

M

MESTRADO

ÁREA DE ESPECIALIZAÇÃO – EM ADMINISTRAÇÃO DAS ORGANIZAÇÕES EDUCATIVAS

Sociedade Digital: uma Revisão Sistemática de Literatura na Língua Portuguesa

Elizabeth Arez da Silva Fernandes

2021



Politécnico do Porto
Escola Superior de Educação

Elizabeth Arez da Silva Fernandes

**Sociedade Digital: uma Revisão Sistemática de Literatura na
Língua Portuguesa**

Mestrado em Administração das Organizações Educativas

Orientação: Doutor José Alberto Lencastre

Porto, 12 julho de 2021

Politécnico do Porto
Escola Superior de Educação

Elizabeth Arez da Silva Fernandes

**Sociedade Digital: uma Revisão Sistemática de Literatura na
Língua Portuguesa**

Mestrado em Administração das Organizações Educativas

Orientação: Doutor José Alberto Lencastre

Porto, 12 julho de 2021

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho de Dissertação, em memória, aos meus pais, aos meus filhos, aos meus colegas de profissão que dentro de todo o cenário da flexibilização curricular e do uso dos recursos tecnológicos ora exigentes, se esforçam para atingir a excelência nas suas práticas pedagógicas. Dedico ao ensino em geral e aos meus alunos e alunas, em particular que são o centro fundamental do Ensino e desta pesquisa e, participantes ativos numa sociedade moderna, do séc. XXI.

“A educação é simplesmente a alma de uma sociedade a passar de uma geração para a outra”.

(G. K. Chesterton)

AGRADECIMENTOS

Agradeço:

Em primeiro lugar ao meu orientador, Professor José Alberto Lencastre, pelo apoio, pela dedicação, exigência, paciência, pelas suas sugestões e tempo disponibilizado. Foi intervindo sempre, dando luzes nos momentos mais indecisos e difíceis deste percurso reavivando a minha memória e enriquecendo o meu conhecimento, ao longo de todo o processo de desenvolvimento deste trabalho. Agradeço à Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico do Porto, pelo facto de ter aceite a minha inscrição no Mestrado. Agradeço a todos os elementos que fazem parte desta Instituição porque a transformaram num espaço acolhedor e, principalmente aos professores do Mestrado por todo o apoio e disponibilidade. Agradeço aos meus colegas de turma do Mestrado, pela partilha de conhecimentos, em especial à minha querida colega Elisabete Sousa pela amizade, generosidade e total apoio.

E, finalmente agradeço ao meu marido, Clemente que apesar da sua saúde muito frágil, tem acompanhado o meu trabalho. Aos filhos, Miguel e Marisa, pela dedicação e todo o apoio, inclusive nos cuidados de saúde do pai. Aos meus irmãos, sobrinhos, sobrinhas, sobrinhos netos, sobrinhas netas, pelo carinho, incentivo e por terem sido o centro de todo o meu apoio.

Agradeço por isso, a Deus e a todos vocês, por me ter dado força, coragem e determinação, para continuar em frente.

RESUMO

A constante evolução das designadas tecnologias digitais tem vindo a mudar de uma forma realmente disruptiva o modo e os meios como comunicamos e acedemos à informação. A Sociedade Digital engloba todos os cidadãos a nível global e de diferentes gerações, desde a mais infantil, nativa digital, até há geração mais idosa, imigrantes digitais. Na realidade, hoje em dia somos todos residentes digitais. No sentido de conhecermos o estado da arte e de aprofundarmos o nosso conhecimento sobre o problema de investigação, propusemo-nos identificar e analisar o maior número possível de estudos relacionados com mesmo, através da realização de uma revisão sistemática de literatura. Neste estudo, falamos da Sociedade Digital através de textos em língua portuguesa, do recurso aos meios digitais, a massificação das “Tecnologias de Informação e Comunicação” (TIC), a constante evolução da Internet, mais concretamente da WWW (World, Wide, Web ou simplesmente Web) que constituem um dos principais pilares da Sociedade da Informação e do Conhecimento. Trabalhamos a ideia de aprendizagem por jogos, mas também, de acesso fácil aos videojogos, redes sociais, Facebook, Instagram, muito utilizadas a nível mundial, como espaço de convívio, partilha, interação e discussão de ideias. A Internet e as tecnologias Web 2.0, em particular fazem parte do dia-a-dia dos jovens e, cada vez mais, os professores procuram atualizar os seus conhecimentos tecnológicos para acompanhar a evolução do ensino e da aprendizagem na Educação. A comunicação proporcionada pela Sociedade Digital tornou-se global, circunstância que favoreceu o surgimento de novos paradigmas e destacou a importância da aquisição de um conjunto de competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida.

Palavras-chave: Aprendizagem; Ensino; Internet; Sociedade Digital; Tecnologia.

ABSTRACT

The digital society encompasses all citizens globally and from different generations, from the most childlike, digital native, to the older generation, digital immigrants. In this study we speak concretely of the Portuguese digital society which, using digital media, the massification of “Information and Communication Technologies” (ICT), the constant evolution of the Internet, more specifically the WWW (World, Wide, Web or simply That constitute one of the main pillars of the Information and Knowledge Society. It works on the idea of learning by games, but also, of easy access to video games, social networks, “Facebook”, widely used worldwide, as a space for socializing, sharing, interaction and discussion of ideas, of this sixth generation. The Internet and Web 2.0 technologies are part of the daily lives of young people and, increasingly, teachers seek to update their technological knowledge to accompany the evolution of teaching and learning in Education. The communication provided by the Digital Society has become global, a circumstance that favored the emergence of new paradigms and highlighted the importance of acquiring a set of essential skills for lifelong learning.

Keywords: Learning; Teaching; Internet; Digital Society; Technology

LISTA DE TABELAS/ILUSTRAÇÕES/SIGLAS

LISTA DE TABELAS

Tabela nº 1 - Resultados da pesquisa com operador booleano “OU”, através da base de dados RCAAP.

Tabela nº 2 - Resultados da pesquisa com operador booleano “E”, através da base de dados RCAAP.

Tabela nº 3 - Resultados da pesquisa com operador booleano “OU”, através da base de dados B-ON.

Tabela nº 4 - Resultados da pesquisa com operador booleano “E”, através da base de dados B-ON.

Tabela nº 5 – Resultado da pesquisa com os operadores booleanos “OU” e “E”, através da base de dados RCAAP.

Tabela nº 6 – Resultado da pesquisa com os operadores booleanos “OU” e “E”, através da base de dados B-ON.

Tabela nº 7 – Resultados do somatório das tabelas n.º 12, n.º 13, n.º 14 e n.º 15, constantes no Anexo, tendo em consideração os critérios de inclusão e exclusão - pesquisa dos artigos entre 2016 e 2020, base de dados RCAAP.

Tabela nº 8 - Resultados do somatório das tabelas n.º 12, n.º 13, n.º 14 e n.º 15, constantes no Anexo, tendo em consideração os critérios de inclusão e exclusão - pesquisa dos artigos entre 2016 e 2020, base de dados B-ON.

LISTA DE QUADROS

Quadro nº 1 – Resultados com aplicação dos critérios de inclusão.

Quadro nº 2 – Dados descritivos (título dos artigos, ano de publicação e nome dos autores).

Quadro nº 3 - Dados descritivos (título dos artigos selecionados, ano de publicação e

nome dos autores).

Quadro nº 4 – Dados descritivos (Título dos artigos e objetivos).

Quadro nº 5 - Dados descritivos (Título, Tipologia, metodologia e participantes).

LISTA DE FIGURAS

Figura nº 1 - Etapas do protocolo da revisão sistemática.

Figura nº 2 – Progressão da Proficiência DIGCOMPEDU Por Área

Figura nº 3 – Análise SWOT

LISTA DE ABREVIATURAS, ACRÓNIMOS E SIGLAS

AE – Agrupamento de Escola

B-ON – Biblioteca Online

CEE - Comunidade Económica Europeia

CTT – Correios e Telecomunicações de Portugal

DigCompEDU – Quadro de competências digitais europeu

DGE – Direção Geral de Educação

EAD – Ensino A Distância

EE – Encarregado(s) de Educação

ENA – Escola Não Agrupada

E@D – Ensino a Distância

FEDER - Fundos Europeus de Desenvolvimento Regional

GRP - Governo da República Portuguesa

IHC - Interação Humano-Computador

IA - Inteligência Artificial

MEC - Ministério da Educação e Ciência

OE - Organizações Educativas

PPT - PowerPoint

RECAAP – Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal

UE – União Europeia

SPCE - Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação

TDIC – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação

GLOSSÁRIO

Bullying – Assédio moral

Catfishing – termo utilizado para referir as pessoas que criam perfis falsos na internet

e-Learning – Aprendizagem a distância

electronic learning – Aprendizagem eletrônica

Fake News – Falsas Notícias

jogos-google deeping – jogos google aprofundado

medias digitais - redes sociais

SARS-CoV-2 - (sigla do inglês que significa coronavírus 2 da síndrome respiratória aguda grave), cuja doença recebeu a denominação pela Organização Mundial da Saúde (OMS) de COVID-19 (do inglês coronavirus disease 19).

ÍNDICE

RESUMO ANALÍTICO	i
ABSTRACT	ii
LISTA DE TABELAS/ILUSTRAÇÕES/SIGLAS	
LISTA DE TABELAS	iii
LISTA DE QUADROS.	iii
LISTA DE FIGURAS	iv
LISTA DE ABREVIATURAS, ACRÓNIMOS e SIGLAS	iv
GLOSSÁRIO	vi
ÍNDICE	vii
CAPÍTULO I	
1 – INTRODUÇÃO	1
1.1 – CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTUDO	1
1.2 – IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	1
1.3 – QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO	2
1.4 – OBJETIVOS DO ESTUDO	2
1.5 – RELEVÂNCIA DO ESTUDO	2
1.6 – RAZÕES PARA A ESCOLHA DO TEMA	3
1.7 – ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	4
CAPÍTULO II	
2- REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA	6
2.1 – ENQUADRAMENTO TEÓRICO	6
CAPÍTULO III	
3- METODOLOGIA	10
3.1- REVISÃO SISTEMÁTICA	10

CAPÍTULO IV

4- APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE RESULTADOS	33
-----------------------------------------------	----

CAPÍTULO V

5- CONCLUSÃO	40
5.1- CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
5.2- LIMITAÇÕES DO ESTUDO	43

CAPÍTULO VI

6- PLANO DE AÇÃO	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
REFERÊNCIAS E LETRAS RECOMENDADAS NA CARTA DE ÉTICA	58
REFERÊNCIAS LEGISLATIVAS	58
WEBGRAFIA	59
ANEXOS	60
ANEXO - 1	64
ANEXO - 2	70
ANEXO - 3	76

CAPÍTULO I

1- INTRODUÇÃO

1.1. Contextualização do estudo

Os problemas da aprendizagem em contexto escolar constituem uma das principais fontes de preocupação para professores, pais, psicólogos e, de uma forma geral, para todos aqueles que se interessam pelos fenómenos educativos (Lopes, 1998).

À Escola, como instituição inclusiva, compete adaptar-se, ora desfazendo concepções e crenças, ora munindo-se de conhecimentos e procurando novas metodologias de forma a responder e acolher todas as crianças e adolescentes, incluindo os que apresentam diferenças (Pinto, Pereira, Pereira & Ferreira, 2011).

Vivemos numa época em que as tecnologias digitais conquistaram um poder tão desmesurado, que é impossível alhearmo-nos delas. São de fácil acesso, rápidas, facilitam a comunicação e são fascinantes. As crianças e os jovens adolescentes são, porventura, a faixa populacional que mais está conectada a este Mundo Digital (Gamito & Morais, 2013). A internet, as redes sociais e os videojogos são exemplos desta nova tendência (Matos, 2018). O tempo que as crianças e adolescentes, em particular, dispensam a estas tecnologias fora do contexto escolar, porventura com demasiada exposição/utilização, podem torná-las vulneráveis a alguns dos seus aspetos considerados nefastos e, por consequência, aumentarem procedimentos e condutas de desatenção, irrequietação, desorganização e anti-socialização (Gaspar, Borges & Matos, 2013; Matos, 2015; Machado & Bettencourt, 2018).

1.2. Identificação do Problema

Em Educação, inovar pedagogicamente tornou-se uma necessidade eminente. Os processos convencionais de ensino e aprendizagem, centrados na performance do professor, já não se coadunam com as exigências de uma Sociedade Digital. A Escola precisa mudar, porque os alunos já mudaram o seu modo de interagir com o conhecimento. Nesse sentido, os impactos da tecnologia na Educação, se utilizada de forma adequada pode gerar qualidade, contemporaneidade e equidade para o ensino e

para a aprendizagem, como também melhoria na gestão escolar.

A utilização do computador e de recursos tecnologicamente informatizados nas salas de aula servem para facilitar a criação de novas dinâmicas de aprendizagem, alterando o processo de construção do conhecimento e a relação entre os diversos intervenientes do processo educativo. Embora o professor tenha consciência da importância do uso das tecnologias digitais em sala de aula, ele ainda se depara com os desafios de as usar de modo pedagógico, o que reforça a ideia de que é preciso uma busca permanente de capacitação do docente para desenvolver competências para uma aprendizagem que seja realmente significativa com o uso das tecnologias digitais em sala de aula.

Outro desafio é o que têm que ver com o facto de o sistema educativo não conseguir dar resposta às necessidades da sociedade atual no que concerne à insuficiência de equipamentos tecnologicamente apropriados nas salas de aula, ou seja, escolas não estão equipadas com tecnologias face às exigências da Sociedade Digital, ao número excessivo de alunos por turma e/ou grupo de trabalho, à heterogeneidade da fase etária dos alunos e à falta de formação qualificada, para suprir essas lacunas pedagógicas.

1.3. Questão de Investigação

Assim sendo, procuramos indagar **O que nos diz a literatura de língua portuguesa sobre a Sociedade Digital?**

1.4. Objetivos do estudo

Para responder a esta questão de investigação definimos o seguinte objetivo específico:

- Identificar e analisar as melhores evidências disponíveis relativas à Sociedade Digital através de uma revisão sistemática nas bases de dados B-ON e Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal (RCAAP).

1.5. Relevância do estudo

O presente estudo tem por objetivo compreender o que está escrito sobre a Sociedade Digital, os efeitos, consequências e sintomas que a utilização das tecnologias digitais, da

internet, das redes sociais e dos videojogos nos jovens em geral e a dimensão dos efeitos na sociedade atual. Pretende-se compreender o que já foi investigado sobre a Sociedade Digital, os recursos digitais quando usadas pedagogicamente, a influência positiva ou negativamente no sucesso escolar dos jovens.

É importante investigar esta temática pelo facto de, neste momento, a missão das escolas de serviço público e privado, em Portugal, estarem a atravessar uma fase complexa na abordagem das aprendizagens essenciais aos alunos e em termos de gestão dos recursos digitais e humanos, no sentido de colmatar as discrepâncias e a falta de literacia digital, entre os agregados familiares, de modo a garantir igual oportunidade no ensino e na aprendizagem.

1.6. Razões para a escolha do tema

O interesse por este tema surge enquanto docente de Educação Tecnológica que convive e trabalha diariamente com jovens. A partir do momento em que aparecem os recursos digitais, tecnologicamente atualizados e cada vez mais avançados, os jovens reconhecem que estes equipamentos são uma mais-valia na ligação entre as pessoas e na gestão do mundo de trabalho, e são importantes na aquisição de conhecimentos no ramo educacional. Também pela curiosidade pessoal de manusear os dispositivos digitais ao nosso dispor, saber mais sobre o Mundo Digital, internet, redes sociais, entre outros, para resolver problemas de vária ordem na sociedade.

A escolha e a motivação da mestranda relativa a esta questão devem-se também pelo gosto de utilizar as tecnologias digitais não só para a sua atividade docente, mas também no seu dia a dia, para escrever uma carta ou um ofício, entre outros.

É uma forma de o ensino público estar atualizado comparativamente com o ensino privado, para superar as dificuldades dos alunos mais carenciados. Se as bibliotecas estiverem bem equipadas e todos os espaços de estudo que os alunos têm acesso são uma mais-valia para a sua aprendizagem, na realização dos seus trabalhos e um apoio acrescido na resolução das suas dificuldades. Atualmente, com o acesso ao portal das editoras, o trabalho docente e o estudo dos alunos ficam mais facilitados, pois, os professores e os jovens não necessitam de andar sobrecarregados com os livros.

A partir dos recursos digitais os professores têm acesso a inúmeros documentos para consulta para se inspirarem, promovendo a criação de formulários, testes formativos, relatórios, roteiros, atividades diversificadas, inserindo desenhos, imagens, sons, como forma de motivação dos alunos. Desta forma os alunos podem realizar mais facilmente os seus trabalhos escritos e/ou práticos, recorrendo também ao digital, para desenharem os seus projetos de trabalho e aplicar os mesmos na prática. Como também os docentes utilizarem os diferentes programas informáticos para fazer simulações/estatísticas educativas sobre o sucesso dos alunos.

1.7. Estrutura da dissertação

A presente dissertação está organizada em seis capítulos, alguns destes estão divididos em subcapítulos. O primeiro capítulo faz alusão à Introdução, à Contextualização do Estudo, à Identificação do Problema, à Questão de Investigação, aos Objetivos do Estudo, à Relevância do Estudo, às Razões para a escolha do tema e à Estrutura da Dissertação. No segundo capítulo é abordada uma Revisão Sistemática de Literatura, para obter estudos empíricos e o procedimento relativamente aos passos a seguir, para uma revisão sistemática de literatura, tais como: pesquisas bibliográficas prévias, identificação da questão de revisão e elaboração de um protocolo; pesquisa de literatura; seleção de títulos e resumos; obtenção dos textos completos; triagem de textos; remoção de dados; análise e síntese; escrita e edição; conclusões e limitações da revisão sistemática. No terceiro capítulo apresentamos a Metodologia para a presente investigação e os oito pontos da Revisão sistemática de literatura. O quarto capítulo é formado pela Apresentação e Análise de Resultados dos artigos selecionados para a investigação. O quinto capítulo é composto pela Conclusão do Estudo, Considerações finais e Limitações do estudo, recuperando os resultados obtidos em referência aos objetivos de estudo. O sexto capítulo é constituído pelo Plano de Ação, onde se pretende analisar, avaliar os artigos da investigação e propor medidas para que promovam o sucesso no sistema educativo, na geração da era digital e na sociedade através da utilização dos meios digitais e do Ensino A Distância (EAD). No final do projeto, ainda fazem parte deste o Resumo, o Abstract, a Lista de Tabelas/Ilustrações/Siglas, a Lista de Tabelas, a Lista de Quadros, a Lista de Figuras, a Lista de Abreviaturas, os Acrónimos e Siglas, as Referências Bibliográficas, as Referências Legislativas, a Webgrafia e os Anexos, para a compreensão

do trabalho desenvolvido.

CAPÍTULO II

2. REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA

2.1 Enquadramento Teórico

No sentido de conhecermos o estado da arte e de aprofundarmos o nosso conhecimento sobre o problema de investigação, propusemo-nos identificar e analisar o maior número possível de estudos em língua portuguesa relacionados com a nossa temática através da realização de uma revisão sistemática da literatura. Como observam Gough, Oliver e Thomas (2017, p. 1, citados por Rodrigues & Lencastre, 2017), “Se não soubermos o que foi estudado, como podemos estar em posição de saber ou de planear o que precisa de ser estudado?”. Com efeito, o aumento verdadeiramente assombroso do número de estudos publicados e disponíveis em revistas e bases de dados online tornam hoje quase impossível um conhecimento permanentemente atualizado sobre os avanços científicos verificados nas diversas áreas de investigação, nomeadamente no domínio das Ciências da Educação (Coutinho & Lencastre, 2019, p. 262).

Definida por Coutinho e Lencastre (2019, p. 262), como “uma revisão da literatura que é planeada para localizar, avaliar e sintetizar as melhores evidências disponíveis relacionadas a uma questão de revisão específica, a fim de fornecer respostas informadas e baseadas em evidências”, a presente revisão sistemática envolveu uma sequência de etapas metodologicamente bem definida, de acordo com um protocolo de estudo previamente desenhado, de modo a que os seus resultados pudessem ser interpretados, avaliados e replicados à luz de como foram produzidos (Lima & Lencastre, 2019, p. 1078).

O processo de revisão sistemática compreendeu diversos momentos que serão explicitados no capítulo dedicado à metodologia.

