ter outras disciplinas, como Matemática, Economia, História e Desenho.

Relativamente à **Eslováquia**, o ensino secundário é dividido em escolas secundárias e escolas profissionais e depois dividido em áreas educacionais, cada uma cobrindo várias disciplinas. As disciplinas que são comuns a ambas são: Literatura Eslovaca e Linguística, primeira Língua Estrangeira, Matemática, Informática, Física, Química, Biologia, História, Geografia, Educação Religiosa, Cívica, Arte e Cultura, e Educação Física e Desportiva.

Finalmente, em **Espanha**, o ensino secundário está dividido em dois níveis onde os estudantes devem estudar disciplinas gerais e obrigatórias, tais como Espanhol, Biologia e Geologia, Matemática, História, Geografia e Educação Física. Outras disciplinas são escolhidas pelos alunos entre disciplinas/cursos mais específicos.

A fim de estabelecer um trabalho mais específico e conciso e, considerando as **disciplinas comuns** entre todos os países do consórcio, foram escolhidas cinco disciplinas para este projeto, que são as que devem ser seguidas e desenvolvidas: **Biologia, Física, Arte, História e Línguas**.

Competências

Em relação às competências compreendidas ao longo do ensino secundário, estas podem ser gerais ou específicas tendo em conta as disciplinas em questão. Na **Bélgica**, há diferenças entre a Comunidade Flamenga e a Comunidade Francesa, mas algumas das referidas competências básicas inerentes a todos os estudantes são a leitura, a matemática e as ciências.

As principais competências que a educação **cipriota** proporciona são o conhecimento abrangente e a preparação para a orientação académica ou profissional dos estudantes, promovendo e desenvolvendo indivíduos saudáveis, intelectuais e éticos, criando cidadãos competentes, democráticos e cumpridores da lei, consolidando a identidade nacional, os valores culturais, os ideais globais de liberdade, justiça, paz, amor e respeito pelas pessoas, promovendo a compreensão mútua e a cooperação entre as pessoas.

Os **Países Baixos** consideram as competências gerais de educação sob três grandes categorias e respetivas competências: formas de pensar e agir (pensamento crítico, pensamento criativo e ação prática, resolução de problemas e ação prática) formas de se conhecer a si próprio (autorregulação, pensamento e ação empreendedora, orientação para si próprio, estudo e carreira) e formas de lidar com os outros (competências sociais e culturais, colaboração e comunicação); a categoria de cidadania e literacia digital também está a ser implementada no currículo.

Na **Eslováquia**, há várias aptidões e competências destacadas: capacidade de comunicação eficaz na língua materna, bem como em duas línguas estrangeiras; capacidade de utilizar princípios e procedimentos matemáticos adquiridos na vida real e durante o seu estudo e trabalho futuros; capacidade de utilizar as tecnologias de comunicação da informação atuais; capacidade de utilizar

capacidades de pensamento crítico ao abordar diferentes tipos de informação, incluindo informação nos meios de comunicação de massas; capacidade de autorreflexão (o diplomado tem capacidades de autorreflexão desenvolvidas); capacidade de identificar pontos fortes e fracos; capacidade de tomar decisões em termos de estudo ou profissão futura; aceitação, respeito, tolerância e promoção dos direitos humanos; respeito pela diversidade e alteridade na sociedade; consciência dos seus direitos e responsabilidades; ser um cidadão ativo no contexto nacional e global; estar pronto a aplicar princípios democráticos na sociedade; estar interessado noutras pessoas; e, capacidade de proteger ativamente os valores humanos e culturais e o ambiente.

A **Espanha** faz uma diferenciação entre competências transversais/sociais e técnicas (*soft e hard skills*). Em relação às competências transversais, foram especificadas as seguintes: crítica responsável, participação na democracia, exercício das obrigações e direitos, hábitos de leitura, preparação para o mercado de trabalho, disciplina, estudo pessoal, grupos de trabalho, respeito pelos valores de cada indivíduo, rejeição de estereótipos relacionados com a discriminação, espírito empreendedor, história e património do país. Há também um enfoque nas competências técnicas, nomeadamente no conhecimento das tecnologias, informação e comunicação, compreensão e utilização correta da língua nativa e de uma língua estrangeira, conhecimento sobre educação física e adoção de bons hábitos de saúde, e ter uma boa abordagem da representação artística.

Finalmente, em **Portugal**, as competências podem ter diferentes naturezas - cognitiva e metacognitiva, social e emocional, física e prática. Essas competências são as seguintes: Literacia; Proficiência em Comunicação e Informação; Raciocínio e Resolução de Problemas; Pensamento Crítico e Pensamento Criativo; Relações Interpessoais; Desenvolvimento Pessoal e Autonomia; Bem-estar, Saúde e Ambiente; Sensibilidade Estética e Artística; Conhecimento Científico, Técnico e Tecnológico; Consciência e Domínio Corporal.

Algumas das **competências** acima mencionadas podem ser comuns a todos os países da parceria, como por exemplo: alfabetização e comunicação nativa e pelo menos numa língua estrangeira, atividade física e hábitos de saúde, pensamento crítico, valores culturais, conhecimentos tecnológicos, relações interpessoais, entre outros.

2 Resultados dos questionários e entrevistas

A segunda secção deste Relatório aborda as respostas aos questionários e entrevistas realizadas pelos parceiros deste Projeto (as perguntas do questionário podem ser encontradas no Anexo 1). Conseguimos contactar Professores, Profissionais do Património Cultural, Investigadores em Educação e Outros Intervenientes de todos os países parceiros do Consórcio. A recolha destes testemunhos e informações permitiu-nos reunir dados importantes sobre os currículos das escolas, recursos e coleções das instituições de Património Cultural (PC), acessibilidade e inclusividade. Conseguimos compreender se os professores usam Património Cultural nas suas aulas, quais são os maiores desafios que se colocam, que recursos conhecem e utilizam, também que tipo de coleções as instituições de PC digitalizam, e como pode a futura plataforma do projeto ser mais acessível.

Cada parceiro recolheu múltiplas respostas destes grupos-alvo que vamos relatar, analisar e utilizar exclusivamente para os interesses deste projeto.

2.1 Bélgica

2.1.1 Professores/as

Foi recolhida uma resposta de um professor de línguas, atualmente a dar aulas a alunos dos 15 aos 18 anos. O docente concordou que o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de aprendizagem e para sensibilizar para a importância do Património Cultural para uma educação digital mais inclusiva, na medida em que torna o ensino mais relevante e prático. No entanto, não utiliza PC nas suas aulas, uma vez que não faz parte do currículo neste momento. Desconhece recursos digitais de Património Cultural. Relativamente à questão sobre a acessibilidade da nossa futura plataforma, foi sugerido que se divulgasse a plataforma através dos canais oficiais de educação nacional (por exemplo, departamento de educação flamengo, KOV...). Nada mais foi acrescentado.

2.1.2 Profissionais do Património Cultural

Para esta categoria foi recolhida uma resposta, na qual o inquirido concorda que o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e de sensibilização para a

importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, uma vez que se trata de um recurso rico, que pode ser utilizado para adquirir competências-chave tais como a consciência cultural, o empreendedorismo, a criatividade, etc. O docente afirmou que a sua instituição digitaliza as coleções de PC - património educativo de todos os tipos, especialmente em portadores vulneráveis. Também pensa que a digitalização é importante porque torna o património mais acessível e melhora a sua utilização criativa na sala de aula. Foi partilhado um recurso digital CH:

- [meemoo - Archief voor Onderwijs](#).

