

**Contar histórias no palco digital
As potencialidades da tecnologia podcast nas Histórias
Digitais
- Um estudo de caso: "Conta-nos uma História!" -**

Milena da Conceição Jorge

Lisboa, 2014

Mestrado em Comunicação Educacional Multimédia

Contar histórias no palco digital
As potencialidades da tecnologia podcast nas Histórias
Digitais
- Um estudo de caso: "Conta-nos uma História!" -

Milena da Conceição Jorge

Dissertação apresentada para obtenção do Grau de Mestre em
Comunicação Educacional Multimédia

Orientação de *Professora Doutora Alda Maria Pereira*

Lisboa, 2014

*À minha mãe...
a minha primeira contadora de histórias!*

Agradecimentos

À Professora Doutora Alda Maria Pereira pelo seu apoio, compreensão e entusiasmo foi para mim uma verdadeira fonte de motivação.

Ao João Torres e ao Paulo Matos por despertarem o meu interesse pelo programa LaTeX. Reconheço o apoio e a paciência que sempre tiveram comigo.

À Filomena Grazina que foi para mim uma amiga sempre disponível e atenciosa nesta caminhada.

Aos meus pais, em especial à minha mãe, que embora já não possa ver este trabalho, sempre me incentivou a continuar, mesmo nos momentos mais difíceis.

Pedro e à Sara pelo apoio, pela compreensão e pela tranquilidade.

Abreviaturas

ME Ministério da Educação

MEC Ministério da Educação e Ciência

DGIDC Direção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular

DGEEC Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência

DGE Direção-Geral da Educação

DREN Direção Regional da Educação do Norte

DRELVT Direção Regional da Educação de Lisboa e Vale do Tejo

DREA Direção Regional da Educação do Alentejo

DREALG Direção Regional da Educação do Algarve

ERTE Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas

PNL Plano Nacional de Leitura

PTE Plano Tecnológico da Educação

RBE Rede de Bibliotecas Escolares

CEB Ciclo do Ensino Básico

TIC Tecnologias de Informação e Comunicação

SPSS Statistical Package for the Social Sciences

Resumo

Contar histórias é uma arte muito antiga, que envolve um conjunto de símbolos e códigos usados de forma semelhante com os mesmos significados, mas adequados a cada período ao longo da nossa história. As histórias são, assim, contadas de geração em geração e vão adquirindo várias fórmulas ao longo dos tempos.

Atualmente, vivemos na era dos ecrãs e estamos rodeados de vários tipos, desde o ecrã da televisão ao computador, passando para o ecrã dos *tablets*, telemóveis, *smartphones* ou leitores de mp3/mp4. Torna-se cada vez mais pertinente a utilização destes equipamentos no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que promovem novas formas de comunicar, de aprender, de pensar e de ensinar oferecendo às crianças e aos alunos um papel mais ativo. A emergência da utilização destes equipamentos, juntamente com a importância de contar histórias, levou-nos a realizar este estudo para tentar compreender quais as potencialidades da sua integração no processo de ensino e aprendizagem.

O propósito do estudo tem como principal objetivo contribuir para uma perceção mais profunda das potencialidades da criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, no desenvolvimento de aprendizagens, nomeadamente ao nível das competências de leitura e escrita, dos alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico (CEB).

O estudo desenvolvido teve por base uma estratégia de investigação assente em duas componentes principais: revisão da literatura e utilização de um estudo de caso “Conta-nos uma história! - *Podcast* na Educação”.

Com o objetivo de compreender, o melhor possível, as potencialidades da criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, adotou-se para o desenho do estudo o método misto, uma vez que utiliza métodos de recolha de dados de natureza qualitativo e quantitativo. Como técnicas de recolha de dados foram usadas, na primeira fase do estudo, entrevistas e na segunda foram aplicados questionários.

Os resultados obtidos com este estudo foram analisados tendo em conta as questões

de investigação e o modelo de análise.

Palavras-Chave: Literatura infantil; histórias digitais; *podcast*; aprendizagem; 1.º CEB.

Abstract

Storytelling is an ancient art, which involves a set of symbols and codes used in a similar way and with the same meaning, but adapted to each period throughout our history. Stories are, thus, told from generation to generation, acquiring different formulas as time goes by.

Nowadays, we live in a world of screens and are surrounded by several types, starting with the screens of televisions and computers, and moving on to the screens of tablets, mobile phones, *smartphones* and mp3/mp4 players. It's becoming increasingly relevant to integrate these devices in the process of teaching and learning, as they promote new ways of communication, learning, thinking and teaching, motivating children and students to play a more active role. The pressing need in using these devices, along with the importance of storytelling, lead us to conduct this study in an attempt to understand the potential of it's integration in the teaching and learning process.

The prime objective of this study is to contribute to a deeper perception of the potential of digital storytelling, using *podcast* technology in the development of learning, namely at the level of reading and writing competencies, for basic school students.

The study was performed based on a research strategy supported by two major components: a review of literature and the usage of the case study "Tell us a story! *Podcast* in education".

With the goal of understanding, as best as possible, the potential of digital storytelling using *podcast* technology, a mixed approach was adopted in the drafting of the study, as it uses both quantitative and qualitative data collection methods. In the first phase of the study interviews were used for data collection and in the second phase questionnaires were applied.

The results achieved by this study were evaluated taking into account the investigation issues and the analysis model.

Keywords: children's literature; digital stories; podcast; learning; 1.º CEB

Índice

Agradecimentos	iv
Abreviaturas	v
Resumo	vi
Abstract	viii
Índice	ix
Lista de Figuras	xiii
Lista de Tabelas	xv
Lista de Gráficos	xvi
1 Introdução	1
1.1 Contextualização do estudo	1
1.2 Problema e questões de investigação	3
1.3 Objetivos da dissertação	4
1.4 Pertinência da investigação e motivações pessoais	5
1.5 Modelo de análise	6
1.6 Organização da dissertação	9
2 Contar histórias no palco digital	11
2.1 Da história tradicional à história digital	12
2.2 Tipo de histórias	14
2.2.1 Mito	15
2.2.2 Lenda	16
2.2.3 Conto popular	17
2.2.4 Fábula	19

2.2.5	Contos de fadas ou contos maravilhosos	20
2.2.6	Histórias de fantasia	23
2.2.7	Aventura	24
2.3	As histórias e o desenvolvimento pessoal das crianças	24
2.3.1	A teoria psicogenética de Piaget	24
2.3.2	A teoria socioconstrutivista de Vygotsky	32
2.3.3	A teoria das inteligências múltiplas de Gardner	34
2.4	Construção de histórias digitais	36
2.4.1	Pré-fase - preparar-se	36
2.4.2	1.º Passo: Planificação da história	40
2.4.3	2.º Passo: Pré-produção: Preparar a história	43
2.4.4	3.º Passo: Produção: Construir a história	44
2.4.5	4.º Passo: Pós-produção: Finalizar a história	45
2.4.6	5.º Passo: Apresentação e distribuição ou partilha	46
2.4.7	Pós-fase - Avaliação final e Reflexão	47
2.5	Tecnologia <i>Podcast</i>	47
2.6	Gravação e edição de histórias digitais	49
2.7	Contar histórias na <i>web 2.0</i>	54
2.7.1	Licenciar uma história digital	60
2.8	Avaliação de histórias digitais	62
3	Concurso: Conta-nos uma história! - <i>Podcast</i> na Educação	67
3.1	Contextualização do concurso “Conta-nos uma história!”	67
3.2	Requisitos para a candidatura	69
3.3	Público-Alvo e respetivas categorias	69
3.4	<i>Site</i> do concurso	70
3.5	Inscrição no concurso	71
3.6	Entrega dos trabalhos	72
3.7	Caracterização dos participantes	72
3.8	Apreciação dos trabalhos	73
3.9	Publicação das histórias	74
3.10	Cerimónia de entrega de prémios	75

4 Metodologia da investigação	77
4.1 Desenho do estudo	77
4.2 População e amostra: constituição e organização	78
4.2.1 Primeira fase do estudo - natureza qualitativa	79
4.2.2 Segunda fase do estudo - natureza quantitativa	79
4.3 Instrumentos de recolha de dados	80
4.3.1 Inquérito por entrevista	80
4.3.2 Inquérito por questionário	84
4.4 Procedimentos usados na análise dos dados	87
5 Apresentação e análise dos dados	89
5.1 Resultados da componente qualitativa	89
5.1.1 Docente A	90
5.1.2 Docente B	94
5.1.3 Docente C	97
5.1.4 Docente D	100
5.2 Resultados da componente quantitativa	103
5.2.1 Caracterização dos respondentes	104
5.2.2 Literatura infantil	108
5.2.3 Participação no concurso “Conta-nos uma história!”	114
5.2.4 Competências e valores	120
5.2.5 Tecnologia <i>podcast</i>	126
5.2.6 O docente e as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) . .	132
5.3 Resultados gerais	139
6 Conclusões e sugestões	149
6.1 Principais conclusões do estudo	149
6.2 Limitações do estudo	154
6.3 Sugestões para investigações futuras	154
6.4 Considerações finais	155
Referências Bibliográficas	156
Anexos e Apêndices	161

Anexo I	Guião da entrevista	162
Anexo II	Inquérito por questionário	172
Anexo III	Transcrição das Entrevistas	187
III.1	Docente A	187
III.2	Docente B	201
III.3	Docente C	215
III.4	Docente D	225
Anexo IV	Grelha de análise de conteúdo - Entrevistas	235
Anexo V	Quadros de análise - método quantitativo	242
Apêndice A	Regulamento do Concurso	265
Apêndice B	Cartaz do Concurso	271
Apêndice C	Formulário de inscrição	273
Apêndice D	Mensagem eletrónica enviada	275
Apêndice E	Formulário de submissão	277
Apêndice F	Programa da cerimónia de entrega de prémios	279

Lista de Figuras

1.1	Conceito “Histórias” nas respectivas dimensões e indicadores	7
1.2	Conceito “Competências” nas respectivas dimensões e indicadores	7
1.3	Conceito “Atitudes e valores” nas respectivas dimensões e indicadores	8
1.4	Conceito “Tecnologia podcast” nas respectivas dimensões e indicadores	8
2.1	Banda desenhada - Peanuts	11
2.2	Construção de uma história digital em 5 passos, baseada na imagem de Olher	37
2.3	Retrato visual da história (Imagem adaptada de Ohler (2008))	42
2.4	Microfone “omnidirecional”	50
2.5	Microfone “unidirecionais”	51
2.6	Microfone “unidirecionais”	51
2.7	Microfone de lapela	52
2.8	Microfone <i>Shotgun</i>	52
2.9	Mesa de mistura de som	53
2.10	Ambiente gráfico do <i>Audacity</i>	54
2.11	Storybird - Collaborative storytelling	57
2.12	Voki -	58
2.13	Voicethread	59
2.14	PodOmatic	59
2.15	Licença: Atribuição	60
2.16	Licença: Atribuição-Partilha nos termos da mesma licença	60
2.17	Licença: Atribuição-Uso não comercial	61
2.18	Licença: Atribuição- Proibição de realização de Obras Derivadas	61
2.19	Licença: Atribuição-Uso Não-Comercial-Partilha nos termos da mesma licença	61
2.20	Licença: Atribuição-Uso Não-Comercial-Proibição de realização de Obras Derivadas	62

3.1	Logótipo “Conta-nos uma história!”	68
3.2	Número de inscrições por categoria	71
3.3	Número de equipas participantes por Direções Regionais de Educação e Distritos	73
3.4	<i>Site</i> do concurso	75
3.5	Cerimónia - Entrega de Prémios	76
4.1	Opções metodológicas: método misto	78
4.2	Processo de recolha e análise do dados	79
4.3	Distribuição geográfica dos docentes entrevistados	80
6.1	Banda desenhada - SeguraNet	149

Lista de Tabelas

2.1	Faixa etária, desenvolvimento da personalidade e da leitura	27
2.2	Principais características de um grupo de trabalho cooperativo e de um grupo de trabalho tradicional	34
2.3	Taxonomia de <i>Podcast</i>	49
2.4	Rubric one - Focus on content and execution. Easy to understanding.	65
2.5	Rubric two - Focus on technical aspects, then content. More specific and probably more acceptable to experienced podcasters.	66
3.1	Tipo de histórias produzidas (N=518)	74
3.2	Prémios atribuídos às equipas vencedoras	76
4.1	Categorias e subcategorias de análise da entrevista	83
4.2	Objetivos das questões do inquérito por questionário	85
5.1	Áreas curriculares	92

Lista de Gráficos

1	Idade dos docentes	105
2	Tempo de serviço	105
3	Tipo de estabelecimento de ensino	106
4	Participantes das várias Direções Regionais da Educação	107
5	Partilhar ideias, sensações e sentimentos pessoais	108
6	Relatar, recontar, contar e descrever	109
7	Construir narrativas colaborativamente, no plano real ou de ficção	110
8	Recriar textos em diferentes formas de expressão	110
9	Comprar diferentes versões da mesma história	111
10	Ler em voz alta para diferentes públicos	111
11	Dramatizar textos e situações	112
12	Utilização da tecnologia <i>podcast</i> para motivar os alunos	113
13	Utilização da tecnologia <i>podcast</i> para desenvolver competências	113
14	Forma como tomaram conhecimento do concurso	115
15	Níveis de escolaridade dos participantes	115
16	Número de alunos por equipa	116
17	Participantes na equipa do projeto	117
18	Tipo de histórias	118
19	Personagens envolvidas nas histórias	119
20	Originalidade ou não da história	119
21	Mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos	120
22	Usar linguagens das diferentes áreas do saber cultural, científico e tecnológico para se expressar	121
23	Usar corretamente a língua portuguesa para comunicar de forma adequada e estruturar o pensamento próprio	122
24	Pesquisar, selecionar e organizar informação	122
25	Realizar atividades de forma autónoma, responsável e criativa	123
26	Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns	124
27	Frequência de valores na conceção das histórias digitais	125
28	Quem efetuou a gravação da história	127

29	Espaços físicos onde foram realizadas as gravações	127
30	Organização do processo de gravação da história	128
31	Equipamentos utilizados na gravação da história	129
32	<i>Software</i> utilizado na edição da história	130
33	Formato do ficheiro escolhido para envio do trabalho	131
34	Formação inicial na área das TIC	132
35	Formação contínua na área das TIC	133
36	Utilização das TIC nas práticas educativas	134
37	Conhecimento da tecnologia <i>podcast</i>	134
38	Grau de familiaridade dos <i>softwares</i>	135
39	Grau de conhecimento e utilização dos serviços disponíveis na Internet . .	136
40	Importância da existência de formação, no âmbito da temática <i>podcast</i> . .	136
41	Exploração do espaço <i>online</i> “Conta-nos uma história!”	137
42	Exploração do espaço <i>online</i> “Conta-nos uma história!”	138

Introdução

Com este primeiro capítulo pretende-se fazer uma breve apresentação do estudo, que surge no âmbito do Mestrado de Comunicação Educacional de Multimédia da Universidade Aberta.

Este capítulo começa por apresentar a contextualização do estudo, seguindo-se a apresentação do problema e das questões de investigação que nos levaram a realizar este estudo. De seguida, elencam-se os objetivos do estudo que estiveram na base deste trabalho. Justifica-se neste capítulo a importância da investigação, nomeadamente a pertinência do estudo e as motivações pessoais. Apresenta-se, também, o modelo de análise que orientou o estudo. Por fim, é referida a estrutura da dissertação e o conteúdo dos capítulos.

1.1 Contextualização do estudo

O mundo em que vivemos está envolvido num processo de rápidas e contínuas mudanças. As alterações mais decisivas estão completamente relacionadas com o paradigma descrito por Castells (2004) como uma “Sociedade do Conhecimento”. Tudo o que fazemos no nosso quotidiano está imerso por tecnologia de última geração, por quantidades imensas de informação e por meios de comunicação altamente eficazes.

Todas as pessoas que tenham interesse em investigação educativa não podem ficar indiferentes a esta realidade. Os estudos nesta área têm de necessariamente integrar estes aspetos, pois se não o fizerem serão completamente ultrapassados pelos acontecimentos e não conseguirão acompanhar as exigências dos alunos que estão a chegar às nossas escolas.

Com o advento das ferramentas englobadas na atual geração da Internet, denominada de *web 2.0*, expressão criada por O’Reilly (2005) e com o conhecimento tecnológico, estes apresentam-se, mais do que nunca, como um meio ideal para servir de base

para a inovação e desenvolvimento de novos cenários de aprendizagem, mais adequados à atual realidade.

Os alunos de hoje, que já nasceram na era digital e pertencem à “Geração Net” (Oblinger & Oblinger, 2005; Tapscott, 1998), estão rodeados de equipamentos tecnológicos. Neste sentido, cabe aos educadores e professores adaptarem à sala de aula uma prática pedagógica inovadora que atenda às suas necessidades e interesses, uma vez que os novos alunos são diferentes dos da sua época. Queremos com isto dizer que os alunos de hoje são diferentes dos alunos de ontem, assim como os alunos de hoje serão diferentes do de amanhã (Bucho, 2011). Da mesma forma, podemos afirmar que o mundo das crianças é diferente do mundo dos adultos; no caso das crianças é um mundo onde reina a fantasia e a imaginação, ao contrário dos adultos que é um mundo cheio de responsabilidades e deveres. No entanto, podemos verificar que as crianças são inseridas no mundo dos adultos, através das histórias, pois têm que adquirir autonomia e responsabilidades.

Surge, assim, a necessidade de recorrer às histórias, uma vez que o fantástico das histórias apresenta elos de ligação bem fortes com a sociedade e com a vida familiar onde a criança está inserida.

Nos primeiros níveis de ensino as histórias desempenham um papel extremamente importante no processo de ensino e aprendizagem, para além de despertar e estimular o espírito criativo e imaginativo das crianças, permitem também envolver as suas emoções (Hunter & Egan, 1995) e as suas capacidades de improvisação (Albuquerque, 2000). Castro (2002) refere ainda que a construção de histórias convida uma imaginação criadora, uma vez que implica a habilidade de um espírito capaz de criar uma intriga.

Assim, através das histórias as crianças vivem as fantasias e transformam-se em verdadeiros atores sociais, encarnando um papel dentro de um enredo de forma a representar algo. A criança entra e explora, desta forma, um mundo imaginário, onde se coloca no lugar das personagens e vive diversas situações e sentimentos.

Deste modo, as histórias associadas à tecnologia digital podem ser um excelente recurso; um recurso estimulador, incentivador e facilitador de aprendizagens na sala de aula. Para além disso, permitem que a transmissão de conteúdos possa ser efetuada de forma diferente, atraente e apelativa. A *web 2.0* permite que todos desenvolvam competências e atitudes no envolvimento com estes ambientes, originando novos espaços de construção de conhecimento com base numa aprendizagem colaborativa e interativa.

Para Drotner (2008) as histórias digitais oferecem novas formas de representação,

podendo ser consideradas como parte integrante de uma dinâmica alargada no seio da mediação digital, que impulsionam novas formas de comunicar, de interagir e produzir conhecimento. É importante, assim, que a escola, e em particular os professores, utilizem estes ambientes para a construção de novas formas de aprender, de saber, e de ser, integrados numa perspetiva de *ecologia do saber* (Delcin, 2005).

Por conseguinte, é necessário que se faça mais investigação no sentido de perceber melhor o ambiente de mudança que estas tecnologias podem estar a trazer, por exemplo, para os níveis de ensino de educação pré-escolar e 1.º CEB. Neste sentido, enquadra-se a presente investigação que tem o propósito de compreender e avaliar as potencialidades da criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, no processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Fortin (2009), as investigações inserem-se em duas grandes categorias: exploratórias-descritivas ou explicativas-preditivas. Desta forma, caracterizamos a presente investigação, por um lado, como sendo um estudo exploratório, uma vez que estamos perante uma realidade pouco estudada e onde se pretende levantar algumas hipóteses de entendimento dessa mesma realidade; e, por outro lado, também a caracterizamos como sendo um estudo descritivo, ao ter o propósito de descrever de forma rigorosa um determinado objeto de estudo na sua estrutura e no seu funcionamento (Carmo & Ferreira, 2008).

O presente estudo tem assim por base uma estratégia de investigação assente na utilização de duas componentes principais: revisão da literatura e utilização de um estudo de caso, concurso de âmbito nacional, realizado no ano letivo 2009/2010 - “Conta-nos uma história!” - *Podcast* na Educação, promovido pelas seguintes entidades: Direção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular (DGIDC), pelo Plano Nacional de Literatura (PNL) e pela Rede de Bibliotecas Escolares (RBE).

Atendendo que foram utilizados vários tipos de instrumentos (entrevistas e questionários) para recolha de dados, esta investigação pode caracterizar-se também como um estudo misto, dado que foram colhidos dados de carácter qualitativo e carácter de quantitativo (Creswell, 2007).

1.2 Problema e questões de investigação

Para Fortin (2009) todas as investigações partem de uma situação considerada como problemática, ou seja, exige uma explicação ou pelo menos uma compreensão do fenó-

meno observado.

No caso deste estudo, a problemática insere-se duplamente na área da aprendizagem com os novos *media* digitais (*web 2.0*) e nas práticas digitais em contextos educacionais. Tendo por base a temática em estudo e os objetivos que se pretendem alcançar, a questão de investigação é uma componente essencial para compreender a direção da investigação e os principais objetos a estudar.

Assim, formulámos a seguinte questão para esta investigação:

Como potenciar a criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 1.º CEB?

Para melhor operacionalizar a investigação definimos cinco questões principais de pesquisa que orientarão este estudo:

1. Quais as competências desenvolvidas pelos alunos do 1.º CEB com a criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*?
2. Como é que se pode organizar e implementar na sala de aula a criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*?
3. Qual o *software* mais usado para a criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*?
4. Como promover, partilhar e difundir os produtos realizados pelos alunos?
5. Que estratégias adotar para motivar a comunidade educativa?

1.3 Objetivos da dissertação

Feita a contextualização do estudo e delineada a principal questão de investigação são apresentados os objetivos gerais desta dissertação:

- identificar as competências a desenvolver pelos alunos do 1.º CEB na criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*;

- analisar a integração das diferentes competências a desenvolver no processo de ensino e aprendizagem na criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*;
- conhecer os tipos de trabalhos que os alunos desenvolvem com a criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*;
- avaliar os recursos necessários para a criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*, na sala de aula.

No que diz respeito aos objetivos específicos, estes prendem-se com a aplicação dos conceitos relacionados com a criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, na sala de aula e com as competências a desenvolver pelos alunos com a utilização desta metodologia, assim estabelecem-se os seguintes objetivos específicos:

- compreender o contexto educativo adequado ao desenvolvimento do aluno na produção de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*;
- analisar as várias ferramentas disponíveis para a conceção e produção de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*;
- reconhecer as melhores práticas na atividade de criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia, em contexto educativo;
- compreender a tecnologia *podcast* como meio de partilha de aprendizagens e socialização no espaço educativo;
- identificar os meios de difusão mais apropriados à pedagogia dos produtos realizados com as atividades de criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*;
- compreender os aspetos motivacionais que dinamizem o desenvolvimento da atividade pedagógica da criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*;
- analisar as necessidades de formação associadas a esta metodologia.

1.4 Pertinência da investigação e motivações pessoais

A escolha desta problemática reflete o interesse pessoal e profissional da investigadora pela integração das TIC em contexto educativo. Atendendo que na sua ativi-

dade profissional se concebem e acompanham iniciativas inovadoras e promotoras do sucesso educativo que contemplem o uso das TIC, surge a motivação para se fazer a presente investigação. É de referir que a investigadora se encontra requisitada na Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas (ERTE), da Direção-Geral da Educação (DGE), estando envolvida em vários projetos de âmbito nacional e internacional, sendo de destacar o concurso “Conta-nos uma história!” - *Podcast* na Educação. Enquanto elemento da ERTE, a investigadora, está diretamente envolvida em todo o processo deste curso. Assim, aquando da elaboração do projeto de dissertação subjacente a este estudo, referimos como principal preocupação apresentar uma contribuição que permitisse compreender melhor a metodologia de criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, no processo de ensino e aprendizagem no 1.º CEB. São áreas que muito recentemente começaram a ser exploradas em contexto educativo.

É de referir que Barrett (2005) propôs um projeto de investigação para recolher dados sobre as histórias digitais. Esta investigadora sugere que, se as histórias digitais se tornarem uma prática comum nas escolas, será necessário recolher dados sobre o seu impacto na aprendizagem dos alunos, bem como conhecer as práticas e as estratégias de ensino. Também Dogan e Robin (2008) referem que existem poucos estudos de investigação sobre a utilização das histórias digitais em contexto educativo, mais especificamente, sobre quais os efeitos que estas podem ter na aprendizagem dos alunos e os problemas ou desafios que podem surgir na implementação desta metodologia.

Neste contexto, enquadra-se o desenvolvimento desta investigação, que pretende compreender e avaliar as potencialidades da criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, no desenvolvimento de competências dos alunos do 1.º CEB.

1.5 Modelo de análise

A partir das questões de investigação, referidas no ponto 1.2, e atendendo que se trata de um estudo exploratório e descritivo, foi necessário desenhar o modelo de análise, de forma a organizar as necessidades e a linha orientadora da investigação que termina na recolha, análise de dados e respetiva sistematização das conclusões.

Os conceitos que se destacam na questão de investigação são os seguintes: i) histórias; ii) competências; iii) atitudes e valores; iv) tecnologia *podcast*. Foram definidas as dimensões e indicadores necessários para a sua compreensão (ver imagens 1.1, 1.2, 1.3 e 1.4).

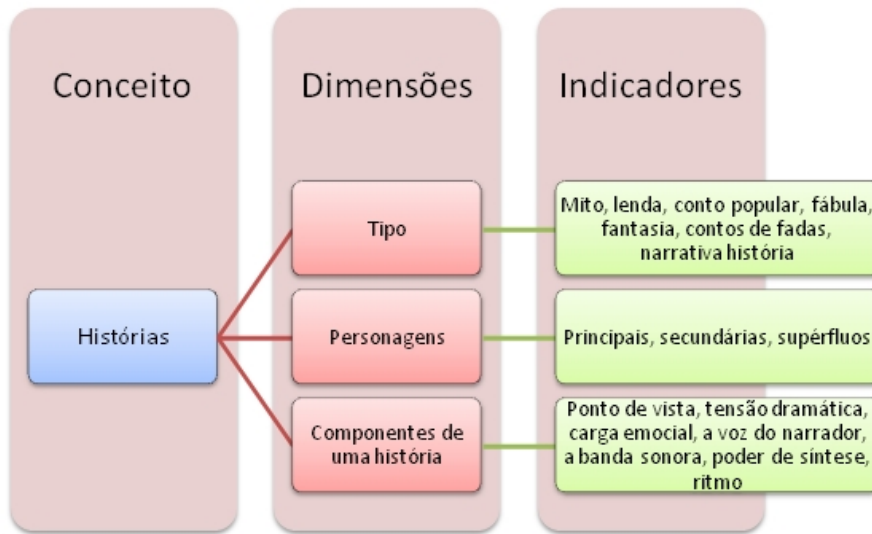


Figura 1.1: Conceito "Histórias" nas respectivas dimensões e indicadores

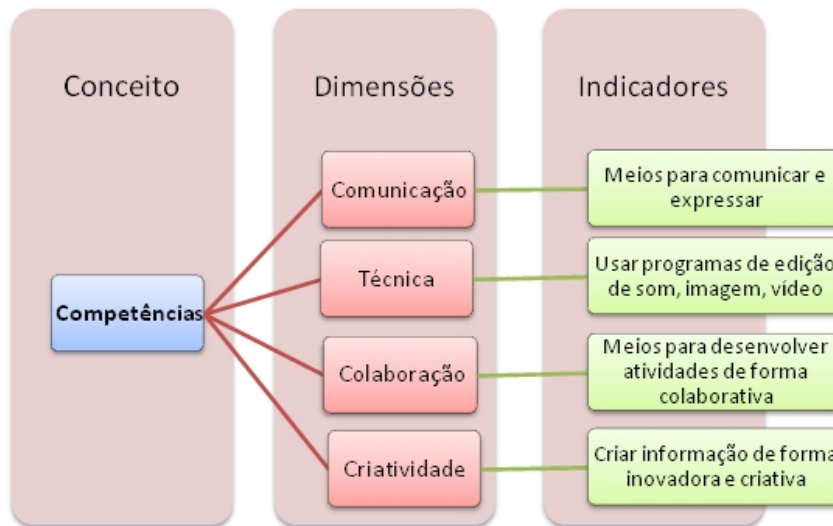


Figura 1.2: Conceito "Competências" nas respectivas dimensões e indicadores

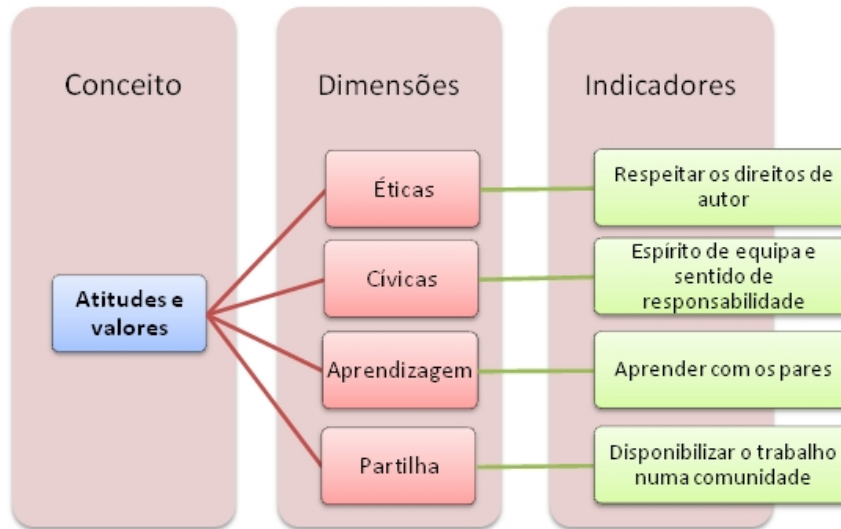


Figura 1.3: Conceito "Atitudes e valores" nas respetivas dimensões e indicadores

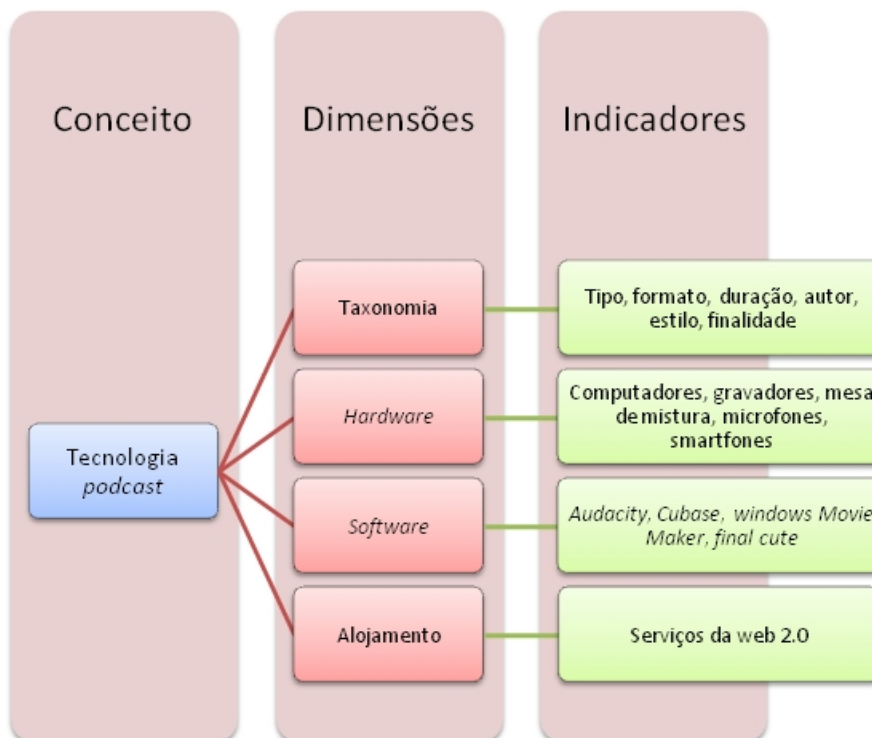


Figura 1.4: Conceito "Tecnologia podcast" nas respetivas dimensões e indicadores

1.6 Organização da dissertação

A presente dissertação encontra-se organizada em seis capítulos, segmentados em diversas secções e um conjunto de anexos e apêndices referenciados ao longo do corpo do documento.

Os dois primeiros capítulos apresentam uma fundamentação teórica que suporta o estudo realizado, enquanto que os capítulos seguintes apresentam a componente empírica do estudo.

Cada capítulo inicia com uma breve introdução de forma a contextualizar os conteúdos abordados ao longo das várias secções.

De seguida, e de forma muito breve, apresentam-se os principais tópicos abordados em cada capítulo:

- **Capítulo I - “Introdução”**, apresenta-se a contextualização do estudo, seguindo-se a apresentação do problema e das questões de investigação que levaram a realizar este estudo. De seguida, elencam-se os objetivos do estudo que estiveram na base deste trabalho. Justifica-se neste capítulo a importância da investigação, nomeadamente a pertinência do estudo e as motivações pessoais. Apresenta-se, também, o modelo de análise que ajudou a orientar o estudo. Por fim, é referida a estrutura da dissertação e o conteúdo dos capítulos.
- **Capítulo II - “Contar histórias no palco digital”**, exploram-se as várias formas de contar histórias, desde do passado até à era digital; faz-se a distinção dos vários tipos de histórias que compõem a literatura infantil. Aborda-se a relevância das histórias no desenvolvimento pessoal das crianças. Analisam-se, também, os vários passos para se construir uma história digital. O conceito de tecnologia *podcast*, bem como formas de gravação e edição de histórias digitais, também são analisados neste capítulo. Apresentam-se várias formas de contar histórias na *web 2.0* e vários tipos de licença *Creative Commons* para licenciar uma história. Por fim, aborda-se o processo de avaliação das histórias digitais.
- **Capítulo III - “Concurso - Conta-nos uma história!”**, apresenta-se, primeiramente, a contextualização do concurso “Conta-nos uma história! - *Podcast* na Educação”. De seguida, expõem-se os requisitos necessários para a candidatura, assim como o público-alvo e respetivas categorias do concurso. Apresenta-se também a estrutura do *site*, que tinha como objetivo gerir todo o processo do concurso,

inscrições e envio dos trabalhos. Efetua-se a caracterização dos participantes que estiveram envolvidos nesta iniciativa e abordam-se, também, os critérios de apreciação dos trabalhos. Por fim, explica-se o processo de publicação das histórias e a organização da cerimónia de entrega de prémios.

- **Capítulo IV - “Metodologia da investigação”**, explicita-se o desenho do estudo com as várias opções metodológicas adotadas, nomeadamente a opção por recorrer à triangulação de várias técnicas. De seguida, apresentam-se a constituição e a organização da amostra deste estudo. Descrevem-se as técnicas e os instrumentos de recolha de dados utilizados e, por fim, abordam-se os procedimentos usados na análise dos dados.
- **Capítulo V - “Apresentação e análise dos dados”**, primeiramente apresentam-se os resultados relativos à componente qualitativa, que tinham como propósito principal recolher informações sobre as potencialidades da criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, em contexto educativo. De seguida, procede-se à apresentação dos resultados obtidos relativamente ao inquérito por questionário, que tinha como objetivo identificar e analisar as competências a desenvolver no processo de ensino e aprendizagem, bem como conhecer os tipos de trabalho realizados com recurso à tecnologia *podcast*. Este questionário tinha também como objetivo avaliar os recursos necessários para a criação de histórias digitais, com recurso à tecnologia *podcast*, na sala de aula, assim como compreender o contexto educativo adequado ao desenvolvimento do aluno na produção de histórias digitais. Por fim, expõe-se o cruzamento dos resultados obtidos através dos instrumentos utilizados, nomeadamente dos resultados do inquérito por entrevista e do inquérito por questionário, com o objetivo de assegurar com algum rigor até que ponto as opiniões e perspetivas dos inquiridos se enquadram na realidade.
- **Capítulo VI - “Conclusões e sugestões”**, sintetiza-se a reflexão sobre os principais resultados obtidos, tendo em conta as questões de investigação e o modelo de análise inicialmente definidos. Partilham-se também as limitações que este estudo teve. Propõem-se, ainda neste capítulo, algumas sugestões para investigações futuras. O capítulo termina com algumas considerações finais.

Contar histórias no palco digital



Figura 2.1: Banda desenhada - Peanuts

Neste capítulo, abordam-se as múltiplas formas de contar histórias, desde do passado até à era digital; faz-se a distinção dos vários tipos de histórias que compõem a literatura infantil. A relevância das histórias no desenvolvimento pessoal das crianças também é explorada neste capítulo. Explora-se, também, os vários passos para se construir uma história digital. Aborda-se o conceito de tecnologia *podcast*, bem como formas de gravação e edição de histórias digitais. Analisam-se formas de contar histórias na *web 2.0* e apresentam-se vários tipos de licença *Creative Commons*. Por fim, aborda-se o processo de avaliação das histórias digitais.

2.1 Da história tradicional à história digital

Ao longo da História da humanidade contar histórias tem sido uma parte fundamental na vida do ser humano. Os nossos antepassados começaram por transmitir as suas experiências, aventuras, costumes e tradições para as gerações seguintes, através da narração oral, que serviu de fundamento básico da narrativa.

Há dois mil anos atrás as pessoas usavam paus e pedras para contar histórias nas paredes das cavernas, para ajudar a passar o conhecimento para as gerações futuras (Miller, 2008). A chamada arte pré-histórica, segundo hipóteses levantadas pelos arqueólogos, era uma das maneiras que eles usavam para comunicar uns com os outros, através das gravuras rupestres, estatuetas, pinturas e desenhos.

Por volta do ano 700 a.C. surge na Grécia o Alfabeto, constituindo a base para o desenvolvimento da filosofia ocidental e da ciência. No entanto, como refere Castells (2002), a alfabetização só é disseminada séculos mais tarde, após a difusão da imprensa e fabricação do papel. Assim, com a invenção da escrita, as histórias passam a ser registadas, transcritas e partilhadas em vastas regiões do mundo. Porém, apesar do alfabeto permitir o discurso racional este separa a comunicação escrita do sistema audiovisual de símbolos e percepções. Mas este sistema audiovisual é um fator essencial para a expressão da mente humana, pois é através dele que comunicamos as emoções e os sentimentos (Castells, 2002).

Atualmente, assistimos a uma transformação tecnológica de dimensões históricas idênticas, que permite ultrapassar essa separação entre o discurso racional escrito e os elementos audiovisuais. Os autores Breton e Proulx (2000) associam essa transformação a três grandes áreas: *media*, telecomunicações e informática. Com o virar do século, verifica-se também uma mudança de mentalidades e de técnicas para contar histórias, desde a pintura, a escrita, a rádio, a televisão e, recentemente, a utilização do computador e dispositivos móveis.

Não podemos negar que a sociedade evoluiu e que os meios que temos atualmente para partilhar histórias são muito variados. É verdade que o simples ato de contar histórias transporta-nos para a tradição de culturas orais, para uma comunicação face-a-face, onde existiam as ideias de comunidade, partilha, discussão e oralidade. Essas ideias não se perderam, muito pelo contrário, estão cada vez mais vivas na sociedade atual. Apesar da evolução das técnicas de narrativa tradicional, todas estas formas de transmitir conhecimento se potenciam mutuamente, sem se excluírem.

Neste sentido, Livingstone (1999) refere que fatores como a comunicação multimídia, a interatividade, a hipertextualidade e sincronismo são considerados como características dos novos *media* que, no fundo, são as características da comunicação quotidiana face-a-face.

