



**INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU  
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE VISEU**

**DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE CIENTÍFICA**

Neide Cristina Ferreira Mendes n.º 7016 do Curso Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1ºCiclo do Ensino Básico declara sob compromisso de honra, que o relatório final de estágio é inédito e foi especialmente escrito para este efeito.

---

**(A Aluna)**

**Viseu, 11 de outubro de 2013**



Dedico este trabalho à minha mãe!

## AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho não derivou só do meu empenho, mas sim de pessoas que me acompanharam durante a minha vida académica. Portanto, não posso deixar de avivar o meu contentamento, mencionando aqui um obrigado a todos que me ajudaram, incentivaram, apoiaram no decorrer da realização deste trabalho.

Assim sendo, partilho os meus agradecimentos com:

- A minha orientadora professora Doutora Maribel Santos Miranda Pinto, pelo apoio, pelas orientações, pela disponibilidade, pela exigência em todo o trabalho realizado;
- A professora Ana Boto onde estive a oportunidade de estagiar, que sempre me apoiou, incentivou e disponibilizou muito do seu tempo para o desenvolvimento da investigação como de competências enquanto futura docente;
- A turma do 1º A pela partilha de momentos de alegria, de carinho, apoio e por permitirem que o trabalho realizado fosse possível, dando-me motivos para continuar;
- Aos meus pais, em especial à minha mãe que neste momento luta contra um cancro da mama. Não esquecendo o meu pai, que é tão importante como a minha mãe, pois cuida de mim desde o momento em que decidiu ser meu pai;
- Ao José Martins que nunca me deixou desistir, dando-me força e ânimo para seguir com o meu trabalho;
- Às minhas colegas/amigas em especial à Carla Formoso que estiveram sempre do meu lado, apoiando-me quando mais precisei.

*Obrigado a todos!*

## RESUMO

O presente trabalho abrange uma análise de todas as práticas desenvolvidas na educação pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico no contexto da formação inicial de professores. Apresenta uma descrição dos contextos, nos quais ocorreu o estágio e uma reflexão sobre competências, práticas, estratégias, métodos e recursos adotados.

Admitindo que as Tecnologias de Informação e Comunicação, são uma mais valia para o processo ensino aprendizagem, desenvolveu-se um estudo sobre a utilização de ferramentas da *Web 2.0* assim como as implicações destas na aprendizagem, no desenvolvimento da literacia digital, na medida em que verifica-se, cada vez mais, que as crianças têm uma relação de proximidade com as tecnologias.

Aparece assim, a necessidade de usar as tecnologias e as ferramentas que estas possuem, como fontes emergentes de motivação em contexto sala de aula e no processo ensino aprendizagem.

Assim sendo, convidámos uma turma do 1º ano do 1º Ciclo do Ensino Básico a criarem histórias em banda desenhada através de uma ferramenta da *Web 2.0* sobre conteúdos da área do estudo do meio. Numa abordagem metodológica qualitativa, foram analisados 12 alunos, tendo como base na análise a observação participante, os inquéritos por questionários, diários de bordo, as entrevistas, portefólios digitais e os produtos desenvolvidos pelos alunos.

**Palavras-chave:** banda desenhada, desenho infantil, *Web 2.0*, aprendizagem no 1º ciclo do ensino básico, literacia digital.

## ABSTRACT

This work includes an analysis of all the practices developed in pre-school and in elementary school in the context of initial teacher training. It presents a description of the contexts in which occurred the stage and a reflection on skills, practices, strategies, methods and all the adopted resources.

Assuming that Information and Communication Technologies are an asset to the learning process, it has developed a study on the use of Web 2.0 tools as well as their implications for learning, developing digital literacy since children, increasingly, have a close relationship with technologies.

Appears thus the need to use the technologies and tools that they have, as emerging sources of motivation in the classroom context and in the learning process.

Therefore, we invited a group of students from 1<sup>st</sup> grade of an Elementary School to create stories in comics through a Web 2.0 tool in the classroom context. In a qualitative approach, 12 students were analyzed, based on the analysis of participant observation, surveys by questionnaires, logbooks, interviews, digital portfolios and products developed by students.

**Keywords:** comics, children's drawing, Web 2.0, learning on the 1st cycle of basic education, digital literacy.

## Índice

INTRODUÇÃO GERAL .....	10
PARTE I – REFLEXÃO CRÍTICA SOBRE AS PRÁTICAS EM CONTEXTO.....	12
1. Contextualização .....	13
2. Caracterização dos contextos .....	13
2.1. Jardim-de-Infância.....	13
2.2. Escola do 1º CEB .....	14
3. Análise das práticas na PES II e III .....	15
4. Análise das competências e conhecimentos profissionais desenvolvidos.....	17
PARTE II – TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO .....	19
INTRODUÇÃO.....	20
1. Definição do problema.....	21
1.1. Enunciado do problema.....	21
1.2. Justificação e relevância do estudo.....	21
2. Definição de hipóteses e objetivos do estudo.....	22
CAPÍTULO I – REVISÃO DA LITERATURA.....	24
1. As tecnologias na sociedade e na educação.....	24
2. Web 1.0 para Web 2.0.....	26
3. Literacia digital e as crianças.....	28
4. A Banda Desenhada com tecnologias .....	30
4.1. As crianças enquanto criadoras de Banda Desenhada .....	34
5. Pixton – uma ferramenta de Banda Desenhada .....	36
CAPITULO II – METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO.....	37
1. Tipo de investigação .....	37
2. Amostra e justificação da sua escolha.....	38
3. Técnicas e instrumentos para a recolha de dados .....	39
3.1. Inquéritos .....	39
3.2. Observação Participante .....	40
3.3. Diário de bordo .....	41
3.4. Portefólio digital .....	41
3.5. Entrevista.....	42
3.6. Opções metodologias para a análise e tratamento dos dados .....	42
CAPITULO III – APRESENTAÇÃO DAS ATIVIDADES .....	44
1. Abertura da conta de email.....	44

2. Criação de histórias em Banda Desenhada.....	44
2.1. Sessões de trabalho com os alunos.....	45
2.2. A Banda Desenhada: as crianças enquanto criadoras .....	49
3. Blogue: o portefólio digital da turma .....	53
CAPITULO IV – APRESENTAÇÃO E TRATAMENTOS DE DADOS.....	55
1. Inquéritos aos alunos.....	55
1.1. Resultados dos inquéritos.....	56
2. Atividades desenvolvidas com a utilização de uma ferramenta da Web 2.0 .....	65
2.1. Grelhas de observação das atividades .....	65
3. Entrevista aos alunos.....	67
4. Observação participante/ Diário de bordo/ Portefólio digital.....	76
CAPITULO V – DISCUSSÃO DOS DADOS .....	78
CONCLUSÃO GERAL.....	83
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	86
Anexos .....	91

## Índice de figuras

Imagem 1 - Características da Banda Desenhada .....	31
Imagem 2 - Formatos de balões para uma Banda Desenhada .....	31
Imagem 3 - Interface principal da ferramenta Pixton .....	46
Imagem 4 - Interface do separador "criar um quadrado" .....	47
Imagem 5 - Interface da seleção do formato para o quadrado.....	47
Imagem 6 - Interface de vários quadrados para a construção de uma Banda Desenhada .....	48
Imagem 7 - A família que tinha muitos animais.....	50
Imagem 8 - O gatinho perdido.....	50
Imagem 9 - Eu e o meu gato fomos passear .....	51
Imagem 10 - O menino e o gato .....	51
Imagem 11 - A família que adotou um gato .....	52
Imagem 12 - O João gosta do porquinho da Índia.....	52
Imagem 13 - Interface da página principal do Blogue .....	54
Imagem 14 - Página dos inquéritos online para os alunos.....	56
Imagem 15 - Visualização dos "Nós" criados no Nud*ist.....	68
Ilustração 16 - Conhecimentos que os alunos têm sobre as ferramentas que a Web 2.0 disponibiliza .....	69

Imagem 17 - Exemplos de ferramentas enunciadas pelos alunos.....	70
Imagem 18 - Funções das ferramentas para os alunos.....	71
Imagem 19 - Parecer dos alunos sobre a utilização do computador/Internet .....	72
Imagem 20 - Opinião sobre a criação de BD, utilizando uma ferramenta da Web 2.0 .	73
Imagem 21 - Opinião sobre a criação d blogue de turma e a sua visualização e exploração .....	74
Imagem 22 - Opinião sobre o uso frequente do computador nas aulas.....	75
Imagem 23 - Opinião sobre a utilização deste tipo de trabalho pelo professor.....	76
Imagem 24 - Comentários ao blogue .....	77

## **Índice de Gráficos**

Gráfico 1 - Sexo dos alunos.....	57
Gráfico 2 - Idade dos alunos.....	57
Gráfico 3 - Nível de escolaridade dos alunos.....	58
Gráfico 4 - Existência de computador em casa dos alunos.....	58
Gráfico 5 - Tipo de computador existente em casados alunos.....	59
Gráfico 6 - Acesso à internet em casa .....	59
Gráfico 7 - Utilização do computador para navegar na Internet .....	60
Gráfico 8 - Utilização da Internet em casa com auxílio.....	61
Gráfico 9 - Utilização de ferramentas de desenho .....	61
Gráfico 10 - Utilização de ferramentas de escrita.....	62
Gráfico 11 - Utilização de ferramentas na Internet.....	62
Gráfico 12 - Utilização do computador na escola .....	63
Gráfico 13 - Utilização do computador para navegar na escola .....	64
Gráfico 14 - Utilização do computador na escola com auxílio .....	64
Gráfico 15 - O que gosta de fazer com o computador e Internet.....	65
Gráfico 16 - Envolvimento dos alunos nas tarefas .....	66

## INTRODUÇÃO GERAL

No âmbito do Mestrado em Educação em Pré-Escolar e Ensino do Primeiro Ciclo do Ensino Básico (CEB), foi-nos proposto a realização de um relatório final de estágio.

O trabalho encontra-se dividido em duas partes. Na primeira parte, são apresentados os contextos de estágio, uma análise das práticas, competências e aprendizagens desenvolvidas no estágio em Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico.

A segunda parte do trabalho abarca todo o trabalho de investigação, que tem como tema: “Desenvolvimento da literacia digital, com recurso às ferramentas da Web 2.0 para a criação de Banda Desenhada: Um estudo de caso no 1º CEB”

Este trabalho compila um conjunto de aprendizagens desenvolvidas ao longo deste mestrado. As aprendizagens são importantes na construção do conhecimento do professor/educador, pois nós temos como objetivo fazer aprender, proporcionar ambientes de aprendizagem onde permitimos aos alunos construir o seu próprio conhecimento.

Este tema surgiu do interesse de querermos aprender mais sobre as tecnologias, quais as ferramentas que a *Web 2.0* nos oferecem e como podemos utiliza-las em sala de aula, pois é necessário percebermos que potencialidades as tecnologias nos trazem visto que, através da dinâmica que estas nos oferecem, como futuro professor/educador, podemos passar a ter ambientes educativos diferentes em que alunos passam a construir o seu próprio conhecimento.

Este trabalho encontra-se dividido em duas partes, a primeira parte corresponde à reflexão crítica sobre as práticas em contexto, como já aqui mencionado.

A segunda parte deste trabalho encontra-se dividida em cinco capítulos. Numa primeira fase apresenta-se à questão-problema, bem como a justificação/relevância e objetivos do estudo.

No primeiro capítulo centra-se na revisão da literatura, o segundo capítulo faz referência à metodologia, onde é referenciado o tipo de investigação, a amostra e a justificação da sua escolha, as técnicas e os instrumentos utilizados durante o estudo.

O terceiro capítulo diz respeito a apresentação das atividades desenvolvidas no decorrer do estudo. No quarto capítulo apresenta-se os dados recolhidos durante o

estudo e o quinto capítulo faz referência à discussão dos dados, onde é apresentado as conclusões, tendo em conta a questão problema apresentada.

Por fim, são apresentadas as limitações e conclusões finais da investigação.

---

**PARTE I – REFLEXÃO CRÍTICA SOBRE AS PRÁTICAS EM CONTEXTO**

---

## **1. Contextualização**

No decorrer deste capítulo é apresentado os métodos, os recursos e as pedagogias utilizadas durante as práticas desenvolvidas no âmbito das unidades curriculares. A PES divide-se em três unidades curriculares, mas daremos mais ênfase à Prática de Ensino Supervisionada II e III, pois tivemos um contacto mais direto em relação à Prática Supervisionada I.

De seguida, apresentaremos a caracterização dos dois contextos de estágio, a análise das práticas e das competências e conhecimentos profissionais desenvolvidos.

## **2. Caracterização dos contextos**

Ao longo das nossas práticas deram-nos a oportunidade de contactar com duas realidades distintas, pois a Prática de Ensino Supervisionada II decorreu no jardim-de-infância e a Prática de Ensino Supervisionada III numa escola do 1º ciclo do ensino básico.

### **2.1. Jardim-de-Infância**

A Prática de Ensino Supervisionada II, como referimos foi realizada num jardim-de-infância que pertence a um Agrupamento de Escolas situado no centro da cidade de Viseu. É uma entidade pública e um edifício moderno, com instalações em ótimo estado. O edifício foi construído de raiz com o propósito de servir uma comunidade cada vez mais heterogénea, visto que serve crianças em idade pré-escolar dos 3 aos 6 anos.

O estágio neste jardim-de-infância decorreu no segundo semestre, em três dias por semana, que se iniciavam às 9h até ao 12h, recomeçando após o almoço às 14h terminando às 16h. Nesta instituição tivemos a oportunidade de estagiar na sala 3, constituída por um grupo heterogéneo de 25 crianças, com idades compreendidas entre os 3 e os 6 anos, dos quais 12 são do sexo feminino e 13 do sexo masculino

Como já foi referido, este grupo é heterogéneo, devido às idades das crianças, mas também pelo facto de que cada criança é um indivíduo igual, com saberes, vivências, competência, interesses próprios e diferentes de todos os elementos do grupo.

É um grupo muito comunicativo, ativo, dinâmico e prestável, gosta de participar ativamente nas várias tarefas e atividades que são lhe dirigidas. Existem crianças que

gostam de realizar o que lhes foi proposto da melhor forma, outras demoram algum tempo na realização da tarefa, e outras, por vezes, demoram a interessar-se pelo proposto, dispersando-se. Também apresentam algumas dificuldades em relação as regras de conversação e da relação com os outros.

As crianças gostam da área dos jogos de mesa, do computador, da mercearia e da pintura, sendo estas muito solicitadas. Estas gostam de fazer desenhos seja para registarem o que aprenderam ou para exprimir o que querem.

É um grupo que escolhe muito a área do faz de conta, casinha, como primeira opção, lá podem representar várias vivências do quotidiano, assumindo diferentes papéis. Em relação à área das construções é escolhida mais pelos meninos, em relação à área da biblioteca. As crianças não demonstram muito interesse pela mesma, normalmente são as crianças mais novas que escolhem.

O grupo nem sempre era organizado do mesmo modo, porque acreditamos que a diversidade de idades facilita as interações das crianças e o trabalho entre pares, uma vez que os mais velhos podem ajudar os mais novos. Quando a organização era feita pelas crianças, estas procuravam sempre os seus companheiros de acordo com os seus interesses e afinidades. Quando é organizado pelo educador, existe sempre algum cuidado, ou seja, tínhamos dois grupos considerados num nível medio de desenvolvimento, formando-se assim o grupo de crianças mais velhas e o das crianças mais novas onde estas exigiam um acompanhamento diferenciado e mais individualizado por parte do adulto.

Relativamente aos recursos TIC do jardim-de-infância em que estivemos a estagiar no decorrer da unidade curricular Prática de Ensino Supervisionada II, este possuía em cada sala de atividades, um computador com acesso à Internet, colunas, uma *webcam*, um micro e uma impressora.

## **2.2. Escola do 1º CEB**

A Prática de Ensino Supervisionada III realizou-se numa escola do 1º ciclo, que pertence a um Agrupamento de Escolas situado numa zona suburbana da cidade de Viseu, distando cerca de 4 km da sede do Município, num bairro “dormitório” da cidade.

É um edifício que foi inaugurado recentemente, em 12 de Setembro de 2011 pelo Primeiro-Ministro, pelo Ministro da Educação e Ciência e pelo Presidente de Câmara Municipal de Viseu. Esta escola contém 159 alunos no 1º Ciclo do Ensino Básico. É constituído por 8 salas de aula do 1º ciclo e 8 do pré-escolar, uma biblioteca,

cozinha, refeitório, uma sala polivalente onde os alunos têm aulas de atividade física e por vezes também realiza-se eventos quando o tempo não está adequado para atividades ao ar livre, gabinete para a coordenação de escolas, serviços administrativos e um amplo espaço para o recreio.

O estudo investigativo foi implementado numa das turmas desta escola, que funciona em horário normal 9h-17h30 m, com atividades de enriquecimento curricular distribuídas ao longo do horário. É composta por 18 alunos, 9 raparigas e 9 rapazes, com idades compreendidas entre os 5 e os 7 anos, dos quais faz parte uma criança com Necessidades Educativas Especiais que está integrado no Decreto-lei 3/2008 de 7 de Janeiro.

A turma revela um ritmo de trabalho diferenciado, uma vez que, enquanto uns concluem rapidamente os trabalhos e são quase autónomos, outros são “mais lentos” e necessitam de apoio individualizado para superarem as suas dificuldades. No entanto, demonstram gosto em aprender, são alunos curiosos, possuem interesse por diversas atividades, nomeadamente, jogos, histórias, expressão plástica e expressão musical.

Como aspetos menos positivos têm a dificuldade em cumprir as regras tanto dentro como fora da sala de aula e a pouca responsabilidade no que diz respeito aos seus materiais. Para além destes fatores, os alunos apresentam diferentes níveis de maturidade, concentração, postura e de aprendizagem.

Relativamente aos recursos TIC nesta escola, em cada uma das sala existe um projetor, um quadro interativo e um computador com acesso à Internet.

Existe uma biblioteca, com vários manuais escolares para os alunos, docentes e professores estagiários poderem consultar e ainda três computadores com acesso à Internet, um quadro interativo e um projetor.

### **3. Análise das práticas na PES II e III**

A escola desempenha um papel muito importante na formação do indivíduo, pois irá prepará-lo para a vida em sociedade e para o exercício da cidadania. Esta é mais do que um espaço destinado à alfabetização e a aprendizagem, a escola influencia de forma significativa a formação moral do indivíduo.

Ensinar não é apenas transmitir conhecimentos, mas sim perceber que a criança também desempenha um papel ativo na construção do seu desenvolvimento e das suas aprendizagens, por isso é necessário vê-la como um sujeito do processo educativo. Portanto, deve-se partir do que a criança já sabe, da sua cultura e saberes

próprios e criar um bem-estar e segurança no ambiente educativo, com o intuito da criança se sentir acolhida, escutada e valorizada, contribuindo assim para sua autoestima e desejo de aprender mais. É preciso entender que cada criança tem o seu ritmo de aprendizagem e não devemos ignorar aquilo que as crianças nos dizem ou que querem aprender, devemos então aceitar as suas curiosidades e explorá-las.

Segundo Roldão (2009, p. 55), “ensinar é a ação especializada de promover intencionalmente a aprendizagem de alguma coisa por outros”, ou seja, aprendizagem ocorre na interação com os outros, seja entre as próprias crianças ou com os adultos.

Antes de partir para a prática é necessário prever o que poderá acontecer, quais os objetivos de aprendizagem, os recursos e materiais a serem utilizados e por fim a avaliação, ou seja, o processo de gestão do currículo exige aos docentes a realização de um planeamento com o objetivo de antever a sequência de atividades a realizar com os alunos, pois quanto mais dermos importância às aprendizagens dos alunos, mais importantes se tornam as planificações. Através do “planeamento verifica-se o que se pretende atingir (os objetivos de aprendizagem), concebe-se o processo de chegar até lá (os métodos, meios e materiais) e, finalmente, a matéria de saber se conseguimos o que se pretendia (tipos de instrumentos de avaliação)” (Ribeiro, 1989, p21).

No decorrer do estágio em Educação Pré-Escola, tive a oportunidade de estar com crianças de diferentes idades, foi um semestre que exigiu muito, sobretudo, a nível profissional e socio-efetivo, mas na vida, nada se consegue sem esforço, trabalho, empenho e dedicação.

O nosso grupo de estágio era composto por dois elementos e por vezes sentimos algumas dificuldades na gestão do tempo em relação as unidades curriculares presentes no plano de estudos, mas nunca desistimos e fomos capazes de respeitar a opinião uma da outra, ou seja, sabermos ouvir e respeitar o outro, é muito importante quando trabalhamos em equipa.

Com isto, durante este semestre tentamos dar o melhor, no entanto a minha maior dificuldade foi na projeção de voz e por vezes não conseguia captar a atenção das crianças, mas considero que melhorei e isso foi reconhecido e sentido.

Durante as doze semanas em que pude estar em contacto com as crianças foi muito gratificante, porque através de momentos lúdicos consegui promover aprendizagens significativas, pois as crianças são o melhor que existe no mundo e devemos-lhes respeito, compreensão e sobretudo devemos promover aprendizagens significativas, para que se tornem bons cidadãos e cultos. Também percebi o quanto é importante valorizarmos a autonomia e cooperação entre as crianças, porque só assim é que se sentem valorizadas e integradas no grupo onde estão inseridas.

Na minha perspetiva, todo o trabalho realizado neste semestre foi importante para a minha aprendizagem, como futura educadora, porque foi capaz de adquirir competências, atitudes e aprendizagens relativas ao processo que envolve o educador, ou seja, desde o primeiro semestre as dificuldades na construção dos planos, nas dinâmizações, dos jogos, atividades e a minha postura melhoraram.

No entanto, o estágio no 1º ciclo fiz novas aprendizagens, visto que estagiámos no 1º ano de escolaridade e a meu ver todos os futuros docentes do 1º CEB devia passar por este ano. Foi um ano trabalhoso, mas ao mesmo tempo gratificante, pois vemos as crianças a crescerem, a aprenderem a ler e a escrever.

Durante este semestre pude construir planos de aula coerentes, a compreender a complexidade das dinâmicas de sala de aula, a refletir sobre eles e sobre a prática destes, pois quando iniciei o processo de dinamização das aulas, estava com receio de como poderia apresentar as atividades às crianças, visto que não sabiam ler e quanto tempo demorariam a realizar cada atividade. Demos conta no início das nossas dinâmizações que realizávamos poucas atividades e os alunos acabam por dispersar, mas à medida que fomos conhecendo a turma e o seu ritmo de trabalho, esta dúvida foi-se desvanecendo.

Na minha perspetiva, todo este trabalho foi relevante para a minha aprendizagem enquanto futura docente do 1º CEB, pois adquiri conhecimentos, competências e atitudes relativas a todo o processo que envolve o professor e o estabelecimento de ensino.

Estou aqui para aprender e ganhar cada vez mais conhecimentos que me irão ajudar no futuro, a ser uma educadora/professora correta e capaz de trocar informações com os meus alunos/crianças que os façam crescer emocionalmente, eticamente, em termos motores, artísticos e intelectualmente, de forma a torná-los cidadãos conscientes.

#### **4. Análise das competências e conhecimentos profissionais desenvolvidos**

Ao longo deste ano e meio foram desenvolvidas competências e conhecimentos profissionais, que contribuíram para a educadora/professora que sou hoje. Durante este percurso, posso referir que toda a minha prática serviu para alargar o meu conhecimento, em que tive sempre o cuidado de atualiza-lo, procurando

perceber se este era o mais correto, por vezes pela curiosidade de saber mais, outra junto dos professores que me acompanharam durante este percurso.

Por vezes as minhas ideias a serem desenvolvidas não eram as mais corretas e refletiam-se na prática, mas tive sempre o cuidado com o grupo de crianças, as necessidades de cada uma, como também o ritmo de aprendizagem de cada uma, não esquecendo que o mais importante são as crianças. Também foi tido em conta a linguagem a utilizar com as crianças, pois é importante ter o cuidado em adotar uma linguagem concisa e apropriada à faixa etária do grupo que temos em sala de aula, de modo a comunicação acontecer entre educador/professor e a criança.

Um aspeto importante a não esquecer, para além da relação professor/aluno é a relação professor/comunidade educativa, visto que é necessário que todos trabalhem lado a lado com o intuito de promoverem aprendizagens significativas, de formarem bons cidadãos, de ajudarmo-nos mutuamente para que haja a partilha de saberes, é importante que exista uma colaboração e cooperação entre estes.

É de salientar que participámos em projetos e em atividades desenvolvidas nos dois contextos, no pré-escolar (Festa de Natal, Dia da Árvore, Visita ao Museu do Pão) como no 1º Ciclo (Festa de Carnaval).

Mas antes de passarmos à prática é necessário refletir sobre tal, pois durante este percurso foi-nos dado pelas cooperantes os conteúdos que queriam que trabalhássemos com as crianças. Quando os conteúdos presentes no programa, eram nos facultados, em primeiro lugar nós tentávamos perceber o que sabíamos sobre esse conteúdo, depois com a ajuda das metas de aprendizagens e com o programa percebíamos o que poderíamos trabalhar.

No entanto, durante este percurso foi necessário que cada uma de nós conseguisse dominar certo conteúdo, pois mas não bastava saber o que podíamos trabalhar, mas procurar estratégias diversificadas para trabalhar esse mesmo conteúdo. Só depois é que poderemos passar ao planeamento, este é um ato demorado devido à sua importância, ou seja, na planificação tem que conter um máximo de indicadores, para obter uma melhor lecionação. Posso assim dizer que as planificações durante este percurso, foram planeadas adequadamente, de acordo com o programa e com as necessidades e interesses de cada criança.

Por fim, tendo em conta ao que já mencionamos, podemos considerar que o perfil de desempenho desenvolvido é bom, pois estou aberta a novas mudanças, numa constante atualização e com um olhar para o futuro sem medo com o objetivo de enfrentar as dificuldades que poderão aparecer.

---

**PARTE II – TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO**

---

## INTRODUÇÃO

Este projeto de investigação está contemplado no plano de estudos do curso de Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º CEB e tem como intuito dar resposta a uma questão-problema, sendo este investigado e analisado de modo a dar respostas exequíveis ao mesmo e refletindo sobre tal.

Portanto, esta investigação tende compreender se a utilização de uma ferramenta da Web 2.0 contribui para o desenvolvimento da literacia digital e para tal foi realizado um estudo de caso, com uma abordagem qualitativa e diversos métodos de recolha de dados, como intuito de dar questão à seguinte questão: **“Será que a utilização da ferramenta *Pixton* contribui para o desenvolvimento da literacia digital, no 1º ciclo?”**.

Como já foi referido, este estudo surge do interesse em querer aprender mais sobre as TIC e como utilizá-las em contexto de sala de aula, visto que as crianças são seres ativos, que cada vez mais interagem, questionam, colaboram e partilham saberes, de forma a construírem a sua personalidade e o seu conhecimento.

Assim sendo, neste estudo pretende-se perceber de que modo a utilização das ferramentas que a *Web 2.0* disponibiliza irá influenciar a aprendizagem dos discentes, uma vez que estes, cada vez mais cedo, têm acesso as tecnologias.

## 1. Definição do problema

### 1.1. Enunciado do problema

Quando se inicia uma investigação, este parte sempre de um problema, pois é o ponto de partida para qualquer estudo. Portanto, o problema surge sempre de forma interrogativa e declarativa, ou seja, é necessário ter em consideração alguns critérios como: a clareza (precisa, concisa e unívoca), exequibilidade (adequada à realidade, aos recursos pessoais, materiais e técnicos e sobretudo viável) e pertinência (deter de uma intenção compreensiva ou explicativa) (Quivy & Champenheoudt, 1992).

Com isto, a nossa questão problema surge do interesse sobre a utilização de uma ferramenta da *Web 2.0* e como esta pode influenciar a aprendizagem dos alunos em contexto de sala de aula, como também no desenvolvimento da literacia digital.

Por isso, apresentamos a questão-problema do seguinte modo:

**Será que a utilização da ferramenta *Pixton* contribui para o desenvolvimento da literacia digital, no 1º ciclo?**

Com a seguinte questão problema pretende-se investigar as potencialidades e o contributo da utilização de uma ferramenta da *Web 2.0* na aprendizagem para o desenvolvimento da literacia digital, existindo uma relação entre estas duas variáveis.

É um estudo que desperta interesse e motivação no sentido de perceber as reações das crianças quando colocadas na participação em atividades que envolvam novas ferramentas, computador e internet, pois com a ferramenta *Pixton* as crianças poderão ser autoras das suas próprias histórias, relacionando-as com os conteúdos presentes no currículo.

### 1.2. Justificação e relevância do estudo

Decidimos investigar um pouco sobre a utilização de uma ferramenta da *Web 2.0* na aprendizagem e no desenvolvimento da literacia digital, no sentido que as crianças cada vez mais cedo têm contacto com as tecnologias, então porque não aproveitar essa proximidade e explorar novas ferramentas.

Com o aparecimento da *Web 2.0* surgiu a necessidade de saber as suas repercussões na aprendizagem, ou seja, como é que as ferramentas que a *Web 2.0* disponibiliza poderão ser utilizadas pelos alunos e que aprendizagens poderão ser adquiridas. Visto que vivemos numa sociedade cada vez mais desenvolvida e dependente das tecnologias, surge a necessidade de proporcionar novas experiências com o intuito de motivar as crianças para o ensino. Ou seja, a utilização das ferramentas disponibilizadas pela *Web 2.0* permitem a interação, colaboração, partilha e a promoção de novos ambientes em contexto de sala de aula. Daí a importância de alargar o nosso conhecimento e dos alunos sobre esta temática, percebendo a influência que poderá ter se estes utilizarem as ferramentas da *Web 2.0* na construção de conhecimentos relativamente a outras áreas, que aprendizagens são adquiridas com a sua exploração, como também no desenvolvimento da literacia digital.

## **2. Definição de hipóteses e objetivos do estudo**

Em qualquer investigação existe a suposição provisória dos resultados, apoiando-se nas teorias já existentes e na experiência pessoal. Uma “hipótese é uma proposição que prevê uma relação entre dois termos que, segundo os casos, podem ser conceitos ou fenómenos” (Quivy & Campenhoudt, 1992, p137).

No caso da questão problema deste estudo, as variáveis são a *Web 2.0*, a aprendizagem e o desenvolvimento da literacia digital. De acordo, com o que foi dito anteriormente uma possível hipótese será: A utilização de ferramentas da *Web 2.0*, vai influenciar positivamente a sua aprendizagem como o desenvolvimento da literacia digital.

### -Apresentada a questão problema, temos assim os seguintes objetivos:

-Observar e analisar o comportamento dos alunos, enquanto utilizadores e participantes ativos de ferramentas da *Web 2.0*, identificando as suas facilidades e dificuldades;

-Verificar se as crianças têm conhecimentos prévios sobre algumas ferramentas da *Web 2.0*;

-Analisar as competências por parte das crianças face a utilização da ferramenta *Pixton* na narração de histórias digitais;

-Investigar se a utilização de ferramentas da Web 2.0 influencia o envolvimento das crianças nas tarefas.

-Observar o gosto pela escrita e por situações ou personagens de histórias;

-Analisar se as crianças utilizam materiais de informação para a construção de histórias, no aperfeiçoamento do texto;

# CAPÍTULO I – REVISÃO DA LITERATURA

## 1. As tecnologias na sociedade e na educação

Na década de 80 ocorreram diversas transformações na sociedade, pois com o maior acesso ao computador e à Internet os hábitos foram mudando, em que passamos de uma perspectiva em que o aluno apenas recebe informação para outra onde se apela que o aluno se envolva na construção do seu próprio conhecimento (Costa et al, 2012). O acesso às tecnologias promove ambientes de aprendizagem, sendo estes diversificados.

Cada vez mais somos bombardeados com uma vasta quantidade de informação na qual temos acesso através das tecnologias de informação, estando os indivíduos rendidos a estas. Ou seja, estamos perante uma Sociedade de Informação, que “surge em pleno processo de desenvolvimento tecnológico impulsionado pela economia global e que proporcionou a concretização de uma população, distribuição e consumo em grande escala” (Miranda, 2009, p. 68).

Como já referimos, a sociedade está constantemente em mudança e o acesso à informação também provoca mudanças, influenciando certos aspetos da nossa vida, por isso devemos ter acesso às tecnologias, não só pela integração na sociedade que esta assim exige, mas também pelo “acesso universal à info-alfabetização e à info-competência”(MSI, 1997:13, cit Miranda, 2009 p. 68).