Para a acessibilidade da nossa plataforma, foi sugerido conectá-la a outras plataformas.

2.1.3 Investigadores/as em Educação

Foram recolhidas 6 respostas para esta categoria. Cinco desses inquiridos concordaram que o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para sensibilizar para a importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, tendo um dos inquiridos respondido “talvez”. As justificações para estas respostas positivas foram a relevância do tópico para a educação; a utilização do digital tornaria a formação mais interessante e, ainda, a digitalização do PC poderia alargar os horizontes dos estudantes e permitir o contacto dos estudantes com o PC, independentemente da sua origem socioeconómica, uma vez que alguns nunca tiveram a oportunidade de visitar museus, por exemplo. Um dos inquiridos referiu ainda que o conhecimento do nosso PC é fundamental e é a chave para ir mais além, tendo um outro referido que o PC inclusivo pode ser útil para criar consciência sobre ele mesmo. Foi também demonstrada alguma preocupação, por parte de um outro inquirido, acerca da exequibilidade destes propósitos, mais propriamente acerca do tipo de ferramentas que podem ser utilizadas.

Todos concordam que a digitalização de coleções de PC é importante e apenas 3 não conhecem ou não têm a certeza se conhecem algum recurso de PC. Os que foram partilhados foram os seguintes:

- [Europeana](#);
- [The Council of Europe](#).

Quanto à questão sobre o que poderia tornar a nossa futura plataforma mais acessível, foi sugerido o uso de linguagem inclusiva; cobrir uma vasta gama de tópicos relevantes; utilizar palavras-

chave ligadas ao Património Cultural e à educação digital; acrescentar legendas a documentos de qualquer língua; tornar acessível a pessoas com deficiências visuais e físicas; ter recursos sonoros; ser capaz de aumentar e diminuir o zoom; criar uma espécie de avatar que permita ao utilizador "andar" pelo museu/edifício.

2.1.4 Outros/as intervenientes

Foram recolhidas três respostas de outras partes interessadas. Todos concordaram que o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para promover a sensibilização sobre a importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo. Pode ajudar a alcançar competências transversais com os alunos, para que mais pessoas possam ter fácil acesso ao Património Cultural e porque a integração do Património Cultural no currículo escolar pode desempenhar um papel crucial na promoção da educação digital inclusiva, considerando os crescentes fluxos migratórios e o desenvolvimento gradual das minorias em toda a UE, também em plena pandemia e com a transição das aulas presenciais para as virtuais, a digitalização do Património Cultural tornou-se particularmente importante.

Todos os inquiridos concordaram que a digitalização do PC é importante. São referidos dois recursos digitais:

- [Europeana](#);
- PLUGGY (Património Cultural Europeu)

A fim de conceber uma plataforma mais acessível, foi sugerido ter um teclado de navegação, ter recursos adaptados para pessoas cegas e colaborar com o eTwinning, estimulando as escolas a criarem projetos de cooperação virtual eTwinning com um tema de Património. Foi partilhado um artigo sobre Património na sala de aula.

2.2 Chipre

2.2.1 Professores/as

Foram recolhidas onze respostas desta categoria, por professores que lecionam Biologia, História, Literatura, Química, Línguas e Matemática a estudantes dos 11 aos 18 anos de idade, o que

nos dá uma vasta gama de disciplinas e idades. Todos eles concordam que o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e de sensibilização para a importância da importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo. Algumas das razões são a melhoria da compreensão e do material didático, as aulas tornam-se mais interessantes tanto para o aluno como para o professor; pode informar os alunos sobre várias questões que são relevantes para o currículo; salvaguarda a História e cultura nacionais; os alunos podem estar mais ligados à tradição; e porque o PC desempenha um papel vital na Educação.

Apenas quatro deles utilizam recursos de PC nas suas aulas, os outros não os utilizam ou não têm a certeza disso. Sobre a forma como integram esses recursos e sobre os seus maiores desafios, um professor respondeu que os utiliza através de projetos e outro partilhou que quando se discutem épocas históricas importantes, nas aulas de História, alguns elementos do património cultural tangível local e europeu são frequentemente mostrados aos alunos. Alguns professores não utilizam PC nas aulas devido à falta de tempo, porque não está nos livros ou porque não conhecem recursos. Apesar disso, um professor de Biologia fez algumas referências aos cientistas e à importância das suas descobertas. Referiram que, para além de alguns websites, não conhecem outros recursos de PC.

Relativamente à acessibilidade da nossa futura plataforma, estes professores sugeriram o uso de uma linguagem acessível, a utilização de legendas em vídeos, torná-la áudio-visualmente atraente e interativa, ter um acesso fácil, instruções claras e simples e garantir a facilidade de utilização. Nada mais foi acrescentado.

2.2.2 Profissionais do Património Cultural

Não houve respostas dentro desta categoria.

2.2.3 Investigadores/as em Educação

Dois investigadores em matérias ligadas à Educação responderam ao questionário. Ambos concordam que o Património Cultural pode ser utilizado na educação obrigatória como veículo de ensino e de sensibilização para a importância do Património Cultural para a educação digital inclusiva, pelo facto de terem trabalhado no terreno e de terem implementado tais projetos, com benefícios significativos, e também porque o PC pode ser uma componente importante de toda a educação

digital, a fim de promover o envolvimento. Ambos pensam que a digitalização é importante e conhecem os recursos digitais de PC como:

- Museus virtuais/digitais;
- [Europeana](#).

Para que tenhamos uma plataforma mais acessível, foi sugerido que adotássemos uma forma de comunicação multimodal inclusiva, material diverso para abordar diferentes normas culturais e sociais, bem como apoio multilingue.

2.2.4 Outros/as Intervenientes

Houve mais uma resposta de um académico, que concorda que o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para promover a consciência da importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, uma vez que o PC é importante na sua contribuição para a formação e alargamento da identidade e da empatia para com as identidades dos outros. Também é consensual que a digitalização é importante e são conhecidos vários recursos sobre a História do Teatro, ainda que nenhum deles tenha sido partilhado.

Quanto à acessibilidade da plataforma, o inquirido disse que, no que diz respeito ao Chipre, as línguas grega e turca deveriam estar disponíveis juntamente com o inglês.

2.3 Países Baixos

2.3.1 Professores/as

Foi entrevistado um Professor de Inglês, que ensina alunos dos 12 aos 18 anos de idade. Quando questionado se concordava que o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para aumentar a consciência da importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, foi dito que era sempre muito importante que, com os livros, e com a literatura que começámos com uma introdução do período de tempo, e do contexto social e histórico do romance, antes mesmo de começarmos com o livro. Quando lhe foi perguntado se utilizava PC durante as aulas, usou o exemplo de Steinbeck's *Of Mice and Men* e toda a sua história de origem e contexto histórico é frequentemente utilizada como exemplo durante as aulas de inglês.

Relativamente ao currículo, o Professor afirma que 80% do conteúdo de PC já existe e os restantes 20% são conteúdos que o professor procura para tornar as coisas mais interessantes e com uma reviravolta pessoal. Foram referidos alguns recursos digitais:

- [Book Rags](#).