Para Damásio (2007) a comunicação sempre esteve e está presente nas mais variadas formas e em todos os processos de evolução histórica e social da tecnologia. Segundo o autor essa evolução resulta:

“aparentemente de novas formas e novos contextos de ocorrência da experiência comunicacional, materializando-se através de um conjunto de sistemas e tecnologias da comunicação e da informação. ”

Cada geração aproveita assim as ferramentas que têm disponíveis para transmitir as suas culturas, desenvolvendo os seus métodos e suas as próprias maneiras de contar e apresentar as histórias. Embora contar histórias não seja uma ideia nova, contar histórias em formato digital, mediadas pela tecnologia, são resultados do novo estágio de comunicação, surgido principalmente na última década.

A maior parte dos investigadores que estudam este tema utilizam o termo “*Digital Storytelling*”; contudo, em Portugal, o termo narrativa digital parece ser aquele que é mais usado. No entanto, tendo em consideração os objetivos desta investigação e o âmbito do concurso “Conta-nos uma história!”, a utilização do termo “histórias digitais” parece-nos adequado.

As histórias digitais podem ser definidas de muitas maneiras diferentes, mas em geral, todas elas giram em torno da ideia de combinar os meios tradicionais de contar uma história com diferentes tipos de *media*: imagem, áudio e vídeo.

A Associação Digital Storytelling¹ define histórias digitais como sendo a expressão moderna da antiga arte de contar histórias.

“The modern expression of the ancient art of storytelling. Throughout history, storytelling has been used to share knowledge, wisdom, and values. Stories have taken many different forms. Stories have been adapted to each successive medium that has emerged, from the circle of the campfire to the silver screen, and now the computer screen. ”

Também Lambert (2006) relaciona o ato de contar histórias digitais com as tradições de narrativa oral quando as pessoas se sentavam em volta de uma fogueira a contar e partilhar histórias.

Já Hull e Nelson (2005) definem história digital como sendo um processo de criação de um pequeno filme que combina um roteiro ou uma história original com vários compo-

¹<http://electronicportfolios.com/digistory/>

nentes multimédia, como imagens, segmentos de vídeo, música e uma narração, muitas vezes a própria voz do autor.

Meadows (2003) também caracteriza as histórias digitais como uma prática social de contar histórias, utilizando para tal câmaras digitais, ferramentas de edição de imagens e textos, bem como a utilização de computadores para criar contos multimédia.

Tendo em conta os pontos comuns destas definições, a história digital não é mais do que partilhar ideias e experiências através das palavras e ações de comunicação, usando como ferramenta as tecnologias digitais. O formato atual de uma história pode variar, mas o foco continua a ser a transferência de significado.

Neste contexto dinâmico é necessário inserir a multimédia dentro do sistema de comunicação para que se consiga compreender as transformações inerentes à contemporaneidade. É importante conhecer e dominar os novos códigos de comunicação que estão associados ao termo multimédia. Tendo em conta a origem etimológica da palavra multimédia, verifica-se que este termo pode ser separado em duas partes: *multi* e *media*. Sendo que a palavra *multi* é proveniente da palavra latim *multus* e significa múltiplo ou numeroso. Enquanto que a palavra *media* é o plural da palavra do latim *medium* que significa meio. Existem vários tipos de *media*: i) texto; ii) imagem; iii) gráfico; iv) áudio; v) vídeo; vi) animação.

Para exemplificar este aspeto de uma forma muito simples, podemos apontar para um *workshop* disponível na *web*², intitulado “Ways To Tell a Story”, cujo objetivo consiste contar uma história digital, com base em texto, imagem, vídeo e/ou som, utilizando para tal uma das 50 ferramentas disponíveis na *web 2.0*. A intenção principal deste projeto não foi classificar as ferramentas, mas demonstrar as várias formas de contar uma mesma história utilizando diferentes ferramentas.

2.2 Tipo de histórias

Mitos, lendas, contos populares, fábulas e contos de fadas ou contos maravilhosos, revelam desde o começo da humanidade, até aos nossos dias, uma grande capacidade do ser humano para fantasiar histórias magníficas sobre o mundo.

A literatura infantil surge da tradição oral de todos os tempos, no entanto só no final do século XVII é que floresceu, como refere Gillig (1999). De seguida, analisaremos os vários tipos de histórias que constituem a literatura infantil.

²<http://cogdogroo.wikispaces.com/50+Ways>

2.2.1 Mito

Começamos, então, pela forma matricial de elaborar significados num pensamento estruturado linguisticamente. Encontramos um certo tipo de registo discursivo em todas as primeiras formas de expressão da cultura humana. Falamos naturalmente dos mitos. A palavra mito deriva do grego antigo, em sentido restrito uma história reveladora de um sentido existencial para uma comunidade ou mesmo para um povo. É uma narrativa de carácter simbólico e imagético, relacionada com uma dada cultura, que procura elaborar uma compreensão, por meio da ação e do modo de ser das personagens, da origem das coisas. Tem uma dimensão ancestral e milenar, autores tão importantes como Freud e Jung encontram nessas histórias estruturas psicanalíticas essenciais da personalidade de todos os seres humanos.

Para Jung (2000), os mitos têm uma estrutura que funde o real e o imaginário que tenta explicar a vida e os seus mistérios. Assim, os sábios antigos que preservavam e transmitiam os conhecimentos, costumes e valores do seu mundo faziam-no através dos mitos. Eram formas de discurso imbuídas de uma aura religiosa ou mística que lhe davam um cariz misterioso e mesmo enigmático. Reuniam nas suas narrativas tudo o que uma determinada cultura sabia acerca de tudo o que a rodeava: dos homens e das mulheres; dos bebés e das crianças; dos jovens e do amor; das relações, seja entre homens e homens, homens e mulheres e mulheres e mulheres; dos animais; das doenças; dos objetos; das práticas de caça, pesca, medicina entre outros; enfim, do quer que seja.

O termo “mito” é, na modernidade, utilizado muitas vezes de forma pejorativa para se referir às crenças comuns, ou seja, consideradas sem fundamento objetivo ou científico. Estas crenças são, então, vistas apenas como histórias de um universo puramente imaginário das diversas comunidades. Assim, afirma M. Antunes (1991), o mito pode ser entendido como:

“ um produto de ignorância ou um jogo nefasto para as crianças, porque as deseduca, e perigoso para os adultos, porque lhe excita as paixões. O *racionalismo* platónico terá seguidores no mundo antigo, mas tê-los-á, sobretudo, no mundo moderno, particularmente a partir de séc. XVIII. Ali é, entre outros, Paléfato para quem o mito é fruto do desconhecimento e/ou da má-fé. Mais perto de nós, desde Fontenelle até A. H. Krappe e seus prolongamentos, passando por F. de Coulanges, Alain, L. Brunschvig, P. Valéry e muitos outros, quer dentro do positivismo quer dentro do idealismo, ‘explica-se’ o mito pela ignorância, pelo propósito, deliberado ou não, de enganar, de seduzir, de dominar, pela adesão, atávica, a um tipo de mentalidade definitivamente superado, pela mera atracção, infantil, do maravilhoso e do fantástico, pela entrega, sem condições, aos ímpetos do irracional. ” (M. Antunes, 1991, p. 904)

Mas, na verdade, esta visão negativa deve ser atenuada, pois o mito refere-se aos relatos específicos de todas as civilizações antigas. É indispensável ter em conta que as comunidades contemporâneas mais desenvolvidas civilizacionalmente devem muito no seu discurso cultural, nos seus costumes, valores, gostos artísticos e finalidades sociais aos seus mitos fundadores. Isto de uma forma mais ou menos explícita ou mais ou menos consciente. É forçoso reconhecermos a influência das grandes matrizes das mitologias antigas, como a mitologia grega, a mitologia romana, a mitologia cristã em todas as formas de expressão da nossa cultura. Desde o início, as histórias contadas por adultos para adultos e para as crianças que partilhavam os espaços comuns baseavam-se nestes mitos. E foi a partir desta organização semântica primordial que se desenvolveram outras formas mais específicas de narrativas. O mito pode ser enquadrado numa teoria simbolista, partilhada por autores como K. Jaspers, C. G. Jung ou Mircea Eliade.

M. Antunes (1991) defende que este tipo de história:

“ procura traduzir em termos sensíveis verdades inteligíveis ou quando tenta sugerir realidades superiores que ele não consegue atingir no seu mistério, porque inacessível à condição humana, ou quando busca exprimir o devir do mundo que, como tal, não é nem pode ser objecto de ciência, dado que objecto de ciência são só as ideias ou formas ” (M. Antunes, 1991, p. 902)

Percebemos desta forma a forte influência dos mitos no mundo atual. Aliás, a sua presença é tão vincada que, em qualquer espaço de venda de livros de histórias infantis que visitemos nos nossos dias, encontramos sempre recolhidas desses mitos fundadores, ainda que num registo e formulação mais apropriado para o público dessa faixa etária.

Ainda dentro deste registo, mas de uma forma que se pode considerar mais circunstancada e suavizada, encontramos um outro tipo de história: a lenda.

2.2.2 Lenda

A lenda é uma narrativa transmitida pela tradição oral através das várias gerações, aliás como os mitos também o eram em larga medida. Mas apesar de serem histórias fantasiadas combinam de uma forma mais premente factos reais e históricos. Estão também ligadas a certas comunidades ou povos, mas não têm uma dimensão tão fundadora e essencial como as histórias associadas aos mitos. Normalmente, as lendas decorrem num espaço mais circunscrito e específico, por vezes apenas em pequenas aldeias, enquanto os mitos referem-se ao conjunto da humanidade e do universo infinito, muitos deles até exprimem cosmogonias. Na dimensão temporal estão restritas a acontecimentos que se enquadram em alguns anos de vida de um ser humano normal. Por seu lado,

os mitos envolvem seres imortais e contam-se num registo de eternidade. Com exemplos bem definidos em todas as culturas do mundo, as lendas geralmente na linha do registo mitológico fornecem explicações plausíveis, e até certo ponto aceitáveis, para coisas que não têm explicações científicas comprovadas, como acontecimentos misteriosos ou sobrenaturais. Assim, podemos entender que lenda é como que uma simplificação do tipo de narrativa que encontramos nos mitos. As lendas não são simples produções ficcionadas da criatividade humana, mas antes um recurso de que as pessoas de culturas menos desenvolvidas tinham para preservar as suas memórias históricas de acontecimentos e personagens que se distinguiram no seu passado. A cultura portuguesa tem evidentemente um vasto reportório de lendas que compõem um dos mais ricos reportórios de documentos que os historiadores dispõem para as suas pesquisas.

2.2.3 Conto popular

Um outro tipo de história muitas vezes selecionado é baseado num conto popular (ou folclórico). Cada história é aumentada e modificada à medida que vai sendo repetida. A autoria é atribuída ao povo (*folk*, em inglês). Daí se origina a palavra folclore. O conto popular faz parte de um mundo cultural que tem por base a tradição oral de um povo, por vezes, confunde-se com outros conceitos, como a lenda e o mito. Podemos afirmar que um conto popular é um texto narrativo, curto, que procura entreter ou educar o ouvinte. Faz parte da tradição oral de uma comunidade, que foi sendo preservada de gerações em gerações de forma essencialmente informal. Apesar de ser geralmente ficcionado, assenta em descrições e personagens com elementos bastante realistas e próximos do contexto sócio-cultural do contador e dos seus ouvintes. É um texto que tem uma origem anónima e que consegue registar os mais variados sentimentos de um povo, os seus hábitos, os seus usos, os seus costumes, e mesmo os seus vícios. Estes contos têm quase sempre uma estrutura muito simples e fixa. A fórmula inicial (“Era uma vez...”) e o final (“... e foram felizes para sempre.”) repetidos vezes sem conta revelam isso. Neste sentido, Stott (1984) refere o seguinte:

“A fórmula ‘Era uma vez...’ inicia os contos europeus, não só ajuda um conto fantástico a atingir credibilidade, removendo-o de épocas e lugares familiares, como salienta também a universidade dos temas presentes; os conflitos não são locais mas de todos os tempos e para todos os lugares. Se as personagens centrais vivem felizes para sempre, é porque se desenvolveram como seres humanos num grau tal, que merecem a felicidade que recebem. A repetição é também significativa; ajuda a mostrar que, em virtude de os acontecimentos se tornarem cada vez mais difíceis, se torna necessário um desenvolvimento pessoal contínuo para um contínuo sucesso e realização. ”

Essa estrutura apresenta alguns pontos determinantes: a situação de equilíbrio inicial é destruída, o que dá origem a uma série de peripécias; a caracterização das personagens é cheia de estereótipos: os heróis concentram em si os traços positivos, enquanto os vilões evidenciam todos os aspectos negativos da personalidade humana. Dessa maneira personifica-se o bem e o mal e manifesta-se insistentemente a vitória do primeiro sobre o segundo. Ao longo do conto as indicações de tempo são sempre limitadas e vagas, não permitindo determinar com rigor a duração da ação ou a localização num contexto histórico preciso. O mesmo acontece relativamente ao espaço: um palácio, uma casa, uma fonte, uma floresta; o conto popular desempenhava várias funções, como preencher os tempos de lazer, propor aos ouvintes modelos de comportamento e transmitir os valores do mundo próprios daquela sociedade.

“ O conto, como a morada, a alimentação, a indumentária, é uma ‘constante’, é veículo transmissor de conhecimentos, é uma ‘palavra’ (parábola) cujo fio não deve ser cortado ao passar de geração para geração, sob pena de pôr em perigo a coesão social e a sobrevivência do grupo. A transmissão de valores culturais faz-se, também, através dos contos. O ouvinte ou o leitor encontram, nas personagens imaginárias que povoam a narrativa, personagens e situações bem reais com que se defrontam no seu dia-a-dia. É todo o universo real, social e familiar, que aparece em cena, com os seus conflitos latentes ou não, e os fantasmas que os engendram. ” (Traça, 1998, p. 28)

Podemos dizer que os contos têm uma função de entretenimento e uma função educativa. Por um lado, constituíam uma das formas de ocupar os tempos livres, geralmente os serões, reforçando os laços de convívio entre os membros da comunidade e despertando a imaginação dos assistentes; por meio deles era possível compensar a dureza e a monotonia da vida quotidiana, fugindo para mundos distantes e vivendo papéis e situações empolgantes. Por outro, concediam aos mais velhos um instrumento privilegiado para levarem os mais novos a interiorizarem valores e comportamentos considerados corretos.

“ O conto parece encarregado pela tradição oral de que saiu, de uma missão educativa da maior importância, que consiste em ensinar à criança que é preciso passar de uma idade a outra, de um estado a outro, através de metamorfoses dolorosas. ” (Traça, 1998, p. 88)

Alguns contos populares nascidos na tradição oral passaram depois para os livros. A partir da expansão dos centros urbanos e com a deslocação de pessoas do campo para as grandes cidades, a tradição oral começou a extinguir-se; por isso, alguns escritores como Charles Perrault e os Irmãos Grimm, entre outros, dedicaram-se a publicar algumas dessas histórias assegurando a sua manutenção no património do imaginário e da cultura da humanidade.

2.2.4 Fábula

Um dos tipos de histórias infantis mais apreciadas pelas crianças e utilizadas pelos contadores são as fábulas. Mas do que falamos quando nos referimos às fábulas? A nível literário, as fábulas caracterizam-se por serem textos simples e curtos, podendo envolver vários tipos de expressão literária; no entanto, o ponto central e unificador da sua definição é que as suas personagens são animais antropomorfizados, ou seja, que apresentam características humanas. Outro aspeto também distintivo é o de que procuram uma finalidade edificante, procurando promover na sua conclusão uma mensagem eminentemente moralizadora e instrutiva. As fábulas são, assim, histórias, de carácter moral e alegórico, cujos papéis principais são desenvolvidos por animais. Por meio de diálogos entre os bichos e das situações que os envolvem, procura-se transmitir sabedoria de carácter moral. Deste modo, os animais, nas fábulas, tornam-se exemplos para os seres humanos, como por exemplo, a capacidade da linguagem, sentimentos, emoções e valores específicos da espécie humana. Mesquita (2002) define fábula como sendo:

“um género comum a todas as literaturas e a todos os tempos, porque pertence ao folclore primitivo. É um produto espontâneo da imaginação, já que consiste numa narração fictícia breve, escrita em estilo simples e fácil, destinada a divertir e a instruir, realçando, sob ação alegórica, uma ideia abstracta, permitindo, desta forma, apresentar de maneira aceitável, muitas vezes mesmo agradável, uma verdade moral, o que de outro modo seria árido ou difícil. ”

É difícil saber exatamente a origem das fábulas, mas sabemos que está implicitamente ligada à oralidade. Etimologicamente a palavra fábula deriva do latim, do verbo *fabulare*, que pode significar “o que se diz” ou mais especificamente “contar algo”. Por conseguinte, podemos dizer que a fábula é um género literário que assenta na tradição oral.

Este género narrativo tem uma longa tradição que pensamos que surgiu pela primeira vez no Oriente. O autor da antiguidade que mais se destacou no desenvolvimento deste género foi Esopo, no século V a.C., na Grécia.

“ Esopo é o ‘Criador da Fábula’, seis séculos antes de Cristo. Duzentos anos antes de Esopo, Sócrates ‘fabulava’ com intenção educadora ou satírica. E Hesíodo (séc. VIII) e Stesicoro (séc. VII). Na alucinante cronologia hindu aparecem os fictícios Pilpai ou Bidpai e Locman, índices de actividade fabulística anterior. ” (Almeida & Cascudo, 1972)

A utilização de animais, neste género literário, para transmitirem mensagens moralizadoras e instrutivas, está no facto dos povos orientais acreditarem na metempsicose, ou seja, na transmigração da alma, de um corpo para outro. Esta crença não se restringe apenas à reencarnação humana, mas também abrange a possibilidade da alma humana

encarnar em animais (Mesquita, 2002), o que nos permite acreditar, mais uma vez, a sua ligação de origem ao oriente.

La Fontaine foi outro grande cultor do género, imprimindo à fábula grande refinamento. A sua grande obra, “Fábulas”, escrita em três partes, no período de 1668 a 1694, seguiu o estilo de Esopo, falava da vaidade, estupidez e agressividade humana através de animais. É considerado o autor mais influente do período moderno. O “O Leão e o Rato”, “A Lebre e a Tartaruga”, “O Carvalho e o Caniço”, “O Homem, O Menino e o Burro” são algumas fábulas escritas e reescritas por ele, onde cada animal simboliza algum aspeto ou qualidade do homem como, por exemplo, o leão representa a força.

Neste contexto, faz sentido a criação de um mundo imaginário onde os animais falam, realizam boas e más ações, são inteligentes, enfim, revelam características do ser humano na sua diversidade.

2.2.5 Contos de fadas ou contos maravilhosos

Os contos de fadas são denominados “conte de fées” na França, “fairy tale” na Inglaterra, “cuento de hadas” na Espanha e “racconto di fata” na Itália. Na Alemanha, até o século XVIII foi utilizada a expressão “Feenmärchen”, tendo sido substituída por “Märchen”, que significa narrativa popular ou fantasia, depois da forte influência exercida pelas obras dos Grimm que utilizavam esta última denominação.

Os contos de fadas são histórias que envolvem eventos fantásticos e, normalmente, o protagonista tem quase sempre um final feliz (Sherman, 2008).

As características dos contos de fadas associam-nos mais a aspetos da vida privada e particular das pessoas e menos a narrativas ligadas aos que se referem às preocupações e interesses de grandes grupos coletivos, como as nações e as regiões. A relação com a ideia do feminino das fadas remete mais para os segredos lúdicos e íntimos da sociedade e muito menos com as cosmogonias e as epopeias de um povo.

As fadas são, assim, entidades fantásticas com referências comuns no folclore europeu ocidental. Surgem normalmente como mulheres de grande beleza e dotadas de poderes sobrenaturais, capazes de interferir na vida dos mortais em várias situações. Esta referência às fadas parece indicar uma dimensão menos dramática e séria do que as associadas aos grandes mitos fundadores de civilizações e mesmo às lendas específicas da história dos povos e das comunidades.

A dimensão espacial aproxima este tipo de história ao conto popular, mas podemos entendê-lo como uma variação destes. E o que principalmente os distingue é envolverem

algum tipo de magia, metamorfose ou encantamento completamente desligado da matriz da tradição das religiões institucionalizadas.

As primeiras referências às fadas surgem na literatura cortesã da Idade Média e nas novelas de cavalaria do Ciclo Arturiano. Este tipo de narrativa vai integrar contributos de outras formas de contar histórias e integrá-las num formato apropriado aos salões nobres da alta cultura europeia.

“ Essa origem comum dos contos e mitos explica ainda a semelhança entre sua estrutura narrativa e a de outras formas artísticas surgidas posteriormente, com as lendas heroicas e as epopeias. Assim, a cultura folclórica, nascida em uma comunidade sem classes, vem a ser, a partir do feudalismo, propriedade da classe dominante. ” (Mendes, 2000, p. 26)

Naturalmente que este ciclo contém aspetos que o ligam a lendas celtas e mesmo a referências da tradição religiosa cristã, mas ainda assim contém elementos que o diferenciam bastante do que se fazia até então. No início estes contos não eram especificamente para crianças, faziam muitas referências a condutas que hoje consideramos inapropriados para o público infantil. Estes contos não tinham uma preocupação edificante ou de melhoramento moral dos indivíduos, pelo contrário estavam repletos de casos de adultério, exibicionismo sexual, incesto, torturas, canibalismo e até atividades hediondas. Neste sentido, Cashdan (2000) refere o seguinte:

“ Originalmente concebidos como entretenimento para adultos, os contos de fadas eram contados em reuniões sociais, nas salas de fiar, nos campos e em outros ambientes onde os adultos se reuniam - não nas creches. ” (Cashdan, 2000, p. 20)

Podemos encontrar um ponto para o surgimento das versões infantis de contos de fadas suavizadas e sem os elementos mais controversos e chocantes, em França no século XVII, na corte de Luís XIV, com os trabalhos de Charles Perrault. Em 1697, Perrault publicou “Contes de ma Mère l’Oye”, onde manifesta a intenção de escrever para crianças, principalmente meninas, orientando a sua formação moral. Incluía contos tornados clássicos como: “A Bela Adormecida”, “Chapeuzinho Vermelho”, “O Barba Azul”, “O Gato de Botas”, “As Fadas”, “A Gata Borralheira” e “O Pequeno Polegar”.

Outro contributo marcante foi o dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm que realizaram um trabalho de pesquisa, entre 1812 e 1822, que levou à publicação de uma coletânea de contos denominada “Kinder und Hausmaerchen” (“Contos de fadas para crianças e adultos”). Existiam grandes semelhanças com o que Perrault, cem anos antes tinha recolhido. Este facto parece evidenciar um possível fundo comum da estrutura morfológica dos contos. Podemos referir como principais contos de “Kinder und Hausmaerchen”: Pele de Urso, A Gata Borralheira e João e Maria.

Não podemos falar de contos de fadas e de literatura infantil sem falar do papel extraordinário do poeta e romancista dinamarquês Hans Christian Andersen que escreveu centenas deles, alguns retirados do “Contos”), entre 1835 e 1872.

Principais contos de “Eventyr” são os seguintes: “A Roupas Nova do Imperador”, “O Patinho Feio”, “Os Sapatinhos Vermelhos”, “A Pequena Sereia”, “A Pequena Vendedora de Fósforos”, “A Princesa e a Ervilha”.

Para terminarmos as referências a autores marcantes deste tipo de histórias temos de realçar mais dois autores. Na segunda metade do século XIX, os contos de fadas começam novo ciclo. Seguem uma perspectiva de orientação mais racionalista e mais distante dos temas sobrenaturais. O primeiro nome é o de Lewis Carroll e a tendência que iniciou com o seu livro “Alice no País das Maravilhas”, de 1865. O outro é o italiano Carlo Collodi, que em 1883 publicou “Pinóquio”.

Mas o que podemos encontrar de semelhante entre os vários contos de fadas nas suas inúmeras variações? Podemos encontrar uma estrutura morfológica essencial? O trabalho de Propp vai tentar encontrar esse fio condutor:

“ Se não soubermos comparar os contos maravilhosos entre si, como estudar os laços existentes entre o conto e a religião, como comparar os contos e os mitos? Finalmente assim como todos os rios vão para o mar, todos os problemas do estudo dos contos maravilhosos devem conduzir no final à solução desse problema essencial (...) o da semelhança entre os contos do mundo inteiro. ” (Propp, 1984, p. 15)

Podemos encontrar uma estrutura básica nos contos de fadas no seu argumento, este expressa o obstáculo que necessita de ser vencido para que o herói alcance a sua auto-realização existencial. Podemos apresentar a seguinte proposta de estrutura por etapas:

- **Início** - nele aparece o herói (ou heroína) e sua dificuldade ou restrição. Problemas vinculados à realidade, como estados de carência, penúria, conflitos, etc., que desequilibram a tranquilidade inicial;
- **Rutura** - é quando o herói se desliga de sua vida concreta, sai da proteção e mergulha no completo desconhecido;
- **Confronto e superação de obstáculos e perigos** - busca de soluções no plano da fantasia com a introdução de elementos imaginários;
- **Restauração** - início do processo de descobrir o novo, possibilidades, potencialidades e polaridades opostas;

- **Desfecho** - volta à realidade. União dos opostos, germinação, florescimento, colheita e transcendência.

Esta estrutura básica faz-nos pensar no papel que o estudo dos contos de fadas pode desempenhar na compreensão da própria estrutura psíquica do ser humano, em particular dos aspetos próprios do pensamento e sentimentos das crianças. O psicanalista inglês Bettelheim (2010) refere que o conto de fadas oferece materiais de fantasia, sob a forma simbólica, permitindo à criança obter o significado de toda a batalha por conseguir uma auto-realização e garantir um final feliz.

Os contos de fadas estão atualmente integrados num género muito mais amplo denominado de histórias de fantasia. Podemos encontrar vários títulos que utilizam a tradição de seres mágicos e ligados à floresta, mas com novos elementos ligados aos trabalhos de J.R.Tolkien. São inúmeras as referências aos *elfos*, *hobbits*, *ogres* e naturalmente aos dragões. É verdade que estes elementos não são totalmente originais, mas o enquadramento sistemático e grandioso das suas obras contribuíram decisivamente para relevar a popularidade e consistência deste universo de fantasia. A tipologia das histórias infantis tem sido sujeita a um processo de especialização, diversificação e de aperfeiçoamento extraordinário.

Bettelheim (2010) fala-nos, também no seu livro, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, sobre a importância que estes seres fantásticos têm no desenvolvimento emocional das crianças. A linguagem fácil e metafórica, deste tipo de narrativa, é compatível com a estrutura do pensamento das crianças.

2.2.6 Histórias de fantasia

Atualmente a literatura infantil está direcionada para um mundo de fantasia e seres fantásticos, onde o maravilhoso é descoberto e inserido no dia-a-dia das crianças. As histórias de fantasia mais recentes vão buscar inspiração a certos tipos de literatura e produção de audiovisuais associados a temas anteriormente reservados aos adultos. Os contadores de histórias acabam por escolher temas para o seu público infantil que utilizam ideias de géneros de grande sucesso e divulgação. Encontramos temas ligados à ficção científica, como viagens no espaço, cientistas arrojados ou mundos alternativos no futuro. Até podemos encontrar histórias para crianças com personagens e contextos associados ao mundo do horror. São bastantes os exemplos de contos infantis que envolvem vampiros, lobisomens ou fantasmas.

2.2.7 Aventura

Para terminar, esta breve apresentação dos diferentes tipos de histórias, uma referência ao género denominado de aventura. É um estilo que normalmente implica um desenvolvimento narrativo mais longo e é mais exigente para as competências de compreensão e concentração dos leitores. Por isso mesmo, está associado a crianças mais maduras, especificamente às que estão nas faixas etárias superiores aos seis anos de idade. Tem uma estrutura narrativa mais complexa do que os tipos de histórias que foram antes referidos. O seu enredo envolve a resolução de desafios e problemas muito próximos do mundo da realidade. Estas histórias de aventura estão bastante afastadas da fantasia mágica e mirabolante que vimos anteriormente e são muito semelhantes às situações que a criança pode encontrar no quotidiano da sua vida real e concreta.

Na secção seguinte, veremos a relação dos vários tipos de histórias com a faixa etária dos diferente públicos.

2.3 As histórias e o desenvolvimento pessoal das crianças

A diversidade do tipo de histórias e as escolhas que podemos realizar para diferentes públicos, devem ser compreendidas juntamente com o desenvolvimento pessoal das crianças. Neste sentido, vamos de seguida analisar três teorias: a teoria psicogenética de Piaget, a teoria socioconstrutivista de Vygotsky e a teoria de inteligências múltiplas de Gardner.

2.3.1 A teoria psicogenética de Piaget

Quando se fala no desenvolvimento pessoal das crianças o primeiro nome que surge é o de Jean Piaget (Gleitman, 1999). Interessado pelo estudo da génese e evolução das capacidades cognitivas humanas, Piaget elaborou várias metodologias de investigação acerca do modo como nas crianças e nos adolescentes se dá a perceção e a compreensão da realidade. Alcançou várias conclusões importantes constituindo uma teoria sistemática sobre o desenvolvimento cognitivo desde os primeiros tempos de vida até à idade adulta.

“ Foi o primeiro a desenvolver métodos para estudar o modo como os bebés e as crianças encaram e chegam a compreender o mundo, o primeiro a sugerir que tal modo era profundamente diferente do dos adultos e o primeiro a propor uma descrição teórica sistemática do processo de crescimento mental, desde a infância até à idade adulta. ” (Gleitman, 1999, p. 678)

Brevemente e baseando-nos no trabalho de Gleitman (1999), podemos indicar alguns aspectos relevantes dessas conclusões para o presente estudo. Destacaremos, assim, três princípios:

1. O desenvolvimento intelectual implica mudanças qualitativas.

A criança não é um adulto em miniatura, dotado do mesmo equipamento básico mas com menos aptidões ou com aptidões menos desenvolvidas. Para Piaget há uma diferença qualitativa entre o adulto e a criança quanto ao modo de funcionamento intelectual. Este aspecto é essencial para se estabelecer os tipos de histórias adequados para as crianças ao longo do seu desenvolvimento. A escolha das histórias deve ter em conta a maturação das crianças. Uma história excelente para um público com idades entre 10 e os 12 anos, pode ser inapropriada para outro com idades entre os 6 e os 8 anos.

2. O conhecimento é uma construção ativa do sujeito.

O desenvolvimento cognitivo não consiste na receção passiva da informação proveniente do meio, nem na pura e simples atualização de um potencial genético e na aplicação de estruturas e esquemas dados *a priori* (independente da experiência), resulta de uma elaboração proativa do sujeito. Daí chamar-se à sua teoria um construtivismo, conceção que vem superar as limitações das tradições clássicas, quer do empirismo comportamentalista, quer do inatismo gestaltista. Piaget reconhece a presença de alguns esquemas inatos como a necessidade de conhecer, ou seja, de adaptação ao meio. Mas, conhecer é construir estruturas que possibilitem tal adaptação. Essas estruturas formam-se mediante a atividade do sujeito no confronto com o meio. Assim, construtivismo significa que, tendo em conta o processo de maturação, construímos a nossa compreensão da realidade. Este princípio mostra que criar atividades como, por exemplo, contar histórias onde a criança pode interagir, participar e envolver-se diretamente num contexto estimulante, é determinante para favorecer o seu desenvolvimento cognitivo e pessoal.

3. O desenvolvimento cognitivo é descontínuo, qualitativamente diferenciado, processando-se ao longo de momentos distintos denominados estádios.

Segundo Piaget, pensamos e raciocinamos de forma qualitativamente diferente em diferentes fases do desenvolvimento intelectual. Todos percorremos uma sequência estruturalmente invariante de períodos qualitativamente distintos, ou seja, não podemos saltar estádios nem passar por eles numa ordem diferente, apesar de

poder variar a idade em que atingimos cada estágio. A organização do desenvolvimento significa que a ordem de progressão não varia e que todos os seres humanos seguem uma previsível série de transformações. No seu estudo do processo de adaptação, em que o desenvolvimento intelectual consiste, Piaget distinguiu períodos qualitativamente diferentes a que chamou estágios. São os estágios do desenvolvimento cognitivo ou intelectual. Piaget e os seus colaboradores, ao longo do tempo, foram detalhando e reformulando as determinações e limites de cada um desses estágios, mas podemos apontar quatro denominações: i) estágio da inteligência sensório-motora (do nascimento aos 2 anos); ii) estágio da inteligência pré-operatória (dos 2 anos aos 8 anos); iii) estágio das operações concretas (dos 8 aos 11 anos); iv) estágio das operações formais ou abstratas (dos 11 anos em diante). As idades são aproximativas porque pode haver diferença quanto à altura em que cada criança muda de um estágio para o outro. Contudo, as diferenças cronológicas não significam que não haja uma sequência lógica coordenada e constante.

Os seus estudos podem ser um instrumento extraordinário para esclarecer as questões sobre quais as faixas etárias indicadas para cada um dos diferentes tipos de histórias. A criança, de acordo com a sua idade e estágio em que se encontra, receberá e aproveitará melhor a atividade de contar histórias, se a escolha for adequada ao seu desenvolvimento e maturação. Podemos fazer, nesta fase, a relação entre os estágios de desenvolvimento cognitivo e os tipos de histórias. Neste ponto vamos basear-nos no trabalho de Filipovsky (1982), o quadro que apresentamos faz uma proposta de ligação entre esses dois aspetos de forma bastante elucidativa (ver tabela 2.1):

Idade	Estágio de desenvolvimento de personalidade	Estágio de desenvolvimento da leitura	Tipo de Leitura
3 a 6 anos	Pensamento pré-conceptual Construção dos símbolos. Mentalidade mágica. Indistinção eu/mundo.	Pré-leitura – desenvolvimento da linguagem oral. Percepção e relacionamento entre imagens e palavras: som, ritmo.	Livros de gravuras, rimas infantis, cenas individualizadas.
6 a 8 anos	Pensamento intuitivo Aquisição de conceitos de espaço, tempo e causa. Ainda mentalidade mágica. Autoestima. Fantasia como instrumento para compreensão e adaptação ao real.	Leitura compreensiva – textos curtos. Leitura silábica e de palavras. Ilustração necessária: facilita associação entre o que é lido e o pensamento a que o texto remete.	Aventuras no ambiente próximo: família, escola, histórias de animais, fantasias e problemas infantis.
8 a 11 anos	Operações concretas Pensamentos descentrados da percepção e ação. Capacidade de classificar, enumerar e ordenar.	Leitura interpretativa – desenvolvimento da leitura. Capacidade de ler e compreender textos curtos e de leitura fácil, com menor dependência da ilustração. Orientação para o mundo. Fantasia.	Contos fantásticos, contos de fadas, folclore, histórias de humor, animismo.
11 a 13 anos	Operações formais Domínio das estruturas lógicas do pensamento abstrato. Maior orientação para o real. Permanência eventual da fantasia.	Leitura informativa ou factual – desenvolvimento da leitura. Capacidade de ler textos mais extensos e complexos quanto à ideia, estrutura e linguagem. Introdução à leitura crítica.	Aventuras sensacionalistas: detetives, fantasmas, ficção científica, temas da atualidade, história de amor.
13 a 15 anos	Operações formais Descoberta do mundo interior. Formação de juízos de valor.	Leitura crítica – capacidade de assimilar ideias, confrontá-las com a sua própria experiência e reelaborá-las em confronto com material de leitura.	Aventuras intelectualizadas, narrativas de viagens, conflitos psicológicos, conflitos sociais, crônicas, contos.

Tabela 2.1: Faixa etária, desenvolvimento da personalidade e da leitura

O quadro aponta para dois sub-estádios, que estão incluídos no segundo estágio da inteligência pré-operatória, o “Pensamento pré-conceptual” (a partir dos 2 anos até cerca dos 6 anos) e o “Pensamento intuitivo” (desde os 4 anos até cerca dos 8 anos), estes devem ser percebidos dentro do esforço de especificação das características particulares do desenvolvimento infantil.

Este quadro permite-nos visualizar a evolução das preferências do público infantil por diferentes tipos de histórias, tendo por base o desenvolvimento cognitivo.

Nas primeiras fases do desenvolvimento, onde o domínio das competências linguísticas ainda está nas etapas preliminares, as histórias devem privilegiar os aspetos simbólicos, pictóricos e ligados à organização dos sons e dos ritmos. Neste estágio as crianças ainda não organizam num pensamento lógico e conceptual os significados de uma narrativa, por isso se chama este estágio “pré-conceptual”, elas privilegiam o sentido das imagens, da harmonia dos sons, dos ritmos e das emoções afetivas. Segundo Sprinthall e Sprinthall (1993) neste estágio:

“ dão-se importantes progressos. Uma vez que este é o período em que as crianças estão mais abertas à aprendizagem da língua, os adultos que falam muito com as crianças, lhes leem e ensinam canções e poemas infantis - por outras palavras, que usam a linguagem para comunicar com elas - têm um efeito marcante no seu desenvolvimento linguístico. ” (Sprinthall & Sprinthall, 1993, p. 106)

Domina um pensamento mágico, onde os desejos se tornam realidade, sem preocupações lógicas, onde uma imaginação prodigiosa permite que tudo possa ser explicado. “No estágio pré-operatório, as crianças são sonhadoras, têm pensamentos mágicos e fantasias em abundância”. (Sprinthall & Sprinthall, 1993, p. 108)

Seguindo os trabalhos de Sprinthall e Sprinthall (1993), as características mentais de um pensamento mágico podem ser resumidas em alguns aspetos principais:

1. um certo animismo, ou seja, existe uma atribuição pelas crianças de emoções e pensamentos a objetos inanimados. Assim, a criança bate à cadeira onde se magoou como se esta fosse culpada, diz à boneca que tem que comer a comida toda ou afirma que o Sol lhe sorriu. A linguagem infantil reflete precisamente este animismo: “o Sol levanta-se”, o “Sol deita-se”;
2. por uma forma de realismo, onde não existe uma preocupação de objetividade, a realidade é construída pela criança. Se no animismo ela dá vida às coisas, no realismo dá corpo, isto é, materializa as suas fantasias. Se sonhou que uma bruxa está na casa de banho, pode ter medo de sair do quarto para fazer as suas

necessidades fisiológicas;

3. também aquilo que se denomina como uma espécie de finalismo, nas suas ações interessa-se acima de tudo pelos seus resultados práticos. As crianças estão sempre a questionar os adultos, sobretudo procurando saber “para quê?” e não tanto, como muitas vezes se convencionou, o “porquê?”, entendendo-se esta pergunta evidentemente como mais teórica e especulativa. Assim, o monte é em declive para ela poder correr;
4. outra característica é o artificialismo, que passa pela explicação dos fenómenos naturais como se estes fossem produzidos pelos seres humanos para lhes servir como todos os outros objetos. “o Sol foi aceso por um fósforo gigante” e “a praia tem areia para nós brincarmos”.

As histórias com mais sucesso nestes limites de idade são muito pouco extensas, têm um predomínio de gravuras e são, muitas vezes, enquadradas por jogos sonoros, como lengalengas, trava-línguas e rimas, etc. Na linguagem, as palavras são símbolos; ao desenhar uma roda, dirá que é um carro; no jogo simbólico, um pau é uma espada ou um foguetão, conforme lhe apetecer; aborrece-se com um boneco, que se portou muito mal, improvisa uma lagoa, com bichos e vegetação, isto tudo no próprio quarto. É a manifestação da função simbólica: a imagem mental, a linguagem, o desenho e o jogo simbólico. Estas características, se forem tidas em conta na construção de histórias infantis, poderão facilitar a sintonia com o desenvolvimento cognitivo próprio das crianças para que são destinadas.

Nesta fase tudo o que é contado, se integrar aspetos da vida individual de cada uma das crianças, será captado muito melhor, resultado do forte centramento no seu próprio eu e da sua incapacidade de separar o mundo pessoal e mundo circundante. Aliás, a principal característica deste estágio, ao nível do pensamento, é o egocentrismo.

