

**MESTRADO**

**MULTIMÉDIA - ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**REALIDADE AUMENTADA, CAPITAL  
CULTURAL E TURISMO LITERÁRIO:  
APLICAÇÃO A UM PERCURSO CAMILIANO**

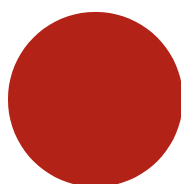
Liliana Félix Leite

**M**

2017

FACULDADES PARTICIPANTES:

**FACULDADE DE ENGENHARIA  
FACULDADE DE BELAS ARTES  
FACULDADE DE CIÊNCIAS  
FACULDADE DE ECONOMIA  
FACULDADE DE LETRAS**



# **Realidade aumentada, capital cultural e turismo literário: Aplicação a percurso Camiliano**

**Liliana Félix Leite**

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: João Carlos Paiva de Matos (Professor Associado)

Coorientador: Luciano José Santos Reis Moreira (Assistente Convidado)

Junho de 2017



© Liliana Félix Leite, 2017

# **Realidade aumentada, capital cultural, turismo literário: Aplicação a Percorso Camiliano**

**Liliana Félix Leite**

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: Carla Susana Lopes Morais (Professora Auxiliar)

Vogal Externo: António Manuel Valente de Andrade (Professor Auxiliar)

Orientador: João Carlos de Matos Paiva (Professor Associado)

# Resumo

Este trabalho apresenta um projeto de investigação sobre as relações entre capital cultural e capital tecnológico associados à exploração de um percurso literário Camiliano na cidade do Porto. O percurso literário envolveu o uso de dispositivos móveis com acesso à Internet, com aplicação de realidade aumentada (aurasma) e geolocalização, tendo sido esperado que os participantes acedessem a peças de realidade aumentada pela cidade do Porto, apoiados por um site elaborado para os guiar. Com recurso a uma amostra de conveniência, foi utilizada uma abordagem de métodos mista, com recurso a questionários, e entrevistas. Estabeleceu-se uma comparação com dois estudos, a propósito da literacia digital ou capital tecnológico, de onde se retiram alguns resultados similares, em que elevado capital cultural se relaciona com maiores competências em estabelecer relações sociais de influência e com maiores competências tecnológicas. Percebe-se também que este projeto pode servir de inspiração a outros, noutras áreas culturais, e em museus, com exploração de conteúdos artísticos, e históricos, sendo uma mais valia para o público em geral.

**Palavras-chave:** Turismo cultural; capital cultural; turismo literário; recursos multimédia (realidade aumentada); literacia digital; capital tecnológico

## **Abstract:**

This paper presents a research project on the relationships among capital cultural, digital literacy and digital participation related with an exploration of a literary trail based on Camilo Castelo Branco's experiences at Oporto city. The literary trail will use mobile devices with access to Internet, augmented reality (aurasma) and geolocalization. It is expected that the very own participants had access to the augmented reality pieces in the city, and comment on them at a website that incorporates the project. Based on a convenience sample, we used a mixed-methods approach supported by questionnaires, interviews and a qualitative and quantitative analysis of this approach, and a comparison was made with two studies, concerning digital literacy or technological capital, from which similar results are derived, in which high cultural capital influences greater competences in establishing social relations of influence and enhances technological skills. It is also perceived that this project can inspire others, in other cultural areas, and in museums, with exploration of artistic and historical contents, being an asset for the general public.

Key words: Cultural tourism; cultural capital; Literary tourism; multimédia resources (augmented reality); digital literacy; techno-capital

## **Dedicatória:**

À memória do meu querido avô, com quem era fácil falar sobre todos os assuntos, uma mente aberta a todo o conhecimento, e uma das pessoas que melhor me soube contar histórias. Graças a ele, pude sempre criar o eterno gosto pela imagética das narrativas contadas ou lidas, o que me levou e leva sempre a muitos fascínios e descobertas, bem como à constante sede de saber mais e mais...

# Agradecimentos

Muito especialmente, desejo agradecer ao meu orientador, o Prof. Doutor João Paiva, ao meu coorientador Prof. Luciano Moreira, pela muita disponibilidade, atenção dispensada, paciência, dedicação e profissionalismo ... um Muito Obrigado. Também à Prof. Doutora Carla Morais, o meu obrigado pela sua colaboração neste estudo.

A uma pessoa sempre presente na minha vida, companheira, incentivadora, compreensiva, e encorajadora, Márcia Salomé Ferreira, pelo incentivo, compreensão e encorajamento, durante todo este período.

À minha família, em particular, aos meus pais por estarem sempre presentes naquelas necessidades que são mais prementes e básicas.

Aos meus amigos, em especial à Luisa Reis, Luisa Peixoto e sua irmã, Alice Peixoto, ao Paulo Soares bem como a todos os demais amigos que participaram neste estudo e me ajudaram quando de facto foi necessário.

Aos meus colegas de mestrado, pelos momentos de interajuda e de partilha.



# Índice

|  |    |
|--|----|
| <b>Introdução</b> .....  | 9  |
| Projeto .....  | 9  |
| Questões de Investigação .....   | 10 |
| Metodologias de Investigação .....   | 10 |
| Estrutura da dissertação .....   | 11 |
| <b>1. Revisão de Literatura</b> .....  | 13 |
| 1.2. Turismo Cultural (Turismo, Cultura e Cidade) .....                      | 13 |
| 1.3. Cultura Participativa Digital .....                                     | 15 |
| 1.4. Capital Cultural .....  | 15 |
| 1.5. Participação Cultural móvel .....                                       | 16 |
| 1.6. Literacia Digital .....   | 16 |
| 1.7. Realidade Aumentada .....   | 20 |
| 1.8. Conclusões .....  | 21 |
| <b>2. Projeto</b> .....  | 23 |
| 2.1. Contextualização .....  | 23 |
| 2.2. O site do Projeto .....   | 24 |
| 2.3. A aplicação Aurasma e o Aurasma Studio .....                            | 28 |
| <b>3. Metodologia de Investigação</b> .....                                  | 31 |
| 3.1. Contextualização .....  | 31 |
| 3.1.2. Etapas do Estudo .....  | 31 |
| 3.2. Participantes .....   | 32 |
| 3.3. Instrumentos e Materiais .....  | 33 |
| 3.4. Procedimentos de recolha de dados .....                                 | 35 |
| 3.5. Procedimento de tratamento de dados .....                               | 35 |
| <b>4. Resultados</b> .....   | 37 |
| 4.1. Respostas aos questionários .....                                       | 37 |
| 4.1.1. O grupo de estudantes do Ensino Secundário .....                      | 37 |
| 4.1.2. O grupo do Estudo piloto (2ª etapa) .....                             | 41 |
| 4.1.3. O grupo de adultos da 3ª etapa do estudo .....                        | 44 |
| 4.2. Estudo de Perfis .....  | 46 |
| 4.2.1. Grupo de Estudantes .....   | 46 |
| 4.2.2. Grupo de adultos .....  | 48 |
| 4.2.3. Respostas às Entrevistas e aos questionários finais de feedback ..... | 52 |
| 4.2.3.1 Capital cultural elevado, capital tecnológico reduzido .....         | 52 |
| 4.2.3.2. Capital cultural reduzido, capital tecnológico reduzido .....       | 55 |

|   |           |
|---|-----------|
| 4.2.3.3. Capital cultural reduzido, Capital tecnológico elevado ..... | 58        |
| 4.2.3.4. Capital cultural elevado, capital tecnológico elevado .....  | 60        |
| <b>5. Discussão de Resultados</b> .....                               | <b>65</b> |
| <b>6. Conclusões</b> .....  | <b>69</b> |
| <b>Referências</b> .....  | <b>71</b> |
| <b>Anexos</b> .....   | <b>73</b> |

# Índice de figuras

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| Figura 2.1. Página de “Início” do primeiro site .....                                      | 24                                  |
| Figura 2.2. Página “A tua página, as tuas auras”do primeiro site .....                     | <b>Erro! Marcador não definido.</b> |
| Figura 2.3. Página “Início” do site final .....  | <b>Erro! Marcador não definido.</b> |
| Figura 2.4. Página “Sobre” .....   | <b>Erro! Marcador não definido.</b> |
| Figura 2.5. Página Início com apresentação do projeto, da aplicação aurasma e questionário | <b>Erro! Marcador não definido.</b> |
| Figura 2.6. Página “Percurso” .....  | <b>Erro! Marcador não definido.</b> |
| Figura 2.7. Página Percursos – Questionário final .....                                    | <b>Erro! Marcador não definido.</b> |
| Figura 2.8. Mapa dos percursos .....   | <b>Erro! Marcador não definido.</b> |
| Figura 4.9. Gráfico sobre Internet no telemóvel .....                                      | <b>Erro! Marcador não definido.</b> |
| Figura 4.10. Gráfico sobre Internet fora da escola .....                                   | <b>Erro! Marcador não definido.</b> |
| Figura 4.11. Gráfico sobre o que fazem online .....  | <b>Erro! Marcador não definido.</b> |
| Figura 4.12. Gráfico sobre as práticas culturais .....                                     | 40                                  |
| Figura 4.13. Gráfico sobre a Participação Cultural Digital dos jovens .....                | 41                                  |
| Figura 4.14. Gráfico sobre a Participação Cultural Digital .....                           | 45                                  |

# Índice de quadros

|  |    |
|--|----|
| Quadro 4.1. Quadro sobre o que faz online e com que frequência.....  | 42 |
| Quadro 4.2. Quadro sobre as Práticas culturais.....  | 43 |
| Quadro 4.3. Quadro sobre as Práticas Culturais digitais.....   | 43 |
| Quadro 4.4. Quadro sobre o que faz online com maior frequência.....  | 44 |
| Quadro 4.5. Quadro sobre o que faz online com menos frequência.....  | 44 |
| Quadro 4.6. Quadro sobre as Práticas Culturais.....  | 45 |
| Quadro 4.7. Média e desvio-padrão de capital cultural e capital tecnológico dos estudantes do Secundário .   | 46 |
| Quadro 4.8. Quadro sobre Competências de trabalho em rede do grupo de estudantes.....                        | 46 |
| Quadro 4.9. Competências Tecnológicas e Participação Cultural digital.....                                   | 47 |
| Quadro 4.10. Somatório das Competências Tecnológicas e Participação Cultural digital.....                    | 47 |
| Quadro 4.11. Média e desvio Padrão do Capital Tecnológico.....   | 48 |
| Quadro 4.12. Capital tecnológico elevado e reduzido.....   | 48 |
| Quadro 4.13. Capital Cultural elevado e reduzido.....  | 48 |
| Quadro 4.14. Perfis dos participantes jovens.....  | 48 |
| Quadro 4.15. Média e desvio-padrão de capital cultural e capital tecnológico.....                            | 49 |
| Quadro 4.16. Códigos dos participantes adultos.....  | 49 |
| 4. 17. Quadro das competências de trabalho em rede do grupo de adultos.....                                  | 50 |
| Quadro 4.18. Média e desvio-padrão de capital cultural.....  | 50 |
| Quadro 4.19. Média e desvio-padrão de Competências tecnológicas.....   | 51 |
| Quadro 4.20. Média e desvio-padrão de Participação Cultural Digital.....                                     | 51 |
| Quadro 4.21. Somatório de Competências Tecnológicas e Participação Cultural Digital.....                     | 51 |
| Quadro 4.22. Participantes com capital tecnológico elevado e reduzido.....                                   | 52 |
| Quadro 4.23. Participantes com capital cultural elevado e reduzido.....                                      | 52 |
| Quadro 4.24. Perfis dos participantes adultos.....   | 52 |
| Quadro 4.25. Perfis atualizados dos participantes adultos.....   | 53 |
| Quadro 4.26. Respostas dos participantes do Perfil: Capital cultural elevado, capital tecnológico reduzido . | 53 |
| Quadro 4.27. Respostas dos participantes do Perfil: Capital cultural reduzido, capital tecnológico reduzido  | 55 |
| Quadro 4.28. Respostas dos participantes do Perfil: Capital cultural reduzido, capital tecnológico elevado . | 58 |
| Quadro 4.29. Respostas dos participantes do Perfil: Capital cultural elevado, capital tecnológico elevado... | 60 |
| Quadro 4.30. Aspectos positivos do Percurso Literário com Realidade Aumentada.....                           | 64 |
| Quadro 4.31. Aspetos negativos do Percurso com Realidade Aumentada.....                                      | 64 |

# Introdução

Este projeto insere-se no âmbito educativo ou cultural da área do Multimédia, e conjuga duas realidades que se poderão complementar e favorecer: a do turismo literário (turismo cultural ou cultural-criativo) e a da realidade aumentada, também com recurso a ferramentas de geolocalização.

Julga-se ter sido posta em prática uma experiência relevante para compreender melhor a relação entre capital cultural, capital tecnológico e a utilização da realidade aumentada em percursos literários. O multimédia e o turismo cultural parecem estar cada vez mais interligados, dado que vivemos numa sociedade em constante atualização e em que conceitos como capital cultural, e capital tecnológico podem ser estudados como factores que se influenciam mutuamente, sendo que tais estudos serão determinantes para um futuro em que queremos que as nossas crianças e jovens se preparem, o mais possível para serem indivíduos mais competentes a todos estes níveis, incluindo a nível cívico, a nível de intervenção social, e capazes de uma participação artística, criativa ou cultural que seja significativa. Este projeto pretende assim responder a uma problemática atual, tendo em consideração o capital cultural que os participantes trazem para o projeto, as suas competências tecnológicas, as suas competências de produção digital cultural, bem como as suas competências de trabalho em rede, hoje tão importantes. Foram estas as realidades alvo de estudo e análise.

Desse modo, foram propósito de estudo ou de revisão de literatura alguns autores, explanação a desenvolver mais adiante, como Bourdieu (1986), relativamente à noção de capital cultural; Henriques e Quinteiro (2011), no que diz respeito à relação entre turismo e literatura; Richards (1996), relativamente ao conceito de turismo cultural; Jenkins (2009), no que se refere a uma cultura participativa ou digital; Chen (2015) sobre a participação cultural móvel; Steeves (2014); e, por fim, Chen e Leu (2017), sobre as questões do capital cultural, capital tecnológico e as competências de trabalho em rede. Também foi necessário explorar uma aplicação de realidade aumentada, o Aurasma, e a esse propósito também se faz uma pequena explanação.

## Projeto

Este projeto consubstancia um percurso literário Camiliano, com recurso a uma aplicação de realidade aumentada, pensada inicialmente para ser levada a cabo por uma turma de secundário de uma escola pública do Porto. O percurso seria realizado entre a escola e a Cadeia da Relação do Porto, hoje Instituto Português de Fotografia. Camilo Castelo Branco é um autor obrigatório no currículo do Ensino Secundário, com a obra “Amor de Perdição”, e são as suas vivências, as suas memórias de passagem por esta cidade, o objeto do

percurso ou dos percursos literários, com recurso à realidade aumentada, dado que a biografia de um autor é sempre essencial no estudo da sua obra, e dado que é cada vez mais importante aliarmos capital cultural a capital tecnológico.

Este percurso centrar-se-ia sobretudo na Cadeia da Relação do Porto, dado que foi aí que esteve preso um ano e dezasseis dias, e onde conheceu Zé do Telhado. Havia inicialmente a pretensão de nos centrarmos no capítulo do Zé do Telhado, das suas “Memórias do Cárcere”, uma das duas obras que Camilo escreveu enquanto esteve preso na Cadeia da Relação do Porto, mas depois, dada a desistência do projeto por parte da docente da turma, o projeto seria aplicado a adultos, de modo que se entendeu que seria mais profícuo e interessante fazer-se um percurso por alguns dos principais locais que este autor frequentou na cidade do Porto, e tal envolvendo o uso de dispositivos móveis com acesso à Internet, realidade aumentada e geolocalização, sendo esperado que os participantes procurassem peças de realidade aumentada e comentassem sobre esses conteúdos multimédia num site previamente elaborado para o efeito. Seria privilegiada uma análise qualitativa e quantitativa, baseada em entrevistas e questionários.

## **Questões de investigação**

Os objetivos principais deste estudo foram, por um lado, perceber o potencial da realidade aumentada num percurso literário, e por outro lado, relacionar a participação no percurso literário com o capital cultural e capital tecnológico dos participantes envolvidos.

- De que maneira capital cultural e capital tecnológico dos participantes se reflete na participação digital associada à exploração de um percurso de turismo cultural?

- Que significado adquire, para os participantes, o processo de participação digital associada à experiência de uma aplicação de realidade aumentada num percurso literário?

Também se pretende analisar a relação deste estudo com outros dois estudos relativos ao capital cultural, capital tecnológico e ou literacia digital de jovens, de Chen e Lee (2017) e de Steeves (2014), e determinar com maior precisão os aspetos positivos e negativos de um percurso literário com recurso à realidade aumentada, ou seja, em que medida a aplicação da realidade aumentada cumprirá as expectativas inicialmente projetadas, por um lado, e por outro lado, que perspectiva têm os participantes sobre o uso desta tecnologia num percurso literário. Nesse sentido, surge a questão:

- Quais as barreiras à exploração da Realidade Aumentada no contexto dos percursos literários?

## **Métodos de investigação**

Para este projeto foram utilizadas métodos de investigação mistos, com recurso a questionários (um de questões sobretudo fechadas e outro de questões sobretudo abertas), e também entrevistas. Usou-se também um site como material ou recurso de apoio ao projeto, que serviu de guia ao percurso, e que permitiu também aos participantes do estudo interagirem com o mesmo.

No capítulo de Métodos de investigação faz-se inicialmente uma contextualização dos objetivos do estudo, que relações se pretenderam estabelecer, abordando necessariamente os trabalhos de Chen e Lee (2017) e de Steeves (2014), fulcrais para este estudo, como foram pensados os questionários, inspirados exatamente nos estudos referidos, e as entrevistas e os questionários finais de *feedback* sobre o percurso realizado. Apresentam-se as várias fases deste projeto, os instrumentos utilizados, fazendo-se uma caracterização dos dois grupos de participantes deste estudo, (um grupo de estudantes de décimo primeiro ano e um grupo de 13 adultos), bem como posteriormente se explicam os procedimentos da recolha e do tratamento dos dados.

## **Estrutura da dissertação**

Esta dissertação é constituída pelas seguintes partes ou capítulos:

O capítulo um, relativo à revisão da literatura, aborda autores como Bourdieu (1986), Henriques e Quinteiro (2011), Richards (1996), Jenkins (2009), Chen (2015) e Chen e Lee (2017), bem como Steeves (2014), respetivamente sobre a noção de capital cultural, a relação entre turismo e literatura, o conceito de turismo cultural, a cultura participativa ou digital, a participação cultural móvel e dois estudos feitos a estudantes sobre questões como capital cultural, capital tecnológico e ou literacia digital entre os jovens.

O capítulo dois, relativo ao projeto em si, remete para os seus objetivos iniciais, ao modo como se foi concebendo, de que materiais e recursos se fez valer para cumprir esses objetivos, e as alterações que sofreu, sendo dadas as razões para tal para tentar responder às questões de investigação formuladas inicialmente.

O capítulo três, onde se abordam os métodos de investigação, explana mais aprofundadamente as etapas em que este estudo se desenvolveu, as características principais dos participantes deste grupo, os procedimentos de recolha de dados, os instrumentos aplicados no estudo e os procedimentos de tratamento e recolha de dados.

O capítulo quatro, referente aos resultados, apresenta os resultados do estudo, relativamente aos grupos de participantes que foram alvo dos questionários, isto é, o grupo de estudantes que apenas respondeu ao primeiro questionário, não continuando no estudo; e dos dois grupos de participantes adultos, que responderam aos questionários iniciais e respetivamente às entrevistas e questionários finais, depois de realizarem o percurso proposto.

O capítulo cinco, relativo à Discussão de resultados, analisa de um modo global os resultados obtidos dos questionários dos estudantes. Estabelece-se uma relação com os resultados dos estudos de Chen e Lee (2017), e Steeves (2014), e analisam-se respetivamente os questionários iniciais, entrevistas e questionários finais dos

participantes adultos, tendo como premissa os mesmos pontos tratados nos questionários dos estudantes, traçando perfis, aferindo atitudes e percepções em relação à experiência do percurso realizado. Este é também o capítulo em que se darão as respostas às questões de investigação.

O capítulo seis, referente às Conclusões, sintetiza o percurso de investigação realizado, as várias análises feitas anteriormente, abordando os aspetos positivos, limitações e potencialidades futuras do estudo.



# 1. Revisão de Literatura

A revisão de literatura feita neste estudo serviu para analisar a relação intrínseca e inexorável entre turismo, cultura e cidade; entender a noção de património literário relativamente a uma cidade; bem como da pertença do turismo literário ao turismo cultural, que engloba naturalmente vários tipos de turismo dentro das várias áreas culturais. Foi também necessário rever a noção de turismo cultural.

Neste estudo, foi também necessário entender a noção de capital cultural, defendida por Bourdieu, pois este capital será alvo de aferição e análise, pretendendo-se saber em que medida o capital cultural dos participantes se relacionará com a sua experiência de realização do percurso literário.

Foi também abordado neste estudo a questão da cultura participativa digital nos tempos atuais, defendida por Jenkins (2009), dado que essa é uma das variáveis mensuradas. Outra questão próxima é a da participação cultural móvel, estudada por Chen (2015), sendo também uma realidade prática deste estudo, atendendo ao uso dos *smartphones* para a visualização das peças de realidade aumentada no percurso literário proposto. Outra questão subjacente a este estudo e que será alvo de aferição e análise é a literacia digital dos participantes, com o objetivo de perceber em que medida essa literacia influi ou não na avaliação que os participantes fazem do seu percurso realizado. Por fim, aborda-se a tecnologia da realidade aumentada, a aplicação Aurasma, escolhida para utilização neste projeto, no sentido de se perceber as suas mais valias, isto é, as suas diversas aplicabilidades no mundo atual, dando alguns exemplos, nomeadamente no turismo e na educação.

## 1.2. Turismo Cultural (Turismo, Cultura e Cidade)

Serve este projeto para valorizar, antes de mais, o património cultural e literário do norte de Portugal, numa homenagem a uma figura central: Camilo Castelo Branco, o escritor.

Ao valorizar o património literário e cultural regional, este é um projeto de turismo cultural. Segundo Henriques e Quinteiro (2011, p. 600), “a relação entre turismo e literatura, sob o pressuposto da valorização turístico-literária de um destino, pode contribuir para o seu desenvolvimento sustentável”. Henriques e Quinteiro (2011) falam-nos também de uma relação simbiótica entre turismo, cultura e cidade, questão sobre a qual devemos refletir, na medida em que as cidades são, hoje mais do que ontem, fontes primordiais e inexoráveis de cultura, assim como centros (motivos) de passeios turísticos. Dizem-nos Henriques e Quinteiro (2011) que “Turismo, Cultura e Cidade, enquanto área de investigação conjunta, tem vindo a ser alvo crescente de teorização” (p. 601).

Camilo Castelo Branco escreve sobre uma época, um momento da história, e transmite-nos a sua visão (individual), mas também a visão de um coletivo, através da relação que estabelece com essa época, com os seus acontecimentos e com as suas personagens. Sobre a literatura, nas suas diversas modalidades, Robinson e Anderson (cit. in Henriques & Quinteiro, 2011) dizem-nos que “enquanto detentora de alguma forma de legado público expressa em termos emocionais e espaciais, possibilita-nos falar de património literário” (p.

601). O património literário pode evocar o património citadino e histórico, toda a herança cultural que as cidades e as personagens históricas nos deixaram.

Assim, os passeios ou percursos literários passam a constituir evocações de património cultural. Eles tornaram-se turismo cultural criativo, também assim designado, porque segundo Henriques (cit in Henriques & Quinteiro, 2011, p. 602), “[n]o turismo cultural-criativo, associam-se também “os diferentes tipos de cultura através do estabelecimento de conexões entre diferentes elementos de cultura que podem propiciar uma experiência que se quer cultural ou de património”. Não ignoremos o facto de que os percursos literários são percursos criativos, pois são reconstruções criativas da história individual e coletiva, interpretações que decorrem além do texto, conjugações de vários contextos humanos, emocionais, espirituais, que apelam à reinvenção de espaços e de momentos, à imaginação histórica, à representação mental de diálogos, evocando sentimentos e ações que decorreram em outra época, em outro momento temporal.

Depois, há uma vertente que porventura não se valoriza, mas que é significativa neste estudo: o lugar e o seu espírito. Dizem-nos Henriques e Quinteiro (2011, p. 602), que o que é tangível e o que é intangível não se separam, dado que o lugar não se separa do seu espírito, e estas experiências do tangível e intangível, fazem com que se dê uma transformação, um desenvolvimento interior no sujeito que as vivencia.

As noções de tangível e intangível estão aqui muito presentes, dado que temos a perfeita consciência de que há uma cidade onde se insere o objeto do estudo, a cidade do Porto. Ao local físico (tangível), aliamos a história (presente no diário que constituem as memórias do cárcere, por exemplo, e presente naqueles espaços onde nos dizem que este autor esteve), o espírito da época, das personagens de Camilo, Zé do Telhado, por exemplo, que esteve com ele preso na Cadeia da Relação do Porto e da própria mulher por quem Camilo se apaixona, Ana Plácido. Estas são as representações intangíveis do nosso objeto de estudo. Por outro lado, é importante reforçar a ideia de que estes percursos culturais, estas experiências do tangível e do intangível, são, como se dizia atrás, transformadoras, conduzindo o indivíduo que por elas passa, ao seu próprio desenvolvimento.

Num percurso literário como o que pretendemos realizar, temos necessariamente de falar sobre turismo literário, ou de um modo mais genérico, de turismo cultural:

Turismo cultural pode ser entendido como “deslocações realizadas fora do lugar habitual de residência cuja motivação principal ou parcial é o interesse nos aspetos históricos, científicos ou de estilos de vida oferecidos por uma comunidade, região, grupo ou instituição” (Richards, 1996, p. 24)

Portanto, tendo em conta o que este autor nos diz sobre o conceito de turismo cultural, podemos inferir que, de um modo geral, este se centra nos aspetos históricos, científicos ou de estilos de vida oferecidos por uma comunidade, região, grupo ou instituição. O turismo literário, enquadrar-se-á nos aspetos históricos e nos estilos de vida oferecidos por uma região, neste caso a região nortenha do país, e testemunhados de modo diarístico por um escritor reconhecido na época, bom conhecedor da região, Camilo Castelo Branco.

Neste ponto, abordamos as motivações, os interesses, e o capital cultural que o turista traz para um percurso cultural (neste caso, literário), fenómeno este que também nos interessa observar e analisar. Saber de que maneira capital cultural e literacia digital dos participantes se relacionam com a participação digital associada à exploração de um percurso de turismo cultural é um dos objetivos a alcançar. Mas

contextualizemos ainda um pouco mais a questão do turismo cultural e da sua relação com cultura participativa digital.

