# CRUZAR FRONTEIRAS SOBRE O ENSINO DE HISTÓRIA

## II OFICINAS LUSO-AFRO-BRASILEIRAS

**COORD.**
LUÍS ALBERTO MARQUES ALVES

CITCEM
CENTRO DE INVESTIGAÇÃO TRANSDISCIPLINAR
CULTURA, ESPAÇO E MEMÓRIA

Título: ***Cruzar Fronteiras sobre o Ensino de História: II Oficinas Luso-Afro-Brasileiras***

Coordenação: Luís Alberto Marques Alves
Design gráfico: Helena Lobo Design | www.hldesign.pt
Imagem da capa: Sílvia Araújo
Edição: CITCEM – Centro de Investigação Transdisciplinar Cultura, Espaço e Memória
Via Panorâmica, s/n | 4150-564 Porto | www.citcem.org | citcem@letras.up.pt
ISBN: 978-989-8970-01-5
DOI: https://doi.org/10.21747/978-989-8970-01-5/cruz
Porto, dezembro de 2018

Trabalho cofinanciado pelo Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER) através do COMPETE 2020 – Programa Operacional Competitividade e Internacionalização (POCI) e por fundos nacionais através da FCT, no âmbito do projeto POCI-01-0145-FEDER-007460.

# AS POTENCIALIDADES DOS DISPOSITIVOS MÓVEIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

TAMARA MONTEIRO

Perante uma evolução social e tecnológica «alucinante», caraterística da sociedade do século XXI, é necessário que os sistemas educativos se foquem no desenvolvimento de competências e valores adequados aos desafios constantes destes tempos. Assim, a Escola deve repensar e alterar os métodos de ensino-aprendizagem, na medida em que os mesmos se encontram ultrapassados e, sobretudo, desfasados da realidade dos estudantes atuais (2017).

O «papel fundamental da escola já não é o de preparar uma pequena elite para estudos superiores e proporcionar à grande massa os requisitos mínimos para uma inserção rápida no mercado de trabalho»[1]. Mas, pelo contrário, passa a ser o de dotar os estudantes, de Ensino Básico e Ensino Secundário, de todas as ferramentas necessárias para a sua integração e intervenção «social, económica e ambiental»[2] no país e, sobretudo, no mundo.

Deste modo, assistimos a uma abertura da Instituição Escolar face «à realidade que nos cerca e [à] necessidade de intervenção cívica […] dos alunos»[3]. Portanto, ao longo de todo o seu percurso académico, independentemente da área curricular que prossiga, o estudante deverá de ser confrontado com diversas situações que lhe permitam desenvolver competências e valores, uma vez que lhe serão essenciais na sua vida

[1] VATTIMO *apud* MONTEIRO, 2017: 42.
[2] GOMES *et al.*, 2017: 10.
[3] ALVES, 2014: 66.

futura. Assim, a «responsabilidade e integridade, [a] exigência, [a] curiosidade, [a] reflexão e inovação, [a] cidadania e participação [e, por fim, a] liberdade»[4] são elementos que devem ser trabalhados, desde muito cedo, na Escola.

Em consequência dos inúmeros afazeres do docente, desde planificações de aulas a preparação de reuniões e fichas de avaliação, nem sempre é possível trabalhá-los. Desta forma, as TIC, fruto da sociedade em constante desenvolvimento científico e tecnológico, tornam-se nas maiores aliadas do professor, visto que através da sua utilização, de uma forma adequada, consegue criar uma panóplia de possibilidades, onde o discente coloque os valores e competências acima mencionados em prática.

Portanto, o docente vê alterado, de um modo significativo, o seu papel na Escola, na medida em que já não é o único responsável por ensinar e formar os discentes, mas por intervir na sua aprendizagem, adquirida das diversas maneiras. Desta forma, não devemos isolar a Instituição Escolar e, especificamente, a sala de aula do modo como o aluno vê o mundo, ou seja, surge a necessidade de se criarem métodos que incluam as TIC nas estratégias pedagógico-didáticas ou, pelo menos, de compatibilização dessas ferramentas com o seu aprendizado.