Dada a natureza do nosso problema, decidimos desenvolver uma revisão sistemática de natureza qualitativa (Boland et al., 2017). Primeiro, considerando a nossa própria intenção de usar “conceitos predefinidos e, em seguida, testá-los usando métodos predefinidos (a priori), mas sem valorizar a homogeneidade dos estudos selecionados (Gough et al., 2012), e no segundo, porque pretendemos interpretar e organizar os resultados dos estudos selecionados relacionando conceitos definidos a priori (e a

seguir apresentados), bem como compreender melhor seus significados, a partir da identificação de padrões proporcionados pela sua heterogeneidade.

Atualmente é impossível pensar no mundo sem a **Internet**. Ela faz parte da vida das pessoas e é presença em praticamente todos os lares em todo o mundo desenvolvido. Estar ligado à rede mundial passou a ser de extrema importância, uma necessidade mesmo, para muitos. A Internet também está presente nas escolas e em diversos locais públicos, possibilitando o acesso às informações e notícias do mundo em apenas um click. Nos últimos anos a evolução da internet conduziu-nos à Web 2.0 e, mais recentemente, à Web 3.0 (chamada de web semântica) e ao aparecimento de ferramentas e aplicações online, cada vez mais interativas, colaborativas, participativas e onde os seus utilizadores deixam de ser apenas consumidores para passarem a produzir os seus próprios documentos e a publicá-los automaticamente na rede. Alguns exemplos dessas ferramentas são: redes sociais, blogues, Youtube, Wiki, Flickr, Podcast, Ferramentas Google, Ambientes Virtuais – Second Life, Mapas Concetuais online. Segundo Turner & Muñoz (2002, p. 35), “a Internet pode ser considerada como a máxima expressão da democracia (...) porque constitui uma comunidade livre, igualitária e fraternal”.

O desenvolvimento da tecnologia e da internet propiciou o aparecimento de uma nova forma de ensino: o **ensino a distância**. O ensino a distância tornou-se um meio alternativo de formação e de autoformação. Este conceito veio revolucionar o modo de aprender, com ênfase na utilização de recursos mediáticos para a promoção dos processos ensino e de aprendizagem. A tecnologia trouxe para o sistema educativo facilidade, rapidez e a supressão de barreiras geográficas, que veio dar alguma liberdade e normalidade a alunos que, “por diferentes motivos, se encontram em situações, de carácter temporário ou permanente, que as impedem de frequentar regularmente uma escola” (Portaria n.º 85/2014, de 15 de abril). Estas tecnologias proporcionam um vasto leque de ferramentas: áudio (que permite que haja comunicação entre os interlocutores), vídeo (que permite estabelecer contato visual com os interlocutores), transferência de ficheiros (que permite a partilha de informação), chat (que permite a comunicação escrita) e o quadro branco (que permite o trabalho cooperativo em tempo real, uma vez que possibilita trabalhar em simultâneo texto, documentos e imagens).

Mais recentemente têm surgido as **redes sociais** ou aplicativos como são exemplo o

Instagram, o Tumblr e o Foursquare. O Instagram tem sido o que tem vindo a registar um maior aumento de utilizadores, pelo facto de os jovens comunicarem mais facilmente, entre si, através deste aplicativo. É um aplicativo gratuito a partir do qual é possível tirar fotos com o telemóvel (smartphones ou tablets), aplicar efeitos nas imagens e partilhar com os amigos. Há ainda a possibilidade de colocar essas imagens noutras redes sociais, como o Facebook e o Twitter.

Hoje as redes sociais são utilizadas por pessoas de todas as idades, de todos os estratos sociais e em todo o mundo. Além dos milhares de utilizadores a título pessoal, as empresas estão cada vez mais a integrar este mundo para concretizarem os seus negócios. A Educação também não ficou para trás e, hoje, muitas são as escolas que trabalham através de plataformas digitais e que têm página numa rede social e a participam ativamente nesse ambiente digital. A utilização de redes sociais em contexto educativo é uma área que começa agora a surgir com resultados promissores, tal como demonstram as investigações desenvolvidas por Velasquez et al. (2009) e por Muñoz & Towner (2009).

O jogo é uma atividade intrínseca ao homem, pois o homem inventa jogos e diverte-se com eles desde que se tem conhecimento da sua existência. Sabe-se que impressões arqueológicas e pinturas rupestres demonstram a existência de certos jogos na antiguidade. Inclusive, fala-se dos jogos entre os gregos, romanos e incas. O termo jogo vem do latim iocu, iocare, que pode significar gracejo; brinquedo; divertimento. O jogo é caracterizado por fornecer um ambiente agradável e por possibilitar ao homem vencer desafios, aprender e reinventar. De acordo com a literatura, pensamento de antropólogos e demais pesquisadores, o momento do jogo permite a aproximação de conceitos tradicionalmente percebidos como opostos: realidade e ficção, regra e liberdade, repetição e criação, ação instintiva e moral. Na concepção de Piaget (1964), os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança ou ao adolescente. O jogo é encarado pela criança como uma atividade dinâmica, que satisfaz as suas necessidades, sem em momento algum perder o sentido lúdico. A introdução dos videojogos no contexto escolar não tem sido um tema pacífico, pois, normalmente, são

associados a comportamentos e fatores ligados ao vício. Essa associação é visivelmente inquietante nos pais e encarregados de educação, porque, preocupados com a educação dos seus filhos e educandos, reconhecem o fascínio que esses objetos lúdicos exercem sobre eles e atribuem-lhes o “mérito” de sedução, mas, ao mesmo tempo, o perigo de os levar para a solidão, até porque, na maioria dos casos, quando em casa esses jogos são jogados na clausura dos próprios quartos das crianças e adolescentes, isolados do resto da família. Todavia, há quem defenda precisamente o contrário e tente desfazer esse panorama de diabolização, ressaltando antes as suas valias pedagógicas.

O termo «**nativo digital**» tornou-se conhecido através dos trabalhos desenvolvidos por Prensky (2001), ao referir-se a uma geração de crianças e adolescentes que identificava como nativa e falante de uma linguagem tecnológica digital. Por nativos digitais podem ser entendidos aqueles que nasceram após o surgimento da internet e não conseguem imaginar o mundo sem ela, enquanto aqueles nascidos antes da invenção da internet e que a ela precisaram adaptar-se, passaram a ser referenciados como «imigrantes digitais» (Prensky, 2001). Os «nativos digitais» são aqueles sujeitos que têm contato com a linguagem do computador, dos videogames e internet de um modo geral desde muito cedo. São falantes nativos dessa linguagem e nos primeiros anos já se mostram atraídos e adaptando-se facilmente às tecnologias digitais. Há também aqueles sujeitos que não nasceram inseridos na revolução digital, mas assistiram ao seu nascimento e se adaptaram a elas, os chamados «imigrantes digitais». Os imigrantes digitais, diferentemente dos nativos digitais, passaram pela evolução gradual da era da informação, experimentaram o mundo sem a dependência atual das tecnologias no nosso cotidiano, presenciaram seu nascimento rudimentar e hoje lidam ou tentam lidar com as tecnologias no dia-a-dia (Prensky, 2001).

CAPÍTULO III

3. METODOLOGIA

3.1. Revisão Sistemática

A revisão sistemática é segundo Dikson, Cherry e Boland (2014), uma revisão de literatura estruturada de forma a localizar, evidenciar e sintetizar as melhores evidências disponíveis relacionadas com um determinado tema ou questão.

Segundo as autoras, este tipo de revisão é efetuada através de oito passos:

1º Pesquisa bibliográfica prévias; identificação da questão de revisão e elaboração de um protocolo - neste primeiro passo, realizam-se pesquisas para que, ao identificar a literatura disponível, se possa definir a pergunta de revisão e os seus critérios de inclusão. Seguidamente, elabora-se o plano escrito que permite definir a questão de revisão – o protocolo.

2º Pesquisa de literatura – identificar os artigos científicos através de uma base de dados.

3º Seleção de títulos e resumos – são lidos os títulos e resumos dos artigos científicos identificados no passo anterior e excluem-se os que não têm relevância para a questão de revisão.

4º Obtenção dos textos completos- aqui, teremos de obter os textos completos dos artigos selecionados.

5º Triagem dos textos – nesta altura, teremos de ler os textos dos artigos selecionados e excluir os que não tem dados relevantes para a questão de revisão.

6º Extração / Remoção de dados- neste passo, identificam-se os dados relevantes que são removidos e compilados.

7º Análise e síntese – os dados compilados serão analisados e sintetizados.

8º Escrita e edição- neste último passo, apresentam-se por escrito, os métodos utilizados e os seus resultados. Apresentam-se, também, as conclusões da análise realizada.

1- Pesquisas bibliográficas prévias

Em relação ao 1º passo, a revisão de literatura deve ser realizada tendo em conta o desenvolvimento da questão de revisão. Esta deverá ser definida de uma forma clara, ser apropriada e ter relevância para os resultados (Dikson, Cherry e Boland, 2014). Desta forma e segundo estas autoras, a questão de revisão deve ser traçada seguindo um esquema baseado em 6 etapas:

- I. Identificação de uma área de interesse;
- II. Realização de pesquisas bibliográficas preliminares (early scooping);
- III. Redefinição da direção pretendida;
- IV. Finalização da questão de revisão e definição de critérios de inclusão e exclusão;
- V. Consulta de pares especialistas na área;
- VI. Desenvolvimento de um protocolo

Identificamos como área de interesse “a sociedade digital”. Foram consultados vinte artigos científicos na biblioteca B-ON e sete artigos no Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal (RCAAP), sobre “nativos digitais”. Os vinte e sete artigos encontrados mencionam os “nativos digitais”, como elemento revelante no seu estudo. Assim, consideramos de elementar importância numa sociedade digital, a utilização das seguintes palavras-chave:

Nativos Digitais; Prática Pedagógica; Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação; Educação, Biblioteca Escolar; Bibliotecário Escolar; Media, Educação para os Media; Leitura Online; Cidadania; Fosso Digital; Imigrantes Digitais; Escola; Tecnologia; Empreendedorismo; TIC; Semiótica; Saber Digital; Imigrante Digital; Crianças; Adolescentes; Setores Sociais; Alfabetização; Literacia Digital; Infoexclusão; Professores; Currículo; Tecnologias Digitais; Comportamento de Busca de Informação; Recuperação de Informação; Adultos mais Idosos; Competências Digitais; Infoinclusão; Usabilidade; Interação Humano-Computador (IHC); Ensino-aprendizagem; Criança e a Internet; Criança-Aspetos Sociais; Competências 2.0; Jovens; Ciberjornalismo; Hiper narrativas; Convergência; Pedagogia; Prática de Ensino Supervisionada; Formação Inicial de Professores; Ambientes Pessoais na Aprendizagem; Jovens Nativos Digitais; Semiótica Social Visual; Tecnologia Educacional; Mediação da Aprendizagem.

De seguida, organizamos e agrupamos as palavras-chave por sinónimos:

- a) “nativos digitais” OU “nativo digital” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Fosso Digital” OU “Tecnologia” OU “TIC” OU “Saber Digital” OU “Literacia Digital” OU “Jovens Nativos digitais” OU “Imigrante Digital”

De acordo com a pesquisa de literatura efetuada sobre “Internet” foram consultados onze artigos científicos na biblioteca B-ON e doze artigos no RCAAP sobre “Internet”.

Dos vinte e três artigos encontrados foram utilizadas as seguintes palavras-chave: Fórum online; Inteligência Artificial; Aprendizagem Virtual; Colaboração; Revisão Sistemática; Internet; Globalização; Tecnologia de Informação e Comunicação; Hiperindividualismo; Hipermodernismo; Anomia; Redes Sociais; Socialização; Amizades e Amores Virtuais; Religião; Governação Eletrónica; Política; Segurança; Educação a Distância; Design Educacional; Fórum; Pesquisa-ação; Proficiência; Parentalidade; Educação; Digital use divide; Digital Skill divide; Grupos Colaborativos; Sistemas Multiagentes; Algoritmos Genéricos; Internet; Informação; Conhecimento; Autoaprendizagem; Autonomia; Ferramenta de Aprendizagem; Prática Pedagógica; Arte; Tecnologia; Comunicação; Net Art; Internet; Tipo de Uso; Adição à Internet; Dinâmicas de Grupo; Literacia Mediática; Educação para a Saúde; Internet Segura; Subjetivação; Poder; Novas Tecnologias; Média e Educação; Ensino-Aprendizagem através da Internet; Educação em Valores; Avaliação; Valores; Processo Valorativo; Formação de Professores; Ensino Profissional; E-Learning; Formação Profissional; Formação de Ativos; Ensino Modular; Informação; Propriedade Intelectual; Era Digital; Liberdade de Informação; Direito de Acesso à Informação.

- b) “Internet” OU “Fórum online” OU “Aprendizagem Virtual” OU “Globalização” OU “Redes Sociais” OU “Educação a Distância” OU “Ferramenta de Aprendizagem” OU “Tecnologia” OU “Internet Segura” OU “Novas Tecnologias” OU “Ensino-Aprendizagem através da Internet” OU “E-Learning” OU “Era Digital”

Nas pesquisas de literatura efetuadas sobre “Ensino a Distância” foram consultados seis artigos científicos na biblioteca B-ON e oito artigos no RCAAP, sobre “Ensino a Distância”. Dos catorze artigos encontrados foram utilizadas as seguintes palavras-chave: Adolescentes e Internet; Inclusão Digital; Família; Média; Covid-19; Direitos Humanos;

Ensino a Distância; Representações Sociais; Educação; Ensino; Psicometria; Avaliação Educacional; Evidências de Validade; Formação Profissional Contínua; E-learning; Projeto de Educação a Distância; Computação; Formação de Professores; Educação a Distância; Ensino Superior; Investigação; Gestão; Inovação; Aprendizagem; Epistemologia Genética; Internet; Ensino Presencial; Modelos; Cenários Futuros de EAD; Instituições de Ensino Superior.

- c) “Ensino a Distância” OU “E-learning” OU “Projeto de Educação a Distância” OU “Computação” OU “Educação a Distância” OU “Internet” OU “Inovação” OU “Cenários Futuros de EAD”.

Nas pesquisas de literatura efetuadas sobre “Redes Sociais” foram consultados cinco artigos científicos na biblioteca B-ON e quinze artigos no RCAAP sobre “Redes Sociais”. Dos vinte artigos encontrados foram utilizadas as seguintes palavras-chave: Redes Sociais; Companhias Tecnológicas; Fake News; Democracia; Cuidado; Gestalt-Terapia; Redes Sociais Virtuais; Tolerância; Espetáculo; Direito de Esquecimento; Herança Digital; Redes Sociais On-line; Legado Digital; Informação Digital; Redes Sociais Digitais; Comunicação em Massa; Ciberterritorialidade; Digital Influencers; Comunidades Virtuais de Prática; Aprendizagem Informal; Redes; Conectivismo; Aprendizagem em Rede; Web 2.0; Aprendizagem; Empreendedorismo; Utilização das Redes Sociais por Género; Web; Publicidade; Branding; Marketing; iNovmapping; Internet; Influência Interpessoal; Discussão Política; Natalidade; Parentalidade; Transição; Movimento Social; Comunicação em Rede; Comunicação Política; Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC); Facebook; Conectivismo pedagógico; Tecnologia educacional; Prática de ensino; Recursos Audiovisuais; Tecnologias; Educação On-line; Cultura Digital; Educação Digital; Formação de Educadores.

- d) “Redes Sociais” OU “Fake News” OU “Redes Sociais Virtuais” OU “Redes Sociais On-line” OU “Redes Sociais Digitais” OU “Digital Influencers” OU “Comunidades Virtuais de Prática” OU “Redes” OU “Conectivismo” OU “Aprendizagem em Rede” OU “Influência Interpessoal” OU “Utilização das Redes Sociais por Género” OU “Movimento Social” OU “Comunicação em Rede” OU “Conectivismo Pedagógico” OU “Tecnologia Digitais da Informação e Comunicação” OU “Facebook” OU “Recursos Audiovisuais” OU “Cultura Digital”.

Nas pesquisas de literatura efetuadas sobre “Jogo” foram consultados seis artigos científicos na biblioteca B-ON e dez artigos no Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal (RCAAP), sobre “Jogo”. Dos dezasseis artigos encontrados foram utilizadas as seguintes palavras-chave: Desenvolvimento Infantil; Jogo, Educação especial; Papel do Educador; Aprendizagem; Jogos na Educação; Engajamento; Design Participativo; Design de Jogos; Jogos Educacionais; Os Lusíadas; Acessibilidade, Deficiência Visual, Jogabilidade, Design Inclusivo; Videojogos, Imersão, Jogos Sérios Educacionais, Geração Alpha; Ambientes Virtuais de Ensino; Servidor de Jogos; Jogos; Educação; Engajamento; Motivação; Arte; Artefactos Educacionais; Teoria da Atividade; Interdisciplinaridade; Jogos digitais; Matemática; Pensamento Computacional; Educação; Atividades lúdicas; Leitura.

- e) “Jogo” OU “Jogos na Educação” OU “Design de Jogos” OU “Jogos Educacionais” OU “Jogabilidade” OU “Videojogos” OU “Jogos Sérios Educacionais” OU “Servidor de Jogos” Ou “Jogos” OU “Jogos Digitais” OU “Atividades Lúdicas”.

Usamos as palavras-chave de uma forma combinatória para garantir resultados mais relevantes nas pesquisas. Optamos pelas bases de dados B-ON e RCAAP, por serem bibliotecas digitais de acesso aberto, com um banco de dados bibliográficos e de textos integrais de pesquisa sobre Educação.

Utilizamos os operadores booleanos “E” e “OU”, o que implica que o artigo obtido nesta pesquisa tenha de incluir os dois termos envolvidos nas sequências. Assim, construímos a seguinte sequência preliminar:

2- Pesquisa de literatura

Identificar os artigos científicos através de uma base de dados.

- a) “nativos digitais” OU “nativo digital” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Fosso Digital” OU “Tecnologia” OU “TIC” OU “Saber Digital” OU “Literacia Digital” OU “Jovens Nativos digitais” OU “Imigrante Digital”.
- b) “Internet” OU “Fórum online” OU “Aprendizagem Virtual” OU “Globalização” OU “Redes Sociais” OU “Ferramenta de Aprendizagem” OU “Tecnologia” OU

“Internet Segura” OU “Novas Tecnologias” OU “Ensino-Aprendizagem através da Internet” OU “Era Digital”.

- c) “Ensino a Distância” OU “E-learning” OU “Projeto de Educação a Distância” OU “Computação” OU “Educação a Distância” OU “Inovação” OU “Cenários Futuros de EAD”.
- d) “Redes Sociais” OU “Fake News” OU “Redes Sociais Virtuais” OU “Redes Sociais On-line” OU “Redes Sociais Digitais” OU “Digital Influencers” OU “Comunidades Virtuais de Prática” OU “Redes” OU “Conectivismo” OU “Aprendizagem em Rede” OU “Utilização das Redes Sociais por Género” OU “Movimento Social” OU “Comunicação em Rede” OU “Conectivismo Pedagógico” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Facebook” OU “Recursos Audiovisuais” OU “Cultura Digital”.
- e) “Jogo” OU “Jogos” OU “Jogos na Educação” OU “Design de Jogos” OU “Jogos Educacionais” OU “Jogabilidade” OU “Videojogos” OU “Jogos Sérios Educacionais” OU “Servidor de Jogos” OU “Jogos Digitais” OU “Atividades Lúdicas”.

Sequências:

a) E b) E c) E d) E e).

Conjugando as palavras-chave das alíneas a), b), c), d), e) com os operadores Boleanos “E” e “OU” não obtemos nenhum resultado. Fizemos pesquisas com todas as sequências possíveis que estão representadas nas seguintes tabelas.

Tabela Nº 1 – Resultados da pesquisa com operador booleano “OU”, através da base de dados RCAAP.

RCAAP	a+b+c	a+d+e	a+b	a+c	a+d	a+e
	0	0	0	0	0	0

Tabela Nº 2 – Resultados da pesquisa com operador booleano “E”, através da base de dados RCAAP.

RCAAP	a+b+c	a+d+e	a+b	a+c	a+d	a+e
	0	0	0	0	0	0

Tabela Nº 3 – Resultados da pesquisa com operador booleano “OU”, através da base de dados B-ON.

B-ON	a+b+c	a+d+e	a+b	a+c	a+d	a+e
	0	0	0	0	0	0

Tabela Nº 4 – Resultados da pesquisa com operador booleano “E”, através da base de dados B-ON.

B-ON	a+b+c	a+d+e	a+b	a+c	a+d	a+e
	0	0	0	0	0	0

3– Seleção de títulos e resumos

A seleção dos títulos e resumos dos artigos foi baseada na pesquisa avançada, através das bases de dados RCAAP e B-ON e resultante das combinações possíveis das palavras-chave acima mencionadas, assim, surgiram os seguintes resultados:

Tabela nº 5 – Resultado da pesquisa com os operadores booleanos “OU” e “E”, através da base de dados RCAAP.