Este Professor também tem preocupações sobre o ensino do património sensível, que é algo que já depende do tipo de turma e dos alunos que um professor tem. É importante deixar os alunos confortáveis e permitir que façam perguntas e partilhem as suas preocupações. Foi sugerido que a plataforma do CHERISHED incluísse uma secção para os alunos fazerem perguntas, uma vez que eles são muito curiosos.

A fim de tornar a nossa plataforma mais acessível e inclusiva, foi sugerido que tivesse muito conteúdo visual e que acrescentasse, juntamente com uma secção para os alunos fazerem perguntas, outra secção com perguntas/desafios para os alunos responderem.

Foi também perguntado como se vai encontrar consenso entre os países parceiros que reúnem estes recursos, tendo sido sugerida uma sessão com professores e estudantes sobre a utilização da plataforma.

2.3.2 Profissionais do Património Cultural

Foram recolhidas seis respostas desta categoria, três dos quais responderam “talvez” à primeira pergunta, se o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para sensibilizar para a importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, porque isso depende da definição de Património Cultural, ou porque os inquiridos acharam a pergunta confusa. Para as respostas positivas, as razões foram porque o PC proporciona aos estudantes uma forma única de ligação a questões da sociedade - da História à inclusividade e à sustentabilidade; estimular o interesse e o conhecimento do património cultural através de meios digitais também aumentará o interesse em coleções físicas; pode aumentar a sensibilização, embora possa não ser muito inclusiva ou diversificada, uma vez que o PC é um produto do passado.

Quatro das seis instituições inquiridas digitalizam as suas coleções, como documentos monumentais do reino dos Países Baixos; livros, relatórios de Estado, impressões, relatórios de conservação; coleções das bibliotecas nacionais; arquivos em papel, obras de arte, dados sobre

arqueologia, etc. As instituições que não o fazem, justificam-no com os custos, horas financeiras e de pessoais, ou porque não possuem quaisquer coleções.

Relativamente aos recursos digitais, foram mencionados os seguintes:

- [We Are Museums;](#)
- [Google arts and culture;](#)
- [ICOM-CC;](#)
- [ICOMOS;](#)
- [ICCROM;](#)
- [RCE.](#)

Para obter uma plataforma mais acessível e inclusiva foi sugerido o cumprimento dos regulamentos de acessibilidade; a utilização de inteligência artificial para adicionar transcrições e metadados; a disponibilidade de recursos em diferentes línguas; um sistema de código aberto para as pessoas adicionarem conteúdo; ter sempre legendas; a utilização de uma linguagem mais simples.

2.3.3 Investigadores/as em Educação

Não houve respostas de Investigadores/as de Educação.

2.3.4 Outros/as Intervenientes

Esta categoria incluiu quatro respostas. Todos concordaram com a primeira pergunta, sobre se o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para aumentar a consciência da importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, pelas seguintes razões: alargará as perspetivas dos estudantes e facilitará interações e intercâmbios culturais, bem como proporcionará aos estudantes conhecimentos e oportunidades que os ajudarão a ter sucesso fora das suas carreiras académicas; conhecer o passado é importante para não serem cometidos os mesmos erros e para construir um futuro melhor; assim como, para se tornar mais tolerante. Todos os inquiridos também concordaram que a digitalização é importante, mas não sabem, ou não têm a certeza, sobre quaisquer recursos digitais de PC. Para tornar a nossa plataforma mais acessível e inclusiva, sugeriram que houvesse legendas em diferentes línguas em vídeos,

linguagem acessível utilizada em todo o processo, transcrições em texto disponíveis, IDs de imagens, etc., para ter variedade e descrição de imagens. Nada mais foi acrescentado.

2.4 Portugal

2.4.1 Professores/as

Das 81 respostas obtidas de Professores, 74 revelam concordância sobre se o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para promover a sensibilização sobre a importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, e apenas 7 responderam “talvez”. Nem todos justificaram as suas respostas, mas, para as respostas positivas, algumas das respostas foram as seguintes: O PC é essencial para o desenvolvimento dos estudantes; em alguns casos é a única forma de todos terem acesso ao PC; contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico, desenvolvimento da cidadania, conhecimento global, e combate o racismo e a xenofobia; o contacto direto com a informação é muito mais válido e é retido de forma natural; o estudo destas questões permite-nos estar atentos à realidade e à necessidade de preservar o nosso património cultural; pode ser integrado em vários temas; pode muitas vezes ser aplicado à história local; contribui para o enriquecimento individual e coletivo; expande a globalidade; a acessibilidade digital ao património cultural é uma necessidade e será mais um instrumento para facilitar a inclusão; o PC desenvolve sensibilidade, curiosidade, tolerância e maturidade nos jovens; as tecnologias devem estar ao serviço do PC e do ensino. Os "talvez" inquiridos partilharam algumas preocupações sobre a articulação do PC com o plano curricular e a sua utilização apenas para tornar os currículos mais bonitos.

Quando perguntados se usavam PC durante as aulas e quais são os desafios do seu uso, 68 responderam sim, 10 não tinham a certeza e 3 disseram não. Muitas razões foram partilhadas para a sua utilização: O PC é utilizado como um exemplo prático em situações relacionadas com a ciência e também a matemática em situações problemáticas, relacionadas com o conhecimento da evolução do Homem; através da projeção de fotografias e vídeos de monumentos nacionais e locais, embora, o maior desafio seja encontrar recursos de qualidade para vários períodos históricos; visitas virtuais a museus nacionais e internacionais; através de trabalhos de investigação, coleção oral de familiares, testemunhos, contos e apresentações; jogos didáticos; contextualização de períodos literários e autores, através de imagens e vídeos; demonstrar a corrosão causada pela erosão em monumentos;

encorajar discussões; desenvolvimento de projetos multidisciplinares; comparações culturais; participar em projetos de eTwinning; através de manifestações musicais, teatrais e cinematográficas de diferentes países. Foram também mencionados alguns desafios sobre a sua utilização: dificuldades em encontrar recursos de qualidade para vários períodos históricos; gerir a carga pedagógica com este tipo de iniciativas e atividades; as barreiras linguísticas; encontrar materiais adequados para os estudantes a fim de os envolver; a falta de conhecimento e interesse dos estudantes; ter o equipamento necessário (computadores e projetor multimédia) e uma ligação rápida à Internet que funcione corretamente.

As respostas "não tenho a certeza" foram justificadas com o facto de o PC não estar incluído nas Aprendizagens Essenciais no caso das Línguas, ou não ser algo que seja aprofundado; ou, porque não têm conhecimentos digitais suficientes, talvez proporcionar formação aos professores sobre esse aspeto seria útil.

Na questão seguinte, os inquiridos partilharam alguns recursos:

- [Europeana](#);
- [Escola Virtual](#);
- [RTP Ensina](#);
- Websites de museus;
- [Casa das Ciências](#);
- [Google Arts and Culture](#);
- [IMSLP \(Petrucci Music Library\)](#);
- [SaberCultural](#);
- [Biblioteca Digital Mundial](#);
- [Biblioteca Digital da UNESCO](#);
- [Instituto da Conservação da Natureza e das Florestas](#);
- [Biblioteca Nacional Digital de Portugal](#);
- [Arquivo Nacional da Torre do Tombo](#).