O egocentrismo define-se, então, pelo entendimento pessoal de que o mundo foi criado para si. Manifesta-se em frases como: “há vento porque estou com muito calor”; “a noite vem quando é para ir para a cama”; “a Lua segue-me”. A criança não compreende o ponto de vista do outro porque se centra no seu ponto de vista. Por exemplo, numa sala de um jardim-de-infância, um grupo de crianças está à volta de uma mesa onde foi construída, com figuras, uma representação de uma paisagem rural, e, se pedirmos às crianças para descreverem as imagens que uma outra criança, que se encontra do outro lado da mesa, observa, elas descrevem o que elas próprias veem como sendo o que a

outra está a ver: os animais de frente, a bicicleta a ir embora, a entrada da casa, etc. O seu pensamento não se descentra, a realidade é percecionada e imaginada a partir do seu ponto de vista. Neste contexto, Gleitman (1999) refere que:

“ a incapacidade das crianças pré-operatórias para terem em conta duas dimensões físicas simultaneamente, tem uma contrapartida na sua abordagem do mundo social. Elas não conseguem compreender o ponto de vista de outra pessoa, pois nem sequer são capazes de reconhecer a existência de pontos de vista diferentes. (...) A forma como Piaget usou o termo não implica egoísmo. Não se trata de as crianças procurarem benefícios à conta dos outros mas sim de não terem ainda compreendido totalmente que existem outros indivíduos. ”
(Gleitman, 1999, p. 684-685)

No patamar seguinte, podemos distinguir novos elementos qualitativos. A personalidade da criança começa a caracterizar-se por um pensamento intuitivo (segundo subestádio do estágio da inteligência pré-operatória). Este pode surgir logo a partir dos 4 anos, aparece com uma certa descentração cognitiva e vai permitir que a criança solucione alguns problemas e possibilitar muitas aprendizagens. Pode frequentemente classificar e seriar objetos por aproximações sucessivas, embora sem uma coerência de conjunto, o pensamento lógico é bastante fortalecido mas ainda comete muitos erros, pois cai facilmente em ilusões e em respostas baseadas na aparência.

O seu pensamento é pré-operativo, ou seja, a criança não consegue efetuar operações mentais abstratas. Não tem consciência de que certas transformações na aparência das coisas, por exemplo, não percebe a manutenção da quantidade na passagem de um líquido de um copo baixo para um copo alto, pensa que existe uma transformação, e no entanto o líquido é o mesmo e a operação é reversível.

Nesta faixa etária a mentalidade mágica e a fantasia são instrumentos privilegiados para a compreensão e adaptação. Assim, sem surpresas, os tipos de histórias mais apreciados e adequados são relativos a atividades em ambientes familiares, histórias fantásticas e ainda que envolvam animais antropomorfizados.

As crianças mais velhas, a partir dos 7 anos, quando se encontram no estágio das operações concretas, manifestam um pensamento lógico com a capacidade eficaz de fazer operações mentais. Isto é, a criança organiza o pensamento em estruturas de conjunto e os seus raciocínios lógicos são também reversíveis. As ações introduzidas do estágio pré-operatório tornam-se reversíveis - transformam-se em operações. Contudo estas operações são concretas, isto é, só são efetuadas na presença dos objetos, nas situações vividas. No caso da passagem de um líquido entre dois copos que descrevemos acima, a criança responderia, neste estágio, que a quantidade de substância sólida ou líquida era a mesma. A criança adquiriu a estrutura ou esquema mental da noção de

conservação da matéria líquida, ela é agora capaz de ter um raciocínio lógico reversível. A não reversibilidade do anterior estágio pré-operatório era impeditiva desta compreensão. Graças aos esquemas mentais operatórios, a criança consegue agora compreender a relação parte - todo, fazer operações de classificação e de seriação, obter a conservação do número, adquirir a noção de tempo e de espaço globais, de velocidade. Com estes instrumentos lógicos e capacidades intelectuais a criança pode desenvolver, como podemos observar no quadro, uma leitura interpretativa mais aprofundada e com menos dependência das ilustrações. Pode também ter uma compreensão com maior acuidade de histórias de fantasia ou de humor mais elaboradas. Diane Papalia e Feldman (2001) também referem que:

“ Pelos 7 anos de idade, segundo Piaget, as crianças entram no estágio das operações concretas. São menos egocêntricas e são capazes de usar operações mentais para resolver problemas concretos (actuais). As crianças são agora capazes de pensar logicamente, porque podem ter em consideração múltiplos aspectos de uma situação, em vez de se concentrarem num único aspecto. A capacidade crescente de compreender os pontos de vista dos outros, ajuda-as a comunicar mais eficientemente e a ser mais flexíveis nos seus julgamentos morais. No entanto, as crianças neste estágio estão ainda limitadas a um pensamento sobre as situações reais, no aqui e agora. A capacidade para pensar de modo abstracto só se desenvolverá na adolescência. ” (Diane Papalia & Feldman, 2001, p. 420)

O pensamento descentrado vai agora permitir que ela entenda que, quando um marroquino vem a Portugal, é estrangeiro, e que, quando um português vai a Marrocos, também o é. A criança pode compreender e explicar as situações problemáticas graças à reversibilidade e às suas preocupações lógicas de reflexão sobre o real.

Quando as crianças começam a sair da infância e a entrar na pré-adolescência surgem novas estruturas mentais e esquemas intelectuais muito mais complexas. Na verdade, as crianças neste estágio de desenvolvimento, o estágio de operações formais, encontram-se tipicamente em faixas etárias que começam a ficar fora dos limites da área do nosso estudo, isto porque o concurso “Conta-nos uma história!” incluí apenas crianças da educação pré-escolar e alunos do 1.º CEB. No quadro que referimos, aponta-se para o surgimento deste estágio em indivíduos com idades entre os 11 e os 13 anos. Ainda assim, iremos continuar a análise do estágio seguinte, com vista a procurar-se uma visão global do tema.

Neste estágio as crianças apresentam um domínio de estruturas lógicas de pensamento abstrato muito mais avançadas. Estas capacidades permitem-lhes uma melhor interpretação e concentração em leituras mais extensas e complexas. Têm também uma noção mais coerente e fiel da realidade. Para Diane Papalia e Feldman (2001) o que distingue o pensamento adolescente é a consciência do conceito:

“O que acontece se...?” A infância parece ser uma luta para compreender o mundo tal como ele é. Os adolescentes tornam-se conscientes do mundo tal como ele pode ser. Segundo Piaget, os adolescentes entram no nível mais elevado de desenvolvimento cognitivo - operações formais - quando desenvolvem a capacidade para o pensamento abstracto. Este desenvolvimento, que habitualmente ocorre por volta dos 12 anos, dá-lhes uma nova possibilidade para manipular (ou operar sobre) a informação. (...) Podem imaginar possibilidades, testar hipóteses e construir teorias. ” (Diane Papalia & Feldman, 2001, p. 544)

Assim, podem ter prazer com histórias de aventura, de detetives, de ficção científica ou de romance que impliquem enredos intrincados, ou seja, têm capacidade para compreender várias tramas subtis no desenrolar dos acontecimentos narrados.

Para terminar a análise deste aspeto, em fases posteriores do desenvolvimento intelectual dos jovens, ou seja na segunda fase do estágio das operações formais, a partir dos 13 anos, estes realizam a descoberta do seu mundo interior e adquirem a capacidade de avaliar criticamente as histórias que se lhe apresentam. Podem então fazer juízos de valor, comparar e confrontar perspetivas diferentes sobre várias interpretações possíveis das narrativas. Desta forma, têm a capacidade de acompanhar histórias com argumentos intelectualizados, com descrições muito detalhadas e ainda que envolvam conflitos psicológicos e sociais de difícil resolução.

2.3.2 A teoria socioconstrutivista de Vygotsky

Depois de termos analisado a influência do contributo de Piaget para teoria do desenvolvimento pessoal, gostaríamos de referir a importância dos trabalhos de Lev Vygotsky. Embora este tenha conhecido os primeiros trabalhos de Piaget, seguiu um percurso original, chegando mesmo a criticá-lo em alguns pontos, nomeadamente por este não valorizar tanto quanto ele próprio a importância do meio sociocultural nas aprendizagens das crianças.

Na análise da teoria deste autor, seguimos de muito perto a investigação das autoras Alice Fontes e Ondina Freixo (Fontes & Freixo, 2004).

Para Vygotsky o desenvolvimento resulta de um processo histórico-social e cultural, onde a linguagem e a aprendizagem desempenham um papel fundamental. Enquanto nos estádios de desenvolvimento piagetianos a aprendizagem está condicionada pelo domínio cognitivo e pela maturidade biológica, para Vygotsky a interação do indivíduo com o seu contexto sociocultural é o elemento essencial para a construção do conhecimento. Sobre este aspeto referem Alice Fontes e Ondina Freixo o seguinte:

“ O desenvolvimento é então um processo sociogenético e a actividade mental é vista como

uma capacidade exclusivamente humana, que resulta da aprendizagem social, da interiorização de sinais sociais, da cultura e das relações sociais. ” (Fontes & Freixo, 2004, p. 17)

Neste sentido, as aprendizagens têm de ter em conta as influências sociais e culturais do professor, dos alunos e das suas relações entre pares. Não basta fazer o diagnóstico dos conhecimentos do domínio cognitivo, afetivo ou mesmo procedimental. No processo de ensino deveremos compreender muito bem o meio ambiente socioeducativo para encontrar o espaço mais propício para as aprendizagens. Este espaço de aprendizagem é introduzido por Vygotsky com a denominação de Zona de Desenvolvimento Proximal:

“ distância entre o nível de desenvolvimento real de uma criança (ZDR) - realização independente de problemas - e o nível mais elevado de desenvolvimento potencial determinado pela resolução de problemas sob orientação de um adulto ou trabalhando com pares mais capazes (ZDP - Zona de Desenvolvimento Proximal). ” (Fontes & Freixo, 2004, p. 18)

Este conceito relaciona-se com o que as crianças podem fazer ultrapassando os conhecimentos de que dispõem (o seu estágio de desenvolvimento cognitivo atual) com a ajuda de outros, dos professores e de pares mais competentes (o seu estágio de desenvolvimento proximal). Esta teoria defende que o processo de ensino deve promover atividades que se desenvolvam num contexto social que privilegie o recurso ao trabalho de grupo e à aprendizagem cooperativa.

O projeto de contar histórias e a sua divulgação em ambiente digital pode ser uma maneira de desenvolver este tipo de aprendizagem. Se alguém pensar numa criança do 1.º CEB e perguntar se esta poderia realizar de forma independente e autónoma a construção de uma história digital, a resposta seria necessariamente negativa. Mas se pensarmos no modelo socioconstrutivista de Vygotsky, podemos pensar que esta atividade se pode integrar na Zona de Desenvolvimento Proximal das crianças, nesta fase de desenvolvimento cognitivo, desde que devidamente integrada num processo de aprendizagem cooperativo com o seu professor e os seus pares mais capazes.

As vantagens deste tipo de aprendizagem cooperativa e do trabalho em grupo em relação aos mais tradicionais são apresentadas no estudo de Fontes e Freixo (2004), baseando-se por sua vez em Pujolás (ver tabela 2.2).

Estas orientações são determinantes para podermos retirar proveito da forma de trabalhar em grupo, ou seja, de maneira que sejam efetivamente cooperativas e que promovam realmente o desenvolvimento pessoal dos alunos envolvidos.

Falemos agora das dimensões que podem estes grupos de trabalho assumir. Qual será o número ideal de alunos para constituir os grupos de aprendizagem cooperativa?

Grupo de trabalho cooperativo	Grupo de trabalho tradicional
Interdependência positiva	Não ocorre interdependência positiva
Responsabilidade individual	Não se assegura a responsabilidade individual
Aplicação de competências cooperativas	As competências cooperativas podem ser espontaneamente exercidas
Liderança partilhada e partilha de responsabilidades	A liderança geralmente é feita por um aluno e as responsabilidades não são necessariamente partilhadas
Contribuição de todos os elementos para o êxito do grupo	O êxito do grupo, por vezes, depende da contribuição de um ou de alguns dos elementos
Observação e <i>feedback</i> por parte do professor ao grupo	O professor não observa o grupo ou fá-lo de uma faz-se forma esporádica. O desenvolvimento do trabalho normalmente fora da sala de aulas
O grupo avalia o seu funcionamento e propõe objetivos para o melhorar	O grupo não avalia de forma sistemática o seu funcionamento

Tabela 2.2: Principais características de um grupo de trabalho cooperativo e de um grupo de trabalho tradicional

(Fontes & Freixo, 2004, p. 30)

Quais são os limites para a organização de atividades em conjunto de forma produtiva e consequente? Vamos recorrer, uma vez mais ao estudo de Fontes & Freixo, 2004, p. 35-36:

“A constituição dos diferentes grupos de trabalho cooperativo é consensual e deve ter por base os seguintes princípios:

(a) Número de elementos por grupo: a sua constituição deve ser compreendida entre 2 a 4 elementos (Johnson & Johnson, 1999 a), no entanto, estes autores defendem que quanto maior for o número de elementos que constituem um grupo de Aprendizagem Cooperativa, maior é o número de práticas interpessoais e grupais a desenvolver para concretizar as diferentes interações, o que nem sempre é muito fácil. Outros autores dos quais destacamos Pujolás (2001), afirmam que os elementos do grupo podem ir até 6, de modo a que todos possam interagir uns com os outros. ”

Estas indicações mostram como a organização de grupos de trabalho é uma tarefa exigente e que necessita de um cuidado especial por parte dos educadores e professores envolvidos em processos de aprendizagem cooperativa.

2.3.3 A teoria das inteligências múltiplas de Gardner

Antes de terminarmos de tratar o tema relativamente ao desenvolvimento pessoal no processo educativo, iremos, também, referir de uma forma breve o contributo das investigações de Howard Gardner e da sua equipa, que resultaram na reconhecida teoria das inteligências múltiplas. Gardner afirmou, então, que o conceito de inteligência,

como tradicionalmente definido em psicometria (utilizando testes de Quociente de Inteligência) não era suficiente para descrever a grande variedade de habilidades cognitivas humanas. De acordo Diane Papalia e Feldman (2001), Gardner defende que:

“ as pessoas não têm uma, mas sim, pelo menos, sete tipo de inteligência separados. Os testes de QI estão ligados a apenas três dessas inteligências: *linguística*, *lógica-matemática* e, em parte, *espacial*. As outras quatro, que não estão representadas nos resultados de QI, são a *corporal-cinestésica*, *interpessoal* e *intrapessoal*. ” (Diane Papalia & Feldman, 2001, p. 436)

Desse modo, a sua teoria afirma que uma criança que aprende a multiplicar números facilmente não é necessariamente mais inteligente do que outra que tenha uma habilidade mais forte em outro tipo de inteligência. É apenas mais dotada num tipo específico de inteligência. De acordo com C. Antunes (2004), os estudos de Gardner revelam que existem no ser humano mais do que os sete tipos de inteligência anteriormente referidos:

“ Pesquisas recentes em neurobiologia sugerem a presença de áreas no cérebro humano que correspondem, pelo menos de maneira aproximada, a determinados espaços de cognição, mais ou menos como se um ponto do cérebro representasse um sector que abrigasse uma forma específica de competência e de processamento de informações. Embora seja uma tarefa difícil dizer claramente quais são essas áreas, existe o consenso de que possam, cada uma delas, expressar uma forma diferente de inteligência, isto é, de se responsabilizar pela solução específica de problemas ou criação de ‘produtos’ válidos para uma cultura. Essas áreas, segundo Howard Gardner (que publicou pela primeira vez as suas pesquisas em 1983), seriam oito e, portanto, o ser humano seria proprietário de oito pontos diferentes do seu cérebro onde se abrigariam diferentes inteligências. ” (C. Antunes, 2004, p. 21)

Assim, Howard Gardner apresentou uma lista de oito diferentes inteligências que são as seguintes: a verbal/linguística; a lógica/matemática; a visual/espacial; a corporal/cinestésica; a musical; a interpessoal; a intrapessoal; e a naturalista. Não vamos aqui detalhar cada uma delas, mas estas distinções vêm salientar a diversidade das competências intelectuais e exigir que os métodos de ensino devem de ter essa realidade em conta.

O contributo de Gardner pode ajudar o professor a ter consciência da exigência de acrescentar variedade às formas de ensino que utiliza e às tarefas que atribui aos seus alunos. Pode ajudá-lo igualmente a conhecer melhor os seus alunos - por exemplo, a saber qual a melhor maneira de eles aprenderem e de trabalharem, como se encaram a si próprios enquanto alunos e a imagem que os membros das suas famílias têm deles. Esta informação é crucial para o professor fazer a adequação necessária e descobrir a melhor forma de aprendizagem de cada aluno.

A escola tradicional e o currículo formal começaram por revelar uma preocupação quase exclusiva com as competências que se poderiam integrar na inteligência ver-

bal/linguística e na inteligência lógica matemática. A primeira refere-se naturalmente ao domínio da linguagem e das palavras e à capacidade de exploração dos seus múltiplos campos semânticos. A segunda aponta para a habilidade para o raciocínio dedutivo, para as abstrações mentais, as relações entre números e os princípios lógicos subjacentes e ainda para a capacidade de solucionar problemas matemáticos. Os métodos de ensino têm vindo a alargar o seu domínio de intervenção e os currículos começam a mostrar essa mesma transformação.

Nesta fase, queremos apenas realçar que o desenvolvimento pessoal dos alunos e as suas aprendizagens devem passar por procurar estimular e aperfeiçoar competências fora das inteligências tradicionalmente valorizadas como, por exemplo, as chamadas inteligências pessoais, que são bastante desenvolvidas no tipo de projetos que estiveram envolvidos no concurso que estamos a analisar. Quer seja a inteligência intrapessoal, que se expressa na capacidade de se conhecer e avaliar a si próprio, quer seja a inteligência interpessoal, que se expressa na habilidade de entender as intenções, motivações e desejos dos outros.

2.4 Construção de histórias digitais

Para se desenvolver uma atividade de contar histórias digitais não é necessário ser-se um especialista em tecnologia digital ou recorrer a recursos extraordinários de produção de *media*. No entanto, as fases que podemos delinear como preparação dessa atividade são em tudo semelhantes às que são praticadas, em traços gerais e simplificados, nos processos criativos envolvidos na produção de pequenos filmes, animações, documentários, *podcasts* e *videocasts*. São vários os autores (Porter, 2004; Hack, 2010) que apresentam propostas neste sentido, no entanto vamos seguir a proposta apresentada por Ohler (2008) pela sua clareza e aplicabilidade. A imagem 2.2 mostra sumariamente cada um dos vários passos que posteriormente iremos esclarecer de uma forma mais detalhada.

2.4.1 Pré-fase - preparar-se

Antes de se começar a desenvolver cada um dos vários passos anteriormente referidos temos de ter em conta alguns aspetos essenciais, que passamos a referir: i) formação e treino na tecnologia, ii) motivação e interesse, iii) permissão parental, iv) adequação ao currículo e avaliação, v) infraestruturas e equipamentos, vi) direitos de



Figura 2.2: Construção de uma história digital em 5 passos, baseada na imagem de Olher

autor e permissão de artistas.

Vamos, de seguida, ver cada um destes itens.

- Formação e treino na tecnologia

Para se poder aproveitar a criatividade de um determinado momento é necessário que as competências básicas de desenvolvimento de um produto digital sejam dominadas pelo grupo envolvido. Antes dos alunos e do professor começarem o processo de criação da história digital devem familiarizar-se com o uso do *hardware* e *software* que preveem utilizar no projeto. Podem criar-se situações em que os alunos brinquem com o equipamento e com os programas em tarefas muito simples, como por exemplo apresentarem-se a si mesmos em 60 segundos, usando apenas narração de voz e algumas fotos. Assim, é indispensável ter uma formação e um treino na tecnologia adequados para a construção do projeto.

- Motivação e interesse

Um projeto de história digital necessita do empenho e da participação ativa do professor e dos alunos. Não basta um interesse relativo ou um envolvimento passivo. Esta atividade criativa implica uma certa paixão para se poder realizar. Implica também que se tenha em mente que irá consumir tempo no seu desenvolvimento, sendo necessárias uma ou duas horas por semana para os alunos produzirem uma história digital baseada em computador. E esta estimativa pressupõe que a tecnologia e as competências já estejam disponíveis e que o projeto esteja a decorrer num ambiente de apoio generalizado. É muito importante que antes de se iniciar um projeto propriamente dito, se encontre meios para motivar o maior número de elementos possível; ou seja, motivar não só o próprio professor e a sua turma, mas também outros elementos fora da sala de aula, por exemplo, professores de TIC, professores de música, professores de apoio, professores bibliotecários, etc, procurando assim envolvê-los ativamente no projeto. Deve-se também tornar parte interessada a própria direção da escola, que tipicamente achará importante que este tipo de atividade resulte num produto final, podendo dar uma projeção positiva para a comunidade educativa da atividade pedagógica realizada.

- Permissão parental

O interesse e o apoio dos pais ou encarregados de educação também é uma parte determinante no sucesso da criação de histórias digitais. Este tipo de projetos implica não só a exibição do trabalho dos alunos, mas também a sua exposição para um público alargado e que ultrapassa os limites da sala de aula. São utilizadas gravações das suas vozes e, por vezes, mesmo algumas fotografias dos próprios alunos; por conseguinte, é necessário que os professores responsáveis garantam a permissão dos encarregados de educação para tornarem o início da atividade possível. Devem ser bastante específicos na descrição do que se irá realizar e pedir autorização para gravar, exibir e distribuir os trabalhos dos alunos produzidos ao longo do projeto para evitar qualquer mal-entendido. Devem incluir-se indicações que apontem para o enquadramento legal apropriado para o nível, tipo e local do projeto para maior segurança. Para terminar este ponto, os professores não só devem assegurar a permissão dos encarregados de educação, mas também motivá-los para que participem e apoiem a realização do projeto de história digital dos seus educandos.

- Adequação ao currículo e avaliação

Antes de se avançar para a criação da história digital, o professor deve incluir esta atividade dentro de uma unidade temática do programa curricular de que é responsável. Dentro de que metas ou objetivos se enquadra o projeto? Estará incluído na literacia? Nas atividades artísticas? No desempenho de grupo? Nas aprendizagens de conteúdos teóricos? Alguma combinação entre estes? Um projeto educativo tem que estar integrado nos princípios, metas e objetivos educativos para poder ser avaliado positivamente. A avaliação do desempenho assenta sempre no estabelecimento prévio e claro do produto que se pretende realizar. A questão da avaliação das histórias digitais será analisada mais à frente.

- Infraestruturas e equipamento

Uma breve nota para referir que antes de se começar um projeto, o professor deve ter em conta alguns aspetos. Deve assegurar que existe disponibilidade de um espaço adequado para desenvolver as várias atividades. Pode ser a sua própria sala de aula; no entanto, por vezes pode ser necessário encontrar um outro local alternativo, caso pretenda trabalhar com grupos de alunos mais reduzidos, por exemplo. Para além do espaço, deve ter ao seu dispor equipamento básico para gravação e edição da história. Um computador com os requisitos mínimos, uma placa de som adequada, um ou mais microfones de qualidade, um programa de gravação e de edição de áudio. Uma mesa de mistura, uma máquina fotográfica digital, uma mesa digitalizadora poderão também ser necessárias, ainda que não sejam indispensáveis. De acordo com um balanço rigoroso do equipamento de que dispõe o professor poderá planificar melhor o futuro do projeto.

- Direitos de autor e permissão de artistas

Os alunos quando estão a criar as suas histórias muitas vezes gostam de incluir materiais que não são da sua autoria, no entanto não devemos à partida eliminar essa possibilidade. Esses materiais podem revestir-se de verdadeiras fontes para motivá-los e levá-los a interessarem-se pela atividade. Podem usar-se materiais retirados da Internet, de CDs, de gravações anteriores, etc. Mas para isso é necessário verificar e assegurar que os direitos de autor são respeitados e que, previamente ao início do projeto, as permissões dos artistas são garantidas, isto para evitar complicações no final do projeto; por exemplo, que o mesmo seja impedido de ser divulgado.

2.4.2 1.º Passo: Planificação da história

- Núcleo da história

Num primeiro momento, é necessário criar a história propriamente dita. Pode-se começar uma atividade de tempestade de ideias até se chegar ao núcleo da história; ou seja, uma ideia básica da história que pode passar por aplicar um instrumento formal que auxilie na estruturação desse núcleo. Com base na linha de Joseph Campbell, Ohler (2008) propõe que os projetos de contar histórias, em contexto educativo, devam focar-se, principalmente, em envolver as formas como as pessoas se modificam, aprendem e crescem devido a desafios, transformações e oportunidades ao longo da sua vida. A identificação do núcleo da história é uma ferramenta que permite estruturar as componentes essenciais da história e compor a essência da narrativa. A estrutura formal desse núcleo da história é descrita por Ohler (2008) da seguinte forma:

- **Um desafio central que cria a tensão da história e que seja o elemento que impulsiona o desenvolvimento da história.**

Pode ser uma pergunta, um problema, um obstáculo, uma oportunidade, ou um objetivo que tem de ser alcançado pela personagem principal da história. O desafio cria a tensão que dá à história, o seu momento impulsionador, que por sua vez envolve a audiência. A personagem principal pode ser o que se quiser, uma pedra, um grupo de animais ou de alunos, etc.

- **Transformação da personagem para possibilitar a superação do desafio.**

Esta aponta para a mudança que é necessário a personagem realizar para conseguir resolver o desafio, obstáculo ou oportunidade. Normalmente é mais poderosa quando se realiza ao meio da narrativa e facilita a resposta ao desafio. Normalmente é difícil de operar e muitas vezes implica grande resistência por parte da personagem. Envolve sempre uma certa forma de luta e esforço especial. Se a mudança é demasiado simples e fácil a audiência desinteressa-se.

- **A resposta e a resolução do desafio central que distende a tensão e leva ao final da história.**

Apoiada e facilitada pela transformação, a personagem resolve o desafio. Isto pode ser, por exemplo, resolver um mistério, matar um dragão, alcançar um objetivo, aplicar um novo conhecimento académico ou processos de aprendizagem. Su-

perar um obstáculo elimina a tensão e conduz a um final e a uma resolução dos acontecimentos.

Sem esta dinâmica entre tensão e resolução não existe uma sensação de movimento de avanço na história ou sequer um ritmo interno, tornando difícil aos ouvintes envolverem-se emocionalmente e manterem-se interessados. Esta estrutura pode aparentar uma seriedade e dramaticidade exagerada, mas as histórias podem ser divertidas e humorísticas com um núcleo de história com esta estrutura. Tendo em conta o ponto de vista pedagógico e educativo, este núcleo de história é uma excelente metáfora para uma unidade curricular tradicional e pode, portanto, proporcionar um mecanismo de transformação para professores que queiram explorar a arte de contar história a partir de unidades curriculares.

- Retrato da história

Os alunos criam um retrato da história. Mas afinal, em que é que consiste o retrato da história? É uma forma de se criar uma representação visual da história que se vai contar. É um retrato visual, uma imagem organizada espacialmente, à semelhança de um mapa de emoções, que reflete mais informação da intriga ou enredo e um tratamento mais detalhado dos elementos do núcleo da história (ver figura 2.3). Mostra a corrente emocional da história, os elementos mais intensos e decisivos de tensão dramática. Tal como o núcleo da história é um simples diagrama que deve caber numa simples folha. Deve apresentar os momentos que mais irão tocar a audiência, os mais memoráveis. O retrato da história faz o desenho emotivo da enredo.

- Análise entre pares

Os alunos, divididos em grupo, devem fazer uma revisão crítica dos contributos dos seus colegas. Usa-se como base as propostas de núcleo de história; ou melhor a sua conversão para o retrato da história. Em pequenos grupos podem-se fazer sessões para aprimorar a história que se pretende contar. Os comentários podem focar os seguintes pontos:

- Estão os elementos do núcleo da história claros e bem ligados?
- A transformação da personagem é evidente e tocante?
- Quem ouve está ansioso pelo que vem a seguir?

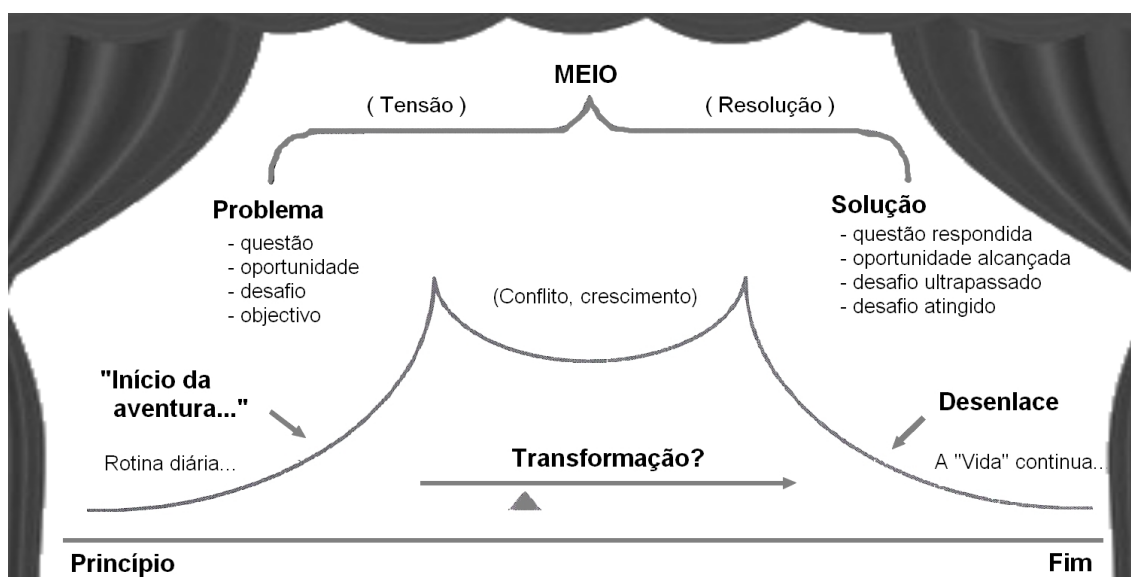


Figura 2.3: Retrato visual da história (Imagem adaptada de Ohler (2008))

- Será a história demasiado previsível?
- A conclusão funciona?
- O final foi alcançado por completo ou ficou algo por acabar?

Nesta fase, os alunos devem fazer o resumo da história, em voz alta, para ver se ficam satisfeitos com o que já foi realizado até o momento.

- Plano da história (*storyboard*)

Um plano de história é um elemento sempre presente na planificação especializada e profissionalizada de conteúdos de *media* criativos. É composto por um conjunto de diapositivos que apresentam a sequência de todos os momentos do produto que se pretenda criar. É uma representação visual de todo o trabalho para se ter uma visão global do seu sentido, da sua fluidez e da sua continuidade. Cada painel do plano da história tem uma vista esquemática de toda ação de um determinado acontecimento, bem como toda a informação relevante, como a música a utilizar, efeitos sonoros, o que se diz, quem diz, etc. No seu conjunto, estes painéis servem como uma delimitação do fluxo dos acontecimentos ao longo de todo o projeto.

O plano da história fixa-se na ordem cronológica dos eventos do projeto, procura assegurar que tudo se mantém nos "carris" e que a lógica e sequencialidade do fluxo da história é mantida. É de referir que o plano da história não se foca na essência da

história, nem nos seus momentos mais emocionantes e memoráveis, esse é o papel do retrato da história.

Caso as histórias sejam de curta duração, entre 2 a 5 minutos, se dispomos de um retrato da história detalhado e a narrativa completamente escrita, não é necessário fazer um plano de história formal. Podemos elaborar uma versão mais simples, usando, por exemplo, para cada painel, um diapositivo de um programa de apresentação digital (*Powerpoint*, por exemplo).

- Escrever, gravar e rever

Nesta fase, os alunos devem escrever a narrativa que irão gravar, funcionando como um registo do argumento de toda a história. Engel (1999) refere que o enredo e a sequência das histórias criadas pelos alunos não estão, normalmente, desenvolvidos. Tendo em conta as limitações dos alunos, a sua faixa etária e o facto de se encontrarem ainda numa fase inicial de aprendizagem da escrita, é extremamente importante que o professor valorize a qualidade do material escrito. Assim, primeiro os alunos devem escrever uma parte da narrativa, gravar a história, de seguida devem ouvir o resultado e realizar uma revisão crítica com os seus pares e o seu professor. Este momento cria uma certa distância e objetividade que facilita a auto-avaliação, que não seria possível apenas com a escrita da narrativa.

2.4.3 2.º Passo: Pré-produção: Preparar a história

A primeira tarefa da pré-produção será finalizar a planificação da história, ou seja, retificar e terminar as versões prévias do retrato da história, do *storyboard* (se se considerar apropriado esse nível de especialização organizacional) e, por fim, verificar as falas a apresentar ao longo da história escritas num argumento ou *script*. Depois será indispensável elaborar uma lista dos recursos de *media* necessários para a realização da história digital planeada. Esta lista deve incluir a música, os sons, as imagens, fotos, *videoclips* e ainda quaisquer outros elementos que se preveja que sejam utilizados nos passos seguintes. Tipicamente, os alunos e o professor usam o seu retrato de história, *storyboard* e o argumento escrito para criar a lista de sons, imagens e todos os outros *media* que irão precisar. Podemos imaginar a situação onde todos olham para o retrato visual, para a sequência de acontecimentos no *storyboard* e para o texto da história planificada e identificam os lugares em que serão importantes elementos de *media* para

apoiar a narrativa.

Os alunos tendem a querer apressar este passo, pois querem ir, desde logo, para o computador para realizar o produto final, mas a verdade é que se o professor insistir nesta tarefa poupar-lhes-á muito tempo e ajudá-los-á a desenvolver competências e hábitos de planificação.

A seguir à elaboração da lista de recursos de *media* é necessário, então, recolher toda a matéria-prima que foi identificada como essencial para o projeto. Primeiro, obtêm-se os materiais que já existem de alguma forma, música em CDs ou em arquivos, fotos, excertos de vídeos, imagens na *web*, etc. Depois de toda a matéria-prima da história estar recolhida, os alunos estão em condições de começar a criação de novos componentes de *media* originais, assinalando a passagem para o passo seguinte que é a produção. Será necessário editar o material disponível e criar novos conteúdos para acrescentar à história. Por exemplo, digitalizar imagens de fotos ou de objetos, editar digitalmente imagens, extrair uma passagem de uma música e outras tarefas semelhantes.

2.4.4 3.º Passo: Produção: Construir a história

Nesta fase os alunos podem finalmente construir a sua história propriamente dita. Fazendo recurso do programa e equipamento de gravação de áudio escolhido realizam o registo sonoro da narrativa da sua história. Esse ficheiro deve ser adicionado a um programa de edição de *media*. Se a gravação foi realizada usando um programa deste tipo este passo é naturalmente dispensável. Pode-se neste ponto fazer algumas referências dos programas mais comuns deste tipo. O *Audacity* permite a gravação de som e sua edição e o *Windows Movie Maker* também o permite e ainda que se adicione imagens fixas ou em movimento. Assim, depois da gravação da narração da história, os alunos podem acrescentar os recursos de *media*, anteriormente escolhidos, para enriquecer a qualidade do seu produto. Fazem, então, uma edição preliminar e básica da história digital que estão a construir; no passo seguinte, pós-produção, farão uma edição mais detalhada e cuidada. É importante reter que uma mistura sem qualidade do som é um dos problemas mais comuns da criação de histórias digitais. É essencial assegurar-se que a narração está clara e que a música não entra em conflito com as vozes gravadas. Igualmente, a informação visual também tem de estar misturada de modo adequado com a voz. As imagens devem aparecer no momento apropriado e durante o tempo necessário para apoiar a narrativa da história. Nesta fase também se deve realizar uma revisão

em grupo, com alunos e professor para se avaliar o progresso do trabalho.

2.4.5 4.º Passo: Pós-produção: Finalizar a história

Nesta fase a história está praticamente concluída; no entanto é necessário ter, ainda, em conta alguns aspetos. Assim, antes de finalizar a história, devem:

1. adicionar os títulos, o de abertura e outros que se considere relevante introduzir em pontos intermédios no desenvolvimento da história;
2. adicionar os créditos finais, citações e informação de direitos de autor;
3. adicionar transições, pois estas permitem uma maneira de passar de uma imagem para outra sem distorção e saltos abruptos;
4. fazer uma nova revisão entre pares e o professor;
5. realizar a mistura final da história digital;
6. exportar a história final para um ficheiro num formato que seja facilmente transmitido e partilhado. É importante esclarecer que exportar não é o mesmo que gravar. Os ficheiros gravados só podem ser executados quando se está a utilizar o programa em que foram criados; enquanto que os ficheiros exportados podem ser utilizados independentemente do programa em foram criados. Normalmente permitem o uso de programas livres e gratuitos. Os ficheiros exportados devem ser guardados num formato com uma compressão o mais equilibrada possível entre a sua qualidade e a sua dimensão. Quanto maior a qualidade do ficheiro maior a sua dimensão e mais difícil será o seu transporte. O melhor é ter-se mais do que uma versão. Uma na qualidade máxima e outra com menos, mas num formato que facilite a sua partilha;
7. para guardar a versão final da história digital no formato de qualidade máxima pode ser interessante criar um CD ou DVD. Naturalmente que este produto pode ter também níveis de qualidade bem diferenciados. Existem programas apropriados para uma produção mais adequada, como o *iDVD* para o *Macintosh* ou *DVD Encore* para PC, ou então o professor pode solicitar apoio especializado para esta tarefa.

2.4.6 5.º Passo: Apresentação e distribuição ou partilha

Uma história que não é contada é uma história incompleta. Depois da história digital estar finalizada existem muitas maneiras para assegurar que o trabalho realizado é partilhado com os outros. Eis algumas formas de distribuição:

- **Em sala de aula.**

Os alunos podem partilhar os seus trabalhos com os seus colegas, na sua própria sala de aula, se existirem vários grupos, ou nas salas de outras turmas da sua escola ou não. Este processo aumenta a motivação e a auto-estima dos alunos que participaram e pode inspirar os outros a realizarem projetos similares.

- **Em eventos públicos na escola ou noutros espaços culturais e educacionais.**

As pessoas adoram ouvir as crianças a contar histórias. Apresentar a história em espaços públicos como reuniões de pais ou de professores, lares de idosos, encontros artísticos irá gerar simpatia e apoio para o desenvolvimento de futuros projetos deste tipo.

- **Através de televisões locais.**

Hoje existem muitas escolas com canais de televisão, este pode ser mais um meio muito interessante para mostrar as histórias digitais criadas pelos alunos.

- **Via *streaming*.**

Esta tecnologia permite que se veja ou ouça a história na *web* em tempo real, sem se ter que descarregar previamente a totalidade do ficheiro. Existem *sites* que providenciam essa possibilidade como o *Youtube* ou o *Vimeo*, mas pode-se achar mais conveniente colocar a história num *site* mais institucional, como por exemplo, na própria página da escola.

- **Via *podcasting*.**

Esta tecnologia permite que o público adira a tipo de serviços na *web* que possibilita a subscrição de determinados produtos áudio em particular e ser notificado sempre que um novo material dessa proveniência esteja disponível. Os *podcasts* começaram por ser apenas em formato áudio, atualmente podem incluir vídeos, imagens e outros *media*.

- **Num CD ou DVD.**

Já se referiu esta possibilidade anteriormente. Por um lado, é útil como ficheiro de segurança e, por outro lado, também a sua visualização pode ser realizada num leitor de CDs ou DVDs, sendo uma outra forma de divulgação que não exige acesso à *web* ou mesmo a um computador.

- **Como parte de um portefólio.**

As histórias digitais são praticamente um portefólio em si mesmas, pela diversidade de literacias, capacidades e conteúdos que exibem. É importante incluir todos os materiais elaborados em todas as fases de construção da história pelos alunos.

- **Para o futuro.**

Não podemos esquecer que os meios de difusão estão em contínua evolução e as histórias digitais poderão encontrar nos dispositivos móveis de comunicação, como os telemóveis, os *smartphones*, os *tablets*, etc, novas formas de partilha e divulgação.

2.4.7 Pós-fase - Avaliação final e Reflexão

Depois do projeto terminado é altura de refletir sobre tudo o que se fez e avaliar a experiência. Assim podemos aperceber-nos do que se aprendeu e o que se pode melhorar numa próxima atividade. A avaliação de histórias digitais será abordada com maior detalhe mais à frente.