	<i>aEb</i>	<i>aEc</i>	<i>aEd</i>	<i>aEe</i>	<i>bEc</i>	<i>bEd</i>	<i>bEe</i>	<i>cEd</i>	<i>cEe</i>	<i>dEe</i>	<i>TOTAL</i>
RCAAP	36.947	2.660	1.137	321	210	1.116	34	124	12	11	42.572

Tabela nº 6 – Resultado da pesquisa com os operadores booleanos “OU” e “E”, através da Base de dados B-ON.

	<i>aEb</i>	<i>aEc</i>	<i>aEd</i>	<i>aEe</i>	<i>bEc</i>	<i>bEd</i>	<i>bEe</i>	<i>cEd</i>	<i>cEe</i>	<i>dEe</i>	TOTAL
B-ON	10.144	1.211	545	144	38	661	16.576	86	10	11	29.426

Todas as pesquisas efetuadas e combinações possíveis das palavras-chave que deram origem ao somatório dos dados evidenciados nas tabelas seguintes nº 5 e nº 6 da página nº 16, constam nas tabelas nº 5 do Anexo 1.

Constatamos a existência de 42.572 documentos na base de dados RCAAP e 29.426 documentos na base de dados B-ON. Assim, definimos a questão de revisão: “O que nos diz a literatura de língua portuguesa sobre a Sociedade Digital?”. Após a obtenção dos resultados acima mencionados nas tabelas nº 5 e nº 6, definimos os seguintes critérios de inclusão e de exclusão.

Quadro nº 1 – Resultados com aplicação dos critérios de inclusão

<i>Critérios de inclusão</i>	<i>Critérios de exclusão</i>
Artigos revistos por pares - (2 pessoas que tenham escrito sobre o mesmo artigo).	Excluir artigos que não apresentam resumo e/ou palavra-chave.
Artigos entre 2016 e 2020.	Excluir artigos através da análise dos títulos.
Acesso ao texto integral e gratuito.	Excluir artigos pela análise dos resumos dos artigos (com exclusão dos não pertinentes com a temática do estudo).
Artigos em português.	Excluir artigos que não falem da realidade portuguesa e/ou sem a interação entre esta e outras.
Artigos publicados.	Excluir artigos que não apresentam o texto integral.

Após pesquisa pormenorizada e de acordo com os critérios de inclusão e exclusão anteriormente definidos constatou-se a existência de quarenta e nove artigos na base de dados B-ON e trinta e um artigos na base de dados RCAAP. De entre estes artigos das diferentes bases de dados e para dar cumprimento aos requisitos já mencionados, os

artigos serão restringidos do seguinte modo: os que se apresentarem repetidos, serão reduzidos, apenas a um só artigo, assim como aos requisitos que têm a ver com o ano de publicação, o acesso ao texto integral, à escrita em língua portuguesa, à realidade da sociedade portuguesa e/ou com interação entre esta e outras, o acesso ao resumo, os que não sejam pertinentes com a temática do estudo e artigos que tenham sido revistos por pares. Assim, obtivemos os seguintes resultados referidos nas tabelas abaixo, nº 7 e nº 8.

Tabela nº 7 – Resultados do somatório das tabelas nº 12, nº 13, nº 14 e nº 15, constantes no Anexo 3, tendo em consideração os critérios de inclusão e exclusão - pesquisa dos artigos entre 2016 e 2020, base de dados RCAAP.

	<i>a E b E d</i>	<i>a E b</i>	<i>a E d</i>	<i>b E d</i>	<i>TOTAL</i>
RCAAP	0	24	3	4	31

Tabela nº 8 – Resultados do somatório das tabelas nº 12, nº 13, nº 14 e nº 15, constantes no Anexo 3, tendo em consideração os critérios de inclusão e exclusão - pesquisa dos artigos entre 2016 e 2020, base de dados B-ON.

	<i>a E b E d</i>	<i>a E b</i>	<i>a E d</i>	<i>b E d</i>	<i>TOTAL</i>
B-ON	1	26	17	5	49

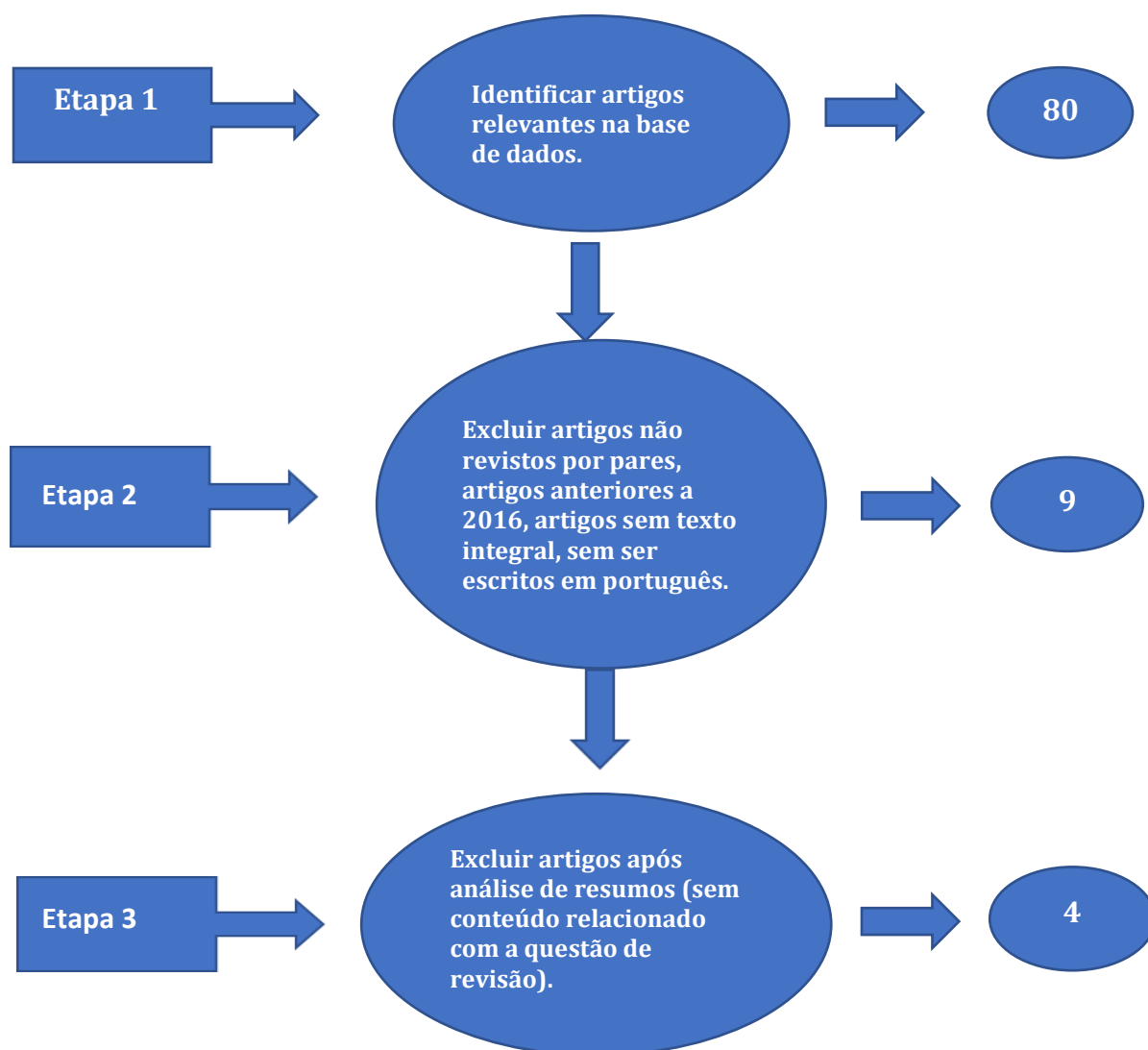
4- Obtenção dos textos completos

Aqui, teremos de obter os textos completos (integrais) dos artigos selecionados e retirados das bases de dados B-ON e RCAAP, cumprindo com os requisitos de inclusão e exclusão.

5- Triagem dos textos

Após a definição desses critérios, acima transcritos no quadro nº 1, aplicamos, na base de dados RCAAP e B-ON, cinco dos seguintes critérios para selecionar finalmente um número de artigos razoável, para analisar: Títulos que correspondam à temática da questão de partida; Artigos publicados entre 2016 e 2020; Artigos que abordassem a realidade portuguesa e/ou fizessem a interação entre esta e outras; Artigos escritos em língua portuguesa. Os títulos dos artigos repetidos nas duas bases de dados foram reduzidos, a apenas um artigo, pelo facto de a base de dados B-ON, reportar para a base de dados RCAAP, o acesso ao texto integral do mesmo.

Figura nº 1 - Etapas do protocolo da revisão sistemática. Dados resultantes das Tabelas nºs 12, 13, 14 e 15 (Anexo 3).



6- Extração de dados

Os dados foram extraídos e organizados diretamente nos quadros abaixo indicados. Os mesmos serão apresentados em 2 categorias: dados descritivos e dados analíticos.

6.1. Dados descritivos

Assim, organizamos um quadro de dados de acordo com o número resultante da nossa pesquisa. Constatamos que os nove estudos foram publicados entre 2016 e 2020.

Quadro nº 2 - Dados descritivos (título dos artigos, ano de publicação e nome dos autores).

<i>Título</i>	<i>Ano</i>	<i>Autores</i>
<i>A Utilização do Fórum de EAD ou Fórum Online Enquanto Instrumento Educacional na Modalidade de Educação a Distância (EAD)</i>	2017	Djane Oliveira de Brito
<i>Estratégias para trabalho colaborativo: revisitando o uso de fóruns on-line na educação a distância</i>	2019	Daniela Melaré Vieira Barros, Vanessa Matos dos Santos, Cristina Sánchez Romero
<i>Estudo Sobre os Perigos da Internet: Fenómeno em Contexto de Produção Multimídia em Educação</i>	2020	Mário José, Maria Potes Barbas
<i>“Imigrantes” Versus “Nativos” Digitais: O Discurso de Tecnologias Digitais em Políticas Curriculares</i>	2016	Carla Cristiane Loureiro, Viviane Grimm, Geovana Mendonça Lunardi Mendes
<i>Os adolescentes portugueses, a internet e as dependências tecnológicas</i>	2019	Maria Gaspar de Matos, Tânia Gaspar, Fábio Botelho Guedes, Gina Tomé, Cátia Branquinho
<i>Motivações para o uso dos media digitais em contexto de sala de aula</i>	2016	Nídia Isabel Gonçalves de Mesquita Spranger
<i>Saber Digital e suas Urgências: reflexões sobre imigrantes e nativos digitais</i>	2018	Patrícia Margarida Farias Coelho, Marcos Rogério Martins Costa, João Augusto Mattar Neto
<i>Tecnologia e literatura: as narrativas transmediáticas</i>	2020	Moisés de Lemos Martins
<i>Tecnologias móveis na escola: cartografia dos movimentos de gestão escolar</i>	2016	Sintian Schmidt, Carla Beatris Valentini

Todos os artigos anteriormente mencionados fazem alusão à Sociedade digital e

abordam adolescentes e jovens de vários níveis de ensino nos seus estudos. Alguns deles estão mais focados na sociedade brasileira e não na portuguesa, por isso, foram excluídos do quadro nº 3.

Quadro nº 3 - Dados descritivos (título dos artigos selecionados, ano de publicação e nome dos autores).

<i>Título</i>	<i>Ano</i>	<i>Autores</i>
<i>Estratégias para trabalho colaborativo: revisitando o uso de fóruns on-line na educação a distância</i>	2019	Daniela Melaré Vieira Barros, Vanessa Matos dos Santos, Cristina Sánchez Romero
<i>Estudo Sobre os Perigos da Internet: Fenómeno em Contexto de Produção Multimédia em Educação</i>	2020	Mário José, Maria Potes Barbas
<i>Os adolescentes portugueses, a internet e as dependências tecnológicas</i>	2019	Margarida Gaspar de Matos, Tânia Gaspar, Fábio Botelho Guedes, Gina Tomé, Cátia Branquinho
<i>Motivações para o uso dos media digitais em contexto de sala de aula</i>	2016	Nídia Isabel, Gonçalves de Mesquita Spranger

No quadro nº 4 foram transcritos os objetivos correspondentes a cada artigo selecionado pela mestranda e em que cada autor se baseou para produzir e organizar os seus instrumentos de pesquisa e trabalho para a realização e publicação do artigo de revista científica e/ou projeto de dissertação.

Quadro nº 4 - Dados descritivos (Título dos artigos e objetivos)

<i>Título</i>	<i>Objetivos</i>
<i>Estratégias para trabalho colaborativo: revisitando o uso de fóruns on-line na educação a distância</i>	Potencializar o uso pedagógico dos fóruns on-line em EAD. Verificar os contextos estudados relacionados com essa potencialização em dois grupos selecionados, ambos de pós-graduação de uma disciplina da área da Educação, sendo um grupo da Universidade Aberta (UAb) e o outro de uma <i>Universidad Nacional de Educación a Distancia</i> (Espanha).

Estudo Sobre os Perigos da Internet: Fenómeno em Contexto de Produção Multimédia em Educação

Conhecer os diferentes discursos mediáticos, nas suas formas de produção, encantação e receção; recolher, selecionar e interpretar a informação relevante; produzir um discurso analítico sobre os media e refletir criticamente acerca da contemporaneidade mediática. Esta atividade levou os estudantes a refletirem sobre as suas estratégias de utilização dos media, partindo de situações reais da sociedade atual.

Os adolescentes portugueses, a internet e as dependências tecnológicas

Analisar a utilização da internet pelos jovens: o contacto com outros online, as relações de intimidade online, a dependência das redes sociais, o tempo de ecrã e os conflitos sociais causados pelo excesso de tempo online, identificando relações, comparando géneros e nível de escolaridade (proxy da idade) e identificando situações e necessidades regionais.

Motivações para o uso dos media digitais em contexto de sala de aula

Compreender o uso e as motivações que levam os estudantes a utilizar os media digitais/sociais em contexto de sala de aula.

Observar os comportamentos de uso dos *media* digitais por parte de uma turma de estudantes do 1.º e 2.º ciclo de estudos do Ensino Superior da Universidade de Aveiro, na área científica de Ciências e tecnologias da Comunicação, em contexto de sala de aula.

Compreender se os estudantes comunicam entre si no decorrer das aulas.

Compreender se os estudantes utilizam os *media* digitais como auxílio às dinâmicas da própria aula.

Descrever eventuais padrões de uso dos media digitais /sociais por parte dos estudantes observados.

Conhecer as motivações subjacentes ao uso dos media digitais em situação de sala de aula.

Compreender se a posição face ao uso dos media que cada professor adota tem ou não influência no uso dos media digitais por parte dos estudantes.

No que se refere ao tipo de artigo constatamos que todos os estudos são artigos publicados, em revista científica ou artigos referentes a dissertações de Mestrado. As metodologias utilizadas foram estudos de caso, de natureza mista, isto é, apresentam estudos qualitativos e quantitativos. O público-alvo dos projetos, normalmente são estudantes dos vários níveis de ensino, nomeadamente, ensino básico, secundário e ensino superior e com algumas entrevistas a professores.

Quadro nº 5 – Dados descritivos (Título, Tipologia, metodologia e participantes)

Título	Tipologia	Metodologia	Participantes
<i>Estratégias para trabalho colaborativo: revisitando o uso de fóruns on-line na educação a distância</i>	Rev. Diálogo Educ., Curitiba, v.19, n. 60, p. 221-245, jan./mar. 2019	Análise de estudos de casos e, mais especificamente, análises de casos múltiplos, privilegiando aspectos qualitativos e quantitativos.	Grupo 1 - alunos de pós-graduação da Universidade Aberta (UAb) Portugal Grupo 2 – alunos de pós-graduação da <i>Universidad Nacional de Educación a Distancia</i> (UNED) Espanha.
<i>Estudo Sobre os Perigos da Internet: Fenómeno em Contexto de Produção Multimédia em Educação</i>	Revista UIIPS	Metodologia mista: tendo os questionários respostas quantitativas e qualitativas.	5 estudantes de Licenciatura em Produção Multimédia em Educação da Escola Superior de Educação de Santarém (ESES) inquiriram 141 adolescentes e jovens.
<i>Os adolescentes portugueses, a internet e as dependências tecnológicas</i>	Coleções ULL-IPCE RPCA, v.10, n. 01 (2019)	Estatística descritiva, os dados foram analisados utilizando o SPSS versão 24 para-Windows	Alunos do 6.º Ano (30,7%), 8.º Ano (33,8%), 10.º Ano (20,8%) e 12.º Ano (14,8%). Total 8.215 adolescentes e jovens de Norte a Sul do País.
<i>Motivações para o uso dos media digitais em contexto de sala de aula</i>	<u>UA - Dissertações de mestrado</u> <u>DeCA - Dissertações de mestrado</u>	A abordagem metodológica é predominantemente e qualitativa e descritiva.	Estudantes do 1.º ciclo e do 2.º ciclo de estudos e professores.

6.2 – Dados analíticos

Chegada a esta fase, devemos visitar a nossa questão de revisão de forma a não perdermos o foco do estudo: O que nos diz a literatura de língua portuguesa sobre a Sociedade Digital? Assim, sumariamos os dados recolhidos das conclusões e resultados dos estudos e, simultaneamente, enquadrámos essa recolha de dados na nossa questão de investigação: Deve a literacia digital ser um elemento privilegiado, na avaliação das

aprendizagens dos alunos nativos digitais, numa sociedade, cada vez mais avançada tecnologicamente? Desta forma, estabelecemos as categorias de análise.