Porém, existe uma outra expressão que valoriza o conhecimento baseando-se na informação da qual temos acesso, ou seja, passamos de uma Sociedade de Informação para uma Sociedade de Informação e Conhecimento que surge pela razão de passarmos a utilizar as tecnologias digitais em diferentes contextos.

Com a entrada no novo milénio, a tecnologia ficou marcada com o “acesso a uma quantidade vastíssima de materiais autênticos e diversificados, as ferramentas disponibilizadas na Web rapidamente tornaram a comunicação e a partilha de informação acessível a todos os que tivessem acesso a um computador com ligação à rede” (Costa et al, 2012, p. 40).

Em qualquer lugar onde estejamos, estamos permanentemente em contacto com as tecnologias e por vezes estas conseguem influenciar-nos em determinados comportamentos. Influenciam também as crianças e os jovens que nascem nesta Era Digital, tendo um contacto imediato com as tecnologias, não sentindo qualquer dificuldade no uso das mesmas. Convivem com as tecnologias de forma espontânea

em que a integração destas parte do ambiente familiar sendo um fator de desenvolvimento em diversas áreas, (Pinto e Osório, 2008, p. 2).

É neste momento em que a escola deve acompanhar as mudanças da sociedade, porque só assim é que consegue dar resposta a novos desafios, às necessidades do processo ensino-aprendizagem e as TIC devem ser utilizadas diariamente e não ser apenas uma disciplina que pertence ao currículo, contribuindo para a mudança de práticas educativas (Barbosa e Loureiro, 2011).

As crianças que têm contacto com o computador de certa forma terão outra maneira de pensar, por isso as escolas devem preparar e aproximar-se dos seus alunos, mostrar que as tecnologias são importantes e integra-las na sala de aula, como instrumento em que pode auxiliar tanto o professor como os alunos nas suas aprendizagens e atividades, “é importante a presença das novas tecnologias na sala de aula, como um instrumento que se utilizará finalidades lúdicas, informações, comunicativas, instrutivas” (Domingues, 2010, p. 34).

Ao introduzirmos as tecnologias em contexto de sala de aula, estamos a recorrer à criatividade, pois estas promovem nos alunos a interatividade, autoaprendizagem, pesquisa, interdisciplinaridade e a autonomia e aos professores de certa forma criam, desenvolvem novos ambientes de aprendizagem, deixando de lado o modelo centrado no professor para um modelo centrado nos alunos, ou seja, “em vez de colocar o aluno apenas a receber informação, apelava-se ao seu envolvimento no processo de construção do seu próprio conhecimento com recurso à tecnologia” (Costa et al, 2012, p.39).

A tecnologia não substitui o professor, que é o responsável por formar cidadãos críticos/reflexivos, mas por vezes a tecnologia é mal utilizada por estes, ficando “parados no tempo”, ou seja, as tecnologias devem ser valorizadas na sala de aula como uma ferramenta de trabalho (Correia, 2004).

É necessário que o professor reconheça que utilidades as tecnologias poderão trazer para a aprendizagem dos seus alunos, pois se este tiver conhecimentos das ferramentas existentes, poderá articula-las com os objetivos que pretende numa atividade, por exemplo.

Como refere (Costa et al, 2012, p.29), “pode ser longo o caminho entre o momento em que decide experimentar usar tecnologias e o momento em que se toma consciência de que pode e faz sentido ajustar as práticas beneficiando do potencial que as tecnologias podem trazer”, visto que o professor deve se sentir confiante e só depois é que passa a ação, mas para isso tem que começar a explorar as potencialidades das ferramentas existentes e futuramente terá o poder de decidir se

essa ferramenta é adequada ou não e quando é que poderá utiliza-la em determinado conteúdo, presente no programa.

Portanto, com a decisão do uso das tecnologias nas práticas do professor, significa que este pretende mudar para um modelo centrado no aluno, como já referimos. O uso dos materiais tradicionalmente usados para ensinar e fazer aprender seriam substituídos, mas o mais importante é preparar os alunos para a resolução dos problemas que poderão aparecer no futuro, ou seja, teríamos alunos capazes de:

“Analisar, avaliar e decidir sobre os problemas com que se defronta; um aluno que utiliza as tecnologias digitais para aceder à informação de que necessita, selecionando-a em função de critérios previamente estabelecidos; um aluno capaz de refletir sobre o que está aprender e como está aprender, de forma a desenvolver estratégias de aprendizagem autónoma e de auto-regulação; um aluno que é capaz de usar as tecnologias para comunicar, interagir e colaborar com os outros; um aluno que consegue expressar-se a si próprio, imaginar e criar com recursos às diferentes formas de representação e respetivas combinações que as tecnologias hoje permitem”, (Costa et al, 2012, p. 32).

Toda a sociedade (crianças, jovens, adultos, escola, comunidade e família) devem ter contacto com as tecnologias, pois trazem vantagens para estes, visto que podem adotar práticas de ensino construtivistas, em que a “aprendizagem é facilitada quando é autodirigida, pondo em causa a aprendizagem tradicional assente num modelo de transmissão, através da qual o conhecimento passa do professor aluno” (Papert, 1996, p.75).

Portanto, passamos de um modelo transmissivo para dinâmica que as tecnologias nos oferecem, como por exemplo a Internet, ou seja, com a web 2.0 passamos a ter ambientes educativos diferentes e os alunos passam a construir o seu próprio conhecimento.

## **2. Web 1.0 para Web 2.0**

Em primeiro lugar começamos por caracterizar a Web 1.0 como a quantidade de informação que se encontra disponível e de acesso a todos, onde o utilizador pode editar os conteúdos presentes na Web, “a maioria dos serviços da Web 1.0 eram pagos, sujeitos a licenças e com pouca ou nenhuma interatividade” (Patrício, 2009, p.27).

Algum tempo atrás, para termos acesso à informação teríamos que nos dirigir a locais convencionais como as bibliotecas, mas com o avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação, são visíveis transformações na Web, em que inicialmente o texto só tinha hiperligações - Web 1.0 - e mais tarde surgiu a oportunidade de associar imagens e sons ao texto – Web 2.0 - (Coutinho, 2008).

Segundo, O' Reilly (2005), definiu Web 2.0 como sendo:

“A mudança para uma Internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores e são mais usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva”.

Com a Web 2.0 passamos de observadores para construtores de ambientes virtuais, onde a utilização de ferramentas é coletiva, em que podemos colaborar, publicar, partilhar informação com outros, de acordo com as nossas necessidades e interesses. Não é necessário grandes conhecimentos na utilização das ferramentas que a Web 2.0 nos oferece, estas são gratuitas e permitem que todo o trabalho realizado pelos utilizadores seja aberto a toda a comunidade, podendo estes comentarem, reeditarem, partilharem, colaborarem entre si, “(...) a Web 2.0 vem permitir a hipótese de qualquer utilizador produzir os seus próprios materiais, colaborar na construção de outros e partilha-los online” (Costa et al, 2012, p. 40).

Com as ferramentas e plataformas que a Web 2.0 disponibiliza, permite assim a interação, colaboração e a constituição de redes sociais, aproximando as pessoas para a partilha de interesse comuns (Miranda, 2009).

Portanto, com as transformações que existem na sociedade devido aos avanços da Tecnologia de Informação e Comunicação, criam-se também desafios ao nível do ensino, por exemplo deixaríamos de lado a escola tradicional e em vez de escrever a mão faríamos através do processamento de texto ou em vez de cartazes teríamos os PowerPoint (Domingues, 2010). Um outro desafio é a mudança de papéis, em que professor muda de atitude e começa a utilizar as tecnologias nas suas práticas educativas e os alunos começam a construir o seu próprio conhecimento, pois “as tecnologias deverão ser instrumento de trabalho dos alunos, que as utilizam para auxiliar o processo de aprendizagem” (Costa et al, 2012, p.43).

Assim, é possível afirmar que a utilização de ferramentas da Web 2.0 em sala de aula, de certo modo incentivará os alunos a gostar da escola, a aprender, a pesquisar conteúdos de forma diferente, a partilhar esses mesmos conteúdos com os

colegas, isto é, ao utilizarem as tecnologias com as ferramentas que esta oferece podem decidir como querem aprender, podem brincar e aprender ao mesmo tempo, podem ainda escolher as ferramentas que permitem-lhes ajudar na construção do seu próprio conhecimento.

A Web trouxe consigo inúmeras ferramentas como: Blogue, Youtube, *Flickr* e *Delicious*, *Podcast*, *Dandelife*, *Wiki* e *Goowy*, entre outras.

A ferramenta que utilizaremos neste projeto de investigação é a ferramenta Pixton que permite a construção de histórias em banda desenhada dispondo de figuras ou imagens e palavras, desenvolvendo nas crianças as seguintes potencialidades: o desenvolvimento da leitura e da escrita, o pensamento crítico, alfabetização visual, interação entre as crianças, desenvolvimento da criatividade / emoções e autonomia. A outra ferramenta é o blogue que é utilizado de forma coletiva e tem como objetivo ser um portefólio digital onde os alunos colocam os seus trabalhos, de modo a colaborarem e liderarem um ambiente digital comum que perspetiva aprendizagens, ou seja, os blogues são frequentemente utilizados em termos de exploração pedagógica e ideal para a discussão e trocas de ideias, vai também proporcionar um maior empenho por parte das crianças na construção das histórias em banda desenhada, como na publicação das mesmas, para que os pais e toda a comunidade possam ver as atividades criadas por estes.

Portanto fazer uso das tecnologias na realização de tarefas comuns, neste caso a criação de histórias em Banda Desenhada e do blogue ou “a pesquisa na internet, criação de gráficos ou comunicação online tornou-se tão importante como ser proficiente na oralidade, na leitura e na escrita. A isto deu-se o nome de literacia digital” (Costa et al, 2012, p.44).

### **3. Literacia digital e as crianças**

Com o acesso às tecnologias as formas de ler e escrever sofreram algumas alterações. Portanto por literacia digital entende-se que é necessário conhecimento sobre as tecnologias, pois “implica ser capaz de utilizar crítica e eficazmente as tecnologias, de modo a fazer algo construtivo e significativo com elas (Costa et al, 2012, p.44). Implica também um conjunto de competências que tem como objetivo auxiliar os utilizadores no uso das TIC, isto é, é a capacidade das pessoas usarem corretamente as ferramentas digitais, com o intuito de construírem o seu próprio conhecimento, podem também comunicar com os outros, desenvolvendo uma ação construtivista, sendo algo que está sempre em mudança.

Outros autores definem a literacia digital como algo que é “concebido como uma combinação de habilidades técnico-processual, cognitiva e emocional-social, pois envolve algumas habilidades como o uso de motores de busca, edição de imagens e decifrar ou ler mensagens” (Melão, 2011, cit. Aviram e Eshet-Alkalai, 2006, p.90). Com o acesso as TIC, este conceito leva à necessidade de compreender e desenvolver habilidades para a realização de tarefas, comunicar e obter informações num ambiente digital (Copabianco, 2010). Ou seja, através da literacia digital é possível entender e utilizar informação em diferentes formatos.

Com a evolução tecnologia e com o que temos vindo a observar, a relação entre a literacia e a tecnologia é evidente, por isso o uso das TIC em contexto escolar é importante visto que estas convidam a diferentes gerações a explorarem novas formas de “ler e interpretar um media (texto, som e imagem) a fim de reproduzir dados e imagens por meio de manipulação digital, bem como avaliar e aplicar novos conhecimentos obtidos nos ambientes digitais” (Copabianco, 2010, cit. Jones – Kavalieri Flannigan, 2008, p.13-16).

Deste modo, existem cinco tipos de literacia, tais como: literacia foto-visual; literacia de reprodução; literacia da informação, literacia ramificada e literacia sociomoral (Copabianco, 2010, cit. Eshet –Alkalaei, 2004, p.93).

Portanto, através da ferramenta que vamos utilizar nesta investigação, temos uma literacia de reprodução que permite utilizar a informação para criar novos materiais significativos, sendo apresentados em forma de texto, imagem ou som, ou seja, permite a redação de textos individualmente ou em grupo, envolvendo também fatores socio-emocionais (Copabianco, 2010, cit. Eshet –Alkalaei e Amichai - Hanburgeuer, 2004, p.425-434).

Consideramos que o uso das tecnologias em contexto de sala de aula, é essencial para o desenvolvimento da literacia digital, pois ajuda na participação e no desenvolvimento do pensamento crítico dos utilizadores através de ferramentas específicas, ou seja, as tecnologias devem ser utilizadas pelas crianças como um instrumento de trabalho, que auxiliam num processo de aprendizagem construtivista, sendo as crianças responsáveis pela construção do seu próprio conhecimento.

É necessário fazer uso das tecnologias e promover nas crianças novas “formas de pensar, criar e representar o conhecimento, sobretudo quando a sua utilização é deliberadamente equacionada” (Costa et al, 2012, p.43).

Com as diferentes formas de ler, os educadores / professores têm que estar preparados para a era digital em que se vive, acompanhando assim a evolução tecnológica que assume um papel na construção de novos conhecimentos (Melão, 2010).

Portanto, a escola tem o dever de participar e formar cidadãos responsáveis, críticos, reflexivos, autônomos, livres, solidários, abertos a novos desafios e principalmente criativos, mas para que tal aconteça é necessário envolver as tecnologias nas suas aprendizagens e “assumindo a literacia digital como mais uma meta de aprendizagem” (Costa et al, 2012, p. 44)

#### **4. A Banda Desenhada com tecnologias**

“Definir-se-á portanto a banda desenhada como uma história desenhada e impressa.” (Renard, 1978, p.13)

O homem sempre teve a necessidade de registar momentos da sua vida, através de gravuras rupestres, por exemplo, (Figueiredo, 2010).

Posteriormente, o homem foi descobrindo novas técnicas de escrita e de desenho, pois com o surgimento da imprensa o desenho passou a ser acompanhando por textos, em que no início da Era Moderna, uma grande parte da nossa sociedade não sabia ler, daí as imagens e a comunicação visual serem fundamentais para estes.

Assim, o desenvolvimento da impressão de textos escritos foi acompanhado pelo aperfeiçoamento das técnicas de reprodução de imagens (...). (Diniz *et al.*, 2006, cit. Figueiredo, 2010, p. 3).

Com este desenvolvimento, começaram a aparecer as bandas desenhadas através de caricaturas com um pequeno diálogo, em que as bandas desenhadas são “caracterizadas por uma sequência de imagens, acompanhada ou não por textos (legendas, diálogos, pensamentos) através do qual é narrada uma história, história aos quadrinhos”.<sup>1</sup>

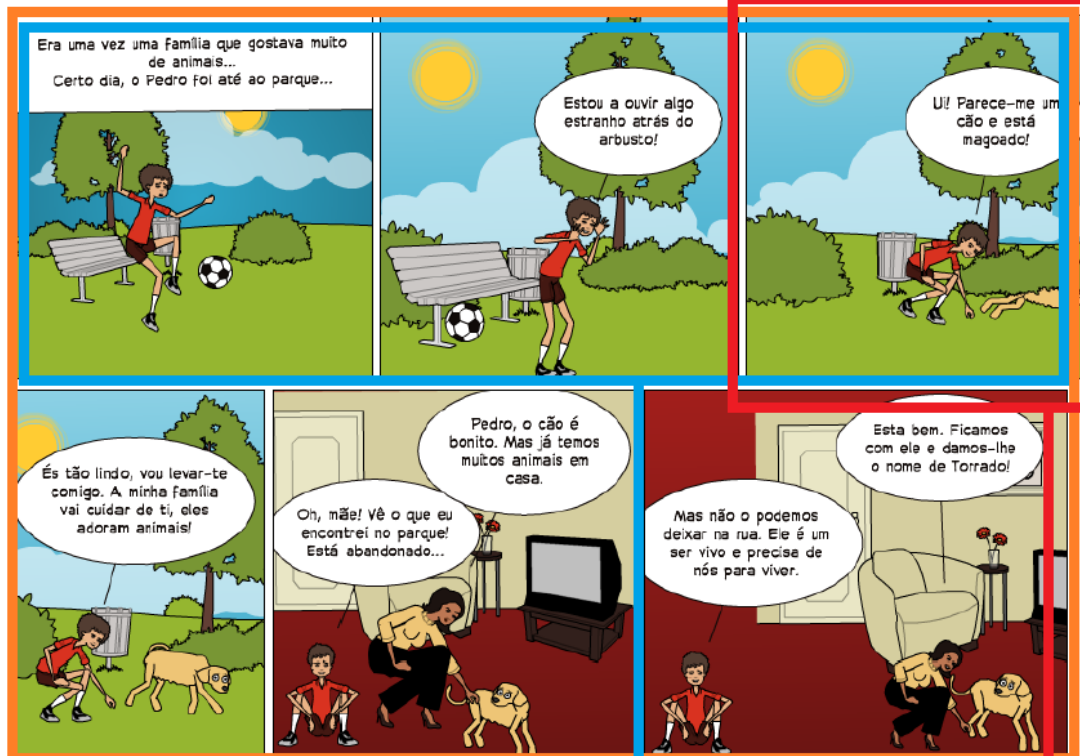
No entanto, a banda desenhada apresenta outras características, como refere (Figueiredo, 2010, p.13) existem outros elementos como a estrutura, sendo estas “estruturadas em pranchas, que corresponde normalmente às páginas. Por sua vez, as pranchas dividem-se em tiras ou bandas (strips), que são compostas por vinhetas (quadrados ou retângulos organizados sequencialmente”, como podemos ver na (imagem 1).

---

<sup>1</sup> Retirado: ([www.infopedia.pt](http://www.infopedia.pt)) a 11/4/2013.

## A família Martins e cão Torrado

by cristinaferreiras



**Prancha** (é uma página de Banda Desenhada)

**Tira** (conjunto de vinhetas organizadas na mesma linha)

**Vinheta** (é cada um dos quadradinhos que formam a tira)

Imagem 1 - Características da Banda Desenhada

Em relação ao texto é apresentado dentro de um balão, num entanto existem diferentes formatos, como podemos ver na seguinte imagem:



Imagem 2 - Formatos de balões para uma Banda Desenhada

Uma outra característica que é utilizada nas bandas desenhadas são as legendas que servem para marcar a voz do narrador, um narrador presente ou onisciente. É apresentado na forma de retângulo e geralmente está na parte superior das vinhetas e deve ser lido antes das falas (Figueiredo, 2010). Também está presente nas bandas desenhadas as onomatopeias que servem para representar sons ou ruídos, ou seja, “apresentam como qualidades um elevado valor expressivo e simbólico, liberdade gráfica e impacto visual” (Gomes, 2010, p.38). Existem ainda os planos que permitem uma sessão de movimento, pois é dado mais valor a certos momentos de ação na história em banda desenhada.

No entanto, não devemos esquecer que a linguagem de uma banda desenhada é caracterizada pela relação existente entre o “código verbal e icónico e pela narrativa sequencial”, ou seja, “a linguagem verbal na banda desenhada tem como funções principais: a apresentação dos diálogos e dos pensamentos das personagens (balões), a inclusão de textos de apoio com informações revelantes (cartuchos e legendas) e a reprodução de sons e ruídos (onomatopeias)” (Figueiredo, 2010, p.39).

Assim sendo, todos os elementos referidos são importantes na construção de histórias em banda desenhada porque ao possuir todos estes elementos será uma história mais apelativa e de certa forma será um recurso interessante e motivador para um professor usar nas suas práticas e o aluno assumir um papel mais ativo. Portanto é importante que o professor/educador possua conhecimentos sobre histórias em banda desenhada e que seja capaz de as utilizar, recorrendo a um conteúdo programático, pois “a banda desenhada é hoje empregue com bastante frequência em manuais escolares ou obras didáticas como meio de expressão (Renard, 1978, p.67).

Para Sá (2000), o estudo de histórias em banda desenhada em contexto sala de aula, é uma atividade rica visto que desenvolve a escrita, salientando que este tipo de narrativa não é mais fácil de estudar que os outros tipos de textos.

Recorrendo as tecnologias em atividades que englobem a Língua Materna como a construção de histórias em banda desenhada, serão atividades enriquecedoras que promovem nos alunos o gosto pela escrita e de certa forma também serão adquiridas diversas competências como por exemplo: “pensamento crítico, avaliação de fontes digitais, uso ético da informação” (Costa et al, 2012, p.62).

Desde cedo que as crianças apresentam gosto pelo desenho, pela escrita, pela leitura, por brincar e é dado uma especial atenção a estes, portanto também é necessário dar importância as tecnologias visto que “as novas tecnologias da informação e comunicação são formas de linguagem com que muitas crianças contactam diariamente” (Ministério da Educação, 1997, p.71). Mas para que tal importância aconteça, é necessário uma utilização adequada das tecnologias, pois só

assim podemos atingir objetivos adequadamente, ou seja, devemos ter em conta que as tecnologias devem ser usadas “não só como recurso didático, mas como um instrumento cultural que seja utilizado na prática pedagógica com finalidades sociais autênticas que lhe confirmem significado” (Amante, 2004, p.139).

O uso do computador deve assim proporcionar novas atividades, como a edição de um jornal de escola, procurar informação sobre determinado conteúdo, como na construção de histórias, mas o mais importante é permitir que todas as crianças tenham contacto com as tecnologias, pois estas fazem parte do seu quotidiano. A escola também tem um papel importante no uso das tecnologias, visto que nem todos têm a possibilidade de ter acesso a estas, deve então combater à desigualdade e garantir uma adequada utilização das tecnologias.

Seguindo esta perspetiva, o uso das tecnologias proporcionam o desenvolvimento da linguagem e da literacia, pois o uso do computador faz com que as crianças utilizem um discurso mais complexo; são estimuladas a usar uma linguagem adequada, contam histórias mais elaboradas e existe uma maior colaboração entre as crianças, (Amante, 2007). Ou seja, a utilização das tecnologias permitem às crianças a exploração e construção do seu próprio conhecimento, permitindo que estas desenvolvam a leitura e a escrita em atividades como a construção de histórias, pois “uma das maiores contribuições do computador é a oportunidade para as crianças experimentarem a excitação de se empenharem em perseguir os conhecimentos que realmente desejam obter” (Papert, 1996, p.43).

De acordo com Amante (2007, p.56), “uma utilização adequada das novas tecnologias é aquela que permite expandir, enriquecer, diferenciar, individualizar e implementar a globalidade dos objetivos curriculares”, pois as crianças ao terem contacto com as tecnologias de certa forma ajudam-se mutuamente, desenvolvem a colaboração entre pares, resolvem os seus problemas com uma maior facilidade, criando novas formas de brincar, ou seja, “as crianças não encararam as tecnologias como uma ferramenta para desenvolver atividades complexas, mas sim como outro brinquedo que lhe permite concretizar experiências estimulantes, criativas, onde o seu papel passa de agente passivo para construtor da própria realidade” (Jessen 1997 cit. Miranda, 2009, p.123-124).

Por isso cabe também ao educador/professor tornar-se mais confiante no uso das tecnologias em sala de aula, pois é necessário promover, estimular a interação das crianças na realização das atividades e de brincadeiras recorrendo às tecnologias, ou seja, é importante preparar as crianças a construírem o seu próprio conhecimento e a perceber que o mundo em que vivem é feito de exigências ao nível da aprendizagem, do conhecimento e do uso das tecnologias (Amante, 2007).

#### **4.1. As crianças enquanto criadoras de Banda Desenhada**

Através de um desenho “podemos explicar o que sabemos, o que amamos, o que amaríamos. O que pensamos e o que sentimos, o que vemos e o que não vemos, o que seja quem for não vê...”(Gabey, 1973, p.14)

O desenho é a forma que a criança utiliza para exprimir tudo o que sente, pois ao “desenhar, pintar ou construir constituem um processo complexo em que a criança reúne diversos elementos de sua experiência, para formar um novo e significativo todo” (Lowenfeld e Brittain, 1977, p.13). É através do desenho que a criança transmite os seus sentimentos e mostra o seu desenvolvimento, pois à medida que a criança vai crescendo vai desenvolvendo as suas capacidades, sendo notório através dos seus desenhos.

Para Gabey (1973), ao promovermos um ambiente de confiança, a criança através de uma linguagem simbólica como o desenho, a pintura, a modelagem ou mesmo através de construções, consegue adquirir um equilíbrio, ou seja, a criança ao desenhar vence etapas como em tudo na vida.

A atividade de desenhar é a mais utilizada nos primeiros anos de idade, sendo uma atividade em que as crianças envolvem-se e os familiares adoram o produto final, mas por vezes é feita uma má avaliação desta atividade, pois o mais importante não é beleza do desenho, mas o mais “importante é o processo da criança – o seu pensamento, os seus sentimentos, as suas perceções, em suma, as suas reacções ao seu ambiente” (Lowenfeld e Brittain, 1977, p.19). Logo, é importante valorizar esta atividade e “(...) não esquecer que o desenho é uma forma de expressão plástica que não pode ser banalizada, servindo apenas para ocupar tempo. Depende do educador torna-la uma atividade educativa” (Ministério da Educação, 1997, p.61).

De acordo com (Luquet, 1987, p.15), “a criança desenha para se divertir”. Ou o para a criança o desenho, é uma atividade que poderá ser feita em casa, ao ar livre ou em qualquer outro lugar que ela deseje, é um jogo que não necessita de par e não há necessidade de ser convidada para a realizar. Portanto, é através do desenho que podemos observar a criatividade das crianças, sendo então os desenhos um registo em que as crianças realizam de forma espontânea, sem se preocuparem se os outros vão perceber ou gostar, “pois as crianças nem sempre desenharam para demonstrarem um determinado facto” (Gabey, 1973, p.34).

Assim sendo, a criança manifesta uma satisfação ao desenhar e se o professor colocar ao seu dispor uma diversidade de técnicas e de materiais, o desenho será mais rico e a criança poderá desenhar espontaneamente, consoante a sua idade e o seu nível de desenvolvimento. Por isso, a criança deve ser valorizada enquanto ser criador, como também a sua criatividade, pois é através da arte que a criança expressa a sua personalidade, em que

“toda a criança, independentemente do ponto em que se encontra em seu desenvolvimento, deve ser considerada acima de tudo, como indivíduo. A expressão procede da criança total e constitui um reflexo desta. Uma criança expressa os seus pensamentos, sentimentos e interesses nos seus desenhos e nas suas pinturas, e mostra o conhecimento do seu meio nas suas expressões criadoras” (Lowenfeld & Brittain, 1977, p.21).

No entanto, as crianças são únicas e as suas expressões também o são, agora como a criança é capaz de criar depende das oportunidades que lhe são dadas, pois “cabe, assim, ao educador planear situações de aprendizagem que sejam suficientemente desafiadoras, de modo a interessar e a estimular cada criança, apoiando-a para que chegue a níveis de realização a que não chegaria por si só, (...)” (Ministério da Educação, 1997, p.26).

Seguindo esta perspetiva, o desenho permite ao educador compreender a que nível se encontram as crianças, por isso deve respeitar o desenvolvimento de cada criança, porque cada uma tem o seu ritmo e a sua personalidade, pois cada representação que a criança faz é sinal de presença num grupo, no processo de ensino aprendizagem.

Caso contrário implicará que a criança não consiga resolver os seus problemas, de expressar os seus sentimentos, de participar numa atividade em comum, colaborar com os colegas e de construir o seu próprio conhecimento.

Um outro material que a criança poderá utilizar para expressar-se através do desenho é o computador, pois com um fácil acesso às tecnologias, é possível relaciona-las com outras temáticas, como a arte.

O computador permite aos alunos desenvolverem o seu pensamento crítico-reflexivo e a construção do seu próprio conhecimento, pois as crianças ao utilizarem o computador ficam motivadas para a realização das atividades que lhes são propostas, proporcionando momentos de interação e de novas aprendizagens.

Assim sendo, as crianças devem utilizar o computador, recorrendo às ferramentas que a Web 2.0 disponibiliza como instrumentos emergentes que facultam a aprendizagem e a criatividade.

## **5. Pixton – uma ferramenta de Banda Desenhada**

A Web 2.0 disponibiliza uma variedade de ferramentas, que podem ser utilizadas por qualquer utilizador que disponha de algum tempo na aprendizagem das funcionalidades desta Web que promove a construção do próprio conhecimento.

Para este estudo, utilizaremos a ferramenta Pixton, é uma ferramenta que foi criada por um casal canadiano<sup>2</sup>, Clive & Daina. É uma das ferramentas que a Web 2.0 disponibiliza e permite ao utilizador escrever histórias em banda desenhada ou quadradinhos.

O utilizador ao querer explorar esta ferramenta, logo de início encontrará três opções para poder escrever a sua banda desenhada, ou seja, pode usar por diversão, para escolas e para empresas. Por diversão pode ser usado gratuitamente, para escolas o professor adiciona os seus alunos, criando uma “turma virtual” e tanto o professor como os seus alunos podem ver os trabalhos que estão a ser criados. Nas empresas, as histórias em banda desenhada são criadas para outros fins, como por exemplo: “cartazes publicitários ou outros”.

No processo de criação de histórias em banda desenhada está disponível uma variedade de cenários, personagens, objetos, que permite pode mudar expressões faciais, o penteado, a posição das mãos, a cor do cabelo e a roupa das personagens.

A limitação existente no uso desta ferramenta, é que existem elementos que não estão disponíveis, aparecendo constantemente avisos que os elementos selecionados são pagos.

---

<sup>2</sup> Retirado de <http://www.baixaki.com.br/download/pixton.htm>, a 12/5/2013

## **CAPITULO II – METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO**

Neste capítulo, pretende-se descrever o conjunto de procedimentos para dar resposta à nossa questão problema, ao qual será submetida a vários testes e estes serão confrontados com o que podemos observar (Quivy & Campenhout, 2005, p.155).

Portanto, a investigação é um processo que permite dar resposta à questão problema, sendo um processo dinâmico e interativo. É também composto por um conjunto de etapas que estão interligadas e todas juntas irão permitir chegar a uma conclusão. Como refere Bell (1997, p.34) “cada etapa consiste num processo de definição e clarificação, no final do qual acabará por ter uma lista de perguntas, tarefas ou objetivos a questionar, realizar e examinar”.

### **1. Tipo de investigação**

A investigação pela qual optámos para dar resposta à nossa questão problema tem um carácter qualitativo, pois “exige que o mundo seja examinado com a ideia de que nada é trivial, que tudo tem potencial para constituir uma pista que nos permita estabelecer uma compreensão mais esclarecedora do nosso projeto de estudo” (Bogdan e Biklen, 1994, p.49). Toda a investigação parte da formulação de um problema, até ao término da análise dos dados.

Assim sendo, a investigação qualitativa que dá resposta à nossa questão problema é a mais adequada, pois pretende-se estudar as potencialidades da utilização de uma ferramenta da Web 2.0 na aprendizagem, tendo como objetivo compreender determinado fenómeno, isto é, “os investigadores que adotam uma perspectiva qualitativa estão mais interessados em compreender as percepções individuais do mundo” (Bell, 1997, p.20).

De acordo, com as diferentes abordagens que a investigação qualitativa abarca, optámos por um estudo de caso, que é definido por uma “observação detalhada de um contexto, ou individuo, de uma única fonte de documentos ou de um acontecimento específico”(Merriam, 1988 cit. Bogdan & Biklen, 1994, p.89).

Portanto, este estudo tem um carácter descritivo, visto que o investigador participa no ambiente onde está a desenvolver o seu estudo, ou seja, este pretende descrever ao pormenor um dado objeto de estudo, daí “centrar-se num objeto analisando-o detalhadamente, sem assumir pretensões de generalização” (Pardal & Correia, 1995 cit. Miranda, 2009, p.205).

## 2. Amostra e justificação da sua escolha

Neste estudo a amostra faz parte do universo, não sendo possível estudá-lo na sua totalidade. Como já foi referido para este estudo teremos como abordagem um estudo de caso sendo entendido como a “compreensão de uma entidade única, diferente de qualquer outra, em determinada situação e no seu contexto natural de ação” (Sousa, 2005 cit. Miranda, 2009, p.245).

Portanto, no decorrer da nossa Prática de Ensino Supervisionada III, tivemos a oportunidade de estagiar no 1º ciclo, daí o facto de aproveitarmos para realizar nosso estudo neste contexto, sendo também possível de o realizar no pré-escolar. Ou seja, com o objetivo de aprofundar a nossa investigação direccionamos o nosso estudo para o 1º ciclo, pois iniciamos o estágio no início do ano letivo escolar, o que permitiu para conhecer, ter um contacto mais próximo, participativo e aprofundado com a turma.