### **1.3. Cultura Participativa Digital**

O turismo cultural vai buscar os seus valores ao passado, não podendo, no entanto, ignorar o presente; então, o turismo cultural será uma confluência de sinergias entre passado e presente, onde encontramos de um modo muito natural o uso de dispositivos móveis, nomeadamente o uso dos telemóveis. Segundo Jenkins (2009), as atividades dos consumidores não se centram exclusivamente numa postura de consumo e reprodução, ou de resistência e negação ao que lhes é dado a consumir, mas numa postura de criação alternativa, o que mostra uma grande vantagem das redes colaborativas nos meios digitais; participar em vez de resistir é a nova postura do consumidor atual.

Jenkins (2009) afirma que: “[o] poder da participação vem não de destruir a cultura comercial, mas de reescrevê-la, modificá-la, corrigi-la, expandi-la, adicionando maior diversidade de pontos de vista. Uma vez que os consumidores terão mais poder na cultura de convergência – mas somente se reconhecerem e utilizarem esse poder tanto como consumidores quanto como cidadãos, como plenos participantes da nossa cultura” (p. 343).

Este projeto evoca os pressupostos da sociedade participativa de Jenkins (2009), na medida em que pretende que o turista, ou o estudante que segue num percurso literário, contribua com a sua opinião, o seu comentário sobre o percurso realizado e a experiência realizada com a realidade aumentada, bem como sobre o que retirou culturalmente da experiência. Todos os contributos serão importantes para a construção da história, isto é, de todo o motivo do roteiro, e essa história, poderá ser um ponto de partida para outros percursos ou para enriquecer o mesmo.

Com Jenkins (2009), falamos de uma cultura participativa, e com a realidade aumentada, falamos também de uma cultura partilhada, de uma cultura de que nos podemos apropriar em qualquer local, fechado ou aberto, com fins individuais ou coletivos: “[t]anto a Realidade Virtual quanto a Realidade Aumentada podem ser usadas para fins individuais e coletivos, locais ou remotos, porém a Realidade Aumentada tem uma certa vantagem tendo em vista que pode ser usada tanto em ambientes fechados quanto em abertos, não depende de equipamentos caros e não depende de treinamentos por parte dos usuários” (Campos, 2010, p. 3). Neste projeto, iremos então conjugar todos estes conceitos e práticas, não esquecendo antes de mais, os conhecimentos e saberes, que cada estudante traz para o mesmo e aos quais designamos por capital cultural.

### **1.4. Capital Cultural**

Quando se fala no conjunto de conhecimentos e saberes que cada individuo possui, abordamos a noção de capital cultural de que Bourdieu (1979) nos falou.

Segundo Bourdieu (1979), “o capital cultural pode existir sob três formas: no estado incorporado, ou seja, sob a forma de disposições duráveis do organismo; no estado objetivado, sob a forma de bens culturais - quadros, livros, dicionários, instrumentos, máquinas, que constituem indícios ou a realização de teorias ou de críticas dessas teorias, de problemáticas, etc.; e, enfim, no estado institucionalizado, forma de objetivação que

é preciso colocar à parte porque, como se observa em relação ao certificado escolar, ela confere ao capital cultural - de que são, supostamente, a garantia - propriedades inteiramente originais” (p. 2).

Por outras palavras, Bourdieu (1979) diz-nos que o capital cultural é primeiro que tudo uma disposição do organismo, algo que é permanente e que já está garantido em si; segundo, é algo que se consumou sob a forma de objetos, bens estudados: livros, quadros, etc., que lhe trazem as teorias que guarda em si; e terceiro, é o certificado escolar que lhe dá o grau, a prova da competência educativa e cultural que tem.

Por outro lado, não nos podemos esquecer que “o que a comunicação pedagógica consegue produzir é função da competência cultural que o recetor deve à sua educação familiar” (Bourdieu, 1977, p. 493). Porque a educação familiar também trouxe ao indivíduo a mesma disposição do organismo permanente de que falávamos atrás, e também trouxe os mesmos bens culturais, estes anteriores às suas competências escolares, podemos afirmar que o Bourdieu (1977) atribui um papel muito importante, senão determinante à instituição escola, e aos seus saberes veiculados. A educação familiar é sempre a primeira fonte, é aquela que investe na criança ou no jovem para adquirir o hábito, a vontade, e a necessidade natural do conhecimento.

## **1.5. Participação cultural móvel**

Segundo Chen (2015), que aborda a participação cultural móvel, coloca-se o receio de que a existência de um local virtual para determinados locais culturais como museus, exposições de arte, percursos culturais, etc., fizessem com que as visitas reais diminuíssem. O seu trabalho empírico demonstra, contudo, que as pessoas que consomem conteúdos através de uma plataforma (plataformas reais e virtuais) são pessoas que a maior parte das vezes consomem de outras plataformas também. Deste modo, percebemos que a participação cultural móvel não impede a participação cultural no local, o que faz sentido perceber neste projeto em que se cruzam as duas modalidades de participação.

## **1.6. Literacia digital**

Tendo abordado a questão da participação cultural móvel, é relevante referirmos a importância da literacia digital neste estudo.

Literacia digital é o termo utilizado para definir as competências que um indivíduo deve ter para viver numa sociedade em rede (Rocha & Loureiro, 2012). Neste projeto, pretendemos também analisar o grau de literacia digital, ou segundo Chen e Lee (2007), o capital tecnológico dos participantes, pois a sua participação depende naturalmente da sua capacidade para interagir em rede e ou para introduzir e partilhar conteúdos online.

A propósito de capital cultural, capital tecnológico e “competências de trabalho em rede”<sup>1</sup>, deve-se abordar aqui o trabalho de Chen e Lee (2017), baseado num questionário online aplicado a um total de 594 estudantes de dois cursos, dos 630 matriculados nos cursos, numa escola pública do sudoeste dos Estados Unidos da América. Os estudantes responderam ao questionário entre novembro e dezembro de 2010. As

---

<sup>1</sup> Tradução livre da autora: “networking skills”

variáveis independentes medidas foram o capital cultural e o capital tecnológico, dividido em duas medidas ou variáveis: a produção cultural digital e competências tecnológicas.

O capital cultural foi mensurado através de oito itens, indicando a frequência da participação dos respondentes em eventos culturais. A escala de medida utilizada foi uma escala de Likert (1 – nunca; 4 – muitas vezes). Os itens selecionados são comumente utilizados em capital cultural literário, e os participantes tiveram de responder especificamente, quão frequentemente os pais, ou outros adultos os levavam a: 1) um museu de arte ou galeria; 2) museu ou centro de ciência; 3) à biblioteca; 4) ao zoo ou aquário; 5) viajar pelo país; 6) viajar pelo estrangeiro; 7) ir ao cinema; 8) a um concerto ou performance; 9) a uma peça de teatro; 10) a um evento desportivo.

As competências tecnológicas foram medidas pelo somatório de pontuação de 7 itens, através de uma escala de Likert de cinco pontos. Os respondentes teriam de indicar se eram capazes de: 1) fazer upload de conteúdos (vídeos, fotos, musica...) para um site; 2) bloquear spam ou conteúdo indesejado; 3) ajustar os meus níveis de privacidade online; 4) marcar um website ou adicionar um site à minha lista de favoritos; 5) comparar vários sites para verificar a fiabilidade da informação; 6) criar e gerir o meu perfil numa rede social; 7) usar as definições no meu smartphone.

A participação cultural digital foi medida pelos seguintes quatro itens, também numa escala de Likert de cinco pontos: 1) escrever entradas num blog; 2) publicar fotografias ou desenhos; 3) criar e fazer upload de vídeo para sites, como por exemplo o Youtube; 4) criar e fazer upload de música.

O estudo mostra que a classe social influencia competências de trabalho em rede, porque pessoas com um nível cultural mais elevado mostram mais facilidade em estabelecer relações com pessoas influentes socialmente, tirando benefícios delas. Raça e género não apresentam relações nesse domínio. O capital cultural também se mostra associado às competências online.

Portanto capital cultural, competências tecnológicas, e participação cultural digital, estão significativamente relacionadas com competências de trabalho em rede, indicando que a classe social de uma pessoa é um fator determinante para moldar as suas competências culturais.

Esta pesquisa é uma das primeiras a examinar fatores relacionados com competências tecnológicas de trabalho em rede de estudantes, à lente do seu capital cultural e do seu capital tecnológico.

Há três descobertas fundamentais neste estudo: em primeiro lugar, a socialização em vários géneros culturais (em vários tipos de cultura) e numa idade precoce, equipa os indivíduos com conhecimento cultural, atitude e disposição para as competências tecnológicas de trabalho em rede. O capital cultural acumulado lança uma grande sombra sobre as competências de trabalho em rede, o que significa que a capacidade de estabelecer relações, e de as apropriar para benefício próprio, pode ser estruturado como competência cultural que surge do próprio “armazenamento” de repertório cultural. Em segundo lugar, as competências digitais podem contribuir para as competências tecnológicas de trabalho em rede. Em particular, a participação cultural digital, por outras palavras, a expressão de criatividade online, do gosto cultural do indivíduo, está relacionado positivamente com uma “maior” competência tecnológica de trabalho em rede. Esta capacidade criativa, é uma maior influência para as competências de trabalho em rede do indivíduo, do que propriamente as suas competências tecnológicas. Isto equivale a dizer que o indivíduo que possua grandes capacidades tecnológicas não é necessariamente o indivíduo que consegue ativamente cumprir as melhores atividades online, ou os

trabalhos online que surgem como grandes oportunidades de trabalho. Por outro lado, uma maior capacidade na criação de conteúdo implica o aumento da interação com outros utilizadores, no processo de circulação de informação, feedback, colaboração, onde o conforto e a capacidade de criar conexões (relações de grande influência social) cresce. E é em Jenkins (2009), que estuda largamente esta questão, bem como em Bourdieu (1986), que aborda o capital cultural, que este estudo se inspira.

Portanto, fica o entendimento de que as competências de trabalho em rede, são influenciadas pelo capital cultural do indivíduo, mas não podem ficar centradas unicamente na perspectiva do capital humano do mesmo. Tais competências são mais influenciadas, por um conjunto de competências ou capacidades, que estão fortemente associadas a uma transferência de recursos (de fontes) intergeracionais, de que fala Bourdieu (1986). O capital cultural tem um impacto a longo prazo na construção e apropriação de relações interpessoais, que são muito determinantes sobretudo no que diz respeito a indivíduos com percurso académico singular, e que mostram provas de grandes competências de trabalho. Isto diz-nos que a cultura cria um entendimento e um significado, bem como uma referência que se partilha com outros. Quão mais e melhor entendemos a cultura, mais informados estaremos sobre o que é apropriado e atrativo para os outros com quem socializamos. Essa noção não é inata, nem pode ser apenas adquirida através de muita leitura. Ganhar familiaridade cultural, implica muita aprendizagem de socialização em diversos modos ou géneros de cultura. Este estudo expande o estudo de Bourdieu (1986), quando mostra que as competências de trabalho em rede servem de mecanismo que liga capital cultural, capital social, e o percurso educacional e o percurso de carreira profissional.

Este estudo vai além de outros já feitos sobre os antecedentes das competências digitais, e sobre como as competências digitais se relacionam com a pesquisa online, e expressão criativa. Utiliza já o termo competência tecnológica para demonstrar uma significativa relação positiva com as competências de trabalho em rede, o que diz que pessoas que utilizam as tecnologias digitais, podem ter um conhecimento aumentado, e estarem mais implicadas a nível relacional e cívico.

Em terceiro lugar, este estudo foca o benefício potencial de capital tecnológico acumulado sobre a participação cultural digital, o que pode compensar a disparidade de meios utilizados nas salas de aula, para criar competências de trabalho em rede. Nesse sentido, tem grandes implicações para pais, educadores, estudantes, bem como para os que estão nos lugares cimeiros da política, nos centros do poder, nos centros em que se criam leis. Além disso, suporta a firme convicção de que se deve promover uma boa exposição à cultura por parte das crianças, em tenras idades, bem como a uma educação artística, e a experiências de trabalho em rede, especialmente a crianças de meios menos privilegiados.

Outro estudo que é caro a este, nomeadamente ao que aqui foi iniciado com os estudantes do secundário, é o estudo de Steeves (2014), sobre a literacia digital de jovens no Canadá e que começa logo por abordar a questão dos jovens nascidos depois de 2000, que tem uma facilidade natural com os chamados “media digitais”, o que os posicionaria como “peritos” e inovadores nas tecnologias. De qualquer modo, chama-se à atenção para que saber usar os “media” não significa saber necessariamente usá-los bem. É por isso importante que adquiram as competências necessárias para saberem ser auto-críticos face aos “media” nos quais estão imersos.

A literacia digital é uma larga escala de competências que podem tornar os jovens capazes de usar as tecnologias para melhor compreender o mundo à sua volta, e para participarem efetivamente na vida educativa,

cultural, cívica e económica. A literacia digital não consiste apenas em dominar os *softwares* e as aplicações e as plataformas digitais e os aparelhos tecnológicos, como *smartphones*, computadores, *tablets*. É sobretudo um pensamento crítico, e um entendimento dos direitos e responsabilidades online.

O questionário usado neste estudo permite, pois, identificar as categorias das competências da literacia digital, como seja: “usar”, “entender”, “criar”, reconhecendo que o acesso à Internet e plataformas digitais, bem como aos aparelhos, é o alicerce, e as competências adquiridas, relativamente a esse alicerce, interrelacionam-se e sobrepõem-se.

Este estudo elaborado em 2013, aplicado a mais de 5000 estudantes entre o 4.º e 11.º níveis de ensino, de todas as regiões do Canadá, apresenta uma imagem geral de como a literacia digital dos jovens canadianos se encontra.

Sobre o “Uso”, chegou-se à conclusão de que os jovens canadianos estão altamente conectados à Internet, mesmo fora da escola, em 99%. Os estudantes mais velhos, acedem com maior frequência à Internet, em casa, através de vários tipos de dispositivos como portáteis e smartphones, têm acesso a dispositivos com Internet na sala de aula ou usam tecnologia para fazer os seus trabalhos da escola.

Grande parte dos jovens também tem os seus próprios telefones celulares, e acesso à Internet fora da escola, mostrando preferência por estes dispositivos face a outros também portáteis, como portáteis, mp3, e consolas de jogos.

A maior parte dos jovens possui uma literacia digital básica, relativamente às competências de “Uso”, pois praticamente todos se envolvem numa série de atividades online, fora da escola, como as redes sociais, sites de acesso a vídeos, e jogos online. Um número significativo de jovens tem ainda um nível de proficiência no que diz respeito a *tag* de fotos, bloqueio de pessoas indesejadas, uso de definições de privacidade em sites de redes sociais, e em ultrapassar bloqueios de sites, criados nas suas próprias escolas, e onde eles querem aceder.

Este estudo permite-nos, então, concluir que os estudantes apresentam capacidades moderadas para encontrar informação online.

Na categoria “Entender”, podemos concluir que uma larga escala de jovens verifica a fiabilidade da informação disponibilizada online, sobretudo quando se trata de pesquisar informação importante para a sua formação escolar, ou quando se trata de pesquisar informação para outros que confiam neles. Usam uma variedade de métodos para descobrir informação credível online, e os seus professores têm um papel determinante em recomendar ou confirmar sites de informação credível para aproximadamente uma metade dos jovens alvo deste estudo. Por outro lado, os estudantes mostram uma informação limitada face aos aspetos comerciais dos sites e plataformas, não tendo cuidado com as definições de privacidade e não tendo cuidado com o que escrevem e fazem online; a ética digital é outra das áreas que deve preocupar, dado que uma pequena percentagem de estudantes usa os seus telemóveis para copiar nos testes, bem como quase 50% dos estudantes faz cópias ilegais online, aumentando a percentagem nos alunos de idades mais elevadas. Trata-se, para usarmos a expressão de Jenkins (2009), do desafio ético.

“Criar” é a última categoria a ser avaliada. A maioria dos estudantes produz conteúdo digital frequentemente. No entanto esse conteúdo foca-se sobretudo na sua vida social. Há uma minoria de estudantes que publica conteúdo criativo online frequentemente, mas a maioria faz isso muito raramente ou nunca o faz.

Também uma percentagem mínima de estudantes participa na vida cívica (debate de questões públicas) e de ativismo online.

## 1.7. Realidade Aumentada

Aborda-se aqui também o conceito de realidade aumentada, por ser esta a tecnologia usada neste projeto, (através do site do aurasma, em <https://www.aurasma.com/>), e através da aplicação de telemóvel, de download gratuito.

A definição mais reconhecida de Realidade Aumentada é de Azuma (1997), citado por Silva (2015), e versa assim: “Realidade Aumentada (RA) é uma variação dos ambientes virtuais ou da realidade virtual. A realidade aumentada complementa a realidade, mais do que a substitui. Idealmente ao utilizador, parece que os objectos virtuais e reais coexistem simultaneamente no mesmo espaço (p. 39).”

Portanto, a Realidade aumentada não tem o propósito de substituir a realidade, mas de ser um complemento; ao utilizador, irá parecer que os objetos reais e virtuais coexistem simultaneamente. Segundo Brignull e Rogers (cit. in Silva, 2015, p. 40), “quando existem novas formas de perceber a realidade que levam a novas experiências, quem as presencia sente uma espécie de atracção que as impele a, também, as vivenciarem.”

E o objetivo deste estudo é, precisamente, criar novas experiências, e ao fazê-lo, criar novos conhecimentos: assim, ao utilizarmos um dispositivo móvel com a aplicação da aurasma, junto à Cadeia da Relação do Porto, por exemplo, ou junto a outro local frequentado por Camilo Castelo Branco, pretendemos que esta aplicação, com ligação à Internet, nos disponibilize um conjunto de informações relevantes sobre o edifício, o local, e sobre o autor.

Segundo Silva (2015), o crescimento e a implementação da tecnologia da Realidade Aumentada têm tido um grande impacto, desde 2009, através de novas aplicações, novas experiências e novos produtos. De tal modo que este termo ultrapassou o termo Realidade Virtual nas pesquisas no Google. Também se veio a determinar que o público asiático é o mais recetivo a esta tecnologia. Quanto à implementação da realidade aumentada no turismo, Silva (2015) diz-nos que: “o sector do turismo tem especial importância enquanto área de aplicação da Realidade Aumentada, devido à elevada recetividade dos turistas por novas experiências” (p. 19).

Há já algumas experiências realizadas com a realidade aumentada, nomeadamente o recurso do aurasma em contexto educativo, mostrando bons resultados. Falamos, por exemplo, de um trabalho em que se criou um ambiente lúdico em sala de aula, onde o aluno interagiu em tempo real, visualizando imagens tridimensionais e ouvindo sons em inglês no livro didático. Esta aplicação permitiu a assimilação de vocábulos da língua inglesa relacionando-as com as imagens que são apresentadas no livro. Todo o trabalho foi desenvolvido através de dispositivos móveis baseados no sistema operacional Android (Brum, Arruda, & Souza, 2015).

Também podemos citar o exemplo de um trabalho de criação de auras, (uma imagem do mundo real, despoleta a criação de conteúdos digitais). Através de um programa que se designa aurasma studio, podem sobrepor-se conteúdos digitais (vídeos, animações de modelos 3D) sobre imagens do mundo real sobrepostas.



Com estes conteúdos, inseridos em sistemas android, com aplicações táteis, é possível criar interações, como seja o exemplo de pequenos jogos interativos (Gomes & Gomes, 2015).

A realidade aumentada está também aplicada em museus portugueses. É o caso do museu dos descobrimentos, no Porto ou World of Discoveries, com o site em: <https://www.worldofdiscoveries.com/>. É um espaço dedicado à exultação dos descobrimentos, numa perspetiva interativa, onde a narrativa histórica é apresentada de diversas formas, desde a encenação à visualização interativa de objetos e quadros, complementada com uma viagem pelo “mundo português”. O museu situa-se na zona ribeirinha da cidade do Porto, concretamente em Miragaia, funcionando num edifício composto por três pisos, sentindo-se em todos eles a presença portuguesa pelo mundo. No segundo piso é que se encontra propriamente o museu, e é ali que embarcamos numa viagem que nos leva pelos territórios explorados pelos portugueses, com um rigor de caracterização dos locais e das personagens, que quase transportam o visitante para a época. São adicionados elementos 3D entre outros complementos visuais, que podem ser ilustrativos ou informativos, e que por isso impactam fortemente a perceção dos utilizadores e a sua intenção ou finalidade na adoção da tecnologia.

Temos também o exemplo do museu e Igreja de São Roque da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, no qual algumas obras passaram a ser apreciadas através da Realidade aumentada, a partir de 2013. Podemos ir ao site em: <http://www.museu-saoroque.com/pt/Home.aspx>.

A empresa Conteúdo Chave implementou um projeto de realidade aumentada, chamado Lukar, em que se consegue identificar imagens, símbolos e objetos no mundo real e misturá-los com elementos virtuais, como vídeos, animações, objetos 3d, etc, enriquecendo a mensagem e reavivando os conteúdos. Este projeto pode ser visto no endereço: <http://www.conteudochave.pt/nos/projectos/>

Aumenta.me 2014 é um projeto anual na cidade de Granada, Espanha, em que se trocam experiencias, novidades, e projetos de realidade aumentada na Educação. Este projeto pode ser visto no endereço: <http://www.ongranada.com/exito-rotundo-de-aumenta-me-2014-con-ongranada/>

## **1.8. Conclusões**

Permitiu-nos esta revisão de literatura perceber e aflorar aqui questões fulcrais a este estudo, nomeadamente as potencialidades do turismo cultural, a sua relação intrínseca com as cidades, fazendo ele parte do seu património cultural (tangível e não tangível). Este património também engloba o património literário, os autores que fizeram parte da história das cidades, que se inspiraram nelas, que escreveram sobre elas, que contribuíram para o seu enriquecimento, e para a sua cultura. E o património cultural faz-se conjugando o passado com o presente, não é possível de outro modo. Neste sentido, pretendeu-se aqui promover ligação entre o “vivenciar de um percurso literário”, com a cultura participativa digital, através da possibilidade de interação dos participantes do percurso, num site elaborado para ser uma espécie de guia a esse percurso, e que permitisse partilhar comentários, sugestões, resumindo, algum modo de participação

digital, de modo a que se entenda o fenómeno de um percurso literário como algo que deve ser participativo, que deve ser um projeto aberto de enriquecimento constante, e não meramente percebido e vivido como um produto feito, acabado, não passível de modificação, e apenas para consumo e usufruto momentâneo, sem uma componente de espírito crítico por parte do público.

Os estudos de Chen e Lee (2017) e de Steeves (2014), foram também determinantes para se ter uma noção mais exata das relações entre capital cultural, competências tecnológicas, participação cultural digital e as competências de trabalho em rede, e para se perceber, no caso do estudo de Steeves (2014), como estão os jovens canadianos relativamente a uma questão que se designa por literacia digital, e que Chen e Lee (2017) definem como “capital tecnológico”.

O capital cultural, e o capital tecnológico de um turista ou de um estudante, (no caso de falarmos de uma visita de estudo literária), são potencialidades que podem influir nas suas perceções, avaliações, e ou atitudes face a um percurso literário, com recurso ao multimédia, nomeadamente à realidade aumentada, que aqui também se aborda, apresentando exemplos das suas potencialidades.

## 2. Projeto

### 2.1. Contextualização

Este projeto, teve sobretudo como contexto, ou fundamento, os estudos de Bourdieu (1979), sobre o capital cultural, os estudos de Jenkins (2009) sobre a cultura participativa digital, e os estudos de Chen e Lee (2017), que se baseiam também nestes autores referidos anteriormente, e que serão mais abrangentes no que diz respeito ao capital cultural e ao capital tecnológico, bem como outro estudo, aplicado a jovens, de Steeves (2014), a propósito da literacia digital, numa perspetiva crítica sobre as práticas digitais atuais dos jovens.

Não esquecendo noções como o turismo cultural, e a relação intrínseca e inexorável entre as cidades, a cultura e o turismo, este estudo centrou-se sobretudo em aspetos referidos aqui antes, como o capital cultural e o capital tecnológico de participantes de um percurso literário com recurso a realidade aumentada.

Para tal, elaboraram-se questionários baseados nos questionários dos estudos referidos anteriormente, de Chen e Lee (2017) e Steeves (2014), e aplicaram-se aos estudantes de uma turma do secundário, de uma escola do Porto, procurando medir o seu capital cultural, e o seu capital tecnológico, para entender a sua relação com o percurso literário que era pressuposto realizarem, com recurso a uma ferramenta de realidade aumentada nos seus dispositivos móveis.

Entendeu-se também elaborar um site, que de algum modo servisse de base ao percurso, e onde os jovens pudessem partilhar as suas peças de realidade aumentada produzidas. Inicialmente, pelo menos era esse o intuito, bem como era também o intuito de que os jovens pudessem deixar comentários no site. Entendeu-se, para além disso, promover uma ação de formação junto desses jovens, sobre a ferramenta de realidade aumentada utilizada neste estudo, designada Aurasma, de modo a dar-lhes as capacidades necessárias para a porem em prática e assim testarem o seu capital tecnológico. Deste modo, todos os estudantes acederiam às peças de realidade aumentada e tal partilha, promoveria a aprendizagem. Era proposto que se valessem de fotografias, vídeos, podcasts, para a realização dessas peças chamadas de auras. Entretanto, depois do *workshop* realizado com os jovens, estando pensada uma visita à cadeia da Relação do Porto, que seria o percurso inicial pensado para realizar, por motivos alheios à vontade dos participantes e da autora, não foi possível dar continuidade ao plano inicial. De qualquer modo, manteve-se a ideia do site, e do mapa incorporado. Foram então recrutados participantes adultos e repensado o percurso. Entendeu-se que o percurso deveria ser mais abrangente, englobando de algum modo as vivências de Camilo na cidade do Porto.

Elaboraram-se novos questionários, baseados nos anteriores, mas adaptados a adultos, um guião de entrevista a ser feita posteriormente ao percurso e aplicaram-se nos momentos oportunos, inicialmente sob a forma de papel, depois em formato digital, incorporados no site.

## 2.2. O site do Projeto

O site deste Projeto também teve algumas fases, como o próprio projeto; inicialmente elaborado no google sites, e inicialmente projetado para os estudantes do secundário, revelou algumas lacunas tecnológicas e de *design* que eram importantes preencher. A nível de conteúdo e de número de páginas, também sofreu alterações. Pode ver-se nas figuras 2.1. e 2.2., imagens da pagina de “Início” do site e da página “A tua página, as tuas auras”, podendo-se também aceder ao site, através do seguinte shortlink:

<http://googlesites>.