Deste modo, não se pretende um docente que transmita exclusivamente os conhecimentos históricos, mas que crie «nas [suas] aulas situações motivadoras, assentes na atividade dos alunos, […] criando [, por sua vez,] questões problematizadoras que desafiem o sujeito em aprendizagem»[5]. A desmotivação e o desinteresse são dois dos maiores obstáculos da Escola, sobretudo, quando falamos da disciplina de História, já que é considerada, pela grande maioria dos estudantes, como «maçadora», «aborrecida» e «demasiado teórica».

Assim sendo, o método de ensino por descoberta[6] pareceu-nos o mais adequado aos desafios do professor atual, já que o mesmo permite a interligação das competências e valores a serem desenvolvidos nos discentes e, principalmente, acompanhar a evolução tecnológica da sociedade em que nos inserimos. Isto é, todos os dias os discentes têm acesso, das mais variadas formas, à informação e, como tal, afigura-se mais importante privilegiar o «desenvolvimento do raciocínio, da reflexão e da curiosidade científica»[7] de diversas temáticas junto dos estudantes, ocorrendo, por sua vez, uma maior apreensão do conhecimento pelo aluno, na medida em que apresenta um papel ativo na construção do mesmo. Daí a importância da meta-aprendizagem.

No entanto, é necessário romper com a postura de transmissão de informação, na qual os estudantes assumem o papel de indivíduos passivos, preocupados apenas em recuperar tais informações quando solicitados. Portanto, a educação não pode

[4] GOMES *et al*., 2017: 11.
[5] BARCA *apud* CARVALHO, 2012: 1.
[6] FREIRE, 1991; VENTURELLI, 1997; RUIZ, 1991; SANTOS, 1998.
[7] Lei n.º 46/86. «D.R. I Série», 137 (1986-10-14) 3018.

ser entendida como uma prática de depósito em seres vazios, mas sim de problematização, através do diálogo entre educador e educando, o que possibilita a aprendizagem de ambos.

## 1. O USO DAS TIC NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Atualmente (2017), vivemos numa sociedade submersa nas Novas Tecnologias de Informação e Comunicação — ou, simplesmente, TIC — que alteraram significativamente o modo de pensar, agir e comunicar. Surge, assim, uma nova sociedade «informacional»[8], variável nos diferentes locais, que reestruturou por completo todo o sistema social, na medida em que passou a desenvolver-se e, por sua vez, a organizar-se em torno das novas tecnologias.

Por outras palavras, este paradigma tecnológico encontra-se intrinsecamente ligado às sociedades contemporâneas, que, por sua vez, assumem «um papel de destaque em todos os segmentos sociais […] e, consequentemente, de uma nova economia, na qual […] é uma ferramenta indispensável na manipulação da informação e na construção do conhecimento pelos indivíduos»[9].

Assim sendo, têm ao seu dispor inúmeras potencialidades, na medida em que num curto período de tempo usufruem de uma variedade de meios, que possibilita a construção do próprio conhecimento. Como tal, o processo de ensino-aprendizagem deixa de estar, exclusivamente, ao cargo da Instituição Escolar ou, pelo menos, deixa de ser o único meio para isso.

Perante uma sociedade em constante evolução e mudança é fundamental uma permanente atualização, principalmente dos docentes, na medida em que são eles os grandes responsáveis pela educação e pelo futuro. Neste contexto, é necessário «preparar […] os jovens [estudantes] para [a sua inserção] […] numa sociedade cada vez mais complexa, em que a capacidade de descortinar oportunidades, a flexibilidade de raciocínio, a adaptação a novas situações, a persistência, a capacidade de interagir e cooperar são qualidades fundamentais»[10] para o seu êxito.

Existem inúmeros projetos, cuja execução tem vindo a ser implementada pelo Ministério da Educação, para «modernizar a escola [e, sobretudo,] criar as condições físicas necessárias que favoreçam o sucesso dos alunos»[11], já que as mesmas são uma «ferramenta básica para aprender e ensinar nesta nova era»[12].