Assim sendo, a amostra selecionada para este estudo foi um grupo de crianças do 1º ano do 1.º Ciclo do Ensino Básico, que frequentam uma escola situada na zona suburbana da cidade de Viseu. A turma do 1.º ano, onde realizamos a nossa investigação, é um grupo constituído por 18 alunos no total. Têm idades compreendidas entre os 5 e os 7 anos de idade, dos quais faz parte uma criança com Necessidades Educativas Especiais que está integrado no Decreto-lei 3/2008 de 7 de Janeiro e no entanto participaram neste estudo 12 alunos no contexto de atividades.

No geral é uma turma que gosta de aprender, necessitando de estar sempre a trabalhar, caso contrário começam por dispersar. Também têm algumas dificuldades em cumprir regras dentro e fora da sala de aula, mas para além destes fatores menos positivos, os alunos apresentam diferentes níveis de maturidade, concentração, postura e aprendizagem.

A escola é um edifício recente sendo inaugurado em Setembro de 2011. Contudo, em relação ao acesso às tecnologias, estas são visíveis, através dos equipamentos existente na sala (um computador com acesso a Internet). Existem também em cada sala um quadro interativo e o respetivo projetor. Na biblioteca existem 3 computadores com acesso a Internet e um quadro interativo e projetor em que os alunos podem ter acesso.

No entanto, existe um leque de limitações no acesso às tecnologias existentes nesta escola, pois só os computadores da escola é que têm acesso à Internet, o que dificultou no processo de recolha de dados, não podendo trabalhar com os alunos todos ao mesmo tempo e em contexto sala de aula.

### **3. Técnicas e instrumentos para e recolha de dados**

Um estudo de investigação possui diversos instrumentos indispensáveis para a recolha de dados, pois estes são importantes para o investigador partir para o trabalho em campo.

Bogdan & Biklen (1994) definem trabalho de campo onde:

“a maioria dos investigadores qualitativos utiliza para recolher os seus dados. Encontram-se com os sujeitos, passando muito tempo juntos no território destes – escolas, recreios, outros locais por eles frequentados ou nas suas próprias casas. Trata-se de locais onde os sujeitos se entregam às suas tarefas quotidianas, sendo estes ambientes naturais, por excelência, o objecto de estudo dos investigadores” (p.113).

Assim sendo, no decorrer deste estudo e no momento adequado utilizaremos como fontes de recolha de dados: a observação participante, inquéritos aos alunos, diário e portefólio digital (blogue) e por fim a entrevista aos alunos. Com estes instrumentos pretendemos recolher o máximo de informação com o tempo disponível com o intuito de dar resposta à nossa questão problema.

#### **3.1. Inquéritos**

Neste estudo utilizamos um inquérito por questionário aos alunos. Este foi preparado e estruturado, segundo os objetivos pretendidos, ou seja, foi alvo de algumas alterações com o intuito de ser validado como também teve por base alguns inquéritos já aplicados por outras entidades, pois “os preparativos de construção de um questionário válido, isto é, capaz de recolher a informação necessária, pressupõem um conjunto de procedimentos metodológicos e técnicos (...)” (Pardal & Correia, 1995, p.53)

Portanto, para além de uma fase inicial em que criamos relações de proximidade com os alunos, é necessário ter um conhecimento mais rápido sobre os seus conhecimentos, para que tal aconteça será feito um inquérito por questionário, com o objetivo de os conhecermos e percebermos se os alunos têm conhecimentos prévios sobre algumas ferramentas da Web 2.0, como as facilidades e dificuldades ao

nível digital. Também servirá para tomarmos conhecimento das preconcepções dos alunos, no que se refere ao uso das tecnologias, da Internet e de ferramentas que a Web disponibiliza, pois tiveram que criar uma conta de email, responder ao inquérito realizado através do Google Docs, uma história em banda desenhada através de uma ferramenta da Web 2.0 e um blogue de turma.

### **3.2. Observação Participante**

É num ambiente natural e com participantes que pretendemos estudar, pois só assim é que definimos as técnicas e os instrumentos adequados para a recolha de dados. Portanto, referimos a observação participante como uma técnica onde o investigador tem dois papéis: o de observador e o de participante, em que pretende recolher os dados interagindo com os participantes.

Neste trabalho de investigação, a observação participante e o diário de bordo andam par a par no processo de recolha de dados, pois a observação participante é uma das características do estudo de caso e não só, ou seja, “não há ciência sem observação, nem estudo científico sem um observador” (Pardal & Correia, 1995, p. 49). Optámos por um investigador que participa em todo o processo de investigação, pois só assim é que tem uma melhor compreensão da recolha, como também no tratamento e interpretação dos mesmos (Miranda, 2009).

Neste caso, o investigador tem como principal objetivo colocar as crianças em contacto com diferentes instrumentos/ferramentas na construção das suas próprias histórias, tendo em conta os conteúdos presentes no programa do 1º ciclo.

A participação das crianças recai na construção de histórias em banda desenhada com o auxílio de uma ferramenta da Web 2.0, o que possibilita uma análise dos comportamentos e quais os efeitos que a utilização desta poderá provocar na motivação, aprendizagem, satisfação e no desenvolvimento da literacia digital. Os comportamentos dos alunos durante a realização das atividades, serão analisados através da escala de envolvimento, concedida pelo DQP (Desenvolvendo a Qualidade em Parcerias). Segundo Laevers (1993), entendemos que envolvimento/implicação é uma qualidade da atividade humana que:

“pode ser reconhecido pela concentração e persistência; é caracterizado pela motivação, fascinação, abertura aos estímulos e intensidade da experiência, tanto a nível físico como cognitivo e ainda por uma profunda satisfação e forte fluxo de energia; é determinado pela tendência para explorar o que não se conhece e pelas

necessidades individuais de cada criança; há dados que sugerem que a aprendizagem ocorre em consequência do envolvimento” (Bertram & Pascal, 2009, p.128)

No decorrer das atividades as crianças serão avaliadas tendo em conta o seu envolvimento, isto é, a criança será avaliada em 5 níveis, visando indicadores como a concentração, a energia, a complexidade e a criatividade, a expressão facial e postura, a persistência, a precisão, o tempo de reação, a linguagem e a satisfação.

Para que o investigador possa recolher dados com o auxílio dos indicadores mencionados acima, é necessário colocar-se como observador participante, registando todos os acontecimentos com o apoio da ficha de observação do envolvimento da criança, facultada pelo DQP.

Enquanto que as crianças estão em atividade, é escolhida uma criança de cada vez e é alvo de 6 observações, com uma duração de 2 minutos cada e em cada uma das observações é indicado o local onde decorre a atividade, o número de crianças e adultos, a hora e é feita uma pequena descrição sobre a atitude e comportamento da criança, para depois se poder analisar o nível de envolvimento. É ainda importante referir que as observações não podem ser seguidas, pois deve haver o cuidado de não realizar observações contínuas.

### **3.3. Diário de bordo**

O diário de bordo é um instrumento tão importante como os outros instrumentos da recolha de dados, pois este será utilizado como registo para os dados e para as reflexões recolhidas aquando das observações. Este é importante no sentido que nele confiamos as nossas dúvidas, preocupações e dificuldades no decorrer da observação. Assim sendo, “os diários constituem-se como sistemas narrativos, essencialmente como retrospectivas em que se regista a própria vivência experiencial, neste caso do investigador, e se relatam acontecimentos ou comportamentos observados”. (Sousa 2005 cit. Miranda 2009, p.209)

### **3.4. Portefólio digital**

O portefólio digital é outro instrumento de recolha de dados a ser utilizado neste estudo. Este servirá para a colocação de todos os trabalhos realizados pelos

alunos, como comentários, reflexões e opiniões dos próprios alunos como de outras pessoas. Este deverá ter o consentimento de todos os alunos, em que todos devem ter acesso às suas construções como também às construções dos colegas.

Portanto, será necessário criar um blogue em conjunto, o que implica a abertura de uma conta de email, sendo mais um instrumento de recolha de dados visto que os alunos podem trocar informação.

### **3.5. Entrevista**

Ainda temos como instrumento de recolha de dados a entrevista, esta será realizada aos alunos que construíram a banda desenhada com o auxílio de uma ferramenta da Web 2.0. Deste modo, pretende-se saber a opinião dos alunos em relação as atividades realizadas neste estudo e perceber qual a importância das ferramentas nas suas práticas letivas.

As entrevistas utilizadas neste estudo são individuais e semiestruturadas, pois consistem numa conversa entre duas pessoas, com o objetivo de obter informação, ou seja, “a entrevista é utilizada para recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspetos do mundo” (Bogdan & Biklen, 1994, p. 134).

### **3.6. Opções metodologias para a análise e tratamento dos dados**

Os dados recolhidos pelo investigador, serão analisados indutivamente, pois não pretendemos confirmar ou induzir, mas sim construir hipóteses com os dados que são recolhidos.

Deste modo, a análise é entendida como um “processo de busca e de organização sistemático de transcrições de entrevistas, de notas de campo e de outros materiais que foram sendo acumulados” (Bogdan & Biklen, 1994, p.205). Assim sendo, para uma melhor compreensão, concisa e correta os dados serão analisados através de um software informático, QSR Nvivo 10<sup>3</sup>, para uma análise de dados qualitativos por categorias, ou seja, os inquéritos serão apresentados através de tabelas e gráficos, acompanhados de breves descrições.

---

<sup>3</sup> Retirado de: ([www.qsrinternational.com](http://www.qsrinternational.com)), a 11/07/2013

É importante que durante a recolha de dados, o investigador preserve os direitos dos participantes, como a privacidade e o anonimato, com o intuito de garantir uma investigação de qualidade.

## **CAPITULO III – APRESENTAÇÃO DAS ATIVIDADES**

Neste capítulo apresentamos as atividades desenvolvidas no âmbito da utilização de uma ferramenta da *Web 2.0* – Pixton – para a construção de banda desenhada com o objetivo de observarmos se existe desenvolvimento da literacia digital ao terem contacto com as tecnologias e com a ferramenta selecionada.

Inicialmente as atividades foram desenvolvidas em contexto sala de aula, passando depois pela biblioteca, no entanto as atividades foram desenvolvidas com um objetivo fundamental de proporcionar ambientes essenciais para a realização das histórias.

É importante referir que o grupo de crianças selecionado para desenvolver o nosso estudo, frequenta o 1º ano de escolaridade, por isso as atividades foram desenvolvidas no 3º período do ano letivo a decorrer, visto que estes alunos inicialmente não possuíam as competências necessárias de leitura e de escrita.

Todas as atividades foram previamente calendarizadas (anexo 1) e planeadas (anexo 3) e com o consentimento da professora titular, dos encarregados de educação em que levaram um documento de autorização (anexo 2), para que estes assinassem de modo a autorizar ou não. Cabe ainda dizer que o tempo disponibilizado não foi longo, interrompendo a rotina da turma como as práticas educativas, da mesma.

### **1. Abertura da conta de email**

Os alunos que participaram nesta investigação não possuíam conta de email, à exceção de um aluno. Assim, surgiu a necessidade de criarmos uma conta de email, (anexo 5) por cada participante, para responderem ao inquérito que foi enviado pelo investigador, como também para o registo na ferramenta Pixton para procederem à criação das suas histórias em Banda Desenhada.

### **2. Criação de histórias em Banda Desenhada**

A criação de uma banda desenhada através da ferramenta Pixton, está relacionada com um conteúdo programático (os seres vivos do seu ambiente) de Estudo do Meio, que se insere no bloco 3 “À Descoberta do Ambiente Natural”, do programa curricular do 1º ciclo do Ensino Básico.

A escolha deste tema surge do gosto que a turma apresenta por animais, como também pela atenção que estes apresentam quando este conteúdo é abordado. Para dar início a esta atividade, será apresentado, uma Banda Desenhada intitulada “A Família Martins e cão Torrado” que retrata uma família que gosta muito de animais e que cada vez que encontram um animal abandonado, cuidam dele, levando-o para sua casa. Será feita uma leitura da banda desenhada, por parte da professora, seguindo-se os alunos. Através da banda desenhada, serão explorados determinados conteúdos como os habitats, as suas características, alimentação e os cuidados que devemos ter com os animais.

Posto isto, será realizada uma ficha de consolidação com o intuito de perceber se os alunos apresentam alguma dificuldade sobre esta temática.

De seguida, ainda associado à ficha de trabalho, será distribuído uma folha para que os alunos procedam à escrita de uma Banda Desenhada. Mas antes disto, é necessário dar a conhecer às crianças que a Banda Desenhada é uma forma de “linguagem” para contar histórias. Então serão distribuídos alguns exemplos de Banda Desenhada, para que estes explorem-na, visualizando assim como é apresentado o texto (balões) e a relação da (imagem com o texto).

A posteriori, será solicitado aos alunos que juntem-se aos pares para procederem à construção da Banda Desenhada. Por fim, será feita uma revisão da Banda Desenhada produzida.

É neste seguimento que é questionado aos alunos: “E se através do computador escrevêssemos uma Banda Desenhada?” Assim, a turma utiliza uma das ferramentas da Web 2.0 que permite escrever uma Banda Desenhada. A ferramenta apresenta vários modelos de “quadrinhos”, para o qual serve de base para a construção de banda desenhadas e para que não hajam grupos a escolherem modelos distintos, é escolhido um modelo igual para todos os grupos.

Posteriormente, as bandas desenhadas serão publicadas num blogue, através da conta criada pela turma, sendo por fim apresentadas à mesma.

## **2.1. Sessões de trabalho com os alunos**

No decorrer da nossa investigação foram realizadas sessões de trabalho com os alunos, pois em seis sessões desenvolvemos com as crianças atividades de forma contextualizada. Para tal, foi criado uma planificação que permite o investigador refletir antecipadamente sobre a atividade. Foram assim, estabelecidos objetivos,

experiências de aprendizagem a desenvolver, o material e o tempo necessário para a realização da atividade.

Assim sendo, os 18 alunos participaram em todas as atividades, formando 9 grupos de 2 elementos, mas em análise estiveram apenas 12 alunos. Assim sendo, foi solicitado aos alunos que elaborassem uma Banda Desenhada, através da ferramenta Pixton, cujo objetivo seria alertar para as características/cuidados que devemos ter com os seres vivos.

## 1ª Sessão - Informação do trabalho a desenvolver

Nesta sessão transmitiu-se aos alunos informações sobre as próximas sessões e organizaram-se em grupo. Como motivação para o trabalho a ser desenvolvido, é apresentado a ferramenta Pixton que permitirá os alunos criarem as suas histórias.



Imagem 3 - Interface principal da ferramenta Pixton

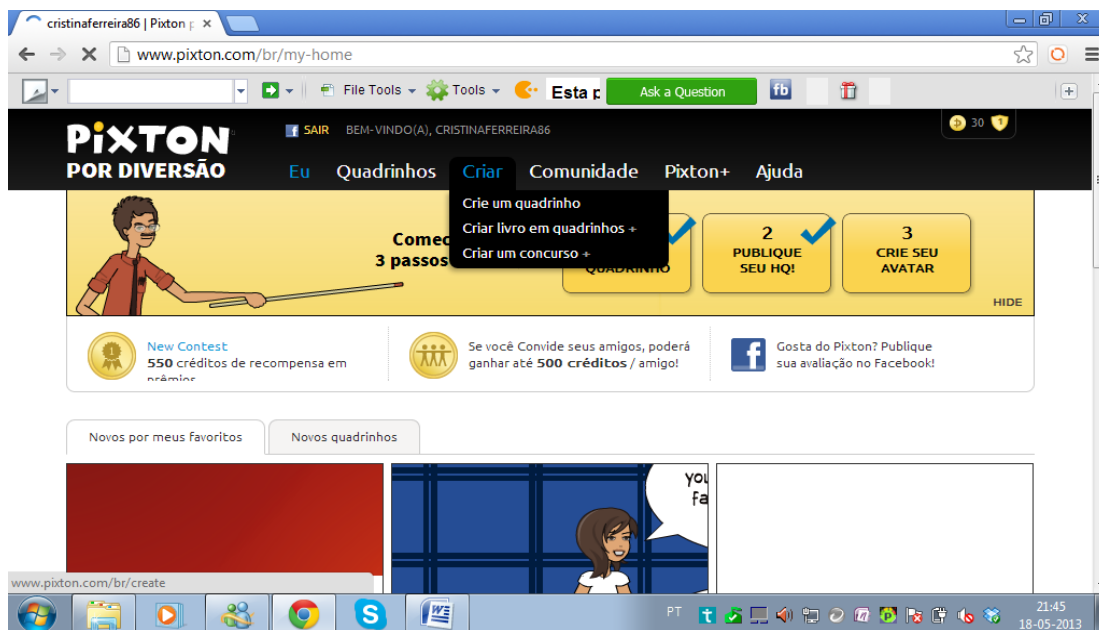


Imagem 4 - Interface do separador "criar um quadrinho"

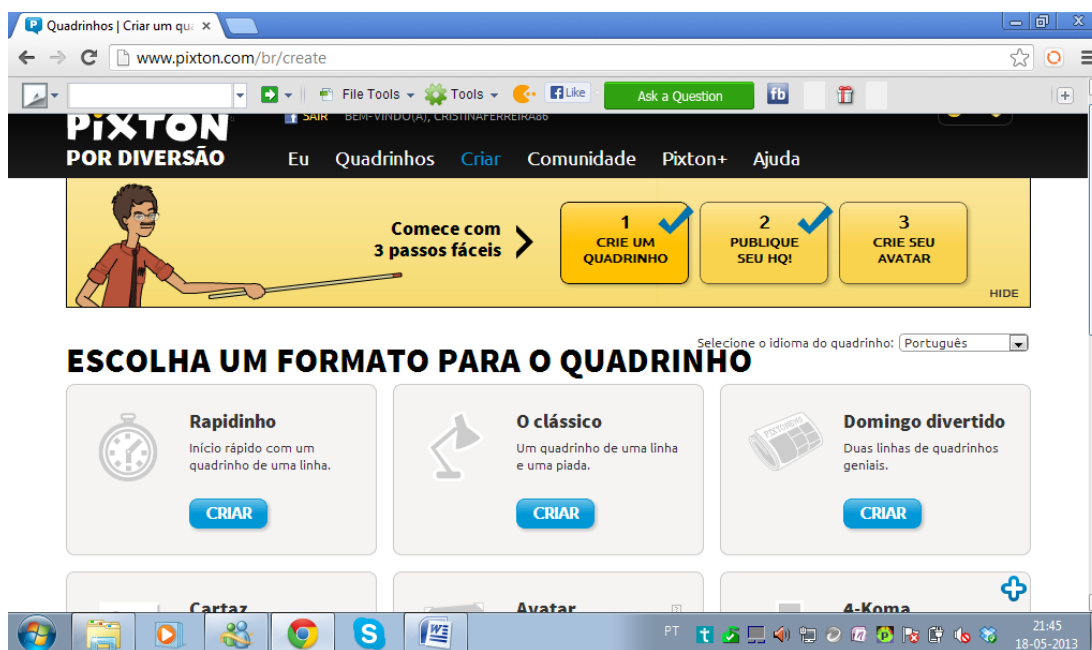
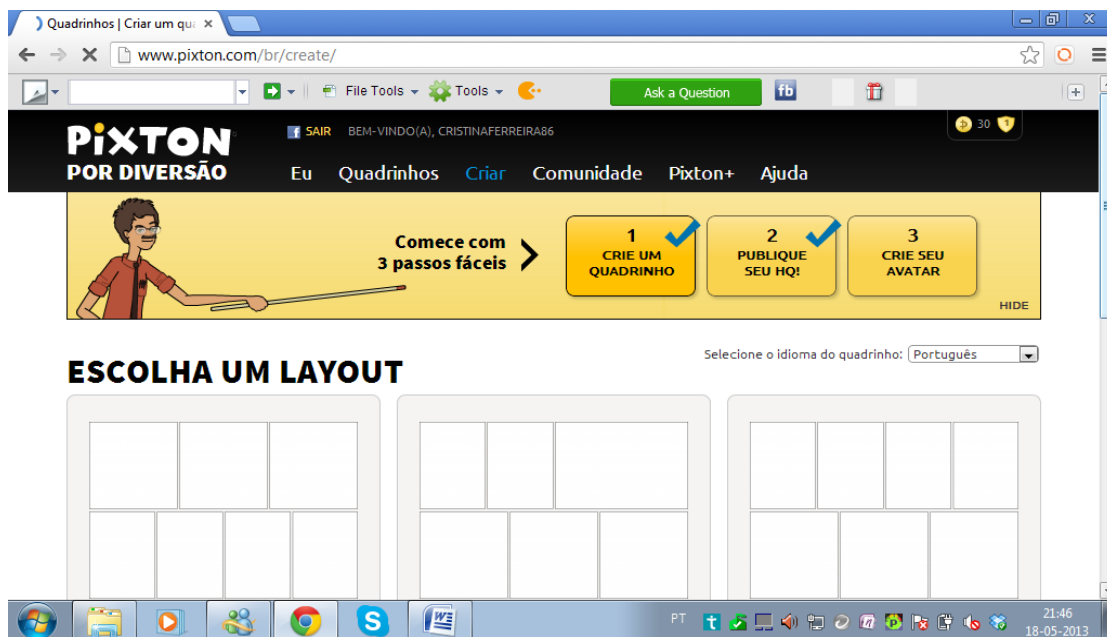


Imagem 5 - Interface da seleção do formato para o quadrinho



**Imagem 6 - Interface de vários quadradinhos para a construção de uma Banda Desenhada**

É também apresentado uma história em Banda Desenhada construída a partir da ferramenta Pixton, sobre os seres vivos. Posteriormente, foi feita uma revisão do conteúdo “os seres vivos do seu ambiente”, seguindo-se de uma ficha de consolidação, (anexo 6).

Seguidamente é solicitado aos alunos que formem grupos de 2 e é-lhes distribuído diversos exemplos de banda desenhada para que possam explorar. É-lhes, ainda, apresentado diapositivos referentes aos elementos que constituem uma banda desenhada (o que é uma banda desenhada; como é apresentado o texto (balões); relação do texto com a imagem).

Assim sendo, pretendemos que os alunos sejam capazes de pensar no que querem fazer, para além disso inicia-se a criação do texto em rascunho (anexo 7), tendo em conta o conteúdo programático proposto.

## **2ª Sessão – Realização de atividades e Exploração da ferramenta Pixton pelos alunos, como também das ideias pensadas e criação do texto**

Nesta sessão, os alunos iniciam a construção das suas próprias histórias utilizando a ferramenta Pixton (anexo 8), escolhem o modelo de “quadradinhos” e

começam a criar os cenários, as personagens, as expressões, a posição, a cor e movimento destas.

### **3ª Sessão – Construção da banda desenhada utilizando a ferramenta – Pixton**

Ainda nesta sessão, os alunos continuam na construção das suas histórias. Nesse sentido, nesta sessão redige-se a história que cada um criou. Antes de redigirem o texto, para os “balões” é feita uma revisão da banda desenhada produzida.

### **4ª Sessão – Construção da banda desenhada utilizando a ferramenta – Pixton e do blogue de turma**

Os alunos continuam a construção das suas histórias. Depois de terminado, em conjunto a turma cria uma conta de correio eletrónico, para a criação de um blogue de turma, onde é colocado todos os trabalhos dos alunos.

### **5ª / 6ª Sessão – Criação do Texto e apresentação dos trabalhos aos grupos**

Nesta última, sessão finalizam-se os trabalhos e em grande grupo visualizam-se as histórias que cada grupo criou, dando a sua opinião pessoal sobre a mesma.

## **2.2. A Banda Desenhada: as crianças enquanto criadoras**

Neste ponto são apresentadas as histórias em banda desenhada pelos alunos em formato papel e em formato digital, realizadas através da ferramenta Pixton, ou seja, os alunos iniciaram as suas histórias em suporte papel com o intuito de rever o texto e só depois é que introduziram-nas no computador.

No decorrer das atividades os alunos estiveram motivados em desenvolver as atividades propostas, visto que desde início os alunos mostraram interesse e contentamento em perceber o funcionamento da ferramenta. Durante a criação das histórias em formato de papel assim como em formato digital foi notório o trabalho em equipa, a cooperação e a colaboração entre pares e na turma em geral.

Para ajudar as crianças na construção das suas histórias através da ferramenta, foi facultado um tutorial (anexo 4) a cada grupo, pois como são crianças muito novas e algumas não utilizam ou não têm contacto com as tecnologias, é

importante que conheçam as funcionalidades que esta ferramenta disponibiliza e que a possam explorar.

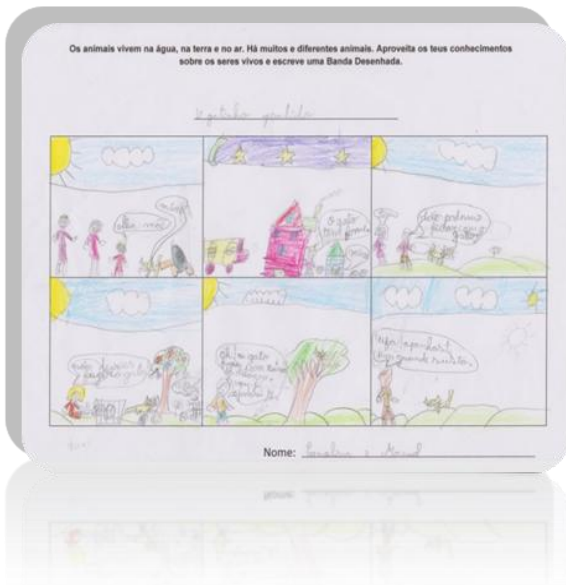
Passamos então à apresentação das histórias em Banda Desenhada:

**Grupo I**



**Imagem 7 - A família que tinha muitos animais**

**Grupo II**



**Imagem 8 - O gatinho perdido**



**Grupo V**



Imagem 11 - A família que adotou um gato

**Grupo VI**



Imagem 12 - O João gosta do porquinho da Índia

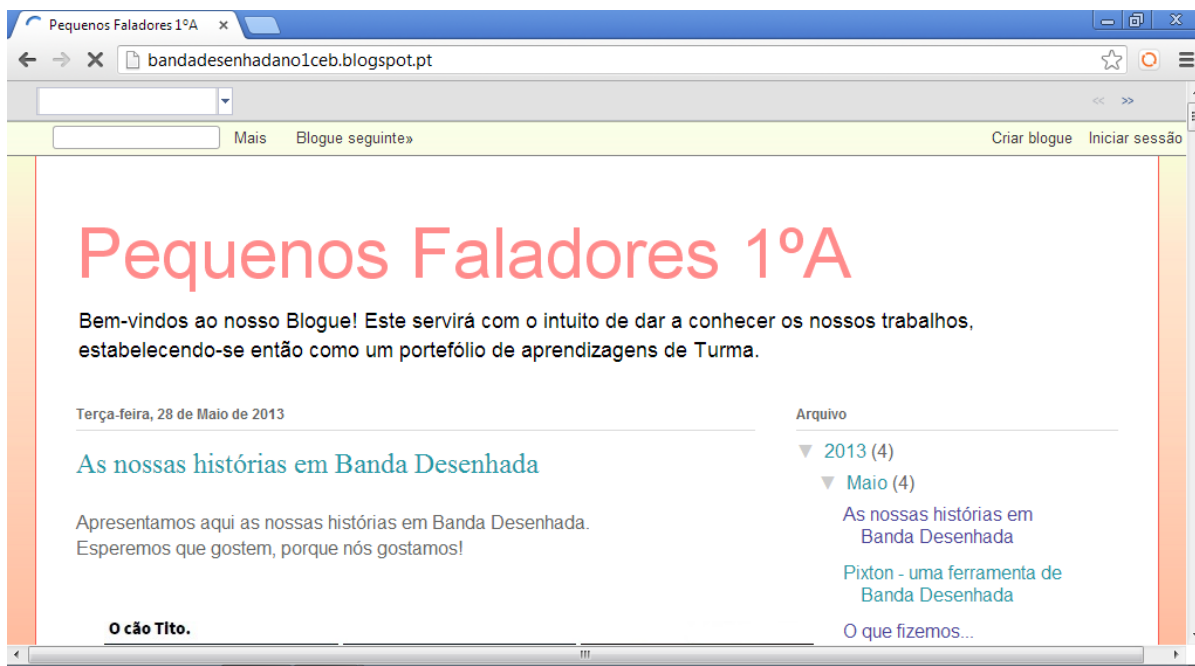
### 3. Blogue: o portefólio digital da turma

A criação do blogue <http://bandadesenhadano1ceb.blogspot.pt/> visa dar a conhecer os trabalhos realizados pelos alunos, estabelecendo-se então como um portefólio de aprendizagens de turma.

Com este portefólio de aprendizagens, toda a comunidade educativa e outros podem ter acesso aos trabalhos realizados pela turma e esta sentir que todo o trabalho realizado foi valorizado. Foi opção da turma colocar o nome ao blogue “Pequenos Faladores 1º A”, visto que são muito faladores em contexto sala de aula.

Assim sendo, após a recolha dos trabalhos realizados por cada grupo, estes foram postados no blogue de turma após o registo no blogpost. Mas para além dos trabalhos que foram colocados no blogue pelos alunos, também quiseram partilhar com os outros um pouco sobre a sua turma, assim postaram um vídeo que as estagiárias realizaram no final do ano letivo com o objetivo de agradecer todo o carinho que estes deram durante o semestre. Também deram a conhecer, através de um texto, a ferramenta que utilizaram como recurso para a criação das suas histórias em banda desenhada, partilhando a informação necessária para outros a poderem explorar.

É importante referir que antes de criarem o blogue, de abrirem uma conta de email e de procederem ao registo na ferramenta Pixton, os pais foram informados que estas atividades iriam acontecer no decorrer do estudo. Mas o mais importante foi alertar aos alunos os cuidados que devem ter ao possuírem uma conta de email e de publicarem fotos, vídeos ou qualquer outra coisa pessoal sobre eles ou de outros, tendo em conta que estes ainda não têm idade suficiente para abrirem uma conta de email, nem efetuar registos em ferramentas que necessitem de dados pessoais.



**Imagem 13 - Interface da página principal do Blogue**

## CAPITULO IV – APRESENTAÇÃO E TRATAMENTOS DE DADOS

Neste capítulo pretende-se dar a conhecer todo o procedimento da investigação, pois segundo Bogdan & Biklen (1994) esta etapa é definida como:

“A análise de dados é o processo de busca e de organização sistemático de transcrições de entrevistas, de notas de campo e de outros materiais que foram sendo acumulados, com o objetivo de aumentar a sua própria compreensão desses mesmos materiais e de lhe permitir apresentar aos outros aquilo que encontrou” (p.205).

Assim, esta investigação é direcionada aos alunos com o intuito de perceber se a utilização de uma ferramenta da *Web 2.0* em contexto sala de aula influencia a aprendizagem dos alunos e no desenvolvimento da literacia digital. Então iniciou-se este estudo com a abertura de uma conta de e-mail por cada aluno, visto que tiveram que responder ao inquérito através do Google Docs e registarem-se na ferramenta Pixton, com o objetivo de criarem as suas histórias. O inquérito (anexo 9) serviu para aferir quais os conhecimentos dos alunos sobre as tecnologias, para assim podermos iniciar as atividades planeadas. A entrevista surge depois para perceber a opinião dos alunos face às atividades executadas.

Portanto, nesta etapa o investigador analisa os dados anteriormente recolhidos de modo a refletir de forma descritiva, analisar os processos e produtos finais das crianças, verificar se a abordagem dos conteúdos foi eficaz e se o aluno solicitou ajuda para a realização das atividades.

### **1. Inquéritos aos alunos**

A realização dos inquéritos aos alunos surgiu da necessidade de conhecer se os alunos têm contato e se fazem uso das tecnologias em casa tal como na escola. Neste sentido, o inquérito apresenta questões de resposta fechada e de escolha múltipla, no entanto existe uma questão de resposta aberta. As questões foram premeditadas com o intuito de averiguar se os alunos têm conhecimentos prévios sobre algumas ferramentas da *Web 2.0*, como as facilidades e dificuldades a nível digital. Também servirá para tomarmos conhecimento das preconcepções dos alunos, no que se refere ao uso das tecnologias, da Internet e de ferramentas que a Web disponibiliza.

O inquérito foi realizado através do Google Docs, para permitir que as crianças tivessem contacto com o digital e com o contato com outras realidades (computador) à qual estão habituados, como o papel e caneta.