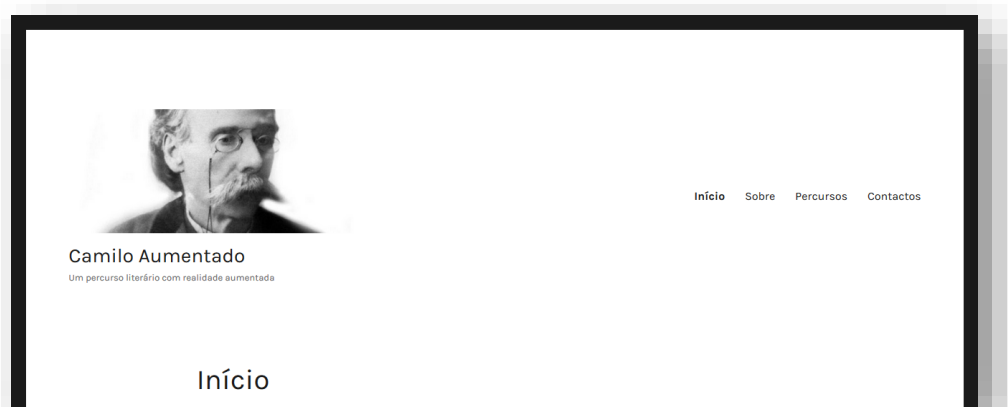
Figura 2.1. Página de “Início” do primeiro site



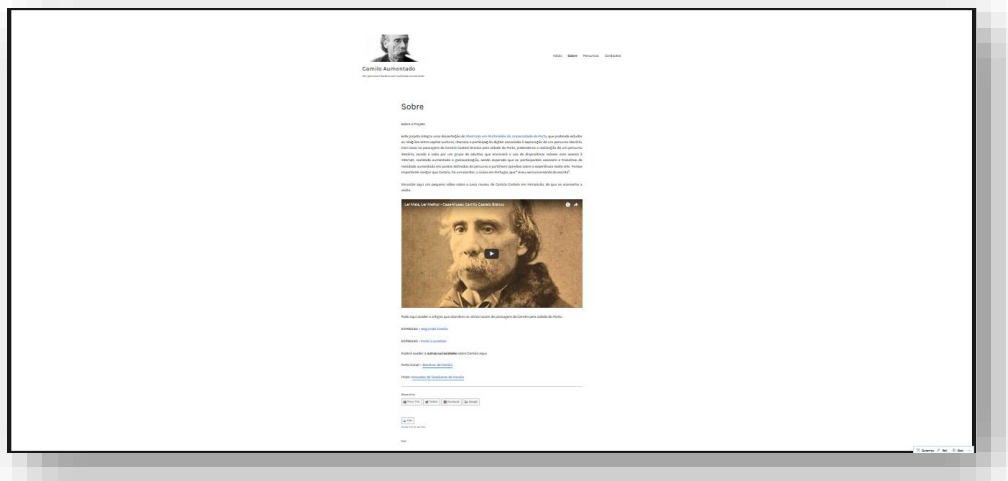
*Figura 2.2. Página “A tua página, as tuas auras” do primeiro site*

Deste modo, entendeu-se elaborar um novo site no Wordpress, não se dirigindo a um público mais jovem, mas sendo mais generalista, e tendo o objectivo principal de ajudar os utilizadores participantes (adultos) no projeto, a acederem a informações gerais e específicas, permitindo já na fase final, guiá-los num percurso autónomo, sem recurso a qualquer guia. Portanto, o site passou a ser o guia principal e único dos participantes.

Na página do “Início” (ver figura 2.3.), introduziram-se uma apresentação sumária do projeto, uma apresentação da aplicação aurasma (com uma apresentação sobre a sua utilização), bem como algumas indicações sobre o que se poderia encontrar nas outras páginas, nomeadamente na página “Sobre” (ver figura 2.4.), dedicada a algumas especificidades do projeto e algumas informações acrescentadas sobre o autor, com links de notícias e artigos de conteúdo fiável, de fontes fidedignas. Encontramos o site no endereço: <https://camiloaumentado.wordpress.com/>



*Figura 2.3. Página “Início” do site final*



*Figura 2.4. Página “Sobre”*

Na página “Início” foi ainda possível colocar o questionário inicial, (ver figura 2.5.), questionário este, elaborado no google forms e incorporado para se responder previamente à realização do percurso.

Na página “Percurso” (ver figura 2.6.), que inicialmente foi “A tua página” e “As tuas auras”, dedicadas ao grupo dos estudantes do secundário, foi então pensado colocar-se uma explicação sobre como visualizar as auras, as imagens dos triggers das auras, (termo que se explicará mais adiante, quando se abordar com mais detalhe a ferramenta aurasma), de modo a facilitar o acesso às mesmas. Também foi colocado um mapa com dois percursos, tendo como base a ideia de dois períodos de vivências do autor nesta cidade: o percurso de Camilo, o estudante de medicina, que conhece Ana Plácido, mulher casada, o homem que se apaixona por ela e que comete o crime de adultério. É este mesmo homem que é preso preventivamente na Cadeia da Relação do Porto, com ela, e que conhece o famoso Zé do Telhado. Aí escreve o “Amor de perdição” e as “Memórias do Cárcere”. Depois é julgado e absolvido. Este é considerado o primeiro percurso do autor na cidade do Porto. O segundo percurso é o que Camilo faz após o julgamento e a absolvição. Na mesma página, (ver figura 2.7.), depois do mapa, (ver figura 2.8.) também foi colocado novo questionário, o questionário de feedback, para realizar após o percurso.

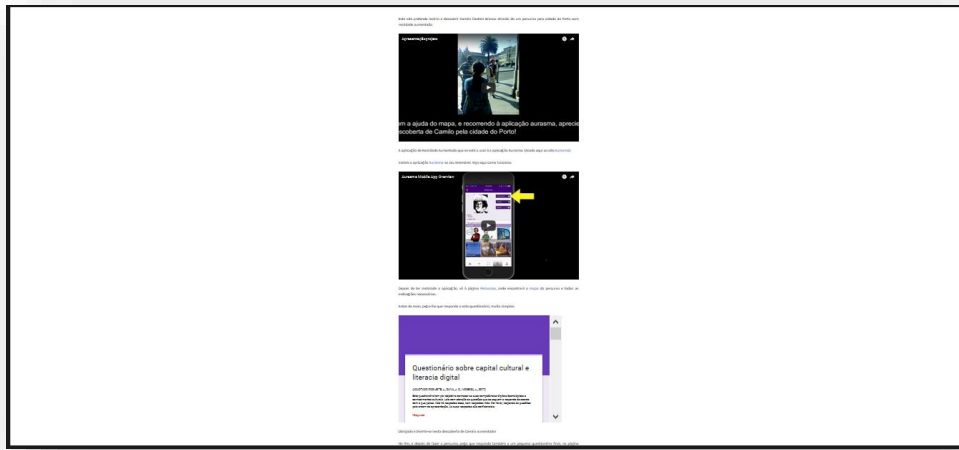


Figura 2.5. Página Início com apresentação do projeto, da aplicação aurasma e questionário

Na página “Contactos” foram, tanto no primeiro site, como no final, disponibilizados os contactos, para qualquer dúvida que surgisse, qualquer questão que fosse necessário esclarecer.

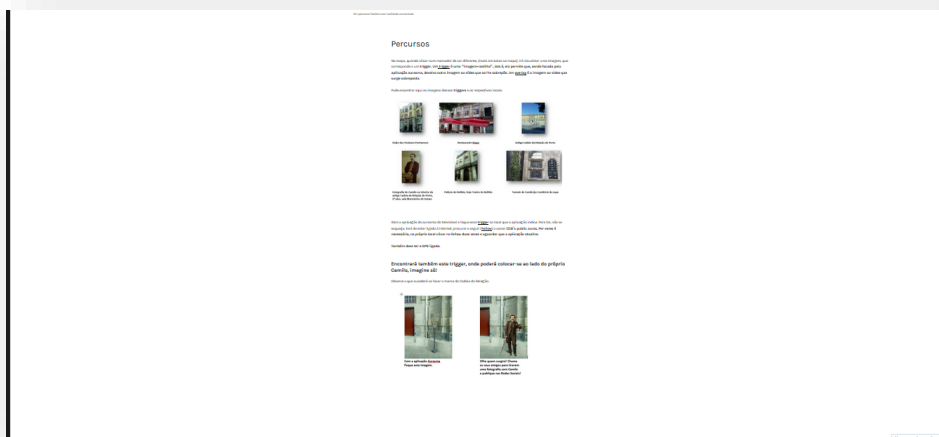


Figura 2.6. Página “Percurso”

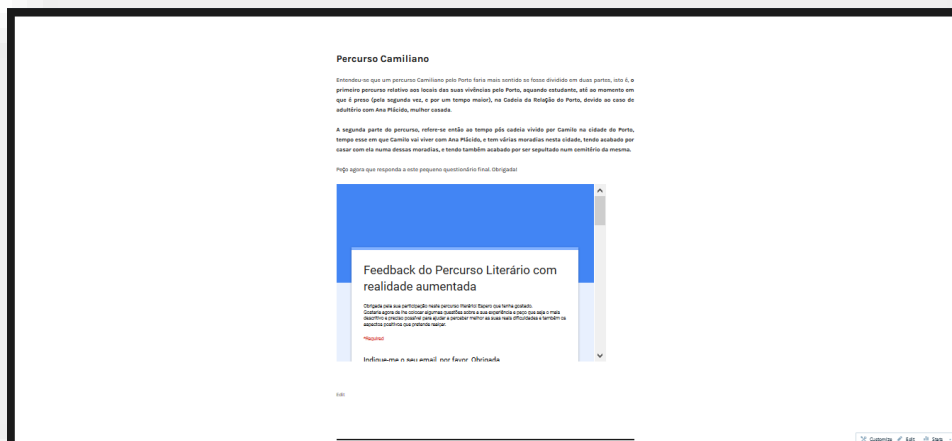


Figura 2.7. Página Percursos – Questionário final

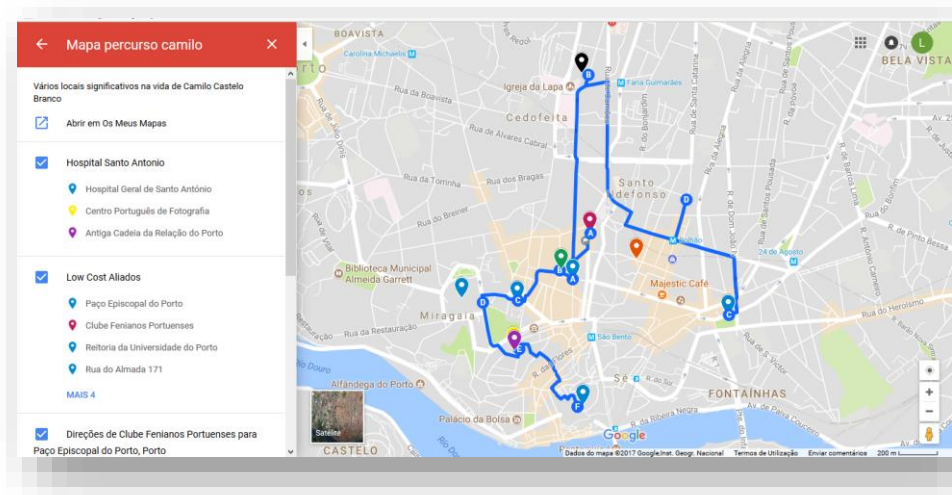


Figura 2.8. Mapa dos percursos

### 2.3. A aplicação Aurasma e o Aurasma Studio

Este projeto fez-se valer de uma aplicação de realidade aumentada que se chama Aurasma. O Aurasma é um programa de realidade aumentada da HP Autonomy, um braço da empresa Hewlett-Packard Development Company (HP). O aurasma oferece dois meios para criar conteúdos interativos com realidade aumentada, um aplicativo para aparelhos com android 4.0 ou superior, ou IOS7, ou superior, e a plataforma aurasma Estudio, no site do Aurasma. A aplicação é de *download* gratuito na Internet. O aplicativo de *smartphone* funciona melhor para a visualização e interação do conteúdo do que para criação, as opções são mais restritas neste caso, embora haja opção de criar. Podemos aceder à pagina do aurasma através do seguinte endereço: <https://studio.aurasma.com/landing>



Enquanto a plataforma de criação do Aurasma Studio oferece diversas opções de formatos e interação para “*overlays*” (“sobreposições”) e “*triggers*” (“rastilhos”). A sobreposição é o conteúdo aumentado, que pode ser uma imagem comum ou em 3D, vídeos pequenos ou animação em 3D. A sobreposição é ativada pelo rastilho ou marcador, que podem ser imagens. A aura é o conjunto da ação: *overlay* e *trigger*. A plataforma também oferece a opção de escolher no mapa os pontos de referência (geolocalização) da aplicação.

Para começar, será necessário criar uma conta no Aurasma. No aplicativo, basta aceder ao ícone na tela do ecrã, clicar em conta e inserir um nome para o canal, a senha, o e-mail e clicar em registrar. Na página inicial do Aurasma Estúdio clica-se em *Sign Up*. O *site* pede os mesmos dados do aplicativo: nome, e-mail e senha. A parte mais complexa é que as auras criadas aqui não são compartilhadas com o aplicativo do smartphone e vice-versa, a menos que se tenha uma conta comercial. É possível seguir o seu canal para ter acesso ao conteúdo criado no Aurasma Studio, mas não há opção de alterar pelo aplicativo de *smartphone*, pois as contas não são integradas.

As qualidades para bons triggers ou rastilhos são: boa variação de tons e contraste, formas únicas (diferentes), grande quantidade de detalhes em toda a imagem.



# 3. Métodos de investigação

## 3.1. Contextualização

Como foi referido previamente, neste estudo, foram utilizados métodos mistos, privilegiada uma análise qualitativa e quantitativa, através dos dados retirados dos questionários e das entrevistas. Pretendeu-se estabelecer medidas de capital cultural, e capital tecnológico, para analisar a relação entre os resultados dos estudos originais com estes. Depois também se pretendeu avaliar também a perceção, as atitudes, e opiniões do percurso dados pelos participantes. Para tal, seguiram-se os exemplos dos questionários aplicados nos estudos de Chen e Lee (2017), e de Steeves (2014), tendo para tal sido pedida autorização prévia a estes autores.(ver anexos i e iii)

Os questionários iniciais, aplicados aos grupos de jovens foram divididos em três partes: uma primeira parte sobre competências digitais, uma segunda parte sobre capital cultural e competências tecnológicas e uma terceira parte, sobre dados sócio-demográficos e outras informações úteis sobre os participantes.

Este estudo teve três fases que se vão passar a explicar mais aprofundadamente.

### 3.1.2. Etapas do Estudo

Este estudo foi desenvolvido em três etapas, que se passam a descrever:

#### 1.ª Etapa)

Como foi referido, inicialmente este estudo projetou-se para ser aplicado a uma turma do secundário de uma escola da cidade do Porto. O objetivo seria usar esta amostra como representativa de um conjunto de jovens estudantes que, no contexto educativo formal, iriam realizar uma experiência mais informal, mas que potenciará aprendizagens formais, nomeadamente a nível tecnológico e cultural, sendo estas aprendizagens associadas à disciplina de Português – referimo-nos naturalmente ao estudo de um autor literário, com obra de leitura obrigatória (Camilo Castelo Branco com o seu “Amor de Perdição”)

Esta etapa não teve continuidade, por motivos alheios à vontade dos participantes e da autora.

#### 2.ª Etapa)

Posteriormente, foram recrutados cinco participantes adultos, entre amigos e conhecidos, para darem início a um estudo piloto, em que se preencheu um questionário adaptado do anterior criado para os estudantes. O questionário com as adaptações que serão explicadas no subcapítulo Instrumentos, foi preenchido previamente ao percurso, e o percurso, foi guiado pela investigadora do estudo, tendo-se também, testado as peças de realidade aumentada com geolocalização. Por fim, realizaram-se pequenas entrevistas. Este estudo

permitiu verificar algumas dificuldades inerentes à aplicação e às peças de realidade aumentada produzidas, que foram então alvo de ajustes. Foi incluído no site, um vídeo de apresentação do projeto, um vídeo de apresentação da aplicação de realidade aumentada a ser utilizada (aurasma) e o seu modo de utilização, bem como um mapa do percurso com os pontos a visitar, e em que alguns (de marcador de cor distinta) permitiriam o acesso a auras. As imagens dos locais (triggers ou imagens “rastilho”) também foram colocadas no site, permitindo aos participantes saber onde e como focar os locais com auras, com a aplicação. Para facilitar o preenchimento dos questionários e para que o seu preenchimento não necessitasse da presença da investigadora do percurso, os questionários foram também colocados no site (um questionário inicial, prévio ao percurso e um final, posterior ao percurso). Este questionário final equivaleria às perguntas inicialmente colocadas na entrevista, com a exceção de algumas que foram acrescentadas no final.

### 3.ª Etapa)

Nesta etapa, foram selecionados outros oito participantes adultos, também entre amigos e conhecidos, para darem início ao percurso, um percurso realizado autonomamente, apenas com recurso às indicações presentes no site. Os oito participantes preencheram o questionário inicial e desses oito, apenas sete preencheram o questionário final, de onde se pretendia um feedback da experiência.

## 3.2. Participantes

Na primeira etapa, referida anteriormente, integraram este estudo, vinte e quatro alunos de décimo primeiro ano de uma escola pública do Porto. No dia três de abril do corrente ano, graças à disponibilidade da professora da disciplina para o referido estudo, promoveu-se um workshop sobre a aplicação de Realidade Aumentada (Aurasma) na aula de Português da docente, tendo sido preenchidos vinte e quatro questionários previamente elaborados a partir de uma adaptação de dois questionários existentes, dos estudos anteriormente referidos de Chen e Lee (2017) e Steeves (2014).

A amostra consistiu em 15 alunos do sexo feminino, nove do sexo masculino, todos nascidos no ano 2000, sendo que quatro alunos beneficiavam de escalão (dois do escalão A, e dois do escalão B).

Na segunda etapa, os cinco participantes, do estudo piloto, quatro do sexo feminino e um do sexo masculino, nascidos entre 1963 e 1976, com habilitações literárias que variam entre sétimo ano de escolaridade e a licenciatura, fizeram o percurso entre a manhã e a tarde do dia três do mês de junho. O primeiro grupo da manhã, constituído por três participantes, preencheu o questionário inicial e fez o percurso relativo às vivências de Camilo no Porto, anterior e sucedâneo à sua detenção na Cadeia da Relação, guiado pela investigadora do estudo, entre o Clube dos Fenianos, antiga assembleia portuense, onde Camilo Castelo Branco conheceu Ana Plácido num baile, e a Cadeia da Relação do Porto, passando pelo Restaurante Divan, edifício do Tribunal onde Camilo foi julgado e absolvido. As auras, que incluíam a geolocalização, não permitiram a sua visualização no local, de modo que através de um mapa impresso com os triggers, foi possível que os participantes acessem às auras, e pudessem posteriormente deixar comentários no site. Posteriormente à visita, foram feitas três entrevistas.

Na parte da tarde, os dois participantes restantes preencheram o questionário e participaram no percurso, este relativo às vivências de Camilo após a absolvição e libertação da Cadeia. O percurso passou pela Rua do Almada, onde Camilo morou com Ana Plácido, e onde tinha o jornal que fundou, a Gazeta Literária Portuense (no número 171, hoje inexistente), pelo cemitério da Lapa, onde se encontra a sua lápide, e pela rua de Santa Catarina, número 630, onde Camilo morou e onde casou com Ana Plácido. Neste percurso também não foi possível visualizar as auras, pelo que novamente se utilizou o mapa impresso para que os participantes lhes acessem.

Após este percurso, foram feitas entrevistas aos dois participantes.

Na terceira etapa, os participantes adultos foram oito, quatro do sexo feminino, e quatro do sexo masculino, nascidos entre 1978 e 1997, de habilitações literárias que variam entre o décimo segundo ano de escolaridade e o doutoramento. Toda a sua experiência foi feita autonomamente, bem como o preenchimento dos questionários no site.

### **3.3. Instrumentos e Materiais**

Neste estudo foram utilizados sobretudo dois tipos de instrumentos, questionários (os iniciais, de resposta mista, mas sobretudo de respostas fechadas, e os finais, sobretudo de resposta aberta), e entrevistas.

O questionário inicial para os estudantes estava dividido em três partes, a primeira sobre competências digitais, a segunda sobre capital cultural e competências tecnológicas, e a terceira sobre dados sociodemográficos, conforme se pode ver no anexo vii.

O questionário inicial, depois de adaptado para os adultos, tinha as mesmas três partes, tendo as seguintes adaptações ou alterações:

- O uso de uma linguagem mais formal, pois já não se destinava a jovens;
- A primeira questão já não se referia a que dispositivos com acesso à Internet utilizariam fora da escola, mas perguntaria como se liga à Internet quando não está em casa;
- Excluiu-se a terceira questão, referente ao uso de dispositivos na sala de aula;
- Na quarta questão eliminou-se o item se “perguntas ao professor quais os sites que deves utilizar”;
- Excluiu-se a oitava questão referente a “se tens algum professor que use redes sociais para te ajudar na aprendizagem”.
- Excluiu-se também a nona questão sobre “se tens e podes usar algum dispositivo na sala de aula, o que fazes com eles durante as aulas”;
- A segunda parte do questionário, referente ao capital cultural e competências tecnológicas manteve-se bastante semelhante, tendo-se apenas alterado a formulação de algumas questões, como: “os teus pais e familiares, quantas vezes te levam a” ...e acrescentam-se os itens referentes às práticas culturais colocados no estudo de Chen e Lee (2017); portanto, há uma alteração em relação a “quantas vezes te levam”, para “quantas vezes vai”;

- Adicionam-se outras questões na segunda parte do questionário e que são as seguintes: “5- Já utilizou algum aplicativo de realidade aumentada?”; “6. Em sua opinião, que vantagens ou desvantagens vê na utilização de aplicações ou ferramentas de Realidade aumentada em percursos literários turísticos?”; “7. Costuma utilizar google maps ou outros mapas com GPS?”; “8. Já realizou um percurso literário?”; “9. Já recorreu ao google maps ou a mapas com GPS em alguma visita turística?”; “10. Quantas visitas turísticas fez nos últimos 12 meses em Portugal?”; “11. E quantas visitas turísticas fez nos últimos 12 meses fora de Portugal?”;” 12. Quantos livros em média lê por ano?”;”13. Que tipo de livros costuma ler?”; “14. Quais os autores que conhece? Indique no máximo 5 autores.”; “15. Conhece alguma obra de Camilo Castelo Branco?”; “16. Qual?”

- Na terceira parte, deixa-se de perguntar qual a turma e se beneficia de algum subsidio de apoio escolar; As diferenças entre as questões da entrevista e as do questionário final são as seguintes:

- A 3.<sup>a</sup> questão do questionário final, que pergunta se utilizou o mapa do percurso não é colocada na entrevista. As questões: “4. Se utilizou o mapa, pode dizer como caracteriza a sua experiência com ele?”, “5. Pode falar-nos um pouco sobre a percepção do site do projeto? Ajudou-o/a no percurso?” e “6.O que pode dizer sobre a sua experiência com a Realidade Aumentada?”, foram resumidas na questão 3 da entrevista, deste modo:” como caracteriza a utilização dos mapas, realidade aumentada e site?”. No questionário final incluem-se as questões: “11. O que retira de positivo desta experiência? E “12. E de negativo?”, não tendo sido colocadas na entrevista.

Como materiais ou recursos utilizou-se o site do projeto e a aplicação aurasma, tendo servido, respetivamente, para fornecer indicações aos participantes, (sobre o percurso a realizar, para dar a possibilidade de se tirar dúvidas e de interação de um modo global, colocando observações e comentários) e para permitir a visualização e ou criação de peças de realidade aumentada (as auras), o que permitiria também uma experiência (nova para alguns participantes) relativamente à realidade aumentada, incluída num percurso literário.

O primeiro questionário, como já se referiu anteriormente, foi elaborado a partir de dois questionários já existentes (Steeves, 2014; Chen & Lee, 2017). Algumas questões foram traduzidas e adaptadas ao questionário, que posteriormente foi novamente traduzido e enviado aos autores, no intuito de lhes pedir autorização para a utilização neste estudo (ver anexos i e iii). Ambas as autorizações foram concedidas (ver anexos ii e iv) e então pôde-se aplicar o questionário, inicialmente, para teste, a duas alunas do secundário; elaborou-se uma pequena correção numa questão e depois o questionário foi então aplicado na 1.<sup>a</sup> etapa do estudo, aos alunos de 11º ano de uma escola pública do Porto.

Entretanto, os questionários tiveram de ser adaptados para adultos. Feita nova adaptação, com o retirar de algumas questões, e reformulação de outras, como vimos em cima, eles foram aplicados aos outros participantes, da segunda e terceira etapas do estudo.

Aquando da aplicação do questionário aos alunos do secundário, e do *workshop* que lhes foi proporcionado relativamente à aplicação de realidade aumentada, foram tiradas notas de campo, isto é, anotações relativamente ao seu desempenho com a nova aplicação, e depois relativamente à criação de um mapa no my maps, que incluísse um marcador com um trigger da aura produzida.

### **3.4. Procedimentos de recolha de dados**

O procedimento de recolha de dados teve, por assim dizer também algumas etapas, uma inicial, em que a recolha foi feita presencialmente, com o grupo de estudantes e depois outra presencial, com o grupo do estudo piloto, através de questionários em formato papel, e depois através de entrevistas, após o percurso. Com o último grupo de participantes adultos, a recolha de dados fez-se online, sem a presença da investigadora, através de questionários em formato digital, incluídos no site.

Entre o estudo piloto e o último estudo, e como foi referido anteriormente, houve uma melhoria do site no sentido de orientar e guiar melhor os participantes do estudo, pelo que nessa terceira etapa, os oito participantes, puderam preencher os questionários iniciais através do próprio site, e puderam fazer o percurso autonomamente, seguindo os pontos do mapa do site pela ordem que assim entenderam, sem a presença da investigadora do estudo, podendo aceder livremente a todas as informações pelo mesmo, sendo que no fim também puderam preencher os questionários finais (de resposta aberta), que continham a grande parte das questões elaboradas no guião da entrevista realizada ao grupo de adultos do estudo piloto. É de realçar que dos oito participantes (do último grupo de adultos participantes) que responderam ao questionário inicial, apenas sete responderam ao questionário final.

### **3.5. Procedimento de tratamento de dados**

Os dados dos questionários iniciais (sobretudo de respostas fechadas) foram tratados no excel, onde se fizeram somatórios de resultados numéricos, relativamente a algumas questões-chave sobre competências tecnológicas, capital cultural e participação cultural digital, seguindo o mesmo tratamento de dados utilizado no estudo de Chen e Lee (2017), aferindo-se as médias, o desvio padrão, e mediana, determinando assim, através dos resultados dos somatórios dos participantes, quatro tipos de perfis de participantes:

- Participantes com capital cultural elevado (resultado acima da mediana) e capital tecnológico reduzido (resultado abaixo da mediana);

- Participantes com capital cultural reduzido (resultado abaixo da mediana) e capital tecnológico reduzido (resultado abaixo da mediana);

- Participantes com capital cultural reduzido (resultado abaixo da mediana) e capital tecnológico elevado (resultado acima da mediana);

- Participantes com capital cultural elevado (resultado acima da mediana) e capital tecnológico elevado (resultado acima da mediana);

Com base nesta aferição, e com base, a posteriori, nos questionários finais e entrevistas (sobretudo de respostas abertas), onde foi feita uma análise de conteúdo exploratório, por categorias de resposta, pôde-se

retirar algumas conclusões sobre os perfis delineados e as experiências relatadas pelos participantes consignados a esses perfis.