Quando se perguntou como é que a nossa plataforma poderia ser mais acessível, as respostas foram semelhantes relativamente à necessidade de legendas, traduções em diferentes línguas e utilização de uma linguagem mais simples para os estudantes. Foi também mencionado: diversidade de temas; Códigos QR; palavras-chave que facilitam a pesquisa; ter um fundo musical que atrai os visitantes; ser

intuitivo/simples; muito conteúdo visual; ter testemunhos de personalidades dos campos artísticos da música, teatro e cinema onde falassem sobre o património cultural do seu país, motivando e inspirando os jovens; catálogo com referência cruzada de locais, temas e anos comuns; o motor de pesquisa deve permitir a pesquisa por região, língua, tipo de recurso, autor, tema. Foi também acrescentado que alguns recursos da plataforma poderiam estar disponíveis para transferência em diferentes formatos.

2.4.2 Profissionais do Património Cultural

Nove em onze respostas de Profissionais do PC concordaram com a primeira pergunta, uma vez que a educação patrimonial deve ser ensinada nas escolas desde os primeiros níveis de ensino, a fim de aumentar a sensibilização para a preservação do Património de uma forma holística; é fundamental para a investigação e divulgação de informação; tem um importante valor educativo; permite conhecer a comunidade local e global – a educação digital inclusiva surge neste contexto como uma das grandes armas para aumentar a consciencialização e chegar a um maior número de pessoas.

Apenas quatro dessas organizações não digitalizam as suas coleções. As que o fazem digitalizam fotografias antigas, livros e documentos diversos. Foram mencionadas duas razões para a não digitalização: por estar sob alçada da Direção Regional da Cultura dos Açores e pela insuficiência de recursos para o fazer. Todos acreditam que a digitalização é importante porque é uma forma de preservar documentos e de os aceder e divulgar mais rapidamente online; supera "barreiras" que de outra forma seriam intransponíveis/inacessíveis ao universo de muitos dos seus destinatários (público-alvo); é uma forma de eternização e organização do PC; melhora a investigação e interpretação das coleções.

Quando perguntados se conheciam algum recurso digital de PC, cinco responderam que sim e os restantes responderam que não ou que não tinham a certeza. Alguns dos recursos digitais mencionados foram os seguintes:

- [Europeana](#);
- Museus virtuais.

Os inquiridos foram também questionados sobre o que poderia tornar a nossa futura plataforma mais acessível e foram feitas algumas sugestões: integração de ferramentas de leitura áudio para deficientes visuais; investimento na sua divulgação através de vários meios; utilização de linguagem simples e clara; utilização de legendas; respeito pelos critérios de acessibilidade instituídos pelo governo. Foi acrescentado que deveriam existir mais subsídios para o desenvolvimento cultural.

2.4.3 Investigadores/as em Educação

Para esta categoria, foi realizada uma entrevista com um investigador em Educação (num projeto Erasmus, onde colabora com outras universidades, com o objetivo de encontrar um currículo comum sobre a História da Europa), professor universitário (do mestrado em Ensino da História, formando professores) e, também, autor de manuais escolares.

Após uma breve explicação dos objetivos do projeto e da definição de Património Cultural adotada pelo CHERISHED, foi perguntado ao entrevistado se concordava que o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para sensibilizar para a importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, com resposta positiva, acrescentando que se trata de algo inerente ao ensino da História, sendo impossível fugir dele, é inevitável. Um historiador e um professor de História utilizam o PC de diversas formas, nomeadamente através da análise de fontes primárias, sendo uma das abordagens de aprendizagem utilizadas. Foi dado um exemplo de um professor estagiário que tinha uma coleção de artefactos, tanto réplicas como originais, e a partir de uma perspetiva alargada e clara, demonstrou como o PC pode ser utilizado na sala de aula. A educação patrimonial no campo da educação histórica é de importância central e inegável.

Relativamente à segunda questão, que procurava apurar se a digitalização é importante, o entrevistado disse que era extremamente importante, e a pandemia da COVID-19 provou-o. O relatório do professor estagiário acima mencionado também provou que, na ausência de estar pessoalmente com estes estudantes, para que pudessem tocar nesses materiais, a solução foi a sua digitalização, tornando tudo possível, sem o distorcer. No entanto, nada substitui as visitas presenciais – a perceção do tamanho dos objetos e dos edifícios, a sua textura, o cheiro, o silêncio, ou o ruído. O acesso a estas coleções, edifícios, e tudo o que possa ser observado, sentido e analisado, que seja apenas separado por um ecrã, deve ser democratizado. Caso contrário, a maioria dos estudantes não

teria a oportunidade de os visitar. Muitos estudantes não têm os meios físicos e económicos para visitar o Convento de Mafra, por exemplo, que é um espaço que tem um guia virtual no seu website. Se esta visita virtual não existisse, talvez muitos estudantes não o conhecessem de outro modo. Além disso, alguns estudos demonstraram que estas visitas de estudo virtuais acabam por disseminar e publicitar espaços e o PC em geral. São um cartão de visita para os estudantes, dentro das suas possibilidades, para os visitarem com as suas famílias. Mesmo assim, alguns professores fazem algumas visitas virtuais a fim de preparar os seus estudantes para as próximas visitas, para que possam prestar uma atenção focada em certos aspetos. Mesmo que possa diluir o fator surpresa, o impacto permanece o mesmo, bem como a altura, o peso e as texturas. As visitas virtuais não nos fazem perder o desejo de visitar fisicamente estes espaços, sendo um excelente instrumento de divulgação e recriação pública.

Quando questionado sobre a existência de recursos digitais de Património Cultural, o professor afirmou não conhecer nenhum desse tipo, embora seja raro não existir nada no “dossier do professor”¹. Normalmente, neste dossier, existe uma espécie de roteiro, que concentra, de acordo com os temas desse ano letivo, sugestões de ruínas, museus, exposições, edifícios, etc. Este dossier existe em formato digital para professores, mas não é uma plataforma, é uma coletânea de conteúdos. Foi produzido um livro escolar intitulado "Guia do Património Cultural", dirigido aos estudantes de História e Geografia de Portugal do 5º e 6º ano, com conteúdos de PC que podem ser integrados em diferentes disciplinas. Estes conteúdos são recordados num determinado momento da aula e, por isso, o seu apoio digital é extremamente útil.

Alguns professores queixam-se da falta de tempo para aplicar este tipo de conteúdos na aula, sobre este assunto o entrevistado refere-se à existência das Aprendizagens Essenciais que, como o nome indica, diz respeito ao que é essencial para os estudantes aprenderem. Em qualquer caso, da sua perspetiva de professor de didática de História e supervisor de formação, o entrevistado afirma que não só é possível, como inevitável. Não se pode ensinar História sem Património Cultural. A gestão do tempo do professor é algo muito maleável e pode ser trabalhado se o professor quiser arriscar e fazer algo diferente daquilo a que está habituado. A lição baseia-se num bom planeamento, numa boa

¹ Manual escolar exclusivo do professor, com algumas notas especiais para o professor e ajuda na preparação do trabalho do professor.

preparação por parte do professor. Esta preparação requer tempo e os professores estão cada vez mais sobrecarregados de trabalho, mas se o foco não estiver nisto, na diversidade, em dar certas oportunidades a alunos que nunca as tiveram, então o papel da escola de abrir horizontes não está a ser cumprido. Por mais baratas que algumas viagens possam ser, viajar ainda não é algo assim tão democrático e o mundo virtual permite exatamente isso. Os recursos digitais ajudam a conhecer certos aspetos que por vezes nem sequer podiam ser vistos em pormenor *in loco* ou através de um livro, devido às suas características de impressão como, por exemplo, a janela manuelina em Tomar.