**Imagem 14 - Página dos inquéritos online para os alunos**

O inquérito foi respondido pelos 18 anos da turma 1º A, daí as repostas resultarem em 100%. Os dados foram examinados através de uma análise numérica (Excel), seguindo-se de uma breve descrição com o cruzamento de dados de modo a compará-los para obter uma análise mais completa.

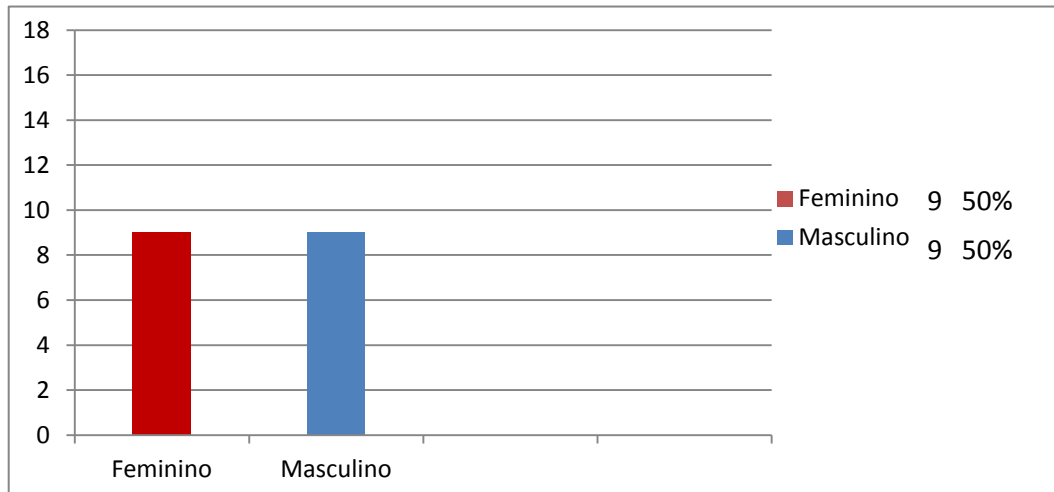
### **1.1. Resultados dos inquéritos**

Através da aplicação dos inquéritos aos alunos é possível verificar se estes têm contato com as tecnologias, se utilizam-nas sozinhos ou acompanhados, quais ferramentas utilizam e o que gostariam de fazer com estas. Para obtermos conhecimentos sobre tal, dividimos o inquérito em três categorias.

A primeira diz respeito aos “aspetos gerais” em que tentamos saber o sexo, a faixa etária e o nível de escolaridade dos participantes. A segunda categoria refere-se a “casa” de modo a saber se os alunos têm computador em casa, se têm internet, se utilizam-no ou outro para navegar, com quem o fazem e ainda quais as ferramentas que utilizam quando estão no computador. A terceira refere-se à “escola”, se utilizam o computador/internet e o que gostariam de fazer nas aulas, utilizando o computador.

Portanto, apresentamos os dados recolhidos:

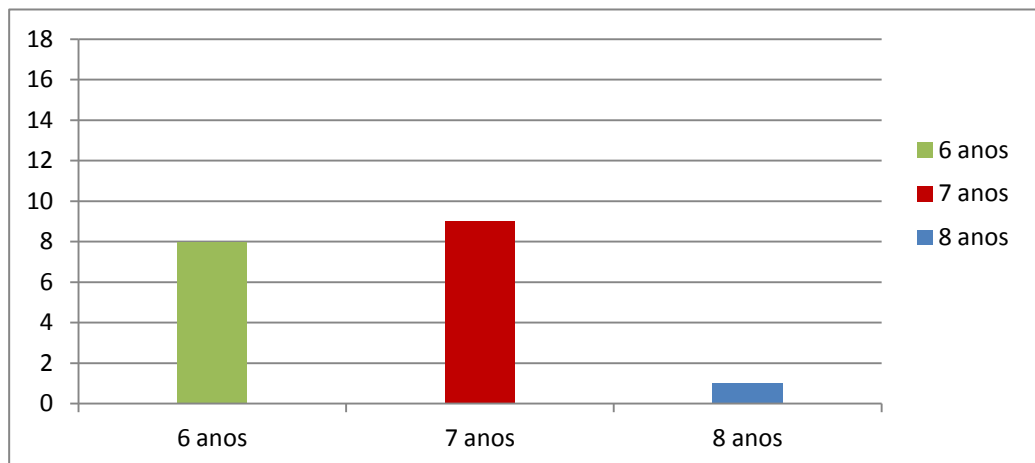
### 1- Sexo:



**Gráfico 1 - Sexo dos alunos**

A primeira análise diz respeito ao número de alunos que responderam ao inquérito, ou seja, a turma na qual o estudo foi desenvolvido é composta por 9 alunos do sexo feminino e 9 alunos do sexo masculino, o que no total dá 18 alunos.

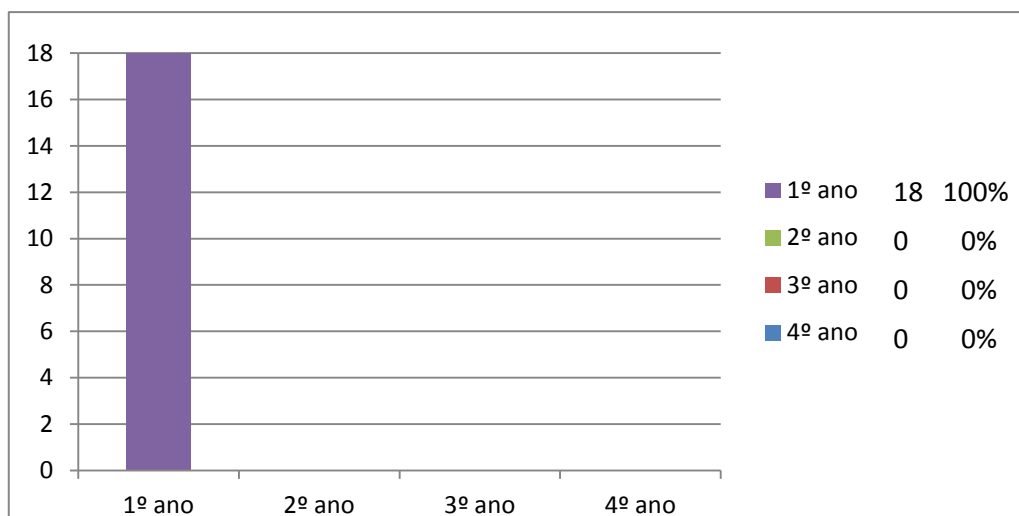
### 2- Faixa Etária:



**Gráfico 2 - Idade dos alunos**

A segunda questão refere-se a faixa etária de cada um dos participantes, ou seja, dos 18 alunos que responderam ao inquérito, 8 alunos têm 6 anos, 9 alunos têm 7 anos e por fim existe um aluno com 8 anos.

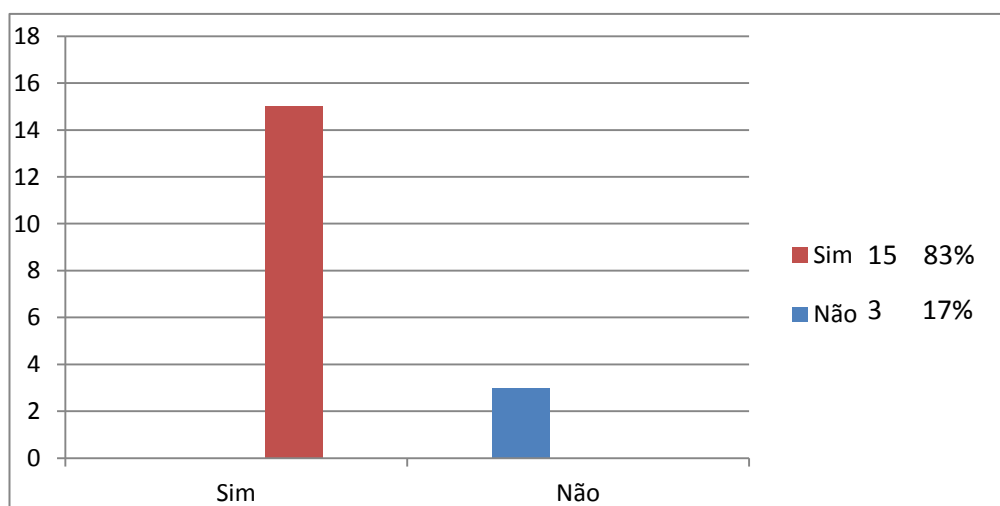
### 3- Nível de escolaridade:



**Gráfico 3 - Nível de escolaridade dos alunos**

Ao analisar o gráfico 3, verifica-se que todos os alunos frequentam o 1º ano de escolaridade. No entanto, tendo em conta o gráfico 2 é notório que existe um aluno com 8 anos de idade, o que podemos concluir que o aluno é repetente, sendo um aluno com Necessidades Educativas Especiais que está integrado no Decreto-lei 3/2008 de 7 de Janeiro.

### 4- Tem computador em casa?

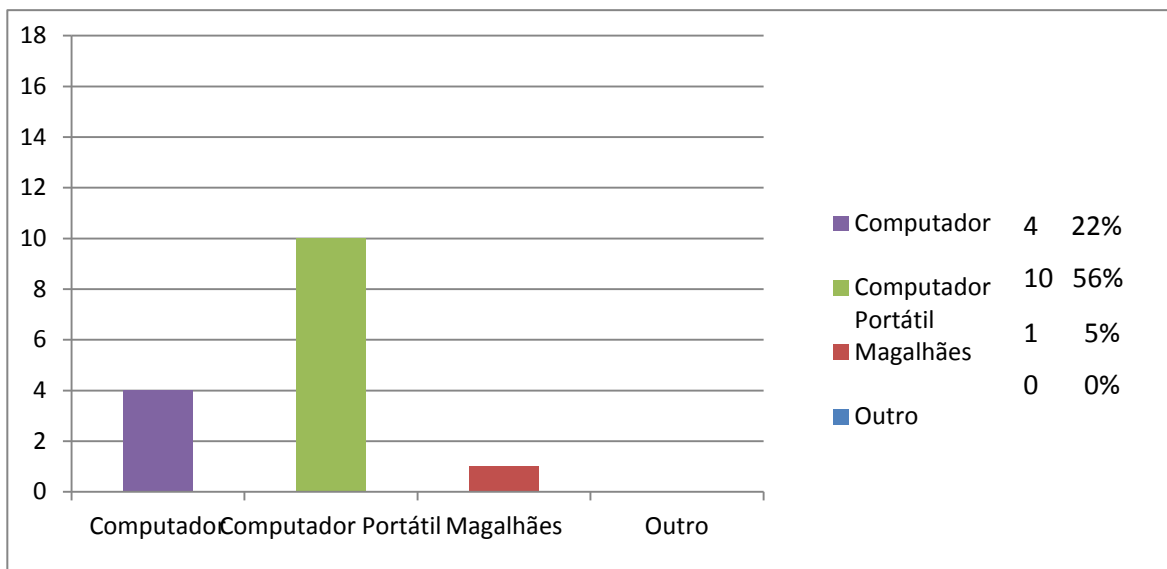


**Gráfico 4 - Existência de computador em casa dos alunos**

Ao analisar o gráfico 4 verificamos que 17 % dos alunos não possuem computador em casa, ou seja, apenas 3 crianças não possuem computador em casa e

não tem contato com este equipamento fora de casa, mas na escola gostavam de utilizar mais vezes este tipo de equipamento.

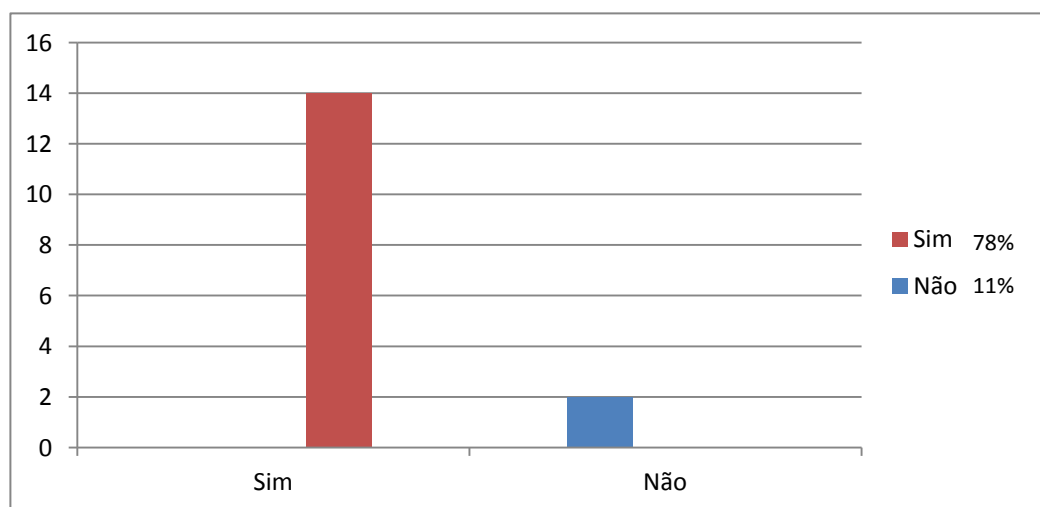
#### 4.1. Qual?



**Gráfico 5 - Tipo de computador existente em casa dos alunos**

Os 83 % dos alunos que responderam que possuem computador em casa, existe 22% que possui como equipamento o computador fixo, 56% computador portátil e 5% o Magalhães, ou seja, esta turma não usufrui do mesmo equipamento em casa. As respostas a esta questão não resultam a 100%, visto que 17% dos alunos não possui computador em casa, como já foi referido.

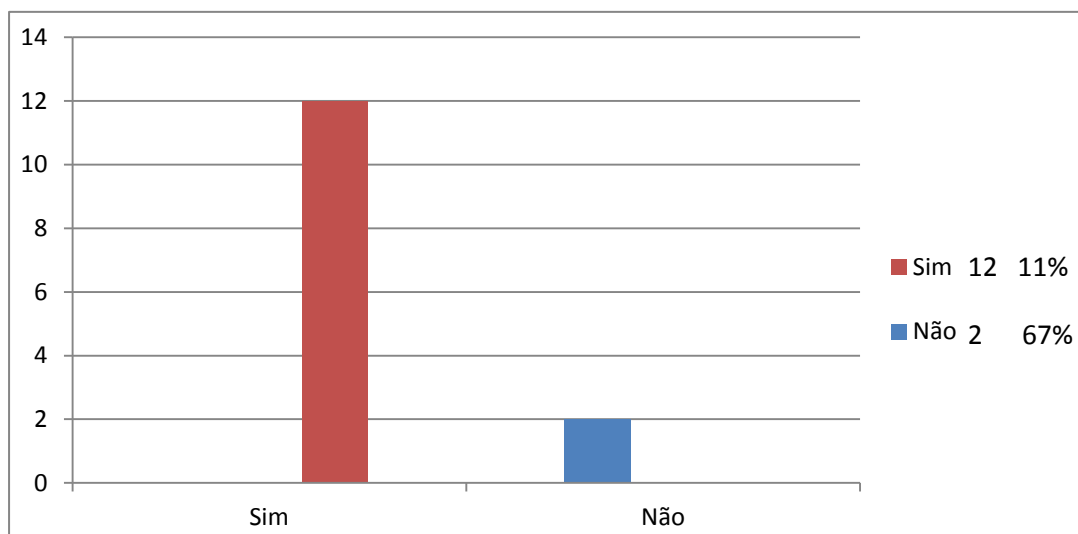
#### 5. Tem Internet em casa?



**Gráfico 6 - Acesso à internet em casa**

Em relação ao acesso à Internet 78% dos inqueridos responderam que têm acesso a esta, isto é, após analisar as respostas dos alunos, deparamo-nos que dos 18 alunos que responderam ao inquérito 14 alunos têm acesso à Internet, 2 não têm Internet embora possuam computador em casa e outros 2 alunos não responderam à questão, devido à inexistência de computadores em casa

### 5.1. Costuma utilizar o computador ou outro para navegar na Internet?

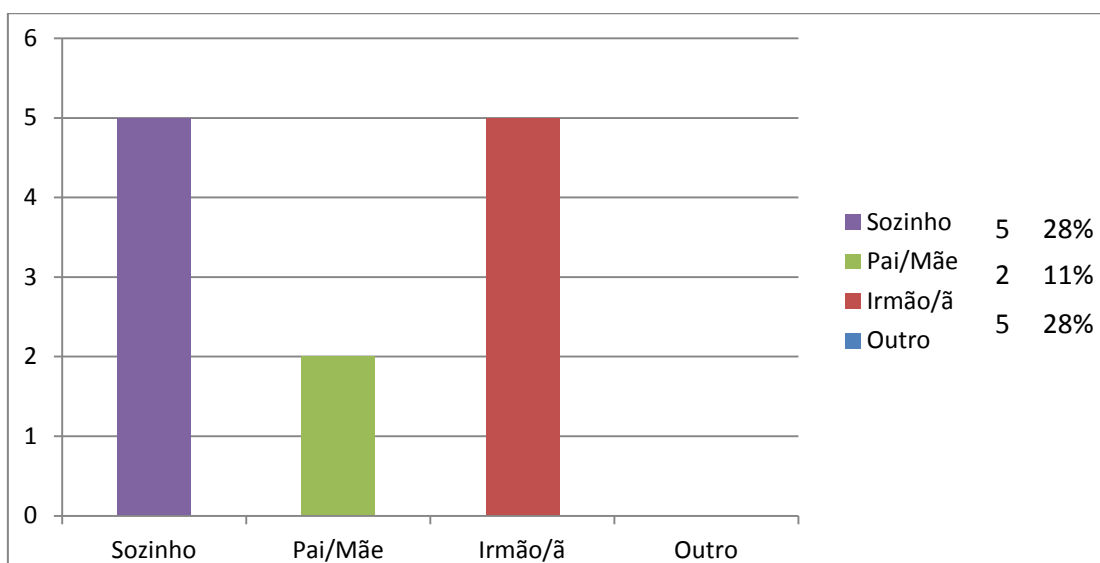


**Gráfico 7 - Utilização do computador para navegar na Internet**

Através do gráfico 7, é possível aferir se os inqueridos utilizam o computador/Internet em casa. Dos 18 inqueridos, apenas 12 utilizam o computador para navegar na Internet. E 2 alunos responderam que não utilizam o computador para navegar, os restantes não responderam à questão devido a não possuírem computador em casa.

Podemos assim concluir que a maioria (67%) dos inqueridos utiliza a Internet em casa.

## 5.2. Costuma fazê-lo com quem?

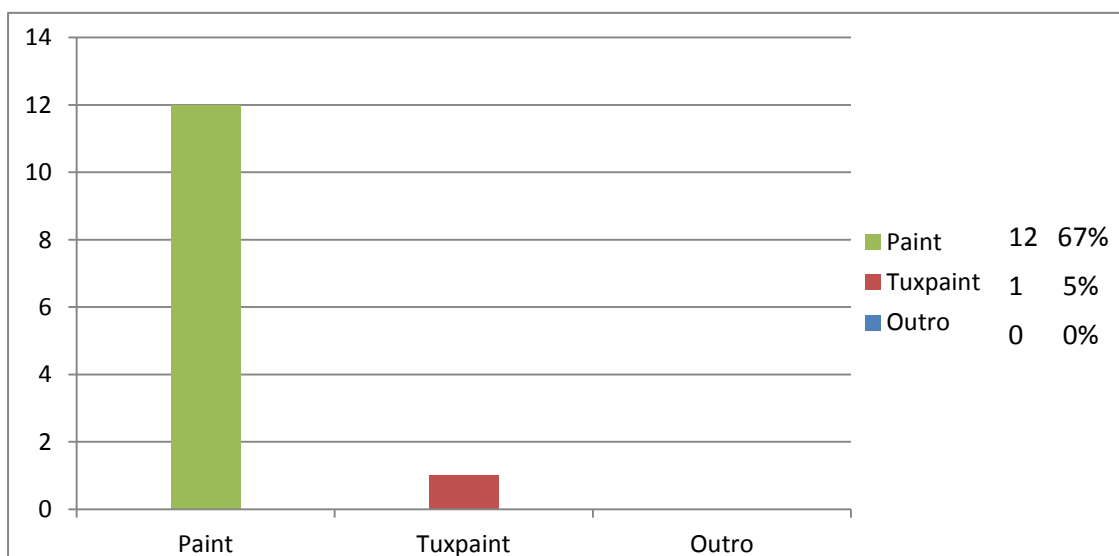


**Gráfico 8 - Utilização da Internet em casa com auxílio**

Dos 67 % dos inqueridos que utiliza o computador para navegar na Internet quando está em casa, navega sozinho ou com o auxílio dos irmãos e apenas 11% com a presença dos pais.

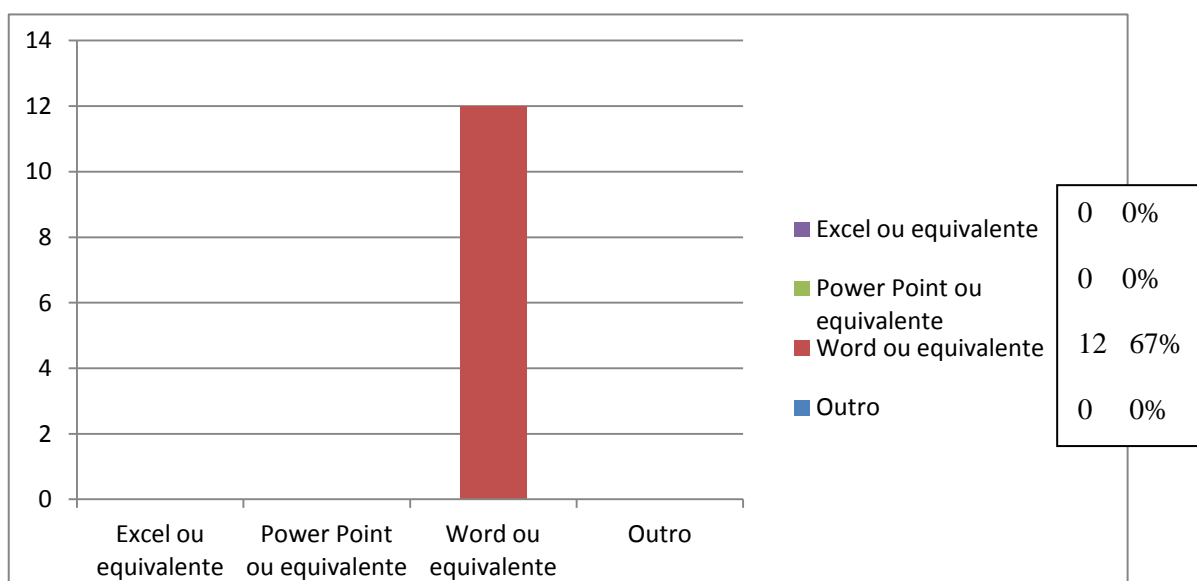
## 6. Quais as ferramentas que utiliza quando está no computador?

### -Desenho



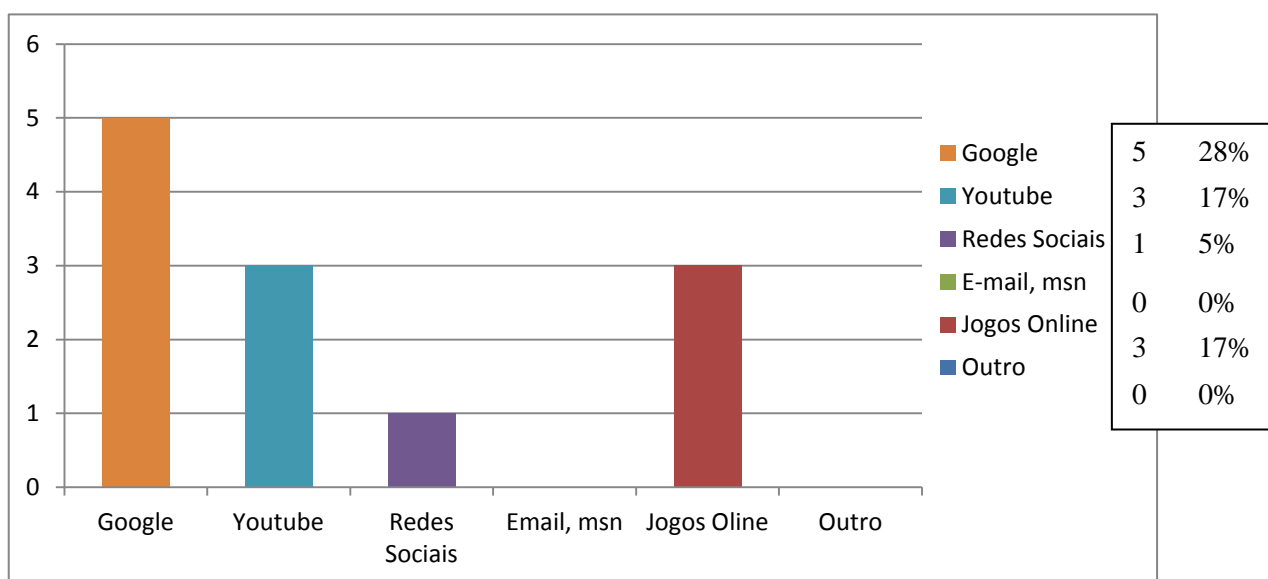
**Gráfico 9 - Utilização de ferramentas de desenho**

### -Escrita



**Gráfico 10 - Utilização de ferramentas de escrita**

### - Internet

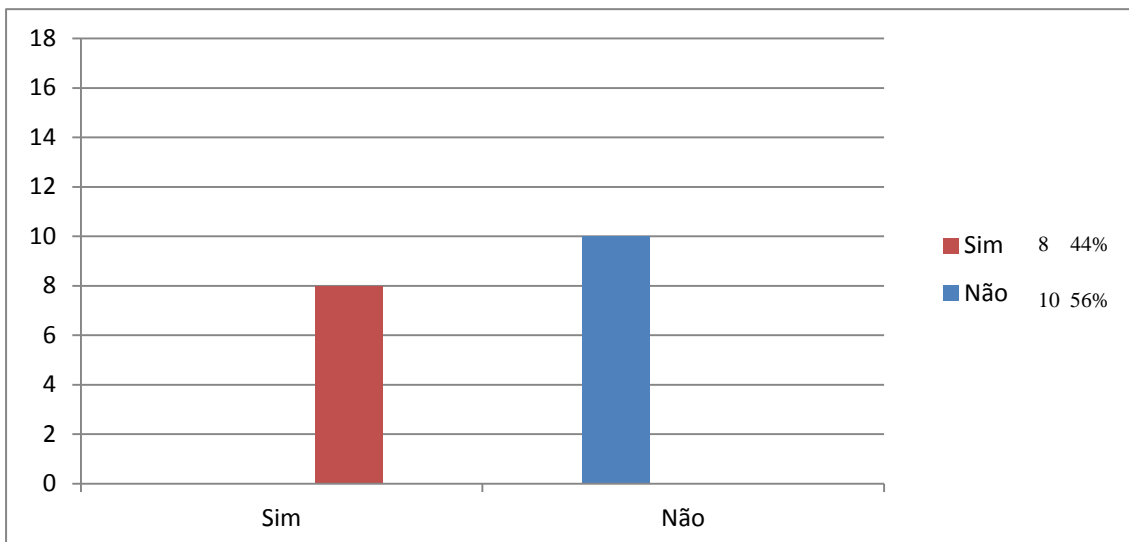


**Gráfico 11 - Utilização de ferramentas na Internet**

Ao analisar os gráficos (9, 10, 11) sobre a utilização de ferramentas que utiliza quando está no computador, verifica-se que 67% dos inqueridos utiliza a ferramenta (Paint) e 5% o (Tuxpaint). Em relação à ferramenta de escrita 67% dos inqueridos utilizam o Word (ou equivalente) e por fim também com a mesma percentagem de respostas utilizam diferentes ferramentas quando estão online, ou seja, 28% utiliza o (Google), 17% o (Youtube e os Jogos Online) e 5% as (Redes Sociais).

Podemos assim concluir que a maioria dos inqueridos (78%) utiliza a ferramenta (Paint + Tuxpaint) quando está no computador.

### 7. Na escola utiliza o computador?

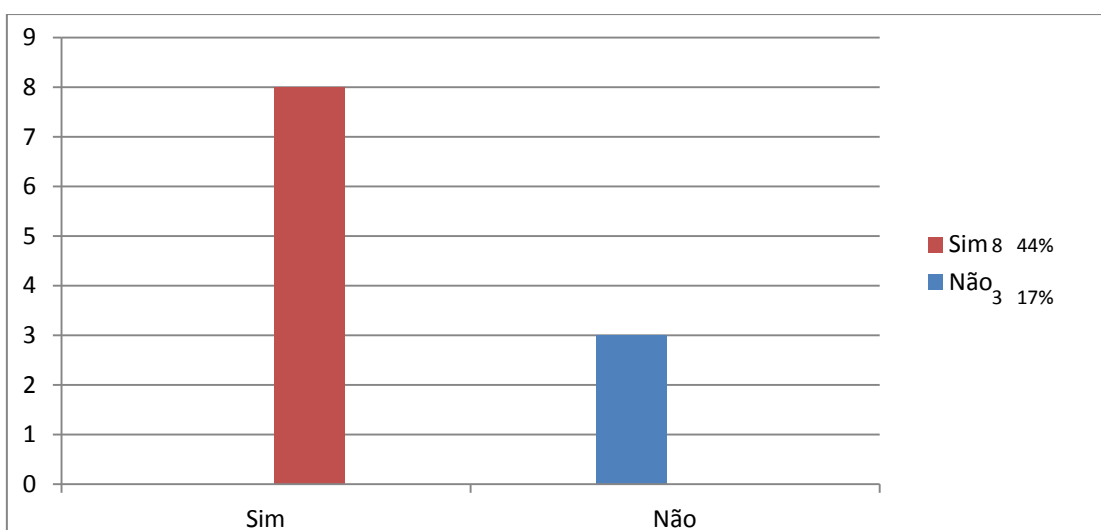


**Gráfico 12 - Utilização do computador na escola**

Ao analisar as respostas a esta questão verifica-se que a maioria dos inqueridos não utiliza o computador enquanto está na escola. É de referir que na biblioteca existem 3 computadores com Internet acessível aos alunos e em cada sala também existe um computador.

Também podemos verificar, tendo em conta o gráfico 7 que os alunos utilizam mais o computador em casa do que na escola.

#### 7.1. Costuma utilizar o computador para navegar na Internet?



### Gráfico 13 - Utilização do computador para navegar na escola

Os 44% dos inqueridos que utilizam o computador na escola, também navegam na Internet. E 17% respondeu que não navega na internet, no entanto 39% não respondeu à questão devido a ter respondido à questão anterior que não utiliza o computador na escola.