Será importante referir que alguns dados da pergunta quatro da segunda parte do questionário inicial (na escala de 1 – nunca até 6 – 1 vez ao dia), dados relativos à frequência de atividades de participação cultural digital que a par das competências tecnológicas permitiria calcular o Capital Tecnológico dos participantes, tiveram de ser transformados em números, de modo a poder estabelecer-se um somatório, uma média, um desvio-padrão e uma mediana.



## 4. Resultados

Nesta secção, pretende-se expôr os resultados mais relevantes deste estudo, sobretudo aqueles que permitiram responder às questões de investigação formuladas inicialmente. Aqui podem-se verificar os resultados referentes às várias etapas do estudo, resultados estes provindos dos questionários aplicados aos dois principais grupos de participantes, respetivamente um grupo de estudantes do secundário e um grupo de adultos. Inicialmente serão apresentadas as respostas de um modo global, fazendo uma análise de grupos, por três etapas e/ou grupos de participantes:

- 1.º) Ao grupo de estudantes do Ensino Secundário;
- 2.º) Ao grupo de adultos do estudo piloto;
- 3.º) Ao grupo de adultos do estudo final.

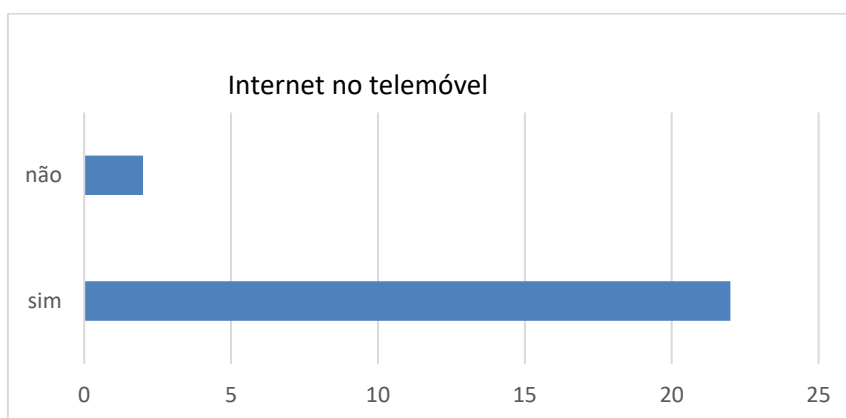
Depois desta análise mais generalista, será feita uma análise mais detalhada, ao grupo de participantes adultos (da segunda e da terceira etapas), através da determinação de perfis de participante.

### 4.1. Respostas aos questionários

#### 4.1.1. O grupo de estudantes do Ensino Secundário

Os questionários aplicados aos estudantes da turma de 11.º ano foram tratados e obtiveram-se estes resultados que se consideram os mais relevantes:

Quanto ao uso da Internet fora do espaço escola, em 24 alunos, 22 alunos usam Internet no smartphone; (ver figura 4.9.). Em 24 alunos, 19 alunos usam Internet no portátil.



*Figura 4.9. Internet no telemóvel*

Uma larga maioria destes alunos indica usar sobretudo dois dispositivos com acesso à Internet, fora da escola, nomeadamente o computador portátil e o *smartphone*. (ver figura 4.10)

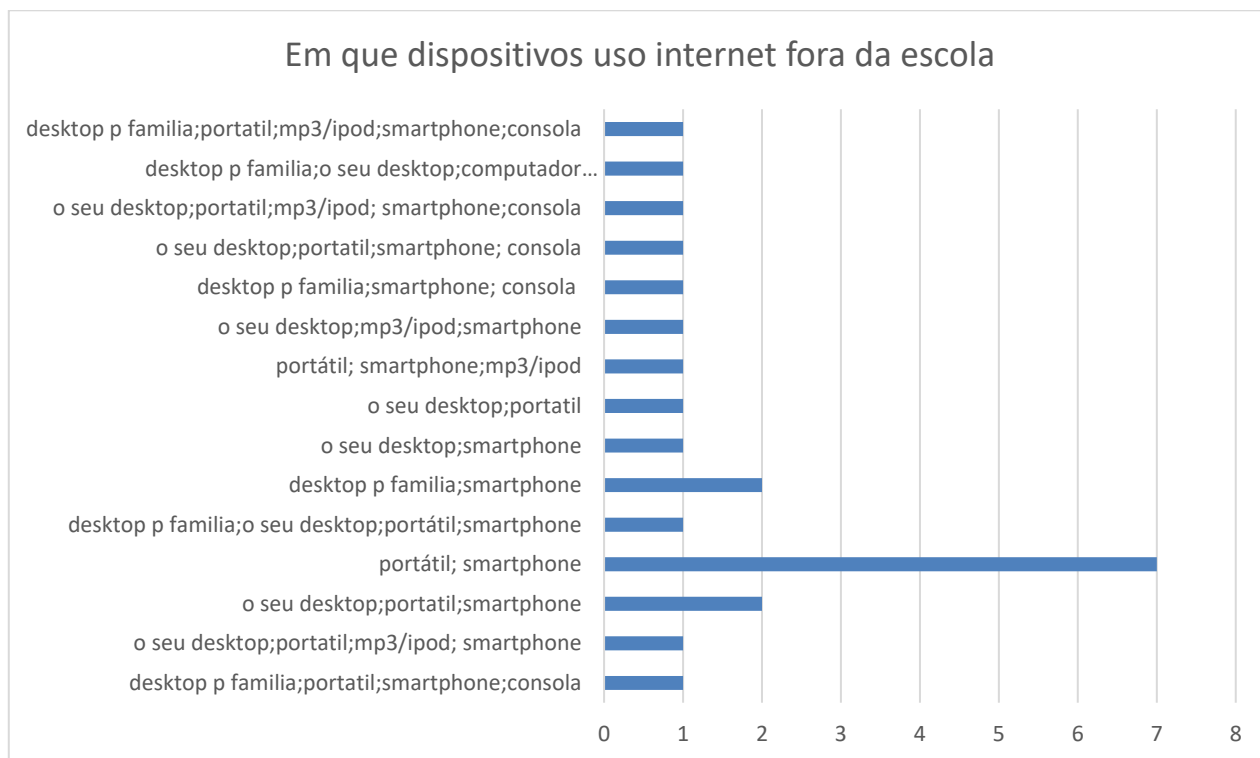
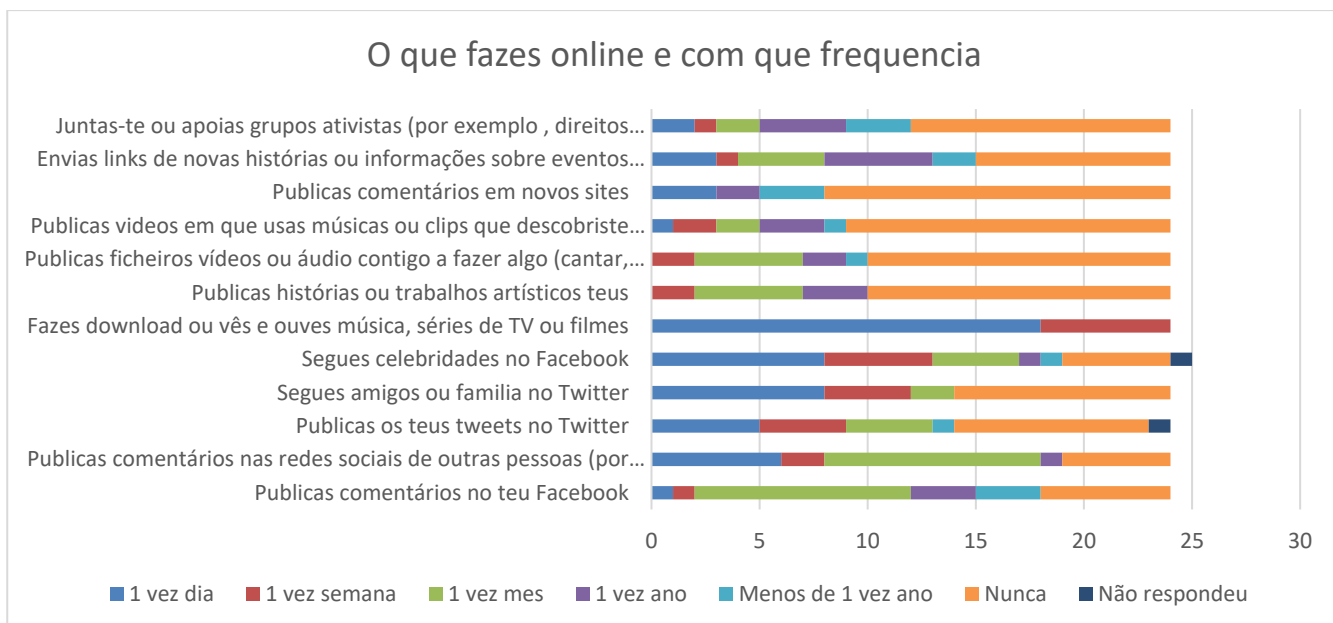


Figura 4.10. Gráfico sobre Internet fora da escola

Quanto à questão: “O que fazem online e com que frequência”, a maioria dos alunos (18 alunos), refere o download ou ver e ouvir música, séries de TV ou filmes uma vez ao dia; e o que fazem com menos frequência é publicar comentários em novos sites, publicar vídeos em que usam músicas ou clips que descobriram online, publicar histórias ou trabalhos artísticos deles, assim como publicar ficheiros vídeos ou áudio com eles a fazer algo (cantar, dançar, etc) – ver figura 4.11.

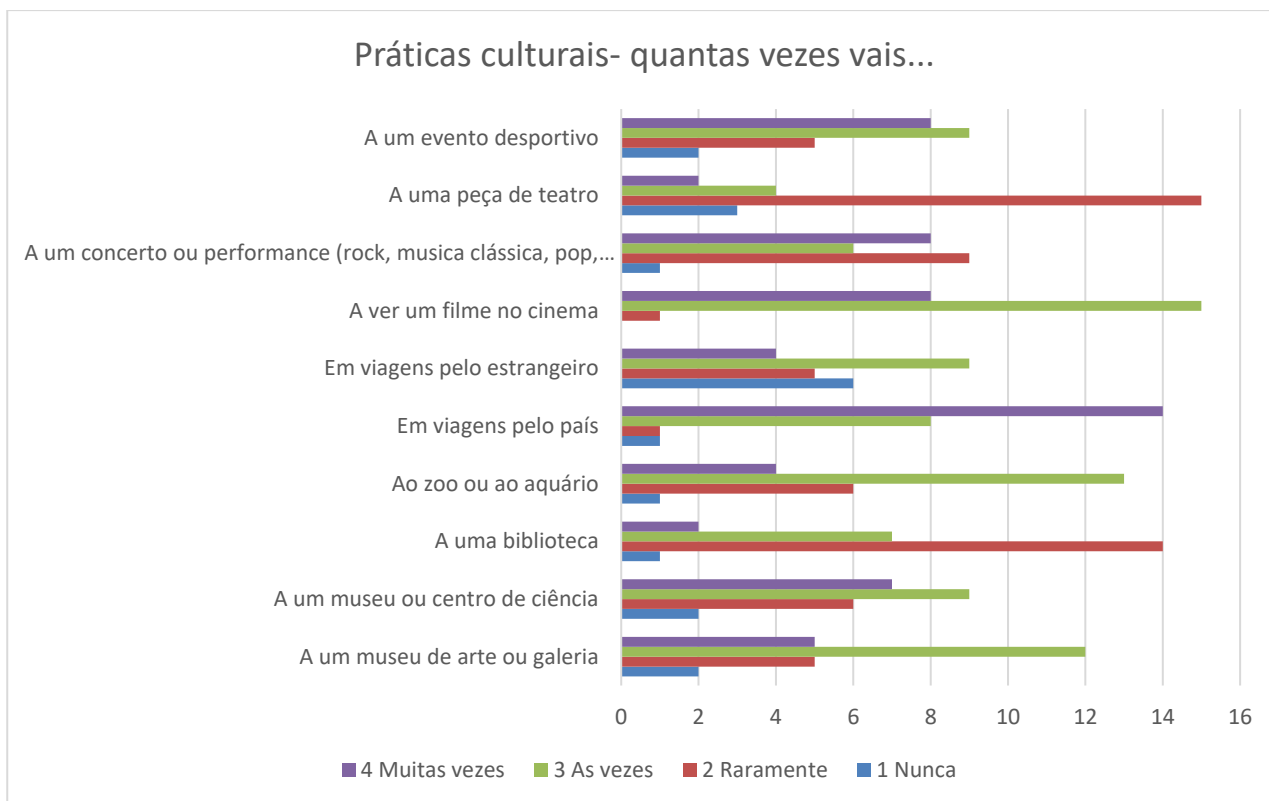


*Figura 4.11. O que fazem online*

Os seus sites favoritos são o Youtube e o Facebook. Quanto à pesquisa online, os alunos na sua maioria, apresentam uma boa perceção das práticas de pesquisa online, e na sua maioria diz não necessitar de ajuda dos professores.

A maioria dos alunos (19) diz que os professores não usam as redes sociais para os ajudarem nas aprendizagens. Também se fica a saber que não é permitido o uso de qualquer dispositivo nas salas de aulas.

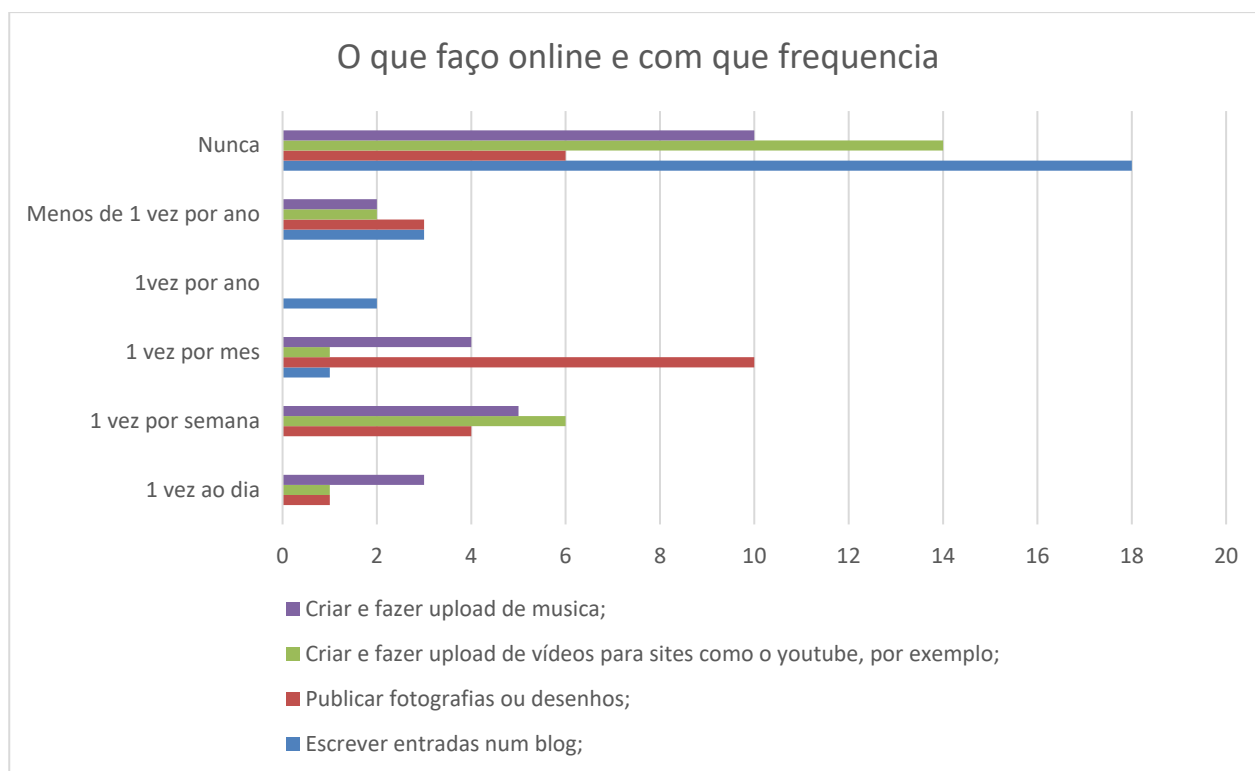
Quanto às relações sociais e às suas práticas culturais, pudemos apreender que na sua maioria (12 alunos) referem que raramente estabelecem relações com pessoas influentes, e as práticas culturais verificadas com maior frequência são viagens pelo país, idas a eventos desportivos, idas ao cinema, e idas a um museu ou centro de ciência; por outro lado, as práticas verificadas com menor frequência são idas a peças de teatro, e a bibliotecas, como nos mostra a figura 4.12.



*Figura 4.12. Práticas culturais*

Quanto à participação cultural digital deste grupo de jovens, podemos constatar que as suas práticas mais frequentes são: criar e fazer *upload* de música, criar e fazer upload de vídeos para *sites*, como por exemplo o Youtube, bem como publicar fotografias ou desenhos online. A prática mais rara ou não existente online é a escrita em blogs, como podemos ver na figura 4.13.

Deve acrescentar-se que os alunos mostraram grande facilidade no uso da aplicação aurasma e na criação de auras. Acabou por se tornar uma aplicação intuitiva de utilizar. No entanto, apresentaram dificuldades na criação e partilha de um mapa no my maps.



*Figura 4.13. Participação Cultural Digital dos jovens*

### **4.1.2. O grupo do Estudo piloto (2.<sup>a</sup> etapa)**

Apresentam-se, agora, os resultados relativos aos participantes da 2.<sup>a</sup> etapa do estudo. Quanto ao que fazem online e com que frequência, verifica-se que as práticas online mais frequentes são publicar comentários no Facebook (no seu e no de outras pessoas), o *download* ou visualização/audição de música, séries de TV ou filmes, e publicação de vídeos em que se usa músicas ou clips descobertos online. As práticas menos frequentes (raras ou inexistentes) são a utilização da rede social Twitter, o seguir celebridades no Facebook, publicar historias ou trabalhos artísticos seus, e publicar ficheiros vídeo consigo a fazer algo, como cantar, dançar, etc. – ver quadro 4.1.

Quadro 4.1. O que faz online e com que frequência

| O que faz online e com que frequência?   | 1 vez dia | 1 vez semana | 1 vez mês | 1 vez ano | Menos de 1 vez ano | Nunca | Não respondeu |
|--|-----------|--------------|-----------|-----------|--------------------|-------|---------------|
| Publica comentários no seu Facebook  | 2         | 1            | 1         | 1         |                    |       |               |
| Publica comentários nas redes sociais de outras pessoas (por exemplo Facebook)                         | 2         | 1            | 1         |           |                    | 1     |               |
| Publica os seus tweets no Twitter  |           |              |           | 1         |                    | 4     |               |
| Segue amigos ou família no Twitter   |           | 1            |           | 1         |                    | 4     |               |
| Segue celebridades no Facebook   |           |              |           |           |                    | 5     |               |
| Faz download ou vê e ouve música, séries de TV ou filmes   |           | 2            | 2         |           |                    | 1     |               |
| Publica histórias ou trabalhos artísticos seus   |           |              | 2         |           |                    | 3     |               |
| Publica ficheiros vídeos ou áudio consigo a fazer algo (cantar, dançar, etc)                           |           |              |           |           |                    | 5     |               |
| Publica vídeos em que usa músicas ou clips que descobriu online  |           |              | 3         |           |                    | 2     |               |
| Publica comentários em novos sites   |           |              | 1         |           | 1                  | 3     |               |
| Envia links de novas histórias ou informações sobre eventos atuais                                     |           | 1            | 2         |           | 1                  | 1     |               |
| Junta-se ou apoia grupos ativistas (por exemplo, direitos LGBT, direitos dos animais abandonados, etc) |           | 1            | 2         | 1         | 1                  |       |               |

Os seus sites favoritos são o Youtube e o Facebook. Quanto às práticas culturais deste grupo, pode-se afirmar que as práticas mais frequentes são as idas a um museu de arte ou galeria, e as viagens pelo país. As práticas menos frequentes são a ida a uma biblioteca, a uma peça de teatro, a um evento desportivo e ao zoo ou ao aquário (ver quadro 4.2.).

*Quadro 4.2. Práticas culturais*

| Práticas culturais  | 1 - Nunca | 2 - Raramente | 3 - Às vezes | 4 - Muitas vezes |
|---|-----------|---------------|--------------|------------------|
| A um museu de arte ou galeria                                       | 1         |               | 3            | 1                |
| A um museu ou centro de ciência                                     | 2         |               | 2            | 1                |
| A uma biblioteca  | 3         |               | 1            | 1                |
| Ao zoo ou ao aquário  | 4         |               | 1            |                  |
| Em viagens pelo país  | 1         | 1             | 3            |                  |
| Em viagens pelo estrangeiro   | 1         | 2             | 1            | 1                |
| A ver um filme no cinema  | 1         | 3             | 1            |                  |
| A um concerto ou performance (rock, musica clássica, pop, rap, etc) | 1         | 3             | 1            |                  |
| A uma peça de teatro  | 4         |               | 1            |                  |
| A um evento desportivo  | 1         | 4             |              |                  |

Quanto às práticas culturais digitais deste grupo, podemos afirmar que as práticas mais frequentes são publicar fotografias ou desenhos, e as práticas menos frequentes são escrever num blog, criar e fazer upload de vídeos para sites, como por exemplo, o youtube, e criar e fazer upload de música. (ver quadro 4.3.)

*Quadro 4.3. Práticas culturais digitais*

| Práticas culturais digitais   | 1 vez ao dia | 1 vez por semana | 1 vez por mes | 1 vez por ano | Menos de 1 vez por ano | Nunca |
|---|--------------|------------------|---------------|---------------|------------------------|-------|
| Escrever entradas num blog  |              |                  |               |               | 2                      | 4     |
| Publicar fotografias ou desenhos                                      |              | 1                | 2             |               |                        | 2     |
| Criar e fazer upload de vídeos para sites como o youtube, por exemplo |              |                  | 1             |               | 1                      | 3     |
| Criar e fazer upload de musica  |              |                  |               | 1             |                        | 4     |

### 4.1.3. O grupo de adultos da 3ª etapa do estudo

Os participantes desta etapa, oito participantes adultos, responderam ao questionário inicial, antes da realização autónoma do percurso, através do próprio *site* do projeto, pelo que as suas respostas, serão aqui apresentadas.

Quanto à pergunta dois, sobre as práticas mais frequentes online, podemos afirmar que as práticas mais frequentes online são o download e visualização/ audição de musica, séries e filmes online, e as práticas menos frequentes, raras ou inexistentes prendem-se com a utilização da rede social Twitter (ver quadros 4.4. e 4.5.)

*Quadro 4.4. O que faz online com maior frequência*

| O que faz online e com que frequência?         | 1 vez por dia | 1 vez por semana | 1 vez por mês | 1 vez por ano | Menos de 1 vez por ano | Nunca |
|--|---------------|------------------|---------------|---------------|------------------------|-------|
| Publico histórias ou trabalhos artísticos meus | 0             | 1                | 3             | 0             | 1                      | 3     |

*Quadro 4.5. O que faz online com menos frequência*

| O que faz online e com que frequência? | 1 vez por dia | 1 vez por semana | 1 vez por mês | 1 vez por ano | Menos de 1 vez por ano | Nunca |
|--|---------------|------------------|---------------|---------------|------------------------|-------|
| Sigo amigos ou família no Twitter      | 0             | 0                | 0             | 0             | 1                      | 7     |

Os seus sites favoritos, os mais votados são o Youtube, sites de jornais (Público, O Jogo, JN), e o Google.

Quanto às práticas culturais, as mais frequentes neste grupo, são a ida a um museu de arte ou galeria, as viagens pelo país e ao estrangeiro, e a ida a um museu ou centro de ciência. As menos frequentes, raras, ou inexistentes são a ida a um evento desportivo, ao zoo ou aquário, a uma peça de teatro e a ida a uma biblioteca (ver quadro 4.6.).



Quadro 4.6. Práticas culturais

| Práticas culturais  | 1 – Nunca | 2 – Raramente | 3 – Às vezes | 4 – Muitas vezes |
|---|-----------|---------------|--------------|------------------|
| A um museu de arte ou galleria                                      | 0         | 0             | 3            | 5                |
| A um museu ou centro de ciência                                     | 0         | 1             | 4            | 3                |
| A uma biblioteca  | 0         | 4             | 1            | 3                |
| Ao zoo ou ao aquário  | 5         | 3             | 0            | 0                |
| Em viagens pelo país  | 0         | 0             | 6            | 2                |
| Em viagens pelo estrangeiro   | 0         | 0             | 8            | 0                |
| A ver um filme no cinema  | 0         | 3             | 2            | 3                |
| A um concerto ou performance (rock, música clássica, pop, rap, etc) | 1         | 2             | 3            | 2                |
| A uma peça de teatro  | 2         | 5             | 0            | 1                |
| A um evento desportivo  | 5         | 2             | 0            | 1                |

Quanto à questão da participação cultural digital, os resultados expressam que o que os participantes fazem com maior frequência é publicar fotografias ou desenhos online, e criar e fazer *upload* de vídeos para sites como o You Tube, por exemplo. As práticas menos frequentes são a escrita num blog, e a criação e o *upload* de música, como se pode comprovar no gráfico da figura 4.14. em baixo.

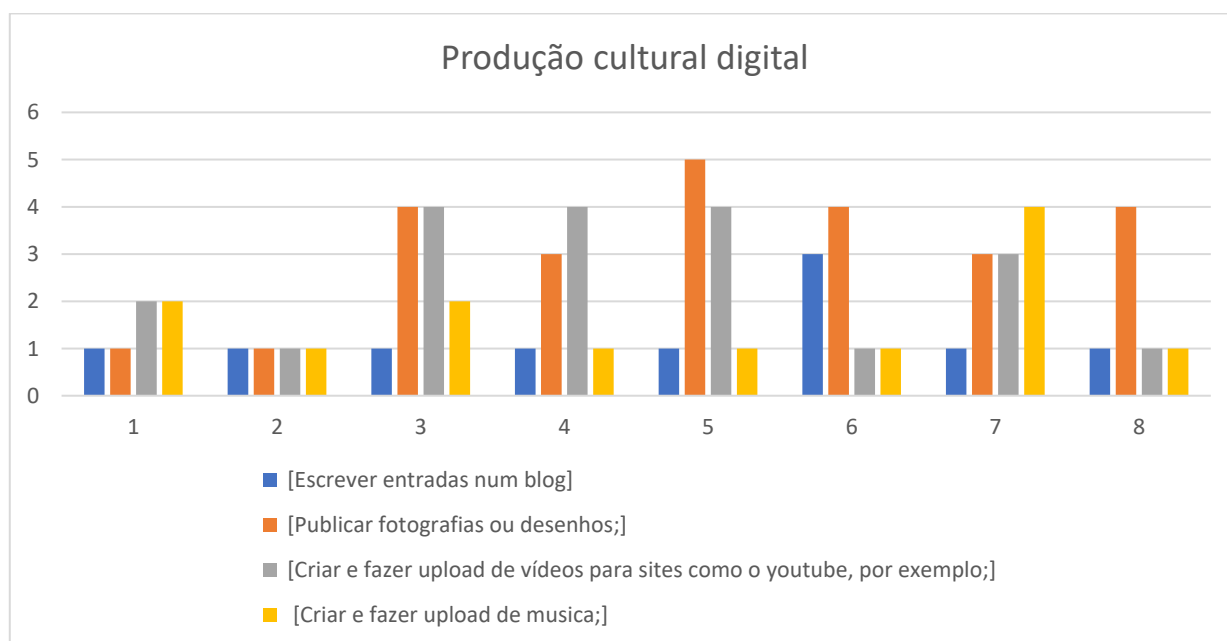


Figura 4.14. Participação Cultural Digital

## 4.2. Estudo de Perfis

### 4.2.1. Grupo de Estudantes

Entendeu-se, a nível metodológico, medir os capitais cultural e tecnológico dos estudantes, designados pelas letras do abecedário de língua portuguesa, como se vê no quadro 4.7.