2.5 Tecnologia Podcast

O termo *podcast* surgiu há 10 anos atrás, tendo sido criado por Adam Curry (DJ) e por Dave Winer (programador de *software*). Eles criaram um programa informático que permitia descarregar automaticamente episódios de rádio da Internet para os *iPods* (Moura & Carvalho, 2006).

Mas afinal o que é um *podcast*? Um *podcast* não é mais do que um ficheiro em formato áudio ou vídeo, que é disponibilizado através da Internet e que pode ser subscrito através de RSS (Really Simple Syndication) *feeds*, sendo facilmente descarregado para os diversos equipamentos eletrónicos, tais como: computadores, leitores de *mp3/mp4*, telemóveis, *smartphones*.

O termo *podcast* surge, assim, através da junção de dois termos: *iPod* e *broadcast* (sistema de transmissão de dados). Importa, também, explicar que o termo *podcast* difere do termo *podcasting*, que muitas vezes são usados como sendo sinónimos. *Podcast* refere-se ao episódio em si, enquanto que o *podcasting* caracteriza a emissão através da Internet.

A utilização desta tecnologia, em contexto educativo, permite que sejam criados e disponibilizados diversos recursos educativos digitais, podendo ser ouvidos por diferentes públicos (alunos, professores, pais, encarregados de educação), a qualquer hora e em qualquer lugar. O *podcast* assume-se, assim, como uma ferramenta poderosa ao serviço da educação (Richardson, 2006).

Já existem alguns estudos realizados no que concerne à utilização desta tecnologia em contexto educativo e que referem diversas potencialidades (Moura, 2010; Cruz, 2009). Neste sentido, e a partir das considerações apresentadas por Moura e Carvalho (2006) e Junior e Coutinho (2009), elencamos diversas vantagens na utilização desta ferramenta:

- maior interesse para a aprendizagem dos conteúdos;
- facilita e ajuda nos diferentes ritmos de aprendizagem dos alunos, atendendo que os mesmos podem ser ouvidos diversas vezes, com o objetivo de compreenderem melhor os conteúdos abordados;
- possibilidade de inserir texto, áudio, imagens, vídeo e hipertexto;
- possibilidade de criar um recurso individual ou coletivo;
- se os alunos forem estimulados a gravar os seus recursos aprendem mais, uma vez que terão maior preocupação em organizar um bom conteúdo;
- acesso gratuito ao conteúdo publicado;
- permitir ao utilizador descarregar os ficheiros para os seus equipamentos;
- manter-se atualizado através do serviço RSS.

Com a crescente utilização do *podcasting* surgiu a necessidade de se criar uma taxonomia que permita agrupar, distinguir, identificar e catalogar os ficheiros (Carvalho & Aguiar, 2010).

A taxonomia de *Podcast*, surgiu no âmbito de um projeto da Universidade do Minho, intitulado “Implicações Pedagógicas da utilização de *podcast* em Blended-Learning”

Tipo	Formato	Duração	Autor	Estilo	Finalidade
Expositivo/ Informativo	Áudio	Curto ($\leq 5'$)	Professor	Formal	Informar Analisar Motivar/sensibilizar
<i>Feedback/</i> Comentários	Vídeo: - vodcast - screencast	Moderado ($>5'$ e $\leq 15'$)	Aluno(s)	Informal	Resumir/sintetizar Refletir Questionar
Instruções/ Orientações	<i>Enhanced podcast</i>	Longo ($> 15'$)	Outro		Incentivar/Desafiar Explicar etc.

Tabela 2.3: Taxonomia de Podcast

(Carvalho, 2009). A taxonomia atual incide em seis dimensões, nomeadamente: tipo, formato, duração, autor, estilo e finalidade (ver tabela 2.3).

Para esta equipa, a taxonomia, por um lado, deve ser simples e de fácil utilização, e, por outro lado, deve contemplar os diversos ficheiros, referimo-nos ao áudio e vídeo.

Podemos assim afirmar que o *podcast* é mais uma forma de expressão que temos ao nosso dispor para contar histórias. No fundo, o *podcast* mantém as mesmas características da oralidade do passado, com a diferença que a informação passa agora a ser digitalizada, através da nova tecnologia, potenciando uma nova forma de representação e divulgação.

2.6 Gravação e edição de histórias digitais

Gravar som limpo e de grande qualidade é essencial nas histórias digitais. Contar histórias com um som de má qualidade é uma situação que se deve evitar a todo o custo. Mesmo que se tenha uma história divertida, interessante e bem delineada, com uma excelente leitura e apresentação, se o som não for bem gravado nada disso vai transparecer quando for ouvida. Serão os defeitos da gravação sonora que vão esmagar todos os pontos positivos que a história poderia ter. Muitos só se apercebem dos erros cometidos, quando estão na fase de edição da história. Por muito bons que sejam os outros elementos, a qualidade do som é uma parte determinante para uma história digital bem sucedida. É preciso também ter em conta que muitos dos ouvintes das histórias utilizam aparelhos com auscultadores, onde o som tem um papel muito relevante.

Os dois fatores mais importantes para a qualidade de som são, primeiro, a distância

do microfone da fonte do som a gravar e, segundo, a eficiência do próprio microfone. Para gravar histórias o ideal seria utilizar um ou mais microfones de qualidade profissional. Deve-se compreender que os microfones profissionais são de diferentes tipos e têm padrões de recepção e direcionalidade distintos. Ou seja, a área para a qual o microfone foi concebido captar, varia dependendo do tipo que é utilizado.

Os microfones que têm um padrão “omnidirecional” captam som de todas as direções e os que são “unidirecionais” captam som de uma única direção específica. Os microfones omnidirecionais (ver imagem 2.4) têm a capacidade de registrar todos os sons envolventes, independentemente da direção de onde provêm esses sons. São microfones indicados para registro do som ambiente e quando quem fala se encontra relativamente próximo do microfone (Harrington & Weiser, 2008).

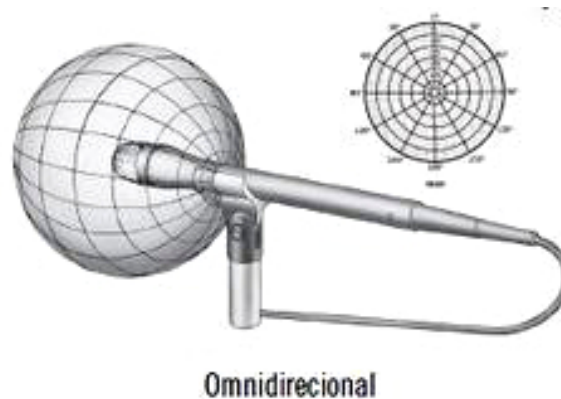


Figura 2.4: Microfone “omnidirecional”

Os microfones unidirecionais captam, apenas, os sons provenientes de uma direção, pelo que têm de estar direcionados para a fonte sonora. São indicados para registro de conversas e entrevistas, devendo ser orientados para cada pessoa que fala. Os microfones “unidirecionais” estão, por sua vez, subdivididos em padrões específicos de captura: cardióide (estreitos); supercardiíde (muito estreitos); e hipercardiíde (extremamente estreitos) (ver imagem 2.5 e 2.6).

Dependendo da forma como se pretende realizar a gravação da história, pode-se escolher o tipo de microfone mais adequado para os objetivos do projeto. Para uma gravação de grupo poder-se-á adotar um microfone omnidirecional para captar todo o som ambiente, mas se existir fases de falas individuais, acrescentar um microfone cardiíde unidireccional pode melhorar a eficiência da gravação áudio. Uma outra solução para a captação de som de uma só pessoa são os microfones de lapela (ver imagem 2.7). São os pequenos microfones que comumente vemos nos locutores televisivos, presos



Figura 2.5: Microfone “unidirecionais”



Figura 2.6: Microfone “unidirecionais”

na roupa. São muito bons para gravar o som de um indivíduo singular durante uma apresentação. O seu padrão de captação é normalmente omnidireccional, pois devido a estar colocado tão próximo da boca de quem está a falar, os ruídos de fundo passam despercebidos. Com o microfone de lapela a pessoa tem de estar numa posição estacionária durante a gravação. Se este se mover os cabos de ligação vão representar um problema e tornar a gravação defeituosa. É claro que existem modelos sem fios, mas essa solução representa custos extremamente elevados. Para gravações com crianças esta não é a opção mais eficiente.

Num cenário de recursos ótimos, se quisermos captar o som de uma criança em particular e deixá-la mover-se durante a sua apresentação, um microfone *shotgun*, com um cabo extensor e um operador habilidoso, seria a solução perfeita (ver imagem 2.8).



Figura 2.7: Microfone de lapela

No entanto, sabemos que as escolas e os professores estão bem longe dessa situação.



Figura 2.8: Microfone Shotgun

Temos de referir, ainda, a possibilidade da utilização de mesa de mistura de som. A mesa de mistura de som é um aparelho eletrônico de formato analógico ou digital, usado para combinar ou misturar as várias fontes de som, de forma a somá-las num único sinal de saída (ver imagem 2.9). Um exemplo bastante simples de uso, deste

equipamento, consiste em permitir que duas crianças possam gravar um diálogo, através de dois microfones distintos, e que o registo fique gravado num mesmo momento.



Figura 2.9: Mesa de mistura de som

Uma mesa de som simples é composta de canais de entrada, que recebem sinais de diferentes fontes (microfones, instrumentos musicais e conteúdos de *media* gravados), e canais de saída, que entregam os sinais de entrada misturados. Em todos os canais de entrada de sinal, é possível ajustar os parâmetros do som para que a mistura final possa ser adequada ao programa de edição escolhido. Os parâmetros de ajuste mais comuns são o nível (volume) do canal, ganho (quantidade de amplificação), equalização (graves, médios e agudos) e efeitos (por exemplo, eco). Também é possível verificar os níveis do sinal em cada um dos canais (normalmente expressos em decibéis).

Este equipamento de áudio exige a presença de alguém com um conhecimento bastante técnico e especializado. A grande maioria dos professores naturalmente não dispõe destas competências. Por isso, o desenvolvimento de parcerias com outros profissionais ligados, por exemplo, a rádios locais, a grupos ou associações musicais, etc, poderiam criar condições para a qualidade do som das histórias digitais construídas em espaço escolar pudessem melhorar consideravelmente.

Outro aspeto que não pode ser descurado são as ligações de cabos entre o microfone, a mesa de mistura e o equipamento de gravação. Se os cabos não tiverem qualidade todo o registo de som pode ficar degradado irremediavelmente.

Depois da história estar digitalizada em formato áudio é necessário proceder à escolha do *software* para editá-la. Existem vários programas para a edição de áudio, por

exemplo, o *audacity*, o *adobe audition*, o *free sound recorder*, entre muitos outros.

No entanto, tendo em conta a temática em estudo, contar histórias em formato digital, consideramos que o *audacity*, dada à sua simplicidade, possa ser uma boa solução, uma vez que apresenta um conjunto de recursos bastante apreciável para se proceder à edição dos trabalhos (ver imagem 2.10). Este programa permite copiar, cortar, misturar e adicionar efeitos e filtros adicionais (Holtz & Hobson, 2007).

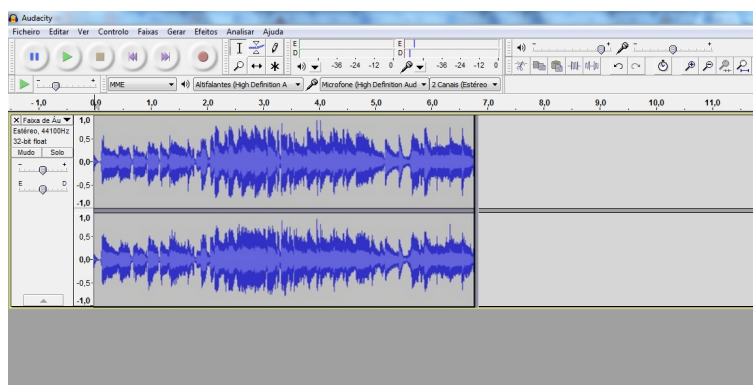


Figura 2.10: Ambiente gráfico do Audacity

Este *software* também permite efetuar gravação de som/voz, para isso é necessário ter um microfone ligado ao computador para se conseguir fazer a captura. A maioria dos computadores portáteis já traz um microfone incorporado; contudo, e tendo em conta o que já foi referido anteriormente, aconselha-se a utilização de um microfone externo. É de referir, que por questões de licenciamento, o *audacity* não exporta os ficheiros diretamente para o formato *mp3*, sendo assim necessário um ficheiro chamado “*lame*” que pode, facilmente, ser descarregado através da Internet.

2.7 Contar histórias na *web 2.0*

Contar histórias em formato digital, como foi referido anteriormente, não é mais do que usar as ferramentas e tecnologias que estão disponíveis na *web 2.0*. Com a democratização do acesso aos serviços da *web 2.0*, dispomos atualmente de uma quantidade quase interminável de ferramentas que nos permitem criar, partilhar e armazenar histórias digitais (Lundby, 2008).

Segundo Alexander e Levine (2008) estamos perante uma nova forma de contar histórias usando ferramentas da *web 2.0* através da utilização de vários suportes, destacando a imagem, o áudio e o vídeo.

Para melhor se perceber, devemos começar por explicar o que entendemos por Internet e *World Wide Web* (*WWW*) também conhecida como *web*. Muitas vezes estes dois termos são utilizados como sendo sinónimos, mas na verdade não o são. Assim quando nos referimos à Internet estamos a falar de uma rede de redes, que estabelece a ligação entre milhares de computadores, permitindo que qualquer um comunique com os outros; desde que esteja ligado a um ponto de acesso dessa mesma rede e utilize o protocolo TCP/IP (Transfer Control Protocol - Internet Protocol), que estabelece o conjunto de regras de comunicação dentro da rede. Castells (2004) considera a criação e o desenvolvimento da Internet como sendo:

“uma extraordinária aventura humana. Mostra a capacidade das pessoas para transcender as regras institucionais, superar as barreiras burocráticas e subverter valores estabelecidos no processo de criação de um novo mundo. ”

Quanto ao termo *WWW* ou *Web*, consiste num conjunto de documentos em hipermédia que são interligados e executados na Internet. Estes documentos são acedidos através do protocolo HTTP (Hypertext Transfer Protocol) para transmitir informações. Os documentos ou páginas estão disponíveis nos mais variados formatos: vídeos, sons, hipertextos e imagens. Através de um *software* de navegação, como por exemplo, o *Mozilla Firefox* ou *Internet Explorer* acedemos à informação. O utilizador pode então seguir as hiperligações no documento para outros documentos ou mesmo enviar informações de volta para o servidor para interagir com ele. No entendimento de Castells (2004) estas redes são:

“formas muito antigas da atividade humana, mas atualmente essas redes ganharam uma nova vida ao converterem-se em redes de informação, impulsionadas pela Internet. ”

Com o aparecimento da *web* a humanidade ganhou um novo espaço para a interação social. O termo *web 2.0*, surge nesse sentido e é utilizado para caracterizar a segunda geração *web*. Este termo foi apresentado por Tim O’Reilly no congresso realizado nos Estados Unidos, em 2004, que o definiu da seguinte forma:

“Web 2.0 is the business revolution in the computer industry caused by the move to the Internet as platform, and an attempt to understand the rules for success on that new platform. Chief among these rules is this: build applications that harness network effects to get better the more people use them. ”

Este novo paradigma, não se refere essencialmente a uma nova tecnologia, mas a um conceito que entende uma nova forma de utilização da *web* relativamente a um conjunto de tecnologias.

Na primeira geração da *web*, os *sites* eram criados com recurso à linguagem HTML e, por natureza, eram estáticos, não permitindo ao utilizador a interação. A publicação de conteúdos estava restrita aos *webmasters*, que escreviam todo o código do *site* utilizando apenas um editor de HTML ou simplesmente um bloco de notas.

Hoje a *web* é vista como uma plataforma onde o utilizador tem um papel mais ativo e criativo, podendo ser em simultâneo consumidor e produtor de informação (Coutinho, 2008b). As ferramentas que compõem a *web 2.0* permitem aos utilizadores a criação e publicação de conteúdos em páginas *web*. O fenómeno da Internet de combinar os vários tipos de multimédia, som, imagem e texto, aproximam os utilizadores das sensações experimentadas (visão e audição) na interação do mundo real (Cardoso, 1998).

Alexander (2006), inspirado nas ideias de OReilly (2005), apresenta como características principais da *web 2.0*:

- plataformas ricas e fáceis de usar (começou-se a utilizar *softwares* que funcionam essencialmente *online*);
- disponibilização de serviços gratuitos;
- maior facilidade de armazenamento de dados;
- plataformas colaborativas (vários utilizadores poderem aceder a uma mesma página e editar as informações);
- criação de comunidades de pessoas interessadas numa determinada temática;
- os *sites/softwares* estão associados a outros aplicativos;
- as informações mudam quase que instantaneamente;
- os serviços deixam de ter novas versões e passam a ser atualizados e corrigidos na hora;
- a atualização da informação é feita de forma colaborativa tornando-se mais fiável com o aumento do número de pessoas que acede e valida;
- a utilização de *tags* constitui um dos primeiros passos para a criação da rede semântica e a indexação correta dos conteúdos disponibilizados na *web*.

Podemos descrever esta transformação, explorando três tendências que se relacionam e reforçam-se mutuamente: arquitetura microconteúdo, *web* social e novas plataformas.

A criação de conteúdos para a *web 2.0* exige apenas fazer algumas seleções de menus, escolher um entre um vários de modelos já pré-definidos. A tecnologia torna-se mais transparente e a atenção é centrada no conteúdo.

De seguida apresentam-se alguns serviços disponíveis na *web 2.0* a título exemplificativo, que permitem contar e partilhar histórias em formato digital na rede.

Serviços da *web 2.0* para contar histórias

Nesta secção, apresentam-se algumas plataformas que permitem criar e partilhar narrativas digitais em diversos formatos de multimédia.

- *Storybird*³



Figura 2.11: *Storybird - Collaborative storytelling*

Storybird é uma ferramenta *web* que permite ao utilizador criar a sua própria história em forma de livro. Este serviço disponibiliza um conjunto de ferramentas, permitindo que cada utilizador escolha as suas próprias personagens e respetivos cenários, adequando-os à sua história escrita. Estes contadores de histórias podem ainda convidar outras pessoas para trabalhar colaborativamente no desenvolvimento da sua história. Depois do trabalho concluído o serviço possibilita a impressão e/ou partilha da história na rede.

- *Voki*⁴

³<http://storybird.com/>

⁴<http://www.voki.com/>

Voki é um serviço que está disponível *online*, que permite criar uma personagem virtual ou avatar e, posteriormente, disponibilizá-lo na *web*, com a nossa própria voz. Os utilizadores podem personalizar o avatar, desde o cabelo, expressão facial, roupa, etc.. A voz pode ser associada ao avatar através de diversas formas: microfone, ficheiro pessoal em formato áudio, telefone ou mensagem digitada.

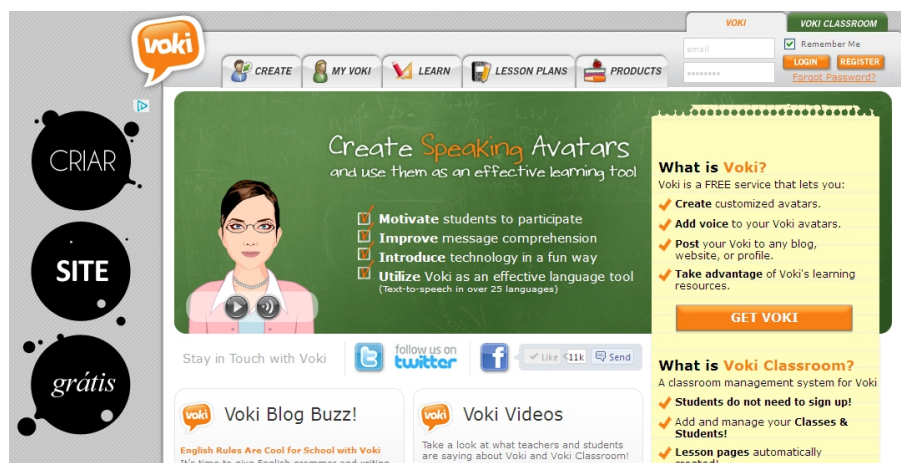


Figura 2.12: Voki -

- *Voicethread*⁵

Voicethread é uma ferramenta que permite inserir imagens sequenciais e onde os autores podem gravar áudio associado a cada diapositivo. A característica mais relevante deste serviço é que a partir do momento em que o trabalho é publicado, outras pessoas podem colaborar através de texto, áudio ou vídeo.

- *PodOmatic*⁶

O *PodOmatic* é um serviço cuja função consiste em armazenar, organizar e partilhar conteúdos no formato áudio numa página *web*, afigurando-se como uma espécie de blogues “falantes” ou audioblogues.

⁵<http://voicethread.com/>

⁶<http://www.podomatic.com/>



Figura 2.13: Voicethread

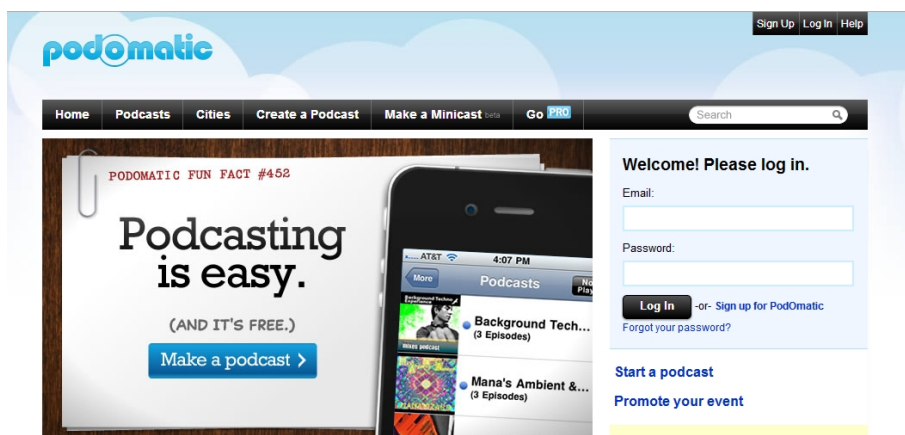


Figura 2.14: PodOmatic

2.7.1 Licenciamento de uma história digital

Atualmente os docentes e alunos são confrontados com muitos desafios para a utilização de ferramentas e tecnologias de multimídia, no entanto com estes desafios vem a responsabilidade de autoria. Os docentes e alunos devem aprender a utilizar as tecnologias de forma segura, eficazmente e garantir que são usados de forma legal.

As licenças *Creative Commons* são uma forma de permitir a utilização de textos, áudio, imagens, bem como outros materiais. As licenças *Creative Commons* representam uma forma simples e eficaz de licenciar, neste caso concreto, as histórias produzidas. As licenças são perpétuas e gratuitas, quer isto dizer, que não tem data de validade e não é necessário efetuar qualquer tipo de pagamento para obter uma licença. Para licenciar uma história é necessário aceder ao sítio *Creative Commons*⁷ e escolher a licença pretendida (<http://creativecommons.org/choose/>).

Existem seis tipos de licenças disponíveis que passamos a apresentar:

- **Atribuição [CC BY]**

Esta é uma licença menos restritiva. Permite que a obra seja copiada, distribuída e executada por terceiros, desde que seja dado ao autor os créditos pela criação original, bem como obras derivadas a partir da primeira.



Figura 2.15: Licença: Atribuição

- **Atribuição - Partilha nos termos da mesma licença [CC BY-SA]**

Permite que outros copiem, distribuam obras derivadas mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuem o devido crédito e que licenciem as novas criações em termos idênticos.



Figura 2.16: Licença: Atribuição-Partilha nos termos da mesma licença

- **Atribuição - Uso não comercial [CC BY-NC]**

⁷<http://www.creativecommons.pt>

Permite que outros copiem, distribuam e executem a sua obra, ou obras derivadas criadas a partir da primeira, somente para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito não necessitam de licenciar os trabalhos derivados nos mesmos termos.



Figura 2.17: Licença: Atribuição-Usa não comercial

- **Atribuição - Proibição de realização de Obras Derivadas [CC BY-ND]**

Permite que outros copiem, distribuam e executem somente cópias exatas da sua obra, mas não obras derivadas.



Figura 2.18: Licença: Atribuição- Proibição de realização de Obras Derivadas

- **Atribuição - Uso Não-Comercial - Partilha nos termos da mesma licença [CC BY-NC-SA]**

Esta licença permite que outros remisturem, adaptem e criem trabalhos baseados no seu trabalho para fins não comerciais, desde que lhe dêem o devido crédito e que licenciem as novas criações em termos idênticos.



Figura 2.19: Licença: Atribuição-Usa Não-Comercial-Partilha nos termos da mesma licença

- **Atribuição - Uso Não-Comercial - Proibição de realização de Obras Derivadas [CC BY-NC-ND]**

Esta é a licença mais restritiva, só permitindo que outros façam *download* dos seus trabalhos e os partilhem desde que lhe sejam atribuídos os devidos créditos, mas não podem alterá-los de nenhuma forma ou utilizá-los para fins comerciais.



Figura 2.20: Licença: Atribuição-Uso Não-Comercial-Proibição de realização de Obras Derivadas

2.8 Avaliação de histórias digitais

O processo de avaliação é um ponto crítico do sistema educativo. Se se quiser incluir a metodologia de elaborar histórias digitais como parte integrante do currículo convencional dos alunos, então, será indispensável justificarmos muito bem as razões da sua importância para a aprendizagem.

A avaliação é a forma que dispomos para determinar a qualidade do desempenho dos alunos em cada momento e para aferirmos os resultados que cada professor está a conseguir com o seu trabalho. Esta também é a forma mais explícita e determinante de comunicarmos com todos os interessados sobre o estado do ensino em cada sala de aula, em cada escola e em qualquer comunidade educativa.

Assim, para que as histórias digitais se afirmem definitivamente os professores, que as pretendam desenvolver na sua sala de aula, terão de ser capazes de explicar as estratégias de avaliação que irão utilizar aos encarregados de educação, às direções escolares e ao público em geral e mostrar evidências do progresso na aprendizagem promovido por esta atividade pedagógica.

“ Servindo-nos das potencialidades do *podcasting*, o registo cronológico permite a avaliação e reflexão de processos que podem e devem implicar uma visão mais particularizada da evolução cognitiva de cada caso particular e ao mesmo tempo faculta uma perspetiva global do desenvolvimento dos índices orais das crianças. Permite também aos pais acompanharem, de modo ativo e participativo, a evolução neste domínio. ” (Amante & Faria, 2012)

A avaliação de histórias digitais é, naturalmente, um processo delicado e complicado. Os novos *media* estão a irromper pelas escolas dentro, os nossos alunos trazem consigo telemóveis, *smartphones*, computadores portáteis e outras tecnologias poderosas, revelando técnicas, criatividade e literacias que o sistema educativo atual não está a conseguir incluir no seu currículo convencional.

Neste ambiente tecnológico os alunos podem passar completamente ao lado da escola, usando essa panóplia de instrumentos como a sua fonte principal de informação, de exercitação, de comunicação e de integração na comunidade. Podemos decidir fazer parte desse mundo, para que os possamos orientar na forma como aprendem e o que aprendem, ou passar ao lado dessa realidade perdendo a ligação ao futuro dos nossos

alunos e até mesmo da nossa sociedade.

Sempre que surgem novas realidades passamos por algumas dificuldades e resistências para conseguirmos integrá-las no sistema educativo; se olharmos para trás numa perspectiva histórica, foi um pouco assim com todas as literacias convencionais, a título de exemplo, os livros de histórias tiveram que lutar pela sua posição em contraste com a tradição oral. Assim, as literacias tradicionais, apesar de terem um longo passado e de estarem completamente integradas no currículo oficial, ainda são hoje objeto de variados estudos e investigações sobre as melhores estratégias, técnicas e metodologias a aplicar para uma avaliação mais eficiente.

Não será então de estranhar que a avaliação das histórias digitais seja uma prática em construção e com muitos aspetos a desenvolver. As dificuldades e resistências que inevitavelmente vão aparecendo não devem, portanto, desmotivar ou impedir de que se continue a investigação e a aplicação de formas de avaliar histórias digitais. A prática de contar histórias digitais em sala de aula é uma atividade recente, o que levanta questões acrescidas, mas isto não nos pode afastar de iniciarmos e desenvolvermos o processo da sua avaliação, pois este é o passo decisivo para a sua afirmação e credibilização no sistema educativo atual.

Passemos agora para aspetos mais práticos e concretos da possível avaliação de histórias digitais. Como todas as práticas na educação não existe uma “receita” ou grelha perfeita, com regras fixas e iguais para todos. No entanto, podemos sempre apresentar algumas propostas de trabalho que permitam facilitar a produção de formas de avaliar mais adequadas.

A avaliação de histórias digitais poderá passar por alguns pontos que pretendemos referenciar mais à frente. Não se pretende uma lista exaustiva, pois existe sempre lugar para novas adaptações e inclusões de outros pontos, nem também se pensa que os educadores e professores deverão ter em conta todos os pontos que vamos referir, são apenas orientações para um trabalho que se pretende personalizado e adaptado a cada uma das diferentes realidades educativas. Quais serão os pontos que deveremos avaliar em específico? De acordo com Ohler (2008) é possível avaliar uma história digital tendo por base vários critérios. Passamos, então, a elencá-los:

1. **Mensagem da história** - determinar a qualidade da história, a sua estrutura, desenvoltura, elaboração das personagens, etc;
2. **Planificação do projeto** - procurar se existem evidências de uma planificação clara

sob a forma de argumento escrito, um retrato da história, rascunho de narrativa;

3. **Desenvolvimento do processo de criação** - aferir se se seguiu todas as etapas de um projeto de história digital, de elaboração da história, de pré-produção, de produção e de apresentação;
4. **Processo de investigação** - estabelecer se o projeto estava assente em pesquisa e documentação rica e detalhada;
5. **Compreensão de conteúdos** - validar se os objetivos de aprendizagem estabelecidos foram atingidos e se o material disponibilizado foi bem apropriado;
6. **Cumprimento dos critérios propostos** - verificar se os alunos respeitaram o limite de duração da história, se fizeram uma introdução, se citaram no formato adequado, se usaram imagens no número requerido;
7. **Escrita** - determinar a qualidade dos trabalhos escritos apresentados pelos alunos nos seus documentos de planificação, de investigação, de exposição do argumento da história;
8. **Oralidade** - considerar a capacidade de expressão e comunicação apresentada, a presença, força e espontaneidade da voz de cada um dos participantes;
9. **Originalidade** - verificar se os produtos apresentados revelam uma criatividade e inovação de assinalar;
10. **Ritmo e fluidez** - aferir se a história decorre de modo suave, sem saltos ou distorções, seguindo passo por passo, de modo organizado e coerente;
11. **Desempenho na apresentação** - validar a eficácia da apresentação do produto realizado, isto nas diferentes possibilidades disponíveis, pela dramatização, produção de um DVD, de um vídeo, construção de um *podcast*, etc;
12. **Perceção da audiência** - ponderar se os interesses do público foram tidos em conta, conseguindo-se a sua atenção e agrado;
13. **Domínio da tecnologia** - determinar se a aplicação dos equipamentos e programas foram adequados e eficientes para o projeto desenvolvido;
14. **Citações e permissões** - registar se tudo o que não era original foi corretamente citado, verificar se foram pedidas as permissões quando necessárias.

No entanto, também, Williams (2007) apresenta duas rubricas, com um conjunto de categorias, para avaliar as histórias digitais. A primeira rubrica (ver tabela 2.4) tem o seu foco mais direcionado para o conteúdo e execução da história, enquanto que a segunda rubrica (ver tabela 2.5) concentra-se mais em aspetos técnicos e depois no conteúdo.

“ Evaluating podcast as curriculum materials is different from evaluating the content from podcast brought into the classroom. Most find that, like many other more creative endeavors in the schools, it’s better to use a rubric created by you or your students to assess podcast.

There are obviously many elements to a podcast, but what follows are three teacher-tested favorites for evaluating podcast content. These rubrics focus on general content, technical, and related skills. ” (Williams, 2007, p. 49)

Content	Excellent	Good	Fair	Needs Improvement
Content	Demonstrates a full understanding of the topic	Demonstrates a good understanding of the topic	Demonstrates a good understanding of some of the topic	Does not show understanding of the topic
Music	Music is present, creative, and appropriate for all listeners. Intro/exit provided good signposts for listening.	Music is present, with some creativity and appropriate for most listeners. Intro/exit material present, but not effective.	Music is present, but is not appropriate for the tone or content of the podcast. Intro/exit material not present.	No music or intro/exit material present.
Presentation	Interesting, well-rehearsed, compelling delivery, grammatically correct, paced well.	Relatively interesting, rehearsed, good grammar.	Choppy delivery, errors in grammar, contents not very compelling.	Delivery needs improvement. Grammar needs improvement. Content not compelling.
Audio or video	Clean and without distraction or extraneous noise.	Acceptable, but with noticeable background noise or other distractions.	Background noise or other distractions excessive, overall audio below average.	Quality unacceptable

Tabela 2.4: Rubric one - Focus on content and execution. Easy to understanding.

[(Williams, 2007, p. 50)]

Content	Excellent	Good	Fair	Needs Improvement
Technical	Audio clear and error-free. Music and sound effects used correctly and appropriately. RSS feed works.	Audio contains few errors or is not clear. Music used but not very effectively. RSS feed information incomplete.	Audio errors prevalent. Music detracted from understanding of the content. RSS feed didn't work.	Audio errors interfered with understanding or comprehension. Music not present or used inappropriately. No RSS feed.
Content	Demonstrates a full understanding of the topic. Content is clear and correct.	Demonstrates a good understanding of the topic.	Demonstrates a good understanding of some of the topic.	Does not show understanding of the topic.
Organization	Clear outline of content for the podcast complete with resources necessary to do the job.	Outline offers a glimpse of content but is not complete.	Outline doesn't clearly express the content or organization of the podcast	Outline doesn't really reflect the content or organization needed

Tabela 2.5: Rubric two - Focus on technical aspects, then content. More specific and probably more acceptable to experienced podcasters.

[(Williams, 2007, p. 51)]

Concurso: Conta-nos uma história!

- *Podcast* na Educação

Nesta secção apresenta-se, primeiramente, a contextualização do concurso “Conta-nos uma história! - *Podcast* na Educação”. De seguida, expõem-se os requisitos necessário para a candidatura, assim como o público-alvo e respetivas categorias do concurso. Apresenta-se também a estrutura do *site*, que tinha como objetivo gerir todo o processo do concurso, inscrições e envio dos trabalhos. Efetua-se a caracterização dos participantes que estiveram envolvidos nesta iniciativa e abordam-se, também, os critérios de apreciação dos trabalhos. Por fim, explica-se o processo de publicação das histórias e a organização da cerimónia de entrega de prémios.

3.1 Contextualização do concurso “Conta-nos uma história!”

O concurso “Conta-nos uma história!” foi lançado no dia quinze de janeiro de 2010 e promovido no âmbito do Plano Tecnológico da Educação (PTE), através da DGIDC (atual DGE), da RBE e do PNL. A justificação para a escolha desta temática, contar histórias em formato digital, passou essencialmente pela necessidade de fomentar a realização de projetos desenvolvidos pelas escolas de educação pré-escolar e 1.º CEB que incentivassem a utilização das TIC, nomeadamente as de gravação digital áudio. Sendo o conto um dos géneros mais cultivados na literatura para crianças, considerou-se que este tema seria o mais apropriado para motivar a realização dos seus projetos, uma vez que as crianças nesta faixa etária se encontram numa fase de efabulação.

A participação neste concurso implicava assim a conceção e desenvolvimento de recursos digitais áudio, que consistiam na produção de histórias gravadas em formato áudio digital, por equipas de alunos de Educação Pré-escolar ou de 1.º CEB, coordenadas pelos respetivos docentes. As histórias podiam consistir em recontos com base em

fábulas, parábolas, contos, mitos ou lendas conhecidas dos participantes; ou então elaboradas de raíz. As histórias também podiam ser humorísticas, educativas, tradicionais, etc. Em qualquer um dos casos deviam conter um narrador e diferentes personagens, sendo obrigatória a existência de diálogos.

Os trabalhos finais, a enviar para o concurso, não poderiam ter uma duração superior a cinco minutos de gravação, nem exceder os 7 MB. Sugeria-se que o trabalho fosse registado num dos seguintes formatos: mp3, wma, ogg vorbis ou FLAC.

Tendo por base a finalidade do concurso foram definidos os seguintes objetivos:

- promover a apropriação da tecnologia digital no desenvolvimento das literacias;
- promover a leitura;
- promover a criatividade;
- desenvolver e aprofundar, nos alunos participantes, a expressão escrita e/ou a competência de leitura expressiva, no caso de alunos escreventes, e a criatividade oral, no caso de alunos da educação pré-escolar;
- envolver os participantes no conto ou reconto colaborativo de histórias;
- promover os recursos educativos e a utilização da biblioteca escolar;
- divulgar e partilhar com a comunidade educativa os recursos educativos desenvolvidos nas várias escolas.

Aquando da idealização desta iniciativa, em forma de concurso, procurou-se encontrar um nome e um logótipo (ver figura 3.1) que fossem apelativos ao seu público-alvo.



Figura 3.1: Logótipo “Conta-nos uma história!”

3.2 Requisitos para a candidatura

Para as equipas se candidatarem a este concurso foram definidas algumas condições necessárias. Assim considerou-se:

- como candidata uma turma, tendo um docente associado como responsável do projeto;
- os projetos teriam que ser levados a cabo por equipas de alunos, com supervisão de um docente;
- a escola poderia concorrer na sua totalidade;
- cada escola poderia concorrer com o número de turmas que conseguisse mobilizar;
- cada turma só poderia participar com um projeto;
- candidaturas de alunos e docentes a título individual seriam excluídas.
- a candidatura do projeto teria que ser feita através de um formulário disponível na página de apoio;
- apenas seriam aceites as candidaturas formalizadas através do referido formulário;
- caberia ao docente responsável por cada turma participante preencher o formulário de inscrição *online*, assim como enviar o trabalho final;
- o docente deveria garantir a autorização, por parte dos Encarregados de Educação, da participação dos alunos envolvidos no concurso.

3.3 Público-Alvo e respetivas categorias

O concurso tinha como público-alvo crianças e alunos de todos os estabelecimentos de Educação Pré-Escolar e 1.º CEB públicos e privados. O concurso contemplava três categorias: Educação Pré-Escolar, 1.º e 2.º ano do Ensino Básico e 3.º e 4.º ano do Ensino Básico.

3.4 Site do concurso

Foi elaborado um *site*¹ para gerir todo o processo do concurso, inscrições e envio dos trabalhos. Este *site* também tinha como objetivo apoiar os docentes interessados em desenvolver trabalhos recorrendo à tecnologia *podcast*. Este espaço encontrava-se organizado em várias áreas:

- **Regulamento do concurso:** Nesta área era possível consultar *online* o regulamento, que orientou todo o concurso, assim como descarregar o referido regulamento em formato *pdf* (Apêndice A).
- **Perguntas frequentes:** Esta área apresentava um conjunto de perguntas frequentes agrupadas em 4 temas (Sobre o concurso; Inscrição no concurso; Natureza do projeto e Apresentação do produto final) que tinha como objetivo principal esclarecer eventuais dúvidas que pudessem surgir.
- **Apoio ao concurso (recursos e materiais):** Aqui foram disponibilizados alguns materiais de divulgação da iniciativa (Apêndice B), materiais pedagógicos e técnicos sobre o tema principal do concurso, com o objetivo de apoiar os docentes menos experientes. Para facilitar o acesso e consulta dos materiais e recursos, estes foram organizados da seguinte forma:
 - O que é um *Podcast*?
 - Exemplos de *Podcast*
 - Exemplos de Histórias *online*
 - Recomendações para a produção de *Podcasts*
 - Como criar um ficheiro áudio
 - Recursos para ficheiros de áudio (músicas e sons)
 - Ligações de interesse
 - Materiais do concurso
- **Formulário de inscrição:** Espaço de carácter administrativo, cujo objetivo consistia em efetuar a inscrição para participar no concurso.
- **Entrega dos trabalhos:** Área destinada à entrega dos trabalhos.