Desta forma, as Instituições Escolares, com o intuito de superar o atraso educativo português, relativamente aos padrões europeus, têm sido equipadas com recursos

[8] CASTELLS, 2007: 15.
[9] COUTINHO & LISBÔA *apud* MONTEIRO, 2017: 38.
[10] VATTIMO *apud* MONTEIRO, 2017: 39.
[11] Lei n.º 137/2007. «D.R. I Série», 180 (2007-09-18) 6563.
[12] Lei n.º 137/2007. «D.R. I Série», 180 (2007-09-18) 6563.

tecnológicos — computadores, quadros interativos, projetores multimédia, *wireless* —, no âmbito do programa Parque Escolar, cujo objetivo é criar «condições de […] integração e adaptação ao processo dinâmico de introdução de novas tecnologias»[13], de modo a proporcionar um «ambiente de aprendizagem motivador, exigente e gratificante»[14].

No entanto, «a Escola é uma instituição mais tradicional do que inovadora [embora ocorra esta implementação de novos materiais e projetos tecnológicos], a cultura escolar tem resistido bravamente às mudanças»[15]. Desta forma, é necessário uma atualização permanente da Escola e dos docentes, de modo a utilizarem recursos didático-pedagógicos mais inovadores e, principalmente, mais atualizados cientificamente. O professor ao recorrer a uma diversificação de estratégias de ensino-aprendizagem demonstra ao discente que há mais formas de obter conhecimento e de aprender. Portanto, abrir-lhe-á um leque de possibilidades que o próprio poderá utilizar diariamente.

Deste modo, a Escola terá de desempenhar uma «aproximação entre o aluno e as novas tecnologias [através do incentivo], dentro e fora da escola [da] utilização de ferramentas como [por exemplo], a *Internet* para fins de pesquisa»[16].

As redes sociais — *Facebook, Skype, Twitter, Instagram, Snapchat* — permitem, de igual modo, que o estudante entre em contato com outras culturas, com gírias populares e, portanto, possibilitam que se desenvolva, através de algo que tem significado para si, o «respeito pela diversidade humana e cultural, a consciência de si e dos outros, o pensamento reflexivo, crítico e criativo [e, sobretudo,] a respeitar-se a si mesmo e aos outros»[17]. Além disso, favorece a comunicação social, já que facilita a «colaboração [e,] a interação entre as pessoas»[18], bem como de conteúdos permitindo, por sua vez, que os alunos mais introvertidos participem sem qualquer restrição.

Por seu turno, a sua utilização, em contexto de sala de aula, terá um impacto muito maior no aluno, uma vez que lhe vai demonstrar que, algo que usa diariamente como meio de entretenimento, tem utilidade prática na sua aprendizagem. Desta forma, «além da dimensão social, da proximidade entre os participantes e de promover a reflexão dos alunos, as atividades de conversação e colaboração fomentam o metaconhecimento»[19].

No entanto, existe uma variedade de «recursos tecnológicos como ferramentas para aprimorar o ensino»[20] e, particularmente, o método do professor no processo de ensino-aprendizagem, visto que lhe permite tornar as suas aulas mais atrativas e motivadoras. Além disso, proporciona ao docente uma maior facilidade na sua preparação, na

[13] PARQUE ESCOLAR, 2007: 1287.
[14] PARQUE ESCOLAR, 2007: 1287.
[15] MORAN, 2013: 2.
[16] SILVA & CHAVES *apud* MAGALHÃES, 2014: 9.
[17] GOMES *et al.*, 2017: 11.
[18] GOULÃO *apud* LIMA, 2013: 182.
[19] REIS LIMA & CAPITÃO *apud* LIMA, 2013: 195.
[20] FERREIRA *apud* MONTEIRO, 2017: 44.

medida em que o processo de pesquisa, armazenamento e apresentação se encontram num mesmo local, bem como o acesso a uma multiplicidade de informações.

Apesar disso, ainda existem aulas monótonas, sobretudo por parte de docentes mais conservadores, que pensam que por utilizarem um simples powerpoint é suficiente. Posto que, esta ferramenta de apresentações digitais, devido à sua excessiva utilização, acabou por se tornar repetitiva e desinteressante.

Deste modo, cabe ao professor utilizar «apresentações mais apelativas na transmissão dos conhecimentos»[21] e, sobretudo, na sua diversificação, já que existe uma variedade de «plataformas […] com novas ferramentas e novas capacidades»[22] dependendo dos objetivos que se pretende alcançar.