Em qualquer caso, o modelo presencial é ainda muito motivador e preferível, ao contrário do que se poderia esperar, porque o contacto presencial com o PC durante as visitas de estudo, por exemplo, leva a uma saída da escola, a uma quebra da rotina, estimula relações interpessoais e o contacto com o Património no seu local de origem. Além disso, sendo estudantes digitais-nativos, ou não-digitais, não conhecem outro mundo além deste. O analógico tornou-se agora "diferente". O entrevistado refere "se vemos professores em início de carreira a pôr em prática uma série de estratégias, experiências de aprendizagem, que professores mais velhos dizem não ter tempo para fazer, então o que se passa?". De qualquer das formas, é importante notar que o fator idade nem sempre reflete mais ou menos animosidade dentro da sala de aula. Estes professores mais experientes são ainda mais experientes no aproveitamento máximo do seu tempo e na introdução destes tópicos. O entrevistado faz ainda uma afirmação interessante: "Não tem de ser sempre, mas não pode ser nunca". O Património Cultural não tem de ser sempre utilizado, mas também não pode ser utilizado nunca.

Nesta questão do Património Cultural, é mencionado que a escola pública é muito importante e muito valiosa para a ascensão económica e social do indivíduo. Todas as crianças devem ter as mesmas oportunidades, devem aproveitá-las, e cabe ao professor não esquecer esta importância e responsabilidade. A questão do Património também passa por isto, porque estas gerações mais jovens têm agora a oportunidade de viajar praticamente desde tenra idade, para conhecerem o Património desde muito cedo, e é isso que lhes permite conhecer o mundo e abrir horizontes sem sequer saírem da sala de aula. O Património Cultural digital é importante para as crianças com menos meios poderem ver as mesmas coisas que as crianças com maiores possibilidades financeiras podem ver de perto.

Em seguida, perguntou-se ao entrevistado o que poderia tornar a futura plataforma do projeto mais acessível e inclusiva, pelo que foi referida a importância de alertar as instituições para a

necessidade de terem os seus materiais adaptados para pessoas com deficiências visuais e auditivas (recorrendo a legendas, áudio-guias). Em termos de organização, foi sugerida a classificação através de "gavetas" criativas e desafiantes para os estudantes. Fazer uma indexação dos temas/títulos dominantes existentes nos documentos normativos pode não ser muito cauteloso, porque a publicação de um novo despacho, como acontece, pode revogar a documentação vigente. A organização deve ser pensada através da utilização de temas, por exemplo, a emigração portuguesa (sacos de viagem, cartas). Também faria sentido que os estudantes tivessem a possibilidade de testar os seus conhecimentos, com palavras cruzadas, questionários, puzzles, colocar uma série de palavras-chave para permitir ao estudante encontrar recursos mais facilmente, etc.. Além disso, acrescentar a estes recursos alguns aspetos que podem ir além de uma visita real, como curiosidades, ligações a diferentes temas, para poderem clicar e aceder a outros tipos de informação. Um mapa interativo poderia também ser incluído na plataforma, onde os alunos clicam em Portugal ou no Chipre, por exemplo, para acederem a certas informações sob um determinado tema – a especialidade pode ser uma boa resposta organizacional.

Foi também sugerido pelo entrevistado que houvesse uma "caixa aberta" para que os professores pudessem fazer sugestões e divulgar materiais também, assim como os estudantes. No entanto, necessitaria de uma revisão/triagem da qualidade científica e estética.

Utilizando este tipo de recursos digitais, de acordo com o entrevistado, estes estudantes desenvolverão diferentes competências: de investigação e seleção adequada de informação, desenvolvimento de pensamento crítico fundamentado, capacidade de reflexão, habituação à investigação, em vez de fazerem perguntas constantemente, e tornar-se-ão mais autónomos.

Em relação ao Património Sensível, o entrevistado tem por vezes trabalhado em questões do passado doloroso nas suas aulas. Poderia ser vantajoso colocar alguns avisos, antes de um determinado assunto, de que os próximos conteúdos ou materiais podem ser angustiantes para alguns indivíduos que tenham experienciado certos eventos traumáticos da sua vida, como acontece com documentários. Não esquecendo que é importante que as pessoas se sintam tocadas pela História, pelo que leem, pelo que veem, para que também se tornem pessoas mais refinadas e mais empáticas.

2.4.4 Outros/as Intervenientes

Foram apresentadas duas respostas de outros intervenientes. Um deles concorda com a primeira pergunta, pois o PC faz parte das raízes comuns, e o outro inquirido respondeu “talvez”, mas concorda que o PC pode ser utilizado na educação. Ambos responderam “talvez” quando perguntados se a digitalização é importante e um deles fez referência a websites institucionais com visitas guiadas como recursos digitais. Para tornar a nossa futura plataforma mais acessível, foi sugerido o uso de uma linguagem acessível e a referência à faixa etária dos destinatários dentro dos materiais fornecidos. Nada mais foi acrescentado.

2.5 Eslováquia

2.5.1 Professores/as

Desta categoria foram recolhidas 12 respostas, de professores de História, Línguas Estrangeiras e Geografia. 100% dos respondentes concordam que o PC pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para sensibilizar para a importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, porque é possível sensibilizar acerca do PC em certas aulas, por exemplo de Geografia quando se ensina turismo; é interessante saber mais sobre a História ligada à cultura; cada estudante deve aprender sobre o Património Cultural do seu país de origem e os estudantes devem também entrar em contacto com o Património Cultural de outras nações.

À exceção de um professor, que não tem a certeza, todos eles usam PC nas suas aulas, através de tarefas dadas aos estudantes, como apresentações que requerem investigação sobre PC; incorporando diferentes tópicos – feriados, experiências culinárias, vestuário, literatura, arte, viagens, etc. O maior desafio é aprender sobre semelhanças e diferenças, construindo consciência, orgulho e patriotismo referentes ao nosso património cultural e natural, por um lado e, por outro, é um desafio fomentar a honra ou a apreciação do Património Cultural e natural de outras nações e nacionalidades.

Quando perguntados se conhecem algum recurso digital, 50% disseram sim e os restantes disseram que não ou que não tinham a certeza.

Os recursos mencionados foram os seguintes:

- [Slovak's UNESCO World Heritage List](#).

Foram feitas algumas sugestões para tornar a nossa futura plataforma mais acessível: legendas, palavras-chave tais como património cultural, nação, nacionalidade, literatura, língua, música, história, etc., criar um mapa interativo da Eslováquia (onde ao clicar num determinado local apareceria alguma informação ou *hiperlink*).

Foi acrescentado que uma plataforma desta espécie deveria atribuir informações sobre monumentos, memoriais, relíquias, todo o tipo de PC. Embora fosse um desafio utilizá-lo durante o tempo de aula.