¹<http://erte.dge.mec.pt/podcast>

As áreas *Formulário de inscrição* e *Entrega dos trabalhos* serão abordados com mais detalhe nas próximas secções.

3.5 Inscrição no concurso

Tal como já foi referido anteriormente, uma das condições para participar neste concurso, seria a inscrição da equipa através de um formulário, disponível *online*, sendo para tal necessário aceder ao espaço através do seguinte endereço: <http://erte.dge.mec.pt/podcast>. Neste formulário de inscrição (Apêndice C) todos os campos eram de preenchimento obrigatório, exceto o contacto telefónico do docente, que era um campo opcional.

Esta inscrição, para além de recolher informações sobre as equipas participantes, tinha como principal objetivo autenticar o candidato quando este submetesse o trabalho a concurso. Assim quando um candidato efetuava a sua inscrição, recebia automaticamente na sua caixa de correio eletrónico uma mensagem, acompanhada da palavra-chave e *login* para submeter futuramente o trabalho.

Durante o período de inscrições, que decorreu entre o dia quinze de janeiro a quinze de fevereiro de 2010, inscreveram-se 718 equipas de alunos, distribuídas pelas três categorias como se pode visualizar na imagem 3.2.



Figura 3.2: Número de inscrições por categoria

3.6 Entrega dos trabalhos

Esta 2.^a fase - *Entrega dos trabalhos* - tinha como objetivo o envio dos trabalhos realizados pelas diversas equipas de alunos. Durante este período, 16 de fevereiro a 31 de março de 2010, foram enviadas algumas mensagens eletrónicas, a todos os candidatos, recordando a data final para o envio dos respetivos trabalhos (Apêndice D). Assim, de acordo com o regulamento, todos os trabalhos apresentados a concurso deveriam ser entregues eletronicamente, mediante o preenchimento do formulário “*Entrega dos trabalhos*” (Apêndice E).

Desta forma, o docente deveria aceder à plataforma e fazer o *login* (endereço de correio eletrónico utilizado quando efetuou a inscrição) e utilizar a palavra-passe enviada anteriormente, para se autenticar. Quando o docente, responsável pela candidatura, entrava no sistema surgia, no topo do formulário, os dados preenchidos anteriormente, devendo, nessa altura, preencher apenas os dados relativos ao trabalho que iria submeter a concurso.

Relativamente à natureza do trabalho, este deveria ser apresentado num ficheiro comprimido - zip ou rar - contendo o seguinte: um ficheiro áudio num dos formatos: mp3, wma, ogg vorbis ou FLAC, e uma imagem que identificasse o recurso produzido (jpg, png, etc.).

Efetuada o preenchimento dos dados solicitados no referido formulário e após a submissão do trabalho, o sistema enviava automaticamente uma mensagem de confirmação, para o endereço de correio eletrónico do participante.

Terminado o período da submissão dos trabalhos, verificou-se que foram enviado 518 trabalhos. Verificou-se, ainda, que apesar de 718 equipas terem efetuado inscrição no concurso, 200 acabaram por não enviar o trabalho.

3.7 Caracterização dos participantes

O concurso “Conta-nos uma história!” contou com a participação de 518 equipas; sendo que 159 equipas pertenciam ao nível de educação pré-escolar e 359 equipas pertenciam ao 1.º CEB. Estes alunos encontram-se distribuídos de acordo com os dados representados na figura 3.3. A maioria das equipas participantes eram provenientes de jardins de infância e de escolas da Direção Regional da Educação de Lisboa e Vale do Tejo (DRELVTE) e da Direção Regional da Educação do Norte (DREN).

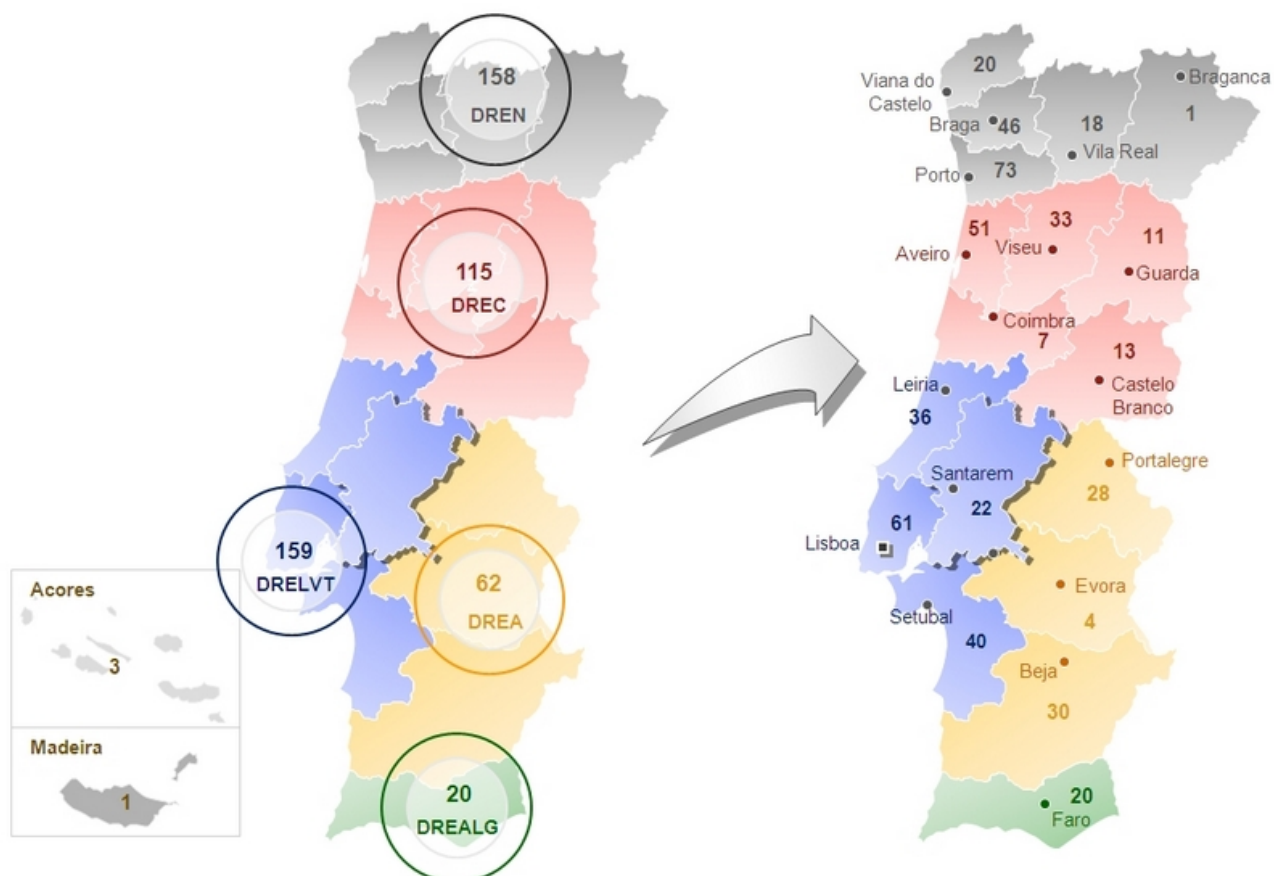


Figura 3.3: Número de equipas participantes por Direções Regionais de Educação e Distritos

Os dados para a caracterização dos participantes foram recolhidos através dos formulários de “Inscrição no concurso” e de “Entrega dos trabalhos”, visando não só obter dados relativamente às equipas participantes como também recolher informação para caracterizar os trabalhos realizados.

Assim, dos 518 trabalhos enviados verificou-se que a maioria das equipas (354), quer da educação pré-escolar (103) quer do 1.º CEB (251) optou por contar uma história digital em forma de conto. 86 equipas decidiram realizar o trabalho recorrendo à Fábula. É de mencionar que 10% (53) referiram “Outras” como tipo de história. O Mito e a Parábola foram o tipo de história menos escolhidos (ver tabela 3.1).

3.8 Apreciação dos trabalhos

Terminada a 2.ª fase, procedeu-se à fase seguinte - *Apreciação dos trabalhos*, submetidos no âmbito deste concurso.

Tipo de história	Pré-Escolar (f)	%	1.º CEB (f)	%	Total (f)	Total %
Conto	103	19,8	251	48,5	354	68,3
Fábula	30	5,8	56	10,8	86	16,6
Lenda	5	1,0	16	3,1	21	4,1
Mito	0	0	1	0,2	1	0,2
Outra	19	3,7	33	6,4	53	10,0
Parábola	2	0,4	2	0,4	4	0,8

Tabela 3.1: Tipo de histórias produzidas (N=518)

Para proceder, assim, à apreciação de todos os trabalhos (518), foi constituída uma equipa de júri composta por elementos da DGIDC, RBE, PNL e por outros elementos convidados de reconhecida experiência na área da utilização educativa das TIC. Esta equipa foi presidida pela Professora Doutora Ana Amélia Carvalho, que foi convidada a integrar e a presidir o referido júri.

Assim, e de acordo com o regulamento do concurso, esta equipa de júri, apreciou os trabalhos segundo os seguintes critérios: i) originalidade/Criatividade; ii) presença de diferentes vozes; iii) evidência da participação dos alunos; iv) clareza da narrativa; v) clareza da locução; vi) utilização de sons (música, sons da natureza, sons de animais, entre outros).

Esta fase decorreu entre o dia 1 de abril a 31 de maio de 2010, tendo sido divulgado os resultados no dia 1 de junho, “Dia da criança”.

3.9 Publicação das histórias

Todas as histórias enviadas para o concurso foram publicadas num blogue (*word-press*) e encontram-se disponíveis publicamente sob uma licença *Creative Commons*, do tipo Atribuição, Partilha nos Termos da Mesma Licença (*by-sa*), através do seguinte endereço: <http://historias.dge.mec.pt>. Cada *post* do blogue corresponde a uma história contendo uma imagem ilustrativa e uma breve descrição do seu conteúdo. A plataforma está organizada por categorias (níveis de ensino) e por tipo de história (conto, fábula, etc.), permitindo a pesquisa de histórias de acordo com a necessidade de cada um. Para uma maior disseminação da informação a plataforma disponibiliza uma barra que permite a partilha da informação nas várias redes sociais (*twitter*, *facebook*, etc.)

Inicio | Acerca | Utilização pedagógica

RSS | Podcast

CONCURSO “CONTA-NOS UMA HISTÓRIA”
Podcast na Educação

Menina do Mar
EB1 de Tarouca | Pré-Escolar, Vencedor (2º) | Isabel Fonseca | Meninos do vale Encantado |

A partir do projecto Comunidade Menina do Mar/Ecosistemas Marinhos, promovido pela Ciência Viva, e no âmbito da participação no PNL dos alunos da classe dos cinco anos do Agrupamento de Escolas de Tarouca, foi desenvolvido o presente trabalho que consiste no resumo do conto “Menina do Mar”. Em versos musicados, com falas e interpretações a cargo das crianças, nasceu a nossa história - “Uma história Contada a Cantar” - em que o envolvimento das crianças, dos pais, dos educadores, de um professor do Agrupamento, da Direcção e da Autarquia, tornou possível a nossa participação neste concurso.

Track #1 0:16

Tipo de História: Conto

Categorias

- 1º e 2º Ano (123)
- 3º e 4º Ano (215)
- Pré-Escolar (150)
- Vencedor (15)

Conto Fábula Lenda
Lengalenga Mito Outra
Parábola

As histórias, respectivas ilustrações e descrições são da responsabilidade exclusiva dos seus autores.

Todos os trabalhos são disponibilizados sob licença Creative Commons.

Figura 3.4: Site do concurso

3.10 Cerimónia de entrega de prémios

Atendendo que se tratava de uma iniciativa em forma de concurso foram premiadas 15 equipas, 5 de cada categoria. Os prémios atribuídos às equipas e respetiva escola foram os seguintes (ver tabela 3.2):

Todos os alunos das equipas vencedoras receberam um *KIT* com material da DGIDC e patrocinadores ² do concurso.

A cerimónia “Entrega de prémios” foi realizada no dia 28 de junho de 2010, pelas 15:00, no auditório da DGIDC (consultar o programa - Apêndice F). O evento foi organizado pela DGIDC e contou com a presença de todos os parceiros envolvidos (RBE e PNL).

Os docentes responsáveis pelas histórias vencedoras foram convidados, assim como os elementos da direcção da respetiva Escola, a estarem presente, através de um convite personalizado. A comunidade educativa também foi convidada a estar presente, sendo a entrada gratuita mas limitada ao número de lugares da sala onde decorreu a cerimónia;

²Este concurso contou com o apoio das seguintes empresas: TMN, Microsoft Portugal e Smart Group Vision

Lugar	Prémios
1.º	- Participação numa Oficina Internacional de Desenvolvimento Profissional eTwinning, na Turquia - Istambul (16 a 18 de Setembro 2010) - Um livro "Viriato Rey"de João Osório de Castro - Uma Webcam - Um jogo "Viva Piñata"(apenas para a categoria pré-escolar)
2.º	- Um livro "Viriato Rey"de João Osório de Castro - Um Telemóvel TMN Kids Alcatel OT255
3.º	- Um livro "Viriato Rey"de João Osório de Castro - Um Telemóvel TMN Kids Alcatel OT255
4.º	- Um livro "Viriato Rey"de João Osório de Castro - Um Leitor MP4
5.º	- Um livro "Viriato Rey"de João Osório de Castro - Um Leitor MP4

Tabela 3.2: Prémios atribuídos às equipas vencedoras



Figura 3.5: Cerimónia - Entrega de Prémios

por conseguinte era necessário efetuar uma inscrição através de um formulário *online*.

Metodologia da investigação

Neste capítulo pretende-se descrever a metodologia de investigação que orientou este estudo, a fim de facilitar, por um lado, a compreensão da sua natureza e, por outro lado, o seu desenvolvimento metodológico. As opções metodológicas foram, naturalmente, condicionadas pela necessidade de atingir os objetivos definidos para dar resposta às questões de investigação. Assim, no primeiro ponto, começa-se por apresentar o desenho do estudo com as várias opções metodológicas adotadas, nomeadamente a opção por recorrer à triangulação de várias técnicas. De seguida, apresenta-se a constituição e organização da população e amostra do estudo. No terceiro, descrevem-se as técnicas e os instrumentos de recolha de dados utilizados e, por fim, clarifica-se os procedimentos usados na análise dos dados.

4.1 Desenho do estudo

Partindo dos objetivos do estudo, das condições existentes para implementação desta investigação e do tipo de estudo (exploratório-descritivo), optou-se por uma metodologia de estudo de caso, com recurso a entrevistas e inquéritos, como técnicas de recolha de dados. Considerou-se, assim, que o estudo de caso, seria a metodologia mais adequada a este estudo, dado que permite estudar o modo como um determinado fenómeno se processa e, normalmente, onde o investigador tem pouco controlo sobre os acontecimentos (Yin, 2010).

Assim, com o objetivo de recolher dados que permitissem formular respostas às questões de investigação, definimos uma estratégia baseada na utilização conjunta de métodos qualitativos e quantitativos de forma a obtermos a melhor compreensão possível sobre o objeto em estudo (Creswell, 2007) (ver figura 4.1).

Numa primeira fase, utilizou-se o método qualitativo para efetuar uma abordagem mais focalizada no particular, através do inquérito por entrevista (Pardal & Correia, 1995).

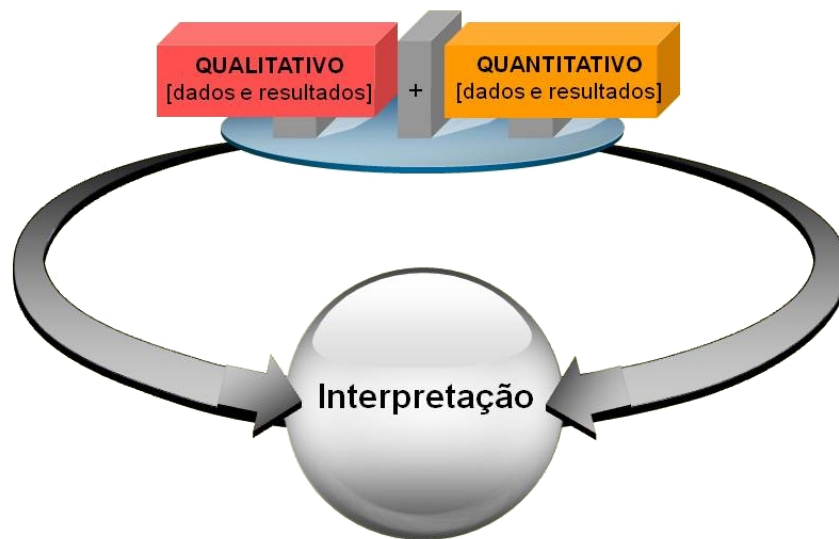


Figura 4.1: Opções metodológicas: método misto

Na segunda fase, foi adotada a metodologia quantitativa que privilegia a realização de análises mais abrangentes. Esta fase consistiu na preparação e implementação de um inquérito por questionário.

A partir dos dados do inquérito por entrevista, que foram explorados com maior detalhe, emergiram alguns itens para o segundo momento de recolha de dados (inquérito) que foram essenciais para a sua construção. Ou seja, perante os resultados obtidos e a partir da categorização da informação, elaborou-se um questionário que aproveitou os dados dessa recolha (ver figura 4.2).

4.2 População e amostra: constituição e organização

Uma vez que não foi possível analisar toda a população envolvida no concurso, no caso do inquérito por entrevista, optou-se por selecionar uma amostra do tipo não probabilístico, por se tratar de uma amostra que foi selecionada tendo por base critérios de escolha intencional (Carmo & Ferreira, 2008). De seguida, apresenta-se a constituição e organização da população e amostra que estiveram subjacente a esta investigação, em ambas as fases do estudo.

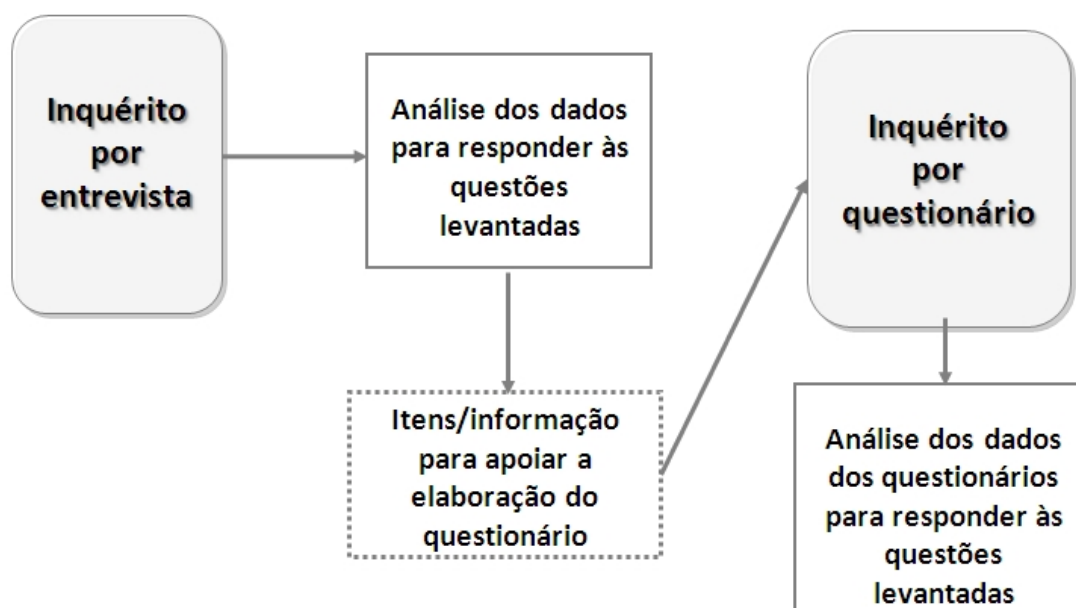


Figura 4.2: Processo de recolha e análise do dados

4.2.1 Primeira fase do estudo - natureza qualitativa

Relativamente à primeira fase de investigação, de natureza qualitativa, foram estabelecidos os critérios de seleção, para identificar os casos de estudo a observar. De notar que Carmo e Ferreira (2008) defendem que as amostras não probabilísticas são as mais apropriadas para estudo de caso qualitativos. Assim, foram selecionados quatro casos de estudo, tendo em conta os seguintes critérios: i) ser uma história premiada, uma vez que se pretendeu conhecer boas práticas no âmbito do uso da tecnologia *podcast*; ii) pertencer ao 1.º CEB, pois pretendeu-se analisar a importância das histórias digitais neste nível de ensino. Para além destes dois critérios procurámos, também, dentro das equipas premiadas [15], selecionar docentes que estivessem geograficamente dispersos pelo país, como se pode observar na figura 4.3.

4.2.2 Segunda fase do estudo - natureza quantitativa

Na segunda fase de investigação, considerou-se como população do estudo, todos os docentes que submeteram o trabalho e que pertencessem ao 1.º CEB. Assim foi enviado, aos docentes selecionados (359), uma mensagem eletrónica convidando-os a colaborar, preenchendo um inquérito por questionário. No entanto, dos 359 participantes do concurso apenas 96 responderam ao inquérito por questionário.

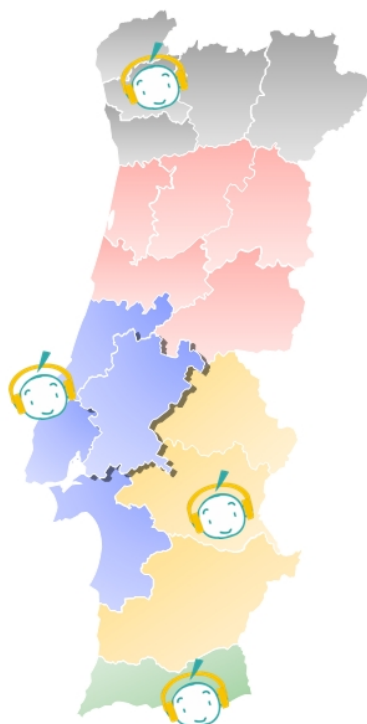


Figura 4.3: Distribuição geográfica dos docentes entrevistados

4.3 Instrumentos de recolha de dados

Considerando que o estudo de caso tende para uma visão holística do tema a ser investigado, é essencial que exista uma diversificação dos instrumentos de recolha de dados (Yin, 2010; Coutinho, 2008a). Assim, ao longo desta investigação, foram utilizadas duas técnicas de recolhas de dados: i) inquérito por entrevista (individual e semi-estruturada); ii) inquérito por questionário.

Para Yin (2010), uma das vantagens do estudo de caso consiste em recorrer a múltiplas fontes de dados. Desta forma, e de acordo com a metodologia definida, procedemos a uma triangulação de fontes e de métodos, dado que se combinaram duas fontes distintas de dados (inquérito por entrevista e inquérito por questionário) e dois métodos de investigação (qualitativa e quantitativa).

4.3.1 Inquérito por entrevista

O inquérito por entrevista é uma técnica muito utilizada nos estudos exploratórios e nos estudos qualitativos, quando se quer compreender um determinado fenómeno (Fortin, 2009). Neste sentido, recorreu-se, como primeiro instrumento de recolha de dados, ao inquérito por entrevista, dada a sua adequação aos objetivos do estudo e a

sua adequação à população do estudo.

As entrevistas variam quanto ao seu tipo de estruturação: o estruturado ou não estruturado. A questão que se coloca é saber qual dos dois tipos de entrevista será o mais adequado para o nosso estudo.

“ As entrevistas qualitativas variam quanto ao grau de estruturação. Algumas, embora relativamente abertas, centram-se em tópicos determinados ou podem ser guiadas por questões gerais (Merton e Kendall, 1946). Mesmo quando se utiliza um guião, as entrevistas qualitativas oferecem ao entrevistador uma amplitude de temas considerável, que lhe permite levantar uma série de tópicos e oferecem ao sujeito a oportunidade de moldar o seu conteúdo. Quando o entrevistador controla o conteúdo de uma forma demasiado rígida, quando o sujeito não consegue contar a sua história em termos pessoais, pelas suas próprias palavras, a entrevista ultrapassa o âmbito qualitativo. ” (Bogdan & Biklen, 1994, p. 135)

Optou-se pela entrevista semi-estruturada, conduzida por temas específicos a abordar a partir dos quais se elencaram questões correspondentes aos objetivos delineados. As razões que nos levaram a optar por este tipo de estrutura, prenderam-se com o facto deste instrumento ser útil no estudo de vários temas e aumentar a taxa de respostas nas perguntas abertas, uma vez que o investigador, pode clarificar as questões e as respostas com os entrevistados.

Pretendemos, assim, com a realização das entrevistas, atingir determinados objetivos, tendo em conta a perspetiva dos diversos entrevistados, nomeadamente:

- analisar a importância da literatura infantil no 1.º CEB;
- identificar as competências desenvolvidas pelos alunos com a criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*;
- conhecer os recursos necessários para a utilização desta metodologia;
- saber qual a melhor forma de organizar e implementar a criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, na sala de aula;
- compreender os aspetos motivacionais que dinamizem o desenvolvimento da atividade de criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*;
- reconhecer as necessidades de formação associada a esta metodologia;
- identificar boas práticas na atividade de criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, em contexto educativo.

Deste modo, para assegurar a recolha de informação que se pretendia obter, foi construído um guião (Anexo 1) que serviu de apoio à entrevista.

O guião da entrevista encontra-se organizado em sete blocos temáticos: (i) Legitimação da entrevista e motivação; (ii) Literatura infantil no ensino; (iii) Concurso “Conta-nos uma história”; (iv) Competências; (v) Tecnologia *podcast*; (vi) O docente e as TIC; (vii) Validação da entrevista.

Cada bloco contém um grupo de perguntas, que foram naturalmente definidas em função das questões de investigação referidas anteriormente. O primeiro e último bloco destinou-se a fazer a legitimação e validação da entrevista. O segundo grupo de questões teve como objetivo entender a importância da literatura infantil no 1.º CEB, assim como conhecer as atividades que realizam quando pretendem dinamizar atividades de leitura e escrita. De seguida, procurou-se, através da realização de um conjunto de questões, saber como decorreram as várias etapas do concurso, de forma a percebermos como foi organizado o trabalho. Após a descrição de todo o processo, tentou-se identificar as competências desenvolvidas pelos alunos com a utilização deste tipo de tecnologia. Depois, seguiu-se um conjunto de questões relacionadas com a tecnologia *podcast* de forma a compreendermos o contexto educativo e tecnológico adequado para o desenvolvimento da tecnologia *podcast* na sala de aula. Por fim, as últimas questões pretendiam caracterizar o docente e a utilização das TIC na sua prática pedagógica.

É de referir que durante a fase de conceção do guião foram testadas várias versões. A primeira versão foi alvo de apreciação por parte de dois colegas de equipa de trabalho da investigadora. Resultaram, a partir daqui, algumas sugestões relativas à forma como as questões estavam formuladas. Na fase seguinte, o guião foi validado por uma especialista na área da educação, existindo, assim, um aprofundamento de análise do instrumento. Nesta etapa surgiram algumas apreciações quanto à organização das questões, nomeadamente quanto à sua sequência.

Importa esclarecer que as entrevistas foram efetuadas com recurso ao e-mail, dada a indisponibilidade da investigadora se deslocar aos vários pontos do país. Na verdade, pode considerar-se que estas entrevistas são entrevistas do tipo semi-estruturadas virtuais e assíncronas. Segundo Turney (2008), a utilização deste tipo de entrevistas, trata-se de mais uma das potencialidades no uso das TIC, revelando-se também um método válido de recolha de dados nas investigações de carácter qualitativo.

Assim, no início desta primeira recolha de dados, foi definida a metodologia que orientou a entrevista. Neste sentido, foi estabelecido um primeiro contacto com os entrevistados, onde se explicou o objetivo do estudo e a metodologia que iria ser adotada. Desta forma, apresentámos a estratégia de realização da mesma, tentando não ocupar

Categorias	Subcategorias
Literatura infantil	Importância da literatura no 1.º CEB Atividades de leitura/escrita Materiais /Recursos usados nas atividades Sites com histórias em formato digital
Concurso	Formas de conhecimento Tipos de participantes Reação dos alunos Descrição do processo Tipo de histórias Número de personagens envolvidas Tipo de personagens
Competências	Identificação de competências Expressividade e criatividade no novo <i>palco</i> Desenvolvimento de outras áreas curriculares Valores e atitudes
Tecnologia <i>podcast</i>	Recursos necessários (equipamentos) Ferramentas para a conceção e produção de <i>podcast</i> Formato dos ficheiros Local de gravação da história Descrição do processo de gravação Identificação de dificuldades sentidas Organizar e implementar na sala de aula o <i>podcast</i> Serviços de <i>podcast</i> na Internet
O Docente e as TIC	Preocupação com a integração das TIC na prática letiva Formação inicial Formação contínua Identificação de experiências com as TIC

Tabela 4.1: Categorias e subcategorias de análise da entrevista

muito do tempo dos entrevistados, sugerimos que abordássemos os vários blocos temáticos em vários momentos: 1.º momento: Bloco A (Literatura infantil no ensino) e Bloco B (Concurso “Conta-nos uma história!”); 2.º momento: Bloco C (Competências) e Bloco D (Tecnologia *podcast*); 3.º Momento: Bloco E (O docente e as TIC).

Esta estratégia permitiu-nos ir desenvolvendo, ao longo dos vários momentos, uma interação social mais próxima, e no caso de existirem dúvidas podermos colocá-las à medida que fossem surgindo, como se de uma entrevista em tempo real se tratasse.

Tendo por base as questões que orientam este estudo, foram definidas algumas categorias e subcategorias de análise *à priori*, apresentadas na tabela 4.1.

Segundo Bardin (2009) a categorização consiste num processo estruturalista e deve ser feita em duas etapas: *inventário*: isolar os elementos e *classificação*: repartir os elementos, procurar ou impor uma certa organização às mensagens.

4.3.2 Inquérito por questionário

Explicaremos, de seguida, os procedimentos adotados para a elaboração do inquérito por questionário. Inicialmente, foi solicitado à DGIDC, entidade competente do Ministério da Educação (ME), agora Ministério da Educação e Ciência (MEC), a autorização para realizar o inquérito em meio escolar. O questionário foi submetido, através do sistema de monitorização de inquéritos em meio escolar ¹, tendo sido atribuído o número de registo 0210200001.

Recorreu-se a um inquérito por questionário para identificar e analisar as competências a desenvolver no processo de ensino e aprendizagem, bem como conhecer os tipos de trabalhos desenvolvidos com recurso a esta tecnologia. Com este questionário pretendeu-se também avaliar os recursos necessários para a prática de contar histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast* em sala aula, bem como compreender o contexto educativo adequado ao desenvolvimento do aluno na produção de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*. Pretendeu-se ainda identificar e compreender o *podcast* como meio de partilha de aprendizagens e socialização do espaço educativo.

O inquérito por questionário foi elaborado tendo em base as respostas obtidas através do inquérito por entrevista e de acordo com as questões de investigação definidas; uma vez que este tem como principal objetivo a recolha de dados que possibilitem as respostas às questões levantadas.

Optou-se por realizar um inquérito por questionário, dado ser uma das técnicas mais utilizadas em investigação pelas vantagens que apresenta:

- permite inquirir um grande número de pessoas e, por conseguinte, aumentar o número de respostas de uma forma pouco dispendiosa;
- maior rapidez na recolha e análise dos dados;
- garante o anonimato dos inquiridos, sendo uma condição necessária para a autenticidade das respostas;
- não necessita de ser respondido de imediato, permitindo uma maior autonomia na escolha da hora mais cómoda, proporcionando uma maior liberdade de respostas (Pardal & Correia, 1995).

De acordo com Hill e Hill (2009) para fazer um bom questionário deve-se: i) listar todas as variáveis; ii) especificar o número de perguntas para medir cada uma das

¹<http://mime.gepe.min-edu.pt>

questões; iii) escrever uma versão inicial para cada pergunta; iv) planear as secções do questionário. Assim, durante o processo de elaboração do questionário teve-se em conta estas indicações.

O inquérito por questionário encontra-se organizado em seis partes, onde cada parte corresponde a um conjunto de questões que têm como objetivo agrupar informação com um certo grau de afinidade por um determinado tema (anexo 2).

Na tabela 4.2 apresentam-se os objetivos e o número das questões associados a cada tema.

Tabela 4.2: *Objetivos das questões do inquérito por questionário*

Parte	Objetivos	Questões
A - Identificação	Recolher elementos que permitam fazer uma caracterização do perfil dos docentes no que se refere ao sexo, idade, experiência profissional, tipo de estabelecimento e Direção Regional onde exerce a atividade profissional.	1, 2, 3, 4, 5
B - Literatura infantil	Conhecer as técnicas utilizadas para preparar os alunos para contar histórias em formato digital. Apurar o grau de importância relativamente à utilização da tecnologia <i>podcast</i> para motivar e desenvolver competências nos alunos.	6 7, 8
C - Participação no concurso	Perceber a forma como os docentes tomaram conhecimento do concurso. Saber quais os níveis de ensino e número de alunos envolvidos. Conhecer todos os elementos envolvidos no projeto. Recolher informação que permitam caracterizar as histórias quanto ao tipo de enredo, personagens envolvidas e à sua originalidade.	9 10, 11 12 13, 14, 15

(Continua na próxima página)

Tabela 4.2 – (continuação)

Parte	Objetivos	Questões
D - Competências e valores	Conhecer o nível de desenvolvimento de cada uma das competências gerais apresentadas.	16.
	Recolher informação relativamente à frequência de cada valor ao longo da história.	17
E - Tecnologia <i>podcast</i>	Recolher elementos que permitam saber quem efetuou a gravação da história e em que espaço físico foi realizado.	18, 19.
	Saber como foi organizado o processo de gravação da história e identificar os equipamentos que foram utilizados para gravar o trabalho.	20, 21
	Conhecer o tipo de <i>software</i> usado e perceber qual o formato escolhido.	22, 23
F - O docente e as TIC	Recolher elementos que permitam fazer uma caracterização dos docentes no que diz respeito à formação inicial e contínua na área das TIC.	24, 25.
	Perceber se os docentes utilizam as TIC nas suas praticas educativas e saber se conheciam a tecnologia <i>podcast</i> antes da iniciativa.	26, 27, 28
	Apurar o grau de familiaridade relativamente aos softwares e serviços disponíveis na Internet	29, 30
	Conhecer o grau de importância dada à existência de formação, no âmbito da temática “ <i>podcast</i> e literatura Infantil”	31
	Saber se os docentes já visitaram e/ou exploraram o espaço <i>online</i> “Conta-nos uma história!”	32
	Perceber se os docentes realizaram algum trabalho, depois da iniciativa, em contexto educativo	33

É de referir que a elaboração do inquérito por questionário passou por diversas eta-

pas, terminado com a validação e implementação do referido instrumento.

À semelhança do inquérito por entrevista, também, o inquérito por questionário passou por várias versões. As primeiras versões do questionário foram alvos de apreciação de dois colegas de trabalho da investigadora, os mesmos que colaboraram no processo do inquérito por entrevista. Estas versões iam surgindo devido às sugestões dos envolvidos no processo de testagem. Na fase seguinte, foram disponibilizados a uma especialista da área da educação os objetivos das questões, para que o instrumento fosse analisado e, posteriormente, validado ao nível do conteúdo.

Durante este processo foram, ainda, analisados e testados alguns *softwares* e serviços disponíveis na Internet especializados nesta área. Após analisados os recursos disponíveis optou-se por utilizar o *Limesurvey*, visto ser um *software* bastante fiável e acessível na sua construção. O referido programa permite obter resposta dos inquiridos, em linha, através de uma estrutura organizada com os campos do questionário para preenchimento ou seleção de resposta(s) já pre-definidas. Depois do questionário estar devidamente preenchido e submetido pelos inquiridos os dados são gravados no sistema, permitindo facilmente a exportação da informação para outros programas de tratamento de análise de dados, como por exemplo *Microsoft Excel* e *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)*.

É de referir que a aplicação foi instalada num servidor *online* e ficou acessível em:

<http://milenaajorge.com/limesurvey>

4.4 Procedimentos usados na análise dos dados

Como foi referido anteriormente, o estudo baseia-se tanto em métodos qualitativos como em métodos quantitativos. Considerando os objetivos definidos e tendo em conta os dois instrumentos utilizados, é de referir que, após a realização das entrevistas e da administração do questionário, a análise dos dados foi efetuada em momentos distintos. No primeiro caso, a análise dos dados foi predominantemente de conteúdo; no segundo caso foi utilizado a análise estatística descritiva.

No caso do primeiro instrumento de recolha de dados, o inquérito por entrevista, utilizou-se, assim, a análise de conteúdo para uma compreensão mais detalhada e completa. Realizaram-se várias leituras das entrevistas (anexo 3), com o objetivo de possibilitar uma inventariação dos temas relevantes (Ghiglione & Matalon, 2001). É de referir que no decorrer deste processo foi elaborada uma grelha de análise de ocorrências (anexo

4), onde cada frequência de cada elemento foi registada de acordo com os indicadores e tema.

No caso do inquérito por questionário recorreu-se, como já foi referido, à análise estatística descritiva para analisar os dados recolhidos. Foi utilizado, para este efeito, o programa SPSS que nos permitiu efetuar o tratamento e análise dos dados. É de salientar que a codificação das respostas foi feita no momento da elaboração do próprio questionário. Os resultados foram apresentados através da representação gráfica, acompanhados de discussão que sintetiza a análise realizada. Em anexo (anexo 5) encontram-se os respetivos quadros.

Apresentação e análise dos dados

O presente capítulo tem como objetivo apresentar e analisar os dados obtidos, tendo em conta as questões de investigação e os objetivos inicialmente definidos.

Assim, primeiramente são apresentados os resultados relativos à componente qualitativa, que tinham como propósito principal recolher informações sobre as potencialidades da criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, em contexto educativo. Seguidamente, far-se-á a apresentação dos resultados obtidos relativamente ao inquérito por questionário, que tinha como objetivo identificar e analisar as competências a desenvolver no processo de ensino e aprendizagem, bem como conhecer os tipos de trabalho realizados com recurso à tecnologia *podcast*. Este questionário tinha também como objetivo avaliar os recursos necessários para desenvolver a criação de histórias digitais com recurso à tecnologia *podcast* em sala de aula, assim como compreender o contexto educativo adequado ao desenvolvimento do aluno na produção de histórias digitais.

No último ponto, expomos o cruzamento dos resultados obtidos através dos instrumentos utilizados, nomeadamente dos resultados do inquérito por entrevista e do inquérito por questionário, com o objetivo de assegurarmos com algum rigor até que ponto as opiniões e perspetivas dos inquiridos se enquadram na realidade.

5.1 Resultados da componente qualitativa

Na componente qualitativa deste estudo houve a necessidade de acompanhar por perto o trabalho desenvolvido pelos docentes considerados, de algum modo, como casos relevantes, visto que as suas histórias foram premiadas. Como já foi referido anteriormente, espera-se aprender mais com estes docentes, ou seja, compreender de uma forma holística e contextualizada as diversas práticas educativas associadas à criação de histórias digitais utilização a tecnologia *podcast*.

Este subcapítulo apresenta, assim, a análise realizada aos dados recolhidos durante as entrevistas, com o objetivo de encontrar informação para responder à questão principal deste estudo.

Como potenciar a criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 1.º CEB?

Para apresentar estes resultados foram adotados nomes fictícios de Daniela, Beatriz, Maria e Alexandre para os docentes.

5.1.1 Docente A

Apresentação

Daniela é uma jovem professora do 1.º CEB, com 26 anos de idade, contratada e com apenas dois anos de serviço. Na sua formação inicial teve formação na área das TIC, onde teve a possibilidade de abordar alguns conteúdos informáticos.