*Emaze, Prezi, Genial.ly, Publisher, Powtoon, Easel, Kahoot, Educaplay* são algumas ferramentas digitais, com inúmeras vantagens, que o professor poderá utilizar nas suas planificações didáticas, de modo a torná-las mais dinâmicas e apelativas. Além disso, permitem a interação ou inclusão de outros recursos didáticos — imagens, vídeos, músicas, documentários, *trailers* — na mesma plataforma e, como tal, o aluno terá ao seu dispor diferentes fontes de informação sobre o mesmo tema.

De igual modo, poderão aceder aos mesmos através dos seus *tablets* e dispositivos móveis, nomeadamente *smartphones*, desde que tenham a conta e a palavra-passe, visto que o seu armazenamento é possível e, portanto, é «assegurado o *feedback* automático das atividades de aprendizagem do estudante»[23]. Desta forma, em qualquer lugar, através dos seus dados móveis, têm acesso aos recursos utilizados em aula, o que facilita o seu processo de ensino-aprendizagem.

Não podemos negligenciar, também, as múltiplas aplicações móveis, através da *AppStore* ou *PlayStore*, que podem ser descarregadas e utilizadas pelo discente na sua aprendizagem, o próprio professor poderá criar uma aplicação, através de diversas plataformas disponíveis — *Android Studio 4.2, IBuildApp, Easy Easy Apps* —, que auxilie o aluno nas distintas atividades.

As próprias editoras recorrem à apresentação digital dos seus manuais escolares e, principalmente, à criação de plataformas repletas de recursos didáticos a serem trabalhados em sala de aula ou de apoio ao estudo[24]. Assim, a comunidade educativa, nomeadamente docentes e discentes, têm à sua disposição as ferramentas necessárias para «consolidar os conhecimentos adquiridos na sala de aula, promovendo a autonomia no estudo»[25], refletindo-se, portanto, no material didático-pedagógico distribuído, através dos métodos interativos e dinâmicos, aos alunos.

---

[21] RODRIGUES *apud* MONTEIRO, 2017: 44.
[22] FERREIRA *apud* MONTEIRO, 2017: 44.
[23] LIMA, 2013: 167.
[24] BARATA & JESUS *apud* GUERREIRO, 2013: 19.
[25] PORTO EDITORA *apud* MONTEIRO, 2017: 46.

Tendo por base estas premissas, decidimos «explorar», de modo a ir ao encontro de alunos nativos digitais, os dispositivos móveis. Ora vejamos, nos corredores da Escola e, até mesmo dentro da sala de aula, os discentes utilizam estes aparelhos de uma forma quase intrínseca. Então, por quê não aproveitar algo com que os mesmos se identifiquem no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de História?

Assim, elaboramos uma aplicação móvel, designada por *História Go*, cujo fim era servir de guia-orientador de duas turmas de 12.º ano de escolaridade, ao longo de todo o percurso pedonal, pelo Centro Histórico da cidade do Porto, fornecendo informações, iconográficas e documentais, do património local, uma vez que neste espaço «têm lugar todas as formas pelas quais o Homem se exprime: a arte, a técnica, a ciência, a moral, a política, a religião»[26].

O nosso principal objetivo era demonstrar, através de um trabalho empírico, que as visitas de estudo são uma ótima estratégia de ensino-aprendizagem, bem como a utilidade das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, mais concretamente de uma aplicação móvel, nestas atividades enquanto guia-orientador.

## 2. METODOLOGIA

A instituição escolar enfrenta, atualmente, inúmeras adversidades a que não está a conseguir responder eficazmente. A inadaptação do ensino à realidade circundante do aluno é um dos problemas mais graves, na medida em que contribui para o acentuar da desmotivação e da resistência à escola.

Posto isto, aplicamos um inquérito por questionário sobre a utilização das novas tecnologias nas visitas de estudo. 26 dos 45 inquiridos responderam que preferiam ter acesso às informações sobre o património local em formato papel. Estes resultados, por parte de estudantes que manuseiam aparelhos tecnológicos como se fosse algo intrínseco, demonstram o conservadorismo ainda muito presente nas Escolas. Em oposição, 30 dos 45 inquiridos consideraram que seria útil a utilização de uma aplicação que os acompanhasse durante as visitas de estudo.