#### 7.2. Costuma fazê-lo com quem?

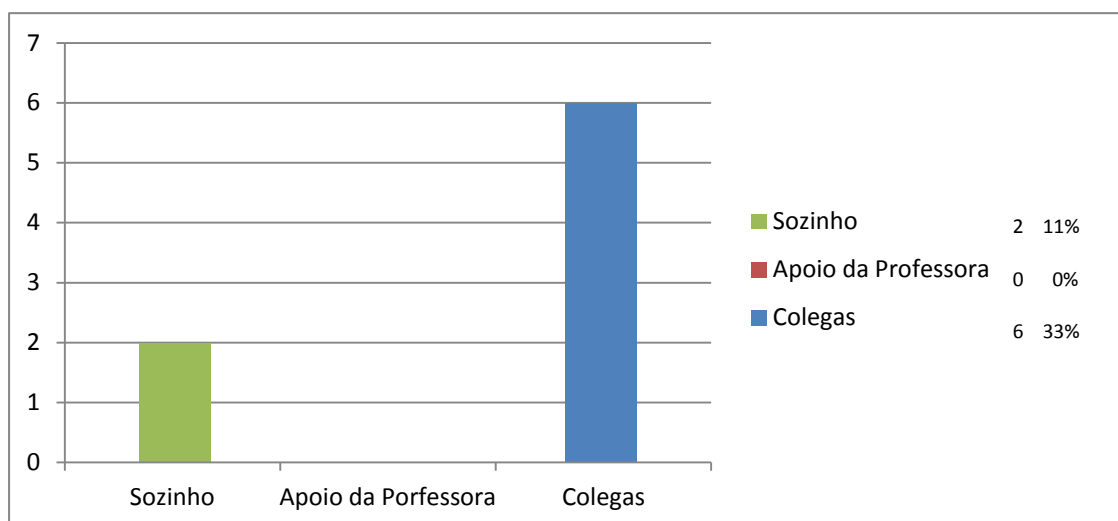
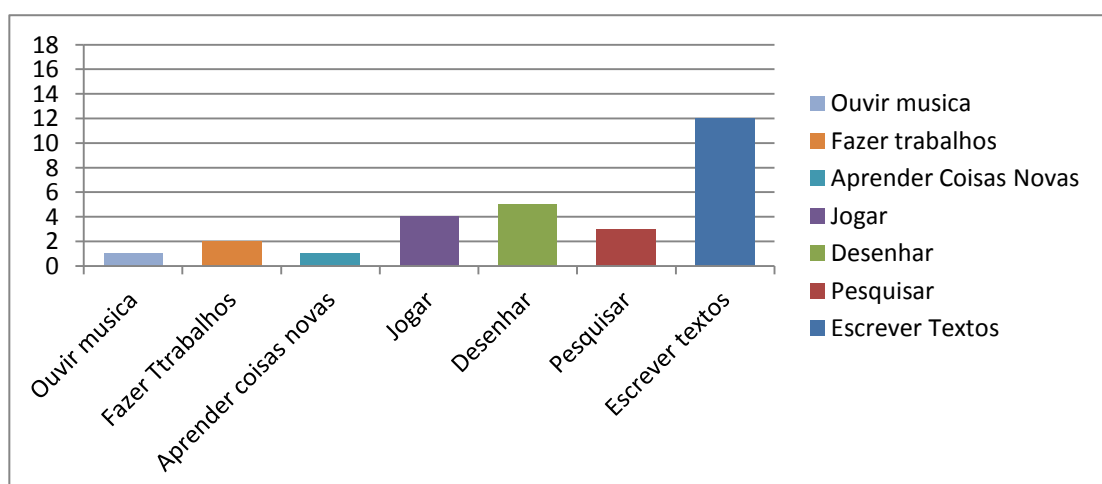


Gráfico 14 - Utilização do computador na escola com auxílio

Os 44% dos inqueridos que utiliza o computador/internet para navegar na Internet, fazem o sozinho (11%) e (33%) estão no computador e a navegar na Internet com os colegas. Os inqueridos que responderam a esta questão não necessitam ou não têm o apoio do professor quando estão a usufruir deste equipamento e a navegar na Internet enquanto estão na escola.

#### 8. O que gostava de fazer nas aulas com o computador/Internet?



### **Gráfico 15 - O que gosta de fazer com o computador e Internet**

Com a questão 8 é possível verificar que os inqueridos gostavam de fazer diversas tarefas com o computador/Internet nas aulas. Como se pode constatar são várias as respostas que os alunos deram sobre o que gostariam de fazer nas aulas ao utilizarem o equipamento tecnológico, mas podemos verificar que a maioria dos alunos respondeu que gostariam de escrever textos utilizando o computador nas aulas. Em geral, são respostas interessantes para alunos que estão aprender a escrever/ler pois estes apresentam interesse e motivação em utilizar o computador dentro da sala de aula, tanto para atividades como escrever, pesquisar, ouvir musica, pesquisar, até mesmo jogar.

## **2. Atividades desenvolvidas com a utilização de uma ferramenta da Web**

### **2.0**

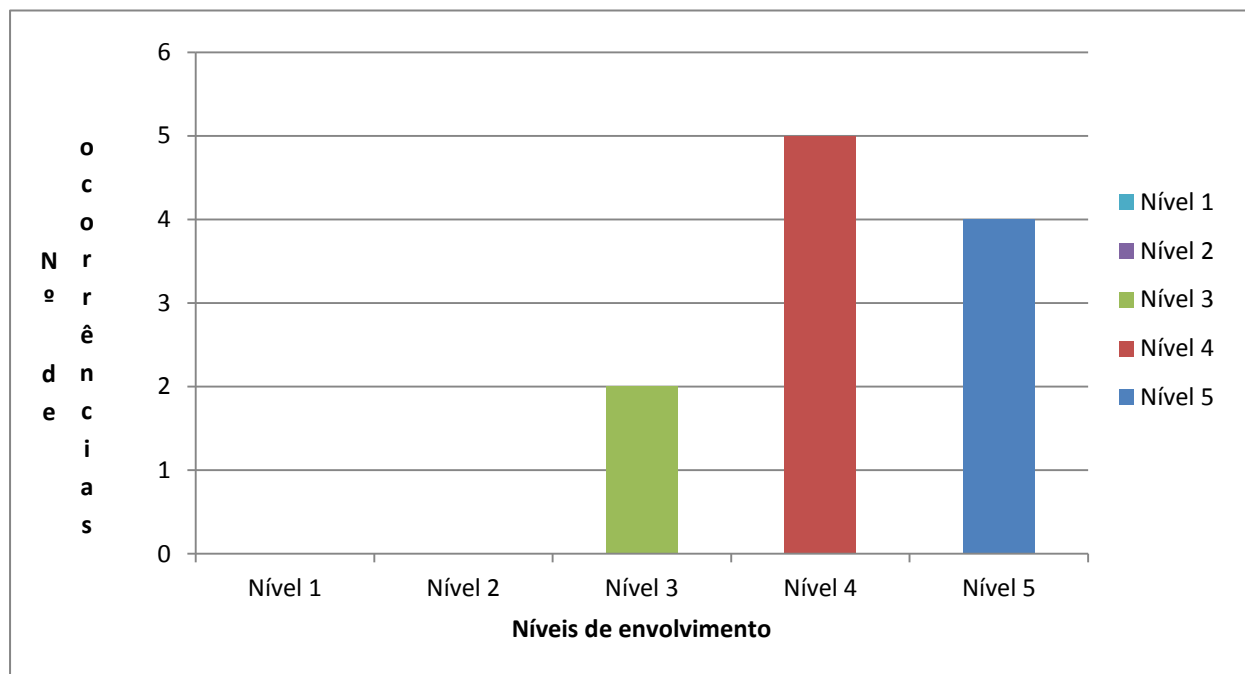
As atividades desenvolvidas no âmbito das histórias em Banda Desenhada utilizando a ferramenta *Pixton*, desenvolveram-se com grande entusiasmo, motivação e contentamento por parte dos alunos, verificando-se em todo o processo de ensino-aprendizagem como no produto final.

### **2.1. Grelhas de observação das atividades**

As grelhas de observação (anexo 10) são a prova como os alunos estiveram motivados, com grande entusiasmo e contentamento na concretização das atividades. Foram 12 as crianças sujeitas à observação ao nível da criação de histórias em Banda Desenhada, utilizando a ferramenta *Pixton*, pois na escolha destas tivemos o cuidado que as crianças fossem diversificadas, tendo conta o sexo e as capacidades cognitivas, ou seja, das 18 crianças que participaram nas atividades foram analisadas 12 crianças, 6 raparigas e 6 rapazes, colocando-os 2 a 2, ou seja, um rapaz e uma rapariga.

Nesta fase de observação o investigador participante tem um papel importante, pois tem a responsabilidade de analisar os comportamentos dos alunos tendo em conta os indicadores de envolvimento como: (concentração, energia, complexidade e criatividade, expressão facial e postura, persistência, precisão, tempo de reação, linguagem e satisfação).

Assim sendo, após a análise do comportamento de cada criança desde o primeiro momento em que se envolvem na concretização das atividades até o produto final, passam a ser apresentados os resultados de acordo com a escala de envolvimento:



**Gráfico 16 - Envolvimento dos alunos nas tarefas**

Podemos assim constatar que nem todos os alunos envolvem-se do mesmo modo na concretização das atividades, mas a maioria os alunos submetidos à observação mostraram interesse e empenhamento na criação das suas histórias em Banda Desenhada utilizando uma ferramenta da qual não estão habituados.

Ao analisar o gráfico 16, podemos verificar que existem 5 nível de envolvimento da criança em relação à atividade.

Quando uma atividade é apresentada às crianças, estas não se envolvem da mesma maneira na sua concretização, pois poderão envolver-se em diferentes níveis, ou seja, no nível 1.( SEM ATIVIDADE) se a atividade é simples, estereotipada, repetitiva e passiva. A criança parece estar ausente e não demonstra energia. Há ausência de exigências cognitivas. Uma característica típica é a do olhar vago da criança” (Bertram & Pascal, 2009, p. 131). No nível 2. (ATIVIDADE FREQUENTEMENTE INTERROPIDA) “A criança está a fazer uma determinada atividade mas metade do período de observação inclui momentos de ausência de atividade durante os quais a criança não está concentrada e está só a olhar para o ar” (Bertram & Pascal, 2009, p. 131). Em relação ao nível 3. (ATIVIDADE QUASE

CONTÍNUA), “a criança encontra-se ocupada numa atividade mas num nível rotineiro, distraíndo-se facilmente do que está a fazer” (Bertram & Pascal, 2009, p. 131).

No nível 4. (ATIVIDADE CONTÍNUA COM MOMENTOS DE GRANDE INTENSIDADE) “A atividade da criança passa por momentos de grande intensidade. O nível 4 é reservado para a atividade demonstrada nesses momentos de maior intensidade e pode ser inferido usando os sinais de envolvimento. Mesmo quando há interrupções, o nível da atividade é retomado” (Bertram & Pascal, 2009, p. 131).

Por fim, o nível 5 (ATIVIDADE INTENSA PROLONGADA), “A criança demonstra, através da atividade continuada e intensa que está desenvolver, que atingiu o mais elevado grau de envolvimento. Não é necessário que durante o período de observação todos os sinais de envolvimento estejam presentes embora seja necessário a presença dos fundamentais – concentração, criatividade, complexidade, energia e persistência. (Bertram & Pascal, 2009, p. 131).

O gráfico 6 mostra que o nível de envolvimento com maior número de ocorrências foi o nível 4. Este nível é caracterizado por momentos de grande intensidade na concretização das atividades, por vezes poderá haver interrupções por parte da criança, mas logo de seguida o nível de concentração em retomar a atividade é rápido, não se distraído com outros estímulos do ambiente.

Logo de seguida, temos o nível 5, em que dos 12 alunos observados 4 alunos atingiram o nível máximo de envolvimento da realização das atividades. Por fim, temos 2 alunos no nível 3, em que distraíram-se facilmente com estímulos do ambiente.

### **3. Entrevista aos alunos**

A entrevista aos alunos (anexo 11) vem dar a conhecer a opinião destes em relação as atividades que desenvolveram no decorrer da investigação. A entrevista neste trabalho de investigação é importante, pois com este instrumento podemos comprovar se os resultados dos outros instrumentos estão corretos.

Assim sendo, a turma é composta por 18 alunos e todos construíram as suas histórias em Banda Desenhada, mas a entrevista foi realizada a 11 crianças, das quais 5 são do sexo feminino e 6 do sexo masculino, tendo um aluno com Necessidades Educativas Especiais.

As entrevistas foram realizadas oralmente e depois transcritas para documentos, sendo analisadas e tratadas com o auxílio do software QSR Nvivo 10 e formadas as categorias e subcategorias (“Nós”), passam assim a ser apresentadas:

## Nós

Nome	Fontes	Referência	Criado em	Criado po	Modificado em	Modificado	
Perceção sobre as ferramentas que a web 2.0 disponibi	0	0	07-09-2013 18:5	NEIDE	07-09-2013 18:5	NEIDE	
Conhece alguma ferramenta que a web 2.0 disponib	11	11	09-09-2013 10:5	NEIDE	09-09-2013 10:5	NEIDE	
Dá exemplos	11	11	09-09-2013 10:5	NEIDE	09-09-2013 10:5	NEIDE	
Funcionalidade	11	11	09-09-2013 11:0	NEIDE	09-09-2013 11:0	NEIDE	
Perceção dos conteúdos trabalhados na escola	0	0	09-09-2013 11:1	NEIDE	09-09-2013 11:1	NEIDE	
Gosto do uso do computador_Internet na escola	11	11	09-09-2013 12:0	NEIDE	09-09-2013 12:0	NEIDE	
Opinião sobre a criação de BD, utilizando uma ferra	11	11	09-09-2013 12:1	NEIDE	09-09-2013 12:2	NEIDE	
Opinião sobre a criação do blogue de turma e sua e	11	11	09-09-2013 12:2	NEIDE	09-09-2013 12:2	NEIDE	
Uso frequente do computador nas aulas	11	11	09-09-2013 12:3	NEIDE	09-09-2013 12:3	NEIDE	
Opinião sobre a realização deste tipo de trabalho pe	11	11	09-09-2013 12:4	NEIDE	09-09-2013 12:4	NEIDE	

**Imagem 15 - Visualização dos "Nós" criados no Nud\*ist**

## Percepção sobre as ferramentas que a Web 2.0 disponibiliza

Para perceber se os alunos conhecem alguma ferramenta da Web 2.0 e as suas funções, foram colocadas algumas questões, as quais se subdividem em 3 subcategorias, apresentadas de seguida:

### -Conhece alguma ferramenta que a Web 2.0 disponibiliza

Através desta questão verifica-se se os alunos entrevistados conhecem alguma ferramenta que a Web 2.0 disponibiliza.

<p>&lt;Internas\Aluno 1&gt; - § 1 referência codificada [0,41% Cobertura] Referência 1 - 0,41% Cobertura Sim</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 2&gt; - § 1 referência codificada [0,34% Cobertura] Referência 1 - 0,34% Cobertura Sim</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 3&gt; - § 1 referência codificada [0,35% Cobertura] Referência 1 - 0,35% Cobertura Sim</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 4&gt; - § 1 referência codificada [0,36% Cobertura] Referência 1 - 0,36% Cobertura sim</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 5&gt; - § 1 referência codificada [0,41% Cobertura] Referência 1 - 0,41% Cobertura sim</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 6&gt; - § 1 referência codificada [0,35% Cobertura] Referência 1 - 0,35% Cobertura sim</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 7&gt; - § 1 referência codificada [0,43% Cobertura] Referência 1 - 0,43% Cobertura sim</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 8&gt; - § 1 referência codificada [0,43% Cobertura] Referência 1 - 0,43% Cobertura sim</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 9&gt; - § 1 referência codificada [0,40% Cobertura] Referência 1 - 0,40% Cobertura sim</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 10&gt; - § 1 referência codificada [0,39% Cobertura] Referência 1 - 0,39% Cobertura sim</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 11&gt; - § 1 referência codificada [0,58% Cobertura] Referência 1 - 0,58% Cobertura sim</p>

**Ilustração 16 - Conhecimentos que os alunos têm sobre as ferramentas que a Web 2.0 disponibiliza**

### - Dê exemplos

Após a análise das respostas dos alunos é possível verificar que estes souberam enunciar exemplos de ferramentas que a Web 2.0 disponibiliza. As ferramentas que os alunos foram capazes de referir são ferramentas que por sua vez são as mais utilizadas em contexto sala de aula e em casa.

<p>&lt;Internas\Aluno 1&gt; - § 1 referência codificada [3,55% Cobertura] Referência 1 - 3,55% Cobertura Pixton, Google e o Youtube</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 2&gt; - § 1 referência codificada [3,22% Cobertura] Referência 1 - 3,22% Cobertura Pixton, Google e o Youtube</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 3&gt; - § 1 referência codificada [3,00% Cobertura] Referência 1 - 3,00% Cobertura Pixton, Google e o Youtube</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 4&gt; - § 1 referência codificada [2,91% Cobertura] Referência 1 - 2,91% Cobertura Pixton, Facebook, Google</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 5&gt; - § 1 referência codificada [0,81% Cobertura] Referência 1 - 0,81% Cobertura Pixton</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 6&gt; - § 1 referência codificada [3,96% Cobertura] Referência 1 - 3,96% Cobertura Pixton, youtube, Google e Facebook</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 7&gt; - § 1 referência codificada [0,86% Cobertura] Referência 1 - 0,86% Cobertura Pixton</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 8&gt; - § 1 referência codificada [2,57% Cobertura] Referência 1 - 2,57% Cobertura Pixton e o Youtube</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 9&gt; - § 1 referência codificada [3,43% Cobertura] Referência 1 - 3,43% Cobertura Pixton, Youtube e o Google</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 10&gt; - § 1 referência codificada [2,22% Cobertura] Referência 1 - 2,22% Cobertura Pixton e o Blogue</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 11&gt; - § 1 referência codificada [1,36% Cobertura] Referência 1 - 1,36% Cobertura não sei</p>

**Imagem 17 - Exemplos de ferramentas enunciadas pelos alunos**

### -Funcionalidade

De certo modo, os alunos souberam responder à questão sobre a funcionalidade das ferramentas que enunciaram, embora não tenham identificado as funções ao pormenor, estes conhecem a sua funcionalidade principal.

<Internas\Aluno 1> - § 1 referência codificada [12,98% Cobertura]  
Referência 1 - 12,98% Cobertura  
O Pixton serve para fazermos Banda Desenhada, o Google pesquisar e o Youtube para vermos vídeos

<Internas\Aluno 2> - § 1 referência codificada [10,92% Cobertura]  
Referência 1 - 10,92% Cobertura  
O Pixton serve para fazermos Banda Desenhada, o Google pesquisar e o Youtube para vermos vídeos

<Internas\Aluno 3> - § 1 referência codificada [10,96% Cobertura]  
Referência 1 - 10,96% Cobertura  
O Pixton serve para fazermos Banda Desenhada, o Google pesquisar e o Youtube para vermos vídeos

<Internas\Aluno 4> - § 1 referência codificada [14,77% Cobertura]  
Referência 1 - 14,77% Cobertura  
O Pixton serve para fazermos Banda Desenhada, o Facebook serve por exemplo para mandar mensagens e o Google para pesquisar

<Internas\Aluno 5> - § 1 referência codificada [5,95% Cobertura]  
Referência 1 - 5,95% Cobertura  
O Pixton serve para fazermos Banda Desenhada

<Internas\Aluno 6> - § 1 referência codificada [20,72% Cobertura]  
Referência 1 - 20,72% Cobertura  
O Pixton serve para fazermos Banda Desenhada; o Youtube para pesquisar, ouvir musica; o Google para pesquisar e o Facebook para jogar, ver entrevistas e enviar pedidos de amizade

<Internas\Aluno 7> - § 1 referência codificada [6,29% Cobertura]  
Referência 1 - 6,29% Cobertura  
O Pixton serve para fazermos Banda Desenhada

<Internas\Aluno 8> - § 1 referência codificada [13,43% Cobertura]  
Referência 1 - 13,43% Cobertura  
O Pixton serve para fazermos desenhos e criar a nossa Banda Desenhada e o Youtube ouvir musica

<Internas\Aluno 9> - § 1 referência codificada [10,95% Cobertura]  
Referência 1 - 10,95% Cobertura  
O Pixton serve para fazermos histórias, o Youtube ouvir musica e o Google pesquisar

<Internas\Aluno 10> - § 1 referência codificada [11,34% Cobertura]  
Referência 1 - 11,34% Cobertura  
O Pixton serve para fazermos histórias e o Blogue serve para vermos os nossos trabalhos

<Internas\Aluno 11> - § 1 referência codificada [1,74% Cobertura]  
Referência 1 - 1,74% Cobertura  
não sei

### Imagem 18 - Funções das ferramentas para os alunos

#### Perceção dos conteúdos trabalhados na escola com recurso às TIC

Com esta categoria pretende-se conhecer a opinião dos alunos referente ao trabalho desenvolvido e se desejam continuar a desenvolver este tipo de tarefas com o auxílio do computador/Internet, em contexto de sala de aula.

### **-Gosto pelo o uso do computador/Internet na escola**

Ao analisar as respostas dos alunos verifica-se que os alunos gostam de utilizar o computador na sala de aula, pois aprendem “coisas novas” e sabem que ao utilizar o computador podem adquirir novas aprendizagens em cooperação com os colegas.

<p>&lt;Internas\Aluno 1&gt; - § 1 referência codificada [6,97% Cobertura] Referência 1 - 6,97% Cobertura Sim, porque fizemos coisas como uma Banda Desenhada</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 2&gt; - § 1 referência codificada [11,84% Cobertura] Referência 1 - 11,84% Cobertura Sim, porque foi divertido. Fizemos a Banda Desenhada no computador o que anteriormente fazemos na folha</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 3&gt; - § 1 referência codificada [10,27% Cobertura] Referência 1 - 10,27% Cobertura Sim, porque foi fixe trabalhar com o Lacerda. Fizemos um trabalho em equipa no computador</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 4&gt; - § 1 referência codificada [6,66% Cobertura] Referência 1 - 6,66% Cobertura Sim, porque é divertido e podemos fazer muitas coisas</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 5&gt; - § 1 referência codificada [4,73% Cobertura] Referência 1 - 4,73% Cobertura Sim, porque fiz uma Banda Desenhada</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 6&gt; - § 1 referência codificada [2,10% Cobertura] Referência 1 - 2,10% Cobertura Sim, porque é fixe</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 7&gt; - § 1 referência codificada [12,16% Cobertura] Referência 1 - 12,16% Cobertura Sim, mas não tenho explicação porque foi a primeira vez que fiz este tipo de coisas</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 8&gt; - § 1 referência codificada [4,29% Cobertura] Referência 1 - 4,29% Cobertura Sim, porque podemos escrever</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 9&gt; - § 1 referência codificada [10,69% Cobertura] Referência 1 - 10,69% Cobertura Sim, porque fiz uma Banda Desenhada, criei uma conta e respondi a muitas perguntas</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 10&gt; - § 1 referência codificada [6,91% Cobertura] Referência 1 - 6,91% Cobertura Sim, porque foi divertido fazer uma Banda Desenhada</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 11&gt; - § 1 referência codificada [6,78% Cobertura] Referência 1 - 6,78% Cobertura Sim, porque fiz uma Banda Desenhada</p>

### **Imagem 19 - Parecer dos alunos sobre a utilização do computador/Internet**

### **-Opinião sobre a criação de BD, utilizando uma ferramenta da Web 2.0**

Todos os entrevistados referem que “foi divertido” construir uma Banda Desenhada utilizando uma ferramenta da Web 2.0. Durante a criação das histórias foi

notório a motivação dos alunos em todo o processo, como no produto final. Estes souberam trabalhar em equipa, mostrando interajuda na turma em geral.

<Internas\Aluno 1> - § 1 referência codificada [3,28% Cobertura] Referência 1 - 3,28% Cobertura Sim, porque é divertido.
<Internas\Aluno 2> - § 1 referência codificada [3,91% Cobertura] Referência 1 - 3,91% Cobertura Sim, tinha personagens engraçadas.
<Internas\Aluno 3> - § 1 referência codificada [4,50% Cobertura] Referência 1 - 4,50% Cobertura Sim, senti-me inspirada e pensei muito.
<Internas\Aluno 4> - § 1 referência codificada [2,78% Cobertura] Referência 1 - 2,78% Cobertura Sim, é giro e divertido
<Internas\Aluno 5> - § 1 referência codificada [8,78% Cobertura] Referência 1 - 8,78% Cobertura Sim, porque tive um amigo ajudar-me e trabalhamos no computador
<Internas\Aluno 6> - § 1 referência codificada [5,59% Cobertura] Referência 1 - 5,59% Cobertura Sim, porque foi fixe experimentar as ferramentas
<Internas\Aluno 7> - § 1 referência codificada [0,43% Cobertura] Referência 1 - 0,43% Cobertura Sim
<Internas\Aluno 8> - § 1 referência codificada [3,57% Cobertura] Referência 1 - 3,57% Cobertura Sim, porque foi divertido
<Internas\Aluno 9> - § 1 referência codificada [8,31% Cobertura] Referência 1 - 8,31% Cobertura Sim, porque foi eu que criei e pode fazer através do computador
<Internas\Aluno 10> - § 1 referência codificada [6,52% Cobertura] Referência 1 - 6,52% Cobertura Sim, porque a Banda Desenhada era gira e engraçada
<Internas\Aluno 11> - § 1 referência codificada [2,33% Cobertura] Referência 1 - 2,33% Cobertura Sim, não sei

**Imagem 20 - Opinião sobre a criação de BD, utilizando uma ferramenta da Web 2.0**

### **-Opinião sobre a criação do blogue de turma e a sua visualização e exploração**

A construção do blogue turma foi uma tarefa em que os alunos encontravam-se ansiosos, pois sabiam que após terminado as histórias iriam publica-las, sendo um local de apresentação de todos os trabalhos realizados pela turma e por possibilitar que outros colegas, outros professores podem visualizar como dar a opinião sobre o trabalho realizado.

<Internas\Aluno 1> - § 1 referência codificada [5,46% Cobertura]  
Referência 1 - 5,46% Cobertura  
Sim, porque assim temos tudo organizado.

<Internas\Aluno 2> - § 1 referência codificada [5,63% Cobertura]  
Referência 1 - 5,63% Cobertura  
Sim, podemos guardar as coisas que nós fizemos.

<Internas\Aluno 3> - § 1 referência codificada [9,23% Cobertura]  
Referência 1 - 9,23% Cobertura  
Sim, para os outros colegas verem o nosso trabalho e nós vermos o trabalho deles

<Internas\Aluno 4> - § 1 referência codificada [5,93% Cobertura]  
Referência 1 - 5,93% Cobertura  
Sim, porque podemos partilhar os nossos trabalhos

<Internas\Aluno 5> - § 1 referência codificada [6,62% Cobertura]  
Referência 1 - 6,62% Cobertura  
Sim, porque podemos partilhar os nossos trabalhos

<Internas\Aluno 6> - § 1 referência codificada [8,15% Cobertura]  
Referência 1 - 8,15% Cobertura  
Sim, porque podemos mostrar os nossos trabalhos aos outros professores

<Internas\Aluno 7> - § 1 referência codificada [0,43% Cobertura]  
Referência 1 - 0,43% Cobertura  
Sim

<Internas\Aluno 8> - § 1 referência codificada [5,43% Cobertura]  
Referência 1 - 5,43% Cobertura  
Sim, para publicar os nossos trabalhos

<Internas\Aluno 9> - § 1 referência codificada [0,40% Cobertura]  
Referência 1 - 0,40% Cobertura  
Sim

<Internas\Aluno 10> - § 1 referência codificada [5,74% Cobertura]  
Referência 1 - 5,74% Cobertura  
Sim, porque gosto de ver os nossos trabalhos

<Internas\Aluno 11> - § 1 referência codificada [2,33% Cobertura]  
Referência 1 - 2,33% Cobertura  
Sim, não sei

### **Imagem 21 - Opinião sobre a criação d blogue de turma e a sua visualização e exploração**

#### **- Opinião sobre o uso frequente do computador nas aulas**

Todos os alunos responderam que gostariam de utilizar mais vezes o computador durante as aulas, visto que gostam de aprender coisas novas, pesquisar e ouvir musica.

<Internas\Aluno 1> - § 1 referência codificada [7,38% Cobertura]  
Referência 1 - 7,38% Cobertura  
Sim, porque é divertido e podemos fazer muitas coisas.

<Internas\Aluno 2> - § 1 referência codificada [6,32% Cobertura]  
Referência 1 - 6,32% Cobertura  
Sim, para poder pesquisar mais coisas e escrever textos

<Internas\Aluno 3> - § 1 referência codificada [7,61% Cobertura]  
Referência 1 - 7,61% Cobertura  
Sim, gostava de utilizar mais vezes o computador na sala de aula

<Internas\Aluno 4> - § 1 referência codificada [9,93% Cobertura]  
Referência 1 - 9,93% Cobertura  
Sim, para fazer mais histórias em banda desenhada, pesquisar quando tiver dúvidas

<Internas\Aluno 5> - § 1 referência codificada [8,92% Cobertura]  
Referência 1 - 8,92% Cobertura  
Sim, para ir a internet e pesquisar videos sobre desenhos animados

<Internas\Aluno 6> - § 1 referência codificada [3,49% Cobertura]  
Referência 1 - 3,49% Cobertura  
Sim, porque adoro o computador

<Internas\Aluno 7> - § 1 referência codificada [11,59% Cobertura]  
Referência 1 - 11,59% Cobertura  
Sim, porque é giro trabalhar com o computador na sala de aula, para aprendermos.

<Internas\Aluno 8> - § 1 referência codificada [7,57% Cobertura]  
Referência 1 - 7,57% Cobertura  
Sim, gostava de fazer mais coisas, por exemplo pintar

<Internas\Aluno 9> - § 1 referência codificada [6,99% Cobertura]  
Referência 1 - 6,99% Cobertura  
Sim, para poder escrever histórias em banda desenhada

<Internas\Aluno 10> - § 1 referência codificada [6,52% Cobertura]  
Referência 1 - 6,52% Cobertura  
Sim, porque gosto de ir ao Google pesquisar coisas

<Internas\Aluno 11> - § 1 referência codificada [2,33% Cobertura]  
Referência 1 - 2,33% Cobertura  
Sim, não sei

**Imagem 22 - Opinião sobre o uso frequente do computador nas aulas**

**- Opinião sobre a realização deste tipo de trabalho pelo professor**

A maioria dos entrevistados respondeu que gostaria que a professora utilizasse mais vezes o computador na sala de aula, para realizarem este tipo de trabalho como também para escreverem textos, pesquisarem e ouvir musica.

<p>&lt;Internas\Aluno 1&gt; - § 1 referência codificada [2,73% Cobertura]  Referência 1 - 2,73% Cobertura  Não, ela já utiliza.</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 2&gt; - § 1 referência codificada [10,00% Cobertura]  Referência 1 - 10,00% Cobertura  Sim, assim podíamos ver o que ela fazia e ir mais vezes ao computador escrever textos</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 3&gt; - § 1 referência codificada [5,77% Cobertura]  Referência 1 - 5,77% Cobertura  Sim, assim podíamos mexer mais vezes no computador</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 4&gt; - § 1 referência codificada [6,66% Cobertura]  Referência 1 - 6,66% Cobertura  Sim, para trabalhar-mos por exemplo com o Pixton.</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 5&gt; - § 1 referência codificada [6,89% Cobertura]  Referência 1 - 6,89% Cobertura  Sim, podia colocar mais vezes musica para dançarmos</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 6&gt; - § 1 referência codificada [6,64% Cobertura]  Referência 1 - 6,64% Cobertura  Sim, podíamos ouvir musicas e ler através do computador.</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 7&gt; - § 1 referência codificada [8,01% Cobertura]  Referência 1 - 8,01% Cobertura  Sim, para nos ensinar a fazer coisas novas no computador</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 8&gt; - § 1 referência codificada [3,57% Cobertura]  Referência 1 - 3,57% Cobertura  Sim, para ouvir musica.</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 9&gt; - § 1 referência codificada [3,69% Cobertura]  Referência 1 - 3,69% Cobertura  Sim, para fazermos trabalhos</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 10&gt; - § 1 referência codificada [6,13% Cobertura]  Referência 1 - 6,13% Cobertura  Sim, porque trabalhar no computador é divertido</p>
<p>&lt;Internas\Aluno 11&gt; - § 1 referência codificada [2,33% Cobertura]  Referência 1 - 2,33% Cobertura  Sim, não sei</p>

**Imagem 23 - Opinião sobre a utilização deste tipo de trabalho pelo professor**

#### **4. Observação participante/ Diário de bordo/ Portefólio digital**

A observação participante teve como pilar o diário de bordo, visto que investigador regista no seu diário todo o comportamento, como as dificuldades e facilidades sentidas pelos alunos, em todo o processo.

Ambos os instrumentos (observação participante/diário de bordo) auxiliaram na análise do envolvimento das crianças na construção das suas histórias, utilizando o computador e uma ferramenta da Web 2.0.

Acrescenta-se aos anteriores instrumentos, o Portefólio digital – Blogue. Este para além de compilar todos os trabalhos realizados pelos alunos, também permite que o outro dê a sua opinião, o que é importante para os alunos visto que veem os seus trabalhos reconhecidos.

Assim sendo, apresento dois comentários de caráter apreciativo em relação ao trabalho desenvolvido e do uso das tecnologias em sala de aula, pois consideram que o uso das tecnologias promovem aprendizagens, colocando as crianças motivadas para tal.

Posso ainda referir, que para além destes comentários um aluno que utiliza o Facebook, publicou o link do blogue de turma, recebendo alguns comentários de amigos.



**Marta Silva** 4 de Setembro de 2013 às 06:33

Que lindos meninos:)

Gostei muito da ideia.... continuação de um bom trabalho !!