2.5.2 Profissionais de Património Cultural

Houve duas respostas dentro desta categoria. Ambos os inquiridos concordam que o PC pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para aumentar a consciência da importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, porque é importante como ferramenta educacional, porque os estudantes ganham níveis mais elevados de inteligência cultural que lhes permitirá o seu envolvimento com um mundo globalizado com diplomacia e uma base mais sólida sobre as histórias das culturas, e como as sociedades atuais influenciaram as mudanças de opinião sobre vários tópicos. Um dos inquiridos cuja instituição não digitaliza as coleções de PC encontra-se à espera de financiamento para o fazer em todas as exposições e programas, o outro inquirido digitaliza Património Cultural arquitetónico. Ambos pensam que a digitalização é importante, porque permite a preservação da integridade das coleções do Património Cultural e a capacidade de o partilhar globalmente. Nenhum deles conhece quaisquer recursos digitais.

Para conceber uma plataforma mais acessível e inclusiva, foi sugerido utilizar uma linguagem acessível (tradução em diferentes línguas), acrescentar legendas em vídeos e utilizar diversas palavras-chave. Foi também sugerido o estabelecimento de parcerias com diferentes instituições de ensino/investigação/museus.

2.5.3 Investigadores/as em Educação

Nove investigadores educacionais de diferentes campos de estudo responderam ao inquérito. A maioria deles concorda com a primeira afirmação, pois permite a seleção de materiais; deve fazer parte do ensino obrigatório, alargado a diferentes programas de estudo e currículos; mantém o

Património no futuro; o PC é a base dos conhecimentos e competências de outros, incluindo competências digitais; contribui para a formação da identidade, coesão social e solidariedade; a digitalização de alguns aspetos do Património Cultural é inevitável, embora não possa substituir o artefacto original.

Todos concordam que a digitalização é importante e foram mencionados alguns recursos do PC digital:

- [Odmori u BIH](#) (no Facebook);
- [GLAM](#);
- [La Bibliothèque nationale de France](#);
- [Centrum pre tradičnú ľudovú kultúru](#);
- [Slovakiana](#);
- [PAMMAP](#);
- [Cnuasach Bhéaloideas Éireann - National Folklore Collection of Ireland](#);
- [Bunachar Logainmneacha na hÉireann – Placenames Database of Ireland](#).

Foram também feitas algumas sugestões para tornar a nossa futura plataforma mais acessível: ter conteúdos disponíveis em diferentes línguas; vídeos curtos em vez de textos longos e imagens/ícones em vez de palavras em excesso; acesso fácil à plataforma; cobrir diferentes grupos etários; linguagem simples; legendas; pesquisa por tópicos/anos e palavras-chave; adicionar um mapa interativo.

2.5.4 Outros/as Intervenientes

Outros 6 intervenientes responderam ao inquérito. A maioria deles concorda com a primeira afirmação porque deveria ser um aspeto essencial da educação; representa uma parte necessária da consciência cultural geral e é precioso no processo de autoidentificação (cultural, linguística, nacional, étnica, etc.); é necessário um rearmamento pedagógico sobre a importância de preservar o Património Cultural; é uma parte inseparável da aprendizagem/ensino de línguas e, sob forma digital, poderia ser mais acessível aos alunos e professores. Além disso, todos concordam com a importância da digitalização, mas apenas três deles conhecem os recursos de PC digital:

- [Zlaty fond](#);

- [National Museum of Wales;](#)
- [Slovak national gallery;](#)
- [Bibliothèque universitaire de l'Université Libre de Bruxelles.](#)

Para que se consiga uma plataforma mais acessível e inclusiva foram feitas algumas sugestões: promovê-la bem; criar atividades interativas; adaptar o discurso ao presente; muitas palavras-chave (por exemplo, ciência, normas/valores/hábitos).

2.6 Espanha

2.6.1 Professores/as

Foram recolhidas três respostas de professores de diferentes disciplinas (Pintura, Física e Química, e História), duas delas concordam que o Património Cultural pode ser utilizado no ensino obrigatório como veículo de ensino e para aumentar a consciência da importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo, a terceira respondeu “talvez”. O único professor que aplica o PC nas suas aulas fá-lo através de curtas-metragens com os alunos, em que estes refletem sobre um tema de educação para a saúde ou valores educativos e o PC da sua cidade é utilizado através dessas curtas-metragens.

Nenhum deles conhece quaisquer recursos digitais, embora o Moodle tenha sido mencionado.

2.6.2 Profissionais do Património Cultural

Foi recolhida uma resposta de um profissional ligado ao PC, que concorda com a primeira declaração, porque a integração, educação inclusiva, conhecimento e história são muito importantes, e aceitar as nossas origens faz-nos avançar e ser melhores. Contudo, a sua instituição não digitaliza coleções por razões económicas e de tempo, embora a digitalização seja importante para que o PC possa ser preservado para o futuro.

2.6.3 Investigadores/as em Educação

Não foram recolhidas respostas desta categoria.

2.6.4 Outros/as Intervenientes

Professores universitários e palestrantes responderam através desta categoria, concordando com a primeira pergunta, uma vez que o PC permite a interação de uma forma inclusiva na nossa sociedade, contribuindo com valores, empatia e reconhecimento para outras culturas. Todos concordam que a digitalização é importante e foram mencionados alguns recursos digitais:

- [Google Arts & Culture](#);
- [Fundación Juan March](#);
- [Museo del Prado](#);
- [Mezzo](#);
- [Museo Thyssen](#).

Para a acessibilidade da nossa futura plataforma foi sugerida a inclusão de legendas sempre que possível, assim como vídeos e informação adicional.

3 Recursos relevantes do Património Cultural digital

3.1 Recursos por país e disciplina

Nesta secção do Relatório, o foco está nos recursos do Património Cultural digital mencionados ao longo do documento, com base nas respostas dadas aos questionários e entrevistas realizadas, e também na investigação realizada pelos parceiros do Consórcio no âmbito do PI1. As disciplinas a que cada um destes recursos pertence serão também reveladas (pode ser mais do que uma disciplina) e os recursos que são comuns a um ou mais países serão também marcados em conformidade.

País	Recurso Digital	Disciplina	Comum
Bélgica	Europeana	Várias	X
	meemoo - Archief voor Onderwijs	Arte; História	
	Virtual exhibitions KU Leuven	Línguas	
	Atlas of Endangered Languages	Línguas	

	A Night in the Forum	História	
	Biodiversity Library	Biologia	X
	Klascement	Física	
	Flanders Heritage Libraries	História	
Chipre	Europeana	Várias	X
	Biodiversity Heritage Library	Biologia	X
	Teaching With Europeana	Biologia	
	Historiana	História	
Países Baixos	We Are Museums	Várias	
	Google arts and culture	Arte; História	X
	ICOM-CC	Várias	
	ICOMOS	História	
	ICCROM	Várias	
	RCE	Várias	
	Book Rags	Línguas	
	NEMO Science Museum	Biologia e Física	
	SchoolTV	Várias	
	Maritiem Digitaal	Física; História	
	de Bibliotheek	Física	
	Rijks Studio	Arte	
	Het Nieuwe Instituut	Arte	
	Europeana	Várias	X
	Amsterdam Museum online collection	Arte; História	
	The Netherlands Institute for Art History	Arte; História	