“ A estrutura curricular do meu curso tinha uma cadeira da área de informática, ‘Tecnologias Educativas’, onde foram exploradas/abordadas algumas ferramentas TIC, nomeadamente as aplicações de produção de conteúdo (*word, powerpoint, excel, webquest...*). ” (Anexo 3 - Docente A, linha 373)

Literatura infantil

A docente considerou a literatura infantil um excelente meio de introdução à escrita, à leitura e à criatividade. Caracterizou-a com um meio facilitador dos processos de aprendizagem dos alunos. Mostrou um grande à vontade na utilização deste meio de expressão com o seu grupo, tendo dinâmicas de trabalho bem consolidadas e rotinadas na sala de aula. Referiu alguns exemplos: i) hora do conto semanal; ii) apresentação de novos livros; iii) utilização de diversos materiais (livros, revistas, ilustrações, fantoches).

A docente revelou também uma prática regular e integrada das TIC na sua atividade letiva, nomeadamente através da utilização do computador Magalhães.

“ Utilizo vários tipos de livros, ilustrações, imagens de revistas, fantoches, música, momentos de improviso teatral, apresentações em *powerpoint*. ” (Anexo 3 - Docente A, linha 103)

Concurso “Conta-nos uma história!”

A Daniela tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” através da receção de um encaminhamento de uma mensagem de correio eletrónico, informando

do mesmo pela Diretora da sua instituição de ensino. A equipa que realizou o projeto foi composta, naturalmente, por todos os seus alunos (20), pela própria, pelo professor de música e pela professora de apoio do agrupamento.

Os alunos mostraram empenho e entusiasmo desde do início pela atividade. Este sentimento foi partilhado pelos pais, quando estes foram informados da proposta de trabalho para os seus educandos. A história apresentada foi denominada uma narrativa, com elementos de fábula. A escolha da história partiu da que o grupo estava a trabalhar em contexto de sala de aula, quando surgiu o desafio do concurso.

A construção da atividade de contar a história organizada pela docente teve a preocupação central de que todos os alunos pudessem participar no projeto. Desenvolveu várias tarefas para realizar este objetivo. Distribuiu pelos alunos várias personagens, neste caso foram seis, a outros incumbiu a tarefa de produzirem os sons de animais ou de diferentes situações ou objetos que apareciam ao longo da história. Foram ainda atribuídos três narradores, ocupando assim mais três alunos. Outra preocupação que surgiu no trabalho da docente foi a organização e calendarização da atividade. Tendo nesse sentido elaborado várias planificações e tabelas. Na sua organização dividiu as tarefas por diferentes momentos parcelares e por grupos mais pequenos. Procurou também formas de motivar os seus alunos, exibindo, logo no final do trabalho, o resultado da narração. Os alunos mostraram grande interesse em ouvir, desde logo, o seu contributo para o projeto.

A docente referiu ser utilizadora do *site* oficial do concurso, nomeadamente exibindo algumas das histórias disponibilizadas ao seu grupo, em sala de aula; declarou também ser importante esse espaço como forma de partilha e de valorização de todo o trabalho realizado pelas equipas nas várias escolas do país.

“ é um espaço muito rico pois podemos aproveitar as histórias das outras escolas para fazer muito trabalho nas nossas salas de aula. É também um espaço de partilha e de valorização de todo o trabalho desenvolvido pelas equipas das escolas. Está bem conseguido e bem organizado por anos de escolaridade. ” (Anexo 3 - Docente A, linha 179)

Para terminar, considerou a iniciativa do concurso um sucesso acima do que antevia e uma excelente forma de incentivo à inovação educativa.

Competências

A docente quando questionada acerca das competências desenvolvidas pelos seus alunos, ao participar neste concurso, referiu que foram várias as competências trabalha-

Área curricular	Exemplos
Língua portuguesa	Leitura da história e identificação de personagens
Matemática	Construção de tabelas para organizar o processo de gravação
Estudo do meio	Estudar as características dos animais
Expressão plástica	Ilustração da história em formato livro
Expressão dramática	Assumir o papel de um personagem
Formação cívica	Dar sugestões, respeitar as dificuldades, cooperar

Tabela 5.1: Áreas curriculares

das, desde a linguagem oral até à matemática. Saliu que sentiu um impacto positivo nos alunos e na aprendizagem.

“ Este trabalho permitiu desenvolver uma série de competências ao nível: da linguagem oral; da fluência leitora; da expressividade da leitura; da expressão corporal; da cooperação e ajuda para com o outro; expressão musical; matemática. ” (Anexo 3 - Docente A, linha 216)

Considerou que contar histórias, utilizando a tecnologia *podcast*, pode contribuir para o desenvolvimento de outras áreas curriculares, e a título de exemplo apresentou diversas áreas que podem ser exploradas, como se pode observar no quadro 5.1.

No entendimento da docente a tecnologia *podcast* também pode ser utilizada para desenvolver a expressividade e a criatividade. Conta que inicialmente foi muito difícil de conter os risos e que, por vezes, foi necessário recorrer a um intervalo. Verificou que à medida que as gravações avançavam, os alunos iam ganhando consciência de que a voz e a postura do corpo estavam interligados. Considerou que foi fascinante os alunos poderem representar, ouvirem as suas próprias vozes e experimentarem o som de diversos objetos para compor a história. Referiu, ainda, que em alguns momentos foi possível observar as expressões faciais dos seus alunos quando estavam a representar determinado personagem.

“ Foi também interessante ver em algumas vezes as expressões faciais dos alunos encarando os estados das personagens (medo, raiva, alegria, susto). ” (Anexo 3 - Docente A, linha 261)

Tecnologia *Podcast*

A docente revelou uma utilização de equipamentos informáticos ou *hardware* de nível básico. Mostrou um certo voluntarismo, pois ela própria adquiriu um gravador de áudio e referiu ter utilizado um computador para a gravação da história, tendo utilizado nesse trabalho o programa de edição de vídeo *Moviemaker* da *Microsoft*. Já quanto aos

softwares ou programas informáticos admitiu um fraco domínio da oferta disponível para este tipo de projetos e aqueles que conhece resultaram das informações expostas no *site* do concurso. No entanto, exprimiu um grande interesse pela área e motivação para desenvolver formação nesse domínio.

O *software* utilizado foi o já referido *Moviemaker*, indicou também que outro membro da equipa, o professor de música, utilizou um programa informático que desconhece para encurtar a duração da gravação final, pois este estava demasiado longo. O tipo de formato do ficheiro enviado foi o de *mp3*. A docente formulou incerteza nesta indicação, o que parece demonstrar um domínio fraco da terminologia técnica.

O espaço físico utilizado para as gravações foi uma área da sala de aula, denominada de “canto das expressões”. A docente referiu a dificuldade de criar um espaço de silêncio para a realização das gravações, tendo de utilizar os intervalos das atividades letivas com pequenos grupos de seis alunos.

“ Temos um ‘recanto’ na nossa sala que se chama área das expressões e onde nos juntamos várias vezes para gravar. Cadeiras em roda, todos sentados, comigo no meio de joelhos com o gravador captando todas as vozes. ” (Anexo 3 - Docente A, linha 298)

Não foram acrescentados efeitos especiais de sonoplastia, mas foram aplicados *clipes* simples de sons retirados do quotidiano da escola pelos alunos.

A principal dificuldade referida para a realização do projeto foi a gestão do tempo, que resultou, de acordo com a docente, essencialmente da inexperiência nas técnicas de gravação de áudio.

“ O tempo. Parecia que o tempo nunca chegava para aquilo que queríamos fazer. Apesar de nos inscrevermos com antecedência, há todo um trabalho prévio e um percurso a ser feito que demora o seu tempo. Talvez alguma falta de domínio de técnicas de gravação (principalmente cumprir o tempo estipulado por vós, foi difícil). Gostava também, enquanto professora conseguir dominar melhor os efeitos de áudio. ” (Anexo 3 - Docente A, linha 323)

Quanto à tecnologia de *podcast* a docente revelou um grande desconhecimento das particularidades que envolvem essa prática. Apesar disso, mostrou capacidade de iniciativa pois indicou que utiliza o *site* do concurso para projetar histórias, utilizando a técnica de apresentação digital. Considerou este sítio um excelente recurso para trabalhar, nomeadamente, a expressão plástica, a expressão artística, a oralidade e a dramatização.

Para concluir, revelou um especial agrado pela participação, considerando-a muito produtiva e profícua em termos pedagógicos, e ainda um grande entusiasmo para continuar a desenvolver projetos deste tipo no futuro.

5.1.2 Docente B

Apresentação

Beatriz é uma docente com 47 anos de idade, vinte e quatro anos de serviço e pertence ao quadro de nomeação definitiva de uma escola pública. Na sua formação inicial não teve qualquer contacto com as TIC, no entanto utiliza regularmente o computador para preparar as suas aulas.

“ Na sala de aula utilizo algumas vezes para fazer pesquisas, processamento de texto e algumas apresentações em *ppt* ” (Anexo 3 - Docente B, linha 366)

Literatura infantil

A docente afirmou que a literatura infantil é muito importante para qualquer nível de ensino. Referiu também que esta não deve ser trabalhada de forma isolada, pois partilha muitos aspetos interdisciplinares. A literatura infantil, de acordo com a sua visão, está associada a métodos próprios de organizar a informação que proporcionam enriquecimento e crescimento dos alunos em termos da sua autonomia, responsabilidade, criatividade, sentido de cooperação e sentido de solidariedade.

“ Partilhando muitos aspectos interdisciplinares, a literatura infantil está também associada a métodos próprios de organizar a informação que enriquecem a formação geral dos alunos. A sua combinação adequada traduz-se num crescimento dos alunos tanto no ponto de vista da autonomia, responsabilidade e criatividade como na perspectiva da cooperação e solidariedade. ” (Anexo 3 - Docente B, linha 73)

A docente declarou que não sente dificuldades em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral. De seguida, descreveu atividades diversificadas que desenvolveu nesse âmbito, tais como: leitura de uma mesma frase com variação da entoação; ampliação das frases; *brainstorming*; recriação de poesias; leitura partilhada; debates; pesquisa orientada e debatida posteriormente em grupo; leitura para os colegas; dramatização; frequência regular dos espaços da Biblioteca Escolar e Biblioteca Municipal; participação em dinâmicas de leitura/escrita criativa; participação em projetos da Biblioteca Municipal.

Quanto aos materiais utilizados nesta atividade referiu que “tudo serve” para ler e desenvolver a leitura: uma receita; um jornal; uma notícia de revista; teatro de sombras; o manual; uma história ouvida (através de diferentes suportes), etc. Referiu ainda que recorreu várias vezes ao *site* do PNL.

Concurso “Conta-nos uma história!”

A docente afirmou que tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” através de uma mensagem de correio eletrónico encaminhada pelo Coordenador da Biblioteca Escolar do seu Agrupamento. Todos os seus alunos da turma, vinte e dois, participaram no projeto e a equipa foi composta por ela própria e o técnico de audiovisual da Câmara Municipal. De acordo com a docente, os seus alunos encararam o desafio do projeto com entusiasmo, seriedade e responsabilidade.

“ As sessões realizadas na Biblioteca Municipal revestiram-se sempre de uma dinâmica contagiante pois a relação que se criou nos últimos anos entre esta instituição e a turma do 3.º H é de grande cumplicidade, surpresa e desafio constante para ambas as partes. ” (Anexo 3 - Docente B, linha 121)

A história adotada resultou de um processo de criação coletiva de uma poesia. As frases que compuseram a história foram propostas pelo grupo e anotadas em folha de papel. De seguida, foram propostos três títulos para a história, dos quais os alunos escolheram um.

A professora classifica o tipo de enredo da história apresentada como invenção criativa e esta continha quatro personagens.

As etapas da construção da história apresentadas pela docente foram as seguintes: primeiro, um estudo das partes constituintes de um conto; segundo, a divisão da turma em quatro grupos; terceiro, cada grupo escrevia uma introdução e uma conclusão para a poesia anteriormente criada; quarto, os trabalhos foram apresentados, debatidos e um deles foi escolhido por votação como base de trabalho; quinto, procedeu-se um processo coletivo, no quadro, de expansão do texto base, com contributos de todos (ao mesmo tempo, o texto final foi transcrito para processador de texto num computador); sexto, fez-se a passagem do texto poesia para texto narrativo; sétimo, os alunos elaboraram desenhos para serem selecionados para a ilustração ou capa do projeto; oitavo, a história foi gravada em formato digital num estúdio de som propriedade da Câmara Municipal.

“ O trabalho desenvolvido em equipa contribui para a ampliação e aquisição de competências ao nível da leitura e da escrita, proporciona a discussão e análise conjunta o que torna o ambiente facilitador do atingir os objetivos propostos. ” (Anexo 3 - Docente B, linha 147)

Para terminar este ponto, a professora considerou que a iniciativa do concurso foi muito importante porque promoveu o espírito crítico e alargou os horizontes dos alunos. Referiu, também, que utilizou várias vezes o *site* oficial do concurso como material de apoio para diferentes objetivos e considerou-o uma mais-valia.

Competências

Na opinião de Beatriz as principais competências desenvolvidas pelos alunos com a participação neste concurso foram o desenvolvimento da fluência ao nível da oralidade, interesse pela adequação da entoação e marcas do discurso, melhoria no ritmo e clareza na entoação e dicção e gosto pela representação. Ainda relativamente a competências desenvolvidas, a professora defendeu que na área das atitudes e valores, com este projeto, conseguiu-se trabalhar a cooperação (entrevista, trabalho de equipa) e o respeito pela opinião dos outros. Acrescentou ainda que contar histórias com esta tecnologia pode contribuir para o desenvolvimento de outras áreas curriculares, uma vez que estes conteúdos podem ser “narrados”.

A docente indicou que a atividade de contar histórias foi sempre acompanhada de exercícios de expressão facial e corporal por parte dos alunos.

“ Durante os ensaios de leitura é hábito lembrar aos alunos que uma boa leitura deve ser feita com *alma* que só se colocando dentro de cena é que conseguimos transmitir/levar os outros a sonhar connosco. É também hábito fazer a leitura de frases ou excertos recorrendo a entoações e ritmos diferenciados. Todos os momentos são acompanhados de expressões corporais voluntárias. ” (Anexo 3 - Docente B, linha 301)

Tecnologia *Podcast*

Beatriz referiu que o equipamento informático utilizado na realização do projeto foi o computador. Quanto ao *software* utilizado foi o *Soundforge*, atendendo que este programa informático tem funcionalidades que facilitam o processo de correção. A docente mencionou conhecer ainda dois outros programas de produção de ficheiros áudio, o *Cubase* e o *Audacity*. O formato do ficheiro áudio escolhido foi o *mp3* a 320 Kps.

O espaço físico onde efetuou a primeira gravação da história foi na Biblioteca da Escola, com todos os alunos ao mesmo tempo. Foram utilizados sem dificuldades efeitos sonoros e música de fundo.

Quanto questionada se conhecia algum serviço de alojamento na Internet de recursos em formato áudio, respondeu *youtube*, um blogue e o *facebook*. A sua instituição teria problemas de acesso à Internet, pois esse foi o único tipo de dificuldade que a docente encontrou na construção do projeto.

Para melhor organizar e implementar na sala de aula a tecnologia *podcast* a professora defendeu que se deve envolver todos os alunos no trabalho, mas de forma gradual.

“ Realizar todo o trabalho com a participação dos alunos de forma gradual e envolvente. Com recurso à utilização das suas opiniões e posterior ajuda na colaboração em prática. ” (Anexo

3 - Docente B, linha 343)

5.1.3 Docente C

Apresentação

Maria é uma docente com 34 anos de idade e com 10 anos de serviço. Faz parte dos quadros de nomeação definitiva de uma escola pública. Na sua prática pedagógica utiliza regularmente o computador, aliás referiu que não consegue conceber a sua vida profissional e pessoal sem o apoio dessa tecnologia, esta faz parte do seu quotidiano. Utiliza-o para pesquisa (conteúdos/materiais/atividades), participação em redes sociais (“Facebook” e “Twitter”), para dinamizar a página e o blogue da escola. Na sua formação inicial teve várias disciplinas que abordavam e incentivavam a utilização das TIC e continua a frequentar formação nesta área. Assim, já tinha conhecimento da tecnologia utilizada neste projeto, mas nunca a tinha utilizado em contexto educativo anteriormente. Considerou a utilização desta tecnologia bastante intuitiva.

Literatura infantil

A professora Maria atribuiu grande importância à literatura infantil, pois considerou que o contacto com vários tipos de literatura desenvolve e explora as capacidades de reflexão e imaginação, entre outras. Referiu também que esta permite enriquecer a linguagem utilizada, nomeadamente aumentando o vocabulário e aperfeiçoando a utilização da língua.

Quanto à motivação para a leitura e expressão oral dos seus alunos considerou que não é tarefa difícil, mas acrescentou que no caso dos alunos do 1.º ano de escolaridade, que se encontra a lecionar neste momento, as possibilidades do que pode aplicar nas atividades são mais restritas e distintas do que as dos anos seguintes.

A docente referiu que utiliza várias atividades para motivar os seus alunos: propõe que o seu grupo adivinhe o enredo e as personagens participantes a partir da análise da capa e do título do livro que irão ler de seguida; realiza visitas à biblioteca escolar para a escolha de algum dos livros para iniciar a leitura; organiza a visita de um autor de livros de literatura infantil à escola; dinamiza a utilização de equipamentos multimédia; define a construção de uma biblioteca da turma; faz a promoção e a partilha com a turma de livros que os alunos já tenham lido e que tenham revelado um gosto especial por um deles.

“ São inúmeras as formas e actividades que se podem utilizar! Tentar descobrir o enredo e as personagens só pela capa e título; ir à biblioteca escolar para começar a ler algum livro; a visita de determinado escritor à escola; o uso do multimédia; a biblioteca de turma; o gosto de algum aluno por determinado livro que leu. ” (Anexo 3 - Docente C, linha 81)

A professora asseverou que recorre a vários *sites* para audição de histórias *online*. Por exemplo a “História do dia”, o PNL e outros espaços de histórias digitais que vai encontrando nas suas pesquisas.

Concurso “Conta-nos uma história!”

Maria indicou que tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” através da leitura do ofício que a sua escola recebeu. Referiu que todos alunos que compunham a sua turma participaram no projeto e que solicitou a colaboração de dois outros elementos. Dois professores de Atividades de Enriquecimento Curricular da área da Música. A professora descreveu a primeira reação do seu grupo de alunos e dos seus pais como unanimemente muito positiva. Contribuiu para este facto, no seu entender, a boa relação que mantinha com todos os intervenientes, a ideia de ser uma atividade que envolvia a gravação de voz e ainda a possibilidade de se poder participar num concurso.

“ Desde o primeiro momento em que lhes fiz a proposta, a adesão foi unânime. A palavra ‘concurso’, a gravação da voz, ... foram de grande importância ” (Anexo 3 - Docente C, linha 102)

O processo de escolha e construção da história iniciou com o agendamento da visita do escritor Miguel Horta à escola da docente. Como forma de receção atenciosa ao autor, foi decidido que seria escolhida uma das suas histórias para ser trabalhada e apresentada pelos alunos. Foram feitas várias alterações ao texto, muitas passaram por reescrevê-lo em texto dramático. De seguida, deu início à construção dos cenários para a dramatização da história, a escolha das personagens e do guarda-roupa. Depois desta atividade a professora tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” e resolveu que poderia desenvolver este projeto, participando com esta mesma história, agora trabalhada para ser gravada.

A docente classificou o tipo da história por si apresentada como “uma fantasia engraçada”. A história envolvia 12 personagens, a turma era composta por 24 alunos, assim todos os alunos puderam participar. As personagens que compunham a história eram na sua maioria pessoas “normais”, existiam ainda dois fantasmas.

A professora afirmou que, naturalmente, consultou o *site* oficial onde estão alojadas as histórias participantes no concurso, especialmente, para ouvirem as histórias vence-

doras. Defendeu a importância deste tipo de espaços. Este tipo de iniciativas proporcionou, na perspectiva da professora, um relacionamento ainda mais próximo com os alunos e com os pais, também facilitou a sua capacidade de inovar na prática educativa.

Competências

A docente considerou que os seus alunos desenvolveram imensas competências com este projeto: na área do saber, com o trabalho de textos e a respetiva compreensão; na área do saber fazer, com o seu apoio à construção de soluções para os problemas que iam surgindo; por fim, aquela que julgou que terá registado um maior desenvolvimento, a área do saber ser, o interesse, o empenho, o sentido de responsabilidade, a sociabilidade, o cumprimento de tarefas de modo organizado foram muito reforçados com esta atividade. Referiu também que contar histórias com recurso a tecnologia contribui para o desenvolvimento de outras áreas curriculares, como a Música, Expressão Dramática e Línguas Estrangeiras.

Para a professora contar histórias, utilizando tecnologia digital, permitiu aumentar as possibilidades de ensino, permitindo dessa forma, desenvolver a expressividade e a criatividade dos alunos.

“ Estas tecnologias e as suas práticas abrem-nos espaços que anteriormente não tínhamos acesso. Portanto, considero que contar histórias digitais fez aumentar as nossas possibilidades de ensino. ” (Anexo 3 - Docente C, linha 170)

Destacou algumas das reações dos alunos, por exemplo, durante a gravação áudio os alunos usavam a expressão corporal para comunicar, negando qualquer coisa sem o verbalizar apenas abanando a cabeça. Outra situação que ocorreu muito frequentemente foi os alunos estranharem quando ouviam a sua voz registada.

A docente defendeu que com a realização deste trabalho foram bastante desenvolvidos valores como a cooperação, colaboração, disciplina e lealdade.

Tecnologia Podcast

O equipamento utilizado para realizar o trabalho foi um computador normal e uma mesa *Cbase 5*. O *software* para gravação áudio reconhecidos pela responsável pelo projeto são os seguintes: *Cubase*, *Pro tools*, *Logic pro*. A professora referiu que utilizou a mesa multipistas, porque foi necessário gravar com muitas pessoas e ainda colocar sonoplastia extra. O formato do ficheiro de áudio escolhido foi o *mp3*, por ocupar pouco espaço e manter alguma qualidade de som.

O espaço físico escolhido para gravar a história foi um estúdio. Foram realizadas gravações individuais depois da organização da história e acrescentados efeitos e sonoplastia para enriquecimento da narrativa. Os sons utilizados foram retirados de uma base de dados, outros foram feitos no momento. A música de acompanhamento (piano e cordas) foi tocada e composta especialmente para a história que foi enviada para o concurso. O único serviço na Internet, que permita alojar e difundir recursos em formato áudio, referido pela professora foi o *Myspace*.

5.1.4 Docente D

Apresentação

Alexandre tem 34 anos de idade e leciona há 8 anos. Pertence ao quadro de zona pedagógica da sua área de residência. Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos básicos na utilização das tecnologias. Considera que aprendeu muito mais à medida que ia explorando e/ou participando em algumas iniciativas e projetos ao longo da sua carreira profissional. Portanto, deu mais importância ao seu processo de autoformação. Na sua prática pedagógica costuma utilizar regularmente o computador, pelo menos uma vez por semana, duas horas.

Literatura infantil

O professor considerou importante a literatura infantil no nível de ensino que leciona, pois esta permite aos alunos desenvolverem muitas das competências relacionadas com a leitura e a escrita. Indicou também que não sente dificuldade em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral, isto porque os alunos gostam de trabalhar a leitura expressiva, ainda assim, na sua opinião, os professores devem diversificar os instrumentos de trabalho para que os discentes possam responder positivamente aos objetivos estabelecidos.

As atividades selecionadas pelo docente para a motivação variam em função do perfil dos alunos. As atividades mais utilizadas baseiam-se, em grande parte, nas TIC.

Eis alguns exemplos referidos:

“(Anexo 3 - Docente D, linha 80) gravação da leitura dos alunos num ficheiro áudio para eles se consciencializarem da sua entoação, expressividade, ritmo, dicção,... através do *Audacity*; leitura de histórias no site da biblioteca de livros digitais a partir do computador Magalhães ou da História do Dia de António Torrado, entre outros, com recurso à Internet; audição de histórias em ambiente digital; ler histórias animadas com o *Photostory*; criação de ficheiros

vídeos com a leitura e os desenhos dos alunos; jogos de leitura na sala de aula (campeões da leitura) em que os melhores leitores ou os que melhor progrediram na leitura levam uma bola de cartolina dourada; leitura livre na biblioteca da escola. ”

O professor referiu ainda que recorre, em contexto educativo, a vários *sites* para que os seus alunos possam ouvir histórias em ambiente digital com alguma frequência, mas não especificou nenhum dos recursos.

Concurso “Conta-nos uma história!”

O docente entrevistado indicou que tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” através de uma notícia publicitada no *site* da DGIDC. Afirmou, de seguida, que participaram vinte e quatro alunos neste projeto e referiu ainda que mais ninguém integrou a equipa.

“ Para além de mim mais ninguém integrou a equipa. Foi um trabalho direto entre professor e alunos. ” (anexo 3 - Docente D, linha 99)

O professor declarou que os alunos foram muito recetivos ao projeto, pois puderam, na sua perspetiva, trabalhar de uma forma mais lúdica e motivadora algumas das mais importantes competências da área de Língua Portuguesa.

O professor, depois de solicitado, passou a descrever as várias etapas do processo da escolha/construção da história, da seguinte forma: primeiro, perguntou aos seus alunos se queriam participar num concurso de histórias, intitulado “Conta-nos uma história!”, o desafio foi aceite positivamente pelo grupo; segundo, referiu que não houve, desde logo, um acordo relativo à história a trabalhar, o problema foi resolvido quando um dos seus alunos propôs se poderiam participar no concurso com uma história criada pela turma, depois do professor ter aceitado a proposta todos acolheram a ideia; terceiro, procedeu-se à construção do enredo da história; quarto, de acordo com o professor estabeleceu-se ainda que houvesse uma ou duas partes da história que pudesse ser cantada por todos os alunos da turma, isto para que todos pudessem participar com a sua voz na gravação áudio e não apenas os alunos com personagens atribuídas; quinto, depois de encontrado o tema, os alunos deram os nomes às personagens do texto e, aula a aula, foram construindo a história com os principais acontecimentos ou episódios, isto com a coordenação do professor responsável; sexto, passou-se para um período de ensaio da leitura da história; sétimo, seguiu-se a gravação da história; oitavo, foram introduzidos os sons adicionais e alguns ajustamentos utilizando o *software* de edição

de áudio *Audacity*; nono, ensaiou-se várias vezes a dramatização da história; décimo, terminou-se com a construção do vídeo.

O professor classificou o tipo de enredo da história que levou a concurso como uma narrativa. A história tinha duas personagens e um narrador. As personagens presentes eram crianças.

O docente referiu que já consultou várias vezes o *site* oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito do concurso, acrescentou que partilhou esse espaço ou *site* com os seus alunos.

“ Já consultei várias vezes o site oficial onde estão alojadas as histórias. Também partilhei esse espaço com os meus alunos e trabalhei várias vezes algumas das histórias que lá se encontram. ” (Anexo 3 - Docente D, linha 132)

O professor defendeu que a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto educativo é extremamente importante. Considera que contribuem para a maximização das aprendizagens escolares e ainda para a obtenção de um melhor rendimento escolar dos alunos. E também por estas iniciativas serem, na sua opinião, naturalmente mais apelativas e motivadoras.

Competências

Na perspetiva do docente entrevistado, as competências que os seus alunos desenvolveram com a participação neste concurso foram as do domínio da leitura, da escrita, da criatividade e, ainda, do uso da tecnologia digital no desenvolvimento da literacia. Alexandre considerou que contar histórias, em algumas temáticas, com esta tecnologia é ótimo para o desenvolvimento de outras áreas curriculares, desde que esta se adeque ao conteúdo a explorar na sala de aula. O docente referiu que esta tecnologia pode ser utilizada como um “novo palco” onde os alunos podem desenvolver a sua expressividade e criatividade.

“ Nestas idades, os alunos são muito imaginativos e com o uso desta tecnologia os resultados podem ser muito proveitosos para eles. ” (Anexo 3 - Docente D, linha 167)

O professor esclareceu que os seus alunos viveram intensamente a história que produziram na sala de aula, adiantou que em certas partes, houve reações emocionais de tristeza, mas também de alegria e entusiasmo. Para o professor os valores de cooperação e colaboração estiveram sempre presentes.

“ Foi importante para os alunos se aperceberem de que o resultado final era o somatório de vários contributos e que nem sempre podemos levar as nossas ideias em diante quando se

trabalha em grande grupo. Aprenderam a compreender e a aceitar melhor a opinião e/ou as ideias dos outros. ” (Anexo 3 - Docente D, linha 177)

Tecnologia Podcast

O docente declarou que os equipamentos informáticos que utilizou para realizar o trabalho foram os seguintes: o computador; o microfone; o quadro interativo; a tela de projeção e o projetor. O professor, de seguida, referiu que conhecia os *softwares* para produção de ficheiros de áudio denominados *Audacity* e *Free mp3 recorder*. O *software* que acabou por utilizar foi o *Audacity*, pois avaliou-o como simples e eficiente. O formato do ficheiro áudio que escolheu para enviar para o concurso foi o *mp3*.

Quanto ao espaço físico escolhido para gravar a história foi a própria sala de aula. Nessa fase, o docente indicou que optou por fazer as gravações com todos os envolvidos em conjunto.

“ Optei por fazer as gravações todos em conjunto, sentados em ‘meia-lua’, em que os alunos com personagens na história estavam à frente junto do computador e do microfone. ” (Anexo 3 - Docente D, linha 197)

Depois, à medida que a história se ia desenrolando o professor dirigia-se ao aluno que estava a ler para proceder à gravação. Acrescentou que ainda houve a necessidade de cortar alguns silêncios que havia entre as falas das personagens e/ou do narrador. Mais tarde, o docente juntou alguns efeitos sonoros. No entanto, o professor salientou que anteriormente cada um dos alunos gravou individualmente a sua parte, para se aperceberem do seu tom de voz, entoação e ritmo. Terminou este ponto referindo que foi um processo algo repetitivo e que não teve grande dificuldade em encontrar efeitos sonoros, ainda que o trabalho exija algum esforço de pesquisa. O docente listou as principais dificuldades que sentiu na realização do projeto: i) a necessidade de haver consenso na sequência da história da parte dos alunos; ii) a atenção/ concentração dos alunos na gravação áudio; iii) a dramatização da história. Nesta entrevista o professor afirmou que ainda procura encontrar a melhor forma de organizar e implementar na sala de aula a tecnologia *podcast* e vai fazê-lo através da sua prática pedagógica, da sua reflexão e ponderação.

5.2 Resultados da componente quantitativa

A componente quantitativa deste estudo tem por base o inquérito por questionário que foi administrado aos docentes do 1.º CEB e que participaram na iniciativa “Conta-nos

uma história!”. É de referir que dos 359 docentes do 1.º CEB apenas 96 responderam aos inquérito por questionário.

Recorreu-se a este instrumento de recolha de dados com o objetivo de encontrar informação para responder às seguintes questões principais:

1. Quais as competências desenvolvidas pelos alunos do 1.º CEB, com a criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*?
2. Como é que se pode organizar e implementar na sala de aula a criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*?
3. Qual o *software* mais usado para a criação de histórias digitais utilizando a tecnologia *podcast*?
4. Como promover, partilhar e difundir os produtos realizados pelos alunos?
5. Que estratégias adotar para motivar a comunidade educativa?

Este subcapítulo apresenta, assim, a análise realizada aos dados recolhidos através do questionário. Optámos por apresentar os resultados através da representação gráfica, encontrando-se os respetivos quadro em anexo (Anexo 5).

5.2.1 Caracterização dos respondentes

A primeira categoria do nosso questionário (Identificação) tinha como objetivo caracterizar os respondentes que participaram no concurso “Conta-nos uma história!”, sendo composta por cinco dimensões: Sexo, Faixa etária, Experiência profissional, Tipo de estabelecimento e Direção Regional a que pertencem.

No que se refere à dimensão sexo, e no quadro deste estudo, verificámos que 84 % dos inquiridos são do sexo feminino e aproximadamente 16% do sexo masculino. A participação maioritária de indivíduos do sexo feminino (84%) corrobora com os dados avançados pela Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência (DGEEC), no documento “Perfil do docente - 2009/2010”, mostrando que este género constitui a maioria dos docentes portugueses do 1.º CEB (87%).

Quanto à idade dos respondentes, notou-se uma maioria de casos na faixa etária dos 25 aos 49 anos, correspondendo 41% a idades compreendidas entre os 25 a 39 anos de idade e 38 % a idades entre os 40 e os 49 anos de idade. Contudo a média de idades situa-se, aproximadamente, nos 42 anos de idade. O grupo de docentes com idade igual

ou superior a 50 anos de idade tem menos representatividade (21%) neste estudo, como se pode observar no Gráfico 1.

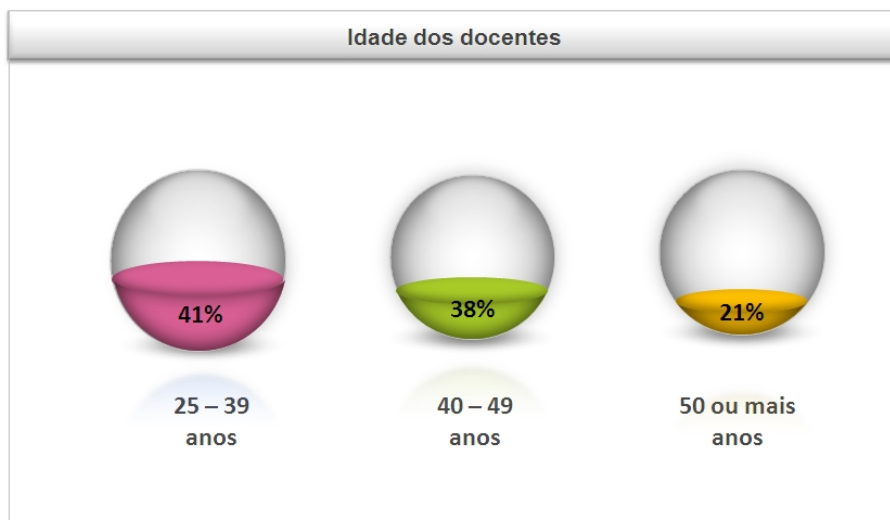


Gráfico 1: Idade dos docentes

Relativamente ao tempo serviço, as respostas foram codificadas em três níveis, apresentando-se os resultados no Gráfico 2. Verificou-se que, 38% dos docentes inquiridos pertencem ao primeiro intervalo definido, ou seja, têm menos de 15 anos de serviço. Seguindo-se com 32% o intervalo correspondente ao tempo de serviço entre os 15 e os 24 anos. O grupo de docentes com menor representação é constituído pelos elementos com maior experiência profissional, ou seja, com mais de que 25 anos de serviço (30%).

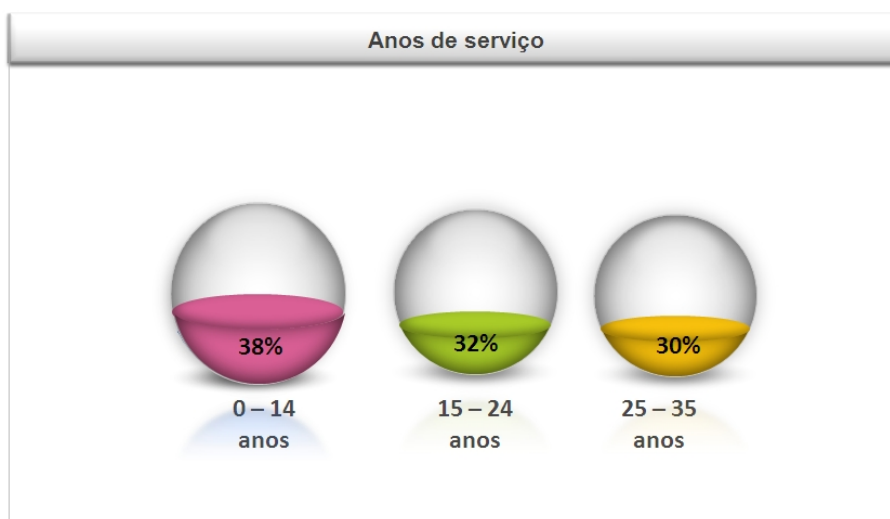


Gráfico 2: Tempo de serviço

Pela leitura do Gráfico 3, observamos que a maioria dos respondentes (95%) pertencem a estabelecimentos de ensino público e apenas 5% pertencem a estabelecimentos

de ensino privado.

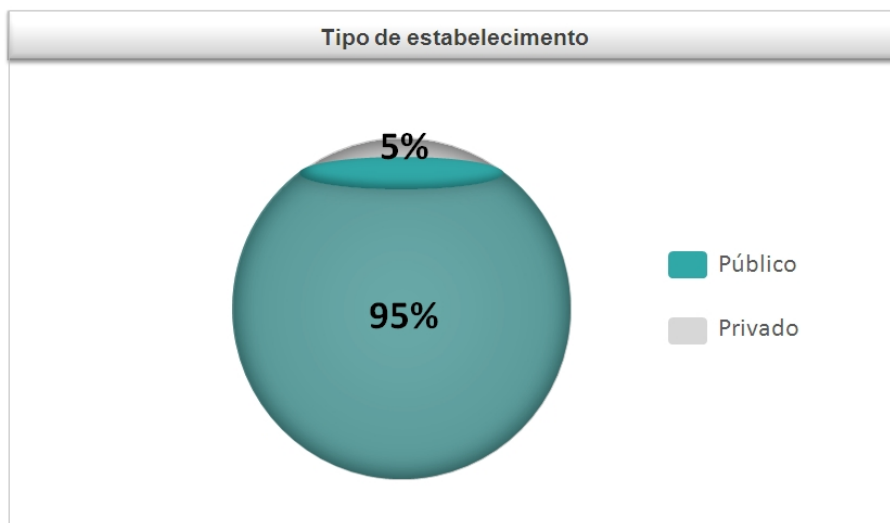


Gráfico 3: Tipo de estabelecimento de ensino

Procurámos ainda, dentro desta categoria, conhecer a zona geográfica dos respondentes através das Direções Regionais da Educação. Ao analisarmos os resultados, constatámos, assim, que a maioria dos respondentes (42%) pertencem à DREN, como se pode observar no Gráfico 4. A Zona Lisboa e Vale do Tejo é composta por 25% dos inquiridos, seguindo-se a Zona Centro com 23%. O grupo de docentes com menor representação pertence à zona sul do nosso país, onde 3% pertence à Direção Regional da Educação do Algarve (DREALG) e 8% pertence à Direção Regional da Educação do Alentejo (DREA). Se inferirmos estes dados com a informação que consta no documento "Perfil do docente - 2009/2010" verificamos que, em termos percentuais, estes dados vão de encontro com os resultados obtidos, uma vez que é a Zona Norte que tem mais docentes (38%).

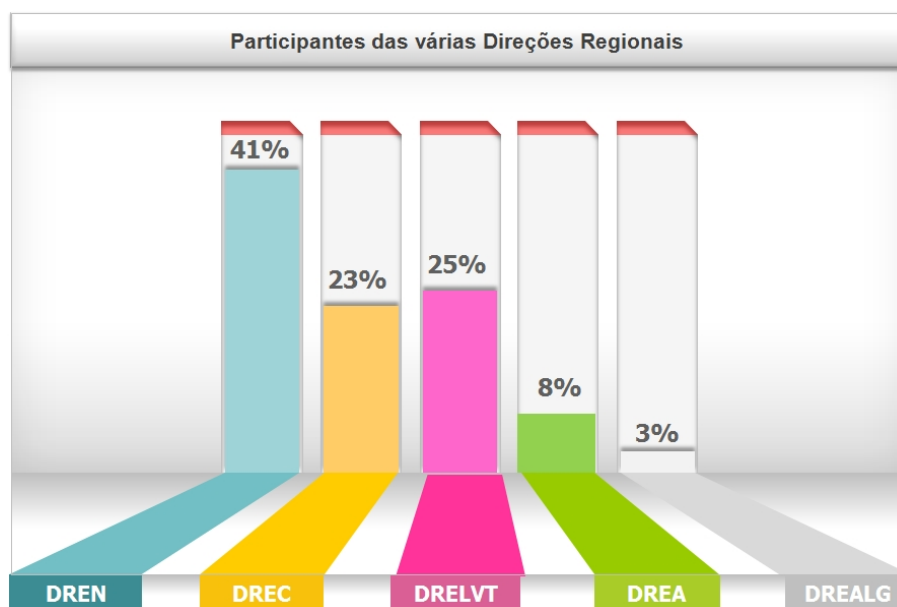


Gráfico 4: Participantes das várias Direções Regionais da Educação

5.2.2 Literatura infantil

A segunda categoria do nosso estudo centrou-se na dimensão da literatura infantil. Com esta categoria pretendeu-se conhecer as técnicas mais utilizadas pelos docentes, quando estes tinham como objetivo preparar os seus alunos para criem histórias digitais. Nesta dimensão foram apresentadas aos docentes várias técnicas para que estes se manifestassem quanto ao seu grau de utilização. Ainda nesta categoria pretendeu-se conhecer, também, o grau de importância relativamente à utilização desta tecnologia para motivar e desenvolver competências nos alunos.