[Responder](#)



**Iost** 4 de Setembro de 2013 às 06:13

Uma ótima ideia para trabalhar em sala de aula, muitas crianças não tem oportunidade, fora da escola, para ter contacto com a tecnologia. Considero importante que os professores integrem mais as tecnologias na aprendizagem das crianças, até porque as crianças ficam motivadas e interessadas quando têm oportunidade para usufruir das mesmas... Esta de Parabéns pelo trabalho elaborado

[Responder](#)

O Blogue da minha turma...

<http://bandadesenhadano1ceb.blogspot.pt/>



**Pequenos Faladores 1ºA**  
bandadesenhadano1ceb.blogspot.pt

Bem-vindos ao nosso Blogue! Este servirá com o intuito de dar a conhecer os nossos trabalhos, estabelecendo-se então como um portefólio de aprendizagens de Turma.

Não gosto · [Comentar](#) · [Partilhar](#)

5 4 1

Tu, **Bárbara Lages Ramos** e 3 outras pessoas gostam disto.



**Helena Oliveira** Parabéns estão uns verdadeiros príncipes e princesas muito bom .  
30/5 às 21:46 através de telemóvel · [Gosto](#)



**Bárbara Lages Ramos** Histórias muito giras 😊  
2/6 às 19:03 · [Gosto](#)

**Imagem 24 - Comentários ao blogue**

## CAPITULO V – DISCUSSÃO DOS DADOS

Esta investigação teve como objetivo dar resposta à questão problema sobre a utilização de uma ferramenta da *Web 2.0* – Pixton - no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento da literacia digital, no 1º CEB. A recolha de dados centrou-se na análise dos inquéritos e das entrevistas realizadas aos alunos, como também no envolvimento destes na concretização das atividades propostas, tendo como apoio a observação participante e o diário de bordo.

Como já foi referido, as TIC e as ferramentas *Web 2.0* vieram promover aos professores novas práticas no processo de ensino-aprendizagem. Visto que cada vez mais cedo as crianças têm contacto com as tecnologias é fundamental que as escolas e os professores tornem-se conscientes que o uso destas, em contexto de sala, são fundamentais para o seu trabalho como para os seus alunos, pois permitirá que estes construam o seu próprio conhecimento.

O objetivo principal desta investigação foi analisar de que forma uma ferramenta da *Web 2.0* influencia a aprendizagem e a literacia digital em crianças do 1º CEB. Assim sendo, com base nos resultados anteriormente analisados, podemos referir algumas conclusões, tendo em conta os objetivos da investigação.

Através da análise dos dados foi possível observar e analisar o comportamento dos alunos, enquanto utilizadores e participantes ativos de ferramentas da *Web 2.0*, identificando as suas facilidades e dificuldades, ou seja, podemos constatar que inicialmente os alunos apenas conheciam como ferramentas da *Web 2.0* - o Google e o Youtube - e utilizam estas apenas para pesquisa e ouvirem musica.

A maioria dos alunos possui computador/Internet em casa e como referimos utilizam as ferramentas Google e Youtube, com ajuda do irmão/ã ou sozinhos. Na escola verifica-se o mesmo em relação ao conhecimento e o contacto com as ferramentas que a *Web 2.0* disponibiliza, no entanto não usam grande frequência os computadores da escola, mas gostariam de realizar mais atividades utilizando o computador na sala de aula, com o auxílio do professor.

É importante referir que um aluno é utilizador de uma página do facebook e em diálogo este, não demonstrou grandes dificuldades em explicar o que pode fazer através desta rede social, [aluno 6 - (...)"Facebook para jogar, ver entrevistas e enviar pedidos de amizade"]

Conseguimos através de uma análise às entrevistas realizadas aos alunos, verificar se as crianças têm conhecimentos prévios sobre algumas ferramentas da *Web 2.0*. Os alunos possuem alguns conhecimentos sobre algumas ferramentas que a

*Web 2.0* disponibiliza como as suas funcionalidades, pois como foi dito anteriormente os alunos inicialmente só conheciam como ferramentas da *Web 2.0* – Google e o Youtube – mas no decorrer das atividades os alunos foram conhecendo novas ferramentas e questionando sobre as suas funções. No final do estudo, foram capazes de referir quais as ferramentas que conhecem e quais as suas funcionalidades [aluno 1 – “O Pixton serve para fazermos Banda Desenhada, o Google pesquisar e o Youtube para vermos vídeos” ; aluno 6 – “O Pixton serve para fazermos Banda Desenhada; o Youtube para pesquisar, ouvir musica; o Google para pesquisar e o Facebook para jogar, ver entrevistas e enviar pedidos de amizade” ; aluno 10 – “O Pixton serve para fazermos histórias e o Blogue serve para vermos os nossos trabalhos”].

Foi possível analisar as competências por parte das crianças face a utilização da ferramenta Pixton na narração de histórias digitais. Visto que as crianças estão a adquirir competências de leitura e escrita, a ferramenta Pixton de certa forma ajudou a desenvolver certas competências, como na construção de um texto, ou seja, é importante que os alunos em primeiro lugar sejam capazes de planificar, de registar as ideias-chave sobre o tema do texto a escrever. E tal aconteceu quando iniciaram as suas histórias através do rascunho em papel e só depois com o auxílio do computador é que elaboraram uma versão final graficamente cuidada do texto.

Também foram capazes de ilustrar as suas ideias em relação ao texto, com ou sem o computador, ou seja, com as atividades propostas os alunos comunicaram por escrito conhecimentos relativos ao tema proposto, utilizando as TIC.

Assim sendo, os alunos com o apoio do investigador adquiriram certas competências como o reconhecimento de diferentes ferramentas digitais, que permitiram a estes construírem as suas histórias em Banda Desenhada, tendo em conta as suas ideias, emoções e sentimentos e a divulgação das mesmas, para que a comunidade educativa pudesse visualizar, reconhecer todo o trabalho da turma e dar a sua opinião pessoal sobre a mesma.

Por fim é também importante referir que os alunos tomaram consciência da existência de perigos na utilização de ferramentas digitais.

Através deste estudo foi possível investigar se a utilização de ferramentas da Web 2.0 influencia o envolvimento das crianças nas tarefas. Podemos assim referir que a ferramenta Pixton influenciou o envolvimento das crianças nas tarefas, pois através dos instrumentos utilizados neste estudo como a observação participante e o diário de bordo em que registamos todas as nossas dúvidas, preocupações e dificuldades no decorrer da observação, podemos assim concluir que a maioria dos alunos encontravam-se motivados na realização das atividades propostas.

Desde que foi explicado às crianças as sessões de trabalho, notou-se através de cada uma das expressões de cada uma das crianças, que estas encontravam-se predispostas em participar em todas as atividades referidas nas sessões. Foi visível, desde que iniciaram as suas histórias em rascunho, um grande entusiasmo em passarem para a sessão seguinte que seria escrever as suas histórias com o auxílio do computador, na ferramenta Pixton.

Quando os alunos já estavam quase a terminar as suas histórias, mostravam-se ainda mais entusiasmados com a criação do blogue de turma onde poderiam publicar as suas histórias, pois queriam que os seus colegas, pais e outros professores vissem todo o trabalho realizado pela turma. Também sabiam que através do blogue teriam os trabalhos todos organizados e visíveis a todos. E assim temos alguns sinais de quanto foi importante a abertura de um blogue para os alunos - [aluno 1 – “Sim, porque assim temos tudo organizado” ; aluno 5 – “Sim, porque podemos partilhar os nossos trabalhos” ; aluno 6 - Sim, porque podemos mostrar os nossos trabalhos aos outros professores”].

O envolvimento dos alunos nas tarefas foi notório e podemos verificar através do gráfico 16 em que a maioria dos alunos submetidos à observação e a análise através da grelha de observação facultada pelo DQP mostraram interesse e empenho na criação das suas histórias em Banda Desenhada, utilizando uma ferramenta digital.

Assim sendo, o nível de envolvimento com maior número de ocorrências foi o nível 4. Este nível é caracterizado por momentos de grande intensidade na concretização das atividades, por vezes poderá haver interrupções por parte da criança, mas logo de seguida o nível de concentração em retomar a atividade é rápido, não se distraído com outros estímulos do ambiente.

Ao analisar as entrevistas, os alunos mostraram que este tipo de atividades promovem a aprendizagem porque [aluno 2 – “Sim, porque foi divertido. Fizemos a Banda Desenhada no computador o que anteriormente fazemos na folha” ; aluno 6 – “Sim, porque foi fixe experimentar as ferramentas” ; aluno 9 – “Sim, porque foi eu que criei e pode fazer através do computador”].

Para além destas atividades desenvolveram competências a nível da escrita e leitura, também desenvolvem nos alunos a cooperação entre pares, ou seja, todo o trabalho foi realizado a pares e notou-se a interajuda entre estes e na turma em geral, ou seja, quando os estiveram a criar as suas histórias com o auxílio do computador, foi notório que alguns apresentavam dificuldades no manuseamento do teclado e do rato. Então, outro elemento de outro grupo levantava-se e ajudava o grupo que estava a sentir dificuldade, retomando logo de seguida o seu lugar de trabalho, [aluno 3 – “Sim, porque foi fixe trabalhar com o Lacerda. Fizemos um trabalho em equipa no

computador” ; aluno 5 – “Sim, porque tive um amigo ajudar-me e trabalhamos no computador”].

Conseguimos através desta investigação, observar o gosto pela escrita e por situações ou personagens de histórias. Os alunos que participaram neste estudo frequentam o 1º ano de escolaridade, tendo um sentido de criatividade bastante desenvolvido, denotando gosto pela escrita como também para a leitura, visto que estão a adquirir estas competências. Ou seja, no decorrer do estágio e do nosso trabalho de investigação os alunos estavam sempre a pedir para ler textos e gostavam de escrever pequenos textos relacionando-os com acontecimentos vida pessoal de cada um ou recorrendo ao imaginário.

Em relação às histórias que estes criaram em Banda Desenhada, foi a primeira vez em que lhes foi proposto uma atividade deste género. Como já foi referido, nem todos os alunos mostram o mesmo nível de entusiasmo na realização das atividades que lhes são propostas, tal aconteceu no decorrer deste estudo.

No entanto, todos os alunos conseguiram finalizar as suas histórias, estas tornaram-se um pouco repetitivas a nível de conteúdo, ou seja, todas falam do abandono dos animais. Isto porque o tema escolhido pelo investigador limitou a criatividade dos alunos, mas ao mesmo tempo, visto que são crianças ainda muito pequenas necessitaram de alguma orientação.

Por fim, foi possível analisar se as crianças utilizam materiais de informação para a construção de histórias, no aperfeiçoamento do texto. Inicialmente o investigador apresentou aos alunos como é que se constrói uma Banda Desenhada, a sua estrutura, como é apresentado o texto e as imagens.

Permitiu que estes tivessem contacto com diferentes livros em Banda Desenhada e também explorou com os alunos através de uma ficha de consolidação conteúdos (os seres vivos do seu meio) de Estudo do Meio, que se insere no bloco 3 “A descoberta do Ambiente Natural”, do programa do 1º ciclo do Ensino Básico.

No entanto, foi visível que no decorrer das atividades os alunos tinham adquirido alguns conhecimentos sobre como criar uma história em Banda Desenhada e sobre os (seres vivos do seu meio). Mas em relação ao aperfeiçoamento do texto, recorrendo a materiais de informação para a construção de histórias não foi notório pelos alunos, visto que no final o investigador teve que ter em atenção se as histórias criadas em rascunho, apresentavam erros ortográficos.

Neste trabalho de investigação concluímos que a utilização de uma ferramenta da Web 2.0 pode influenciar a aprendizagem e o desenvolvimento da literacia digital, pois durante o processo de investigação os alunos mostraram-se motivados em realizar as tarefas propostas.

Deste modo, o computador e as ferramentas que a *Web 2.0* disponibiliza são fundamentais para uma aprendizagem significativa, pois desenvolve no aluno a autonomia e a interação, como o pensamento crítico-reflexivo e propicia ao aluno a construção do seu próprio conhecimento, pois “uma das maiores contribuições do computador é a oportunidade para as crianças experimentarem a excitação de se empenharem em perseguir os conhecimentos que realmente desejam obter” (Papert, 1996, p. 43).

Assim sendo, é fundamental que os professores não tenham receio de utilizar as TIC e as ferramentas que a *Web 2.0* disponibiliza, pois são instrumentos imprescindíveis para um potencial pedagógico, em que os alunos de hoje são cada vez mais exigentes e necessitam de “novas” estratégias de ensino.

É neste sentido, tendo como base a nossa experiência em contexto escolar e fundamentação teórica realizada, que compreendemos que os professores devem utilizar as tecnologias não só para facilitar o seu trabalho, mas também em atividades que promovam a aprendizagem, para que seja possível a construção de conhecimento por parte das crianças.

Por fim, as crianças ao construírem as suas próprias histórias, tornaram-se verdadeiros produtores do seu próprio conhecimento, recorrendo ao computador para desenvolver um trabalho autónomo e colaborativo.

## CONCLUSÃO GERAL

Ao ingressar no Mestrado em Educação Pré-Escolar e Educação do 1º Ciclo do Ensino Básico, tivemos o privilégio de estagiar em duas vertentes educativas, um no âmbito da Educação Pré-Escolar e outro no 1º Ciclo do Ensino Básico. Com este privilégio, adquirimos competências ao nível de um educador de infância e de um professor do 1º CEB.

No decorrer do estágio nestas duas vertentes foi possível crescer, tanto a nível pessoal como a profissional, visto que do nosso lado sempre tivemos uma equipa de professores que souberam nos transmitir o melhor sobre o que é ensinar e aprender. Foi através do feedbacks dos professores supervisores e das professoras cooperantes que nos possibilitaram refletir sobre as dinamizações e sobre o percurso efetuado até hoje.

O relatório final de estágio ajudou-nos a refletir sobre todo o percurso realizado, permitindo melhorar as nossas práticas de ensino, não esquecendo as necessidades de cada criança.

Para além, de uma descrição dos contextos onde estagiamos e de uma análise e reflexão sobre as aprendizagens e competências adquiridas no decorrer do estágio, também foi-nos solicitado um trabalho de investigação, sendo este desenvolvido no 1º CEB.

Para que o nosso trabalho de investigação fosse exequível, foi necessário definir uma questão-problema e uma metodologia adequada ao nosso estudo. De seguida iniciou-se a recolha de dados junto dos participantes, através de inquéritos, observação participante e diário de bordo, portefólio digital e entrevistas. Posto isto, todos os dados recolhidos com o auxílio dos instrumentos anteriormente referidos foram analisados, os inquéritos estão apresentados através de gráficos, acompanhados de breves descrições. O envolvimento das crianças nas atividades propostas foi analisado com o auxílio da grelha de envolvimento facultada pela DQP, através da observação participante e o diário de bordo.

Por fim, de modo a facilitar a análise dos dados em relação às entrevistas, recorremos a um software informático QRS Nvivo 10, em que é apresentado uma análise de dados qualitativos por categorias.

Esta investigação foi importante no sentido de perceber de que forma uma ferramenta da *Web 2.0* pode influenciar a aprendizagem e a desenvolver a literacia digital em crianças do 1º CEB. Como já foi referido, tendo em conta fundamentação teórica realizada, percebemos que as tecnologias e as ferramentas que a *Web 2.0*

disponibiliza são fundamentais no processo de ensino aprendizagem, para os alunos como para os professores. Pois, o professor tem que tomar consciência que as tecnologias não o vão substituir, mas podem ajuda-lo na sua prática pedagógica, motivando os alunos na aquisição do seu próprio conhecimento, ou seja, as ferramentas *Web 2.0* são fundamentais para que os alunos desenvolvam competências, nomeadamente a escrita, a oralidade, a criatividade, a autonomia, o espírito crítico, a resolução de problemas e a colaboração. Através das ferramentas *Web 2.0*, os alunos poderão trocar impressões e opiniões construindo um conhecimento coletivo e partilhá-lo.

Assim, como educadora de infância e professora do 1º CEB, considero fundamental o uso das TIC e das ferramentas *Web 2.0* em contexto de sala, desde que feito com intencionalidade pedagógica, pois o professor deve aproveitar o que as tecnologias têm para lhe oferecer, promovendo o sucesso escolar dos alunos. O professor tem um papel importante na vida dos seus alunos, pois este deve fazer com que sejam seres ativos e responsáveis pela construção do seu próprio conhecimento.

Deve, ainda, promover o trabalho em equipa pois é importante a partilha de informação entre a comunidade educativa e a família de modo que esta última participe na educação dos seus educandos, interagindo em projetos que venham surgir assim como suscitar a reflexão acerca das suas práticas.

É neste sentido, que devemos refletir sobre as nossas práticas como futuros educadores/professores, visto que o uso das tecnologias poderá ajudar o professor a obter estratégias de ensino diversificadas e promover aprendizagens enriquecedoras aos alunos. Assim, os docentes deveriam usufruir o entusiasmo que os alunos demonstram pelas tecnologias e promover atividades didáticas através destas.

Terminado o estudo investigativo, é o momento de refletir sobre as dificuldades sentidas em todo o processo, como as suas limitações e possíveis sugestões futuras.

Deste modo, todo o nosso trabalho foi uma experiência diferente, mas é importante referir as limitações e neste caso é possível afirmar que o conteúdo escolhido limitou a criatividade das histórias, pois todas falam do abandono dos animais. Se fosse hoje e tivéssemos mais tempo cada grupo escolhia um tema, obtendo assim narrativas diversificadas.

Uma outra limitação foi desenvolver este estudo em crianças que estão a frequentar o 1º ano, visto que ainda estão a iniciar a leitura e a escrita o que apresentam alguma dificuldade no uso do computador. No entanto, valorizamos todo o seu trabalho, empenho e dedicação que tiveram na realização das suas histórias em Banda Desenhada.

Tivemos, ainda, como limitação o número de computadores existentes na escola e o acesso à internet também não era acessível por todos, o que não permitiu trabalhar em contexto sala de aula, mas sim na biblioteca. Não deixando de ser uma atividade educativa.

Por fim, uma última limitação do nosso estudo, foi a rapidez com que este se realizou, pois tivemos que alterar a rotina de prática letiva da professora titular, pois durante algumas sessões os alunos tiveram que se dirigir à biblioteca para realizar as atividades.

Para uma futura investigação é importante realçar que este estudo poderá ser desenvolvido com uma amostra significativa. Assim, aconselhamos a futuros investigadores a refletirem sobre um estudo que relaciona as crianças com as tecnologias e o uso ferramentas que esta nos proporciona na participação de tarefas, sendo estas a construtoras do seu próprio conhecimento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amante, L. (2004). Explorando as novas tecnologias em contexto de educação pré- escolar: A actividade de escrita. *Análise Psicológica*, 1 (XXII), 139 – 154. Consultado em Maio, 2013 em <http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/aps/v22n1/v22n1a13.pdf>
- Amante, L. (2007). As TIC na escola e no Jardim de Infância: motivos e fatores para a sua integração. *Sísifo. Revista de Ciências da Educação*. 03, pp. 51 – 64. Consultado em Maio, 2013 em <http://sisifo.fpce.ul.pt>
- Azevedo, F. & Rosa, M. (2003) Para a Emergência da Literacia em Contexto de Jardim de Infância. In F. Azevedo (Org.) *A Criança, A Língua e o Texto Literário: Da Investigação às Práticas. Actas do I Encontro Internacional*. Braga: Universidade do Minho / Instituto de Estudos da Criança, pp. 14-16. Obtido de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/5096/1/Actas%20CLT%20%20Completas.pdf>
- Barbosa, I., & Loureiro, M. J. (2011). Potencialidades da disciplina TIC para a mudança de práticas educativas: Um estudo de caso no 3º ciclo do Ensino Básico, *Educação, Formação & Tecnologias*, 4 (2), 4-12 [Online], disponível a partir de <http://eft.educom.pt>.
- Bertram, T., & Pascal, C. (2009). *Manual DQP – Desenvolvendo a Qualidade em Parcerias*. Ministério da Educação.
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em Educação – uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.
- Capobianco, L (2010). *Comunicação e Literacia Digital na Internet. Estudo Etnográfico e Análise Exploratória de Dados do Programa de Inclusão Digital ACESSA SP – PONLINE*.
- Carvalho, A. (org) (2008). *Actas do Encontro sobre web 2.0*. Braga: CIEd. Coutinho, C. *Web 2.0: uma revisão integrativa de estudos e investigações*. Universidade do Minho, Braga.
- Obtido de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/8462/1/ClaraF001.pdf>
- Correia, H. (2004). *Potencialidades educativas das TIC no Ensino Básico*. Departamento de Engenharia Informática. Instituto Superior de Engenharia do Porto.

Obtido de <http://www.dei.isep.ipp.pt/~paf/proj/Set2004/TIC%20no%20Ensino%20Basico.pdf>

Costa et al, (2012). Repensar as TIC na educação. O professor como agente transformador. Santillana.

DEB. (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Ministério da Educação – Departamento da Educação Básica, Gabinete para a Expansão e Desenvolvimento da Educação Pré Escolar.

Domingues, L. (2010). *Conhecer e Utilizar a Web 2.0: um estudo com professor do 2º e 3º ciclo das Escolas do Concelho de Viana do Castelo*. Universidade do Minho, Braga. Obtido de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/1373>

Figueiredo, M. (2010). A Banda Desenhada como recurso didático nas aulas de Língua Materna e de Língua Estrangeira. Faculdade de Letras. Universidade do Porto.

Obtido de

<http://repositorioaberto.up.pt/bitstream/10216/55389/2/tesemestjoanagomes000124977.pdf>

Gomes, J. (2010). As potencialidades pedagógicas da Banda Desenhada nas aulas de português Língua não materna. Faculdade de Letras. Universidade do Porto.

Obtido de

<http://repositorioaberto.up.pt/bitstream/10216/55389/2/tesemestjoanagomes000124977.pdf>

Lowenfeld, V. & Brittain, W. (1977). *Desenvolvimento da Capacidade Criadora*. São Paulo: Editora Mestre Jou

Luquet, G.H. (1974). *O Desenho Infantil*. Editora do Minho.

Pinto, M. & Osório, A. (2008) *Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace @rcacomum*. Revista Iberoamericana de Educación, n.º 46/9 – 10 de septiembre de 2008. EDITA: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). ISSN: 1681-5653. Consultado em novembro, 2012 em <http://www.rieoei.org/deloslectores/2655Osoriov2.pdf>

Melão, D.H. (2010). Ler na era digital: os desafios da comunicação em rede e a (re)construção da(s) literacia(s). *Educação / Formação*, nº 3, p.75 – 90. Consultado em Maio, 2012, em <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/download/210/148>

Melão, D. H. (2011). Da página ao(s) ecrã(s): tecnologia, educação e cidadania digital no século XXI. *Educação, Formação & Tecnologias*, 4 (2), 89-107 [Online], disponível a partir de <http://eft.educom.pt>.

Ministério da Educação. Manual de Ferramentas da web 2.0 para professores (2008). Lisboa: Editorial do Ministério da Educação

Miranda, M.S. (2009). Processos de Colaboração e Liderança em Comunidades de Prática Online – O Caso da @rcaComum, uma Comunidade Ibero-Americana de Profissionais de Educação de Infância. Tese de Doutoramento, Universidade do Minho, Braga.

Obtido de [http://repositorium.sdum.uminho.pt/.../Tese\\_Doutoramento\\_20-18-02-09.pdf%E2%80%8E](http://repositorium.sdum.uminho.pt/.../Tese_Doutoramento_20-18-02-09.pdf%E2%80%8E)

Oliveira, Vera Barros (1999) de (Org.) Informática em Psicopedagogia. São Paulo: Senac.

O'Reilly, T. (2005). *What is Web 2.0. Design patterns and Business models for the next generation of Software*. Consultado em Julho de 2011 em <http://www.oreillynet.com/lpt/a/6228>

Papert, S. (1996). A Família em Rede. Lisboa: Relógio d'Água.

Pardal, L., & Correia, E. (1995). Métodos e Técnicas de investigação social. Porto: Areal Editores, LDA.

Patrício, M<sup>a</sup>. (2009) Tecnologias Web 2.0 na formação inicial de professores. Dissertação de Mestrado. Universidade do Porto. Obtido de <http://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/59502?mode=full>

Quivy, R., & Champenhoudt, L. V. (1992). Manual de investigação em Ciências Sociais. Lisboa: Gradiva.

Ribeiro, L. (1989) Avaliação da Aprendizagem. Lisboa: Texto Editora.

Read, H. (1958). A Educação Pela Arte. Lisboa: Edições 70.

Renard, J. (1978). A Banda Desenhada. Editorial Presença, LDA.

Roldão, M. C. (2009). Estratégias de Ensino. O saber e o agir do professor. Vila Nova de Gaia. Fundação Manuel Leão.

Sá, C. (2000). Ler e escrever com a banda desenhada. Millenium, 19. Obtido de <http://repositorio.ipv.pt/bitstream/10400.19/917/1/Ler%20e%20escrever%20com%20a%20banda.pdf>

---

**Anexos**

**CD**

---

## **Anexo 1**

---

### **Calendarização das atividades**

**Instituto Superior de Viseu – Escola Superior de Educação**

**PES III**

**Mestrado em Educação Pré-Escola e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico – 2º ano**

**2012/2013**

**Calendarização das atividades / Planificação a médio prazo**

**Tema:** A utilização de uma ferramenta da Web 2.0 em contexto sala de aula.

**Seleção da amostra:** Alunos do 1º Ano de escolaridade.

<b>Mês</b>	<b>Dia</b>	<b>Experiência de Aprendizagem</b>	<b>Intenção pedagógica</b>	<b>Tempo</b>
Maio	2 (5ª feira)	Construção de uma Banda desenhada	-Apresentação do trabalho a desenvolver e da ferramenta da web 2.0 – Pixton; -Revisão do conteúdo sobre os “seres vivos do seu ambiente”;	1h30m (manhã)
			-Manipulação e exploração de banda desenhadas com o objetivo de perceber quais os elementos que constituem uma banda	2h45m (tarde)

			desenhada (o que é uma banda desenhada; como é apresentado o texto (balões); relação do texto com a imagem).	
	6 (2ª feira)		-Os alunos começam a construir as suas próprias histórias utilizando a ferramenta – Pixton;	2h (tarde)
	8 (4ª feira)		Continuação	2h (tarde)
	13 (2ª feira)		Continuação	2h45m (tarde)
	18 (6ª feira)		-Os alunos criam o seu blogue de turma e colocam todos os seus trabalhos; -Apresentação dos trabalhos à turma;	2h45m (tarde)

## **Anexo 2**

---

### **Autorização para a realização da atividades**



## Pedido de autorização

Exmo. (ª) Sr. (ª) Encarregado (ª) de Educação,

Eu, Neide Cristina Ferreira Mendes, aluna do curso Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico, da Escola Superior de Educação de Viseu, encontro-me a estagiar no Centro Escolar Arnaldo Malho na turma do 1º A.

Venho por este meio pedir a vossa excelência para trabalhar com o seu filho(a), no âmbito da realização de um trabalho de investigação do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo, com a orientação da Prof. Dra. Maribel dos Santos Miranda Pinto, onde procuro estudar: **Será que a utilização da ferramenta Pixton (banda desenhada) contribui para o desenvolvimento da literacia digital, no 1º ciclo?**

Assim sendo, pretendo que os alunos sejam autores das suas próprias histórias, neste caso de Banda de Desenhada, relacionando-as com conteúdos presentes no currículo. Para isso, desejava que os alunos criassem uma conta de e-mail, uma banda desenhada através de uma ferramenta da web 2.0 e um blogue da turma, com ajuda do professor, onde pudessem colocar todas as suas aprendizagens e trabalhos, tornando-os visíveis a todos.

Neste sentido, preciso da sua autorização para que o seu filho(a) possa através de uma ferramenta ser autor das suas próprias histórias.

Numa fase final, pretendo entrevistar os alunos, onde poderei verificar as suas opiniões finais sobre a tarefa por eles desempenhada. Comprometo-me a assegurar a confidencialidade das informações recolhidas, bem como a identidade das crianças.

Caso necessite de mais esclarecimentos, não hesite em contactar-me, através [neide\\_cristina\\_69@hotmail.com](mailto:neide_cristina_69@hotmail.com)

Atenciosamente,

---

**Autorizo/ Não autorizo a participação do meu/minha educando/a \_\_\_\_\_ da turma do 1º ano de escolaridade a participar na investigação que se pretende desenvolver.**

**O/A Encarregado/a de Educação**



## Pedido de autorização

Exmo. (ª) Sr. (ª) Diretor (ª),

Eu, Neide Cristina Ferreira Mendes, aluna do curso Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico, da Escola Superior de Educação de Viseu, encontro-me a estagiar no Centro Escolar Arnaldo Malho na turma do 1º A.

Venho por este meio pedir a vossa excelência para trabalhar com esta turma, no âmbito da realização de um trabalho de Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo, com a orientação da Prof. Dra. Maribel dos Santos Miranda Pinto, onde procuro estudar: **“Será que a utilização da ferramenta Pixton (banda desenhada) contribui para o desenvolvimento da literacia digital, no 1º ciclo?”**

A recolha de dados será realizada apenas por mim e implicará a abertura de uma conta de e-mail, uma banda desenhada através de uma ferramenta da web 2.0 e um blogue da turma, com ajuda do professor, onde pudessem colocar todas as suas aprendizagens e trabalhos, tornando-os visíveis a todos.

Neste sentido, preciso da sua autorização para que os alunos possam através de uma ferramenta serem autores das suas próprias histórias e de disponibiliza-las online.

Numa fase final, pretendo entrevistar os alunos, onde poderei verificar as suas opiniões finais sobre a tarefa por eles desempenhada. Comprometo-me a assegurar a confidencialidade das informações recolhidas, bem como a identidade das crianças.