Deste modo, elaborámos uma aplicação móvel cujo objetivo era orientar, de uma forma semiautónoma, o discente durante a realização de uma visita de estudo que, seja pelo seu caráter lúdico-motivador ou pela «quebra de rotina» que proporciona, nos pareceu a ferramenta mais indicada para levar a cabo «um ensino ativo e interessante»[27].

Após a realização da mesma questionámos, novamente recorrendo ao inquérito por questionário, os discentes sobre o decorrer desta atividade, uma vez que pretendíamos perceber a recetividade dos estudantes à utilização dos dispositivos móveis nas visitas de estudo. As respostas obtidas foram bastante esclarecedoras: «o caráter inovador da visita de estudo, [que permitiu que percorressem] os monumentos sozinhos sem

[26] MANIQUE & PROENÇA, 1994: 8.
[27] MANIQUE & PROENÇA, 1994: 57.

qualquer guia», «a beleza arquitetónica da cidade, das ruas e ruelas que permitiram [que tivessem] um contato direto com a História» e, também, o facto de terem sido «turistas na […] própria cidade e, principalmente, conhecer locais que, embora [soubessem] que existiam, não [sabiam] onde ficavam».

Com base nas suas respostas, compreendemos que o facto de ser uma visita de estudo semiautónoma teve um grande impacto para si, já que se tornaram os grandes responsáveis pela sua aprendizagem. 43 estudantes dos 45 participantes salientaram que gostariam de repetir esta experiência, o que demonstra, por sua vez, uma grande recetividade dos alunos às visitas de estudo guiadas através de uma aplicação.

Concluímos, portanto, que a aplicação *História Go* e, sobretudo, toda a visita de estudo foi bem-sucedida. O empenho e o entusiasmo foram uma constante durante todo o decurso da visita de estudo, embora na parte final da mesma já houvesse um cansaço natural. Sendo assim, para utilizarmos as suas palavras, «as visitas de estudo, no âmbito da disciplina de História, são sempre importantes […] porque acabam por atrair mais os alunos do que apenas ouvirmos teoria dentro de uma sala de aula».

## CONCLUSÃO

É inegável que os computadores, *smartphones* e *tablets* fazem parte do dia a dia dos discentes que os manuseiam de forma tão natural. Portanto, é imprescindível a inclusão destas ferramentas tecnológicas, no ambiente educacional, pois são, como evidenciámos nesta investigação, uma mais-valia para os estudantes e, sobretudo, para o corpo docente.

Deste modo, no presente estudo propusemo-nos aprofundar a compreensão dos benefícios das Novas Tecnológicas de Informação e Comunicação no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de História e, particularmente, nas visitas de estudo enquanto fonte de aprendizagem.

O nosso principal objetivo era demonstrar, através deste trabalho empírico, que as atividades fora do recinto escolar são uma ótima estratégia de ensino-aprendizagem, uma vez que permitem uma aprendizagem efetiva. De igual modo, o facto de permitirem que sejam os alunos os grandes responsáveis pelo seu conhecimento, através de um aprendizado construtivista, motiva-os para a disciplina. Além disso, os discentes têm contato direto com as fontes de aprendizagem, nomeadamente o património local, o que permite uma melhor assimilação dos conhecimentos, já que os visualizam na realidade tornando-se muito mais significativo para si.

Quando observamos os resultados obtidos, na última etapa da aplicação «Jogo: Sabe ou Não Sabe», compreendemos que ocorre realmente uma aprendizagem efetiva, visto que apenas 17 dos 45 estudantes que participaram tiveram uma percentagem de respostas negativas, apesar de se encontrarem muito próximos da positiva. Deste modo, a visita de estudo contribuiu para a consolidação e compreensão dos conteúdos já lecionados.

Sendo assim, a aplicação *História Go*, como instrumento de auxílio na visita de estudo, revelou-se uma ferramenta útil para o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, uma vez que permitiu que os mesmos tivessem informações pertinentes, para o bom funcionamento desta atividade, de uma maneira semiautónoma e, essencialmente, adequada à sua realidade. Não podemos deixar de salientar que estamos perante alunos nativos digitais que manuseiam as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação de um modo quase intrínseco.