Quadro nº 6 – Dados analíticos (Categorias e Citações dos 4 artigos e dos diferentes autores)

Categorias	Citações
<p>1. Vantagens da Internet / TIC</p>	<p>“Os autores trabalham a ideia de aprendizagem por jogos como um traço dessa sexta geração, além da emergência das comunidades de aprendizagem que vêm formando verdadeiras redes de aprendizagem on-line. Nesse sentido, a sexta geração — respaldada no princípio das redes e em suportes cada vez menores — tem possibilitado mais vantagens para o aprendizado universitário (BARROS, 2004), como: redução de espaço e tempo, o que permite a aprendizagem centrada no aluno, redução de custos e monitoramento, 226 BARROS, D. M. V.; SANTOS, V. M.; ROMERO, C. S. Rev. Diálogo Educ., Curitiba, v. 19, n. 60, p. 221-245, jan. / mar. 2019 bem como supervisão do aluno de forma mais próxima. Além disso, é preciso citar também o fato de que as competências interativas e comunicativas se desenvolveram e, por meio delas, também as práticas de empatia, confiança e colaboração (MEDINA RIVILLA; DOMÍNGUEZ GARRIDO; SÁNCHEZ ROMERO, 2012). A aprendizagem colaborativa, neste contexto, traduz-se como a essência das estratégias e do formato pedagógico dos cursos com inovação.” Autora: Daniela Melaré Vieira Barros, Universidade Aberta de Lisboa (UAb), Lisboa, Portugal.</p> <p>“Segundo dados da Internet Live Stats (2020), hoje 40% da população possui ligação à internet, mostrando um grande aumento desde 1995, em que a percentagem era menor que 1%. Dados de Junho de 2016 da Central Intelligence Agency (CIA) mostram que Portugal encontrava-se no 57.º lugar, com 7.629.560 de utilizadores de Internet. Com este crescimento da utilização da internet, conseqüentemente a sociedade tornou-se muito mais digital e com uma necessidade em estar online constantemente.” Autor: Mário José</p> <p>“A internet entrou nas nossas vidas nos mais variados contextos (desde o lazer aos cuidados de saúde, à comunicação profissional e privada e às redes sociais). O computador e outros equipamentos integrados permitem (Gamito & Morais, 2013) trabalhar, comunicar, entreter e socializar. Hoje existe um conjunto vasto de redes sociais como o Facebook e o WhatsApp. O panorama alterou-se com a utilização dos Smartphones (telemóveis que permitem o</p>

	<p>desempenho de muitas das tarefas dos computadores tradicionais, como a utilização da internet e multimédia, utilizando preferencialmente o ecrã tátil), que pela sua maior portabilidade passaram a fazer parte de nós e a tornar a internet sempre presente nas nossas vidas.” Autora: Margarida Gaspar de Matos</p> <p>“Os dispositivos móveis e a Internet tornaram-se importantes no quotidiano dos jovens e a comunicação via media sociais tornou-se também comum entre este grupo.” Autora: Nídia Isabel Gonçalves de Mesquita Spranger</p>
<p>2. Transformações na Sociedade Digital</p>	<p>“As crescentes modificações ocorridas na sociedade nos últimos anos e o progresso das tecnologias informacionais abriram espaços para novas possibilidades comunicativas e educativas. Com a ampliação do uso das tecnologias — como o computador e a Internet — a comunicação humana foi potencializada. Consequentemente, novas conceções de tempo e espaço puderam ser experienciadas e a virtualidade tornou-se algo palpável. Na vertente educativa, o que se tem é um cenário em que grandes contingentes populacionais já estudam on-line (em diversos formatos de educação a distância como o e-learning e o m-learning¹).” Autora: Daniela Melaré Vieira Barros, Universidade Aberta de Lisboa (UAb), Lisboa, Portugal</p> <p>“O surgimento da internet e mais tarde o crescimento exponencial das redes sociais e aplicações, trouxeram novas transformações na sociedade e na forma como as pessoas se relacionam entre si. As pessoas passaram a comunicar mais rapidamente, facilmente e com maior eficiência.” Autor: Mário José</p> <p>“De acordo com o estudo “EU Kids Online”, realizado com 23 mil crianças europeias com idades compreendidas entre os 9 e os 16 anos de idade (Livingston et al., 2005; 2011; Ponte et al.; 2011), as crianças e os adolescentes portugueses acedem à internet nos seus quartos (67%), sem vigilância dos adultos. Os resultados de um estudo recente (Gaspar & Matos, 2013) revelam que, de um modo geral, os adolescentes que não referem atividades de ecrã têm uma perceção de qualidade de vida menos positiva. De um modo geral, os alunos que passam até duas horas por dia em atividades de ecrã, apresentam uma perceção de qualidade de vida mais positiva, com exceção da utilização de internet/chats onde são os alunos que mais tempo despendem (3 ou mais horas por dia) que tem uma perceção da sua qualidade de vida mais positiva. Os resultados sugerem que as atividades de tempo de ecrã podem ser um</p>

	<p>fator protetor e um fator de desenvolvimento sociocognitivo e de bem-estar, desde que o tempo de ecrã não seja excessivo e, especialmente, que não inviabilize a realização de outras atividades de ocupação de tempos livres e outras formas de interação social e, ainda, desde que exista supervisão parental. A dependência da internet é mais do que o consumo abusivo e tem critérios clínicos específicos, entre os quais um impacto significativo na vida do jovem que precisa de intervenção profissional urgente.” Autora: Margarida Gaspar de Matos</p> <p>“O uso dos media digitais em contexto de sala de aula poderá ter um impacto positivo ou negativo em contexto de aprendizagem, na medida que se o uso não for moderado poderá levar a muitas distrações por parte dos estudantes. Assim, de modo a compreender as motivações subjacentes ao uso dos media digitais em contexto de sala de aula por dois grupos de estudantes do Ensino Superior, da área científica das Ciências e Tecnologias da Comunicação, realizámos observações participantes para que pudéssemos verificar o comportamento natural dos estudantes em estudo e, posteriormente, realizámos entrevistas, com vista a explorar e verificar se estes jovens fazem um uso consciente e esclarecido dos media digitais.” Autora: Nídia Isabel Gonçalves de Mesquita Spranger</p>
<p>3. Perigos da Internet</p>	<p>“Todos os dias estamos sujeitos aos perigos que a internet nos coloca, seja da proteção de dados, aos ataques informáticos, roubo de identidade, entre outros. Segundo Machado e Bettencourt (2018, p.12) alguns comportamentos colocam em risco a privacidade e segurança dos utilizadores nas redes sociais. Para Raposo (2017) “as redes sociais são diferentes umas das outras, mas em todas elas o risco está no limite que escolhemos, na fronteira que desenhamos entre aquilo que para nós é privado ou não.” Autor: Mário José</p> <p>“(…) O género feminino utiliza mais as novas tecnologias para entrar em contacto e para criar redes sociais. O género masculino tem mais propensão para criar conflitos associados ao uso das tecnologias. Curiosamente estes resultados relacionados com o uso da internet mimetizam diferenças de género que ocorrem na relação dos dois géneros com a vida, com o género feminino a apresentar maior tendência à internalização e a valorizar o contacto e suporte social e emocional e com o género masculino a apresentar maior tendência de externalizar e criar conflitos relacionais (Matos, 2015; Matos et al., 2015, 2018) Nas dimensões consideradas, os mais novos tendem a ser utilizadores mais frequentes da internet e das redes sociais</p>

	<p>do que os mais velhos, como se a utilização da internet tivesse um pico desenvolvimental como o que se verifica no Bullying (Matos et al., 2015). (...) A monitorização dos pais relativamente à utilização da internet é essencial para diminuir os riscos, sendo necessário criar regras sobre a sua utilização diária pelos filhos. A melhor forma de lidar com as vantagens e desvantagens associadas à utilização da internet é apoiar os adolescentes na promoção de estratégias e competências que os ajudem a lidar com os aspetos positivos e negativos da internet (Matos & Ferreira, 2013). Autora: Margarida Gaspar de Matos</p>
<p>4. A Importância das Redes Sociais</p>	<p>“(…) Os autores trabalham a ideia de aprendizagem por jogos como um traço dessa sexta geração, além da emergência das comunidades de aprendizagem que vêm formando verdadeiras redes de aprendizagem on-line. Nesse sentido, a sexta geração — respaldada no princípio das redes e em suportes cada vez menores — tem possibilitado mais vantagens para o aprendizado universitário (BARROS, 2004), como: redução de espaço e tempo, o que permite a aprendizagem centrada no aluno, redução de custos e monitoramento, 226 BARROS, D. M. V.; SANTOS, V. M.; ROMERO, C. S. Rev. Diálogo Educ., Curitiba, v. 19, n. 60, p. 221-245, jan./mar. 2019 bem como supervisão do aluno de forma mais próxima. Além disso, é preciso citar também o fato de que as competências interativas e comunicativas se desenvolveram e, por meio delas, também as práticas de empatia, confiança e colaboração (MEDINA RIVILLA; DOMÍNGUEZ GARRIDO; SÁNCHEZ ROMERO, 2013). A aprendizagem colaborativa, neste contexto, traduz-se como a essência das estratégias e do formato pedagógico dos cursos com inovação.” Autora: Daniela Melaré Vieira Barros, Universidade Aberta de Lisboa (UAb), Lisboa, Portugal</p> <p>“Com as redes sociais, nasce um novo fenómeno, o Catfishing que é o termo utilizado para referir as pessoas que criam perfis falsos na internet, os predadores, com o objetivo de conseguir enganar emocionalmente e/ou financeiramente as vítimas. Os jovens acabam por ser enganados pelos predadores, porque pensam que ao iniciar um novo relacionamento pessoal, na verdade estão a comunicar com perfis falsos, informações falsas, histórias de vida falsas e com identidades falsas (dos Santos, 2014).” Autor: Mário José</p> <p>“(…) A casa é outro local estratégico onde a internet pode ser um recurso educativo, mas, essencialmente, um recurso lúdico, comunicacional e informativo. Muitos adolescentes referem que os contactos online alargam a sua rede social e</p>

	<p>reforçam a sua autonomia. O sucesso escolar é muito valorizado pela família e, através da ligação à internet, os pais podem envolver-se no ensino e na promoção da literacia virtual dos filhos. No entanto, a dependência da internet e os comportamentos de risco nas redes sociais (fornecer dados pessoais/ localização/encontros presenciais) remetem para a necessidade das medidas preventivas. Pais e amigos têm um papel importante na utilização dada pelos jovens à internet (Livingston & Bober, 2005; Ponte et al., 2012). A maior atividade descrita entre os adolescentes é a comunicação online com os amigos. Autora: Margarida Gaspar de Matos</p> <p>(...) “Os resultados permitiram corroborar com a ideia de que os estudantes acedem às redes sociais como meio de comunicação e por sentirem uma grande necessidade de estarem presentes nos media sociais. Inclusivamente, verificou-se que a partilha de determinados conteúdos através das diferentes redes sociais estão também presentes no quotidiano destes estudantes, uma vez que recorrem ao uso dos media digitais com a finalidade de se entreter durante as aulas. Assim, do nosso ponto de vista, torna-se importante educar os estudantes para que façam um uso conhecido e esclarecido dos media.” Autora: Nídia Isabel Gonçalves de Mesquita Spranger</p>
<p>5. A importância do EaD</p>	<p>“Assumindo que a educação a distância (EAD) pode ser caracterizada como toda e qualquer atividade de ensino e aprendizagem que ocorra com a separação física entre professor e aluno, as ferramentas comunicacionais adquirem papel crucial como possibilitadoras da mediação entre os Sujeitos. O aprendizado à distância com o uso de recursos eletrônicos é denominado e-learning (do original, electronic learning) (...). Tradicionalmente, os fóruns on-line são concebidos como espaços de diálogo assíncrono entre estudantes e professor em plataformas de educação a distância. Estes espaços são abertos e permitem que os alunos troquem experiências e compartilhem dúvidas, pontos de vista, façam debates etc., (...). A proposta dos fóruns, no entanto, como bem destaca Titsworth (2017) é, justamente, resgatar o aspeto interpessoal da comunicação.” [...] “Os fóruns foram organizados a partir de estratégias pedagógicas diferenciadas, segundo os diferentes estilos de uso do espaço virtual. Sobre este aspecto, é salutar destacar que Barros (2004; 2009; 2013) caracteriza os estilos de uso do espaço virtual a partir dos estilos de aprendizagem (ALONSO; GALLEGO; HONEY, 2012), considerando o paradigma e as características dos processos de aprendizagem no ambiente virtual.” Autora: Daniela Melaré Vieira Barros, Universidade Aberta de Lisboa (UAb), Lisboa, Portugal</p>

	<p>“(…) O projeto Crianças e Internet (www.crinternet.ics.ul.pt) revela que é rara a utilização da internet na sala de aula (exceto disciplinas TIC) e na comunicação com a escola/professores. A internet é utilizada como complemento ou enriquecimento de tarefas e de trabalhos escolares e a utilização livre e exploratória é feita essencialmente em contexto extraescolar. A casa é outro local estratégico onde a internet pode ser um recurso educativo, mas, essencialmente, um recurso lúdico, comunicacional e informativo. Muitos adolescentes referem que os contactos online alargam a sua rede social e reforçam a sua autonomia. Autora: Margarida Gaspar de Matos</p>
<p>7. Formação de Professores</p>	<p>“(…) Assim como ocorre com outras ferramentas educativas, os fóruns também exigem diferentes competências. Além da competência para a gestão do espaço, é preciso que o educador (professor) também desenvolva diferentes competências. Tais competências pressupõem abertura para o diálogo e presença virtual. (...) O fórum é o espaço para a fala não institucionalizada e, portanto, mais pessoal e que pode estabelecer um maior vínculo por meio da aproximação. Aos educadores cabe a tarefa de realizar a gestão do espaço virtual e, para tanto, é preciso que os próprios professores estejam cientes da importância que desempenham na condução deste tipo de estratégia pedagógica (CORICH, HUNT; 2006)” Autora: Daniela Melaré Vieira Barros, Universidade Aberta de Lisboa (UAb), Lisboa, Portugal</p> <p>“A literacia mediática é a capacidade de aceder, compreender, analisar, avaliar e criar comunicação ou materiais, em diferentes contextos, nomeadamente nos media (Buckingham, 2007; Lopes, 2011). Compreender o que são os media e a importância de os estudar, implica perceber a influência e os efeitos que estes podem exercer no quotidiano dos jovens (...). Quando se está perante informação mediática não é necessário apenas saber ler, é necessário tirar partido dessa informação e distinguir o que é verídico e proveniente, ou não, de fontes seguras (Buckingham, 2007). A literacia é designada como a capacidade de ler, escrever, perceber e interpretar. Para Lopes (2011), a literacia implica outros conceitos como a reflexão, o “envolvimento cívico e a cidadania” uma vez que estas competências conduzem a que o ser humano seja capaz de pensar e agir no espaço público (Lopes, 2011 p. 451). (...) Neste contexto, os conceitos de “Educação para os Media”, “Literacia Mediática”, “Educação para a Comunicação” e “Literacia Digital”, surgem com frequência como conceitos idênticos (Pinto, Pereira, Pereira, & Ferreira, 2011). (...) Pinto et al. (2011) referem outras iniciativas que podem ser realizadas a partir das escolas, nomeadamente os professores alertarem para os efeitos da publicidade e a sua relação com o consumo; incentivar à análise crítica da informação de modo que os estudantes tirem partido da mesma. “(...) Sem dúvida e volto a repetir. Temos um sistema</p>

de educação do séc. XIX com professores formados no séc. XX e estudantes do séc. XXI.” (AC15). Os restantes estudantes que consideram ser um direito dos estudantes utilizar os dispositivos móveis nas aulas defenderam essa posição no caso de o uso ser cuidado, relacionado com as dinâmicas da aula.” Autora: Nídia Isabel Gonçalves de Mesquita Spranger

7- Análise e Síntese

Os dados compilados serão analisados e sintetizados.

Após uma recolha minuciosa e criteriosa dos dados, segue-se a análise e a síntese dos mesmos, com o objetivo de obter uma perspetiva crítica desses, em função da questão de revisão. Desta forma, os dados recolhidos na nossa revisão sistemática de literatura serão focados fundamentalmente numa Sociedade Digital e por consequência numa geração imigrante digital e nativa digital. Os artigos são experienciados em estabelecimentos de ensino portugueses e com professores portugueses e baseiam-se na relação entre o ensino presencial Vs a distância, com a utilização dos recursos digitais dentro e fora da sala de aula.

8- Escrita e Edição

Neste último passo, apresentam-se por escrito, os métodos utilizados e os seus resultados. Apresentam-se, também, as conclusões da análise realizada.

8.1. Conclusão da revisão sistemática

No sentido de compor a nossa revisão de literatura e encontrar estudos sobre “o que nos diz a literatura de língua portuguesa sobre a Sociedade Digital”, conduzimos uma revisão sistemática estruturada de forma a localizar e sintetizar as melhores evidências disponíveis relativas a uma determinada questão de revisão, realizada na base de dados RCAAP e B-ON. Após termos definido a nossa questão de revisão e as palavras-chave adequadas ao estudo, definimos os critérios de inclusão e exclusão e construímos o nosso protocolo de revisão. Dos 80 artigos encontrados inicialmente na pesquisa, após

aplicação dos critérios de inclusão e exclusão ficaram para análise 9 artigos. Desses 9 artigos, foram eliminados 5 após a análise dos seus resumos, onde verificamos que os conteúdos não estavam relacionados com os critérios estabelecidos, tendo 4 artigos cumprido todos os critérios e sendo sobre estes que incidiu a nossa análise. Os artigos do estudo estão escritos em língua portuguesa, abordam a realidade portuguesa e um deles faz a interação entre esta e a sociedade espanhola.

8.2. Carta de Ética

Segundo este documento que “corresponde à edição revista e atualizada da primeira versão da Carta Ética da SPCE, aprovada em 2014, integrando o conjunto de princípios e de linhas de orientação que sustentam o compromisso ético da Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação (SPCE), enquanto associação científica, técnica e profissional empenhada em promover e defender a qualidade da investigação, da publicação e do ensino em Ciências da Educação.

A Carta Ética da SPCE inscreve-se num quadro de respeito pelos direitos humanos, pelos valores democráticos e pelos princípios da ciência, situando-se em linha com as recomendações internacionais e nacionais sobre ética e investigação científica. Ao mesmo tempo, porém, reconhece-se que a investigação em Ciências da Educação comporta exigências de construção científica específicas e que, de modo particular, obrigam a refletir sobre as implicações e impactos pessoais, institucionais, sociocomunitários e ambientais do conhecimento produzido.

Com estes pressupostos em referência, a Carta Ética da SPCE constitui-se como uma base de apoio e quadro de referência, para a decisão contextualizada, autónoma e esclarecida, feita por cada investigador/a, na sua relação com:

- Os participantes da investigação; A comunidade de investigadores/as; Os/as estudantes e profissionais da educação; Os promotores da investigação; As comunidades e a sociedade em geral.

A Carta Ética da SPCE vincula todos os membros da Sociedade, referindo-se às atividades exercidas no âmbito das Ciências da Educação, em conformidade com o que se encontra estipulado nos Estatutos da SPCE, podendo também servir como quadro de referência

para a atividade de outras pessoas e instituições que se dediquem à investigação e ao ensino, em qualquer domínio das Ciências da Educação.”

CAPÍTULO IV

4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE RESULTADOS

4.1 Análise

Neste capítulo descreve-se a apresentação e todo o processo de análise interpretativa da revisão sistemática realizada.

O estudo baseou-se na análise de conteúdo dos artigos numa lógica descritiva dos factos apresentados nos artigos de investigação científica. A metodologia adotada no estudo foi de natureza qualitativa, de carácter interpretativo e na criação de evidências (citações), para uma melhor perceção do objeto em estudo.

Os artigos selecionados e analisados foram de recolha de dados livres, baseiam-se em estudos empíricos, de investigadores que trabalharam sobre a Sociedade Digital, tema no qual se desenvolve a questão de investigação deste estudo. A maioria dos autores desenvolveu o seu estudo através de uma metodologia que apresenta características de um estudo qualitativo e quantitativo da sociedade portuguesa, mais concretamente de jovens adolescentes em idade escolar do ensino básico, ensino secundário e estudantes em idade adulta, do ensino superior.

A categorização das evidências /citações foi baseada na leitura dos textos dos artigos selecionados, conforme consta do quadro nº 6, sobre os dados analíticos.

Em relação à primeira categoria, “**Vantagens da Internet/TIC**”, os quatro autores, apesar de o fazerem de diferentes formas, relatam que as vantagens do uso da internet e dos meios tecnológicos pelos jovens e/ou adultos, quer em contexto escolar, de trabalho ou lúdico promovem a aprendizagem colaborativa, a aprendizagem centrada no aluno, competências interativas e comunicativas, para além de, a maior parte da população da sociedade portuguesa ser utilizadora da internet, consequentemente tornou a sociedade muito mais digital e promoveu a necessidade e/ou vício de estar constantemente online.

Ainda são de opinião que a internet mudou a vida quotidiana dos cidadãos, desde a forma de lazer, aos cuidados de saúde, à comunicação profissional ou privada, mas também, a socialização, pelo aparecimento das redes sociais e pelo facto de os cidadãos, jovens ou adultos, através do computador ou do Smartphone (telemóvel), dispositivos

móveis, conseguirem estudar/trabalhar, comunicar, entreter e socializar.

Em relação à categoria “**Transformações na Sociedade Digital**”, os quatro autores são de opinião que o aparecimento da internet, o crescimento das redes sociais e das aplicações têm vindo a modificar a sociedade, na forma como as pessoas se relacionam entre si, mais rapidamente e, no sentido em que os recursos tecnológicos abriram espaço para novas probabilidades educativas e comunicativas.

Na vertente educacional observa-se que há grande número populacional de jovens e adultos que estuda online em diferentes formatos de EAD como o e-learning e o m-learning. Os estudantes mais crescidos têm plena consciência que o uso das redes sociais, media digitais em contexto de sala de aula poderá ter um impacto positivo, mas também poderá ter um impacto negativo, na sua aprendizagem, se o seu uso for abusivo provocando muitas distrações.

Em relação à categoria “**Perigos da Internet**”, há dois autores que abordam este tema, um afirmando que todos os dias estamos sujeitos aos perigos na internet, tais como, ataques informáticos, roubo de identidade, entre outros. Em todas as redes sociais existe perigo, por isso, é necessário definir o que é privado ou não, para não colocar informação na internet e correr o risco de invasão da privacidade. O outro estudo foca também que o género feminino utiliza mais as redes sociais para comunicar do que o género masculino, este tem mais propensão para criar conflitos através das redes sociais, que o género feminino, este valoriza mais o contacto e suporte social e emocional do que o género masculino. Os mais jovens são os maiores utilizadores das redes sociais para praticar Bullying. Os pais dos jovens devem fazer uma monitorização mais eficaz relativamente ao uso da internet, e dar apoio na promoção de estratégias e competências que os ajudem a lidar com as vantagens e as desvantagens do uso internet, nesse sentido, ajudam a reduzir os perigos que os filhos possam correr em relação à utilização da mesma.

Em relação à categoria “**A Importância das Redes Sociais**”, os quatro autores referem que o estudo ou o trabalho em rede, por meio de dispositivos móveis, nesta sexta geração tem tido mais impacto na aprendizagem online, de forma a utilizarem suportes / recursos tecnológicos, cada vez menores e possibilitando mais vantagens para o estudante universitário, permitindo assim, a redução de espaço e tempo, uma aprendizagem mais centrada no aluno, redução de custos e monitorização, pelo facto de

a supervisão do aluno ser mais próxima. Para além de que as redes sociais promovem as competências interativas e comunicativas que por sua vez desenvolvem práticas de empatia, confiança e colaboração.

