



Oeiras Internet Challenge Edição Nacional: Rede de Bibliotecas de Oeiras e Rede de Bibliotecas Escolares lado a lado

Ana Cruz^a, Luís Gonçalves^b, Sofia Mendes^c,
Maria João Moreno^d, Carla Sestelo^e

^a*Rede de Bibliotecas Escolares, Portugal, Carolina.Cruz@mail-rbe.org*

^b*Rede de Bibliotecas de Oeiras, Portugal, Luis.Goncalves@oeiras.pt*

^c*Rede de Bibliotecas de Oeiras, Portugal, Sofia.Mendes@oeiras.pt*

^d*Rede de Bibliotecas de Oeiras, Portugal, Maria.Moreno@oeiras.pt*

^e*Rede de Bibliotecas de Oeiras, Portugal, Carla.Sestelo@oeiras.pt*

Resumo

O Oeiras Internet Challenge (OIC), é uma iniciativa organizada pela Rede de Bibliotecas Municipais de Oeiras (RBMO) em parceria com a Rede de Bibliotecas Escolares (RBE), e direcionada aos alunos do Ensino Secundário de estabelecimentos de ensino do subsistema público, do território continental e das regiões autónomas, que promove as competências digitais.

Pretende-se dar a conhecer um projeto já com alguns anos, que passou por diferentes formatos e que, na sequência da situação pandémica, se converte num torneio para o formato online, continuando, todavia, a avaliar as competências de pesquisa em ambiente digital, com base em perguntas de cultura geral, mas neste caso para toda a comunidade escolar do ensino secundário a nível nacional.

Consideramos que o impacto positivo junto do público a quem se dirige e os custos reduzidos da sua implementação tornam esta iniciativa apelativa e facilmente replicável.

Palavras-chave: Bibliotecas de Oeiras, Bibliotecas Escolares, Literacias Digitais.

Oeiras Internet Challenge Edição Nacional

O *Oeiras Internet Challenge* [OIC] é um torneio de pesquisa e seleção de informação na internet em forma de quiz, que se realiza desde 2006, dirigido ao público escolar do Município de Oeiras (3º Ciclo e Secundário). Desde o seu início, e através de oficinas preparatórias para os alunos, foram referenciadas competências para:

- Pesquisar informação na internet;
- Analisar a informação disponível na internet de forma crítica;
- Respeitar os direitos de autor e as normas de citação;
- Executar um trabalho de pesquisa e análise de informação através da pesquisa avançada na internet;
- Avaliar e reconhecer *fake news* e promover a literacia digital.

Em 2021 a Rede de Bibliotecas Municipais de Oeiras, em parceria com a Rede de Bibliotecas Escolares propôs-se tornar o projeto mais abrangente, lançando-o à escala nacional por via online, nomeadamente

devido aos constrangimentos de realização de atividades presenciais no âmbito dos planos de contingência Covid 19. O público-alvo foram os alunos do Ensino Secundário de estabelecimentos de ensino do subsistema público, do território continental e das regiões autónomas. Para tal colocou-se em ação um conjunto de estratégias, com vista a implementar este projeto, que se descrevem seguidamente.

Blogue

A difusão de comunicação de carácter mais informativo foi realizada via blogue *Oeiras Internet Challenge Nacional* (atualmente atualizado para a edição 2022-23) com vários separadores:

- OIC – Introdução do OIC;
- Normas e Inscrição – Contém as Normas do torneio, a ficha de inscrição (online) e as Autorizações de participação;
- Recursos Alunos – oficinas online (conteúdos de formação), Kahoots para praticar;
- Recursos Professores – oficinas online Kahoot
- FAQ; Prémios; Contactos

Inscrição, seleção e apuramento das equipas

As Bibliotecas Escolares são responsáveis pela organização do torneio em cada escola e, para além de efetuarem a seleção interna dos alunos participantes durante a fase de apuramento, devem assegurar a vigilância, nas suas instalações, durante a Fase Final – *Torneio*. Cada biblioteca escolar assegurou que a ligação à Internet e todo o equipamento informático funcionavam corretamente.

A inscrição das equipas deve ser formalizada exclusivamente pelo professor bibliotecário/ responsável pela biblioteca em formulário próprio.

Após a submissão do formulário de inscrição, e através do email *OICnacionalsecundario@oeiras.pt*, o professor bibliotecário envia as autorizações dos encarregados de educação para participação no torneio, em modelo disponibilizado pela organização no já referido blogue.