Quanto à primeira dimensão foram apresentadas sete técnicas que passamos a apresentar:

- Partilhar ideias, sensações e sentimentos pessoais

Quando questionados sobre o grau de utilização da técnica “Partilhar ideias, sensações e sentimentos pessoais”, esta apresentou-se com uma utilização bastante significativa, como se pode observar no Gráfico 5, com mais de metade dos docentes a usarem de forma regular e cerca de um terço a fazerem recurso dela com muita frequência. Apenas 11% dos docentes não mostraram interesse nesta possibilidade de trabalho. Este dado permite-nos registar que os aspetos mais singulares e afetivos dos discentes são valorizados e tidos em conta por uma larga maioria dos professores.

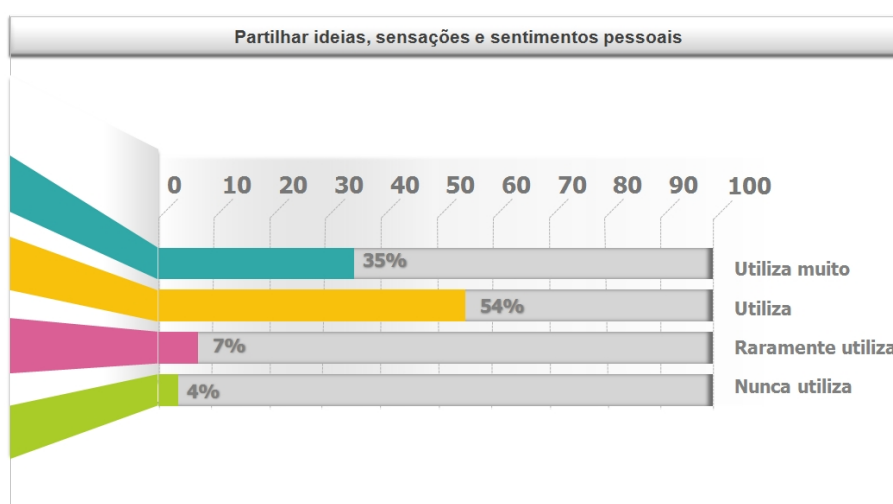


Gráfico 5: Partilhar ideias, sensações e sentimentos pessoais

- Relatar, recontar, contar e descrever

Esta técnica aponta para algumas das competências mais básicas e essenciais do currículo, portanto, sem grande surpresa, revelou ser aplicada com uma elevadíssima frequência pelos docentes. Assim, e como se pode visualizar no gráfico Gráfico 6, 97% dos docentes utiliza-a de forma regular ou intensamente. Os que a utilizam muitas vezes são mesmo a maioria, uns assinaláveis 62%. Os que não utilizam ou que o fazem raramente são simplesmente residuais, apenas 3% dos inquiridos.

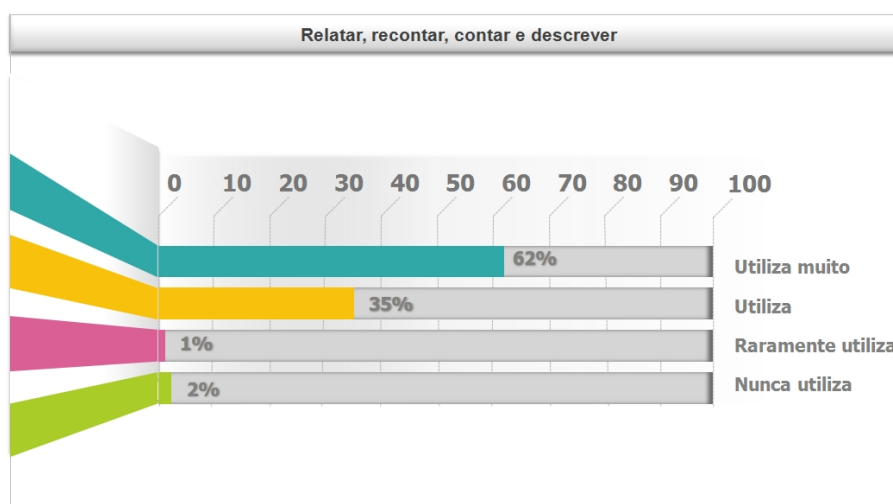


Gráfico 6: Relatar, recontar, contar e descrever

- Construir narrativas colaborativamente, no plano real ou de ficção

Em relação à técnica “Construir narrativas colaborativamente, no plano real ou de ficção”, ao observarmos o Gráfico 7, constatamos que tem uma utilização razoável. Sendo uma atividade complexa, exigente e trabalhosa os docentes revelaram utilizá-la mas, em geral, com menos frequência que outras técnicas disponíveis. No entanto, é referir que existe 10% dos inquiridos que afirmam que raramente utilizam esta técnica. Ainda assim, poucos a dispensam por completo, somente 3%.

- Recriar textos em diferentes formas de expressão

No que que concerne à utilização da técnica “Recriar textos em diferentes formas de expressão”, verifica-se, mais uma vez, que esta questão aponta para uma técnica que se pode considerar de difícil aplicação. Construir momentos em que os alunos desenvolvam textos com criatividade e de formas individualizadas é uma atividade exigente e delicada. Assim, mais de metade utiliza esta atividade regularmente (ver Gráfico 8), quase um terço consegue fazê-lo com muita frequência. Unicamente 3% dispensam esta técnica e uma minoria relevante utilizam-na pontualmente, provavelmente pela referida

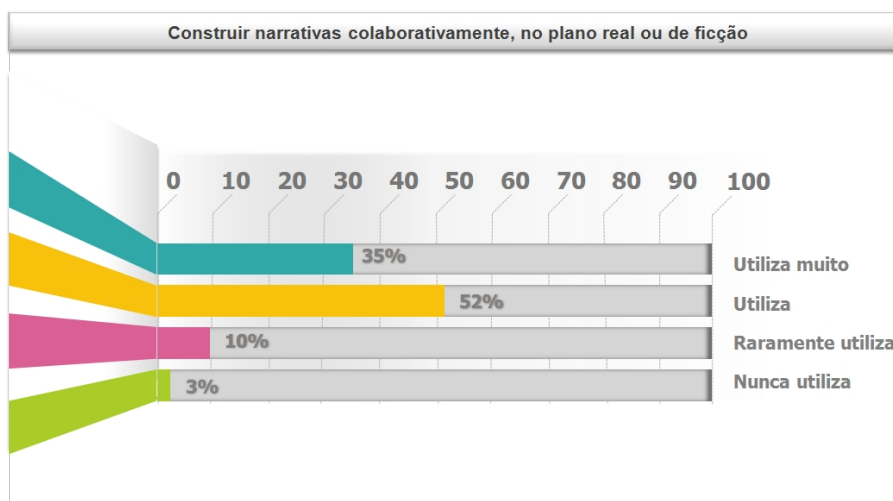


Gráfico 7: Construir narrativas colaborativamente, no plano real ou de ficção

complexidade.

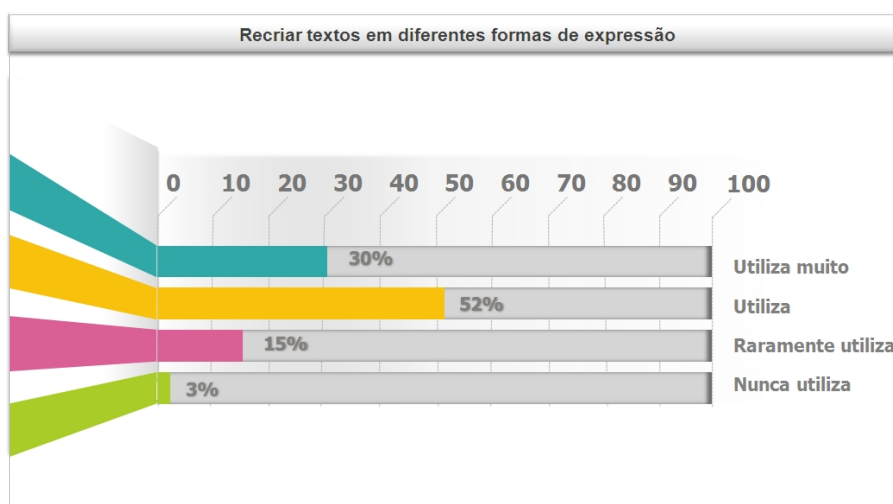


Gráfico 8: Recriar textos em diferentes formas de expressão

- Comparar diferentes versões da mesma história

A técnica “Comparar diferentes versões da mesma história” é uma técnica muito específica e detalhada. Como se pode observar através do Gráfico 9, esta técnica revelou ser utilizada pela maioria dos docentes, mas apenas 18% lhe dão muita importância. É de salientar que 27%, mais de um quarto dos professores nunca ou raramente utilizam. As crianças nesta faixa etária valorizam a repetição e a estabilidade das narrativas para poderem imitar de forma competente o que apropriam, assim acaba por não ser uma atividade utilizada com muita frequência pela maioria dos inquiridos.

- Ler em voz alta para diferentes públicos

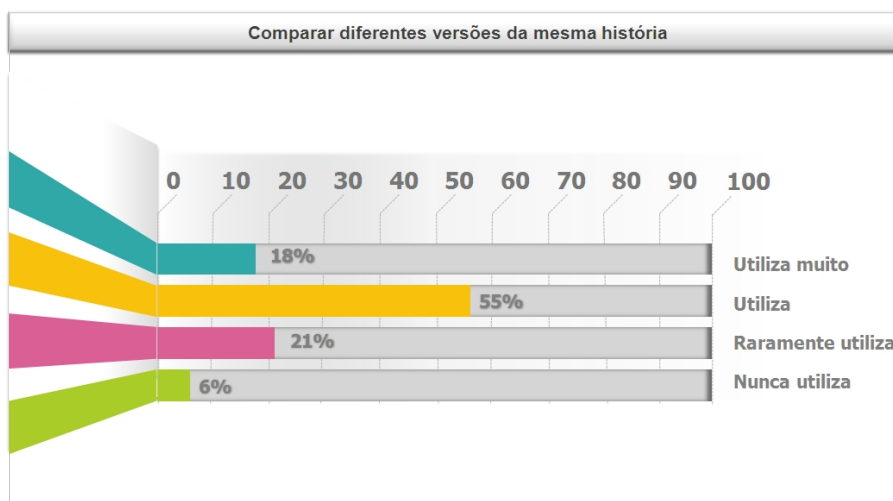


Gráfico 9: Comparar diferentes versões da mesma história

A leitura e a oralidade são competências essenciais do percurso educativo neste ciclo. A percentagem de docentes que utiliza esta técnica com muita frequência é elevada, quase tanto, quanto os que a utilizam de forma regular. No entanto, surpreendentemente 17% dos docentes (Gráfico 10) declaram que a usam forma pontual. A leitura para diferentes públicos implica a preparação de uma atividade para fora do espaço da sala de aula convencional ou a organização de um encontro com pessoas fora do grupo-turma, o que pode ter levado a alguns dos inquiridos a utilizá-la poucas vezes. Para terminar, apesar disto apenas 2% a dispensam totalmente.

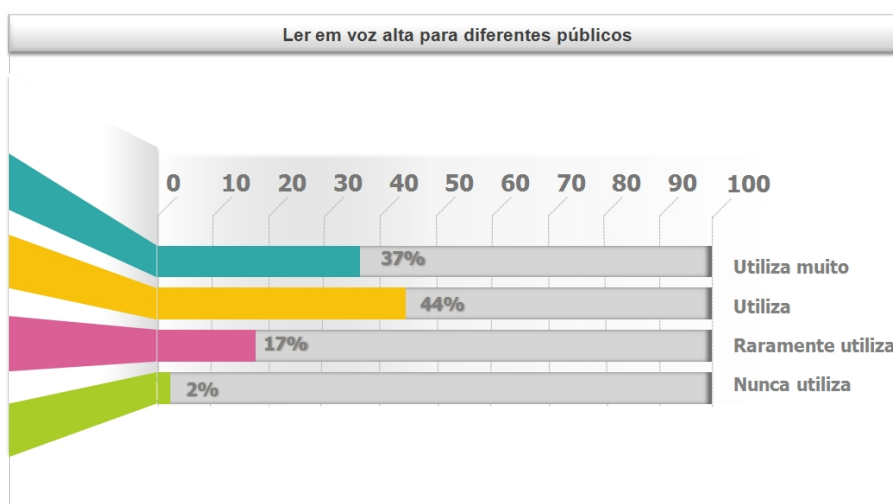


Gráfico 10: Ler em voz alta para diferentes públicos

- Dramatizar textos e situações

A técnica “Dramatizar textos e situações” é uma técnica muito divertida e apreciada pela maioria dos alunos e como seria de esperar a percentagem dos docentes que a

utiliza regularmente ou com muita frequência é muito significativa, 85% dos inquiridos. A maioria utiliza-a muitas vezes. Um número de professores com algum peso, 13% declarou aplicá-la raramente, como se pode visualizar no gráfico Gráfico 11. Uma explicação poderá ser os professores considerarem esta atividade disruptiva e excitante, o que pode levar a um certo descontrolo dos comportamentos dos alunos, daí evitarem a sua utilização mais frequente. Devemos referir que 2% dos docentes excluem esta técnica.

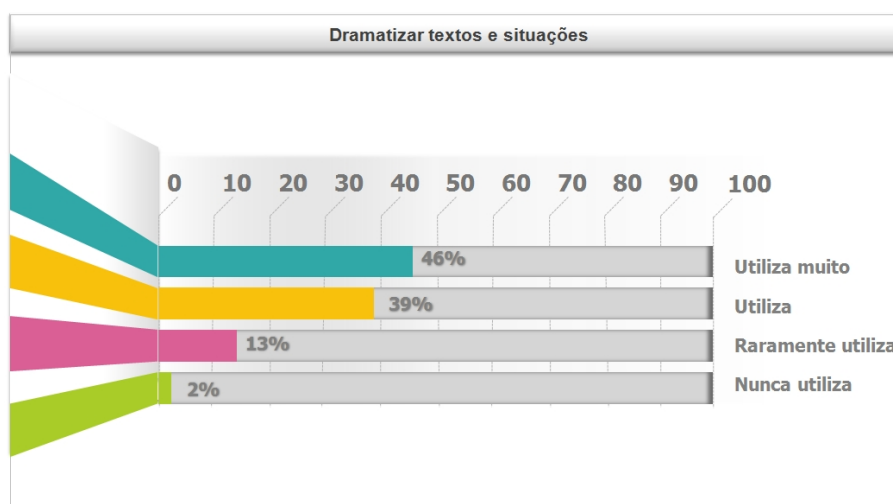


Gráfico 11: Dramatizar textos e situações

- Importância da utilização da tecnologia *podcast* para motivar os alunos

Os inquiridos foram unânimes ao atribuírem importância à tecnologia *podcast*. Este dado deve ser analisado tendo-se consciência que o universo do inquirido por questionário é totalmente composto por docentes participantes num concurso que implica esta técnica educativa. Devemos salientar que 40%, como nos mostra o gráfico Gráfico 12, atribui extrema importância, um número muito significativo, mas também fazer notar que a maioria dos inquiridos 60% não atribuem grande importância a esta tecnologia e que não a destacam especialmente de outras atividades no processo de ensino e aprendizagem.

- Importância da utilização da tecnologia *podcast* no desenvolvimento de competências

Este item, importância da utilização da tecnologia *podcast* no desenvolvimento de competências, repete, em larga medida, a informação recolhida do ponto anteriormente analisado. Todos os docentes mostram atribuir relevância a esta prática, como está representado no Gráfico 13, ainda que 3% lhe atribuam pouca importância. Os que a

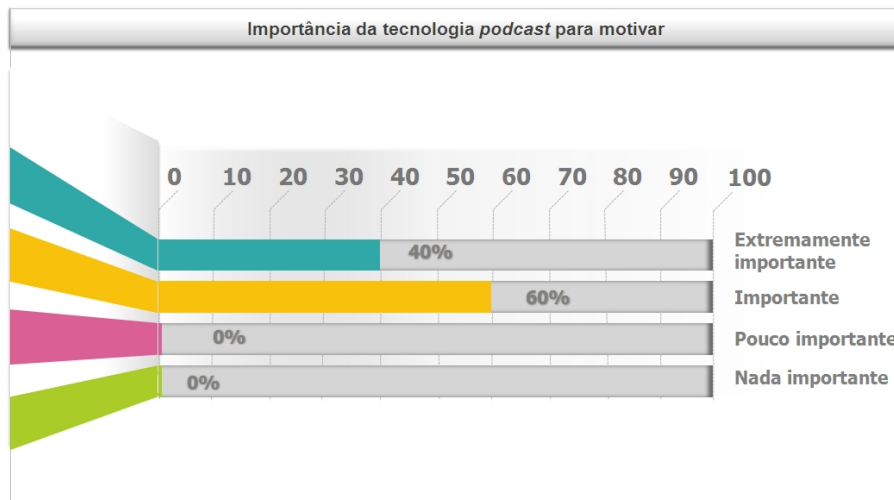


Gráfico 12: Utilização da tecnologia podcast para motivar os alunos

consideram muito importante aumentou 2% e os que declararam avaliá-la importante reduziu 5% em relação aos dados anteriores. Sendo a tecnologia associada a uma competência mais específica as respostas podem ser bastante informativas sobre os procedimentos dos docentes na sua prática pedagógica.

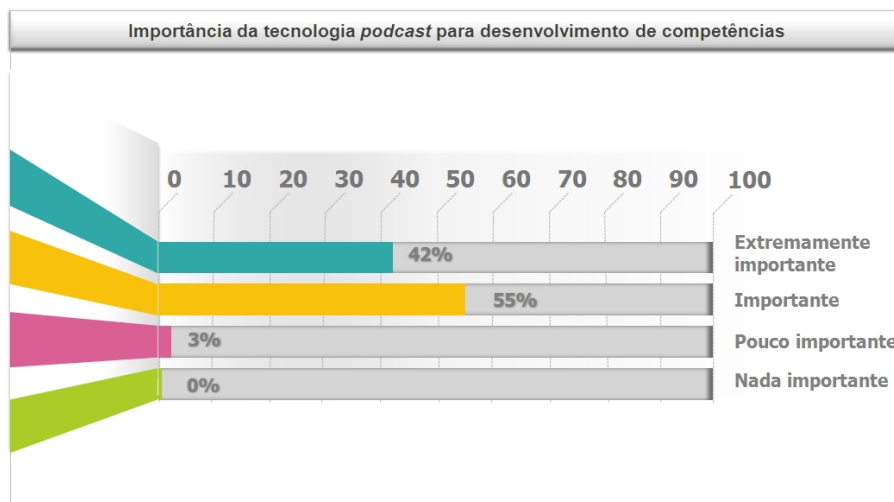


Gráfico 13: Utilização da tecnologia podcast para desenvolver competências

5.2.3 Participação no concurso “Conta-nos uma história!”

A categoria intitulada “Participação no concurso - Conta-nos uma história!” é constituída por sete questões. Com estas questões procurámos conhecer a forma como os docentes tomaram conhecimento do concurso. Procurámos saber, também, quais os níveis de ensino e o número de alunos envolvidos, assim como conhecer todos os elementos envolvidos no projeto. Outro aspeto, ao qual dedicámos alguma atenção, relaciona-se com a identificação do tipo de histórias e personagens envolvidas nas histórias. Por último, tentámos saber se a história enviada a concurso era ou não original.

- Forma de conhecimento do concurso

Quando inquiridos sobre a forma como tomaram conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” os docentes indicaram que foi através da Internet, tendo sido assinalada essa opção por 42% dos respondentes (ver Gráfico 14). Registamos que os novos *media* se mostram uma forma privilegiada de comunicação no sistema educativo contemporâneo. No entanto, 29% dos participantes refere que teve conhecimento do concurso através de um(a) colega, o que prova que os meios de comunicação mais diretos e interpessoais continuam a ter a sua efetividade. É de referir também, que as estruturas organizativas da escola tiveram o seu papel ainda que não muito significativo, visto que foi numa reunião realizada pela escola, ou através de um placar informativo, ou do jornal da escola que 24% dos docentes inquiridos tomou conhecimento da existência deste concurso. Devemos realçar um aspeto que evidencia que o canal oficial do ME acabou por não ser um meio eficaz de publicitação, pois um número reduzido de participantes (2%) tomou conhecimento desta iniciativa através do canal de notícias RSS da ERTE.

- Ano de escolaridade das equipas participante

Relativamente às equipas participantes no concurso, é necessário ter bem presente que os inquiridos poderiam indicar mais do que uma opção e muitos deles fizeram-no. Procurámos saber quais os níveis de escolaridade que participaram na iniciativa “Conta-nos uma história!” e, através do Gráfico 15, verificámos que a grande maioria das equipas participantes (48%) pertenciam ao 4.º ano de escolaridade. Este dado pode-se explicar por alguns fatores, como o melhor conhecimento das turmas por parte dos docentes, pois muitas vezes estes acompanham as turmas desde o 1.º ano, e também pela maior maturidade, desenvolvimento pessoal e responsabilidade dos alunos da faixa etá-

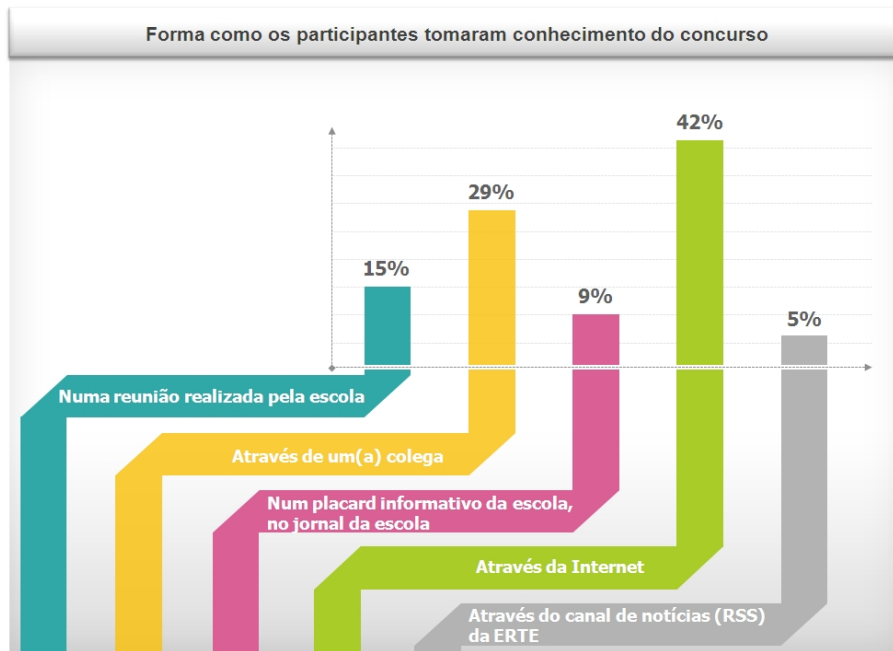


Gráfico 14: Forma como tomaram conhecimento do concurso

ria predominante nesse ano de escolaridade. Seguindo-se foram assinalados, primeiro o 2.º ano com 34%, e, logo de seguida, o 3.º ano com 33% dos participantes. Sendo anos intermédios, registaram percentagem médias, um registo bastante compreensível. O 1.º ano de escolaridade é o nível com menos representatividade (20%) no concurso, poderemos justificar esta realidade invertendo os argumentos para a maior participação de turmas do 4.º ano.

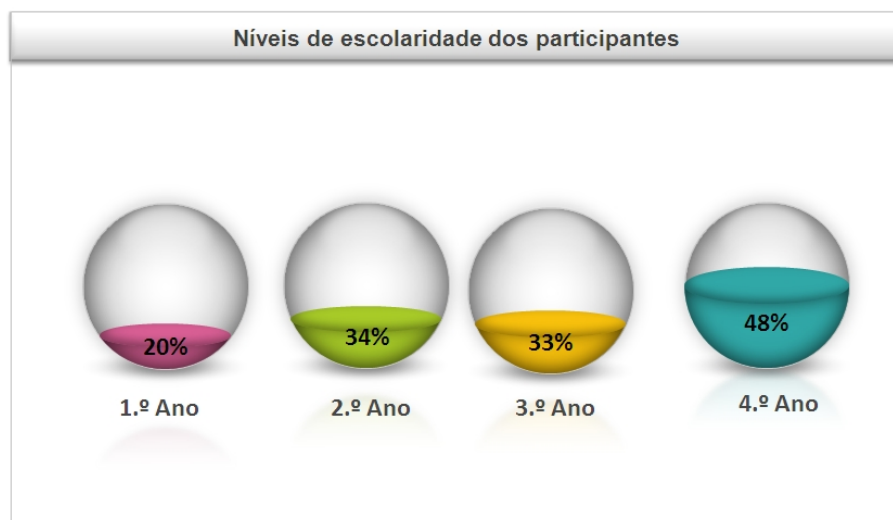


Gráfico 15: Níveis de escolaridade dos participantes

- Número de alunos por equipa

Primeiro queremos assinalar o número elevado de alunos que participaram no concurso, 7770. Consideramos muito relevante, na medida em que foi o primeiro ano de concurso. As turmas participantes revelaram uma dimensão média que podemos considerar razoável. Grupos-turma compostos por um número médio entre 18 e 19 alunos constituem uma realidade favorável para o desenvolvimento de um trabalho produtivo e ambicioso. Alguns projetos foram elaborados em grupos, que já se podem considerar, de uma dimensão grande para este tipo de técnica, 33% incorporaram 21 ou mais alunos (ver Gráfico 16). Também temos de referir que 22% dos trabalhos, um número apreciável, foi realizado num contexto de grupos que consideramos de pequena dimensão, de 1 a 10 alunos. Compreendemos bem que, desta forma, as tarefas se tornam mais simples de aplicar, isto se estiver sempre presente a intenção de que todos os alunos da turma deverão participar no projeto proposto. Realidade que normalmente se verifica nos casos que analisámos.

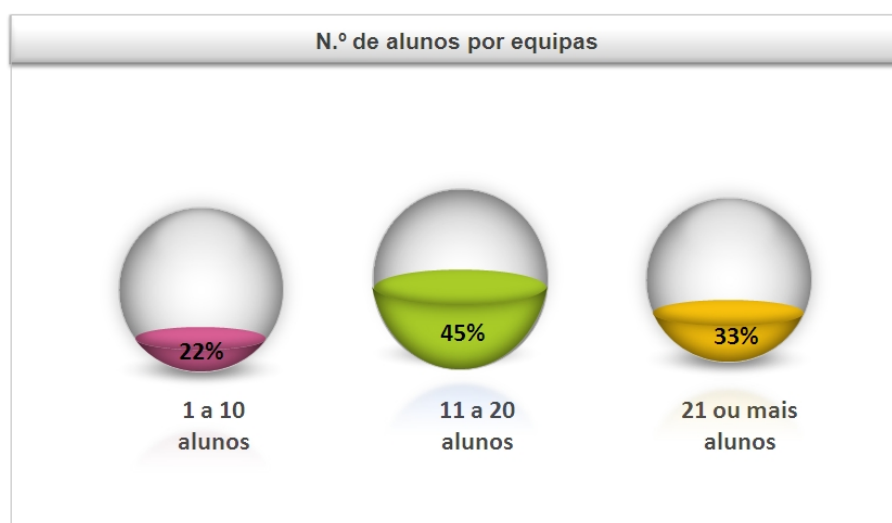


Gráfico 16: Número de alunos por equipa

- Participantes na equipa do projeto

A constituição da equipa também tem de ser interpretada tendo bem presente que os inquiridos poderiam indicar mais do que uma opção. O dado mais importante nesta questão é que um número muito grande de docentes desenvolveu o seu projeto trabalhando sozinho. Mais de 40%, como se pode visualizar no Gráfico 17. Podemos registar que as práticas nas escolas ainda dependem, em muitos casos, do voluntarismo isolado de alguns professores empreendedores sem grande colaboração de estruturas educativas. Temos de destacar o papel decisivo do professor bibliotecário, uma figura recentemente

valorizada na estrutura organizativa das escolas. Este foi o elemento mais presente no apoio aos participantes no concurso, 32% afirmaram terem sido por ele apoiados. Naturalmente, o gráfico também mostra que muitos docentes sentiram a necessidade de procurar apoio em áreas mais especializadas que são indispensáveis para o desenvolvimento desta técnica educativa. Profissionais com saberes na área da música e ao nível dos equipamentos informáticos, o professor de música e o professor de TIC, respetivamente, foram bastante solicitados. Ambos com percentagens elevadas, próximas dos 20%. Os professores de apoio tiveram também um papel digno de nota, com um registo de 14%. Se somarmos os números dos pais e dos encarregados de educação chegamos a um valor de 9% dos participantes a afirmarem terem tido o apoio destes membros da comunidade educativa. Pela negativa, é de salientar o número residual de apoios registados por parte dos auxiliares de ação educativa.

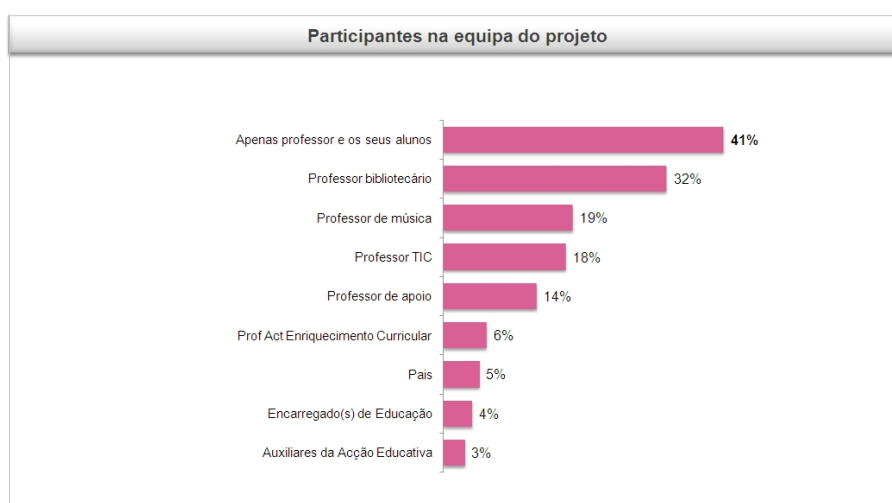


Gráfico 17: Participantes na equipa do projeto

- Tipo de história apresentada a concurso

Relativamente ao tipo de histórias enviadas para o concurso, verifica-se, como se pode visualizar no Gráfico 18, que grande parte dos concorrentes (41%), optou por criar uma história do tipo “Conto”, enquanto que 20% das equipas de participantes preferiu realizar uma “fábula”. O tipo de história “fantasia” foi escolhida por 19% das turmas. Apenas 10% das equipas apresentaram histórias do tipo “aventura”. Estes quatro tipos de histórias, normalmente associadas a grande criatividade, a uma imaginação rica e a um espírito bem divertido foram privilegiados pelos projetos apresentados a concurso. Se fizermos um estudo sobre o tipo de filmes e livros mais escolhidos pelo grande público no mundo infantil, veremos que esse fenómeno se repete. É de destacar que quer

as “lendas” quer as “narrativas históricas” foram apenas escolhidas por 4% dos participantes. Este tipo de história está normalmente associado a uma estrutura e significados mais sérios e de maior dificuldade de apreensão. E mesmo que possam ser um excelente instrumento para transmitir conteúdos ligados ao currículo dos temas históricos, acabaram por ser pouco utilizadas. As histórias do tipo “parábola” e “mito”, muito usadas no passado como forma de transmitir mensagens morais edificantes, parecem estar a cair completamente em desuso, estas foram as menos escolhidas, constituindo apenas 1% das histórias enviadas.

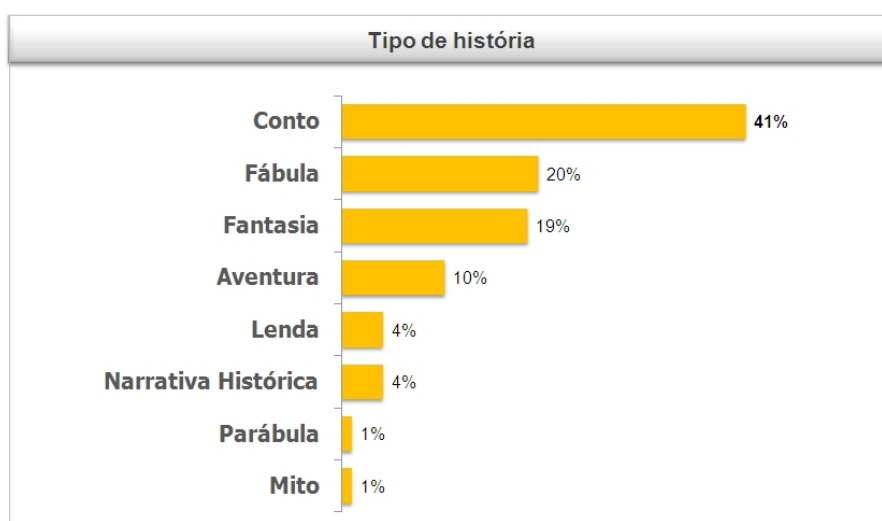


Gráfico 18: Tipo de histórias

- Personagens envolvidas nas histórias

Quanto às personagens envolvidas nas histórias enviadas para o concurso, podemos observar no Gráfico 19, que os animais (60%) são as personagens que mais compõem o elenco das histórias. As figuras antropomorfizadas são um recurso muito comum e eficaz de captar o interesse e a atenção das crianças. É uma forma divertida e bastante apelativa de trabalhar com grupos infantis. Outra forma que se revelou interessante nos trabalhos apresentados foi a utilização de pessoas comuns, com 34% dos respondentes a dizer que as suas histórias os envolviam. A proximidade e a familiaridade das personagens é um mecanismo sempre eficaz de chamar a atenção dos públicos mais novos. A reforçar esta ideia, muitos docentes indicaram que as personagens das suas histórias eram mesmo crianças, assinalamos 27% de referências. O tipo de personagens menos significativas são os “heróis”, “reis” e “fadas”, julgamos que são referidas menos vezes pela sua especificidade.

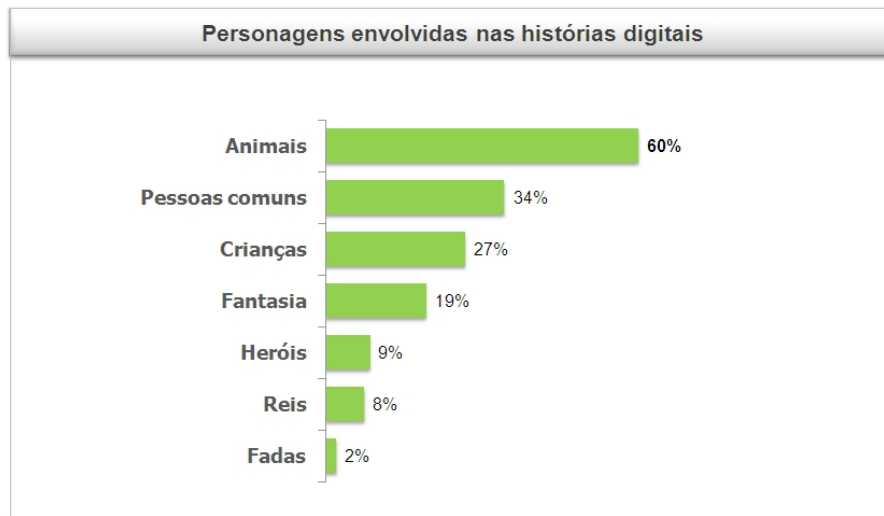


Gráfico 19: Personagens envolvidas nas histórias

- Originalidade ou não da história

Este dado é bastante informativo, a originalidade é uma capacidade difícil e singular, sendo sempre mais comum que se trabalhe sobre materiais que se encontram disponíveis. Ainda assim, o Gráfico 20 mostra-nos, um número assinalável de grupos que criaram histórias novas, uma percentagem de 29% de produtos originais é um valor muito positivo.

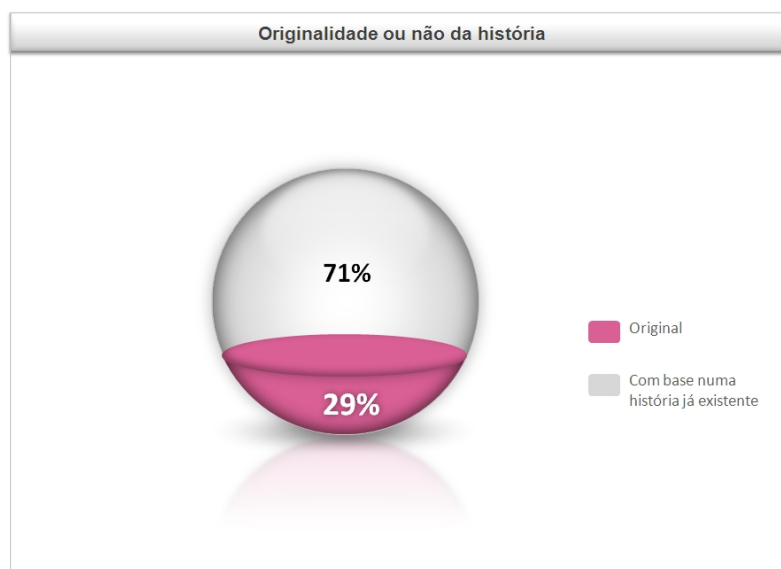


Gráfico 20: Originalidade ou não da história

5.2.4 Competências e valores

A categoria “Competências e valores” é composta apenas por duas questões. Através destas questões, por um lado, procurámos conhecer o nível de desenvolvimento de várias competências gerais. E, por outro lado, pretendíamos recolher informação relativamente à frequência de valores ao longo das histórias.

Quanto à primeira dimensão desta categoria, foram apresentadas seis “competências gerais” que passamos a apresentar:

- Mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos

As histórias permitem ter uma perceção de diferentes formas culturais, muitas vezes permitem mostrar exemplos que proporcionam esclarecimentos sobre fenómenos científicos e a tecnologia *podcast* favorece a utilização de novos meios de comunicação, como o áudio digital ou o espaço da rede da Internet. Esta realidade está evidenciada nas respostas dos professores, ainda que não lhe deem um papel muito relevante, na maioria dos casos. Apenas 20% considerou que esta competência geral é muito desenvolvida por esta técnica de ensino, como se pode observar no Gráfico 21. Três terços dos professores, uma grande maioria, consideraram que esta competência é desenvolvida por esta atividade. Menos consideraram que é pouco desenvolvida, uma percentagem de 17. Nenhum docente considerou que esta era nada desenvolvida.