Neste contexto, a aprendizagem colaborativa traduz uma estratégia pedagógica dos cursos de inovação. Com o aparecimento das redes sociais nasce um fenómeno social, o Catfishing, é um termo utilizado para mencionar as pessoas que criam perfis falsos na internet, com o intuito de conseguir enganar alguém emocionalmente ou financeiramente. Muitos adolescentes afirmam que os contactos online alargam a sua rede social e reforçam a sua autonomia. No entanto, os comportamentos de risco nas redes sociais remetem para a necessidade de medidas preventivas, por parte dos pais e amigos dos jovens. Os pais envolvendo-se no ensino e literacia digital dos filhos, para evitar que os mesmos forneçam dados pessoais, localização, encontros presenciais com estranhos, pondo em risco a sua própria segurança.

Em relação à categoria “**A Importância do EaD**”, os autores que fazem alusão a este tema definem-no como uma forma de aprendizagem que faz a separação física do professor e o aluno, tendo como ferramentas comunicacionais, por exemplo os “fóruns” online (espaços de diálogo assíncrono entre estudantes e professor em plataformas de educação a distância) que adquirem um papel crucial, como mediadoras entre os sujeitos. Proferem ainda que a utilização da internet só é feita nas aulas da disciplina de TIC ou no complemento e enriquecimento curricular, ou na comunicação entre a escola e os professores. É usada ainda, nas tarefas e trabalhos escolares, mas toda a utilização da internet livre e exploratória é feita essencialmente em contexto extraescolar, ou seja, em casa. Muitos adolescentes referem que os contactos online que estabelecem uns com os outros alargam a sua rede social e a sua autonomia.

Em relação à categoria “**Formação de Professores**”, os autores que fazem referência a esta tema são de opinião que assim como os professores, devem possuir competência para gerir o espaço, literacia digital, os demais atores envolvidos no processo, também devem ser conhecedores das funcionalidades das novas tecnologias, assim como, possuir ferramentas educativas e competências digitais, para suprir as dificuldades, no uso dos recursos tecnológicos. Para Lopes (2011), A literacia é designada como a capacidade de ler, escrever, perceber e interpretar e implica outros conceitos com a reflexão, o “envolvimento cívico e a cidadania”. No conceito de (Pinto, Pereira, Pereira,

& Ferreira, 2011) outras iniciativas podem ser realizadas a partir das escolas, nomeadamente, os professores devem ter formação relacionada com a educação dos media, para alertar os alunos, dos efeitos da publicidade e a sua relação com o consumo. E, fazem ainda, referência que temos um sistema de educação do séc. XIX, com professores formados no séc. XX, e estudantes do séc. XXI. Os artigos constroem estudos de caso emergentes da sociedade portuguesa ou desta em colaboração com outras sociedades, principalmente incluindo jovens e adultos pertencentes a uma geração nativa digital. Geração compreendida entre os anos 80/90 e 2021, ou seja, finais do séc. XX e início do séc. XXI, englobando cidadãos do ensino básico, ensino secundário e ensino superior, incluindo a fase etária do trabalhador/estudante.

4.1 Síntese

A maior parte dos artigos baseiam-se em estudo de caso, abrangendo jovens do 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico, jovens do Ensino Secundário e adultos do Ensino Superior, envolvendo a temática da Sociedade Digital em diferentes contextos e interações.

Para Barros D. M. V., Santos V. M., Romero C. S. (2019), as “**Estratégias para o trabalho colaborativo: revisitando o uso de fóruns on-line na educação a distância**” passam por: “Esta proposta se aplica a todo modelo pedagógico de educação a distância, *e-learning* ou *m-learning*, para além dos espaços formais de aprendizagem. É uma proposta flexível, baseada nos princípios da aprendizagem on-line e dos paradigmas do virtual e da cibercultura.” O autor caracteriza os elementos caracterizadores dos processos de comunicação, interação, participação, construção e presença colaborativa no trabalho em comunidade. Esta abordagem envolve todos os eixos para o desenvolvimento das habilidades de colaboração voltados para os processos de ensino e aprendizagem. O Investigador considera que se deve atender as características que mobilizam a colaboração, tal como, ouvir, aprender a respeitar a opinião dos outros. Esta metodologia alicerça-se em estratégias didáticas que devem atentar no indivíduo, mas, ao mesmo tempo, que avaliem a interação com os demais.

Segundo a opinião dos autores Matos M. G., Gaspar T., Guedes F. B., Tomé G., Branquinho C. (2019), no artigo intitulado “**Os adolescentes portugueses, a internet e as dependências tecnológicas**”, em que “A família e a escola tem um papel importante no

início da utilização, na gestão do tempo e dos conteúdos consultados na internet. A atividade de ecrã tem um lugar privilegiado nas escolhas de atividades de ocupação de tempos livres dos adolescentes e é útil começar por perceber como e que os mesmos usam o seu tempo livre, nomeadamente diante do ecrã. Este conhecimento pode ajudar familiares, educadores e técnicos de saúde na adoção de estratégias que, por um lado, potenciem não só os recursos pessoais do adolescente, como também as vantagens da internet e, por outro lado, atenuem eventuais comportamentos de risco. O projeto Crianças e Internet (www.crinternet.ics.ul.pt) revela que é rara a utilização da internet na sala de aula (exceto disciplinas TIC) e na comunicação com a escola/professores. A internet é utilizada como complemento ou enriquecimento de tarefas e de trabalhos escolares e a utilização livre e exploratória é feita essencialmente em contexto extraescolar. A casa e outro local estratégico onde a internet pode ser um recurso educativo, mas, essencialmente, um recurso lúdico, comunicacional e informativo. Muitos adolescentes referem que os contactos online alargam a sua rede social e reforçam a sua autonomia. O sucesso escolar é muito valorizado pela família e, através da ligação a internet, os pais podem envolver-se no ensino e na promoção da literacia virtual dos filhos. No entanto, a dependência da internet e os comportamentos de risco nas redes sociais (fornecer dados pessoais/localização/encontros presenciais) remetem para a necessidade das medidas preventivas. Pais e amigos tem um papel importante na utilização dada pelos jovens à internet (Livingston & Bober, 2005; Ponte et al., 2012). A maior atividade descrita entre os adolescentes é a comunicação online com os amigos.”

Para os autores José Mário, Barbas Maria Potes (2020), no artigo sobre o **“Estudo sobre Perigos da Internet: O Fenómeno do Catfishing em Contexto de Produção Multimédia em Educação”**, serviu para investigar “os perigos da internet, principalmente do fenómeno do Catfishing, de forma a entender se os 141 questionados possuem literacia digital suficiente para compreenderem esse perigo e como entendem este fenómeno. Verificou-se que entre 21% a 34% dos questionados já passaram por Catfishing e 30,8% conhecem alguém que já passou por esta situação. Assim, verificamos que existe uma grande percentagem de inquiridos, que de alguma forma, já foram vítimas ou conhecem vítimas deste fenómeno. Isto permite verificar que ainda existe uma grande parte da amostra, que apresentou dificuldades em verificar perfis falsos. Para compreender quais as razões que levaram a este ataque podemos cruzar com a resposta à pergunta se conseguem distinguir um perfil falso de um verdadeiro,

afirmando 22% a 40% dos inquiridos que não conseguem verificar esta distinção. Desta forma, é possível comprovar que a dificuldade em distinguir a veracidade de um perfil nas redes sociais poderá ser uma das causas para ser alvo de Catfishing. Também é preocupante, quando entre 10% a 23% dos inquiridos responderam que já criaram um perfil falso. Mostrado, que poderão não ser as vítimas desta situação, mas sim os predadores. Podendo estes ter criado o perfil falso para agirem e serem alguém diferente, controlar os comportamentos dos/as parceiros/as ou por vingança. São muitas as razões que podem levar alguém a criar um perfil falso, mas verificou-se que grande parte das pessoas questionadas considera que o que leva mais pessoas a criarem esse perfil é para agirem e serem alguém diferente do que são no dia-a-dia.”

A autora, Nídia Isabel Gonçalves de Mesquita Spranger (2016), escreve no seu artigo, o resultado da investigação sobre o comportamento dos jovens e as **“Motivações para o uso dos media digitais em contexto de sala de aula”**. Segundo ela, “Os motivos que levam os estudantes a aceder aos media digitais ao longo das aulas estão relacionados com a necessidade de presença social, uma vez que sentem a necessidade de estar ligados e atualizados por questões de hábito ou de rotina, por questões de entretenimento, auxílio às aulas, como meio de comunicação e por falta de interesse na matéria das aulas. No entanto, nem todos os estudantes acedem aos dispositivos móveis ao longo das aulas. Os que não utilizam os dispositivos nas aulas justificam a sua escolha pelo interesse na matéria, por estarem atentos à aula e pelo facto de os docentes não permitirem o uso dos respetivos dispositivos. Segundo a perspectiva dos estudantes, algumas mudanças na sala de aula têm de ser feitas de modo que o acesso aos dispositivos móveis diminua. Essas mudanças passam pelo modo que as aulas são lecionadas, pelas aulas se tornarem mais interativas e dinâmicas e se existirem regras mais rígidas por parte dos docentes. Contudo, a necessidade de os estudantes serem mais conscientes, é também um fator influente na perspectiva destes, e referem ainda que a interação e o debate com os docentes poderá também levar à diminuição do uso dos dispositivos ao longo das aulas. Já os docentes referem que a proibição dos dispositivos móveis não é um fator influente para que haja uma diminuição do uso dos media digitais ao longo das aulas, mas sim o modo como os estudantes encaram as aulas.”

O ensino superior em geral, de modelo presencial, também sofreu alteração, passando a ser lecionado a distância. O ensino superior público já utiliza o modelo de ensino a distância (E@D), desde 1988, quando a Universidade Aberta foi fundada. Nesta

instituição os estudantes já estudavam e realizavam as atividades propostas pelos professores, em casa, ou seja, através de aulas assíncronas e só se deslocavam à instituição, na data de realização das provas de exame, para além de que os jovens inscritos são de diferentes partes do mundo, para além da nacionalidade portuguesa. Nesse projeto de mestrado, em que a autora se refere a uma sociedade digital e à alteração da metodologia de ensino, dos usos e costumes dos cidadãos, de comunicação entre os indivíduos, incluindo os alunos/estudantes, das novas gerações, a comunicação professor/aluno e aluno/professor, fruto do aparecimento da internet, das novas tecnologias e dos recursos digitais, das redes sociais, dos jogos educacionais, dos jogos interativos, dos perigos do uso da internet, refletindo assim, a sociedade de uma geração nativa digital que acompanha a evolução tecnológica do séc. XXI. A relação da sociedade digital com o mundo do trabalho, também sofreu alterações colocando os profissionais em teletrabalho, ou seja, a produzir as suas atividades a distância, através de recursos tecnológicos digitais, a partir de casa, sejam eles professores ou trabalhadores de outras profissões.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSÃO

O presente estudo teve como objetivo **identificar e analisar as melhores evidências disponíveis relativas à Sociedade Digital através de uma revisão sistemática nas bases de dados B-ON e RCAAP.**

Neste âmbito desenvolveram-se inúmeras pesquisas avançadas, através das bases de dados de acesso livre, B-ON e RCAAP. As pesquisas efetuadas visavam os jovens dos diferentes níveis de ensino, assim como os artigos selecionados para este estudo, tendo sempre em conta os artigos que falem da sociedade digital.

Os professores devem destinar atividades com respostas específicas para os estudantes de modo a incentivar a partilha de conhecimentos, imprescindível para uma colaboração saudável e responsável das tarefas. Os encarregados de educação devem acompanhar os seus educandos na gestão do espaço virtual e, para isso, é preciso que os professores tenham a noção da importância que desempenham na condução deste tipo de estratégia pedagógica. A literacia mediática é a capacidade de aceder, compreender, analisar, avaliar e criar comunicação ou materiais, em contextos diferentes, nomeadamente nos media. Nos últimos anos, as crescentes modificações na sociedade levaram a um progresso contínuo das tecnologias informacionais, proporcionando novas possibilidades comunicativas e educativas, potencializando assim, a comunicação humana através do uso dos meios digitais, como o computador e da internet. Na educação, o que se verifica é um cenário de um grande número populacional de estudantes a estudarem já on-line.

Nestes estudos aqui apresentados, todos eles fazem alusão a metodologias específicas adotadas, no processo ensino aprendizagem, de modo a, permitir um maior envolvimento dos intervenientes no processo, um diálogo, permanente entre alunos e professor, mas também, entre professor e pais / encarregados de educação, no sentido de alertar, para os perigos da internet, e para as distrações nas redes sociais, jogos interativos, videojogos, para não prejudicar a aprendizagem dos jovens e não comprometer o seu sucesso escolar.

Apesar de os utilizadores da internet, inicialmente, serem em número reduzido, a internet já permitia o acesso livre a alguns estabelecimentos de ensino superiores e mais tarde o acesso ao ensino básico e secundário, aos professores e pesquisadores detentores desta

tecnologia. A visão educacional compreendia a rede como uma possibilidade de divulgação e de partilha de informação. A construção social faz-se através da internet, de modo que todos os elementos do grupo, neste caso de ensino, estabeleçam parâmetros de comunicação entre si, para o melhoramento das suas aprendizagens, utilizando o Ensino a Distância (EaD), as redes sociais, mas também, os fóruns para assistirem às aulas, para além da partilha de conhecimentos.

A Internet poderá ser considerada um meio de comunicação mais democrático, mas ainda hoje, os consumidores da Internet são uma elite.

A convergência dos Média possibilita, desde o final do Século XX e na primeira década do Século XXI, a combinação entre informação, entretenimento e conteúdos educacionais no ciberespaço. Se levarmos em consideração que os conteúdos educacionais não são só pertença das escolas ou das universidades, cada indivíduo poderá transmitir os seus conhecimentos, através da Internet. As diversas páginas que aparecem sob a denominação de hot sites ou de blogs, por exemplo, trazem conteúdos “pessoais”, muitas vezes “personalizados”. Por isso, poderá aprender-se também, através das informações disponíveis no ciberespaço.

A Internet naquela altura ainda não era considerada um meio de comunicação, mas rapidamente se converte num meio de comunicação e no futuro será um sistema de comunicação multimédia que acederá a todos os jornais, revistas, emissoras de rádio, canais de televisão e filmes produzidos por todos os países do mundo, transformando significativamente a sociedade e o modo de vida dos indivíduos. Deste modo os estudantes possuem acesso a todo o tipo de informação, sem ter de sair das suas habitações e que outrora só nas bibliotecas, livros, jornais, revistas, entre outros meios de informação escritos ou audiofónicos, era possível aceder.

O ensino de hoje está muito facilitado pelo facto de os alunos, desde o 1º Ciclo do Ensino Básico até ao Ensino Superior, poderem aceder à Internet, com um simples Smartphone, Tablet ou computador portátil, evitando assim, problemas de saúde causados pelo transporte e suporte do peso dos livros, quer dentro da instituição escolar, quer no espaço de casa. Os jovens podem utilizar as plataformas digitais para estudarem, substituindo os manuais escolares em papel pelos manuais digitais online. Os estudantes podem ainda, consultar na internet, os livros didáticos e/ou literários, para conseguirem adquirir as

aprendizagens essenciais, das diferentes disciplinas e/ou áreas disciplinares, de acordo com a legislação em vigor da “Flexibilidade Curricular”, para o ensino básico e secundário, atingindo desta forma os seus objetivos para prosseguirem os seus estudos e concluírem a formação académica a que se propõem com sucesso. No ensino superior para além dos livros adotados, também é usual os professores aconselharem bibliografia, no sentido de os estudantes consultarem os livros aconselhados, quer em forma de papel, encadernados ou através dos serviços de rede, disponibilizados pelas bibliotecas das universidades, mas também, pelas bibliotecas públicas, por forma a que os estudantes possam consultar a literatura recomendada, evitando o transporte dos livros. As organizações escolares públicas ou privadas para atingirem o patamar de excelência, na sua avaliação interna e externa, do processo ensino aprendizagem terão de oferecer as condições necessárias e as infraestruturas adequadas e eficazes, em termos de equipamento tecnológico. Este deve ser atualizado e funcional e com maior capacidade de rede, de internet, para que o docente desenvolva no período de tempo destinado, para cada aula, um ensino de qualidade, inclusivo e de sucesso. Estas condições permitirão aos professores uma utilização eficaz e sistemática dos meios digitais, de modo, a colmatar as dificuldades de aprendizagem dos jovens, em tempo útil. A mestranda conclui após leitura dos artigos científicos em estudo que a literatura portuguesa sobre a sociedade digital, diz-nos que o ensino e a sociedade em geral, em Portugal, há sensivelmente duas ou três décadas, a esta parte, tem sofrido alguns desafios e modificações no comportamento do ser humano, mediante a implementação da internet e das TIC nos locais de trabalho e em casa. Assim como no campo tecnológico, em maquinaria mais sofisticada e algumas já digitais/computorizada e ainda, a recursos com inteligência artificial, ou com outras áreas de gestão de empresas. Estes desafios tecnológicos têm vindo a evoluir progressivamente, pelo facto de os jovens nativos digitais exigirem da escola e da sociedade, uma evolução em termos didáticos e pedagógicos, de modo que o ensino aprendizagem acompanhe a sua evolução digital, o conhecimento tecnológico avançado e possam ingressar no mundo do trabalho atualizados, no manuseamento dos recursos/meios digitais e utilizando os conhecimentos adquiridos e a sua criatividade, na aplicação teórica e prática na sua atividade escolar e profissional.

5.1. Limitações do estudo

Todos os estudos apresentam limitações. O estudo apresentado poderia ter sido realizado em outro contexto de investigação que não o atual. Uma revisão sistemática é um tipo de pesquisa que pretende responder uma questão de revisão específica de forma objetiva. Para isso utiliza estratégias de busca sofisticadas e exaustivas e definidos a priori na identificação, e seleção dos estudos publicados e acessíveis online, extração dos dados e análise dos resultados. No entanto, existe um potencial viés que pode ocorrer nas várias fases do processo, quer pelos critérios de inclusão e exclusão definidos, quer pelo facto de procurarmos apenas artigos em português, e numa base de dados online (o que elimina muita literatura disponível), quer pelos anos a que limitámos a recolha dos artigos, quer ainda pelo fato de apenas querermos aqueles que são de acesso gratuito. Estes critérios podem ter levado à exclusão de textos que podiam ter relevância para o nosso estudo. Acresce a subjetividade inerente ao investigador na interpretação de títulos e resumos, pois alguns textos apresentam títulos vagos e resumos incompletos, dificultando a aplicação dos critérios definidos para a revisão.

5.2. Considerações finais

É importante investigar no terreno, a literacia dos jovens / cidadãos da sociedade digital portuguesa, pelo facto de que neste momento, a missão das escolas de serviço público e privado, em Portugal, atravessarem uma fase complexa na transmissão das aprendizagens essenciais aos alunos, mas também, na gestão dos recursos digitais e humanos, no sentido de colmatar as discrepâncias monetárias e a falta de literacia digital, entre os agregados familiares, de modo a garantir, igualdade de oportunidade, aos alunos, no processo de ensino aprendizagem. As Organizações Educacionais devem garantir a atualização e formação digital dos professores, para acompanharem a transformação metodológica, pedagógica e didática do séc. XXI, em relação à geração nativa digital. Não pretendo esgotar as sugestões e as possibilidades de investigação nesta dimensão, “o que nos diz a literatura sobre a sociedade digital portuguesa”, mas também a interação entre a sociedade digital portuguesa e outras sociedades, sabendo das limitações, na pesquisa e seleção de artigos que daí poderão advir.

Este estudo pode abarcar um projeto maior de trabalho, abordando “o futuro social de uma sociedade digital contemporânea, onde todos tenham a mesma importância sócio participativa”, e que continuarei a explorar e a analisar de forma mais ampla os resultados aqui encontrados.