Com o intuito de proporcionar um maior contacto das equipas inscritas com os objetivos do torneio foram realizados, através do Instagram e de participação livre, alguns desafios, sendo que as classificações não tiveram influência nos resultados. Participaram nesses desafios:

Em 2021:

16/04/2021 – 20 equipas

17/04/2021 - 23 equipas

23/04/2021 – 20 equipas

24/04/2021 – 21 equipas

Em 2022:

17/03/2022 – 25 equipas

18/03/2022 – 26 equipas

29/03/2022 – 26 equipas

A fase Final foi realizada, através de videoconferência, e as equipas apuradas participam no torneio nas instalações da sua escola, sob a supervisão do professor bibliotecário ou outro docente responsável, a quem coube igualmente a verificação da identidade dos alunos concorrentes.

As provas, em formato de quiz, foram disputadas através da plataforma Kahoot, com a final a consistir

na realização das seguintes provas:

- 1.^a prova - 15 perguntas em 20 minutos. Passaram à 2.^a prova as 20 equipas com melhor classificação;
- 2.^a prova - 20 perguntas em 30 minutos. O enunciado foi difundido por videoconferência e passaram à prova final as 10 equipas com melhor classificação;
- Prova final - 10 perguntas em 20 minutos. O enunciado foi difundido por videoconferência.

Cada equipa dispôs de dois computadores, um para visualizar o enunciado difundido por videoconferência (no caso da prova 2 e da prova final) e outro para efetuar as pesquisas e participar no Kahoot.

Resultados / Discussão

Em termos estatísticos, em 2021 tivemos 45 equipas inscritas a nível nacional, tendo estado representadas várias escolas de norte a sul do país.

No que respeita à avaliação de resultados face aos objetivos conseguiu-se, em ano de pandemia, ter cerca de 9% das escolas do ensino secundário nacional a participar o que, face às condições e para uma primeira edição, se nos afigurou como uma muito boa taxa de participação, nomeadamente considerando os constrangimentos em sede de atividade escolar (bastante perturbada e instável, neste período).

No ano de 2022, seguiu-se o mesmo formato, mas com metas mais ambiciosas respeitante ao número de participações. Conseguimos atingir um total de 62 equipas, com 124 participantes. A última sessão conta com 264 visualizações, o que representou um aumento de 37,77% nas participações e também num aumento de presenças de outras escolas.

Este projeto potenciou e ampliou os conhecimentos dos alunos em literacias digitais (fruto das oficinas nas eliminatórias) e a cultura geral (fruto do conteúdo das provas), incrementou junto dos docentes a utilização do Kahoot e consolidou a relação Bibliotecas Municipais/Escolas que, se era algo que o OIC já conseguia fazer a nível local, se potenciou consideravelmente com a ligação com a Rede de Bibliotecas Escolares/Ministério da Educação.

Acresce que esta iniciativa, em termos de maximização da produtividade e espírito de trabalho de equipa e entreajuda dos trabalhadores das Bibliotecas, e do aumento da sua capacidade de empatia, relacionando-se com outros parceiros (RBE), demonstrou ser de uma valia considerável.

Conclusão

O OIC Nacional é exemplo de que a união de esforços entre uma instituição do poder local e outra da administração central podem devolver resultados à comunidade de modo profícuo, com maximização de recursos e tornar divertida a aquisição de conhecimentos e a consciência de que só as boas pesquisas devolvem bons resultados, por parte dos jovens da comunidade educativa do ensino secundário público a nível nacional. Dar nota de que este projeto pode ser realizado a custo zero se os prémios monetários forem angariados por parceiros privados (sendo que a RBMO os fez por aquisição). Pode ainda recorrer a recursos humanos próprios e ao seu *know-how* (por exemplo, um elemento da equipa de informática do município), usando o Kahoot ou outra ferramenta que utilize versão gratuita (a RBMO utiliza a versão paga).

Ou seja, no caso deste OIC edição nacional para o ensino secundário demonstrou-se a capacidade de reprodução por outros municípios e a valia das relações interinstitucionais (a saber, no caso, com a RBE), tornando algo de cariz local num evento de caráter nacional.

Referências bibliográficas

Agrupamento Escolas Rainha Dona Leonor (2022). *OEIRAS Internet Challenge 2022*.
<https://nsite.aerdl.eu/index.php/atividades-aerdl/28-atividades-aerdl/atividadades-crem/544-oeiras-internet-challenge-2022>

IFA-UNESCO (2022). *Manifesto da Biblioteca Pública*.
https://repository.ifla.org/bitstream/123456789/2027/1/IFLA_PL%20Manifesto2022_Portuguese.pdf

Rede de Bibliotecas Escolares (2022). *Projetos: Oeiras Internet Challenge*.
<https://www.rbe.mec.pt/np4/OIC.html>