	Histoforum	História	
	Expeditie Vrijheid	História	
	The Memory	História	
	Beeld en Geluid op school	História	
	Canon van Nederland	História; Línguas	
	Open Archives	História	
	Scientias	Várias	
	Taalcanon	Línguas	
	DBNL	Línguas	
Portugal	Europeana	Várias	X
	Escola Virtual	Várias	
	RTP Ensina	Várias	
	Casa das Ciências	Biologia; Física	
	Google Arts and Culture	Arte; História	X
	IMSLP (Petrucci Music Library)	Arte	
	SaberCultural	História	
	Biblioteca Digital Mundial	Línguas; História	
	Biblioteca Digital da UNESCO	Línguas; História	
	Biblioteca Nacional Digital de Portugal	Línguas; História	
	Arquivo Nacional da Torre do Tombo	História	
	Museu das Ciências	Física	
	Património Museológico da Educação	Várias	
	MapHistA	História	

	The Art of Maths	Arte; Matemática	
	Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas	Várias	
	Plano Nacional das Artes	Várias	
Eslováquia	Zlaty fond	Línguas	
	Slovak national gallery	Arte	
	Centrum pre tradičnú ľudovú kultúru	Várias	
	Slovakiana	Arte	
	PAMMAP	História	
	Slovak's UNESCO World Heritage List	Várias	
	HistoryLab	História	
	Slovak National Gallery website	História	
	HistoryWeb	História	
	Google Arts & Culture	Arte; História	X
	WebUmenia	Arte	
	Slovak National Museum	História; Arte	
	Museum of Slovak National Uprising in Banská Bystrica	História; Arte	
	ELEKTRONICKÝ UČITEL	Física	
	State Scientific Library	Várias	
Espanha	Google Arts & Culture	Arte; História	X
	Fundación Juan March	Arte	
	Museo del Prado	Arte	
	Mezzo	Arte	

	Museo Thyssen	Arte	
	Hispanic Digital Library	Arte; História	
	The Virtual Library of Bibliographic Heritage (BVPB)	Várias	
	CERES	História	
	PARES (Portal of Spanish Archives)	Várias	

4 Recomendações

Após uma análise detalhada do currículo de cada um dos países parceiros, pudemos estabelecer uma definição comum de Ensino Secundário e disciplinas, a fim de concentrar os nossos esforços e resultados no que é comum a todos e alcançar resultados comuns. Como o nosso principal objetivo é criar uma plataforma digital, onde os recursos de PC de todos os países parceiros são reunidos, recolhemos uma vasta gama de informações a partir de documentos oficiais nacionais. No entanto, como esses documentos tendem a sofrer constantes mudanças, com atualizações e/ou alterações, e os contributos dos nossos grupos-alvo são extremamente importantes, considerámos a sua opinião – Professores/as, Profissionais do Património Cultural, Investigadores/as em Educação e Outros/as Intervenientes.

Ao longo deste documento é possível consultar estas diversas sugestões sobre a utilização de PC durante as aulas e os seus desafios, algumas referências aos recursos digitais de PC (não para nos cingirmos apenas à nossa própria investigação), sugestões para a acessibilidade e inclusividade da nossa futura plataforma; que tipo de coleções de PC são digitalizadas ou devem ser digitalizadas.

Em termos de recursos digitais, a secção 3 do presente Relatório reúne uma vasta lista de recursos por país e disciplina (assinalando os que são comuns a mais do que um país), que podem ser consultados. No entanto, nesta secção de Recomendações, serão destacadas sugestões comuns sobre coleções e conteúdos digitalizados (especialmente em termos de acessibilidade e estrutura) para a nossa futura plataforma.

4.1 Recomendações sobre a digitalização de coleções

Após análise dos vários questionários e entrevistas, foi possível concluir que, no âmbito geral, todos os inquiridos concordam com a importância do Património Cultural e da sua digitalização, especialmente depois do cenário pandémico por que todos os países passaram. A acessibilidade do conteúdo digital está a emergir em vários sentidos – desde a sua (normalmente) gratuidade, à sua qualidade, atualidade, diversidade e simplicidade.

O quadro abaixo resume que tipo de coleções estão a ser digitalizadas, de acordo com as partes interessadas, e porque é que a digitalização é importante hoje em dia.

Tipos de coleções e materiais digitalizados	Importância da digitalização
<ul style="list-style-type: none">● Documentos monumentais/nacionais de Biblioteca● Relatórios sobre o estado de conservação● Livros/impressões● Obras de arte● Dados arqueológicos● Fotografias● Património cultural arquitetónico	<ul style="list-style-type: none">● Estudantes contactam com o PC independentemente da sua origem socioeconómica● Cria consciencialização● Promove a educação digital● Solução durante os tempos de pandemia (aulas virtuais)● Preservação de documentos● Forma mais fácil e rápida de acesso e divulgação● Forma de eternização e organização do PC (pode ser preservado para o futuro)● Pode funcionar como cartão de visita para certas instituições de PC● Pode ser utilizado por professores na preparação de aulas ou visitas de estudo● Pode oferecer um olhar mais detalhado (aumentar e diminuir o zoom; informação extra/curiosidades)● Dá às crianças/jovens a oportunidade de viajar sem sair da sala de aula

4.2 Recomendações sobre o conteúdo e acessibilidade da plataforma

Com o objetivo de desenvolver uma plataforma online acessível e inclusiva, foram também recolhidas algumas recomendações que fornecem orientações sobre como reutilizar os recursos de PC de uma forma inclusiva. Todas as recomendações, do quadro que se segue, são uma coletânea de sugestões/recomendações que os inquiridos e entrevistados da Bélgica, Chipre, Holanda, Portugal, Eslováquia e Espanha, deram durante os questionários e entrevistas.

Recomendações da Plataforma	
<ul style="list-style-type: none">● Boa disseminação● Conexão com outras plataformas● Linguagem inclusiva/linguagem simples● Abrangência de tópicos● Uso de palavras-chave diversas● Adicionar legendas e/ou orientação áudio● Navegação por teclado● Colaboração com outras plataformas como o eTwinning● Atratividade e interatividade audiovisuais● Acesso fácil● De fácil utilização e com instruções simples● Forma de comunicação multimodal● Códigos QR● Catálogo com referências cruzadas de locais, temas, anos, etc., comuns● Pesquisa por região, língua, tipo de recurso, autor, tema● Criar um mapa interativo para acedes à informação sobre um determinado tema (o que pode ter acontecido em Portugal pode ter acontecido também, ao mesmo tempo, no Chipre)	<ul style="list-style-type: none">● Tradução para outras línguas/apoio multilingue● Caixa de mensagens aberta/fórum para que estudantes e professores possam fazer perguntas e acrescentar sugestões● Secção para estudantes e professores publicarem os seus trabalhos (ligada a uma lista de espera de revisão dos mesmos)● Cumprir os regulamentos de acessibilidade● Usar inteligência artificial para adicionar transcrições e metadados● Transcrições de textos e IDs de imagem disponíveis (descrição da imagem)● Ter testemunhos de personalidades conhecidas que motivem e inspirem os jovens sobre o PC● Organizar a plataforma através de “gavetas” criativas de tópicos● Testar os conhecimentos dos estudantes (palavras cruzadas, questionários, puzzles)● Parcerias com diferentes instituições de ensino/pesquisa/museus

Anexo 1 – Questionário

SECÇÃO 1 – INTRODUÇÃO

Este questionário faz parte do Projeto Erasmus+ denominado “Supporting school-educators in use of cultural heritage for inclusive digital education” (Apoio aos educadores escolares na utilização do património cultural para a educação digital inclusiva), financiado pela ERASMUS+ KA226 - Bélgica (Número de Projeto: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039, Acrónimo CHERISHED, Coordenador Beneficiário: The Square Dot Team).