Portanto, a introdução das tecnologias, no âmbito da sala de aula, são um elemento imprescindível para um ensino integrador e integral. Não podemos negar que as ferramentas tecnológicas fazem parte do nosso dia-a-dia e, como tal, devem também ser incorporadas na escola, uma vez que saímos, enquanto mediadores de aprendizagem, a beneficiar, já que, por exemplo, «os dispositivos móveis [quando] usados como ferramentas para ajudar os alunos a executar as suas tarefas e promover o seu desenvolvimento, funcionam como parceiros [entre] professor e […] aluno»[28].

Em suma, as visitas de estudo, auxiliadas por uma aplicação móvel, devem ser cultivadas nas escolas, já que, tal como referiram, «devíamos utilizá-la sempre», pois permitem que os estudantes desenvolvam competências e valores que dentro de uma sala de aula não seria possível. Por exemplo, o facto de os discentes estarem em contacto direto com as fontes históricas, nomeadamente o património local, permitiu que desenvolvessem a sua consciência histórica, bem como o seu sentido de pertença à comunidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Luís Alberto (2014) — *A História Local como estratégia para o ensino da História*. Disponível em <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/8786/2/4880.pdf>.

CARVALHO, Carla (2012) — *Visitas de Estudo Virtuais: contributos para outra aprendizagem da História na era da Sociedade de Informação*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Relatório de estágio.

CASTELLS, Manuel (2007) — *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura. A Sociedade em Rede*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, vol. I.

PARQUE ESCOLAR — *Programa de Modernização do Parques Escolar destinado ao Ensino Secundário* (2007) — Decreto-Lei n.º 41/2007. «D.R. I Série», 37 (07-02-21) 1287-1294.

FREIRE, Paulo (1991) — *A Educação na Cidade*. São Paulo: Cortez Editora.

GOMES, Carlos *et al.* (2017) — *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.* Disponível em <https://dge.mec.pt/sites/defaul/files/Noticias_Imagens/perfil_do_aluno.pdf>.

GUERREIRO, Sara Isabel Afonso Gomes Leitão (2013) — *A Utilização das Novas Tecnologias enquanto estratégia facilitadora do processo de ensino-aprendizagem*. Coimbra: Universidade de Coimbra. Relatório de Estágio do 2.º ciclo em Ensino de Inglês e de Alemão.

LIMA, Rui Manuel (2013) — *Dinâmicas de MOODliz@ção num Agrupamento de Escolas de Matosinhos*. Aveiro: Universidade de Aveiro. Tese de doutoramento.

[28] MORAIS & PAES *apud* MONTEIRO, 2017: 78.

MAGALHÃES, Filipe (2014) — *Desenvolver aprendizagens significativas em História e Geografia através do Google Earth*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Relatório de estágio.

MANIQUE, António; PROENÇA, Maria (1994) — *Didática da História. Património e História Local*. Lisboa: Texto Editora.

MONTEIRO, Tamara (2017) — «*História Go»: O contributo dos dispositivos móveis para o ensino-aprendizagem nas visitas de estudo*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Relatório de estágio.

MORAN, José (2013) — *A integração das Tecnologias na Educação*. Disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/integracao.pdf>.

RUIZ, J. A. (1991) — *Metodologia da Pesquisa: guia para eficiência nos estudos*. São Paulo: Atlas.

SANTOS, P. (1998) — *Implicação, Diálogo Experiencial e Ecologia da Escola: Parâmetros de Qualidade em Educação*. Aveiro: Universidade de Aveiro. Dissertação de mestrado (policopiada).

VENTURELLI, J. (1997) — *Educación Médica: nuevos enfoques, metas y métodos*. Washington: Organização Panamericana da Saúde. (Série PALTEX Salud y Sociedad 2000, n.º 5).

## LEGISLAÇÃO

LEI n.º 46/86. Lei de Bases do Sistema Educativo. «D.R. I Série», 237 (1986-10-14).

LEI n.º 137/2007. Plano Tecnológico de Educação. «D.R. I Série», 180 (2007-09-18).

LEI n.º 41/2007. Programa de Modernização da Parque Escolar. «D.R. I Série», 37 (2007-02-21).