*Quadro 4.7. Média e desvio-padrão de capital cultural e capital tecnológico dos estudantes do Secundário*

| Dimensões                 | Média (Desvio-padrão) |
|---------------------------|-----------------------|
| Capital cultural          | 28.20 (4.99)          |
| Capital tecnológico       | 39.46 (4.27)          |
| Competência tecnológica   | 29.25 (4.06)          |
| Produção cultural digital | 9.91(3.96)            |

No caso dos estudantes de secundário, repete-se o mesmo procedimento utilizado para os adultos: faz-se o cruzamento de nomes que apresentam simultaneamente uma participação cultural digital e competências tecnológicas elevadas, e dos participantes que apresentam simultaneamente uma participação cultural digital e competências tecnológicas reduzidas. Também será acrescentado um quadro (ver quadro 4.8.) sobre as competências de trabalho em rede, no intuito de a posteriori, como se fará no grupo de adultos, aferir dos resultados e compará-los com o estudo original (Chen & Lee, 2017). No caso dos estudantes faremos um estudo mais generalista, dado que a nível de habilitações literárias, todos eles se encontram ao mesmo nível, enquanto no grupo de adultos, por terem habilitações literárias diferentes, se poderão estabelecer outras comparações enunciadas no estudo de Chen e Lee (2017).

*Quadro 4.8. Quadro sobre competências de trabalho em rede do grupo de estudantes*

| Competências de trabalho em rede   | 1  | 2  | 3 | 4 | 5 |
|--|----|----|---|---|---|
| Despendo muito tempo e esforço em trabalho online com outros   | 6  | 3  | 8 | 1 | 5 |
| Sou bom a construir relações com pessoas influentes  | 3  | 12 | 6 | 2 | 0 |
| Conheço pessoas importantes e bem relacionadas   | 8  | 8  | 5 | 3 | 0 |
| Sou bom a usar os meus conhecimentos (relações) e fazer trabalho online de modo a fazer acontecer o que pretendo | 12 | 7  | 5 | 0 | 0 |

Nos quadros abaixo (quadros 4.9. e 4.10), podemos ver respectivamente os participantes com maior e menor participação cultural digital, com maiores ou menores competências tecnológicas, e o somatório dessas duas medidas para depois aferir o capital tecnológico.

*Quadro 4.9. Competências tecnológicas e participação cultural digital*

|                                 |                                       |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| Participação cultural digital   |                                       |
| Participantes acima da mediana  | A, E, F, I, L, O, P, S, T, V, X, N    |
| Participantes abaixo da mediana | B, C, D, G, H, J, Q, K, M, R, U, Z    |
| Competências tecnológicas       |                                       |
| Participantes acima da mediana  | C, E, F, H, I, J, M, N, P, Q, R, S, X |
| Participantes abaixo da mediana | A, B, D, G, K, L, O, T, U, V, Z       |

*Quadro 4.10. Somatório das competências tecnológicas e participação cultural digital*

| Participantes | Competências tecnológicas | Participação cultural digital | Total |
|---------------|---------------------------|-------------------------------|-------|
| A             | 29                        | 15                            | 44    |
| B             | 24                        | 8                             | 32    |
| C             | 32                        | 8                             | 40    |
| D             | 29                        | 7                             | 36    |
| E             | 32                        | 10                            | 42    |
| F             | 32                        | 10                            | 42    |
| G             | 29                        | 6                             | 35    |
| H             | 32                        | 8                             | 40    |
| I             | 31                        | 16                            | 47    |
| J             | 31                        | 7                             | 38    |
| K             | 23                        | 4                             | 27    |
| L             | 30                        | 12                            | 42    |
| M             | 32                        | 9                             | 41    |
| N             | 32                        | 12                            | 44    |
| O             | 25                        | 15                            | 40    |
| P             | 32                        | 15                            | 47    |
| Q             | 32                        | 9                             | 41    |
| R             | 32                        | 4                             | 36    |
| S             | 31                        | 11                            | 42    |
| T             | 27                        | 13                            | 40    |
| U             | 30                        | 5                             | 35    |
| V             | 28                        | 14                            | 42    |
| X             | 32                        | 16                            | 48    |
| Z             | 15                        | 4                             | 19    |

No quadro 4.11, aferimos os valores referentes ao capital tecnológico, no quadro 4.12., posicionamos já os participantes de acordo com o seu maior e menor capital tecnológico, e no quadro 4.13., posicionamo-los de acordo com o seu maior ou menor capital cultural.

*Quadro 4.11. Média, desvio-padrão e mediana do capital tecnológico*

|               |       |
|---------------|-------|
| Média         | 39,46 |
| Desvio Padrão | 4,27  |
| Mediana       | 40    |

*Quadro 4.12. Capital tecnológico elevado e reduzido*

|                     |   |
|---------------------|---|
| Capital Tecnológico |   |
| Elevado             | A, C, L, M, N, O, Q, S, T, V, E, I, F, X, P |
| Reduzido            | J, K, R, U, B, D, G, Z                      |

*Quadro 4.13. Capital cultural elevado e reduzido*

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| Capital Cultural |                                       |
| Elevado          | A, D, E, F, H, I, M, N, P, Q, R, T, Z |
| Reduzido         | X, V, U, S, O, L, K, J, G, C, B       |

No quadro 4.14., surgem então os participantes distribuídos pelos seus perfis:

*Quadro 4.14. Perfis dos participantes jovens*

|   |                           |   |
|---|---------------------------|---|
| Capital cultural elevado, capital tecnológico reduzido  | D, R, Z                   | 3 |
| Capital cultural reduzido, capital tecnológico reduzido | J, K, U, B                | 4 |
| Capital cultural reduzido, capital tecnológico elevado  | X, V, S, O, L, C          | 6 |
| Capital cultural elevado, capital tecnológico elevado   | A, N, P, E, M, F, I, Q, T | 9 |

## **4.2.2. Grupo de adultos**

Entendeu-se por bem, como opção metodológica referida anteriormente, criar subgrupos dentro do grupo constituído pelos adultos (participantes da segunda e da terceira etapas do estudo), com o objetivo de medir o seu capital cultural, e capital tecnológico, a partir do somatório das medidas das competências tecnológicas e da participação cultural digital, de modo a poder, seguidamente, integrar esses participantes em quatro tipo de perfis, já definidos no quadro 4.14, no grupo de estudantes. (ver quadro 4.15.)

*Quadro 4.15. Média e desvio-padrão de capital cultural e capital tecnológico*

| Dimensões                 | Média (Desvio-padrão) |
|---------------------------|-----------------------|
| Capital cultural          | 24.38 (5.15)          |
| Capital tecnológico       | 32.5 (3.74)           |
| Competência tecnológica   | 24.07 (7.38)          |
| Produção cultural digital | 8.15 (3.15)           |

Inicialmente atribuímos códigos aos participantes adultos, como podemos ver no quadro 4.16.

*Quadro 4.16. Códigos dos participantes adultos*

|         |
|---------|
| Alfa    |
| Beta    |
| Gama    |
| Delta   |
| Epsilon |
| Dzeta   |
| Eta     |
| Iota    |
| Capa    |
| Lambda  |
| Pi      |
| Mi      |
| Rho     |

Acrescemos a esta informação, outra que se prende com o estudo de Chen e Lee (2017), sobre as competências de trabalho em rede, ou sobre a capacidade de os indivíduos criarem relações com pessoas de influência online. Desse modo colocaremos aqui um quadro referente à primeira questão da segunda parte do questionário referente ao capital cultural e às competências tecnológicas (ver quadro 4.17.)

Perceberemos que os participantes que usaram mais vezes os pontos 1 e 2, relevam maior capacidade para estabelecer esse tipo de relações.

4. 17. Quadro das competências de trabalho em rede do grupo de adultos

| Código de Participantes | Despendo muito tempo e esforço em trabalho online com outros | Sou bom a construir relações com pessoas influentes | Conheço pessoas importantes e bem relacionadas | Sou bom a usar os meus conhecimentos (relações) e fazer trabalho online de modo a fazer acontecer o que pretendo |
|-------------------------|--|---|--|--|
| Alfa                    | 2  | 2   | 1  | 3  |
| Beta                    | 3  | 4   | 4  | 3  |
| Gama                    | 2  | 4   | 2  | 3  |
| Delta                   | 2  | 2   | 2  | 2  |
| Epsilon                 | 3  | 1   | 3  | 3  |
| Dzeta                   | 4  | 4   | 3  | 3  |
| Eta                     | 4  | 2   | 2  | 3  |
| Iota                    | 2  | 3   | 3  | 2  |
| Capa                    | 4  | 4   | 4  | 4  |
| Lambda                  | 5  | 5   | 1  | 3  |
| Pi                      | 3  | 3   | 3  | 3  |
| Mi                      | 3  | 3   | 3  | 4  |
| Rho                     | 3  | 3   | 2  | 2  |

No quadro 4.18. observamos os valores referentes ao capital cultural dos participantes, e também, como eles foram distribuídos, mediante o seu maior ou menor capital cultural.

Quadro 4.18. Média, desvio-padrão e mediana de capital cultural

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Média                           | 24,38   |
| Desvio Padrão                   | 5,15  |
| Mediana                         | 23  |
| Participantes acima da mediana  | beta, gama, delta, dzeta, iota, capa, alfa, eta |
| Participantes abaixo da mediana | epsilon, lambda, pi, mi, rho                    |

Nos quadros 4.19. e 4.20, aferimos respetivamente os valores referentes às competências tecnológicas e à participação cultural digital dos participantes, distribuindo-os pelas suas maiores ou menores competências tecnológicas.

*Quadro 4.19. Média e desvio-padrão de Competências tecnológicas*

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Média                           | 24,07                                     |
| Desvio Padrão                   | 7,38                                      |
| Mediana                         | 24  |
| Participantes acima da mediana  | iota, eta, epsilon, delta, beta, alfa, pi |
| Participantes abaixo da mediana | rho, mi, lambda, capa, dzeta, gama        |

*Quadro 4.20. Média e desvio-padrão de Participação Cultural Digital*

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Média                           | <b>8,15</b>                               |
| Desvio Padrão                   | 3,15                                      |
| Mediana                         | 9   |
| Participantes acima da mediana  | gama, epsilon, eta, mi, rho, dzeta, delta |
| Participantes abaixo da mediana | alfa, beta, iota, capa, lambda, pi        |

Para os casos dos participantes que apresentaram valores iguais às medianas, estipulou-se colocá-los no grupo dos participantes de cujos valores eles se aproximavam mais.

Nos participantes que se encontram respetivamente nos valores acima das medianas de competências tecnológicas e de participação cultural digital, não há duvida de que estes apresentam um capital tecnológico elevado. Por termos dúvidas relativamente aos outros, fizemos o somatório entre competências tecnológicas e participação digital e voltámos a calcular a média, desvio-padrão e mediana, para determinar com exatidão quais os participantes que revelam capital tecnológico elevado ou reduzido. (ver quadro 4.21).

*Quadro 4.21. Somatório de Competências Tecnológicas e Participação Cultural Digital*

| Participantes adultos | Participação cultural digital | Competências tecnológicas | Somatório |
|-----------------------|-------------------------------|---------------------------|-----------|
| Alfa                  | 6                             | 30                        | 36        |
| Beta                  | 4                             | 32                        | 36        |
| Gama                  | 11                            | 20                        | 31        |
| Delta                 | 9                             | 32                        | 41        |
| Epsilon               | 11                            | 25                        | 36        |
| Dzeta                 | 9                             | 18                        | 27        |
| Eta                   | 11                            | 32                        | 43        |
| Iota                  | 7                             | 31                        | 38        |
| Capa                  | 4                             | 23                        | 27        |
| Lambda                | 4                             | 8                         | 12        |
| Pi                    | 7                             | 24                        | 31        |
| Mi                    | 14                            | 16                        | 30        |
| Rho                   | 9                             | 22                        | 31        |
| Média                 |                               | 32,23                     |           |
| Desvio Padrão         |                               | 7,86                      |           |
| Mediana               |                               | 31                        |           |

E assim, no quadro 4.22., podemos ver quais os participantes que apresentam respetivamente um capital tecnológico elevado e um capital tecnológico reduzido.

*Quadro 4.22. Participantes com capital tecnológico elevado e reduzido*

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Participantes acima da mediana  | epsilon, eta, delta, beta, iota, rho    |
| Participantes abaixo da mediana | alfa, gama, dzeta, pi, mi, capa, lambda |

No quadro 4.23., determinámos respetivamente os participantes com maior e menor capital cultural.

*Quadro 4.23. Participantes com capital cultural elevado e reduzido*

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Participantes acima da mediana  | beta, gama, delta, dzeta, iota, capa, alfa, eta |
| Participantes abaixo da mediana | epsilon, lambda, pi, mi, rho                    |

E assim, no quadro 4.24. podemos determinar os grupos de perfis elencados atrás:

*Quadro 4.24. Perfis dos participantes adultos*

|   |                         |   |
|---|-------------------------|---|
| Capital cultural elevado, capital tecnológico reduzido  | gama, dzeta, capa, alfa | 4 |
| Capital cultural reduzido, capital tecnológico reduzido | lambda, pi, mi,         | 3 |
| Capital cultural reduzido, capital tecnológico elevado  | epsilon, rho            | 2 |
| Capital cultural elevado, capital tecnológico elevado   | delta, eta, iota, beta  | 4 |

### **4.2.3. Respostas às Entrevistas e aos questionários finais de feedback**

#### **4.2.3.1 Capital cultural elevado, capital tecnológico reduzido**

Nesta fase do estudo, pretende-se, como foi referido antes, perceber, através dos perfis dos participantes adultos definidos atrás, as relações entre esses perfis e as perceções, atitudes, avaliações feitas pelos mesmos no pós-percurso, através das entrevistas e através dos questionários de feedback presentes no site. Para tal irá procedeu-se a uma análise de conteúdo e a uma categorização de respostas, apenas relativo aos participantes adultos que responderam ao questionário inicial e à entrevista ou ao questionário final, num total de doze participantes.

É também de realçar que entre as questões colocadas nas entrevistas e as questões colocadas no questionário de *feedback*, há algumas que foram acrescentadas aos questionários, pois não haviam sido colocadas nas entrevistas. Nesse sentido, explicou-se atrás, nos Instrumentos, as diferenças, e aqui colocaram-se quadros com perguntas comuns e respetivas respostas.

Tendo como ponto de partida, os grupos de perfis criados atrás, no quadro 4.25., retirámos o participante designado gama, dado que este participante não respondeu ao questionário final. Sendo assim, poderemos ver o quadro anterior de novo, desta vez, com os seguintes grupos de perfis:



*Quadro 4.25. Perfis atualizados dos participantes adultos*

|   |                        |   |
|---|------------------------|---|
| Capital cultural elevado, capital tecnológico reduzido  | dzeta, capa, alfa      | 3 |
| Capital cultural reduzido, capital tecnológico reduzido | lambda, pi, mi,        | 3 |
| Capital cultural reduzido, capital tecnológico elevado  | Epsilon, rho           | 2 |
| Capital cultural elevado, capital tecnológico elevado   | delta, eta, iota, beta | 4 |

Analisemos então agora as respostas finais dos participantes pertencentes ao primeiro perfil, “Capital cultural elevado, capital tecnológico reduzido”, os quais se designam por dzeta, capa e alfa.

Relativamente às perguntas colocadas e às respostas dadas por estes elementos e que se reproduzem aqui no quadro 4.26:

*Quadro 4.26. Respostas dos participantes do perfil: Capital cultural elevado, capital tecnológico reduzido*

| Questões comuns à entrevista e ao Questionário                           | Respostas  |
|--|--|
| 1. Poderá falar-me por palavras suas sobre esta experiência?             | <p>Dzeta: <i>A ideia era boa mas a experiência ficou aquém do esperado.</i></p> <p>Capa: <i>Achei fantástica porque me permitiu aliar conhecimentos tecnológicos a conhecimentos culturais.</i></p> <p>Alfa: <i>Foi uma experiência nova esta de tentar encontrar as auras que haviam sido desenvolvidas para melhor ilustrar este percurso camiliano.</i></p>   |
| 2. Achou a Aplicação Aurasma de fácil uso?                               | <p>Dzeta: <i>Não</i></p> <p>Capa: <i>Achei inovador</i></p> <p>Alfa: <i>Sim, é muito intuitiva e no meu caso tinha a vantagem de já a ter usado numa outra atividade prévia.</i></p>   |
| 3. Como caracteriza a utilização dos mapas, site, e realidade aumentada? | <p>Dzeta: <i>Nem sempre era fácil perceber os pontos a encontrar a partir do mapa. O site funcionou como uma boa introdução. Foi a primeira experiência e foi divertido.</i></p> <p>Capa: <i>Acho que abre um mundo de possibilidades.</i></p> <p>Alfa: <i>O mapa pareceu-me muito bem construído, mas julgava que todas as bandeiras nele assinaladas correspondiam a auras. Não percebi que isso apenas acontecia com as marcações coloridas.</i></p> <p><i>O site está muito bem conseguido: claro, simples, bom layout e funcional.</i></p> <p><i>Não foi muito bem sucedida, pois em 3 locais com auras apenas consegui ativar uma delas.</i></p> |

|   |  |
|---|--|
| 4 - Fale-me um pouco das dificuldades que sentiu e das melhorias que gostaria de ver?                           | dzeta: <i>A grande dificuldade foi encontrar os aurasmas. Foi frustrante estar nos sítios assinalados e não os encontrar</i>   |
|   | capa: <i>As dificuldades foi adaptar-me às tecnologias.</i>  |
|   | Alfa: <i>Tornar mais claro o código de cores do mapa. Melhorar as auras para as tornar mais impermeáveis a variações contextuais, como luminosidade, por exemplo.</i>            |
| 5. Em que medida vê interesse neste tipo de aplicações de Realidade Aumentada num percurso literário turístico? | Dzeta: <i>Acho que é um ótimo complemento.</i>   |
|   | Capa: <i>Permite uma visualização mais imediata a nível cultural e a partir daí pode-se construir um roteiro.</i>  |
|   | Alfa: <i>A oportunidade de se conhecer melhor a história da vida e da obra de figuras emblemáticas como Camilo Castelo Branco, por via da RA, parece-me uma excelente ideia.</i> |
| 6 - Para quem é que esta aplicação pode ser útil?   | Dzeta: <i>Para quem gosta de fazer percursos literários, para quem gosta do Camilo Castelo Branco.</i>   |
|   | Capa: <i>Para o turismo, autarquias, juntas de freguesia, nas artes, no cinema...</i>  |
|   | Alfa: <i>Turistas e residentes que quem conhecer mais a cidade e a sua história. Estudantes de várias idades e áreas.</i>  |
| 7 - O que é que o utilizador precisa de ser e saber para querer utilizar esta aplicação?                        | Dzeta: <i>Smartphone.</i>  |
|   | Capa: <i>Não pode ser infoexcluído, e precisa de ser curioso e ter gosto pelos temas; a nível estético também.</i>   |
|   | Alfa: <i>Ter a aplicação instalada e estar consciente dos condicionalismos associados ao seu funcionamento.</i>  |

Destas respostas, pode-se tirar algumas ilações:

Os três participantes consideram esta uma “experiência nova”, “inovadora”, em que se obtém simultaneamente novos conhecimentos culturais e tecnológicos; no entanto, referem a existência de falhas tecnológicas, o que fez com que a experiência ficasse “aquém do esperado”.

Abordam também algumas percepções erradas que tinham sobre o mapa, julgando que em todos os pontos marcados surgiriam peças de realidade aumentada, e revelam dificuldades tidas a encontrar os pontos lá marcados.

Têm uma boa percepção sobre o site, e sobre a realidade aumentada, apesar de alguma “frustração” por não conseguirem aceder à maioria das auras, acrescentando que esta experiência foi “divertida”, por ser a primeira, e que ela “abre um mundo de possibilidades.” As melhorias que sugerem relacionam-se com o “código de cores do mapa”, e com a elaboração das auras, para que elas não sejam afetadas por “variações de contexto”, como a luminosidade, por exemplo. Também referem dificuldades tecnológicas que tiveram a ver com a aplicação.

Consideram a realidade aumentada, um “ótimo complemento” num percurso literário, e uma excelente via para se conhecer melhor a vida e a obra de um autor literário como Camilo; também se tenta explicar que ao permitir uma visualização mais imediata a nível cultural ajuda a realizar o roteiro.

Consideram ainda este percurso ideal para quem gosta de percursos literários, para quem gosta deste autor, para turistas e residentes que queiram conhecer melhor a história da sua cidade, e para estudantes de várias idades e áreas. Mencionam também ser ideal para o turismo, para as autarquias, juntas de freguesia, para as artes, o cinema... numa perspetiva bastante cultural e estética.

Sobre os pré-requisitos a ter para realizar um percurso semelhante a este, as opiniões sugerem três ideias principais: ter um smartphone, conhecer bem a aplicação e os seus “condicionalismos”, e “não ser infoexcluído”, mostrando também curiosidade e interesse pelo tema.

Portanto, aqui abordam-se duas questões fundamentais, e que deram início a este estudo: a importância da literacia digital (do capital tecnológico), e a importância do capital cultural para a realização de um percurso desta tipologia. Também se transmite a ideia de que a realidade aumentada é um bom meio (uma boa “via”) de conhecer melhor um autor literário, ou um complemento de um percurso literário.

#### 4.2.3.2. Capital cultural reduzido, capital tecnológico reduzido

Analisando agora o conjunto de respostas do grupo de participantes do perfil “Capital cultural reduzido, capital tecnológico reduzido”, contituído por lambda, pi, mi, pode-se constatar o seguinte, através do quadro:

*Quadro 4.27. Respostas dos participantes do perfil: Capital cultural reduzido, capital tecnológico reduzido*

| Questões comuns à entrevista e ao questionário               | Respostas  |
|--|--|
| 1. Poderá falar-me por palavras suas sobre esta experiência? | Lambda: <i>Esta experiencia para mim só teve interesse pois fiquei a conhecer os locais com ligação ao autor e passei pelo Porto. A experiencia só teve interesse a nível turístico.</i> |

---

Pi: *A experiência é interessante se a aplicação funcionasse corretamente. No caso das imagens impressas a aplicação funcionou bem.*

mi: *Gostei, porque além de conhecermos os locais ligados ao Camilo, também se ficou a conhecer mais um pouco do Porto. Por exemplo, ao procurarmos o local onde ele tinha sido julgado, ficamos a conhecer um restaurante.*

---

2. Achou a Aplicação Aurasma de fácil uso

Lambda: *Não achei fácil.*

Pi: *Não achei fácil.*

mi: *Não achei.*

---

3. Como caracteriza a utilização dos mapas, site, e realidade aumentada?

Lambda: *Só gostei da realidade aumentada pois vi as auras feitas por outras pessoas. Tudo o resto foi complicado para mim, pois só tenho conhecimentos tecnológicos básicos.*

Pi: *A utilização dos mapas acaba por ajudar nas localizações interessantes a visitar, em relação à realidade aumentada e ao site, precisam de melhorias para que se consiga uma visão boa sobre a história do escritor em questão.*

Mi: *O site estava interessante, com linguagem acessível e dando informações importantes sobre o autor em questão. Os mapas são úteis para indicar os locais e aceder as auras. Acho interessantes, engraçadas as auras, poder sobrepor imagens.*

---

4 - Fale-me um pouco das dificuldades que sentiu e das melhorias que gostaria de ver?

Lambda: *Tive dificuldade em aceder às auras que tinham geolocalização. Não deu para ver.*

Pi: *Não é uma aplicação fácil de aceder e a nível tecnológico terá de sofrer várias alterações.*

Mi: *Não consegui aceder as auras por causa da geolocalização que não permitiu. As auras só funcionam nas imagens impressas. É necessário haver melhorias na aplicação.*

---

5. Em que medida vê interesse neste tipo de aplicações de Realidade Aumentada num percurso literário turístico?

Lambda: *Para mim o interesse é podermos depois pôr coisas pessoalmente, através das nossas fotos, nossos comentários, dos nossos vídeos, nas auras.*

Pi: *É interessante a nível de conhecimentos quer do percurso itinerário que se faz, e da sua história local e literária, acerca do escritor e da própria história da cidade.*

Mi: *Permite conhecer melhor a história relativa a um autor literário.*

---

---

Lambda: Turistas, estudantes e leitores.

Pi: Turistas, locais e estudantes.

6 - Para quem é que esta aplicação pode ser útil?

Mi: Para os estudantes, para os turistas, para os residentes que quiserem conhecer melhor a sua história, e para os leitores, para quem gosta muito de literatura.

---

Lambda: *Bastantes conhecimentos tecnológicos.*

7 - O que é que o utilizador precisa de ser e saber para querer utilizar esta aplicação?

Pi: *Conhecimentos a nível tecnológico e bastante paciência visto que é uma aplicação que na minha opinião não funciona corretamente.*

mi: *Precisa de ter alguns conhecimentos tecnológicos.*

---

Para estes participantes, a experiência serviu sobretudo de “passeio turístico pela cidade”, conhecer locais da cidade, e ficar a conhecer um restaurante, por exemplo. Todos os participantes consideraram que a aplicação não era de fácil uso.

Quanto à utilização do mapa, do *site*, e da experiência com a realidade aumentada, podemos perceber que nem todos os participantes fazem referência a estas três experiências. Uma participante apenas refere a visualização das auras, dado que como tem conhecimentos tecnológicos básicos, não conseguiu utilizar nem o *site* nem o mapa.

Outro dos participantes, diz que o mapa ajuda nas localizações dos locais importantes a visitar, no entanto considera que *“em relação à realidade aumentada e ao site, precisam de melhorias para que se consiga uma visão boa sobre a história do escritor em questão”*.