Caso necessite de mais esclarecimentos, não hesite em contactar-me, através [neide\\_cristina\\_69@hotmail.com](mailto:neide_cristina_69@hotmail.com)

Atenciosamente,

---

Neide Mendes

## **Anexo 3**

---

### **Planificação das atividades**

Instituto Superior de Viseu – Escola Superior de Educação

PES III

Mestrado em Educação Pré-Escola e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico – 2º ano

2012/2013

Plano de Aula nº 1

Data: 2//05/2013

**Tema da atividade:** Criação de banda desenhada com recurso às ferramentas da web 2.0

Áreas Curriculares: Conteúdos	Objetivos	Experiências de Aprendizagem	Recursos/ Materiais	Tempo
<b>Estudo do Meio</b> Á descoberta do mundo natural: -Os seres vivos do seu ambiente	-Usar vocabulário adequado ao tema e à situação;	-Apresentação de uma banda desenhada, intitulada “ <b>A família Martins e o cão Torrado</b> ”, (anexo 1)	-Computador; -Data Show -Quadro interativo; -Ficha; -Lápis	9:10
		-Observação dessas mesmas imagens por parte dos alunos, após solicitação da professora;		9:25
		-Conto da história em banda desenhada pela professora;		9:40
		-Exploração da mesma, através de perguntas de interpretação;		10:30 (intervalo)
		-Distribuição de uma ficha de trabalho de conhecimentos pela professora, (anexo 2);		
		-Resolução da ficha pelos alunos, após solicitação da professora;		
		-Acompanhamento individual, por parte da professora, movimentando-se pela sala, na resolução da ficha;		

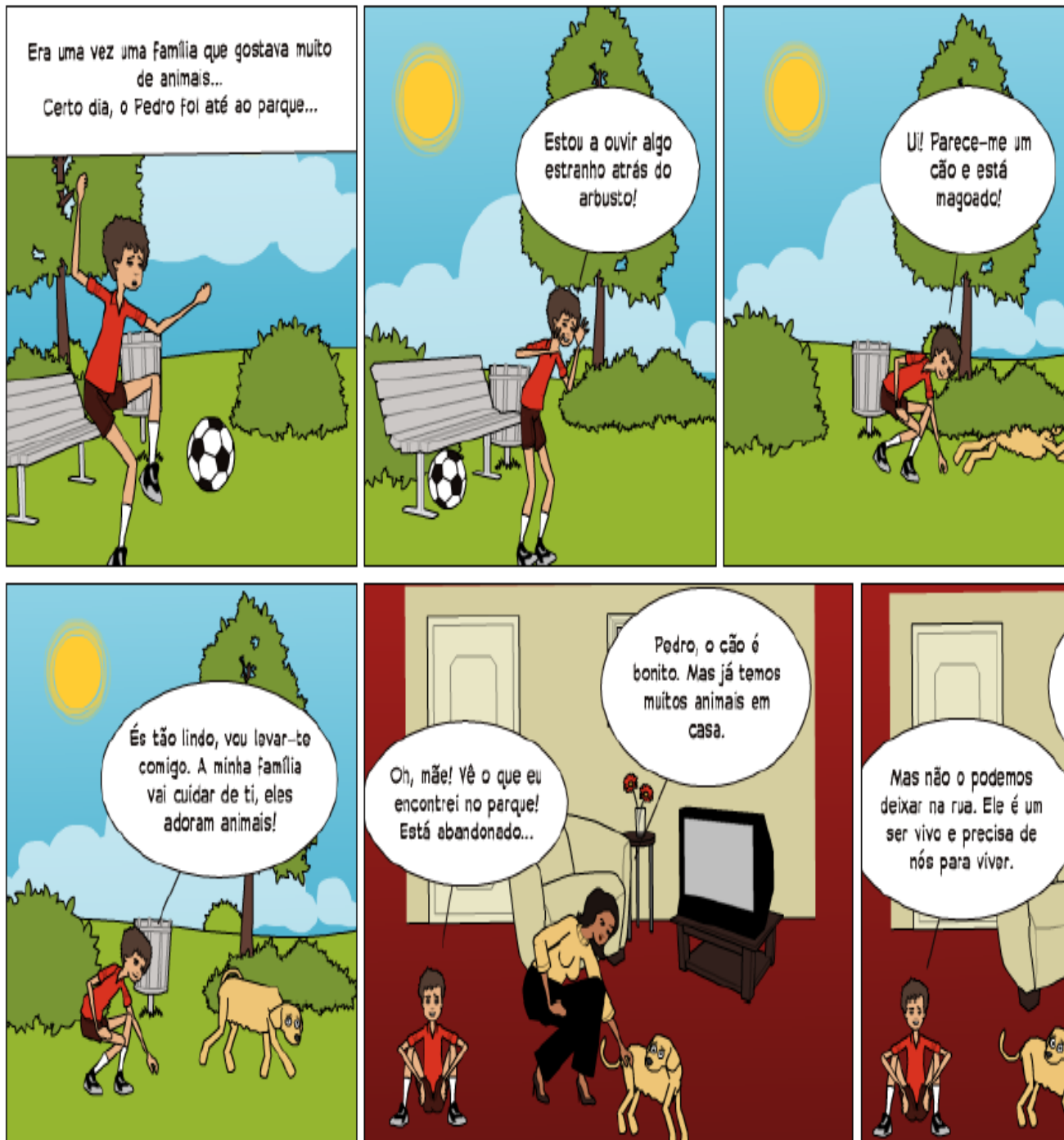
<b>Português/TIC</b> -Texto narrativo por imagens  -Processamento de texto/imagens no “Pixton – ferramenta de banda desenhada.	-Redigir uma banda desenhada;  -Rever os textos com vista ao seu aperfeiçoamento: identificar erros, acrescentar, apagar, substituir, condensar, reordenar, reconfirmar;	-Diálogo professora/aluno/alunos sobre o que é uma banda desenhada, como é apresentado o texto e a relação do texto com as imagens (anexo 3); -Distribuição de exemplos de banda desenhada por pares; -Exploração das bandas desenhadas pelos alunos a pares; -Solicitação que os alunos se juntem em pares para procederem à construção de uma banda desenhada; -Planificação do texto (anexo 4); -Avaliação e revisão do texto produzido;	-Computador; -Data Show -Quadro interativo; -Diapositivos; -Banda desenhada;	13:30  13:45  14:00  16:00
	-Utilizar as tecnologias de informação e comunicação para apoiar os processos de produção; -Utilização de ferramentas para representar conhecimentos, ideias e sentimentos.	-Solicitação que os alunos liguem o computador/Portátil por grupo; -Construção da banda desenhada pelos alunos nos seus computadores, através da ferramenta da Pixton.	-Computador/Portátil;	(*)

(\*) Atividades desenvolvidas na 2ª e 4ª feira no período da tarde (6,8, 13/05/2013)

## Anexo 1: Banda desenhada: “A família Martins e o cão Torrado”

### A família Martins e cão Torrado

by cristinaferreira86



## Anexo 2: Ficha de trabalho

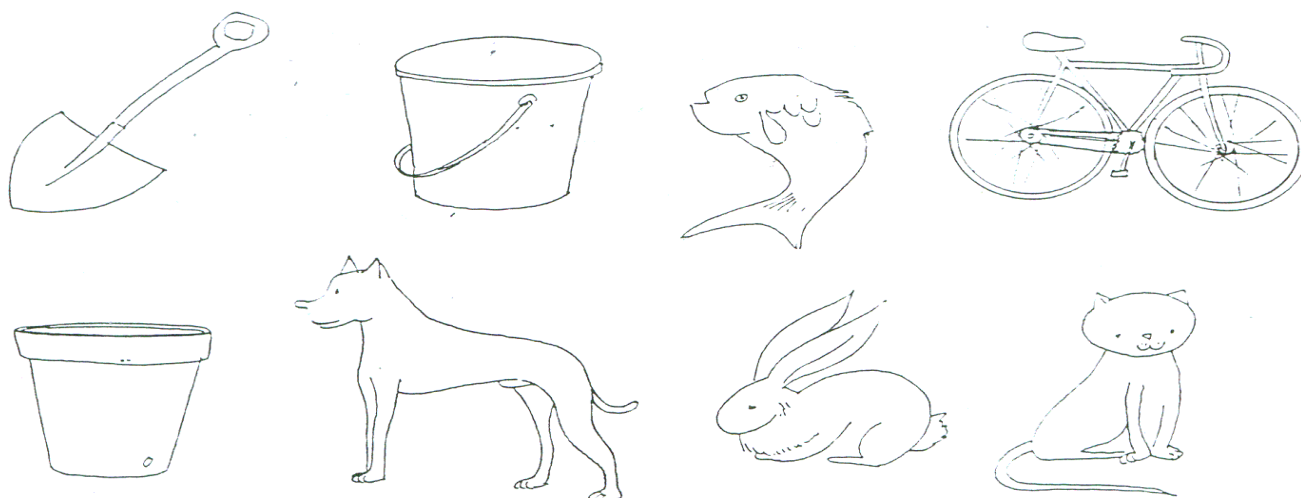
Agrupamento de Escolas do Viso – EB1 Rio de Loba

Estudo do Meio

1º- A

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

### 1. Pinta os animais.

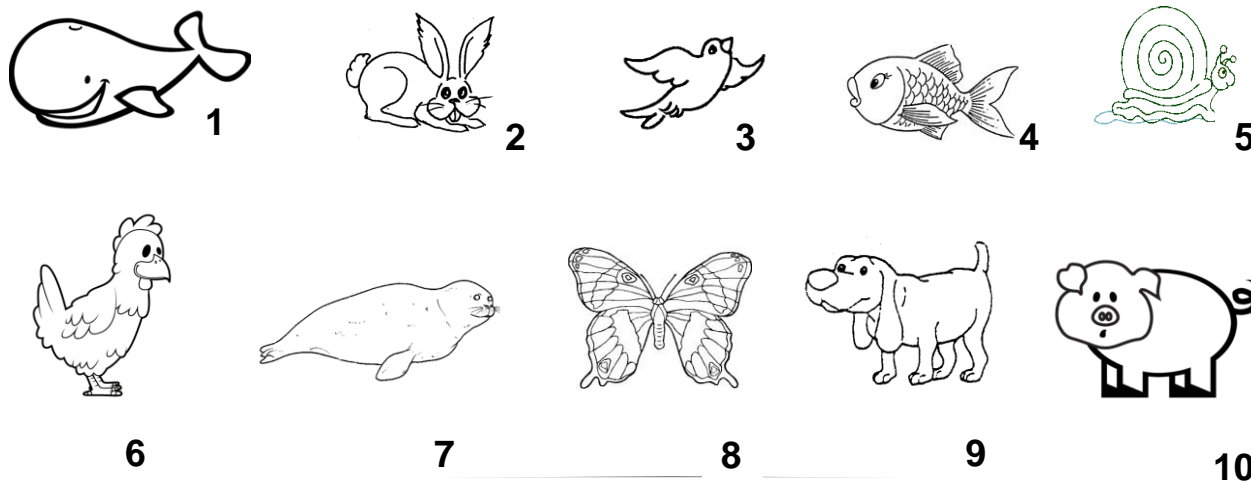


### 2. Indica pelo número, os animais que:

vivem na terra \_\_\_\_\_

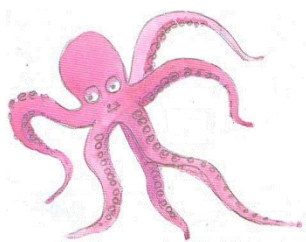
vivem na água \_\_\_\_\_

voam \_\_\_\_\_



3. Há animais que vivem na água.

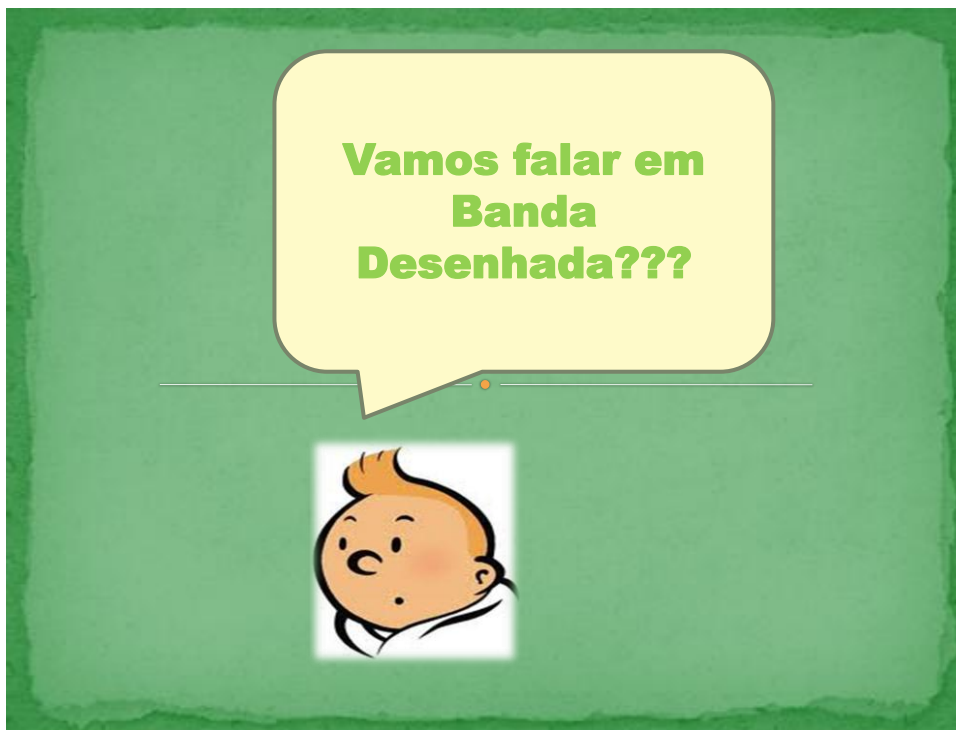
Coloca uma cruz, (X) nos animais que vivem na água.



4. Pinta onde se tratam bem os animais.



**Anexo 3:** apresentação de como criar uma banda desenhada e as suas características



## Características de uma Banda Desenhada (BD)...

- A banda desenhada (BD) é uma forma de contar histórias através da combinação entre o texto e a imagem;
- Cada folha que se utiliza para elaborar uma banda desenhada chama-se **Prancha**;
- A prancha divide-se em **Tiras**;

- As tiras dividem-se em **Vinhetas**;

## Observa a seguinte Banda Desenhada



- Os **balões** da Banda Desenhada servem para escrever o texto que corresponde às personagens da história;
- Podemos encontrar vários tipos de balões:



**Vamos criar uma  
Banda  
Desenhada!?**



## **O que tem de ter uma Banda Desenhada?**

- Título;
- Personagens;
- Ação, espaço e tempo;
- Início, desenvolvimento e conclusão

**Agora é a tua vez!!  
Sê criativo...**



#### **Anexo 4:**

**Os animais vivem na água, na terra e no ar. Há muitos e diferentes animais. Aproveita os teus conhecimentos sobre os seres vivos e escreve uma Banda Desenhada.**

---


**Anexo 4**  
**Tutorial Pixton**<sup>4</sup>

---

---

<sup>4</sup> Tutorial da autoria de Neide Mendes



### Sabes o que é o Pixton?

É uma ferramenta da web 2.0 que permite criares as tuas próprias histórias em Banda Desenhada. Para poderes escrever as tuas histórias é necessário efetuar registo, para tal é necessário teres uma conta de email.

### Sabes para que serve?

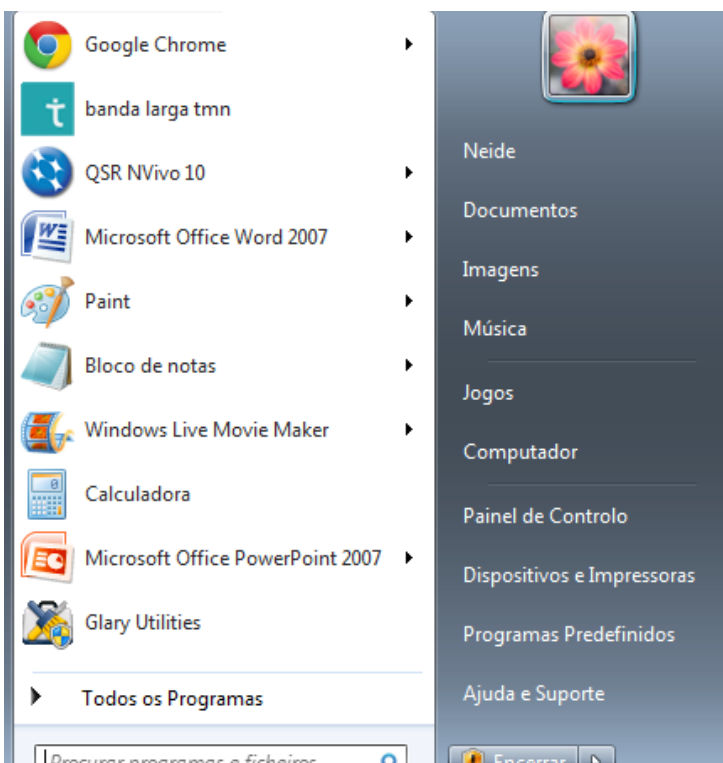
O Pixton é uma ferramenta que serve para criares as tuas histórias, as tuas personagens e o meio envolvente onde ocorre toda ação da tua história.

Por fim, ainda podes publicar ou mesmo imprimir as tuas histórias para que os teus colegas, amigos e os teus possam ler e dar a sua opinião.

### Como podes aceder ao Pixton?

É uma ferramenta da web 2.0 que se encontra disponível em qualquer computador, desde que tenhas acesso à Internet.

Podes, assim aceder da seguinte forma:



1. Vais a Iniciar



2. Escreve Internet Explorer ou Google Crome na barra de procura

Procurar programas e ficheiros

3. Se já encontraste, clica com o botão direito do rato uma vez sobre o ícone.

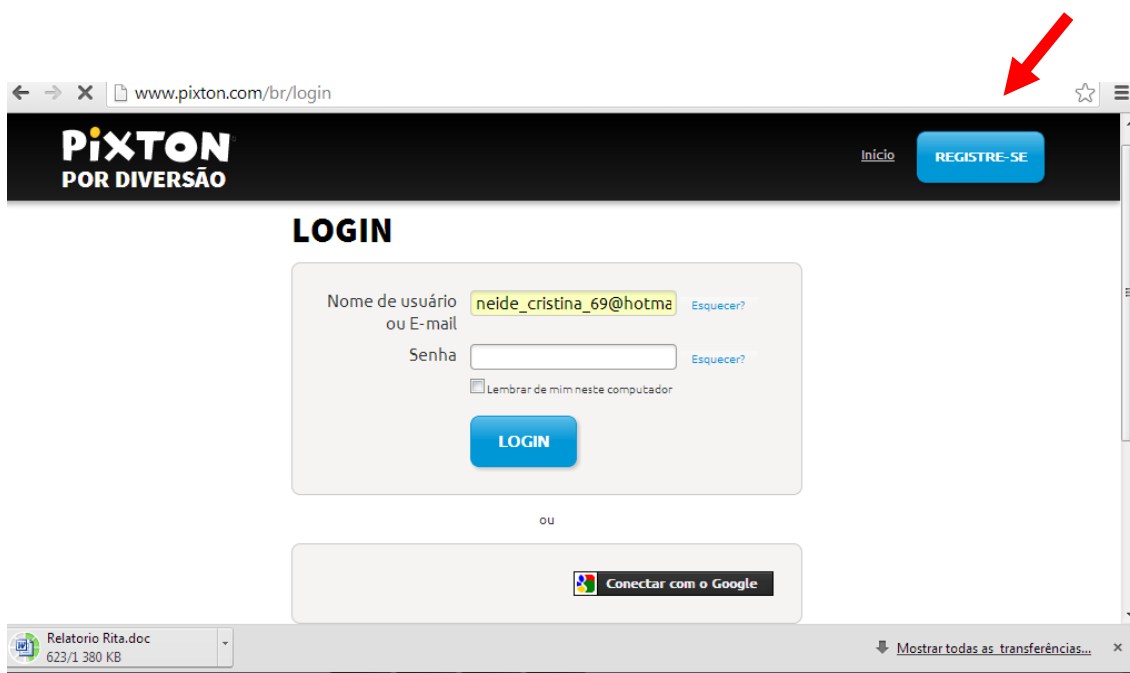
4. Depois de aberta a página, escreve [www.pixton.com](http://www.pixton.com) na barra de endereço e visualizarás a ferramenta necessária para iniciares as tuas histórias



5. De seguida, escolhe a opção (diversão) e clica onde diz Login, que encontra-se no canto superior direito do ecrã



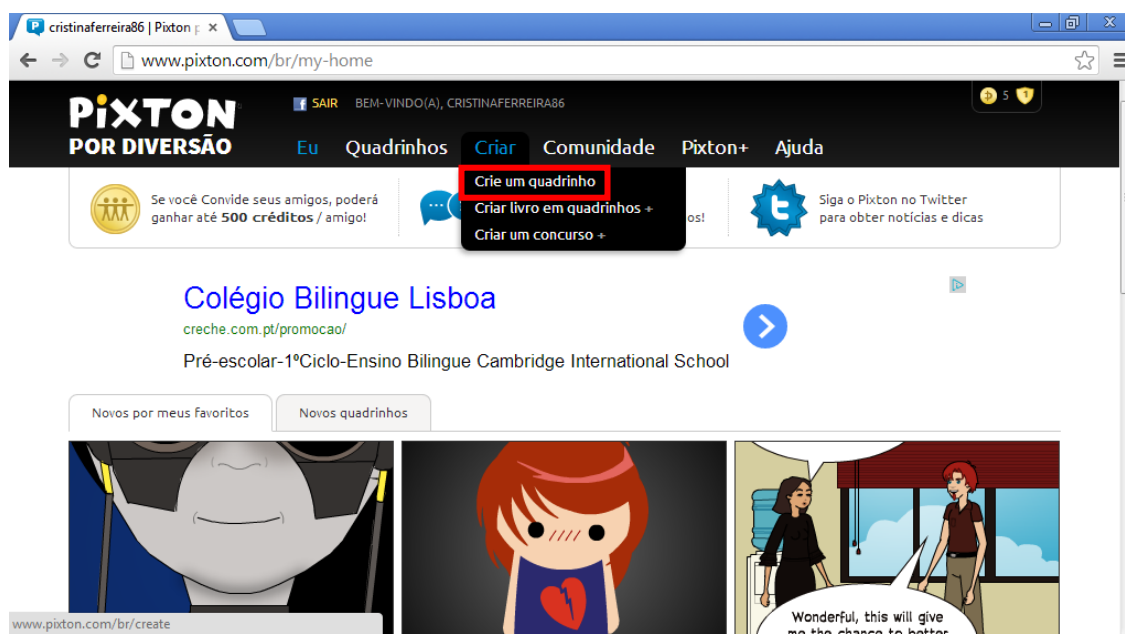
6. Agora tens que te registar, introduzindo o teu email e a tua password



7. Depois de efetuado o registo, podes começar a criar as tuas histórias.

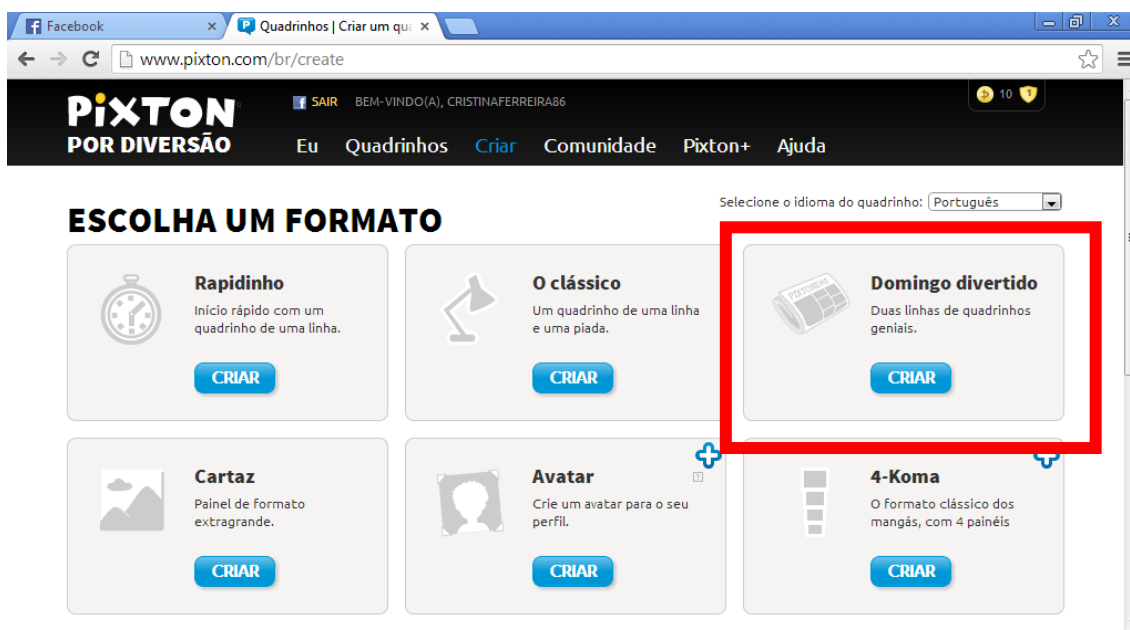


8. Ao clicares no separador “criar” aparecerá outras opções, mas para começares a criar as tuas histórias clicas sobre “criar um quadrinho”

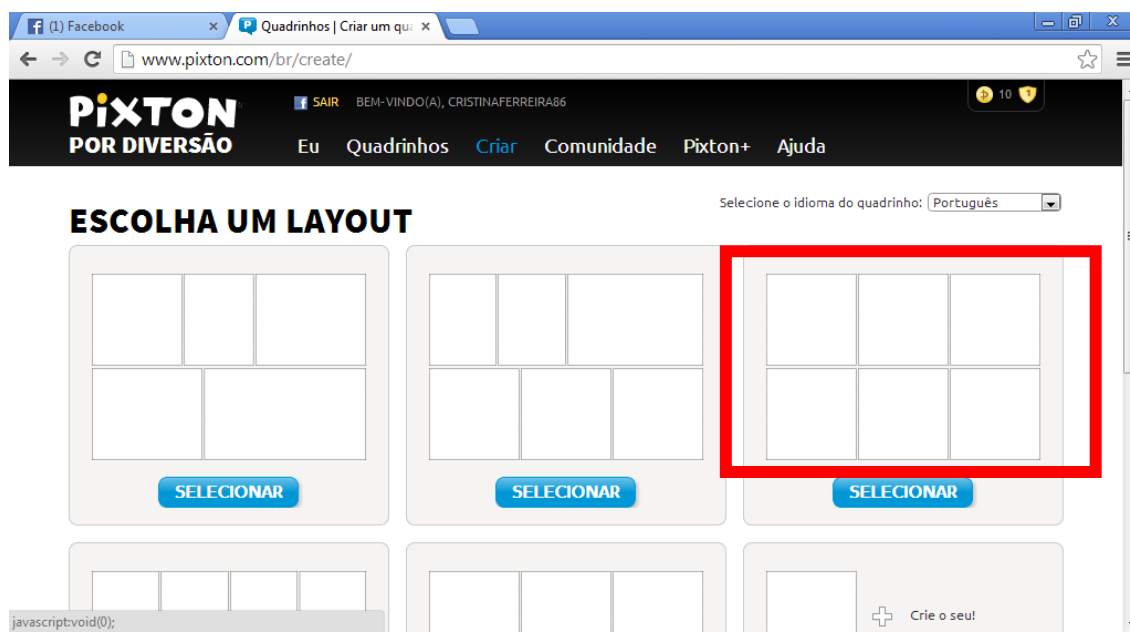


9. Após teres clicado em “criar um quadrinho” irá aparecer vários formatos para começares a criar a tua história.

Como existem vários formatos, temos que escolher um. Então clicas sobre criar onde diz “Domingo divertido”.

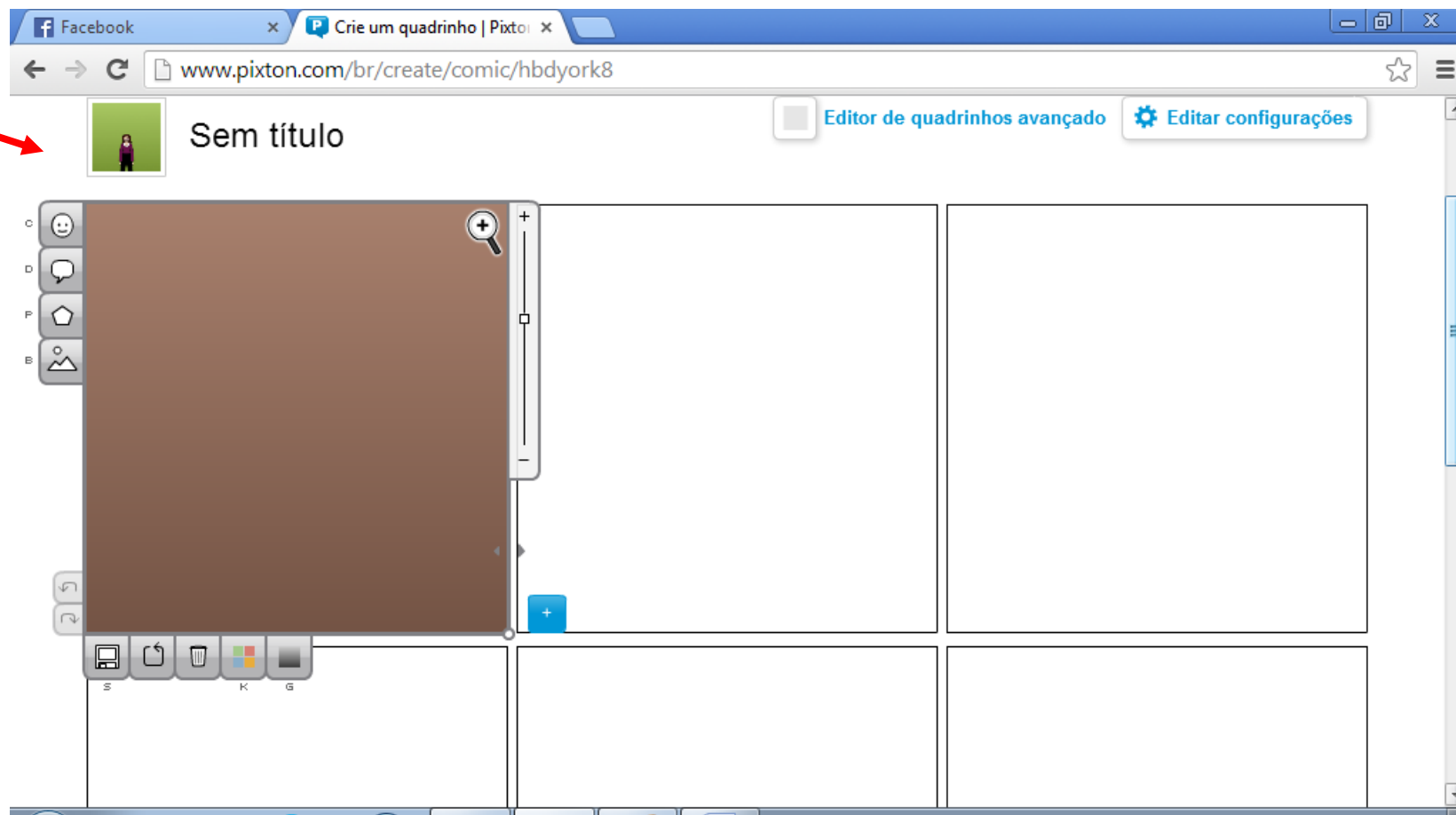


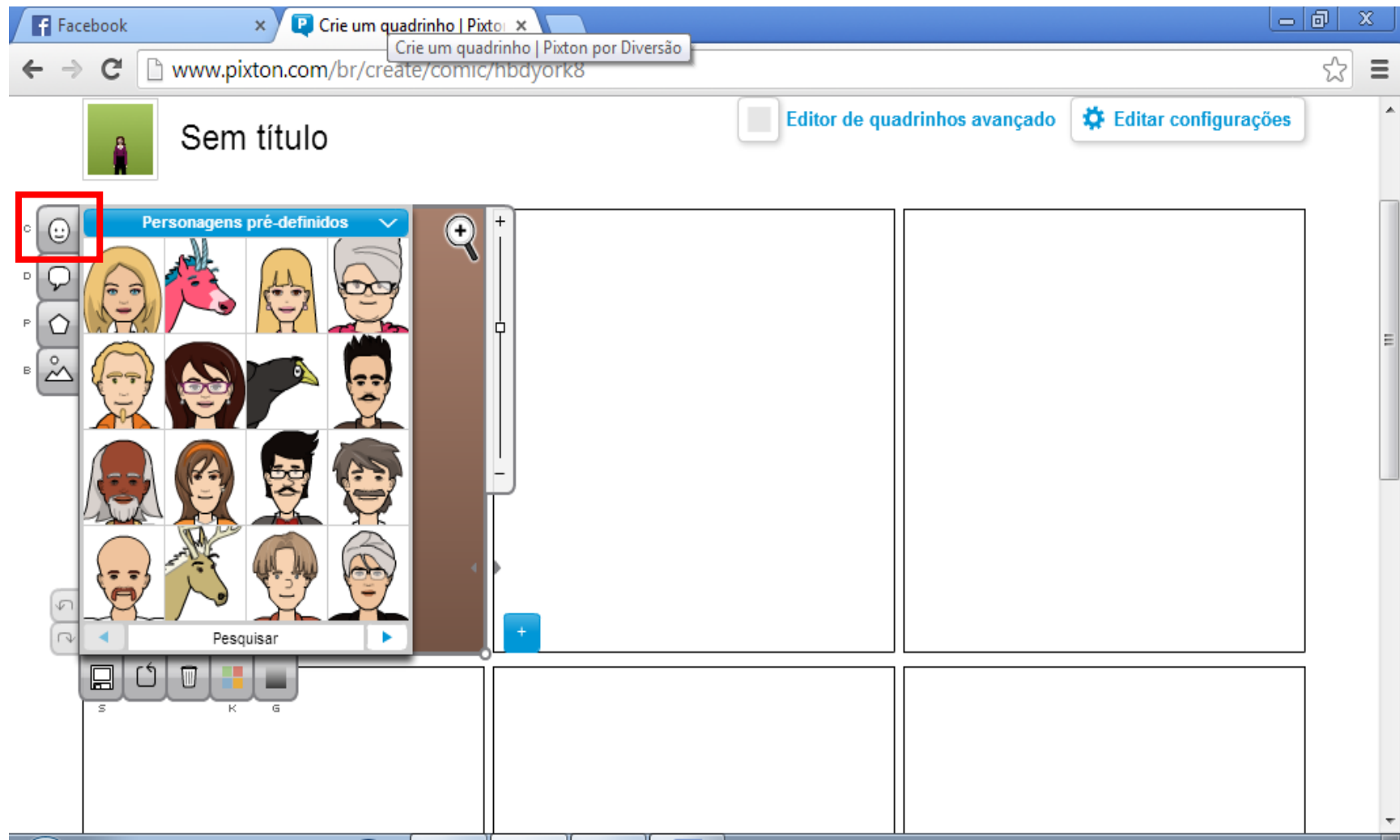
Depois voltas a clicar em,



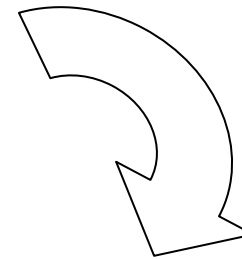
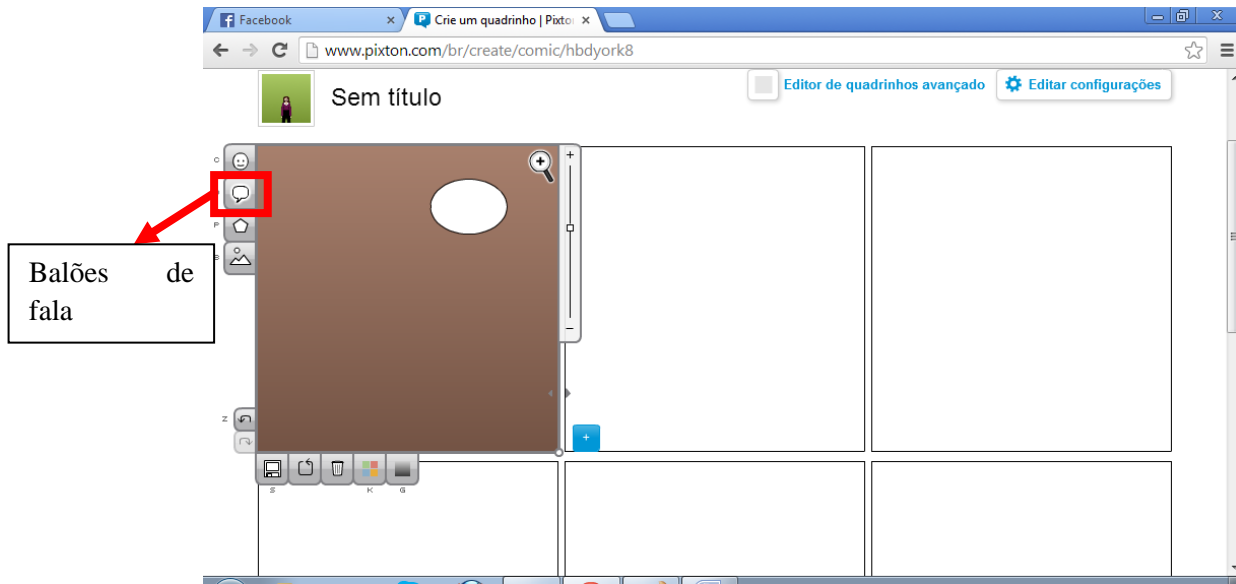
Agora sim, odes começar a criar a tua história:

Título da tua história

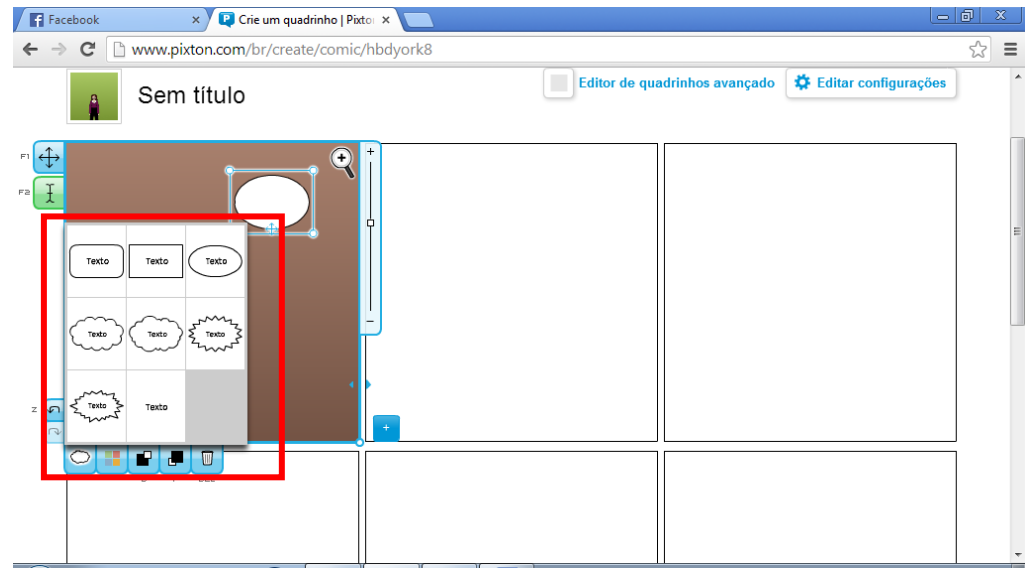


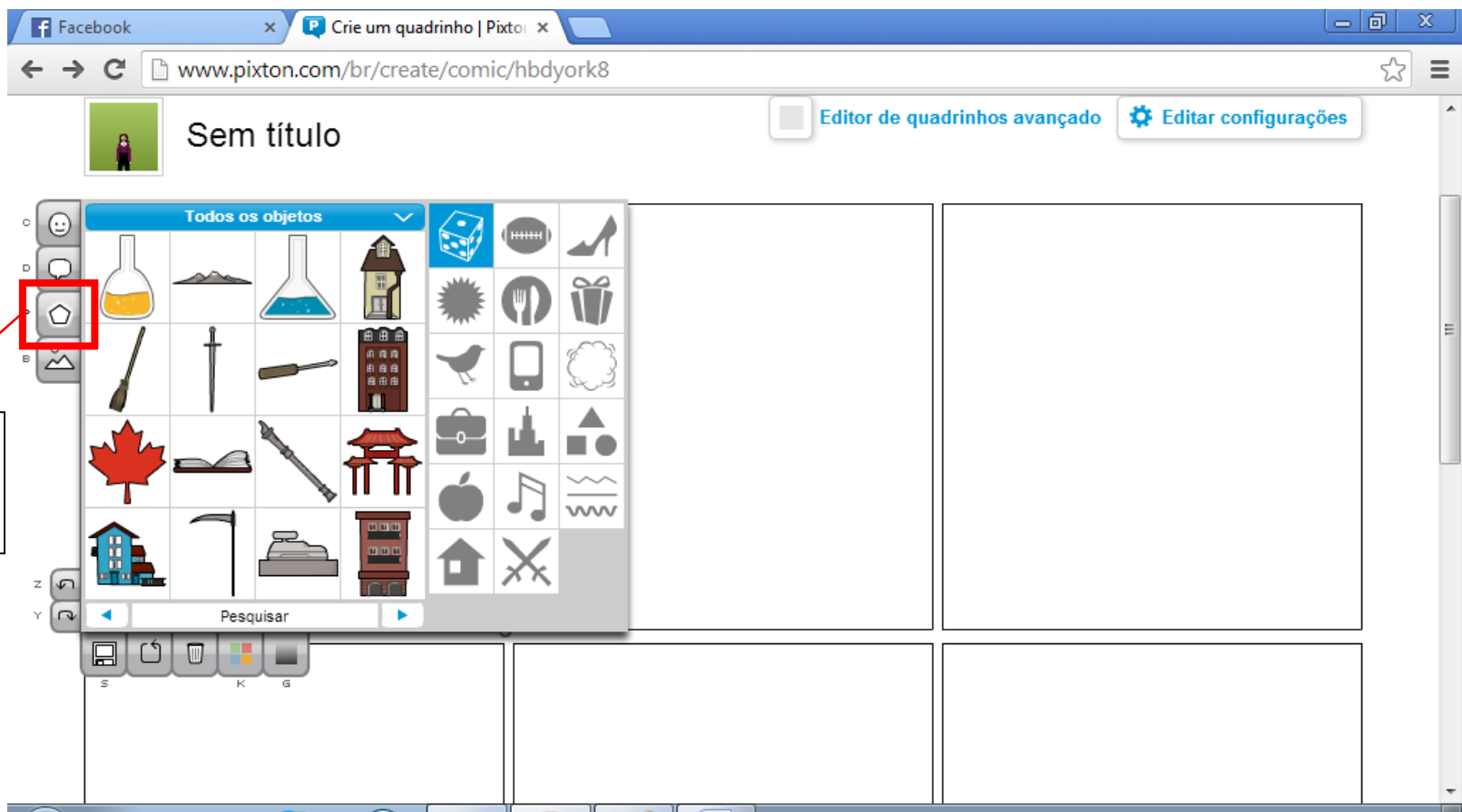


As tuas personagens

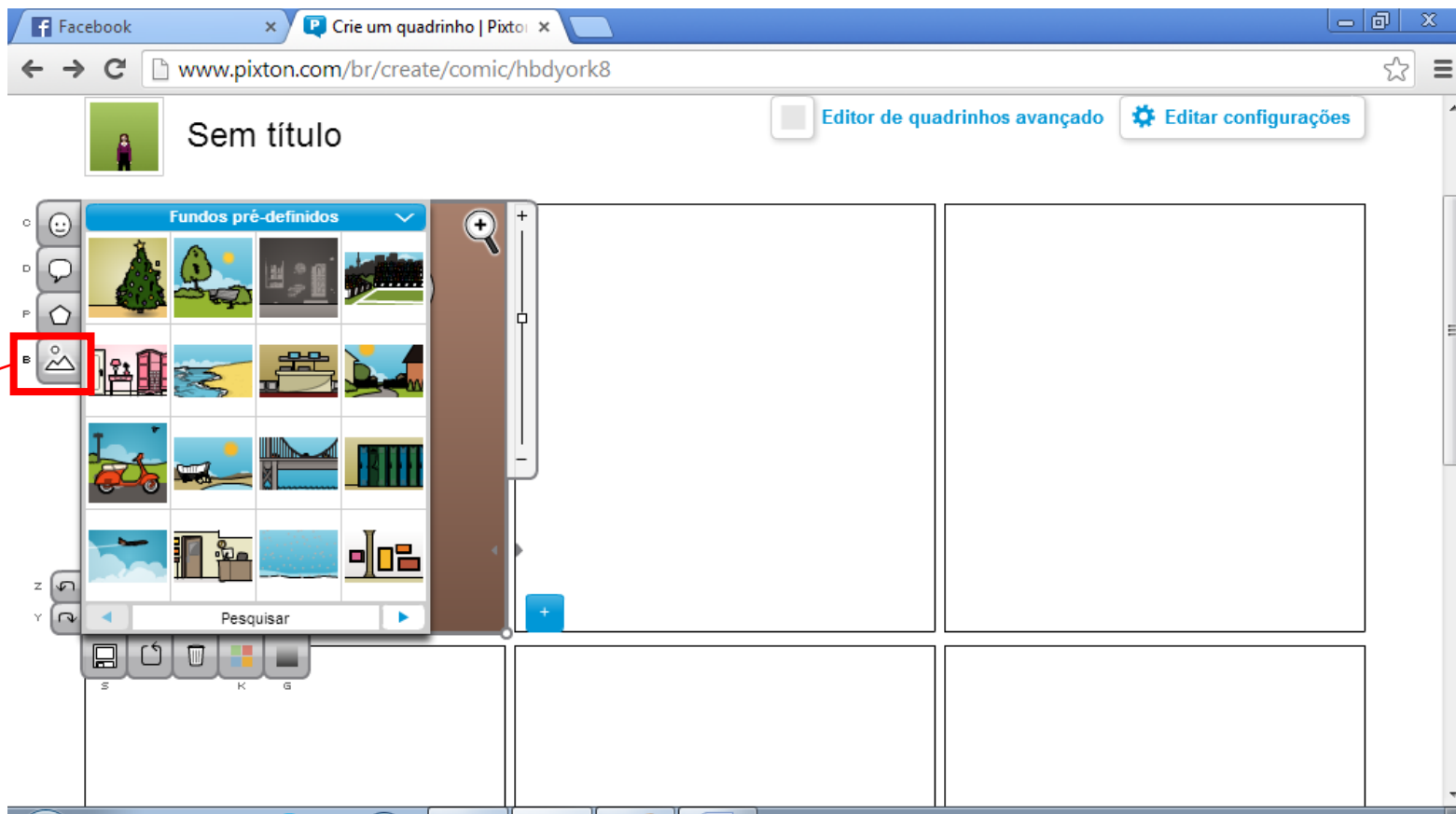


Se clicares sobre o balão de fala, aparecerá outros balões de fala como podes ver abaixo.



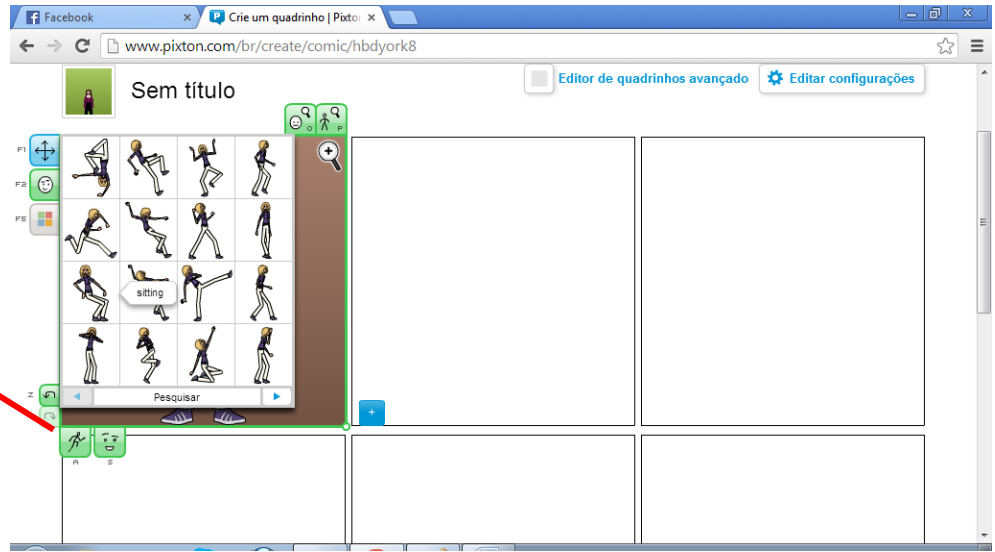


Podes adicionar objetos à tua história.

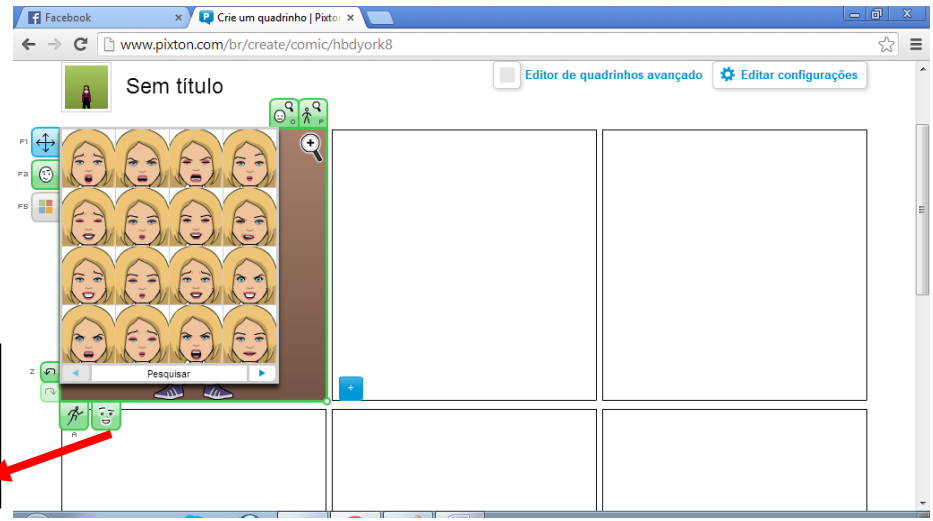


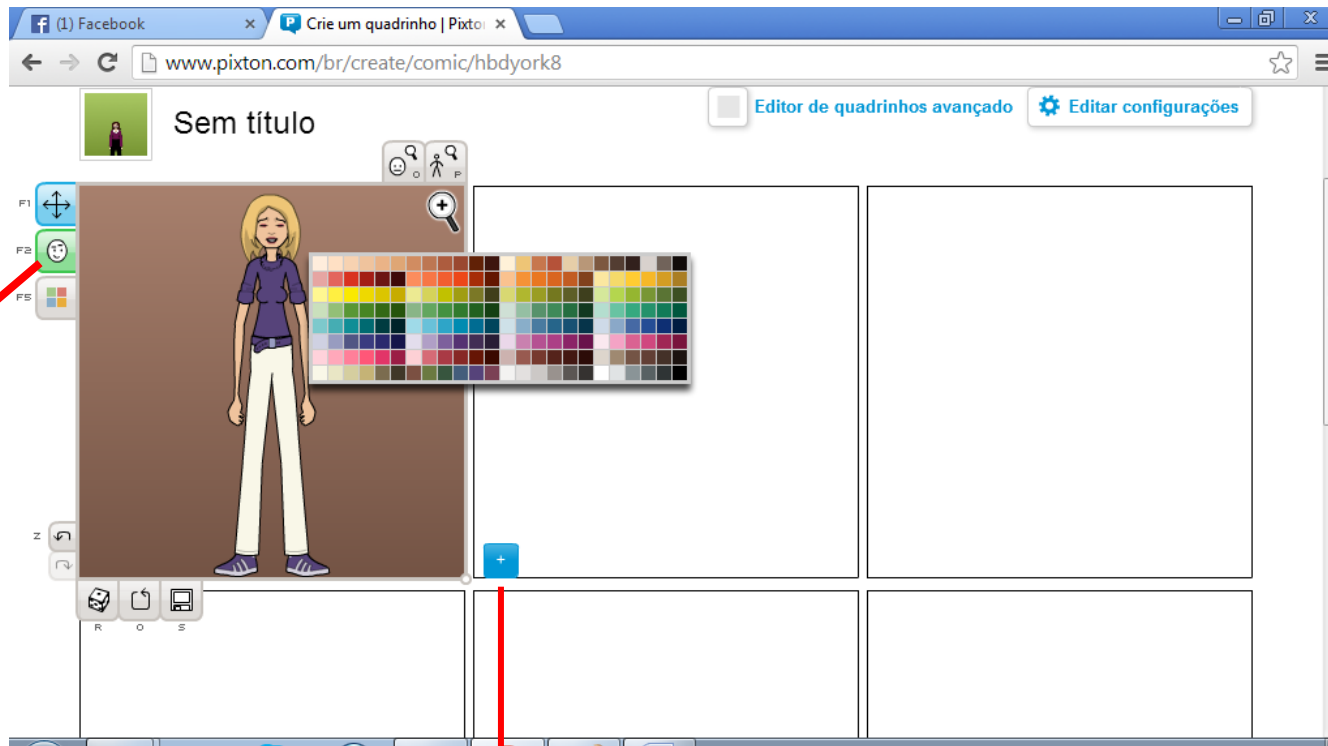
Podes adicionar fundos às tuas histórias.

Depois de adicionares a tua personagem à tua história, ainda podes mudar a posição das mesmas.



E também podes mudar a expressão das tuas personagens.





Ainda podes mudar a cor da roupa das tuas personagens.

Para continuares a tua história no quadrado seguinte é só clicares sobre ele.



Terminada a história, podes guarda-la! Basta clicares sobre "Salvar"

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'www.pixton.com/br/comic/fzrb9nhc'. The page content includes three comic panels, a social sharing toolbar with icons for Facebook, Email, Print, and others, and a user profile for 'cristinaferreira86'. Red arrows originate from the sharing icons and point to text boxes explaining their functions.

Podes publicar a tua história no Facebook..

Se quiseres ainda podes editar a tua história, antes de enviar os teus amigos ou publicá-las.

Podes mandar a tua história por email.

Podes fazer o Download da tua história.

Podes imprimir a tua história.

## **Anexo 5**

---

**Ficha para a colocação dos nomes e e-mail dos alunos**

<b>Nome</b>	<b>Email</b>
	124

## **Anexo 7**

---

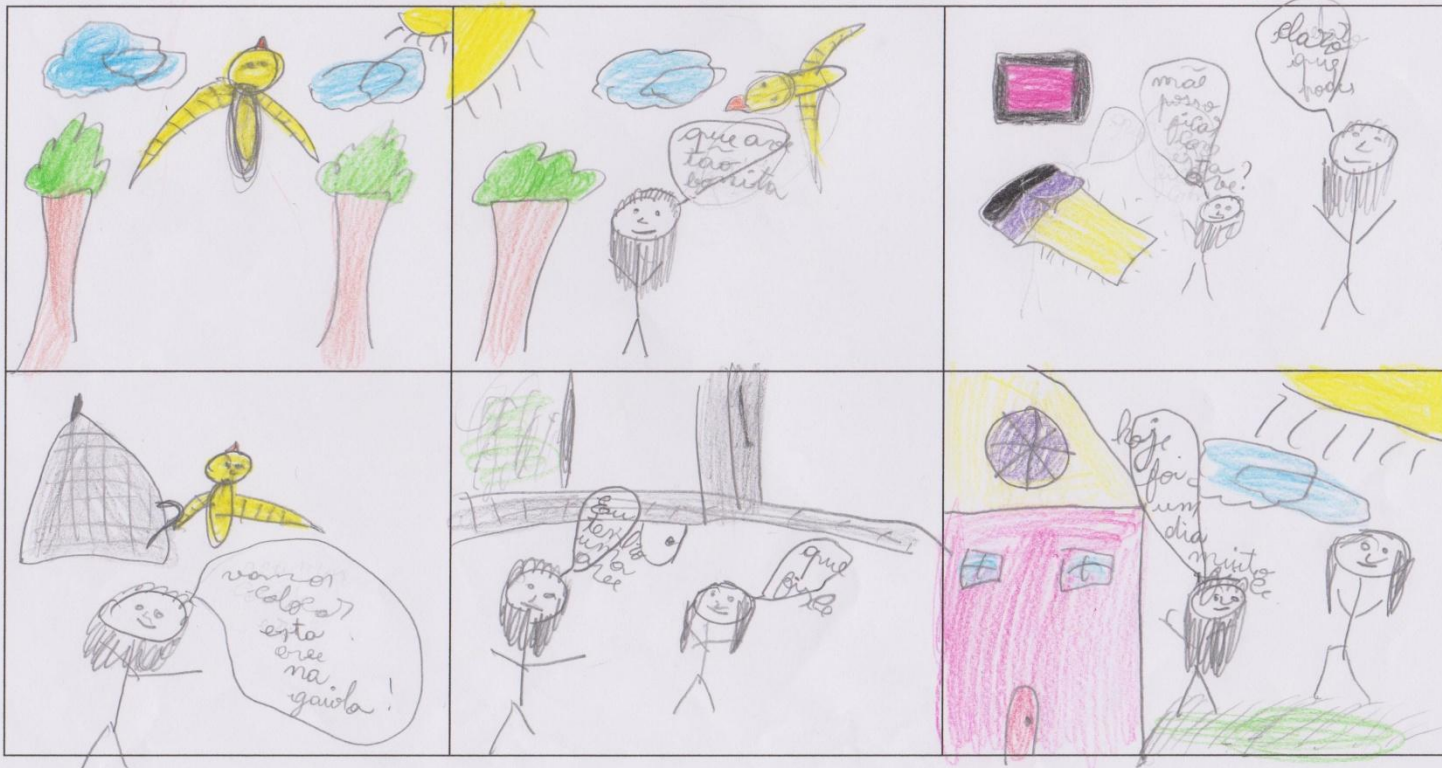
### **Banda Desenhada em formato papel<sup>5</sup>**

---

<sup>5</sup> Histórias em Banda Desenhada de todos os alunos

Os animais vivem na água, na terra e no ar. Há muitos e diferentes animais. Aproveita os teus conhecimentos sobre os seres vivos e escreve uma Banda Desenhada.

*et ave que estases sempre púpada*



Nome: Lara Carlos Miguel

Os animais vivem na água, na terra e no ar. Há muitos e diferentes animais. Aproveita os teus conhecimentos sobre os seres vivos e escreve uma Banda Desenhada.

O mundo dos animais



Nome: João Pedro Mariana Cruz

Os animais vivem na água, na terra e no ar. Há muitos e diferentes animais. Aproveita os teus conhecimentos sobre os seres vivos e escreve uma Banda Desenhada.

O menino e o gato



Nome: Alaíquel Sacenda Diana

Os animais vivem na água, na terra e no ar. Há muitos e diferentes animais. Aproveita os teus conhecimentos sobre os seres vivos e escreve uma Banda Desenhada.

O gatinho perdido



duas

Nome: Carolina e Manuel

Os animais vivem na água, na terra e no ar. Há muitos e diferentes animais. Aproveita os teus conhecimentos sobre os seres vivos e escreve uma Banda Desenhada.

À família que adotou um gato



Nome: Miguel Macedo e a Mariana

Os animais vivem na água, na terra e no ar. Há muitos e diferentes animais. Aproveita os teus conhecimentos sobre os seres vivos e escreve uma Banda Desenhada.

Um João gosta de passearzinho da índia



Nome: Maria Francisca o João

Os animais vivem na água, na terra e no ar. Há muitos e diferentes animais. Aproveita os teus conhecimentos sobre os seres vivos e escreve uma Banda Desenhada.

A família que tinha muitos animais



Nome: Paula e Patrícia

Os animais vivem na água, na terra e no ar. Há muitos e diferentes animais. Aproveita os teus conhecimentos sobre os seres vivos e escreve uma Banda Desenhada.

Eu e o meu gato vamos passear.



Nome: Miguel Diogo e Beatriz

Os animais vivem na água, na terra e no ar. Há muitos e diferentes animais. Aproveita os teus conhecimentos sobre os seres vivos e escreve uma Banda Desenhada.

do menina do bosque.



Nome: Rafael e Electra

## **Anexo 8**

---

### **Banda Desenhada em formato digital, utilizando a ferramenta Plxton<sup>6</sup>**

---

<sup>6</sup> Histórias em Banda Desenhada de todos os alunos

## O cão Tito.



## O João gosta do porquinho da índia



## A família que tinha muitos animais.



IMAGENS © 2013 PIXTON.COM.

## O mundo dos animais



## O menino e o gato...



## A família que adotou um gato.



Miguel Macedo  
Mariana Martins

IMAGENS © 2013 PIXTON.COM.

**Anexo 9**

---

**Inquéritos aos alunos**

## **Inquérito aos alunos**

No âmbito da disciplina de Iniciação à Prática Profissional, do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º CEB da ESEV, foi proposto pelos professores uma investigação, a qual eu, Neide Mendes direcionei para o estudo de: “o uso de uma ferramenta da web 2.0 em sala de aula”.

Nesse sentido, surge este questionário, para perceber quais os recursos informáticos, facilidades e limitações ao nível digital, para que possa aproveitar essa informação para colocar os alunos a utilizar/construir através de uma ferramenta da web 2.0 uma banda desenhada na sala de aula.

Para isso pretende-se que as respostas sejam sinceras, uma vez que os dados fornecidos são confidenciais.

Caso necessite de mais esclarecimentos, não hesite em contactar-me, através [neide\\_cristina\\_69@hotmail.com](mailto:neide_cristina_69@hotmail.com)

### **Aspetos Gerais**

#### **1. Sexo:**

Feminino

Masculino

#### **2. Faixa etária**

anos de idade

#### **3. Nível de Escolaridade**

1º ano

2º ano

3º ano

4º ano

## Casa

### 4. Tem computador em casa?

Sim  Não

#### 4.1. Qual?

-Computador

-Computador Portátil

-Magalhães

Outro. Qual? \_\_\_\_\_

### 5. Tem Internet em casa?

Sim  Não

#### 5.1. Costuma utilizar o computador ou outro para navegar na Internet?

Sim  Não

## 5.2. Costuma fazê-lo com quem?

- Sozinho
- Pai/Mãe
- Irmão/ã
- Outro. Quem? \_\_\_\_\_

## 6. Quais as ferramentas que utiliza quando está no computador?

### - Desenho

- Paint
- Tuxpaint
- Outro. Quais? \_\_\_\_\_

### - Escrita

- Word ou equivalente
- Power Point ou equivalente
- Excel ou equivalente
- Outro. Qual? \_\_\_\_\_

### - Internet

- Google
- Youtube
- Redes

- e-mail, msn
- Jogos online
- Outro. Quais? \_\_\_\_\_

## **Escola**

### **7. Na escola utiliza o computador?**

Sim  Não

#### **7.1. Costuma utilizar o computador para navegar na Internet?**

Sim  Não

#### **7.2 Costuma fazê-lo com quem?**

- Sozinho
- Apoio da Professora
- Colegas

### **8. O que gostava de fazer nas aulas com o computador/Internet?**

---

---

---

Obrigada pela sua colaboração!

## **Anexo 10**

---

### **Ficha de observação: escala de envolvimento**

Ficha de observação do envolvimento da criança

Nome do estabelecimento: \_\_\_\_\_

Observador: \_\_\_\_\_

Data da observação: \_\_\_\_\_ Contexto: \_\_\_\_\_

Nome da Criança: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

Nº de crianças presentes: \_\_\_\_\_ Nº de adultos presentes: \_\_\_\_\_

**Observação:**

(M) Manhã/ (T) Tarde	Nível de Envolvimento					Áreas disciplinares							
	1	2	3	4	5	Port.	Mat.	Est. M.	Exp. P.	Exp. M.	Exp. D.	TIC	
<b>HORA:</b>													

**Descrição de períodos de 2 minutos**

<b>HORA:</b>													
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Descrição de períodos de 2 minutos**

(M) Manhã/ (T) Tarde	Nível de Envolvimento	Áreas disciplinares
-------------------------	-----------------------	---------------------

	1	2	3	4	5	Port.	Mat.	Est. M.	Exp. P.	Exp. M.	Exp. D.	TIC
<b>HORA:</b>												
<u>Descrição de períodos de 2 minutos</u>												
<b>HORA:</b>												
<u>Descrição de períodos de 2 minutos</u>												
<b>HORA:</b>												
<u>Descrição de períodos de 2 minutos</u>												
<b>HORA:</b>												
<u>Descrição de períodos de 2 minutos</u>												

**Anexo 11**

---

**Entrevista aos alunos**

### Guião de entrevistas semiestruturadas

**Tema:** Desenvolvimento da literacia digital, com recurso às ferramentas da web 2.0 para a criação de banda desenhada: Um estudo de caso no 1º CEB.

**Seleção da amostra:** alunos do 1º ano de escolaridade do Centro Escolar Arnaldo Malho – Agrupamento de Escolas do Viso.

#### Objetivo da entrevista:

- Investigar se a utilização das tecnologias influencia o envolvimento das crianças nas tarefas;
- Saber a opinião dos alunos face à utilização das tecnologias em contexto de sala de aula.

**Meio de comunicação:** entrevista oral, a ser gravada em áudio na escola.

**Duração da Entrevista:** 20 minutos.

#### 1ª Ação – Legitimação da entrevista e garantia de confidencialidade:

- Esclarecer o entrevistado sobre o âmbito da investigação;
- Salientar que não serão revelados os nomes dos entrevistados e que os dados serão utilizados apenas no âmbito do estudo;
- Referir que a intenção desta entrevista passa por saber qual a opinião do entrevistado face à realização de banda desenhada, com recurso à Web 2.0.

Categories	Objetivos	Questões/assuntos
Perceção sobre as ferramentas que a web 2.0 disponibiliza	-Perceber se os alunos possuem conhecimentos sobre as ferramentas da web 2.0.	-Conhece alguma ferramenta que a web 2.0 disponibiliza?

		<p>-Pode dar-me exemplos?</p> <p>-Qual a sua funcionalidade?</p>
<p><b>Perceção dos conteúdos trabalhados na escola com recurso às TIC</b></p>	<p>-Compreender em que sentido a utilização de uma ferramenta da web 2.0 motivou os alunos para a aprendizagem;</p> <p>-Analisar o sentido crítico dos alunos face ao tema de investigação;</p>	<p>-Gostaste de trabalhar com o computador/Internet na escola?</p> <p>Porquê?</p> <p>-Gostaste de criar a tua banda desenhada, utilizando uma ferramenta da web 2.0?</p> <p>-Gostaste de criar um blogue de turma?</p> <p>-Gostavas de usar mais vezes o computador nas tuas aulas?</p> <p>-Gostavas que o teu professor fizesse este tipo de trabalho nas aulas?</p> <p>Porquê?</p>