CAPÍTULO VI

6. PLANO DE AÇÃO

Relativamente ao plano de ação, decidimos planear/ idealizar um projeto para operacionalizar: ensino presencial vs a distância, ou também designado por ensino híbrido que do ponto de vista da política educativa, poderá ser mais motivador no processo ensino aprendizagem para os alunos ou jovens, da geração nativa digital, do séc. XXI, mas para isso, o Governo da República Portuguesa (GRP) deverá investir nos meios tecnológicos, nas formações de toda a comunidade escolar, para além de legislar nesse sentido, para que o Ministério da Educação e Ciência (MEC) exija junto das Direções das Organizações Educativas (OE), públicas e privadas, dos Ensinos Básico, Secundário e Superior que continuem a colocar em prática a legislação em vigor relativamente, ao Despacho nº 6944^a / 2018, de 19 de julho, às Aprendizagens Essenciais, ao Decreto-Lei nº 55 / 2018, de 06 de junho, à Autonomia e Flexibilidade Curricular, ao Decreto-Lei nº 54 / 2018, de 06 de junho Educação Inclusiva, ao Despacho nº 9311/2016, de 21 de junho, Perfil dos alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, ao Despacho nº 6173 / 2016, de 10 de maio (Preâmbulo), à Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania, setembro de 2017 e à legislação referente ao Ensino Superior, no sentido de que os indicadores de progressão/evolução, no processo ensino aprendizagem, dos alunos e estudantes universitários, sejam bastante favoráveis ou excelentes, para um efetivo melhoramento dos resultados escolares e de sucesso na vida académica dos cidadãos e dos jovens. Para além de cada Agrupamento de Escola (AE) ou Escola Não Agrupada (ENA), do Ensino Básico e Secundário e do Ensino Superior, dar a conhecer à Comunidade Escolar o projeto de ensino a operacionalizar, através dos seus órgãos diretivos que se pretende que sejam modernos, inspiradores e visionários, através dos sites das Instituições e dos seus Projetos Educativos do AE ou ENA e dos Planos Anuais de Atividades, e dos Planos de Estudos a nível Superior, as atividades previstas e implementar na prática. Por sua vez, o Governo português como membro da União Europeia (UE), no final de cada ano escolar, apresentará os resultados de melhoria no ensino português, aos outros membros da UE, ou seja, a percentagem dos níveis de sucesso no ensino em Portugal, para que aquela Instituição europeia possa fazer uma comparação, com os resultados escolares, de entre os Estados membros da EU e do qual Portugal faz parte, é uma questão de transparência e prestação de contas, pelo facto de,

a Comunidade Económica Europeia (CEE), através do Regulamento (EU) nº 1301/2013 do Parlamento Europeu e do Conselho de 17 de dezembro de 2013 e dos seus Fundos Europeus de Desenvolvimento Regional (FEDER) comparticiparem com verbas, para a Educação de todos os Estados membros da UE, para corrigir os desequilíbrios sociais, de inclusão e premiar a entreatajuda entre todos os países e a interculturalidade. A partir da pesquisa e leitura da literatura portuguesa e dos conhecimentos resultantes do nosso estudo, sobre a sociedade digital, decidimos organizar uma série de ações que serão implementadas por várias fases do projeto.

Fase 1

Organização de ações de formação de curta duração (AFCD), de 25h, para capacitação digital dos professores. Primeiramente, é necessário formar os professores, para uma utilização avançada, dos recursos tecnológicos ao seu dispor, através de formação contínua, realizada nos Centros de Formação, situados nas áreas geográficas dos Agrupamentos de Escolas (AE) e/ou Escolas não Agrupadas (ENA), calendarizadas ao longo do ano escolar. O futuro das sociedades passa pela educação e pelo avanço da tecnologia que produz efeitos a um ritmo alucinante. Hoje em dia já somos utilizadores e portadores de diversos aparelhos com Inteligência Artificial (IA), tais como: na área da educação, na produção das Fake News, entre outros; nos smartphones; nos carros autónomos; nas técnicas de cartões multibancos entre outros com ship; na área da saúde, em todos os equipamentos de exames médicos, próteses artificiais programadas, cadeiras de rodas robotizadas, entre outras; nos jogos-google deeping; sistemas de detetar aromas; na moda, os modelos digitais, na área do design; na área do desporto, as táticas, etc.; a robotização adaptada à agricultura e à indústria em geral; na força área americana – the Air Force's, aviões sem piloto; os sistemas do google systems, Netflix, HBO, Amazon, etc.

Objetivos para Formação de Professores:

- Orientar os alunos através dos recursos digitais, para o estudo, leitura e escrita de textos, resumos, relatórios, entre outros documentos como uma carta, um ofício, um requerimento, etc., consultando os manuais escolares, ou livros literários online, com ligação ao portal das editoras, entre outros;

- Orientar os alunos na pesquisa de documentos científicos, na criação de imagens, através dos recursos digitais, utilizando a internet escolar ou a da habitação para a realização dos trabalhos escolares;
- Orientar os alunos através dos recursos digitais, na realização das atividades escolares, incluindo a realização do portefólio digital, como instrumento de avaliação, entre outros;
- Aplicar os conhecimentos digitais, na totalidade das turmas, pois através da conta pessoal do google, através do classroom, entre outras aplicações é mais fácil criar turmas, distribuir trabalhos e comunicar com os alunos e manter toda a atividade do professor organizada;
- Constituir uma equipa de professores formadores, assistentes das atividades letivas e não letivas e organizadores de ações de formação, seminários, webinars; que auxiliem os restantes docentes no uso destas ferramentas de avaliação.

Fase 2

Organização de ações de formação digitais, para os alunos, para aquisição de conhecimentos tecnológicos e aplicação prática dos conhecimentos já adquiridos, facilitando a implementação, de recursos digitais nas atividades escolares, quer em contexto de sala de aula, quer em casa. Para isso, são necessários tempos letivos curriculares e/ou extracurriculares, para aprenderem a responderem aos questionários, realizar testes formativos, a construir os documentos necessários ou os próprios documentos, para responderem ao que lhe é exigido diariamente na escola. Aproveitando a presença das TIC no currículo do Ensino Básico, onde segundo orientações ministeriais, nos termos do nº 3 do artigo 13º do Decreto-lei nº 55/2018, de 6 de julho, constituí uma área de orientação transversal. Assim, o órgão diretivo ou os professores diretores de turma devem organizar o horário da turma, de modo que os alunos possam usufruir, desse tempo de aprendizagem, não só sobre as aprendizagens essenciais, mas também sobre a construção de materiais didáticos, incluindo a criação de outros documentos necessários no dia a dia dos cidadãos, tais como: a construção de um portefólio, uma carta, um ofício, tabelas, organogramas, figuras, desenhos, nos programas Word, Excel, PowerPoint, Publisher, entre outros. Esse trabalho irá ter lugar

na sala de aula da turma, sala do futuro ou na biblioteca escolar ou noutro espaço escolar, de acesso a dispositivos digitais e a internet. Os professores que irão ministrar estas ações, caso necessitem, ser-lhes-á atribuído a coadjuvância de docentes assistentes, em número suficiente para apoio do professor titular, mais ao nível do ensino básico e secundário, porque ao nível do ensino superior, se já foram habituados a estudar e a trabalhar através dos recursos digitais, à partida não precisarão tanto desta formação inicial, só para aprofundar conhecimentos e/ou conhecer outras aplicações, mais atualizadas para o mesmo efeito. Claro que os estudantes maiores de idade, poderão necessitar ou não de formação dependendo da fase etária.

Objetivos para formação de alunos:

- Valorizar os conhecimentos tecnológicos que os alunos já possuem e reproduzem no computador, tablet ou telemóvel, para uso pessoal, mas também para utilizarem no acesso às aplicações e/ou plataformas digitais, no processo ensino aprendizagem e para assistirem às aulas online, consultarem e resolverem as atividades propostas pelos professores e reenviarem a resolução das mesmas;
- Explicar como aceder às aplicações digitais através da conta google pessoal; classroom, entre outras que permitem interagir facilmente com o professor, dentro e fora da escola, mas também servem para pedir esclarecimento e/ou tirar dúvidas, poupando tempo e papel etc.;
- Orientar os alunos no sentido de atingirem os objetivos propostos pelos professores, de cada área disciplinar, para obterem sucesso escolar, no final de cada ano letivo;
- Orientar o trabalho de pesquisa avançada, sobre os temas ou palavras-chave propostos pelos docentes ou manuais escolares e de atividades, através das redes de acesso aberto no google e/ou das plataformas de acesso aberto, no estabelecimento de ensino, para obtenção da informação pretendida, utilizando as ferramentas digitais disponíveis, para apoio das diferentes áreas disciplinares curriculares e extracurriculares.

- Incentivar nos alunos a curiosidade intelectual, a motivação para a aprendizagem através da utilização dos recursos digitais, contribuindo para o desenvolvimento integral do aluno, quer na dimensão social, intelectual, emocional, ética e tecnológica;
- Inculcar nos alunos a reflexão, o debate de ideias, o espírito crítico, a criatividade, o respeito mútuo, ou seja, o respeito pela diferença, o diálogo, a autonomia, o trabalho em equipa, todos estes princípios adequados à transformação da comunidade educativa como um todo e a cooperação fundada em processos de construção democrática.

Fase 3

Organização de ações informais ou seminários ou sessões de esclarecimento, presenciais ou a distância, para os Encarregados de Educação (EE), dos alunos ao nível do ensino básico e secundário, no sentido de solicitar a sua participação, acompanhamento e envolvimento no projeto, de uma forma assídua e constante na aplicação dos recursos digitais, no ensino e aprendizagem e nas tarefas escolares, para que todo o esforço se traduza no sucesso escolar dos seus educandos. É indispensável a transmissão integral do projeto educativo a implementar, a calendarização das ações ou sessões, seminários a promover com os EE, os alunos, com todos os funcionários e a comunidade educativa, no âmbito da utilização dos recursos digitais. Para além, das questões de logística, como o acesso às salas de aula ou espaços equipados com os recursos digitais, às plataformas digitais da instituição ou em casa. Por todos estes desafios é necessário motivar e mobilizar os EE para o seu envolvimento contínuo nas diversas atividades escolares. Para que isso possa acontecer, a escola, através dos elementos da Direção, órgão de gestão da escola, assim como, dos Coordenadores de Diretores de Turma, dos Coordenadores de Departamento, entre outros, dos professores diretores de turma, previamente incumbidos para dar informação necessária, para chegar até aos EE e por sua vez se proceder à realização das sessões de sensibilização, para introduzir as atividades planificadas e a construção dos documentos necessários, nos instrumentos de avaliação.

A divulgação através de sessões ou reuniões, para incentivar a participação dos EE terá por base os seguintes objetivos:

- Transmitir através de PowerPoint (PTT) ou de texto em Word, as informações necessárias, aos EE dos alunos, através de e-mail, por CTT ou telefone ou via folhetos ou impressos de autorizações. A calendarização das ações deve ser transmitida aos EE, sejam estas incluídas no horário escolar do aluno, no período das atividades curriculares ou extracurriculares.
- Realizar reuniões com os EE, para esclarecimento e troca de impressões sobre o percurso dos educandos durante o projeto de trabalho desenvolvido na escola, quer no início do ano letivo, quer no final de cada período escolar ou quando necessário, realizar reuniões extraordinárias para tomarem conhecimento de alguma alteração do projeto ou no percurso escolar do educando;
- Solicitar aos educandos os trabalhos produzidos nas aulas e nas sessões calendarizadas para formação, com o pretexto de supervisionar e verificar se os educandos estão a cumprir com os seus deveres escolares, conforme consta no Regulamento Interno da Escola;
- Mostrar preocupação e interesse pelo trabalho desenvolvido, pelos educandos, na escola ou em casa, através de comentários e/ou sugestões ou simplesmente solicitar para mostrar o que fizeram nas aulas, ou as atividades propostas para fazer em casa, disponibilizando-se para os ajudar no que for preciso, para ultrapassarem as dificuldades, complementando assim, a tarefa do professor e incentivando os EE a participar na vida da escola dos seus educandos.

Fase 4

Organização de ações para orientação da comunidade educativa

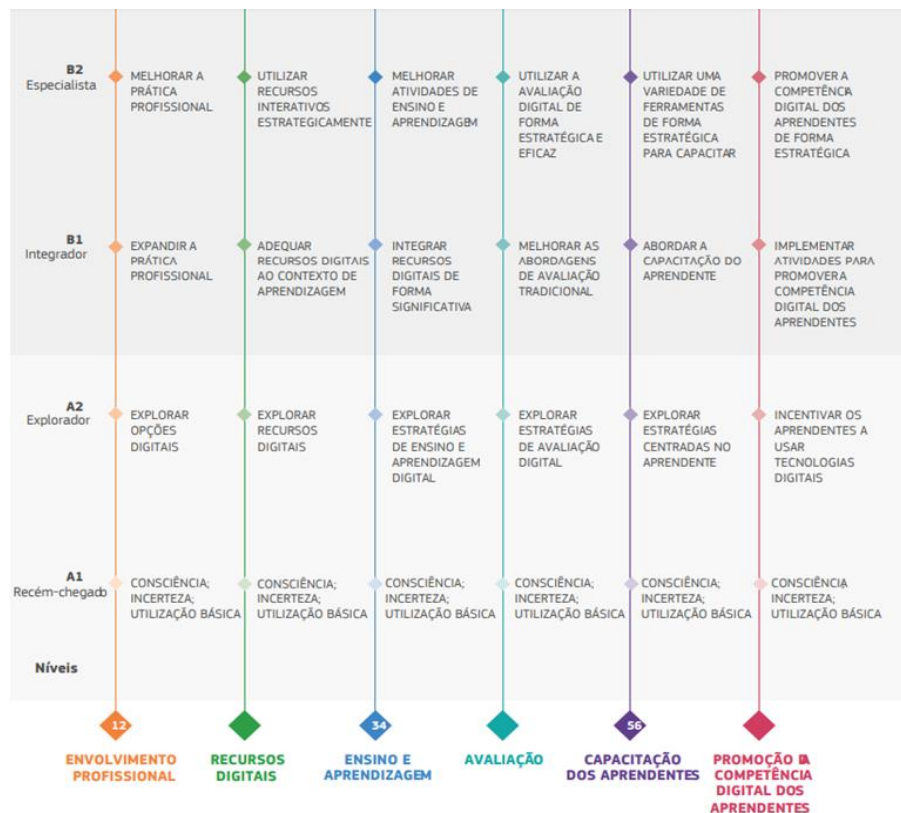
A ação sobre conteúdos e recursos digitais, para responder aos desafios propostos no projeto e dirigida à comunidade educativa incluirá formação para os EE, alunos, funcionários não docentes e para os docentes que não puderam participar nas ações de formação contínua anteriores, dadas especificamente neste âmbito. Neste contexto, serão realizadas algumas sessões de formação informais para uns e acreditadas para outros, podendo ser contabilizadas na avaliação de desempenho docente e não docente. Todas as atividades planificadas para operacionalizar o projeto serão publicadas no site das Escolas, com a informação precisa onde poderá ser consultada por todos da comunidade educativa, sendo possível qualquer um interagir com os órgãos diretivos.

As avaliações das Instituições deverão ser avaliadas utilizando uma metodologia fácil de usar para estudar os ambientes interno e externo das mesmas, em busca de algumas respostas que ajudarão os diretores ou gestores das escolas ou empresas, a formular estratégias para promover os fatores positivos e eliminar ou reduzir os fatores negativos, dentro do ambiente interno das escolas ou empresas e dentro do ambiente externo das mesmas, promover as oportunidades e eliminar/reduzir as ameaças. Dentro desta lógica já foram apontadas algumas atividades ou medidas nas quatro fases, anteriormente mencionadas, os objetivos de cada uma delas, para se concretizar durante o ano letivo e para reduzir os constrangimentos e promover a qualidade no processo ensino aprendizagem e a relação entre todos os intervenientes na comunidade educativa e na sociedade em geral, ou seja, no meio envolvente, para concluir a operacionalização do projeto. Neste sentido, o órgão de gestão europeia emanou um inquérito para os Estados Membros da UE, com questões para recolher dados relativos às categorias abaixo mencionadas, no sentido de as respostas serem analisadas e avaliadas, sobre as competências digitais dos educadores dentro do quadro europeu DigCompEDU, conforme consta da tabela nº 8, progressão de proficiência.

QUADRO EUROPEU DE COMPETÊNCIA DIGITAL PARA EDUCADORES

Extrato de DigCompEDU com as competências Digitais ordenadas por Níveis de Proficiência tendo em conta as áreas e as competências profissionais e pedagógicas dos Educadores. Modelo de Progressão DigCompEdu.

Figura nº 2 - Progressão da Proficiência DIGCOMPEDU Por Área



Fonte: <https://wp.cfaegaianascente.pt/wp-content/uploads/2021/01/Dig01.png>, em *DigCompEdu_Quadro_Europeu_de_Competencia.pdf*

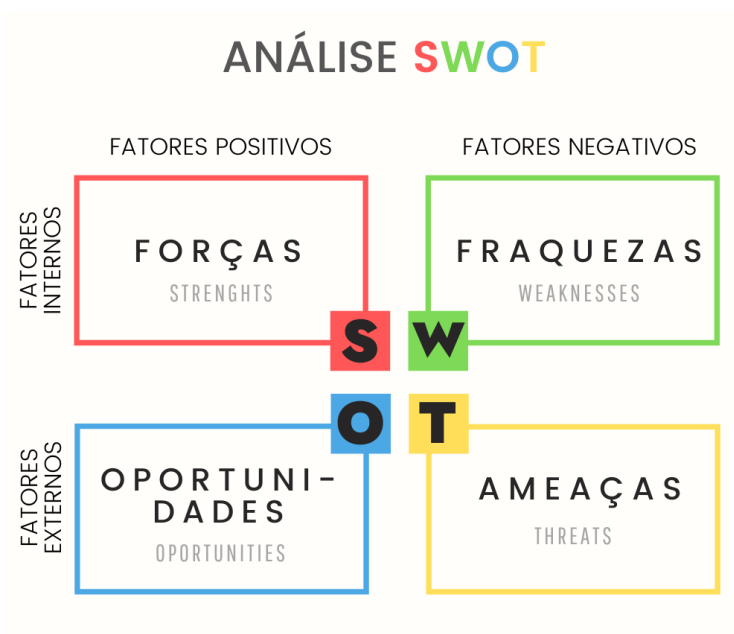
AVALIAÇÃO SWOT

É uma ferramenta primordial na monitorização de todo o processo educativo, quer ao nível da Instituição escolar em si, como ao nível ministerial, para uma melhor regulação dos fatores internos e externos, no sentido de transformar os fatores negativos em fatores positivos, colmatando assim as fraquezas e as ameaças que se apresentam no

sistema de ensino e que daí possam advir.

A análise SWOT no contexto escolar permite fazer um diagnóstico estratégico da escola, dentro da comunidade em que está inserida, para ajudar a definir os objetivos futuros, mas também, na medida em que constitui uma síntese de uma vasta quantidade de informação, previamente analisada e sistematizada, proveniente de diversas fontes, nomeadamente: bases de dados, questionários, entrevistas, relatórios de avaliação interna e externa, projeto de intervenção do diretor e do plano de melhoria. Da aplicação e triangulação dessas informações provenientes de diversas fontes, situa-se o diagnóstico estratégico que tem a sua expressão na matriz síntese, onde se delimitam quatro campos que cruzam as potencialidades e as fragilidades da escola, bem como as oportunidades e as ameaças com que se depara.

Figura nº 3 – Análise SWOT, avaliação de uma Instituição / Empresa.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso, C. M., Gallego, D. J., Honey, P. (2012). Los estilos de aprendizaje: *procedimientos de diagnóstico y mejora*. 8. ed. Madrid: Mensajero.

Barbas, M. & José, M. (2020). Estudo sobre os perigos da Internet: O fenómeno do Catfishing em contexto de produção multimédia em educação. In Revista UIIPS, vol. 8 n.º 2, (pp. 47-56). O Repositório Científico do Instituto Politécnico de Santarém (RCIPS). Disponível em: <https://repositorio.ipsantarem.pt>.

Barros, S. (Org.) (2004). Las TIC en el sistema universitario español. Madrid: CRUE.

Barros, D. M. V. (2009). Estilos de uso do espaço virtual: como se aprende e se ensina no virtual? Revista Inter-Ação, Vol. 34, nº 1, (pp. 51-74). Brasil. Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação.

Barros, D. M. V. (2013). Estilos de Aprendizagem e o uso das tecnologias. Brasil. De Facto Editora.

Barros, D. M. V., Santos, V. M. dos, Romero C. S. (2019) - Estratégias para o trabalho colaborativo: revisitando o uso de fóruns on-line na educação a distância. "Revista Diálogo Educacional". Vol. 19, nº 60, (p. 221-245). Repositório da Universidade Aberta de Lisboa. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.7213/1981-416X.19.060.DS10>.

Buckingham, D. (2007). Digital Media Literacies: rethinking. Research in Comparative and International Education, 2(1), (pp. 43-55). Cambridge: Polity Press.

Central Intelligence Agency. (2020). The World Factbook. Disponível em: <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/rankorder/2153rank.html>.

Connolly, T., Stansfield, M. (2007). Developing Constructivist Learning Environments to Enhance e-Learning. In: BUZZETTO-MORE, N. A. *Principles of Effective Online Teaching*. Santa Rosa: Informing Science Institute.