Outro participante refere que *“o site estava interessante, com linguagem acessível e dando informações importantes sobre o autor em questão. Os mapas são úteis para indicar os locais e aceder as auras. Acho interessantes, engraçadas as auras, poder sobrepor imagens.”* Portanto fica a ideia geral de que um mapa ajuda a um percurso literário, e que, por outro lado, em relação às auras são necessárias melhorias, apesar de se achar que estas peças de realidade aumentada são interessantes, sendo engraçado “poder sobrepor imagens”. Portanto, os participantes terão compreendido claramente o que são as auras.

Quanto às dificuldades sentidas no percurso, as mais referidas reportam-se à visualização das auras. Os participantes referem que não foi possível visualizar as auras, devido à geolocalização. E um dos participantes acrescenta que a aplicação *“terá de sofrer várias alterações”*.

Relativamente à utilização da realidade aumentada num percurso destes, os participantes também ficaram com a consciência de que era possível também produzirem auras, através de vídeos, fotos, comentários, o que referem depois na entrevista.

Outro participante refere que este tipo de percursos: *“É interessante a nível de conhecimentos quer do percurso itinerário que se faz, e da sua história local e literária, acerca do escritor e da própria história da cidade.”*

Quanto à questão, “Para quem é que esta aplicação pode ser útil?”, os participantes referem os Turistas, os locais, os estudantes, bem como os leitores.

Finalmente, quanto aos pré-requisitos para realizar uma experiência deste género, os participantes referem sobretudo conhecimentos tecnológicos.

#### 4.2.3.3. Capital cultural reduzido, Capital tecnológico elevado

Agora analisaremos as respostas dadas pelos participantes que pertencem ao perfil: “Capital cultural reduzido, capital tecnológico elevado”.

*Quadro 4.28. Respostas dos participantes do Perfil: Capital cultural reduzido, capital tecnológico elevado*

| Questões comuns à Entrevista e ao Questionário                           | Respostas  |
|--|--|
| 1. Poderá falar-me por palavras suas sobre esta experiência?             | <p>Epsilon: <i>Apesar de não ter conseguido visualizar as auras, fiquei entusiasmado com a aplicação, caso tivesse visualizado a primeira aura acho que nao parava até às ver todas.</i></p> <p>rho: <i>Gostei muito da experiencia, que permitiu ver ao vivo os locais onde tantos episódios míticos da vida de Camilo tiveram lugar. As auras e o mapa tornaram muito fácil e acessível fazer este percurso, e disponibilizaram informação de forma centralizada e muito fácil de aceder. É um percurso que vale a pena, sobretudo com o auxilio destas ferramentas.</i></p>   |
| 2. Achou a Aplicação Aurasma de fácil uso                                | <p>Epsilon: <i>Sim, mas deu me ideia que ainda precisa de uns ajustes</i></p> <p>rho: <i>Sim</i></p>   |
| 3. Como caracteriza a utilização dos mapas, site, e realidade aumentada? | <p>Epsilon: <i>Apenas usei o mapa como guideline, de resto percorrido os pontos ao meu gosto. O site do projeto está muito pratico, tive oportunidade de abrir o mesmo no computador e no telemóvel e tanto num como no outro achei de fácil interação, temia que no telemóvel pudesse ser mais difícil, mas o site não desiludiu. Já tinha tido oportunidade de experimentar a realidade aumentada antes, adorei o conceito, gostava de ver mais locais com realidade aumentada</i></p> <p>Rho: <i>A utilização é fácil, tirando o reconhecimento do local, as informações são uteis e interessantes, agrega e centraliza factos difíceis de encontrar separadamente.</i></p> |

|   |   |
|---|---|
| 4 - Fale-me um pouco das dificuldades que sentiu e das melhorias que gostaria de ver?                           | Epsilon: <i>A única dificuldade sentida durante o percurso foi não ver as auras. O site esta de fácil entendimento, com as tips certas pra quem nunca utilizou a app.</i><br>Rho: <i>As dificuldades foi o reconhecimento do local através da camara e geolocalização atribuíveis à aplicação em si, o aurasma.</i> |
| 5. Em que medida vê interesse neste tipo de aplicações de Realidade Aumentada num percurso literário turístico? | Epsilon: <i>Apesar de não ser dado as leituras acho que se houvesse mais sítios onde eu soubesse que iria obter informação extra sobre o mesmo na experiência de realidade aumentada eu continuaria a procura dos mesmos.</i><br>Rho: <i>Aumenta a autonomia do utilizador.</i>                                     |
| 6 - Para quem é que esta aplicação pode ser útil?   | Epsilon: <i>Seria engraçado as escolas usarem esta app, os alunos provavelmente nao iriam conhecer e acabariam por achar imensa piada, sem se aperceberem talvez que estariam a aprender algo com ela.</i><br>Rho: <i>Utilizadores que valorizem a autonomia, que passeiem sozinhos.</i>                            |
| 7 - O que é que o utilizador precisa de ser e saber para querer utilizar esta aplicação?                        | Epsilon: <i>Quando melhor for o dispositivo acho que fica mais fácil visualizar as auras, está será a única entrave.</i><br>rho: <i>Ser capaz de utilizar apps de smartphones em geral; gostar de realizar percursos literários turísticos; valorizar a autonomia face a guias.</i>                                 |

Os dois participantes deste perfil revelam entusiasmo pela aplicação de realidade aumentada, apesar das dificuldades sentidas a aceder às auras, e mostraram gosto na experiência, pois “*permitiu ver ao vivo os locais onde tantos episódios míticos da vida de Camilo tiveram lugar.*”

Apesar de ambos os participantes acharem esta aplicação (aurasma) de fácil uso, consideram que são necessários alguns ajustes: “*A utilização é fácil, tirando o reconhecimento do local (...)*”;

Consideram o site de fácil uso, tanto no computador, como no telemóvel, consideram que centraliza informação, o mapa funcionou sobretudo como “*guideline*”, e o conceito da aplicação da realidade aumentada a um percurso literário foi um conceito apreciado. Um dos participantes que já tinha experiência anterior com realidade aumentada mostrou interesse em aceder a mais peças de realidade aumentada como estas.

Outra questão que ambos os participantes referem, é a possibilidade de realizar este percurso autónomamente, aumentando, na opinião de um dos participantes, a autonomia do utilizador.

As dificuldades sentidas por ambos os participantes já foram referidas, e pode-se citar as palavras de um dos participantes a este propósito: “*As dificuldades foi o reconhecimento do local através da câmara e geolocalização atribuíveis à aplicação em si, o aurasma.*”

Deste modo, os participantes consideram que as dificuldades de reconhecimento dos locais das auras são atribuíveis à aplicação em si. Havemos de debater esta questão aprofundadamente mais à frente.

Quanto à questão: “A quem esta aplicação seria mais útil?”, um dos participantes refere especificamente que seria no ensino, pois deste modo os estudantes iriam aprender de um modo mais lúdico, sem de darem conta de que de facto estavam a aprender. Essa é uma opinião bastante interessante, pois inicialmente este estudo centrou-se numa turma do ensino secundário. O outro dos participantes refere que esta aplicação seria útil a quem gostasse de passear autonomamente, de um modo mais solitário.

Em relação à pergunta: “O que seria necessário ter como pré-requisitos para participar nesta experiência”, os participantes referem a necessidade de um bom dispositivo (um bom *smartphone*), “*Ser capaz de utilizar apps de smartphones em geral*”; “*gostar de realizar percursos literários turísticos*”, e “*valorizar a autonomia face a guias*”.

#### 4.2.3.4. Capital cultural elevado, capital tecnológico elevado

Por fim, analisemos o último grupo de participantes (quatro, o grupo maior deste grupo de participantes adultos), pertencentes ao perfil: Capital cultural elevado, capital tecnológico elevado” (ver quadro 4.29.).

*Quadro 4.29. Respostas dos participantes do Perfil: Capital cultural elevado, capital tecnológico elevado*

| Questões comuns à entrevista e ao questionário               | Respostas   |
|--|---|
| 1. Poderá falar-me por palavras suas sobre esta experiência? | <p>Delta: <i>Foi interessante conhecer um pouco mais da vida de um grande nome da literatura nacional, percorrendo os caminhos e espaços que fazem parte do nosso quotidiano sem que soubesse qual a sua relação com a vida de Camilo Castelo Branco.</i></p> <p>Eta: <i>A ideia foi bom pensada, mas há alguns problemas com o aplicativo que deviam ser resolvidos</i></p> <p>Iota: <i>Gostei de fazer o percurso. A caça às imagens virtuais torna a experiência divertida e lúdica. Auxilia a aprendizagem e a memorização. O foco na vida de Camilo Castelo Branco, para além de aumentar a cultura geral dos participantes, acaba por despertar a curiosidade para a leitura da obra do escritor.</i><br/><i>Noto porém que, em alguns pontos é mesmo necessário fazer um refresh da aplicação para ela funcionar o que quebra o ritmo da caminhada.</i></p> <p>Beta: <i>Foi uma experiência interessante apesar ter tido dificuldade em aceder aos conteúdos de realidade aumentada; valeu pelo passeio.</i></p> |



---

Delta: *sim*

2. Achou a Aplicação Aurasma de fácil uso?

Eta: *O mapa funciona bem, mas a localização dos auras é quase impossível*

Iota: *sim*

Beta: *Sim*

---

Delta: *Só posteriormente soube que em apenas alguns pontos existem "reações" na app, o que levou a quase desistir de efectuar o percurso. Sim, fiquei a saber um pouco mais de alguns edifícios que hoje têm outras utilidades e a sua realidade no tempo de CCB. O projecto permitirá aos turistas conhecer melhor a história de CCB, bem como da Cidade do Porto. Já tive várias interações com a realidade aumentada e fui apologista da mesma tecnologia, permitido uma visualização de objectos virtuais que por vezes as pessoas não têm capacidade de imaginar.*

Eta: *Sim, mas era interessante que houvesse mais ligação entre o site e o aplicativo. Acho interessante tentar ligar esse mundo com o das Artes*

3. Como caracteriza a utilização dos mapas, site, e realidade aumentada?

Iota: *Não utilizei o mapa. O site necessita de algum trabalho a nível visual para promover uma utilização mais intuitiva. O facto de ser preciso fazer scroll para conseguir ler todas as instruções torna-o um pouco cansativo. O tipo de letra e a organização da interface também precisam de algumas melhorias. Não sendo muito simpaticante das novas tecnologias penso não poder acrescentar muito para além do facto já mencionado de, neste caso específico, a realidade aumentada ser uma excelente ferramenta pedagógica e lúdica.*

Beta: *O mapa não identificava correctamente a minha localização; o GPS do meu telemóvel não conseguiu obter sinal. Toda a informação necessária está indicada no site; ainda assim, penso que as instruções deveriam estar todas na mesma página, enumeradas. O design gráfico poderia melhor. No geral a minha percepção do site é positiva. Correu mal, devido a falhas no meu telemóvel.*

---

4 - Fale-me um pouco das dificuldades que sentiu e das melhorias que gostaria de ver?

Delta: *Destacar mais os pontos onde existem as auras, para que não estejamos demasiado tempo à procura do que não existe...*

Eta: *A dificuldade principal é a identificação dos auras*

---

|   |   |
|---|---|
|   | <p>Iota:-----</p> <p>Beta: <i>Alguns espaços como o cemitério e o centro português de fotografia estavam fechadas na hora em que fiz a visita. As falhas do smartphone comprometeram a experiência (só conseguir aceder ao conteúdo do clube Fenianos)</i></p>  |
| 5. Em que medida vê interesse neste tipo de aplicações de Realidade Aumentada num percurso literário turístico? | <p>Delta:-----</p> <p>Eta:-----</p> <p>Iota:-----</p> <p>Beta: <i>Faz sentido trazer cultura/história para o quotidiano das pessoas; na literatura e em todas as outras áreas.</i></p>  |
| 6 - Para quem é que esta aplicação pode ser útil?   | <p>Delta: <i>Turistas e estudantes em visitas de estudo.</i></p> <p>Eta: <i>Especialmente num contexto de visitas guiadas ou escolar</i></p> <p>Iota: -----</p> <p>Beta: <i>Turistas, estudantes, investigadores</i></p>  |
| 7 - O que é que o utilizador precisa de ser e saber para querer utilizar esta aplicação?                        | <p>Delta: <i>Ter um bom smartphone/tablet com ligação à Internet e alguma literacia tecnológica.</i></p> <p>Eta: <i>Conhecimentos básicos de literatura, especialmente do autor Camilo e conhecimentos básicos do funcionamento de um telemovel</i></p> <p>Iota: -----</p> <p>Beta: <i>Deve haver uma predisposição do visitante; este não pode ser info-excluído e ter um smartphone de qualidade.</i></p> |

Inicialmente, há que assinalar que nem todos os participantes responderam a todas as questões colocadas, daí que as observações que se possam fazer, podem não ser verdadeiramente completas.

Digamos então que a maioria destes quatro elementos, considera que a ideia do percurso com recurso à realidade aumentada, *“foi bem pensada, mas há alguns problemas com o aplicativo que deviam ser resolvidos.”*

Outra resposta diz-nos que: *“A caça às imagens virtuais torna a experiência divertida e lúdica. Auxilia a aprendizagem e a memorização. O foco na vida de Camilo Castelo Branco, para além de aumentar a cultura geral dos participantes, acaba por despertar a curiosidade para a leitura da obra do escritor (...)”*

Os quatro participantes consideram a aplicação de fácil uso, no entanto, como referido atrás: *“(...) a localização das auras é quase impossível.”*

Um participante refere que não sabia inicialmente que apenas em alguns pontos do percurso, e assinalados a cores diferentes no mapa, se acederiam a auras, o que fez com que quase desistisse do percurso. O mesmo participante refere que: *“fiquei a saber um pouco mais de alguns edifícios que hoje têm outras utilidades e a sua realidade no tempo de CCB. O projecto permitirá aos turistas conhecer melhor a história de CCB, bem como da Cidade do Porto. Já tive várias interações com a realidade aumentada e fui apologista da mesma*

*tecnologia, permitido uma visualização de objectos virtuais que por vezes as pessoas não têm capacidade de imaginar. “*

Outro participante considera que devia haver *“mais ligação entre o site e o aplicativo.”* O mesmo participante também achou interessante tentar *“ligar esse mundo”* (realidade aumentada) *“com o das Artes”*, mostrando deste modo que um percurso deste género também poderia ser aplicado a outras áreas, como as áreas artísticas.

Outro participante considera que: *“O site necessita de algum trabalho a nível visual para promover uma utilização mais intuitiva. O facto de ser preciso fazer scroll para conseguir ler todas as instruções torna-o um pouco cansativo. O tipo de letra e a organização da interface também precisam de algumas melhorias.”*

Também acrescenta que *“a realidade aumentada ser uma excelente ferramenta pedagógica e lúdica.”* Ainda sobre o site, outro participante, considera que *“Toda a informação necessária está indicada no site; ainda assim, penso que as instruções deveriam estar todas na mesma página, enumeradas. O design gráfico poderia melhor. No geral a minha percepção do site é positiva.”*

Quanto ao mapa, um participante refere que: *“O mapa não identificava correctamente a minha localização; o GPS do meu telemóvel não conseguiu obter sinal.”*

Sobre a questão para quem esta experiência seria mais útil, os participantes referem de um modo geral os turistas, os estudantes e os investigadores.

As dificuldades mais sentidas, para além da de aceder às auras, prende-se com, segundo um dos participantes, *“falhas do telemóvel”*.

De modo que para terminar, o que dizem sobre os pre-requisitos a ter para participar nesta experiência é:

*“Ter um bom smartphone/tablet com ligação à Internet e alguma literacia tecnológica”; “[c]onhecimentos básicos de literatura, especialmente do autor Camilo e conhecimentos básicos do funcionamento de um telemóvel”; “[d]eve haver uma predisposição do visitante; este não pode ser info-excluído e ter um smartphone de qualidade.”*

Um dos participantes refere que é necessário ter alguma literacia tecnológica. Dois dos participantes referem também a necessidade de um bom *smartphone*.

Apesar de as questões finais não terem sido respondidas por todos os participantes adultos deste estudo, sobre o que se retira de mais positivo e negativo desta experiência, será importante terminar esta análise das respostas dos grupos por perfil, com uma súmula do que sete dos participantes deste grupo de adultos, referiram a este propósito nos quadros 4.30 e 4.31.

*Quadro 4.30. Aspectos positivos do percurso literário com realidade aumentada*

---

Aspectos positivos

---

*“Adquirir novos conhecimentos”, ou “Sair mais enriquecido da experiência, conhecer um pouco mais sobre a vida de Camilo Castelo Branco e sobre alguns dos edifícios da cidade do Porto;*

*Foi interessante o primeiro contacto com a Realidade Aumentada;*

*Uma tarde de lazer no Porto, à descoberta de Camilo.*

*A ideia de que esta experiência pode ser alargada a outras áreas, quer dentro da literatura e do turismo, quer na Educação, e nas Ciências, por exemplo; também parece haver flexibilidade de uso in e outdoor.*

---

*Quadro 4.31. Aspectos negativos do Percurso com Realidade Aumentada*

---

Aspectos negativos

---

*A dificuldade em aceder às auras.*

---

## 5. Discussão de Resultados

Chen e Lee (2017) consideram o termo capital tecnológico em vez de literacia digital, pois acrescentam o fator competências de trabalho em rede, competências sociais *online* que são fundamentais para as competências tecnológicas. Capital tecnológico vai além de literacia digital, porque implica um profundo conhecimento cognitivo, relacional e cívico, implica as designadas competências de trabalho em rede.

Steeves (2014) aproxima-se bastante do conceito defendido por Chen e Lee (2017), no entanto não se refere explicitamente às competências de trabalho em rede, que obrigam à capacidade de estabelecer relações de influência social. Steeves (2014) diz apenas que a literacia digital não consiste apenas em dominar os *softwares* e as aplicações e as plataformas digitais e os aparelhos tecnológicos, mas consiste sobretudo num pensamento crítico, e num entendimento dos direitos e responsabilidades online. Para Chen e Lee (2017), esta também é uma constatação do seu estudo, no entanto, não é esta a mais completa.

De Chen e Lee (2017), e de Steeves (2014), iremos apenas abordar questões utilizadas nos questionários de ambos os estudos, que se refiram respetivamente à aferição do capital cultural, competências tecnológicas, e participação cultural digital.

Ao compararmos os resultados dos estudos de Steeves (2014), torna-se evidente que, em primeiro lugar, não o podemos fazer comparando com a realidade portuguesa, do mesmo modo que o autor se pode referir a uma realidade canadiana. Portanto, referimo-nos apenas à comparação dos resultados de um estudo sobre os jovens estudantes canadianos com um pequeno grupo de estudantes do ensino secundário português. E é deste modo que iremos estabelecer semelhanças e ou diferenças. Iniciamos essa comparação, dizendo que, tal como os jovens canadianos, também este grupo de estudantes portugueses (de 11.º ano) se apresentam altamente conectados à Internet, mesmo fora da escola.

Os estudantes canadianos referem ter telefones celulares próprios ou smartphones, mostrando preferência por estes dispositivos, face a outros também portáteis como computadores portáteis, mp3 e outros. No caso do pequeno grupo de jovens portugueses, os dispositivos que são mais usados com Internet, fora da escola, são os smartphones e os computadores portáteis.

Enquanto os jovens canadianos confiam e pedem aos professores indicações sobre como pesquisar informação credível online, o grupo de jovens portugueses revela não pedir esta ajuda aos professores. A maior parte do grupo de jovens portugueses refere que é com os pais e com os amigos sobretudo que aprende a pesquisar informação online, ou a saber se esta é credível.

Podemos também abordar outras semelhanças entre os jovens canadianos e o grupo de jovens portugueses: apenas uma minoria apresenta uma participação cultural digital online, participando em blogs, publicando fotografias, desenhos ou qualquer outro tipo de trabalho artístico. Para além deste aspeto, também se pode referir que apenas uma minoria dos jovens canadianos e do grupo de jovens portugueses revela participação cívica e participação em alguma atividade de ativismo online.

Notemos agora que enquanto entre os jovens canadianos, a utilização de meios tecnológicos dentro das salas de aula é uma realidade normal por todo o país, sendo que uma larga maioria dos estudantes reporta que

usam sites da escola, quadros interativos, computadores de laboratório, e computadores na sala de aula, neste grupo de jovens portugueses, é referido que o uso de dispositivos na sala de aula não é permitido.

Quanto ao estudo de Chen e Lee (2017), sobre as competências de trabalho em rede, que revelam as capacidades dos participantes para estabelecer relações sociais de influência, o que podemos dizer, de um modo mais generalista, já que estes jovens do nosso estudo têm todos as mesmas habilitações literárias e não pretendemos fazer a comparação entre essas habilitações e o capital cultural, é que eles apresentam na sua maioria poucas ou nenhuma dificuldades socioeconómicas, dado que em vinte e quatro alunos, apenas quatro beneficiam de escalão.

Quanto às práticas online mais frequentes dos jovens canadianos se prenderem mais com a utilização de redes sociais, e os seus sites favoritos revelarem um pouco essa tendência, podemos afirmar, através deste estudo que há uma tendência semelhante nas respostas deste pequeno grupo de jovens portugueses.

Quanto ao grupo de adultos, estabelecem-se sobretudo comparações com o estudo de Chen e Lee (2017), não deixando de parte o estudo de Steeves (2014), nos pontos ou questões focadas também para o nosso pequeno grupo de jovens estudantes portugueses. Volta-se novamente a referir que os grupos de participantes que entraram neste estudo são grupos pequenos, de modo que as comparações que estabelecermos não poderão ser generalizadas para a realidade portuguesa. Começando então pelo primeiro estudo mencionado, entre o grupo de adultos, os que designamos por alfa, gama, delta, dzeta e iota, participantes que apresentam um nível académico mais elevado, entre doutoramento e mestrado, todos apresentam um perfil de capital cultural elevado, o que confirma o resultado do estudo de Chen e Lee (2017). Tal resultado é igualmente coerente com a noção de capital cultural no estado institucionalizado de Bourdieu (1979).

Outra conclusão do estudo de Chen e Lee (2017), que diz que pessoas com um nível cultural mais elevado mostram mais facilidade em estabelecer relações com pessoas influentes socialmente online, tirando benefícios delas, parece mostrar-se verdadeira quando verificamos que participantes que revelam nível académico mais elevado, capital cultural elevado, como sejam os participantes designados por alfa, delta, gama e iota, revelam no quadro 4.17. do capítulo dos resultados, estabelecer relações de influência e alguns, no intuito de obter benefícios próprios.

Quanto ao resultado de Chen e Lee (2017), sobre o capital cultural elevado influenciar maiores competências online, verificamos que os participantes deste estudo que apresentam maiores competências tecnológicas, como sejam os participantes designados por iota, eta, epsilon, delta, beta, alfa, pi, nem todos apresentam um capital cultural elevado. Destes, verificamos apenas os participantes designados por iota, eta, delta, beta, e alfa, a apresentarem um capital cultural elevado. É de facto a maioria dos participantes, já que falamos de cinco em sete.

Quanto ainda à conclusão de que os indivíduos que apresentam maior participação cultural digital, são os que mostram mais capacidades de criar relações de grande influência social, podemos também verificar que nem todos os participantes que mostram maior participação cultural digital, designados por gama, epsilon, eta, mi, rho, dzeta, e delta, são os que atrás referimos como os que mostram mais capacidades de criar relações de grande influência social. Dos sete participantes que mostram maior participação cultural digital, apenas dois

surgem como os que também apresentam mais competências de criar relações de grande influencia online: gama, e delta"

Percebemos também pelas respostas do grupo de perfil capital cultural elevado, capital tecnológico reduzido, como antecipado pela revisão de literatura, que este projeto permite o conhecimento da cidade do Porto, e a respetiva interligação entre esse conhecimento e a sua história, bem como com o seu património literário. Veja-se a resposta de um dos participantes deste grupo: *“É interessante a nível de conhecimentos quer do percurso itinerário que se faz, e da sua história local e literária, acerca do escritor e da própria história da cidade.”*

Quanto às respostas do grupo capital cultural reduzido, capital tecnológico reduzido, pode-se dizer que este grupo apresenta perceções, ideias, atitudes mais práticas do percurso do que os outros grupos. Percebe-se também que há uma consciência da realização de um percurso literário com participação cultural digital dos participantes, o que, conforme Jenkins (2009), deverá ser a perceção de qualquer consumidor perante um produto comercial, ou perante, de um modo mais genérico, a cultural comercial, na medida em que alguns participantes puderam produzir alguns vídeos, narrações, no intuito de realizar auras, e esta participação fez com que eles percebessem que não estavam apenas no percurso para o usufruir sem um papel mais ativo e interventivo.

Podemos avançar então que o multimédia e, nomeadamente, a realidade aumentada, potenciou esta relação simbiótica entre turismo e cidade, assim como uma interação, ou participação cultural digital dos participantes.

Pretende-se, pois, agora, responder às questões de investigação, recorrendo também e sempre que necessário à revisão de literatura.

Quanto à primeira questão, “De que maneira capital cultural e capital tecnológico dos participantes se reflete na participação digital associada à exploração de um percurso de turismo cultural?”, podemos dizer que tendo sido criados quatro perfis de participantes adultos, que elencamos como “capital cultural reduzido, capital tecnológico elevado”, “capital cultural reduzido, capital tecnológico reduzido”, “capital cultural elevado, capital tecnológico reduzido”, e “capital cultural elevado, capital tecnológico elevado”, percecionamos que os grupos com capital tecnológico elevado acham a aplicação de realidade aumentada de fácil utilização, apesar de sentirem algumas dificuldades na visualização das auras, e saberem designar essas dificuldades com alguns termos técnicos como estes: *“As dificuldades foi o reconhecimento do local através da câmara e geolocalização atribuíveis à aplicação em si, o aurasma”*, e de mostrarem uma perspetiva mais crítica face à utilização do site e do mapa, quando consideram que houve “falhas” nos *smartphones*, e dificuldades relativamente ao funcionamento do GPS conjuntamente com o mapa do *site*. Ter competências tecnológicas elevadas não implica que os participantes sejam peritos na área tecnológica, como nos diz o estudo de Chen e Lee (2017), porém pessoas com mais competências tecnológicas, podem mostrar mais facilidade na utilização dos meios tecnológicos, percebendo melhor onde houve falhas e porquê, e mostrando também interesse e “entusiasmo” em utilizar esses meios. Por outro lado, os participantes com capital tecnológico reduzido, apresentam dificuldades na utilização da aplicação.

Também se percebe pelas entrevistas e questionários aos participantes com capital cultural reduzido, que estes não percecionam a experiência unicamente pelo seu lado de aprendizagem cultural, mas sobretudo pelo

seu lado prático e lúdico, quando referem que a “*experiência foi boa para passear pela cidade*” e até, “*descobrir um restaurante antes desconhecido*”. Também não abordam o uso do site e do mapa com grande profundidade, de modo que não dá para subentender que de facto os exploraram suficientemente, ao ponto de serem capazes de ter pensamentos detalhadamente críticos sobre eles, e de proporem melhorias com uma linguagem técnica, por exemplo das áreas do design (áreas criativas) e da tecnologia, como fazem os participantes de outro perfil.