Este projeto visa combater a falta de um quadro comum para a integração do património cultural digital inclusivo no ensino obrigatório, uma vez que a Comissão Europeia colocou o ensino digital inclusivo na linha da frente do seu Plano de Ação Digital. A fim de responder às perguntas "O que é que os educadores procuram enquanto pesquisam coleções online?" e "Como podemos assegurar a acessibilidade e inclusividade da plataforma digital?", desenvolvemos este questionário dirigido a professores, profissionais do património cultural, investigadores em educação e pessoas com deficiência.

Este questionário pretende identificar os recursos que estes grupos-alvo procuram e como podemos vir a criar uma plataforma acessível a todos/as, bem como informação sobre as disciplinas, competências e recursos digitais existentes no ensino secundário.

Os dados recolhidos serão confidenciais e só serão utilizados para os fins do projeto.

Agradecemos a sua colaboração.

SECÇÃO 2

* Resposta obrigatória

1. Qual foi a organização que o/a convidou a responder a este questionário? *

- Instituto IKIGAI – Espanha
- Ki Culture - Países Baixos
- Matej Bel University (MBU) - Eslováquia
- Sociedade Promotora de Estabelecimentos de Ensino (SPEL) – Portugal
- Synthesis Center for Research and Education – Chipre

The Square Dot Team - Bélgica

2. Teve acesso a este questionário a partir de que plataforma? *

3. Atualmente está a viver ou a trabalhar em algum dos países destas organizações (Espanha, Países Baixos, Eslováquia, Portugal, Chipre ou Bélgica)? *

- Sim *(Ir para a secção 3 – Identificação)*
 Não *(Ir para a secção 8 – Fim do questionário)*

SECÇÃO 3 – IDENTIFICAÇÃO

4. Género *

- Feminino
 Masculino
 Prefiro não dizer

5. Idade *

6. Profissão *

- Professor/a (Ensino Básico ou Secundário) *(Ir para a secção 4 – Professores/as)*
 Profissional do Património Cultural *(Ir para a secção 5 – Profissionais do PC)*
 Investigador/a em Educação *(Ir para secção 6 – Investigadores em Educação)*
 Outro: _____ *(Ir para secção 7 – Outros/as Intervenientes)*

7. Por favor escreva-nos o seu e-mail.

SECÇÃO 4 – PROFESSORES/AS

8. Que disciplina(s) leciona? *

- História

- Línguas (Inglês ou Francês ou Alemão ou Espanhol)
- Matemática
- Educação Física
- Geografia
- Outra: _____

9. Qual/ quais é a faixa etária dos alunos que ensina? *

(Pode seleccionar as duas opções, se for o caso.)

- 11-14 anos
- 15-18 nos

10. Concorda que o Património Cultural pode ser utilizado na educação obrigatória como veículo de ensino e para promover a sensibilização sobre a importância da importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo? *

- Sim
- Não
- Talvez

11. Por favor justifique a sua resposta. *

12. Utiliza o Património Cultural nas suas aulas? *

- Sim
- Não
- Não tenho a certeza

13. Se sim, como é que o faz e qual é o maior desafio?

14. Se não, porquê?

15. Se não tiver a certeza, pode explicá-lo sucintamente?

16. Conhece algum (outro) recurso digital de Património Cultural? *

- Sim
- Não
- Não sei

17. Se sim, quais?

18. O que acha que poderia tornar a nossa futura plataforma mais acessível?

Exemplo: haver sempre legendas em vídeos; linguagem acessível; tipo de palavras-chave que usaria durante a pesquisa, etc. Tente ser tão específico quanto possível.

19. Gostaria de acrescentar mais alguma informação?

SECÇÃO 5 – PROFISSIONAIS DO PATRIMÓNIO CULTURAL

20. Qual é a sua profissão? *

- Arquivista
- Curador
- Conservador de Museu
- Bibliotecário / Especialista em informação
- Técnico/a de exposições
- Historiador/a
- Escritor/a
- Guia Turístico
- Outro: _____

21. Concorda que o Património Cultural pode ser utilizado na educação obrigatória como veículo de ensino e para promover a sensibilização sobre a importância da prontidão do Património Cultural para o ensino digital inclusivo? *

- Sim
- Não
- Talvez

22. Por favor justifique a sua resposta.*

23. A sua instituição digitaliza as coleções do Património Cultural? *

- Sim
- Não
- Não aplicável
- Não sei

24. Se sim, que tipo de coleções?

25. Se não, porquê?

26. Acha que a digitalização é importante? *

- Sim
- Não
- Talvez

27. Por favor justifique a sua resposta. *

28. Conhece algum (outro) recurso digital de Património Cultural? *

- Sim
- Não
- Não sei

29. Se sim, quais?

30. O que acha que poderia tornar a nossa futura plataforma mais acessível?

Exemplo: haver sempre legendas em vídeos; linguagem acessível; tipo de palavras-chave que usaria durante a pesquisa, etc. Tente ser tão específico quanto possível.

31. Gostaria de acrescentar mais alguma informação?

SECÇÃO 6 – INVESTIGADORES EM EDUCAÇÃO

32. Qual é a sua profissão? *

- Investigador de Património
- Especialista em informação / bibliotecário / gestor/a de registos
- Professor/a Universitário
- Outro: _____

33. Concorda que o Património Cultural pode ser utilizado na educação obrigatória como veículo de ensino e para promover a sensibilização sobre a importância da importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo? *

- Sim
- Não
- Talvez

34. Por favor justifique a sua resposta. *

35. Acha que a digitalização de coleções de Património Cultural é importante? *

- Sim
- Não
- Não tenho a certeza

36. Conhece algum recurso digital de Património Cultural? *

- Sim
- Não
- Não tenho a certeza

37. Se sim, quais?

38. O que acha que poderia tornar a nossa futura plataforma mais acessível?

Exemplo: haver sempre legendas em vídeos; linguagem acessível; tipo de palavras-chave que usaria durante a pesquisa, etc. Tente ser tão específico quanto possível.

39. Gostaria de acrescentar mais alguma informação?

SECÇÃO 7 – OUTROS/AS INTERVENIENTES

40. Concorda que o Património Cultural pode ser utilizado na educação obrigatória como veículo de ensino e para promover a sensibilização sobre a importância da importância do Património Cultural para o ensino digital inclusivo? *

- Sim
- Não
- Talvez

41. Por favor justifique a sua resposta. *

42. Acha que a digitalização é importante? *

- Sim
- Não
- Talvez

43. Conhece algum recurso digital de Património Cultural? *

- Sim
- Não
- Não tenho a certeza

44. Se sim, quais?

45. O que acha que poderia tornar a nossa futura plataforma mais acessível?

Exemplo: haver sempre legendas em vídeos; linguagem acessível; tipo de palavras-chave que usaria durante a pesquisa, etc. Tente ser tão específico quanto possível.

46. Gostaria de acrescentar mais alguma informação?