Corich, S. P., Hunt, L. M. (2006). Measuring critical thinking within discussion forums using a computerized content analysis tool. In: BANKS, S. et al. (Eds.). *Proceedings of the Fifth International Conference on Networked Learning*. Lancaster: Lancaster University.

Coutinho, L. & Lencastre, J. A. (2019). Revisão sistemática sobre aprendizagem baseada em jogos e gamificação. In Maria João Gomes et al. (orgs.), *Atas da X Conferência*

Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges 2019, Desafios da Inteligência Artificial (pp. 255-267). Braga: Universidade do Minho. Centro de Competência.

Dickson, R., Cherry, G., & Boland, A. (2014). Carrying Out a Systematic Review as a Master's Thesis. in Boland, A., Cherry, G., & Dickson, R. (2014). *Doing a Systematic Review: a student's guide*. London: SAGE Publications LTD. (pp. 1 -16).

dos Santos, É. R. S. (2014). Contributo da internet em crimes sexuais contra menores. Dissertação de Candidatura ao grau de Mestre em Medicina Legal submetida ao Instituto de Ciências Biomédicas de Abel Salazar da Universidade do Porto. *Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/86448>*.

Gamito, P. & Morais, D. (2013). Do ábaco aos átomos. In M. G. Matos & M. Ferreira, *Nascidos Digitais: Novas Linguagens, Lazer e Dependências* (pp. 23- 40). Lisboa: Coisas de Ler.

Gaspar, T., Borges, A. & Matos, M. G. (2013). Qualidade de vida e Tempo de ecrã em Crianças e Adolescentes. In M. G. Matos & M. Ferreira. *Nascidos. Digitais: Novas Linguagens, Lazer e Dependências* (pp. 59-84). Lisboa: Coisas de Ler.

Lima, R. & Lencastre, J. A. (2019). Revisão sistemática de literatura sobre a usabilidade dos módulos de práticas profissionais integrados ao SUAP. In Maria João Gomes et al. (orgs.), *Atas da X Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges 2019, Desafios da Inteligência Artificial* (pp. 1089-1101). Braga: Universidade do Minho. Centro de Competência.

Livingstone, S., Bober, M. (2005). *Uk Children go online. Surveying the experiences of young people and their parents*. London: LSE.

Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., and Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full Findings*. LSE, London: EUKids Online.

Lopes, C.A.E. (1998). *A probabilidade e a estatística no ensino fundamental: uma análise curricular. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas*.

Lopes, P. (2011). *Literacia Mediática e Cidadania. Perfis de estudantes universitários da Grande Lisboa: Enquadramento teórico-conceitual, questões metodológicas e*

operacionais. 1º Congresso Nacional “Literacia, Media e Cidadania,” (pp. 449–462). Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho. Braga.

Machado, C., & Bettencourt, T. (2018). O lado negro das redes sociais: quais os riscos e como me proteger. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, Nº 28 (Julio-diciembre), (pp. 9-19). Universidade de Aveiro.

Matos, M. G. & Ferreira, M. (2013). *Nascidos. Digitais: Novas Linguagens, Lazer e Dependências*. Lisboa: Coisas de Ler.

Matos, M. G. (2015). *Adolescentes em navegação segura por águas desconhecidas*. Lisboa: Coisas de Ler.

Matos, M. G., Simões, C., Camacho, I., Reis, M., & Equipa Aventura Social. (2015). *A Saúde dos Adolescentes em Tempo de Recessão - Dados nacionais do estudo HBSC de 2014 - Relatório do estudo HBSC 2014* (www.aventurasocial.com). Centro de Malária e Outras Doenças Tropicais /IHMT/UNL. Lisboa.

Matos, M. G. & Equipa Aventura Social. (2018). *A Saúde dos Adolescentes após a Recessão - Dados nacionais do estudo HBSC de 2018 ebook*, (www.aventurasocial.com). Centro de Malária e Outras Doenças Tropicais /IHMT/UNL. Lisboa.

Matos, M. G., Gaspar T., Guedes F. B., Tomé G., Branquinho, C. S. S., (2019). *Os adolescentes portugueses, a internet e as dependências tecnológicas*. RPCA (2019). Editora: Universidade Lusíada. Repositório da Universidade de Lisboa. Disponível em: <http://revistas.lis.ulusiada.pt/index.php/rpca/index>.

Medina Rivilla, A., Domínguez Garrido, M. C., Sánchez Romero, C. (2013). Evaluación de las competencias de los estudiantes: modelos y técnicas para la valoración. *Revista de Investigación Educativa*, Vol. 31, nº 1, (pp. 239-255). Universidad Nacional de Educación a distancia. (UNED). Facultad de Educación. Madrid.

Munoz, C. & Towner, T. (2009). Opening Facebook: How to Use Facebook in the College Classroom. In *I. Gibson, R. Weber, K. McFerrin, R. Carlsen & D. Willis (Eds.), Proceedings of SITE 2009--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 2623-2627). Charleston, SC, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved July 7, 2021, from <https://www.learntechlib.org/primary/p/31031/>.

Velasquez, A., Graham, C., & Mccollum. (2009). Online Social Networking Used to Enhance Face-to-Face and Online Pre-Service Teacher Education Courses. *In I. Gibson (ed.) Proceedings of the 20th Conference of SITE*, (pp. 556-566). Charleston, SC, USA.

REFERÊNCIAS E LETRAS RECOMENDADAS NA CARTA DE ÉTICA

ALLEA (ALL European Academies). (2017). The European code of conduct for research integrity. Berlim.

BERA, (British Educational Research Association). (2018). Ethical Guidelines for Educational Research. Londres.

COPE, (Committee on Publication Ethics). (2011). Code of Conduct and Best Practice Guidelines for Journal Editors. Oxford. UK.

EU (European Commission). (2012). Ethical and regulatory challenges to science and research policy at the global level. Commission's Directorate General for Research and Innovation. Bruxelas.

Nações Unidas. (1991). Princípios das Nações Unidas para as Pessoas Idosas. Nova Iorque.

Nações Unidas. (2006). Convenção Sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência. Nova Iorque.

Science Europe Social Sciences Committee. (2015). Workshop report. Ethical protocols and standards for research in social sciences today, D'2015|13.324|7. Bruxelas.

UNESCO. (2005). Declaração Universal sobre Bioética e Direitos Humanos. Paris.

REFERÊNCIAS LEGISLATIVAS

Decreto-Lei nº 54/2018, de 06 de julho | *Educação Inclusiva*.

Decreto-Lei nº 55/2018, de 06 de julho | *Autonomia e Flexibilidade Curricular*.

Portaria nº 85/2014, de 15 de abril.

Despacho nº 6173/2016, de 10 de maio (Preâmbulo) | *Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania, setembro de 2017*.

Despacho nº 9311/2016, de 21 de junho | *Perfil dos alunos à Saída da escolaridade Obrigatória*.

Despacho nº 6944/2018, de 19 de julho | *Aprendizagens Essenciais*.

Regulamento (EU) nº 1301/2013 do *Parlamento Europeu e do Conselho, de 17 de dezembro de 2013*.

WEBGRAFIA

<https://www.dge.mec.pt/ensino-distancia>.

[https://www.dge.mec.pt/recursos-multimédia-online](https://www.dge.mec.pt/recursos-multimidia-online).

www.crinternet.ics.ul.pt

<https://wp.cfaegaianascente.pt/wp-content/uploads/2021/01/Dig01.png>,

ANEXOS

Após a conjugação de todas as palavras-chave das alíneas [a) + b) + c)], [a) + d) + e)], [a) + b)], [a) + c)], [a) + d)], [a) + e)] com os operadores Booleanos “E” e “OU”, utilizando as bases de dados de acesso aberto RCAAP e B-ON, não obtivemos nenhum resultado, conforme consta das tabelas nº 1, página nº 15; nº 2; nº 3 e nº 4, na página nº 16. Os resultados das pesquisas surgiram nas bases de dados já mencionadas, a partir da conjugação de todas as palavras-chave da alínea [a) E b)], com todas as palavras-chave da alínea [a) E c)], com todas as palavras-chave da alínea [a) E d)], com todas as palavras-chave da alínea [a) E e)] e assim sucessivamente, conforme consta nas tabelas nº 5 e nº 6 das páginas nº 16 e nº 17. Esta pesquisa repetiu-se nas bases de dados RCAAP e B-ON, as vezes necessárias, até obtermos resultados das combinações possíveis, entre todas as palavras-chave das diferentes alíneas, conforme representado nas tabelas nº 5 do **anexo 1**. Prosseguindo com as combinações possíveis nas bases de dados RCAAP e B-ON, entre todas as alíneas, mas aplicando cada vez mais restrições, de acordo com os critérios de inclusão e exclusão obteve-se os resultados referidos nas tabelas nº 7 e nº 8 da página nº 18, do projeto de mestrado, cujo somatório consta das tabelas nºs 6, 7, 8, 9, 10 e 11 do **anexo 2**. Finalmente para a triagem dos textos, constantes na figura nº 1, da página nº 19. Etapas do protocolo da revisão sistemática, os resultados foram obtidos através de combinações entre as alíneas constantes nas tabelas nºs 12, 13, 14 e 15 do **anexo 3**.

As Sequências utilizadas no trabalho de projeto de mestrado foram baseadas nas palavras-chave repetidas no decorrer do trabalho da mestranda, de forma a facilitar a combinação das mesmas, já referidas nas alíneas, abaixo mencionadas:

a) E b) E c) E d) E e).

a) “nativos digitais” OU “nativo digital” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Fosso Digital” OU “Tecnologia” OU “TIC” OU “Saber Digital” OU “Literacia Digital” OU “Jovens Nativos digitais” OU “Imigrante Digital”.

E

b) “Internet” OU “Fórum online” OU “Aprendizagem Virtual” OU “Globalização” OU “Redes Sociais” OU “Ferramenta de Aprendizagem” OU “Tecnologia” OU “Internet Segura”

OU “Novas Tecnologias” OU “Ensino-Aprendizagem através da Internet” OU “Era Digital”.

a) “nativos digitais” OU “nativo digital” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Fosso Digital” OU “Tecnologia” OU “TIC” OU “Saber Digital” OU “Literacia Digital” OU “Jovens Nativos digitais” OU “Imigrante Digital”.

E

c) “Ensino a Distância” OU “E-learning” OU “Projeto de Educação a Distância” OU “Computação” OU “Educação a Distância” OU “Inovação” OU “Cenários Futuros de EAD”.

a) “nativos digitais” OU “nativo digital” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Fosso Digital” OU “Tecnologia” OU “TIC” OU “Saber Digital” OU “Literacia Digital” OU “Jovens Nativos digitais” OU “Imigrante Digital”.

E

d) “Redes Sociais” OU “Fake News” OU “Redes Sociais Virtuais” OU “Redes Sociais On-line” OU “Redes Sociais Digitais” OU “Digital Influencers” OU “Comunidades Virtuais de Prática” OU “Redes” OU “Conectivismo” OU “Aprendizagem em Rede” OU “Utilização das Redes Sociais por Género” OU “Movimento Social” OU “Comunicação em Rede” OU “Conectivismo Pedagógico” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Facebook” OU “Recursos Audiovisuais” OU “Cultura Digital”.

a) “nativos digitais” OU “nativo digital” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Fosso Digital” OU “Tecnologia” OU “TIC” OU “Saber Digital” OU “Literacia Digital” OU “Jovens Nativos digitais” OU “Imigrante Digital”.

E

e) “Jogo” OU “Jogos” OU “Jogos na Educação” OU “Design de Jogos” OU “Jogos Educacionais” OU “Jogabilidade” OU “Videojogos” OU “Jogos Sérios Educacionais” OU “Servidor de Jogos” OU “Jogos Digitais” OU “Atividades Lúdicas”.

b) “Internet” OU “Fórum online” OU “Aprendizagem Virtual” OU “Globalização” OU “Redes Sociais” OU “Ferramenta de Aprendizagem” OU “Tecnologia” OU “Internet Segura” OU “Novas Tecnologias” OU “Ensino-Aprendizagem através da Internet” OU “Era Digital”.

E

c) “Ensino a Distância” OU “E-learning” OU “Projeto de Educação a Distância” OU “Computação” OU “Educação a Distância” OU “Inovação” OU “Cenários Futuros de EAD”.

b) “Internet” OU “Fórum online” OU “Aprendizagem Virtual” OU “Globalização” OU “Redes Sociais” OU “Ferramenta de Aprendizagem” OU “Tecnologia” OU “Internet Segura” OU “Novas Tecnologias” OU “Ensino-Aprendizagem através da Internet” OU “Era Digital”.

E

d) “Redes Sociais” OU “Fórum online” OU “Redes Sociais Virtuais” OU “Redes Sociais On-line” OU “Redes Sociais Digitais” OU “Digital Influencers” OU “Comunidades Virtuais de Prática” OU “Redes” OU “Conectivismo” OU “Aprendizagem em Rede” OU “Utilização das Redes Sociais por Género” OU “Movimento Social” OU “Comunicação em Rede” OU “Conectivismo Pedagógico” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Facebook” OU “Recursos Audiovisuais” OU “Cultura Digital”.

b) “Internet” OU “Fórum online” OU “Aprendizagem Virtual” OU “Globalização” OU “Redes Sociais” OU “Ferramenta de Aprendizagem” OU “Tecnologia” OU “Internet Segura” OU “Novas Tecnologias” OU “Ensino-Aprendizagem através da Internet” OU “Era Digital”.

E

e) “Jogo” OU “Jogos” OU “Jogos na Educação” OU “Design de Jogos” OU “Jogos Educacionais” OU “Jogabilidade” OU “Videojogos” OU “Jogos Sérios Educacionais” OU “Servidor de Jogos” OU “Jogos Digitais” OU “Atividades Lúdicas”.

c) “Ensino a Distância” OU “E-learning” OU “Projeto de Educação a Distância” OU “Computação” OU “Educação a Distância” OU “Inovação” OU “Cenários Futuros de EAD”.

E

d) “Redes Sociais” OU “Fake News” OU “Redes Sociais Virtuais” OU “Redes Sociais On-line” OU “Redes Sociais Digitais” OU “Digital Influencers” OU “Comunidades Virtuais de Prática” OU “Redes” OU “Conectivismo” OU “Aprendizagem em Rede” OU “Utilização das Redes Sociais por Género” OU “Movimento Social” OU “Comunicação em Rede” OU “Conectivismo Pedagógico” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Facebook” OU “Recursos Audiovisuais” OU “Cultura Digital”.

c) “Ensino a Distância” OU “E-learning” OU “Projeto de Educação a Distância” OU “Computação” OU “Educação a Distância” OU “Inovação” OU “Cenários Futuros de EAD”.

E

e) “Jogo” OU “Jogos” OU “Jogos na Educação” OU “Design de Jogos” OU “Jogos Educacionais” OU “Jogabilidade” OU “Videojogos” OU “Jogos Sérios Educacionais” OU “Servidor de Jogos” OU “Jogos Digitais” OU “Atividades Lúdicas”.

d) “Redes Sociais” OU “Fake News” OU “Redes Sociais Virtuais” OU “Redes Sociais On-line” OU “Redes Sociais Digitais” OU “Digital Influencers” OU “Comunidades Virtuais de Prática” OU “Redes” OU “Conectivismo” OU “Aprendizagem em Rede” OU “Utilização das Redes Sociais por Género” OU “Movimento Social” OU “Comunicação em Rede” OU “Conectivismo Pedagógico” OU “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação” OU “Facebook” OU “Recursos Audiovisuais” OU “Cultura Digital”.

E

a) “Jogo” OU “Jogos” OU “Jogos na Educação” OU “Design de Jogos” OU “Jogos Educacionais” OU “Jogabilidade” OU “Videojogos” OU “Jogos Sérios Educacionais” OU “Servidor de Jogos” OU “Jogos Digitais” OU “Atividades Lúdicas”.

ANEXO 1

Tabela Nº 5 – Resultados da pesquisa com as combinações possíveis das palavras-chave, utilizando os operadores booleanos “OU” e “E”, através das bases de dados B-ON e RCAAP. Os somatórios de todos estes dados de pesquisa constam das Tabelas nº 5 na página nº 16 e nº 6 na página nº 17 do projeto.

Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”	Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”
a1 + b1	1.364.103	7151	6	5	a2 + b11	222	111	0	0
a1 + b2	58	72	0	0	a3 + b1	1.364.077	7.214	2	3
a1 + b3	83	833	0	1	a3 + b2	28	134	0	0
a1 + b4	2.786	3.156	0	0	a3 + b3	53	891	0	5
a1 + b5	3.395	4.713	3	4	a3 + b4	2.756	3.217	0	0
a1 + b6	61	90	0	0	a3 + b5	2712	4.776	0	2
a1 + b7	13.407	35.275	3	10	a3 + b6	49	152	0	0
a1 + b8	60	61	0	0	a3 + b7	193.603	35.326	4	18
a1 + b9	1.032	1.030	2	1	a3 + b8	23	123	0	0
a1 + b10	58	59	0	0	a3 + b9	9.851	1.092	1	1
a1 + b11	256	161	1	0	a3 + b10	12	121	0	0
a1 + c1	880	2.780	0	0	a3 + b11	1.288	226	0	1
a1 + c2	34.202	0	1	0	a4 + b1	4.271.435	7.117	1	6
a1 + c3	57	70	0	0	a4 + b2	18	27	0	0
a1 + c4	2.028	12.228	0	0	a4 + b3	39	791	0	0
a1 + c5	1.861	3336	0	0	a4 + b4	3.112	3.113	0	0
a1 + c6	7.120	7993	2	3	a4 + b5	2.702	4.681	0	0
a1 + c7	57	54	0	0	a4 + b6	39	45	0	0
a2 + b1	1.364.071	7.100	3	1	a4 + b7	193.596	35.398	1	0
a2 + b2	23	18	0	0	a4 + b8	13	16	0	0
a2 + b3	46	779	0	1	a4 + b9	2.341	989	1	1
a2 + b4	2.751	3.101	0	0	a4 + b10	5	14	0	0
a2 + b5	3.363	4.662	0	0	a4 + b11	1.282	120	0	0
a2 + b6	26	36	0	36	a5 + b1	8.913.197	41.731	103.419	764
a2 + b7	13.373	35.228	2	0	a5 + b2	9.538	35.398	0	1
a2 + b8	25	7	0	0	a5 + b3	9.551	36.068	4	95
a2 + b9	999	977	0	0	a5 + b4	11.938	38.414	32	71
a2 + b10	23	5	0	0	a5 + b5	12.467	39.862	68	191

Tabela Nº 5 (cont.) – Resultados da pesquisa com as combinações possíveis das palavras-chave utilizando os operadores booleanos “OU” e “E”, através das bases de dados B-ON e RCAAP. Os somatórios de todos estes dados de pesquisa constam das Tabelas nº 5 na página nº 16 e nº 6 na página nº 17 do projeto.

Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”	Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”
a5 + b6	9.542	35.414	0	3	a5 + d16	60.813	36.413	15	34
a5 + b7	9.538	35.385	9.538	35 167	a5 + d17	9.594	35.556	7	27
a5 + b8	9.541	35.388	0	0	a5 + d18	9.801	35.780	11	62
a5 + b9	10.354	36.248	48	114	a5 + e1	11.108	37.135	13	65
a5 + b10	9.539	35.386	0	0	a5 + e2	11.713	39.010	62	175
a5 + b11	9.676	35.473	8	19	a5 + e3	9.540	35.426	0	3
a5 + c1	10.231	37.726	83	387	a5 + e4	9.564	35.476	0	13
a5 + c2	20.134	0	55	0	a5 + e5	9.558	35.442	2	12
a5 + c3	9.538	35.396	0	5	a5 + e6	9.546	35.402	0	1
a5 + c4	11.369	46.972	86	646	a5 + e7	9.806	35.641	8	12
a5 + c5	10.953	38.274	149	394	a5 + e8	9.539	35.387	0	1
a5 + c6	15.143	42.219	668	1.116	a5 + e9	9.538	35.388	0	1
a5 + c7	9.538	35.385	0	0	a5 + e10	9.658	35.678	7	21
a5 + d1	12.467	39.862	68	191	a5 + e11	9.601	35.473	0	1
a5 + d2	16.720	35.486	0	3	a6 + b1	1.193.418	8.443	205	72
a5 + d3	9.575	35.508	2	13	a6 + b2	10.516	1.403	0	1
a5 + d4	9.546	0	0	0	a6 + b3	10.532	2.152	1	18
a5 + d5	9.575	35.567	2	8	a6 + b4	12.938	4.485	11	10
a5 + d6	9.599	35.458	0	0	a6 + b5	13.491	6.058	22	15
a5 + d7	9.547	35.413	0	3	a6 + b6	10.520	1.422	0	0
a5 + d8	22.261	49.687	169	641	a6 + b7	19.911	36.692	144	202
a5 + d9	9.595	35.409	3	6	a6 + b8	10.518	1.392	1	1
a5 + d10	9.549	35.444	0	3	a6 + b9	11.371	2.353	10	14
a5 + d11	9.539	35.386	0	0	a6 + b10	10.517	1.391	0	0
a5 + d12	9.693	36.055	0	2	a6 + b11	10.657	1.496	5	1
a5 + d13	9.566	35.549	0	3	a6 + c1	11.284	4.104	8	17
a5 + d14	9.538	35.386	0	1	a6 + c2	21.098	0	74	0
a5 + d15	9.560	35.487	1	31	a6 + c3	10.516	1.406	0	0

Tabela Nº 5 (cont.) – Resultados da pesquisa com as combinações possíveis das palavras-chave utilizando os operadores booleanos “OU” e “E”, através das bases de dados B-ON e RCAAP. Os somatórios de todos estes dados de pesquisa constam das Tabelas nº 5 na página nº 16 e nº 6 na página nº 17 do projeto.

Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”	Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”
a6 + c4	12.432	13.641	1	8	a6 + e7	10.792	1.660	0	0
a6 + c5	12.065	4.655	15	24	a6 + e8	10.517	1.393	0	0
a6 + c6	16.733	9.305	58	45	a6 + e9	10.516	1.394	0	0
a6 + c7	10.516	1.390	0	0	a6 + e10	10.642	1.704	1	1
a6 + d1	13.491	6.026	22	15	a6 + e11	10.579	1.479	0	0
a6 + d2	17.704	1.485	0	0	a7 + b1	1.183.108	7.131	0	0
a6 + d3	10.554	1517	1	2	a7 + b2	1	20	0	0
a6 + d4	10.524	1729	0	0	a7 + b3	18	786	0	0
a6 + d5	10.555	1.571	0	2	a7 + b4	2.435	3.111	0	0
a6 + d6	10.577	1.466	0	0	a7 + b5	2.998	4.689	0	0
a6 + d7	10.525	1.421	0	0	a7 + b6	5	38	0	0
a6 + d8	23.294	16.332	115	24	a7 + b7	9.540	35.508	0	2
a6 + d9	10.571	1.418	5	2	a7 + b8	4	9	0	0
a6 + d10	10.527	1.452	0	0	a7 + b9	866	984	0	0
a6 + d11	10.517	1.391	0	0	a7 + b10	2	7	0	0
a6 + d12	10.671	2.062	0	0	a7 + b11	147	113	0	0
a6 + d13	10.544	1.554	0	3	a7 + c1	777	2.737	0	0
a6 + d14	10.516	1.392	0	0	a7 + c2	10.657	0	0	0
a6 + d15	10.539	1.502	0	8	a7 + c3	1	22	0	0
a6 + d16	61.816	2.443	24	14	a7 + c4	1.918	12.265	0	0
a6 + d17	10.580	1.589	0	0	a7 + c5	1.565	3.295	0	0
a6 + d18	10.773	1.833	17	14	a7 + c6	6.276	7.967	0	0
a6 + e1	12.098	3.210	2	2	a7 + c7	1	6	0	0
a6 + e2	12.747	5.190	7	6	a7 + d1	2.998	4.689	0	0
a6 + e3	10.518	1.434	0	0	a7 + d2	7.189	113	0	0
a6 + e4	10.542	1.494	0	0	a7 + d3	40	142	0	0
a6 + e5	10.538	1.459	0	0	A7 + d4	21.098	0	74	0
a6 + e6	10.524	1.408	0	0	A7 + d5	10.516	197	0	0

Tabela Nº 5 (cont.) – Resultados da pesquisa com as combinações possíveis das palavras-chave utilizando os operadores booleanos “OU” e “E”, através das bases de dados B-ON e RCAAP. Os somatórios de todos estes dados de pesquisa constam das Tabelas nº 5 na página nº 16 e nº 6 na página nº 17 do projeto.

Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”	Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”
a7 + d6	62	82	0	0	a8 + b5	3.134	4.861	3	7
a7 + d7	10	37	0	0	a8 + b6	144	217	0	0
a7 + d8	12.894	14.972	0	0	a8 + b7	9.668	35.672		17
a7 + d9	61	36	0	0	a8 + b8	143	188	0	0
a7 + d10	12	68	0	0	a8 + b9	1.066	1.163	0	0
a7 + d11	2	7	0	0	a8 + b10	141	186	0	0
a7 + d12	156	678	0	0	a8 + b11	285	291	1	1
a7 + d13	29	173	0	0	a8 + c1	914	2.913	2	3
a7 + d14	1	8	0	0	a8 + c2	10.796	0	2	0
a7 + d15	24	126	0	0	a8 + c3	140	201	0	0
a7 + d16	51.325	1.073	0	0	a8 + c4	2.057	12.444	0	0
a7 + d17	65	205	0	0	a8 + c5	1.700	3.466	4	8
a7 + d18	275	463	0	0	a8 + c6	6.412	8.142	3	4
a7 + e1	1.585	1.828	0	0	a8 + c7	140	185	0	0
a7 + e2	2.239	3.812	0	0	a8 + d1	3.134	4.861	3	7
a7 + e3	3	50	0	0	a8 + d2	7.329	291	0	1
a7 + e4	27	110	0	0	a8 + d3	179	320	0	1
a7 + e5	23	75	0	0	a8 + d4	148	0	0	0
a7 + e6	9	24	0	0	a8 + d5	179	376	0	0
a7 + e7	277	276	0	0	a8 + d6	201	261	0	0
a7 + e8	2	9	0	0	a8 + d7	149	216	0	0
a7 + e9	1	10	0	0	a8 + d8	13.030	15.143	3	8
a7 + e10	128	321	0	0	a8 + d9	200	215	0	0
a7 + e11	64	95	0	0	a8 + d10	151	246	0	1
a8 + b1	1.183.270	7.303	2	7	a8 + d11	143	186	0	0
a8 + b2	140	199	0	0	a8 + d12	297	857	0	0
a8 + b3	157	963	0	2	a8 + d13	170	351	0	1
a8 + b4	2.574	3.290	0	0	a8 + d14	142	187	0	0

Tabela Nº 5 (cont.) – Resultados da pesquisa com as combinações possíveis das palavras-chave utilizando os operadores booleanos “OU” e “E”, através das bases de dados B-ON e RCAAP. Os somatórios de todos estes dados de pesquisa constam das Tabelas nº 5 na página nº 16 e nº 6 na página nº 17 do projeto.

Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”	Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”
a8 + d15	165	304	0	1	a9 + c3	0	2	0	0
a8 + d16	51.504	1.251	0	1	a9 + c4	1.924	61	0	0
a8 + d17	206	384	0	0	a9 + c5	1.570	39	0	0
a8 + d18	413	638	3	4	a9 + c6	6.300	612	0	0
a8 + e1	1.727	2.006	1	1	a9 + c7	0	2	0	0
a8 + e2	2.381	3.988	2	3	a9 + d1	3.007	5	0	0
a8 + e3	144	229	0	0	a9 + d2	7.138	3	0	0
a8 + e4	168	289	0	0	a9 + d3	39	2	0	0
a8 + e5	164	254	0	0	a9 + d4	8	0	0	0
a8 + e6	150	203	0	0	a9 + d5	39	2	0	0
a8 + e7	415	452	3	3	a9 + d6	61	2	0	0
a8 + e8	143	188	0	0	a9 + d7	9	2	0	0
a8 + e9	142	189	0	0	a9 + d8	12.909	15	0	0
a8 + e10	269	500	0	0	a9 + d9	60	2	0	0
a8 + e11	205	274	0	0	a9 + d10	11	3	0	0
a9 + b1	1.183.548	7.126	0	0	a9 + d11	1	2	0	0
a9 + b2	0	15	0	0	a9 + d12	155	2	0	0
a9 + b3	17	781	0	0	a9 + d13	28	3	0	0
a9 + b4	2.435	3.106	0	0	a9 + d14	0	2	0	0
a9 + b5	3.007	4.684	0	0	a9 + d15	23	2	0	0
a9 + b6	4	33	0	0	a9 + d16	51.362	2	0	0
a9 + b7	9.555	35.505	0	0	a9 + d17	64	2	0	0
a9 + b8	3	2	0	0	a9 + d18	274	206	0	0
a9 + b9	866	157	0	56	a9 + e1	1.586	7	0	0
a9 + b10	1	2	0	0	a9 + e2	2.241	11	0	0
a9 + b11	146	2	0	0	a9 + e3	2	2	0	0
a9 + c1	777	14	0	0	a9 + e4	26	2	0	0
a9 + c2	10.660	0	0	0	a9 + e5	22	2	0	0

Tabela Nº 5 (cont.) – Resultados da pesquisa com as combinações possíveis das palavras-chave utilizando os operadores booleanos “OU” e “E”, através das bases de dados B-ON e RCAAP. Os somatórios de todos estes dados de pesquisa constam das Tabelas nº 5 na página nº 16 e nº 6 na página nº 17 do projeto.

Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”	Combinações	B-ON “OU”	RCAAP “OU”	B-ON “E”	RCAAP “E”
a9 + e6	8	2	0	0	a10 + d5	40	195	0	0
a9 + e7	276	2	0	0	a10 + d6	149	80	0	0
a9 + e8	0	2	0	0	a10 + d7	10	34	0	0
a9 + e9	0	2	0	0	a10 + d8	12.910	14.977	0	0
a9 + e10	127	2	0	0	a10 + d9	61	33	0	0
a9 + e11	63	2	0	0	a10 + d10	12	65	0	0
a10 + b1	1.183.549	6	0	0	a10 + d11	2	4	0	0
a10 + b2	1	1	0	0	a10 + d12	156	675	0	0
a10 + b3	18	2	0	0	a10 + d13	29	2	0	0
a10 + b4	2.436	3	0	0	a10 + d14	1	1	0	0
a10 + b5	3.008	4	0	0	a10 + d15	24	124	0	0
a10 + b6	5	1	0	0	a10 + d16	51.363	1.071	0	0
a10 + b7	9.556	2.430	0	0	a10 + d17	65	202	0	0
a10 + b8	4	1	0	0	a10 + d18	275	460	0	0
a10 + b9	867	156	0	0	a10 + e1	1.587	1.826	0	0
a10 + b10	2	1	0	0	a10 + e2	38.993	3.812	26	0
a10 + b11	147	1	0	0	a10 + e3	160	47	3	0
a10 + c1	778	13	0	0	a10 + e4	202	107	1	0
a10 + c2	10.661	0	0	0	a10 + e5	326	72	3	0
a10 + c3	1	1	0	0	a10 + e6	328	21	1	0
a10 + c4	1.925	60	0	0	a10 + e7	922	274	3	0
a10 + c5	1.571	38	0	0	a10 + e8	45	6	0	0
a10 + c6	6.301	611	0	0	a10 + e9	46	7	0	0
a10 + c7	1	3	0	0	a10 + e10	1.100	318	6	0
a10 + d1	3.008	4.692	0	0	a10 + e11	2.674	92	2	0
a10 + d2	7.140	110	0	0					
a10 + d3	40	139	0	0					
a10 + d4	9	0	0	0					

ANEXO 2

Nesta fase da pesquisa já foram aplicadas algumas restrições, para obtenção de artigos que cumprissem alguns dos requisitos exigidos na área científica, tendo sido utilizado apenas o operador booleano “E” nas bases de dados RCAAP e B-ON. Os resultados destas pesquisas constam das tabelas nºs 6, 7, 8, 9, 10 e 11, dando origem às tabelas nº3 e nº4 da página nº 16 do corpo do texto do projeto.

Tabela nº 6 – Resultados da pesquisa com o operador booleano “E” através das bases de dados RCAAP e B-ON para seleção dos Textos.

Combinações	B-ON “E”	RCAAP “E”
(b E c)		
b1 + c1	28	186
b2 + c2	0	0
b3 + c3	0	0
b4 + c4	0	1
b5 + c5	9	22
b6 + c6	0	1
b7 + c7	0	0
b8 + c1	0	0
b9 + c2	10	0
b10 + c3	0	0
b11 + c4	0	0
Total	38	210

Tabela nº 7 – Resultados da pesquisa na base de dados RECAAP e B-ON. para seleção dos Textos.

Combinações	B-ON	RCAAP
	“E”	“E”
(b E d)		
b1 + d1	312	458
b2 + d2	0	0
b3 + d3	0	10
b4 + d4	1	0
b5 + d5	41	192
b6 + d6	0	0
b7 + d7	0	3
b8 + d8	0	0
b9 + d9	0	0
b10 + d10	0	0
b11 + d11	0	0
b1 + d12	4	10
b2 + d13	0	0
b3 + d14	0	0
b4 + d15	0	0
b5 + d16	286	381
b6 + d17	0	0
b7 + d18	11	62
Total	661	1.116

Tabela nº 8 – Resultados da pesquisa na base de dados RECAAP e B-ON. para seleção dos Textos.

Combinações	B-ON "E"	RCAAP "E"
(b E e)		
b1 + e1	16.203	20
b2 + e2	26	0
b3 + e3	2	1
b4 + e4	8	0
b5 + e5	56	0
b6 + e6	10	0
b7 + e7	271	13
b8 + e8	0	0
b9 + e9	0	0
b10 + e10	0	0
b11 + e11	0	0
Total	16.576	34

Tabela nº 9 – Resultados da pesquisa na base de dados RECAAP e B-ON. para seleção dos Textos.

Combinações	B-ON	RCAAP
	“E”	“E”
(c E d)		
c1 + d1	7	15
c2 + d2	0	0
c3 + d3	0	0
c4 + d4	0	0
c5 + d5	0	4
c6 + d6	0	0
c7 + d7	0	0
c1 + d8	13	97
c2 + d9	4	0
c3 + d10	0	1
c4 + d11	0	0
c5 + d12	0	0
c6 + d13	0	4
c7 + d14	0	0
c1 + d15	0	1
c2 + d16	61	0
c3 + d17	0	0
c4 + d18	1	2
Total	86	124

Tabela nº 10 – Resultados da pesquisa na base de dados RECAAP e B-ON. para seleção dos Textos.

Combinações	B-ON "E"	RCAAP "E"
(c E e)		
c1 + e1	0	1
c2 + e2	8	0
c3 + e3	0	0
c4 + e4	1	10
c5 + e5	1	1
c6 + e6	0	0
c7 + e7	0	0
c1 + e8	0	0
c2 + e9	0	0
c3 + e10	0	0
c4 + e11	0	0
Total	10	12

Tabela nº 11 – Resultados da pesquisa na base de dados RECAAP e B-ON. para seleção dos Textos.

Combinações	B-ON “E”	RCAAP “E”
(d E e)		
d1 + e1	11	11
d2 + e2	0	0
d3 + e3	0	0
d4 + e4	0	0
d5 + e5	0	0
d6 + e6	0	0
d7 + e7	0	0
d8 + e8	0	0
d9 + e9	0	0
d10 + e10	0	0
d11 + e11	0	0
d12 + e1	0	0
d13 + e2	0	0
d14 + e3	0	0
d15 + e4	0	0
d16 + e5	0	0
d17 + e6	0	0
d18 + e7	0	0
Total	11	11

Anexo 3

Na fase seguinte foram aplicadas ainda mais restrições, incidindo a pesquisa em artigos científicos escritos em português, sobre a sociedade digital portuguesa e publicados entre 2016 e 2020, para a obtenção e seleção de artigos que cumprissem os critérios de inclusão e exclusão definidos, tendo sido utilizado apenas o operador booleano “E”, nas bases de dados RCAAP e B-ON. O resultado desta pesquisa constantes nas tabelas nºs 12, 13, 14 e 15 deram origem à figura nº1 da página 19 do projeto.

Tabela nº 12 – Resultados da pesquisa na base de dados RECAAP e B-ON, artigos científicos publicados entre 2016 e 2020.

Combinações	B-ON “E”	RCAAP “E”
(a E b E d)		
a1 + b1+ d1	0	0
a2+ b2 + d2	0	0
a3 + b3 + d3	0	0
a4 + b4 + d4	0	0
a5 + b5 + d5	1	0
a6 + b6 + d6	0	0
a7 + b7 + d7	0	0
a8 + b8 + d8	0	0
a9 + b9 + d9	0	0
a10 + b10 + d10	0	0
a1 + b11 + d11	0	0
Total	1	0

Tabela nº 13 – Resultados da pesquisa na base de dados RECAAP e B-ON, artigos científicos publicados entre 2016 e 2020.

Combinações	B-ON “E”	RCAAP “E”
(a E b)		
a1 + b1	2	2
a2+ b2	0	0
a3 + b3	0	1
a4 + b4	0	0
a5 + b5	24	21
a6 + b6	0	0
a7 + b7	0	0
a8 + b8	0	0
a9 + b9	0	0
a10 + b10	0	0
a1 + b11	0	0
Total	26	24

Tabela nº 14 – Resultados da pesquisa na base de dados RECAAP e B-ON, artigos científicos publicados entre 2016 e 2020.

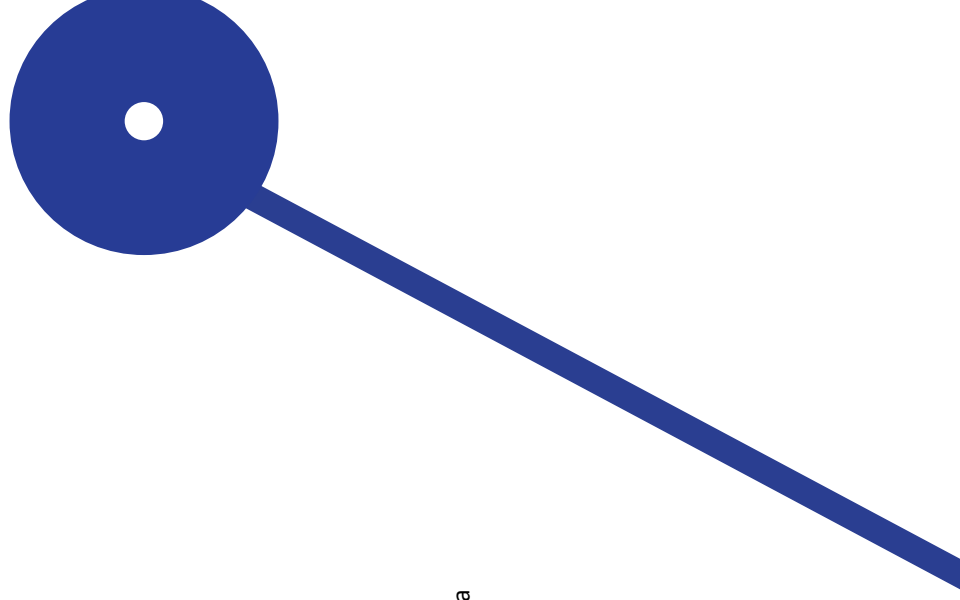
Combinações	B-ON “E”	RCAAP “E”
(a E d)		
a1 + d1	3	0
a2+ d2	0	0
a3 + d3	0	0
a4 + d4	0	0
a5 + d5	0	0
a6 + d6	0	0
a7 + d7	0	0
a8 + d8	2	2
a9 + d9	0	0
a10 + d10	0	0
a1 + d11	0	0
a2 + d12	0	0
a3 + d13	0	0
a4 + d15	0	0
a5 + d16	5	1
A6 + d16	5	0
a6 + d17	0	0
A7 + d17	0	0
a7 + d18	0	0
A8 + d18	2	0
Total	17	3

Tabela nº 15 – Resultados da pesquisa na base de dados RECAAP e B-ON, artigos científicos publicados entre 2016 e 2020.

Combinações	B-ON “E”	RCAAP “E”
(b E d)		
b1 + d1	1	2
b2+ d2	2	1
b3 + d3	0	0
b4 + d4	0	0
b5 + d5	0	0
b6 + d6	0	0
b7 + d7	0	0
b8 + d8	0	0
b9 + d9	0	0
b10 + d10	0	0
b11 + d11	0	0
b1 + d12	0	0
b2 + d13	0	0
b3 + d14	0	0
b4 + d15	0	0
B5 + d16	0	0
b6 + d17	0	0
b7 + d18	2	1
Total	5	4

ESCOLA
SUPERIOR
DE EDUCAÇÃO
POLITÉCNICO
DO PORTO

P.PORTO



M

MESTRADO
ÁREA DE ESPECIALIZAÇÃO – Administração em
Organizações Educativas

Título: “ Sociedade Digital: uma Revisão Sistemática
de Literatura na Língua Portuguesa”

Nome: Elizabeth Arez da Silva Fernandes