No entanto, todos os participantes, independentemente do seu perfil, perceberam a experiência como um todo, compreenderam-na, e ao seu modo, foram capazes de mostrar a sua perspetiva crítica, mostrando no geral, apreciá-la, pelos seus vários factores de enriquecimento.

Em relação à segunda questão de investigação: “Que significado adquire, para os participantes, o processo de participação digital associada à experiência de uma aplicação de realidade aumentada num percurso literário?”, importa dizer que o processo de participação digital associada a esta experiência de percurso literário, assume um significado lúdico, de aprendizagem a vários níveis, como seja a nível da história biográfica do autor Camilo Castelo Branco, a nível do conhecimento da história de alguns edifícios da cidade do Porto, e de experiência inovadora, diferente, e com recurso a uma nova tecnologia, desconhecida para grande parte dos participantes.

Quanto à última questão de investigação colocada. “Como identificar e avaliar barreiras à exploração da Realidade Aumentada no contexto dos percursos literários?”, pode-se referir que as dificuldades ou barreiras encontradas na exploração de uma ferramenta de Realidade aumentada, no contexto de um percurso literário, se identificaram do seguinte modo:

- Desconhecimento, por parte da maioria dos participantes, do funcionamento da ferramenta de realidade aumentada (aurasma);

- Não é fácil e não é possível para todas as pessoas ou utilizadores terem bons *smartphones*, e com acesso à Internet, sobretudo em locais públicos;

- Dificuldade no acesso aos *triggers* de determinados locais, devido a fatores que se verificaram de difícil controlo, tais como a luminosidade, contraste de cores dos locais, nomeadamente edifícios, pois, como foi referido anteriormente sobre a ferramenta de realidade aumentada do Aurasma, as qualidades dos bons *triggers* ou rastilhos são: boa variação de tons e contraste, formas únicas (diferentes), e grande quantidade de detalhes em toda a imagem.

Portanto, identificadas as dificuldades, surgiu a necessidade de as procurar resolver, e nova pesquisa a propósito da ferramenta aurasma, permitiu descobrir que o site do Aurasma, possui, na parte da edição dos *triggers* e *overlays*, uma ferramenta a que se designa *masking*, e que vamos abordar mais à frente. Por vezes há alguns problemas ou dificuldades em aceder a alguns *triggers* nos locais, mas não a imagens impressas, desde que, note-se, essas imagens impressas, não sejam muito alteradas, nomeadamente quanto ao tamanho. Note-se também que quando, no estudo piloto, os *triggers* com geolocalização, nos locais, falharam, os *triggers* impressos no papel, não falharam, permitindo que os participantes os pudessem visualizar.



## 6. Conclusões

Apesar das dificuldades face ao acesso às peças de realidade aumentada, designadas por auras, a generalidade dos participantes refere que a experiência permitiu conhecer melhor este escritor, Camilo Castelo Branco, e permitiu descobrir locais que ele percorreu, de modo que a ideia do projeto é percebida como boa e interessante, houve entusiasmo pelo uso da aplicação, e no passeio em si, na descoberta das vivências, da história de Camilo, e das suas obras, e na própria história dos edifícios da cidade.

Com este trabalho conclui-se que, embora a realidade aumentada não seja uma tecnologia nova, os modos como a podemos aplicar apresentam possibilidades relevantes para o turismo cultural. As tecnologias móveis foram fundamentais para impulsionar o surgimento das atuais funcionalidades da realidade aumentada, por meio dos aplicativos. Estes fizeram com que a realidade aumentada se tornasse uma tecnologia relativamente simples e acessível. No entanto, sabemos que as cidades não estão devidamente preparadas para aplicações que necessitem de acesso à Internet em locais públicos, como seja nas ruas por exemplo. Assim, realizar um percurso literário com recurso a realidade aumentada numa cidade encontra este obstáculo: não haver redes gratuitas em todos os locais e para todas as pessoas.

No entanto, se os utilizadores beneficiarem de um *smartphone*, que hoje em dia é mais vulgar, e de um pacote de acesso à Internet, este projeto torna-se acessível. Pois como foi tratada a questão da participação cultural digital, abordada por Jenkins (2009), a sociedade de hoje, como a vemos, tem de perceber o turista, como o estudante, como um indivíduo que não recebe passivamente um objeto de consumo, mas que pelo contrário, intervém sobre ele, altera-o, modifica, reconstrói, enriquece-o. Usando os recursos digitais de imagem, vídeo, ou uma de combinação entre eles, a realidade aumentada transforma a narrativa do que é impresso numa narrativa híbrida, que une o papel ao digital. Por proporcionar um alto nível de interação e poder trazer uma informação expandida, ela poderá contribuir para a aprendizagem, aumentando eventualmente o interesse e participação do aluno, do turista, do leitor. Com a realidade aumentada, cria-se uma maneira diferente de interagir e recriar conteúdos.

As maiores dificuldades ou limitações deste estudo foram, como referido atrás, o acesso às peças de realidade aumentada. Nesse sentido, uma nova pesquisa foi feita na Internet a propósito da ferramenta aurasma. Percebeu-se então, como é referido no site, que por vezes há alguns problemas ou dificuldades em aceder a alguns triggers nos locais, e não imagens impressas, desde que, note-se, essas imagens impressas, não sejam muito alteradas, nomeadamente quanto ao tamanho. Note-se também que quando, no estudo piloto, os triggers com geolocalização, nos locais, falharam, os triggers impressos no papel, não falharam, permitindo que os participantes os pudessem visualizar. Desse modo, sugere-se o uso da ferramenta *masking*, que serve para quando se deseja utilizar apenas uma parte da imagem como “rastilho” ou para destacar um elemento dentro uma imagem comum, usada de forma recorrente e que pode ser alterada.

Portanto, para além da melhoria das peças de realidade aumentada, sugeridas atrás, outra possibilidade a considerar neste projeto, teria sido a colocação de imagens impressas nos locais marcados no mapa. Essa hipótese poderia obter mais sucesso no que se refere à visualização das auras. Por isso, esta e outras

possibilidades são de considerar no futuro. Um percurso pode ser feito de vários modos: pelas ruas de uma cidade, pelo interior de um edifício, através de triggers colocadas em determinados locais do mesmo, como poderia ser o caso do Edifício da Cadeia da Relação do Porto, ou através de triggers colocadas em frisos cronológicos, contando a história de alguém, de uma cidade, de um edifício, de uma obra de arte, etc. Aqui o aurasma permite uma gama muito grande de potencialidades.

Há também a acrescentar que não houve uma participação cultural digital aprofundada por parte dos visitantes, porque não houve tempo útil para promover esse trabalho. Deste modo, apenas alguns participantes do estudo piloto, fizeram alguns vídeos, com narração, bem como fotografaram alguns locais, para criarem auras. Este tipo de trabalho teria sido provavelmente possível com o grupo inicial de estudantes do secundário, pois sendo devidamente guiados nesse sentido, ensinados a criar auras, como foram inicialmente, e depois fomentados a produzi-las com uma qualidade crescente, através de uma exploração maior do Aurasma Studio, poderiam ter produzido de facto peças de realidade aumentada que contribuíssem para a sua aprendizagem sobre o tema, e para aprendizagem de outros, nomeadamente os seus colegas, através da partilha das auras num mapa de percurso. De facto, percebeu-se, pela experiência de criação de auras de alguns participantes adultos, que eles puderam adquirir mais aprendizagens culturais a propósito de Camilo Castelo Branco e puderam conhecer e explorar uma nova ferramenta tecnológica.

Deste modo, este é um projeto que julgo poder ser melhorado para ter continuidade e ser algo a divulgar mais junto de várias entidades, ou poder ser um projeto de inspiração para outros (seguindo as ideias que sugeri num parágrafo anterior), e assim favorecer-se a inovação a nível educativo, cultural e turístico.

No estudo de Chen e Lee (2017) aborda-se também como conclusão e sugestão final mais determinante, o quão importante é que as crianças, desde tenra idade e sobretudo de meios mais desfavorecidos, tenham acesso a uma educação artística e a uma educação tecnológica, que envolva o estabelecimento de relações interpessoais. Esta conclusão pode ser útil para este estudo, na medida em que ele foi iniciado com jovens estudantes, e apesar de a maioria dos jovens estudantes que participou neste estudo não revelar vir de meios mais desfavorecidos, é importante que estudos como este, em que o acesso a aplicações destas, bem como a percursos literários (de pendor cultural) sejam dados a diversos grupos de jovens de escolas, de vários níveis de ensino, em que se saiba existir grupos maiores de jovens de meios desfavorecidos, para que eles promovam uma igualdade de aquisição e construção de capital cultural e capital tecnológico.

# Referências

- Azuma, R. (1997). A survey of augmented reality. *Presence, Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinction – critique sociale du jugement*. Paris, Minuit, pp.109-157 /189-195.
- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (241-258). New York: Greenwood. Acedido a 4/03/2017 em <https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/fr/bourdieu-forms-capital.htm>.
- Brum, L., Arruda, S., & De Souza, C. H. M. (2015). Aplicações da Realidade Aumentada (RA) como recurso pedagógico no ensino de língua estrangeira.. Disponível em <https://goo.gl/AmwlcN>, Acesso em 23 de fev 2017.
- Campos, I. A. De, (s.d.) Realidade Virtual e Aumentada – Conceitos, Tecnologias e Aplicações. Faculdades Integradas Matogrossenses de Ciências Sociais e Humanas.
- Chen, W. (2015). A moveable feast: do mobile media technologies mobilize or normalize cultural participation? *Human Communication Research*, 41(1), 82-101.
- Chen, W. & Lee, K.S. (2017). A long shadow: cultural capital, techno-capital and networking skills of college students. *Computers in human behaviour*, 70, 67-73.
- Gomes, J., & Gomes, C. (2015). Aurasma Studio: para realidade aumentada. In Carvalho, Ana Amélia (org.). *Apps para dispositivos móveis* (pp. 55-68). Lisboa: Ministério da Educação. Disponível em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/31202/1/Apps%20dispositivos%20moveis%20%20manual%20para%20professores%2C%20formadores%20e%20bibliotec%C3%A1rios.pdf>. Acesso em 19 fev. 2017.
- Henriques, C., & Quinteiro, S. (2011). O Turismo Literário. Olhão sob a perspetiva de João Lúcio. In A. V. Sánchez, J. A. C. Santos, & M. Santos, *International Conference on tourism and management studies* (pp. 600-608).
- Leu, D. J., Kinzer, C. K., Coiro, J., Castek, J., & Henry, L. A. (2013). New literacies: A dual level theory of the changing nature of literacy, instruction, and assessment. In Alvermann, D.E., Unrau, N.J., & Ruddell, R.B. (Eds.), *Theoretical models and processes of reading* (6th ed.) (pp. 1150-1181). Newark, DE: International Reading Association.
- Loureiro, A., & Rocha, D. (2012). Literacia digital e Literacia da Informação – Competências de uma era digital. In J. F. Matos, N. Pedro, A. Pedro, P. Patrocínio, J. Piedade, & S. Lemos, *Atas do II Congresso*

*Internacional TIC e Educação* (pp. 2726-2738). Lisboa: Instituto de Educação da Universidade de Lisboa.

- Marujo, N. (2015). O Estudo académico do Turismo Cultural. *Turydes, revista Turismo e Desarrollo local*, 8(18). Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Noemi\\_Marujo/publication/290997938\\_O\\_ESTUDO\\_ACADEMICO\\_DO\\_TURISMO\\_CULTURAL/links/569d739308ae950bd7a695ee/O-ESTUDO-ACADEMICO-DO-TURISMO-CULTURAL.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Noemi_Marujo/publication/290997938_O_ESTUDO_ACADEMICO_DO_TURISMO_CULTURAL/links/569d739308ae950bd7a695ee/O-ESTUDO-ACADEMICO-DO-TURISMO-CULTURAL.pdf).
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy*. Harvard Business School Press, Boston, MA.
- Richards, G., & Watson, J. (2007), "Tourism development trajectories. From culture to creativity", in Richards, Greg and Wilson, J., (eds.) *Tourism, Creativity and Development*, Routledge, London, 1-36.
- Richards, G. (2005). *Cultural Tourism in Europe*. Arnhem: ATLAS. Retrieved on march, 3rd, 2017, from: [http://www.tram-research.com/cultural\\_tourism\\_in\\_europe.PDF](http://www.tram-research.com/cultural_tourism_in_europe.PDF).
- Silva, C. M. N. da, (2015). *O Potencial da Realidade Aumentada no Turismo*. (Tese de Mestrado). Disponível na Veritati, repositório institucional da Universidade Católica Portuguesa, em: <http://hdl.handle.net/10400.14/19457>.
- Steeves, V. (2014). *Experts or Amateurs? Gauging young Canadian's digital Literacy skills*. Disponível via Mediasmarts Young Canadians in a wired world em: [http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/publication-report/full/YCWWIII\\_Experts\\_or\\_Amateurs.pdf](http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/publication-report/full/YCWWIII_Experts_or_Amateurs.pdf).

# Anexos

---

## Anexo i - Pedido de autorização para utilização de questionário

---

On Thu, Apr 13, 2017 at 4:11 PM, Liliana Leite <[liliana\\_leite@hotmail.com](mailto:liliana_leite@hotmail.com)> wrote:

Dear Professor Wenhong Chen,

>

>

> Recently I read your paper on "A long shadow: cultural capital, techno capital and networking skills of college students". I am a Master student at the University of Porto (Portugal) and I am very interested in translating the questionnaire into Portuguese. I would kindly ask your permission and assure you that I would gladly share our results with you.

>

> Thank you so much in advance.

>

> Best wishes,

>

>Liliana Leite

---

---

## Anexo ii – Resposta favorável ao pedido de autorização

---

qui 13/04, 21:32

yes - please

Cheers,

Wenhong 文泓

Wenhong Chen

Assistant Professor of Media Studies and Sociology

University of Texas at Austin

T: [512-471-4952](tel:512-471-4952)

F: [512-471-4077](tel:512-471-4077)

[wenhong.chen@austin.utexas.edu](mailto:wenhong.chen@austin.utexas.edu)

<http://utexas.academia.edu/wenhongchen>

New edited book: *Networked China*

<http://www.routledge.com/9781138840027/>

Office hour signup <http://bit.ly/1xpHylc>

---

---

**Anexo iii – Pedido de autorização para utilização de questionário**

---

From: Liliana Leite [[mailto:liliana\\_leite@hotmail.com](mailto:liliana_leite@hotmail.com)]

Sent: March 30, 2017 5:08 PM

To: Info Management

Subject: Permission request

Dear Professor Valerie Steeves,

>

>

> Recently I read your paper on "Experts or Amateurs Gauging young Canadian's Digital LiteracySkills". I am a Master student at the University of Porto (Portugal) and I am very interested in translating the questionnaire into Portuguese. I would kindly ask your permission and assure you that I would gladly share our results with you.

>

> Thank you so much in advance.

>

> Best wishes,

>

>Liliana Leite.

---

---

**Anexo iv – Resposta favorável ao pedido de questionário**

---

seg 03/04, 12:51

Hello Liliana,

I'm writing on behalf of Professor Steeves and our organizations. Thank you for your kind inquiry! You have our permission to translate our survey questions into Portuguese. We have two asks:

Please cite the original paper as the source for the questionnaire whenever you publish the results.

Please share the translation with us after – we're excited to see it.

I've attached the survey questions. If you have any other questions, don't hesitate to ask!

**Alex Hosselet**

Marketing and Communications Manager

MediaSmarts

Canada's Centre for Digital and Media Literacy

Tel.: (613) 224-7721 ext. 231

Fax: (613) 761-9024

205, rue Catherine Street, Suite | bureau 100

Ottawa, ON K2P 1C3

[mediasmarts.ca](http://mediasmarts.ca)

[@mediasmarts](https://www.instagram.com/mediasmarts)

---

---

**Anexo v -Resposta à autorização favorável e ao pedido do autor**

---

Dear Alex,

Thank you for your kind permission. The context of the use, for the moment, is capital cultural, digital literacy and augmented reality in literary trails. Enclosed you'll find our translation. As you may notice, we chose not to use all the items, to make the questionnaire shorter given that we need to add other questions. In the future we may use the complete version and, then, we'll send it to you.

Thank you so much,

Liliana Leite

---

---

**Anexo vi - Pedido enviado para os 8 participantes da 3ª etapa do estudo**

---

2017-06-05 16:36 GMT+01:00 Liliana Leite <[liliana\\_leite@hotmail.com](mailto:liliana_leite@hotmail.com)>:

Boa tarde,

Convido-o/a a participar no Projeto Camilo Aumentado, um percurso literário pelo Porto, à volta dos locais frequentados por Camilo Castelo Branco nesta cidade, recorrendo a uma aplicação de realidade aumentada (aurasma) tendo como base o site: [www.camiloaumentado.wordpress.com](http://www.camiloaumentado.wordpress.com). Aí encontrará na página início um pequeno vídeo de apresentação do projeto.

Peço também que antes do percurso, me preencha o questionário que está na própria página do início, no fundo da página. São dois minutos.

Terá aí também todas as informações necessárias para a realização do percurso. Na página percursos encontrará um mapa com o percurso a fazer, mas pode-o fazer livremente, percorrendo os locais que quiser.

Antes, deverá ter a aplicação aurasma no telemovel e é de referir que no site, na página início encontrará um vídeo de como instalar a aplicação e de como funciona.

Terá então de, na aplicação, procurar ccb`s public auras e clicar follow, para seguir essas peças de realidade aumentada.

Chamo a atenção para que nos marcadores que encontrará no mapa, encontra uma pequena informação sobre o significado do marcador na passagem de Camilo Castelo Branco na cidade; no entanto apenas encontrará peças de realidade aumentada nos locais marcados de diferentes cores. Nesses locais, terá de ter os dados móveis ligados, ou Internet no telemovel, e bastará focar, com a aplicação, as imagens que surgem na página percursos. Terá de ter paciência porque por vezes demora um pouco a fazer o reconhecimento da imagem. E terá de ter em conta por vezes o ângulo ou local em que foca a imagem. Se não conseguir aceder às auras (esse é o nome das peças de realidade aumentada), peço que vá novamente procurar no ícone da lupa, o ccb`s public auras e verificar se já fez follow.

No entanto, se ainda assim não conseguir aceder às auras, peço que posteriormente, me reporte essas dificuldades e em que locais teve essas dificuldades. Será engraçado se a aura presente na zona do marco da Antiga cadeia da relação funcionar porque deste modo poderá tirar uma fotografia com o próprio Camilo!

Agradeço a participação e peço que posteriormente ou durante o próprio percurso, me possa comentar o que entender sobre o projeto, no site.

Atenciosamente,

Liliana Leite.

---

## Anexo vii - Questionário inicial (1ª versão, usada na 1ª etapa do estudo)

### QUESTIONÁRIO SOBRE CAPITAL CULTURAL E LITERACIA DIGITAL

(LEITE, L., PAIVA, J. C., MOREIRA, L., 2017)

*Este questionário tem por objetivo conhecer as tuas competências digitais/tecnológicas e conhecimentos culturais. Lê com atenção as questões que se seguem e responde de acordo com o que pensas. Não há respostas boas, nem respostas más. Por favor, responde às questões pela ordem de apresentação. As tuas respostas são confidenciais.*

#### I – Competências Digitais

1. Como te ligas à Internet quando não estás na escola?

(Seleciona com um X todas as escolhas que se aplicam à tua situação)

|  |  |
|--|--|
| Uso um computador desktop que é partilhado em casa por toda a família.                     |  |
| Uso o meu computador desktop.  |  |
| Uso um computador portátil (netbook, ipad, etc)  |  |
| Uso um computador na biblioteca ou num centro comunitário (por exemplo junta de freguesia) |  |
| Uso um MP3 player (ipod touch por exemplo)   |  |
| Uso um smartphone  |  |
| Uso uma consola de jogos (Wii, playstation)  |  |
| Só vou à Internet quando estou na escola.  |  |

2. O que fazes *online* e com que frequência?

(Responde a todas as questões, assinalando com um X na opção mais adequada)

|   | 1 vez<br>ao dia | 1 vez<br>por<br>semana | 1 vez<br>por mes | 1 vez<br>por ano | Menos<br>de 1<br>vez por<br>ano | Nunca |
|---|-----------------|------------------------|------------------|------------------|---------------------------------|-------|
| Publicas comentários no teu Facebook  |                 |                        |                  |                  |                                 |       |
| Publicas comentários nas redes sociais de outras pessoas (por exemplo Facebook) |                 |                        |                  |                  |                                 |       |
| Publicas os teus tweets no Twitter  |                 |                        |                  |                  |                                 |       |
| Segues amigos ou família no Twitter   |                 |                        |                  |                  |                                 |       |
| Segues celebridades no Facebook   |                 |                        |                  |                  |                                 |       |
| Fazes download ou vês e ouves música, séries de TV ou filmes                    |                 |                        |                  |                  |                                 |       |
| Publicas histórias ou trabalhos artísticos teus                                 |                 |                        |                  |                  |                                 |       |
| Publicas ficheiros vídeos ou áudio contigo a fazer algo (cantar, dançar, etc)   |                 |                        |                  |                  |                                 |       |
| Publicas videos em que usas músicas ou clips que descobriste online             |                 |                        |                  |                  |                                 |       |



|   |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|
| Publicas comentários em novos sites   |  |  |  |  |  |  |
| Envias links de novas histórias ou informações sobre eventos atuais                                       |  |  |  |  |  |  |
| Juntas-te ou apoias grupos ativistas (por exemplo , direitos LGBT, direitos dos animais abandonados, etc) |  |  |  |  |  |  |

3. É permitido usares os seguintes dispositivos na sala de aula?

(Responde a todas as questões, assinalando com um X na opção mais adequada)

|   | Sim | Não |
|---|-----|-----|
| MP3   |     |     |
| Smartphone  |     |     |
| Computador portátil ou notebook com acesso à Internet |     |     |
| Tablet com acesso à Internet                          |     |     |
| E-books   |     |     |

4. Quando estás a pesquisar informação online...

|  | Sim | Não |
|--|-----|-----|
| Perguntas ao professor quais os sites que deves usar                                     |     |     |
| Usas mais do que uma forma de pesquisa para o mesmo tópico                               |     |     |
| Usas uma ferramenta de pesquisa mais avançada, com filtros                               |     |     |
| Pesquisas num site que pensas ser mais credível  |     |     |
| Verificas todos os resultados antes de escolher uma hipótese                             |     |     |
| Começas de novo a pesquisa com outros termos quando não estás contente com os resultados |     |     |

5. Quais são os teus sites favoritos?

|  |
|--|
|  |
|--|

6. Tentas ter a certeza de que o que descobres online é fiável/credível, quando...

|   | Sim | Não |
|---|-----|-----|
| Estás à procura de informação para um trabalho da escola. |     |     |
| Estás à procura de informação de interesse pessoal        |     |     |
| Estás à procura de informação para um amigo ou familiar.  |     |     |

|  |  |  |
|--|--|--|
| Aprendes algo numa rede social (Facebook, Twitter) |  |  |
| Lês notícias online, lês um blog, etc.             |  |  |

7. Como aprendeste sobre as seguintes atividades:

|   | Com os meus pais | Com os professores | Com amigos | Lendo online | Nunca aprendi nada sobre isto |
|---|------------------|--------------------|------------|--------------|-------------------------------|
| Como pesquisar informação online                              |                  |                    |            |              |                               |
| Como saber se a informação online é credível                  |                  |                    |            |              |                               |
| Como usar definições de privacidade                           |                  |                    |            |              |                               |
| Como empresas e particulares usam a informação pessoal online |                  |                    |            |              |                               |
| Como saber o que é legal e ilegal online                      |                  |                    |            |              |                               |

8. Tens algum professor que use redes sociais para te ajudar na aprendizagem?

Sim  Não

9. Se tens e podes usar alguns dos dispositivos enunciados acima, o que fazes com eles durante as aulas?

(Seleciona todas as escolhas que se aplicam à tua situação)

|   |  |
|---|--|
| Pesquisar para um projeto ou trabalho da escola   |  |
| Usar jogos educativos ou programas educativos   |  |
| Ler material das aulas (livros, textos...)  |  |
| Ver vídeos, ouvir podcasts, ou ler em sites para o trabalho das aulas   |  |
| Comunicar online com outros estudantes (da turma) para o trabalho das aulas   |  |
| Comunicar online com outros estudantes (que não são da turma) para o trabalho das aulas   |  |
| Contribuir para um blog escolar ou uma wiki   |  |
| Ajudar a concentrares-te no trabalho da escola para te abstraíres do barulho existente em determinados espaços da escola (ouvir um podcast por exemplo) |  |
| Usas esses dispositivos como prémio quando terminas o trabalho da aula mais rápido  |  |
| Não faço nenhuma destas coisas.   |  |

## II – Capital cultural e competências tecnológicas

1 - Assinala, segundo a seguinte escala:

|                       |              |                                  |              |                           |
|-----------------------|--------------|----------------------------------|--------------|---------------------------|
| 1-Concordo totalmente | 2 - Concordo | 3- Não concordo nem<br>discordo; | 4 – Discordo | 5-Discordo<br>fortemente. |
|-----------------------|--------------|----------------------------------|--------------|---------------------------|

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Despendo muito tempo e esforço em trabalho online com outros;   |   |   |   |   |   |
| Sou bom a construir relações com pessoas influentes;  |   |   |   |   |   |
| Conheço pessoas importantes e bem relacionadas;   |   |   |   |   |   |
| Sou bom a usar os meus conhecimentos (relações) e fazer trabalho online de modo a fazer acontecer o que pretendo; |   |   |   |   |   |

2 - Quantas vezes, os teus pais ou outros adultos te levaram:

Assinala, segundo a seguinte escala:

|         |               |             |                  |
|---------|---------------|-------------|------------------|
| 1-Nunca | 2 - Raramente | 3- Às vezes | 4 – Muitas vezes |
|---------|---------------|-------------|------------------|

|   | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| A um museu de arte ou galleria                                      |   |   |   |   |
| A um museu ou centro de ciência                                     |   |   |   |   |
| A uma biblioteca  |   |   |   |   |
| Ao zoo ou ao aquário  |   |   |   |   |
| Em viagens pelo país  |   |   |   |   |
| Em viagens pelo estrangeiro   |   |   |   |   |
| A ver um filme no cinema  |   |   |   |   |
| A um concerto ou performance (rock, musica clássica, pop, rap, etc) |   |   |   |   |
| A uma peça de teatro  |   |   |   |   |
| A um evento desportivo  |   |   |   |   |

3- Sou capaz de:

Assinala, segundo a seguinte escala:

|         |               |             |                  |
|---------|---------------|-------------|------------------|
| 1-Nunca | 2 - Raramente | 3- Às vezes | 4 – Muitas vezes |
|---------|---------------|-------------|------------------|

|   | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| Fazer upload de conteúdos (vídeos, fotos, musica) num site;           |   |   |   |   |
| Bloquear spam ou conteúdos indesejados;                               |   |   |   |   |
| Ajustar as minhas definições de privacidade online;                   |   |   |   |   |
| Marcar um website ou adicionar um website a minha lista de favoritos; |   |   |   |   |
| Comparar vários sites para verificar a credibilidade das informações; |   |   |   |   |
| Criar e gerir o meu perfil numa rede social;                          |   |   |   |   |
| Usar as definições técnicas no meu smartphone;                        |   |   |   |   |
| Bloquear spam ou conteúdos indesejados;                               |   |   |   |   |

4 - Responde a todas as questões, assinalando com X a opção mais adequada.

|  | 1 vez ao dia | 1 vez por semana | 1 vez por mes | 1 vez por ano | Menos de 1 vez por ano | Nunca |
|--|--------------|------------------|---------------|---------------|------------------------|-------|
| Escrever entradas num blog;  |              |                  |               |               |                        |       |
| Publicar fotografias ou desenhos;                                      |              |                  |               |               |                        |       |
| Criar e fazer upload de vídeos para sites como o youtube, por exemplo; |              |                  |               |               |                        |       |
| Criar e fazer upload de musica;  |              |                  |               |               |                        |       |

### III

Para nos ajudar a organizar os dados, por favor, indica:

|                       |           |  |  |
|-----------------------|-----------|--|--|
| 1. Turma:             |           |  |  |
| 2. N.º de aluno:      |           |  |  |
| 3. Sexo:              | Masculino |  |  |
|                       | Feminino  |  |  |
| 4. Ano de nascimento: |           |  |  |

|  |           |  |
|--|-----------|--|
| 5. Beneficiária de subsídio de ação escolar? | Não       |  |
|  | Escalão A |  |
|  | Escalão B |  |

6. Indica as primeiras quatro letras do teu email:

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

**Anexo viii - Versão em inglês do Questionário inicial**

**QUESTIONNAIRE: CULTURAL CAPITAL AND DIGITAL LITERACY**

**(LEITE, L., PAIVA, J. C., MOREIRA, L., 2017)**

*This questionnaire aims to assess your digital/technological skills, as well as your cultural knowledge. Please read the questions carefully, and answer them according to your own opinion. There are no good nor bad answers. Please answer the questions in the order they are presented. Your answers are confidential*

**I – Digital Skills**

1. How do you connect to the Internet while you aren't at school?

(Please check all the applicable options)

|  |  |
|--|--|
| I use a desktop computer that everyone in my family has access to                |  |
| I use my own desktop computer  |  |
| I use a laptop (netbook, ipad, etc)  |  |
| I use a computer at a library or a communitary centre (e.g. town council centre) |  |
| I use a MP3 player (eg, an ipod touch)   |  |
| I use a smartphone   |  |
| I use a videogames console (Wii, playstation, etc.)                              |  |
| I only connect to the Internet while at school                                   |  |

2. What do you do online, and how often?

(Please answer all questions, checking just one answer for each)

|  | Once a day | Once a week | Once a month | Once a year | Less than once a year | Never |
|--|------------|-------------|--------------|-------------|-----------------------|-------|
| Publish posts on your own Facebook wall  |            |             |              |             |                       |       |
| Post comments on other persons' profiles   |            |             |              |             |                       |       |
| Post on Tweeter  |            |             |              |             |                       |       |
| Follow friends or relatives on Twitter   |            |             |              |             |                       |       |
| Follow celebrities on Facebook   |            |             |              |             |                       |       |
| Download or stream music, TV series or films   |            |             |              |             |                       |       |
| Publish stories or artistic projects of your won   |            |             |              |             |                       |       |
| Publish video or audio recordings of yourself performing some kind of activity (e.g. singing, dancing, etc.) |            |             |              |             |                       |       |
| Publish videos of music or clips you found online  |            |             |              |             |                       |       |
| Publish comments in news sites   |            |             |              |             |                       |       |
| Post links to news stories or news about current events  |            |             |              |             |                       |       |
| Join or support groups dedicated to social causes (e.g. LGBT rights, Animal rights, etc.)                    |            |             |              |             |                       |       |

3. Are you allowed to use the following devices in the classroom?

(Please answer all questions)

|   | Yes | No |
|---|-----|----|
| MP3   |     |    |
| Smartphone                                  |     |    |
| Laptop or notebook with Internet access     |     |    |
| Tablet with Internet access                 |     |    |
| E-book readers                              |     |    |
| I'm not allowed to use any of these devices |     |    |

4. When you're trying to find information online...

|   | Yes | No |
|---|-----|----|
| I ask my teacher which site I should look up  |     |    |
| I use several methods to search for the same information  |     |    |
| I use an advanced search mechanism, with filters  |     |    |
| I look up the site I think is the most reliable   |     |    |
| I check all of the search results before I choose one of them                                     |     |    |
| I perform another search, using different keywords, when I'm not satisfied with the results I got |     |    |

5. What are your favourite sites?

|  |
|--|
|  |
|--|



6. You try to make sure the information I find online is reliable, when...

|  | Yes | No |
|--|-----|----|
| I'm looking for information for my homework                                  |     |    |
| I'm looking for something purely out of my own personal interest             |     |    |
| I'm looking for information a friend or relative asked me to get for her/him |     |    |
| I learn about something on social media (Facebook, Twitter)                  |     |    |
| I'm browsing through news sites, blogs, etc.                                 |     |    |

7. How did you learn to do the following:

|   | From my parents | From my teachers | From my friends | From the Internet | I don't know how to do this yet |
|---|-----------------|------------------|-----------------|-------------------|---------------------------------|
| How to look for information online                                  |                 |                  |                 |                   |                                 |
| How to tell online information is reliable                          |                 |                  |                 |                   |                                 |
| How to use privacy settings   |                 |                  |                 |                   |                                 |
| How to tell what online activities are legal, and which are illegal |                 |                  |                 |                   |                                 |

8. Do any of your teachers use social media to help you and your class learn online?

Yes  No

9. If you own any of the devices listed above, what do you do with them during classes?

(Please check all the applicable options)

|  |  |
|--|--|
| I search for information for school related activities   |  |
| I use educational software or play educational games   |  |
| I read class-related materials (books, texts, etc.)  |  |
| I watch videos, listen to podcasts, or browse through sites related to school assignments                |  |
| I communicate with my class mates about our homework   |  |
| I communicate with students from other classes about our homework  |  |
| I write for an 'official' school blog or wiki  |  |
| I listen to something (e.g. podcasts) to drown out the noise in places in the school that are not silent |  |
| I use them as an entertaining reward for myself when I finish an assignment early                        |  |
| I don't do any of these things   |  |

## II – Cultural knowledge e technological skills

1 – Please check one answer for each question, in accordance with the following scale:

|                      |             |                               |                |                           |
|----------------------|-------------|-------------------------------|----------------|---------------------------|
| 1-I agree completely | 2 – I agree | 3- I don't agree nor disagree | 4 – I disagree | 5 – I disagree completely |
|----------------------|-------------|-------------------------------|----------------|---------------------------|

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| I invest a lot of time and effort into online work with other people                |   |   |   |   |   |
| I'm good at building relationships with influential people                          |   |   |   |   |   |
| I know people who are important and well-connected                                  |   |   |   |   |   |
| I'm good at using my connections and at doing online work so as to achieve my goals |   |   |   |   |   |

2 – How often have your parents, or other relatives, taken you:

*Please answer in accordance with the following scale:*

|          |            |              |                |
|----------|------------|--------------|----------------|
| 1- Never | 2 - Seldom | 3- Sometimes | 4 – Very often |
|----------|------------|--------------|----------------|

|  | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|---|---|---|---|
| To an art museum or gallery  |   |   |   |   |
| To a science museum or centre  |   |   |   |   |
| To a library   |   |   |   |   |
| To a regular zoo or sea life exhibit                                     |   |   |   |   |
| Travelling cross-country   |   |   |   |   |
| Travelling abroad  |   |   |   |   |
| To the cinema  |   |   |   |   |
| To a music concert or performance (rock, classical music, pop, rap, etc) |   |   |   |   |
| To the theatre   |   |   |   |   |
| To a sports event  |   |   |   |   |

3- I can successfully perform the following tasks:

*Please answer in accordance with the following scale:*

|          |            |              |                |
|----------|------------|--------------|----------------|
| 1- Never | 2 – Seldom | 3- Sometimes | 4 – Very often |
|----------|------------|--------------|----------------|

|  | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|---|---|---|---|
| Upload content to the Internet (videos, photos, music)                                     |   |   |   |   |
| Block spam or undesired content  |   |   |   |   |
| Adjust my online privacy settings  |   |   |   |   |
| Bookmark a website, or add it to my favourites   |   |   |   |   |
| Browse through different websites to check the reliability of the information they present |   |   |   |   |
| Create and manage my profile on social media   |   |   |   |   |
| Make use of my mobile phone’s advanced settings  |   |   |   |   |

4 – Please answer all the questions, checking the option that fits best

|   | Once a day | Once a week | Once a month | Once a year | Less than once a year | Never |
|---|------------|-------------|--------------|-------------|-----------------------|-------|
| Write blog entries                                    |            |             |              |             |                       |       |
| Publish photos or drawings;                           |            |             |              |             |                       |       |
| Create and upload videos to websites such as youtube; |            |             |              |             |                       |       |
| Create and upload music                               |            |             |              |             |                       |       |
| Publish photos or drawings                            |            |             |              |             |                       |       |

### III

So we can organize the results better, please tell us about yourself:

1. Class:

2. Student number:

3. Sex:  Male  Female

4. Year of birth:

5. Do you have access to student welfare?  No  Grade A  Grade B

6. Please write down the first four letters of your email address:

## Anexo ix - Novo Questionário (usado para o grupo de adultos)

### QUESTIONÁRIO SOBRE CAPITAL CULTURAL E LITERACIA DIGITAL

(LEITE, L., PAIVA, J. C., MOREIRA, L., 2017)

*Este questionário tem por objetivo conhecer as suas competências digitais/tecnológicas e conhecimentos culturais. Leia com atenção as questões que se seguem e responda de acordo com o que pensa. Não há respostas boas, nem respostas más. Por favor, responda às questões pela ordem de apresentação. As suas respostas são confidenciais.*

#### I – Competências Digitais

1. Como se liga à Internet quando não está em casa?

(Seleciona com um X todas as escolhas que se aplicam à tua situação)

|  |  |
|--|--|
| Uso um computador portátil (netbook, ipad, etc)  |  |
| Uso um computador na biblioteca ou num centro comunitário (por exemplo junta de freguesia) |  |
| Uso um MP3 player (ipod touch por exemplo)   |  |
| Uso um smartphone com acesso a Internet e ou com pacote de gb (dados móveis)               |  |
| Uso uma consola de jogos (Wii, playstation)  |  |
| Uso o wifi gratuito de um café ou de um local público                                      |  |

2. O que faz *online* e com que frequência?

(Responde a todas as questões, assinalando com um X na opção mais adequada)

|  | 1 vez<br>ao<br>dia | 1 vez<br>por<br>semana | 1 vez<br>por<br>mes | 1 vez<br>por<br>ano | Menos<br>de 1 vez<br>por ano | Nunca |
|--|--------------------|------------------------|---------------------|---------------------|------------------------------|-------|
| Publico comentários no meu Facebook  |                    |                        |                     |                     |                              |       |
| Publico comentários nas redes sociais de outras pessoas (por exemplo Facebook) |                    |                        |                     |                     |                              |       |
| Publico os meus tweets no Twitter  |                    |                        |                     |                     |                              |       |
| Sigo amigos ou família no Twitter  |                    |                        |                     |                     |                              |       |
| Sigo celebridades no Facebook  |                    |                        |                     |                     |                              |       |
| Faço download ou vejo e ouço música, séries de TV ou filmes                    |                    |                        |                     |                     |                              |       |
| Publico histórias ou trabalhos artísticos meus                                 |                    |                        |                     |                     |                              |       |
| Publico ficheiros vídeos ou áudio comigo a fazer algo (cantar, dançar, etc)    |                    |                        |                     |                     |                              |       |
| Publico videos em que uso músicas ou clips que descobri online                 |                    |                        |                     |                     |                              |       |
| Publico comentários em novos sites   |                    |                        |                     |                     |                              |       |
| Envio links de novas histórias ou informações sobre eventos atuais             |                    |                        |                     |                     |                              |       |

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
| Junto-me ou apoio grupos ativistas (por exemplo, direitos LGBT, direitos dos animais abandonados, sem abrigo, etc) |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|

3. Quando está a pesquisar informação online...

|  | Sim | Não |
|--|-----|-----|
| Usa mais do que uma forma de pesquisa para o mesmo tópico                              |     |     |
| Usa uma ferramenta de pesquisa mais avançada, com filtros                              |     |     |
| Pesquisa num site que pensa ser mais credível  |     |     |
| Verifica todos os resultados antes de escolher uma hipótese                            |     |     |
| Começa de novo a pesquisa com outros termos quando não está contente com os resultados |     |     |

4. Quais são os seus sites favoritos?

|  |
|--|
|  |
|--|

5. Tenta ter a certeza de que o que descobre online é fiável/credível, quando...

|  | Sim | Não |
|--|-----|-----|
| Está à procura de informação para um trabalho da escola.           |     |     |
| Está à procura de informação de interesse pessoal                  |     |     |
| Está à procura de informação para um amigo ou familiar.            |     |     |
| Aprende algo numa rede social (Facebook, Twitter)                  |     |     |
| Lê notícias online, lê um blog, segue uma página no Facebook, etc. |     |     |

6. Como aprendeu sobre as seguintes atividades:

|   | Com os meus pais/outros familiares | Com os professores | Com amigos | Lendo online | Nunca aprendi nada sobre isto |
|---|------------------------------------|--------------------|------------|--------------|-------------------------------|
| Como pesquisar informação online                              |                                    |                    |            |              |                               |
| Como saber se a informação online é credível                  |                                    |                    |            |              |                               |
| Como usar definições de privacidade                           |                                    |                    |            |              |                               |
| Como empresas e particulares usam a informação pessoal online |                                    |                    |            |              |                               |
| Como saber o que é legal e ilegal online                      |                                    |                    |            |              |                               |

## II – Capital cultural e competências tecnológicas

1 - Assinale, segundo a seguinte escala:

|                       |              |                            |              |                        |
|-----------------------|--------------|----------------------------|--------------|------------------------|
| 1-Concordo totalmente | 2 - Concordo | 3- Não concordo; discordo; | 4 – Discordo | 5-Discordo fortemente. |
|-----------------------|--------------|----------------------------|--------------|------------------------|

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Despendo muito tempo e esforço em trabalho online com outros;   |   |   |   |   |   |
| Sou bom a construir relações com pessoas influentes;  |   |   |   |   |   |
| Conheço pessoas importantes e bem relacionadas;   |   |   |   |   |   |
| Sou bom a usar os meus conhecimentos (relações) e fazer trabalho online de modo a fazer acontecer o que pretendo; |   |   |   |   |   |

2 - Quantas vezes, foi:

*Assinala, segundo a seguinte escala:*

|         |               |             |                  |
|---------|---------------|-------------|------------------|
| 1-Nunca | 2 - Raramente | 3- Às vezes | 4 – Muitas vezes |
|---------|---------------|-------------|------------------|

|   | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| A um museu de arte ou galleria                                      |   |   |   |   |
| A um museu ou centro de ciência                                     |   |   |   |   |
| A uma biblioteca  |   |   |   |   |
| Ao zoo ou ao aquário  |   |   |   |   |
| Em viagens pelo país  |   |   |   |   |
| Em viagens pelo estrangeiro   |   |   |   |   |
| A ver um filme no cinema  |   |   |   |   |
| A um concerto ou performance (rock, musica clássica, pop, rap, etc) |   |   |   |   |
| A uma peça de teatro  |   |   |   |   |
| A um evento desportivo  |   |   |   |   |

3- Sou capaz de:

*Assinale, segundo a seguinte escala:*

|         |               |             |                  |
|---------|---------------|-------------|------------------|
| 1-Nunca | 2 - Raramente | 3- Às vezes | 4 – Muitas vezes |
|---------|---------------|-------------|------------------|

|   | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| Fazer upload de conteúdos (vídeos, fotos, musica) num site;           |   |   |   |   |
| Ajustar as minhas definições de privacidade online;                   |   |   |   |   |
| Marcar um website ou adicionar um website a minha lista de favoritos; |   |   |   |   |
| Comparar vários sites para verificar a credibilidade das informações; |   |   |   |   |
| Criar e gerir o meu perfil numa rede social;                          |   |   |   |   |
| Usar as definições técnicas no meu smartphone;                        |   |   |   |   |
| Fazer upload de conteúdos (vídeos, fotos, musica) num site;           |   |   |   |   |
| Bloquear spam ou conteúdos indesejados;                               |   |   |   |   |



4 - Responde a todas as questões, assinalando com X a opção mais adequada.

|  | 1 vez ao dia | 1 vez por semana | 1 vez por mes | 1 vez por ano | Menos de 1 vez por ano | Nunca |
|--|--------------|------------------|---------------|---------------|------------------------|-------|
| Escrever entradas num blog;  |              |                  |               |               |                        |       |
| Publicar fotografias ou desenhos;                                      |              |                  |               |               |                        |       |
| Criar e fazer upload de vídeos para sites como o youtube, por exemplo; |              |                  |               |               |                        |       |
| Criar e fazer upload de musica;  |              |                  |               |               |                        |       |
| Escrever entradas num blog;  |              |                  |               |               |                        |       |

5. Já utilizou algum aplicativo/software ou site de realidade aumentada?

6. Em sua opinião, que vantagens ou desvantagens vê na utilização de aplicações ou ferramentas de Realidade aumentada em percursos literários turísticos?

7. Costuma utilizar google maps ou outros mapas com GPS?

8. Já realizou um percurso literário?

9. Já recorreu ao google maps ou a mapas com GPS em alguma visita turística?

10. Quantas visitas turísticas fez nos últimos 12 meses em Portugal?

11. E quantas visitas turísticas fez nos últimos 12 meses fora de Portugal?

12. Quantos livros em média lê por ano?

13. Que tipo de livros costuma ler?

- Aventura / Ação
- Ficção científica
- Histórias românticas
- Poesia
- Policiais
- Religiosos
- Auto-ajuda
- Quadrinhos
- Técnicos
- Terror / suspense
- Drama
- Biografia
- Outro:

14. Quais os autores que conhece? Indique no máximo 5 autores

15. Conhece alguma obra de Camilo Castelo Branco?

16. Qual?

### III

Para nos ajudar a organizar os dados, por favor, indique:

1. Sexo      Masculino        
                 Feminino     

2. Ano de nascimento \_\_\_\_\_

3. Indique as suas habilitações literárias:

\_\_\_\_\_

## **Anexo x - Guião da Entrevista**

**1- Poderá falar-me por palavras suas acerca desta experiência?**

**(esteja atenta aos sentimentos, valores e comportamentos referidos e tente caracteriza-los.)**

**2 - Achou a aplicação de fácil uso?**

**3 - Como caracteriza a utilização dos mapas, realidade aumentada e site?**

**4 - Fale-me um pouco das dificuldades que sentiu e das melhorias que gostaria de ver?**

**5 - Em que medida vê interesse neste tipo de aplicações de Realidade Aumentada num percurso literário turístico?**

**6 - Para quem é que esta aplicação pode ser útil?**

**7 - O que é que o utilizador precisa de ser e saber para querer utilizar esta aplicação?**

## **Anexo xi -Transcrição das Entrevistas (Participantes distinguidos por Letras gregas)**

### **Entrevista a $\lambda$**

#### **1- Poderá falar-me por palavras suas acerca desta experiência?**

**(esteja atenta aos sentimentos, valores e comportamentos referidos e tente caracteriza-los.)**

**R:** Esta experiencia para mim só teve interesse pois fiquei a conhecer os locais com ligação ao autor e passei pelo Porto. A experiencia só teve interesse a nível turístico.

#### **2 - Achou a aplicação de fácil uso?**

**R:** Não achei fácil.

#### **3 - Como caracteriza a utilização dos mapas, realidade aumentada e site?**

**R:** Só gostei da realidade aumentada pois vi as auras feitas por outras pessoas. Tudo o resto foi complicado para mim, pois só tenho conhecimentos tecnológicos básicos.

#### **4 - Fale-me um pouco das dificuldades que sentiu e das melhorias que gostaria de ver?**

**R:** Tive dificuldade em aceder às auras que tinham geolocalização. Não deu para ver.

#### **5 - Em que medida vê interesse neste tipo de aplicações de Realidade Aumentada num percurso literário turístico?**

**R:** Para mim o interesse é podermos depois por coisas pessoalmente, através das nossas fotos, nossos comentários, dos nossos vídeos, nas auras.

#### **6 - Para quem é que esta aplicação pode ser útil?**

**R:** Turistas, estudantes e leitores.

#### **7 - O que é que o utilizador precisa de ser e saber para querer utilizar esta aplicação?**

**R:** Bastantes conhecimentos tecnológicos.

## **Entrevista a pi**

### **1- Poderá falar-me por palavras suas acerca desta experiência?**

(esteja atenta aos sentimentos, valores e comportamentos referidos e tente caracteriza-los.)

**R:** A experiência é interessante se a aplicação funcionasse corretamente. No caso das imagens impressas a aplicação funcionou bem.

### **2 - Achou a aplicação de fácil uso?**

**R:** Não achei fácil.

### **3 - Como caracteriza a utilização dos mapas, realidade aumentada e site?**

**R:** A utilização dos mapas acaba por ajudar nas localizações interessantes a visitar, em relação à realidade aumentada e ao site, precisam de melhorias para que se consiga uma visão boa sobre a história do escritor em questão.

### **4 - Fale-me um pouco das dificuldades que sentiu e das melhorias que gostaria de ver?**

**R:** Não é uma aplicação fácil de aceder e a nível tecnológico terá de sofrer várias alterações.

### **5 - Em que medida vê interesse neste tipo de aplicações de Realidade Aumentada num percurso literário turístico?**

**R:** É interessante a nível de conhecimentos quer do percurso itinerário que se faz, e da sua história local e literária, acerca do escritor e da própria história da cidade.

### **6 - Para quem é que esta aplicação pode ser útil?**

**R:** Turistas, locais e estudantes.

### **7 - O que é que o utilizador precisa de ser e saber para querer utilizar esta aplicação?**

**R:** Conhecimentos a nível tecnológico e bastante paciência visto que é uma aplicação que na minha opinião não funciona corretamente.

## **Entrevista a mi**

### **1- Poderá falar-me por palavras suas acerca desta experiência?**

(esteja atenta aos sentimentos, valores e comportamentos referidos e tente caracteriza-los.)

**R:** Gostei, porque além de conhecermos os locais ligados ao Camilo, também se ficou a conhecer mais um pouco do Porto. Por exemplo, ao procurarmos o local onde ele tinha sido julgado, ficamos a conhecer um restaurante.

### **2 - Achou a aplicação de fácil uso?**

**R:** Não achei.

### **3 - Como caracteriza a utilização dos mapas, realidade aumentada e site?**

**R:** O site estava interessante, com linguagem acessível e dando informações importantes sobre o autor em questão. Os mapas são úteis para indicar os locais e aceder as auras. Acho interessantes, engraçadas as auras, poder sobrepor imagens.

### **4 - Fale-me um pouco das dificuldades que sentiu e das melhorias que gostaria de ver?**

**R:** Não consegui aceder as auras por causa da geolocalização que não permitiu. As auras só funcionam nas imagens impressas. É necessário haver melhorias na aplicação.

### **5 - Em que medida vê interesse neste tipo de aplicações de Realidade Aumentada num percurso literário turístico?**

**R:** Permite conhecer melhor a história relativa a um autor literário.

### **6 - Para quem é que esta aplicação pode ser útil?**

**R:** Para os estudantes, para os turistas, para os residentes que quiserem conhecer melhor a sua história, e para os leitores, para quem gosta muito de literatura.

### **7 - O que é que o utilizador precisa de ser e saber para querer utilizar esta aplicação?**

**R:** Precisa de ter alguns conhecimentos tecnológicos.

## Entrevista a rho

### **1- Poderá falar-me por palavras suas acerca desta experiência?**

(esteja atenta aos sentimentos, valores e comportamentos referidos e tente caracteriza-los.)

**R:** Gostei muito da experiência, que permitiu ver ao vivo os locais onde tantos episódios míticos da vida de Camilo tiveram lugar. As auras e o mapa tornaram muito fácil e acessível fazer este percurso, e disponibilizaram informação de forma centralizada e muito fácil de aceder. É um percurso que vale a pena, sobretudo com o auxílio destas ferramentas.

### **2 - Achou a aplicação de fácil uso?**

**R:** Sim

### **3 - Como caracteriza a utilização dos mapas, realidade aumentada e site?**

**R:** A utilização é fácil, tirando o reconhecimento do local, as informações são uteis e interessantes, agrega e centraliza factos difíceis de encontrar separadamente.

### **4 - Fale-me um pouco das dificuldades que sentiu e das melhorias que gostaria de ver?**

**R:** As dificuldades foi o reconhecimento do local através da camera e geolocalização atribuíveis à aplicação em si, o aurasma.

### **5 - Em que medida vê interesse neste tipo de aplicações de Realidade Aumentada num percurso literário turístico?**

**R:** Aumenta a autonomia do utilizador.

### **6 - Para quem é que esta aplicação pode ser útil?**

**R:** Utilizadores que valorizem a autonomia, que passem sozinhos.

### **7 - O que é que o utilizador precisa de ser e saber para querer utilizar esta aplicação?**

**R:** Ser capaz de utilizar apps de smartphones em geral; gostar de realizar percursos literários turísticos; valorizar a autonomia face a guias.

## Entrevista a **Capa**

**1- Poderá falar-me por palavras suas acerca desta experiência?**

(esteja atenta aos sentimentos, valores e comportamentos referidos e tente caracteriza-los.)

**R:** Achei fantástica porque me permitiu aliar conhecimentos tecnológicos a conhecimentos culturais.

**2 - Achou a aplicação de fácil uso?**

**R:** Achei inovador.

**3 - Como caracteriza a utilização dos mapas, realidade aumentada e site?**

**R:** Acho que abre um mundo de possibilidades.

**4 - Fale-me um pouco das dificuldades que sentiu e das melhorias que gostaria de ver?**

**R:** As dificuldades foi adaptar-me às tecnologias.

**5 - Em que medida vê interesse neste tipo de aplicações de Realidade Aumentada num percurso literário turístico?**

**R:** Permite uma visualização mais imediata a nível cultural e a partir daí pode-se construir um roteiro.

**6 - Para quem é que esta aplicação pode ser útil?**

**R:** Para o turismo, autarquias, juntas de freguesia, nas artes, no cinema...

**7 - O que é que o utilizador precisa de ser e saber para querer utilizar esta aplicação?**

**R:** Não pode ser infoexcluído, e precisa de ser curioso e ter gosto pelos temas; a nível estético também.