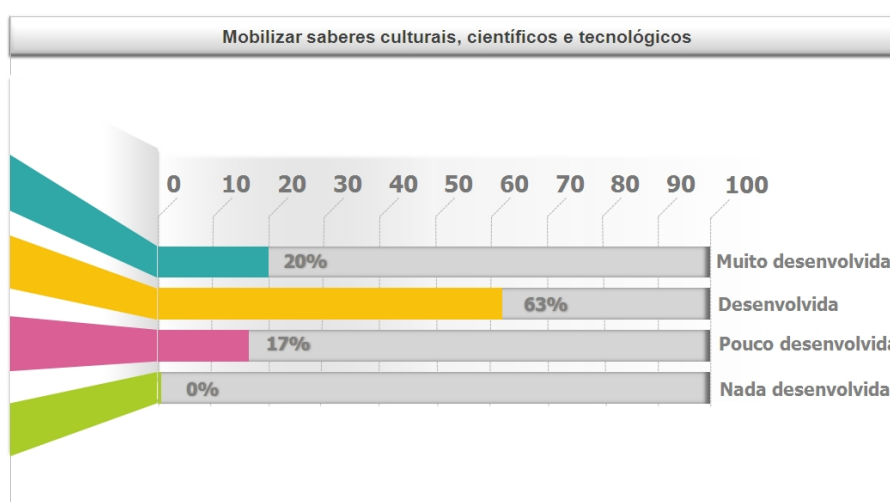


Gráfico 21: Mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos

- Usar adequadamente linguagens das diferentes áreas do saber cultural, científico e tecnológico para se expressar

Esta competência é muito próxima da anterior, os resultados refletem isso mesmo, sendo portanto bastante semelhantes. Assim, a maioria os professores atribuiu-lhe um progresso positivo, ainda que apenas cerca de um terço lhe atribuisse a esta atividade um contributo muito positivo para o seu desenvolvimento. É de notar um decréscimo da percentagem dos que a consideram pouco desenvolvida, provavelmente por esta competência estar ligada à linguagem, passou, neste caso, para 8% (Gráfico 22). Também neste ponto, nenhum docente declarou que não era desenvolvida com esta técnica.

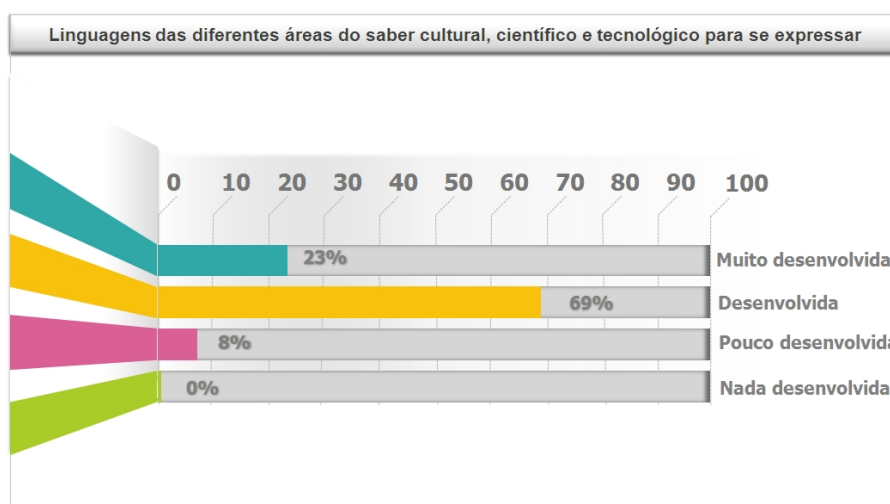


Gráfico 22: Usar linguagens das diferentes áreas do saber cultural, científico e tecnológico para se expressar

- Usar corretamente a língua portuguesa para comunicar de forma adequada e estruturar o pensamento próprio

O uso da língua materna é realmente uma competência basilar e é, então, de salientar que os professores avaliam o contributo desta tecnologia de uma forma muito favorável. Pode-se constatar no Gráfico 23 uma avaliação positiva que chega aos 98%, sendo que uns elevados 65% cobrem a noção de que esta competência é muito desenvolvida. A atividade de contar histórias, sendo um procedimento eminentemente verbal não poderia deixar de ser considerada uma metodologia que promove a qualidade das aprendizagens no domínio da língua portuguesa. Os que consideraram que esta competência não é desenvolvida ou que é pouco desenvolvida chegam, somente, em ambos os casos, a 1%. Valor quase insignificante.

- Pesquisar, selecionar e organizar informação

Esta é uma competência bastante transversal, estando presente em muitas ativida-

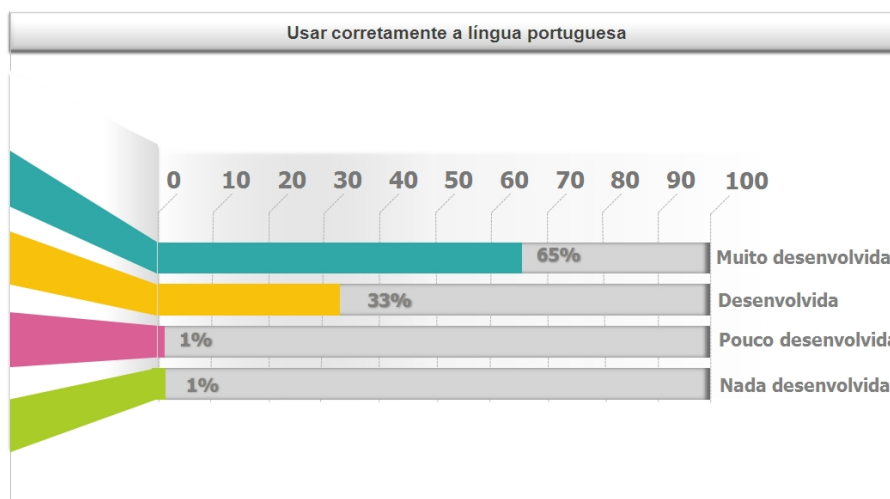


Gráfico 23: Usar corretamente a língua portuguesa para comunicar de forma adequada e estruturar o pensamento próprio

des no processo de ensino e aprendizagem. Os professores inquiridos indicaram, na sua maioria, 56% (visualizar Gráfico 24) que a competência é desenvolvida. O campo dos que consideraram que é muito desenvolvida decresce para os 28% e os que defenderam que é pouco desenvolvida chegam aos 14%. Os que afirmaram que é nada desenvolvida não ultrapassam os 2%. Por estes valores, podemos verificar que é uma competência com uma presença consistente nesta metodologia, sem se destacar especialmente.

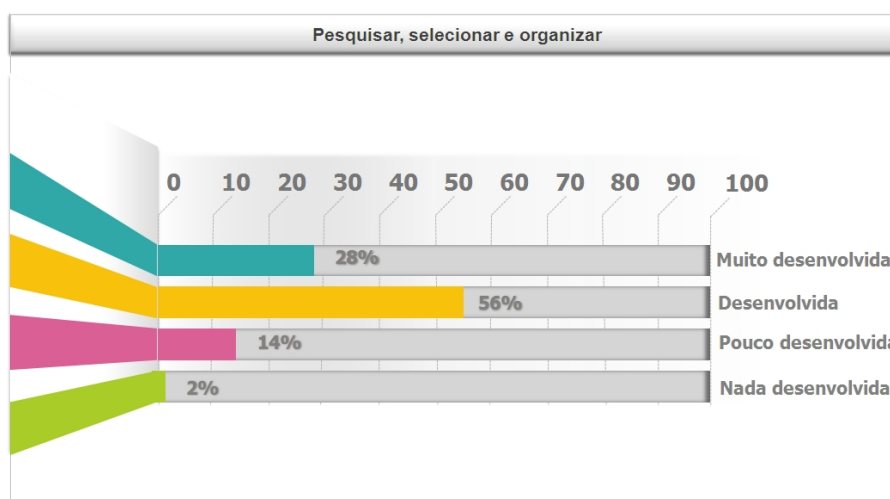


Gráfico 24: Pesquisar, selecionar e organizar informação

- Realizar atividades de forma autónoma, responsável e criativa

Autonomia, responsabilidade e criatividade são competências chaves no desenvolvimento das crianças, serão das mais difíceis de avaliar e incentivar do espectro do sistema de ensino. Assim, e observando o Gráfico 25, é muito importante destacar

que 45% dos docentes referiram que são muito desenvolvidas com as histórias digitais. Acrescente-se, ainda, que metade afirmou que permitem desenvolver essas competências e que apenas 4% defendeu que são pouco desenvolvidas. Somente 1% considerou que não são nada desenvolvidas. Podemos legitimamente declarar que a tecnologia *podcast* é considerada pelos professores um instrumento privilegiado para desenvolver a autonomia, a responsabilidade e a criatividade. Este facto não pode ser, de todo, menosprezado.

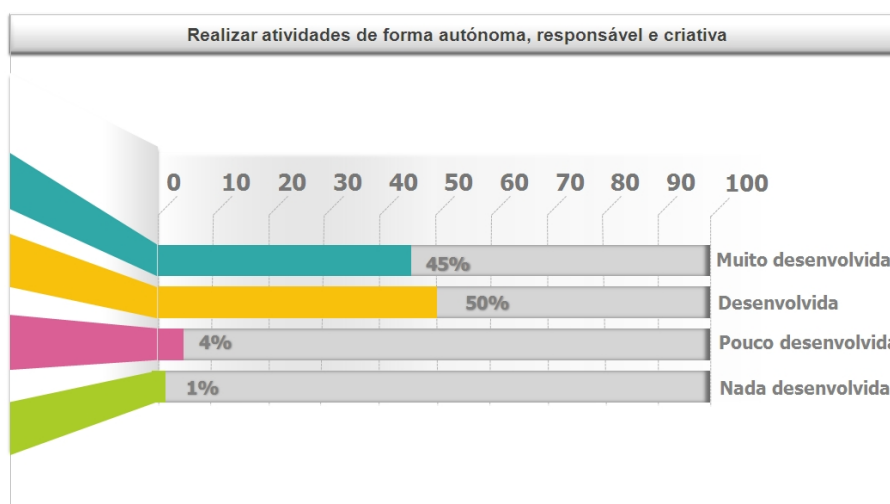


Gráfico 25: Realizar atividades de forma autónoma, responsável e criativa

- Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns

A competência de cooperação e trabalho em grupo é determinante na personalidade de pessoas equilibradas e bem integradas numa comunidade de progresso e civilidade. As metodologias mais tradicionais e mais convencionais revelaram sempre grandes insuficiências no desenvolvimento deste aspeto. Esta atividade pela avaliação que os professores fizeram revela ser uma promotora excecional desta competência. Assim, 66% dos inquiridos (ver Gráfico 26) revelaram que esta é muito desenvolvida e 32% indicou que é desenvolvida. Apenas 2% referiu que é pouco e ninguém considerou que não desenvolve. São valores incontornáveis, esta ferramenta tem de ser tida em conta para quem queira trabalhar este aspeto.

- Frequência de valores na conceção das histórias digitais

Com o propósito de saber se os docentes conseguiram, ou não, trabalhar a questão dos valores na criação das histórias digitais, os mesmos foram questionados, tendo por base alguns já pré-definidos.

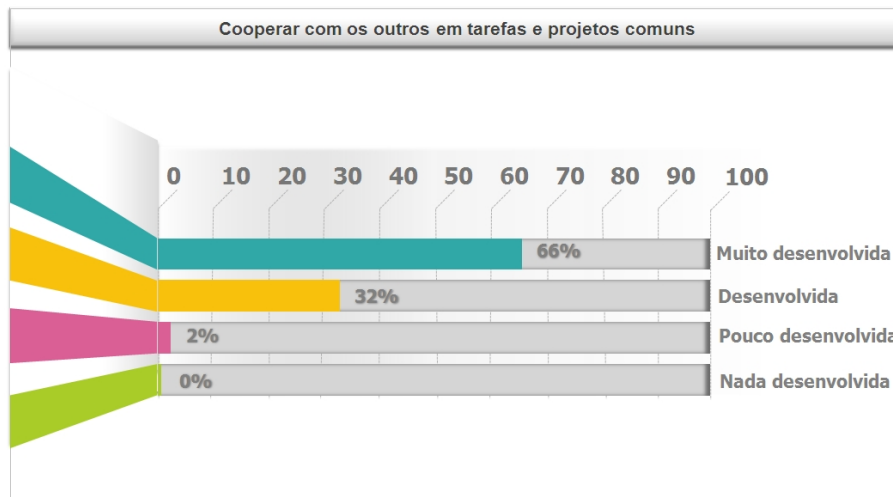


Gráfico 26: Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns

O quadro de valores (ver Gráfico 27) torna evidente o contributo que esta técnica tem para o desenvolvimento no domínio das atitudes e dos valores. O panorama é significativamente positivo. A quase totalidade dos valores foi trabalhado no projeto acima dos 50%, apenas o valor da paciência não ultrapassou os 47%. A gestão da concentração e da atenção numa atividade tão intensa pode ser realmente difícil e a paciência dos participantes é um recurso mais escasso, afirmaram os professores. Podemos destacar os valores ligados às atividades em grupo, como a cooperação, a partilha e o respeito com números muito elevados, entre os 78% e os 81%. As indicações para que raramente ou que nunca se manifestaram os valores listados são muito baixas, referimos apenas os valores de lealdade e paciência com 7% dos professores a afirmarem que raramente são expressados, provavelmente esta situação está relacionada com imaturidade das crianças e não com incapacidades da técnica.

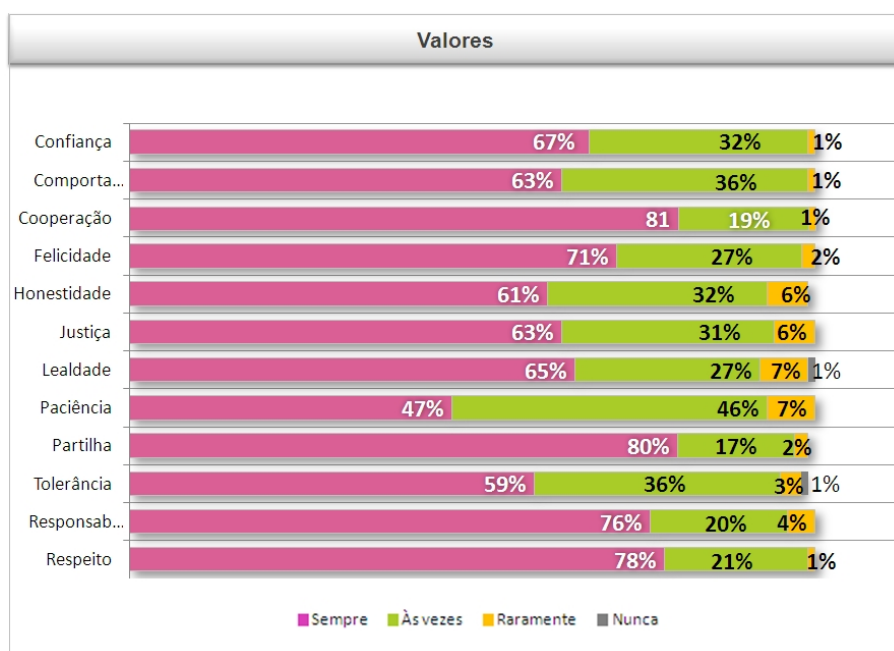


Gráfico 27: Frequência de valores na concepção das histórias digitais

5.2.5 Tecnologia *podcast*

A categoria “Tecnologia *podcast*”, composta por seis questões, permitiu-nos recolher informação relacionada com a operacionalização e utilização desta tecnologia. Um dos objetivos deste grupo de questões consistiu em conhecer os elementos que efetuaram a gravação da história e em que espaço físico foi realizado. Por outro lado, pretendeu-se saber, também, como foi organizado o processo de gravação da história e identificar os equipamentos que foram utilizados para gravar o trabalho. Conhecer o tipo de programa informático usado e perceber qual o formato escolhido também foi um dos objetivos deste grupo.

De seguida, passamos a apresentar os dados recolhidos relativamente a cada dimensão:

- Elementos que participaram na gravação da história

Através dos dados recolhidos (ver Gráfico 28), podemos verificar que o trabalho individual dos professores, assente numa capacidade de iniciativa e empreendedorismo singular, é a principal alavanca no desenvolvimento de novos projetos educativos nas escolas. Mais de metade dos docentes contaram apenas consigo mesmos. Também registamos, uma vez mais, o papel determinante do professor bibliotecário, os dados recolhidos neste estudo dão indicações positivas quanto à sua influência nas atividades pedagógicas. Naturalmente, os professores da área das TIC também têm um peso equivalente, pelo seu domínio das tecnologias indispensáveis para a construção de histórias digitais. Apesar de revelar uma menor influência, 3% referiram a participação do professor de música. Os professores evidenciaram a necessidade e a perspicácia de solicitar o auxílio de profissionais de áreas específicas. A distribuição de tarefas e especialização em qualquer tipo de atividade é sempre um dos caminhos para a excelência, se a escola desenvolvesse mais redes efetivas de cooperação poderia aprofundar esta possibilidade.

- Espaço físico

O Gráfico 29 mostra que o desenvolvimento de projetos educativos está quase totalmente centrado no espaço do estabelecimento escolar do professor responsável, com 94% dos inquiridos a responderem que efetuaram as gravações em locais no interior da própria escola. As respostas referem a própria sala de aula (71%), a biblioteca (23%) e o laboratório TIC (1%). Salientar a forte evidência de que o trabalho, na maioria dos

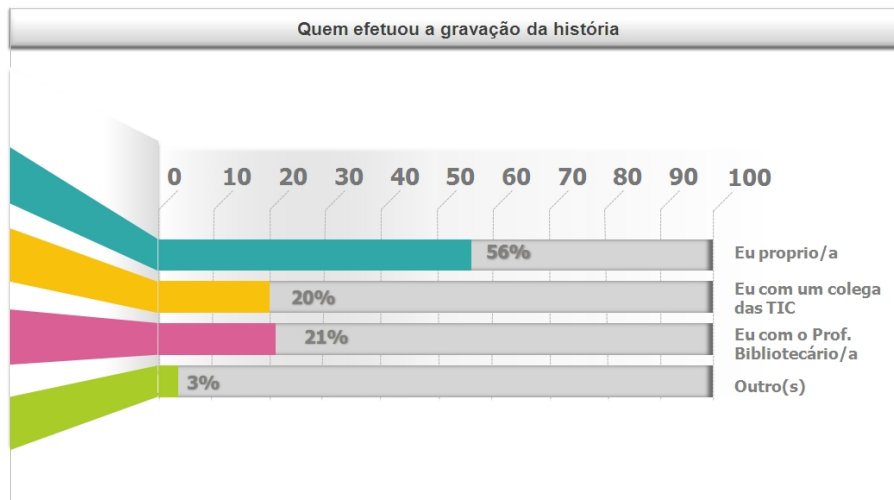


Gráfico 28: Quem efetuou a gravação da história

casos, nunca sai da sala de aula do docente.

Uma abertura ao exterior, um enriquecimento da comunidade educativa só poderia melhorar os resultados, em qualidade e quantidade. Temos ainda de referir, nesse sentido, um dado residual que indicou uma colaboração pontual com uma entidade exterior à escola, um pequeno número de professores (3%) referiu ter colaborado com uma rádio local. Mas poderíamos pensar noutras entidades que não apareceram: Escolas de Música, Associações Filarmónicas, Espaços Municipais, Companhias de Teatro, Estabelecimentos de Ensino Superior, etc. Faltam ainda alguns passos para uma maior integração e dinamização de toda a envolvente das comunidades educativas.

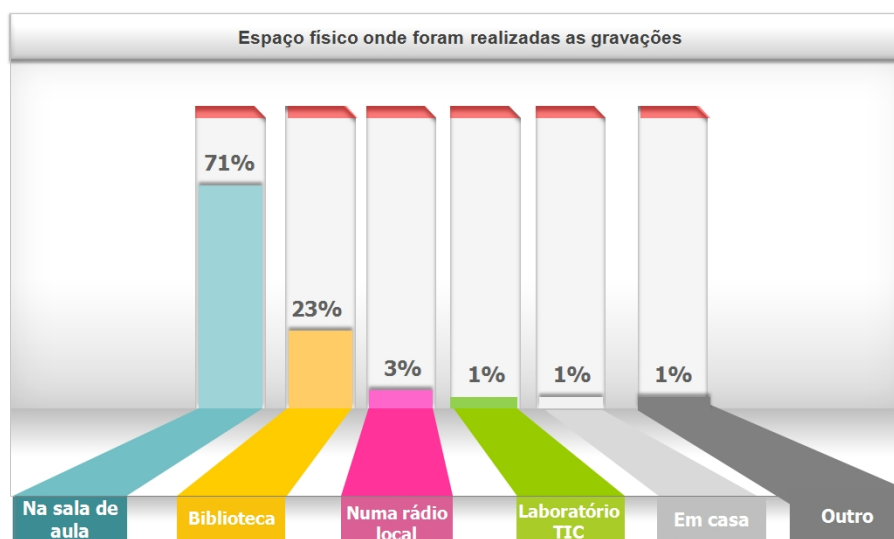


Gráfico 29: Espaços físicos onde foram realizadas as gravações

- Organização do processo de gravação

Podemos inferir que mais de metade dos professores seguiram uma metodologia simplificada, realizando as gravações em modo contínuo, sem necessidade de interrupções longas ou de organização mais detalhada e prolongada no tempo. Estes dados (ver Gráfico 30) podem também ser indicativos de que os professores consideram ter uma boa capacidade de gestão de grupos, pois decidiram desenvolver a atividade com todos os alunos presentes ao mesmo tempo. Um quarto dos inquiridos revelou ter uma organização mais elaborada, tendo feito as gravações de modo faseado. Alguns, 16%, aprofundaram ainda mais o trabalho e efetuaram as gravações com os alunos individualmente.

Em termos técnicos, as tarefas realizadas com menos indivíduos e distribuídas ao longo do tempo, poderão ser um sinal de maior cuidado e perfeição na realização de projetos, apesar de tudo ainda tivemos um grupo significativo de docentes que optaram por um esforço adicional de detalhe organizacional.

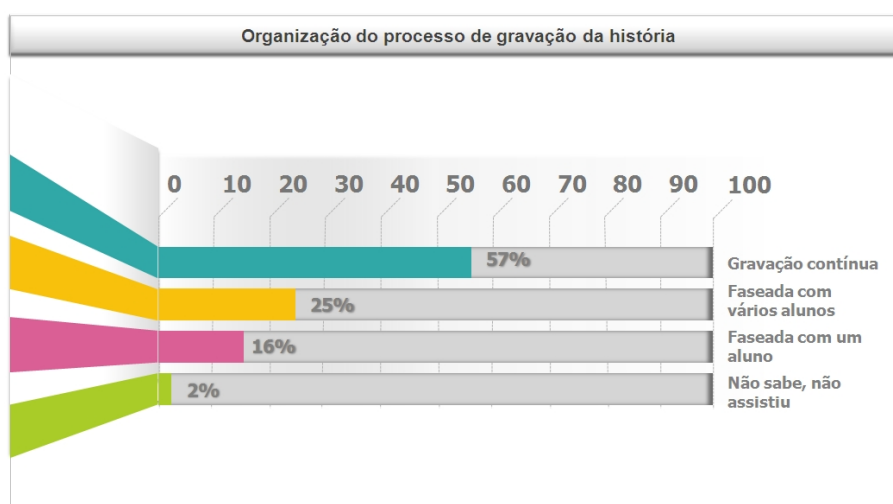


Gráfico 30: Organização do processo de gravação da história

- Equipamento utilizados para gravar o trabalho

Relativamente ao equipamento utilizado para gravar a história, podemos constatar, através do Gráfico 31, que uma pequena percentagem fez recurso a um equipamento mais dedicado a este tipo de trabalhos, 10% dos docentes utilizam um mini-gravador para os seus projetos áudio, o que revela um nível adicional de especialização. Um grupo de inquiridos um pouco maior, com 15% de respostas, referiu utilizar outro tipo de equipamentos especializados (por exemplo: mesas de misturas, microfones especiais, etc). Se agruparmos estes dois últimos grupos, temos um quarto dos professores que ultrapassou, neste domínio técnico, o nível mais simples de operacionalização dos seus

trabalhos. Podemos salientar também a presença perfeitamente residual do computador Magalhães, isto apesar de existirem muitos deles disponíveis na comunidade escolar.

Os professores utilizam, assim, em larga escala os equipamentos mais acessíveis nas escolas, quer seja pelo nível da dificuldade na sua operação, quer seja pelo número disponível desses mesmos equipamentos. Em todas as escolas podem encontrar um computador, fixo ou portátil, pronto a ser utilizado e todos sabem utilizá-lo, pelo menos ao nível mais elementar.

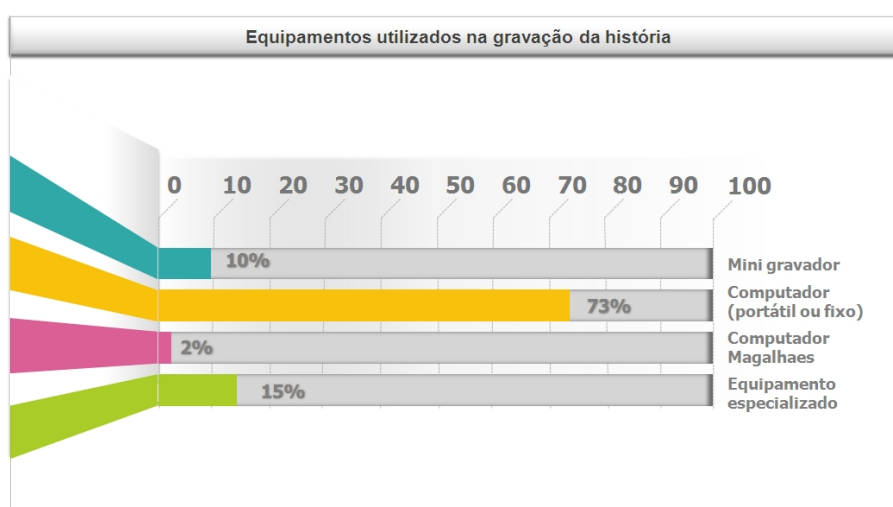


Gráfico 31: Equipamentos utilizados na gravação da história

- Software utilizado para editar a história

Esta questão revela-nos que os professores utilizam em grande percentagem programas informáticos de edição de áudio de distribuição bastante acessível, gratuita ou quase gratuita.

O *Audacity*, um programa de edição de áudio, em formato de *software* livre, representou quase metade das respostas (46%). O *Windows Movie Maker*, um programa proprietário da *Microsoft* e com distribuição incluída nos seus sistemas operativos, desde o *Windows Millennium de 2000* foi utilizado por 31% dos docentes. Esta solução não implica, portanto, custos adicionais ao do sistema operativo habitualmente incluído nos computadores disponíveis nas escolas. No entanto, esta escolha revela alguma falta de conhecimento dos produtos disponíveis para este tipo de projetos, pois não está especialmente direcionada para a edição de áudio, mas sim para a edição de vídeo.

Existem no espaço da Internet bastantes recursos que podem auxiliar na compreensão destes dois programas: tutoriais em páginas *web*, em formato de vídeo e manuais em *pdf*. Esta realidade deve ter também influenciado as escolhas dos professores, pois

a grande maioria não recorreu a ajuda especializada e não mostrou ter formação específica nas tecnologias requeridas para este projeto.

Devemos referir que 8% dos inquiridos utilizou o programa de edição de áudio da *Adobe*, o *Audition*. Este é um programa quase profissional, dispendioso e de utilização complexa e exigente. Se juntarmos com as escolhas pelo programa *Adobe Soundbooth*, produto que foi descontinuado e que foi substituído pelo *Audition*, podemos afirmar que 10% dos docentes utilizou um programa de edição de áudio especializado e avançado para a construção da história digital que apresentou a concurso.

Não podemos ignorar os 13% da categoria *Outro*, pois, em larga medida, esta resposta revela um desconhecimento do programa utilizado pelos inquiridos e a sua falta de conhecimento e de formação na vertente tecnológica (ver Gráfico 32).



Gráfico 32: Software utilizado na edição da história

- Formato de ficheiro de áudio escolhido para enviar o trabalho

O Gráfico 33 mostra, sem grande surpresa, que o ficheiro áudio em formato *mp3* foi o mais utilizado (68%). O *mp3* é uma abreviação de MPEG 1 Layer-3. Trata-se de um padrão de arquivos digitais de áudio estabelecido pelo *Moving Picture Experts Group* (MPEG). O método de compressão com perdas empregado na compressão do *mp3* consiste em retirar do áudio tudo aquilo que o ouvido humano normalmente não conseguiria perceber, devido a fenómenos de mascaramento de sons e de limitações da audição humana. A redução do tamanho do arquivo é de cerca de 90%, ou seja, o tamanho

do ficheiro passa a ser 1/10 do tamanho original. Percebemos que é uma escolha para uma grande difusão e para um público pouco especializado e pouco exigente. Pela sua facilidade de uso e economia é uma escolha fácil de compreender.

A segunda escolha em número (14%), foi o formato *wma*, ou *Windows Media Audio*, é um formato de compressão de ficheiros áudio, que pretende não ter perdas, é uma tecnologia proprietária da *Microsoft* e os seus sistemas usam-no extensivamente. Visto que os computadores nas escolas estão quase todos equipados com sistemas *Windows*, esta também é uma escolha bastante expectável.

O *Audio Interchange File Format* (AIFF em abreviatura) é o formato de áudio utilizado pelo sistema operativo da *Apple*, o *Mac OS*, e naturalmente reflete a percentagem de professores ou colaboradores que são utilizadores deste tipo de sistemas. É significativo que a proporção é muito semelhante à sua presença no mercado de computadores.

O formato *FLAC* (*Free Lossless Audio Codec*) é um *codec* de compressão de áudio sem qualquer perda de informação, não remove nenhuma informação do fluxo de áudio e mantém a qualidade do som. Esta é uma escolha mais especializada, de tipo profissional. Os valores de 1% de professores a utilizarem-no refletem isso mesmo.

Para terminar, surpreendentemente, o formato *Vorbis*, administrado pela *Xiph.Org Foundation*, não teve qualquer utilizador. Esta escolha é potencialmente compatível com qualquer sistema, gratuita, bem documentada, de código aberto e sem patentes. É uma tentativa da comunidade de evitar os problemas derivados de formatos de compressão áudio proprietários semelhantes, como o *mp3* ou o *wma*. Essa proposta não conseguiu ter a mais pequena expressão no universo dos participantes inquiridos.

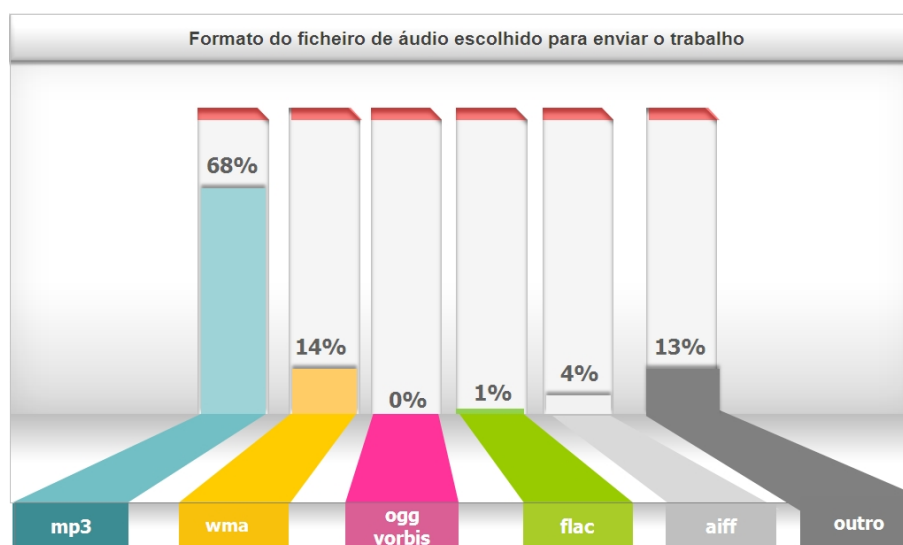


Gráfico 33: Formato do ficheiro escolhido para envio do trabalho

5.2.6 O docente e as TIC

A última categoria do nosso questionário debruça-se sobre a formação docente e nas suas práticas educativas relativamente ao uso das TIC. Com este grupo de questões pretende-se recolher informação que nos permita caracterizar os docentes quanto à sua formação inicial e contínua nas áreas das TIC. Pretende-se também perceber que tipo de utilização das TIC é que os docentes fazem nas suas prática pedagógicas, assim como conhecer o grau de familiaridade dos *softwares* e serviços disponíveis na Internet. Por fim, perceber se já tinham visitado e/ou explorado o espaço online onde estão alojadas todas as histórias enviadas para o concurso.

- Formação inicial na área das TIC

Relativamente à formação, o Gráfico 34, permite-nos observar que o nível de formação na área das TIC, no contexto geral dos docentes, está num nível relativamente baixo. Mais de metade dos docentes refere não ter tido qualquer tipo de aprendizagem neste domínio durante o seu percurso académico. Podemos pensar que este dado reflete o número de docentes com mais anos no ensino e que durante os seus estudos de base ainda não tinham sido introduzidas as competências no domínio das TIC nos currículos na formação para a docência.

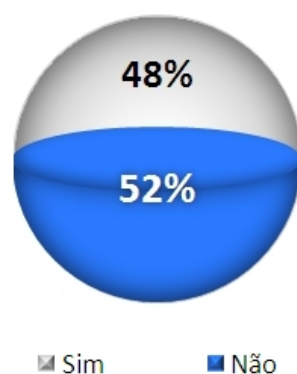


Gráfico 34: Formação inicial na área das TIC

- Formação contínua na área das TIC

O Gráfico 35 revela-nos um panorama um pouco mais positivo do que o anterior, pois um pouco mais de metade dos professores (55%), indicou ter adquirido formação contínua que contribuiu para uma melhoria nas suas competências na área das TIC. As

muitas medidas que as políticas educativas têm aplicado neste aspeto, nos últimos anos, podemos aqui recordar o Plano Tecnológico na Educação - mostram que se conseguiu um resultado razoável. No entanto, não podemos subestimar que 45% dos professores declara não ter tido formação adequada para este tipo de projetos. Podemos assim acrescentar que ainda há muito a fazer neste domínio.

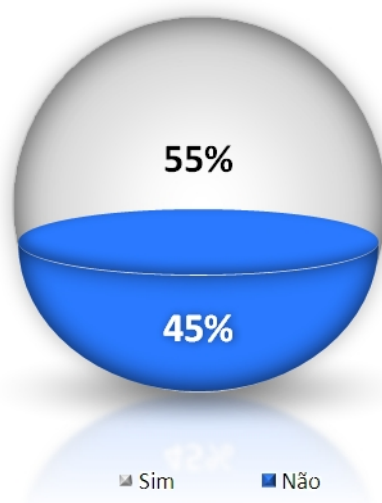


Gráfico 35: Formação contínua na área das TIC

- Utilização das TIC nas práticas educativas

Podemos ter por certo que as TIC vieram para ficar no espaço escolar. Através do Gráfico 36, verifica-se que nenhum docente referiu utilizar raramente ou nunca este tipo de tecnologias. É uma larga maioria (65%) diz utilizá-las sempre. A escola sofreu realmente mudanças estruturais no seu funcionamento e a presença das TIC no seu quotidiano é certamente uma delas.

- Conhecimento da tecnologia *podcast* antes do concurso

Podemos começar por inferir que a realização deste concurso permitiu promover novas práticas e o desenvolvimento de projetos inovadores no sistema educativo, pois um número muito elevado de professores afirma só ter conhecimento da tecnologia *podcast* através da participação neste desafio. São 67% que o declaram.

Assim, ao que afirmámos anteriormente podemos acrescentar que o concurso, no que se refere a 55% dos professores que já conheciam esta tecnologia, foi, com certeza, um fator que fez despoletar a decisão dos docentes passarem à prática neste tipo de atividades pedagógicas. Quase metade deste grupo de docentes, 45%, já trabalhava

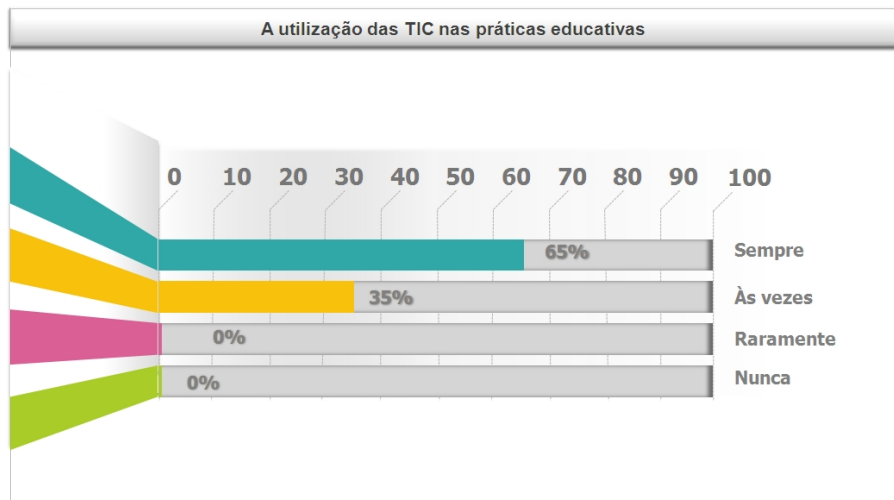


Gráfico 36: Utilização das TIC nas práticas educativas

com esta tecnologia e 10% deles chegaram mesmo a publicar os seus trabalhos na *web*.

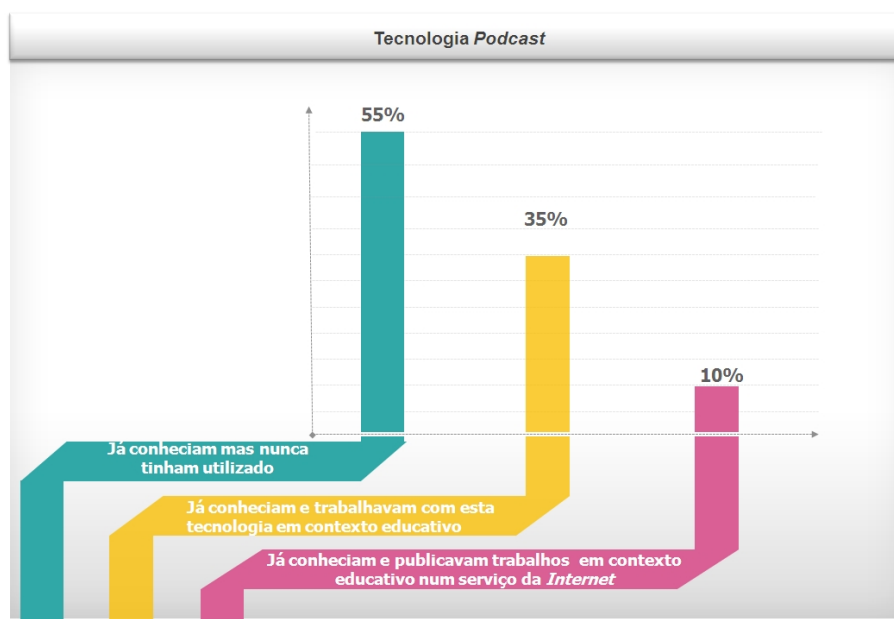


Gráfico 37: Conhecimento da tecnologia podcast

- Grau de familiaridade dos softwares

Os valores apresentados no Gráfico 38 são bastante elevados. Os professores revelam ter um conhecimento bastante detalhado da generalidade dos *softwares* disponíveis para a aplicação da tecnologia *podcast*. Programas complexos, dispendiosos e especializados como o *Adobe Audition* ou *Adobe Soundbooth* são conhecidos por quase metade dos docentes. Um programa mais simples e *open source* como o *Audacity* é reconhecido por muitos, mais de três quartos. O programa *Photostory* da *Microsoft* gratuito, sendo simples e um pouco limitado, mas tendo como ponto forte ter sido totalmente con-

cebido para projetos de contar histórias, acabou por obter resultados também bastante significativos, com resultados muito semelhantes aos do *Audacity*. Por fim, o programa *Windows Movie Maker*, presente nos sistemas operativos *Windows* tem um nível de reconhecimento muito elevado, apenas 4% dos professores afirma não o conhecer. Tem também o valor mais alto de utilizações frequentes e regulares e apenas 17% dos que o conhecem nunca o utilizam. Sendo uma solução simples, versátil e de acesso fácil acaba por ser o programa predominante nas escolhas para o desenvolvimento de projetos envolvendo a tecnologia *podcast*.

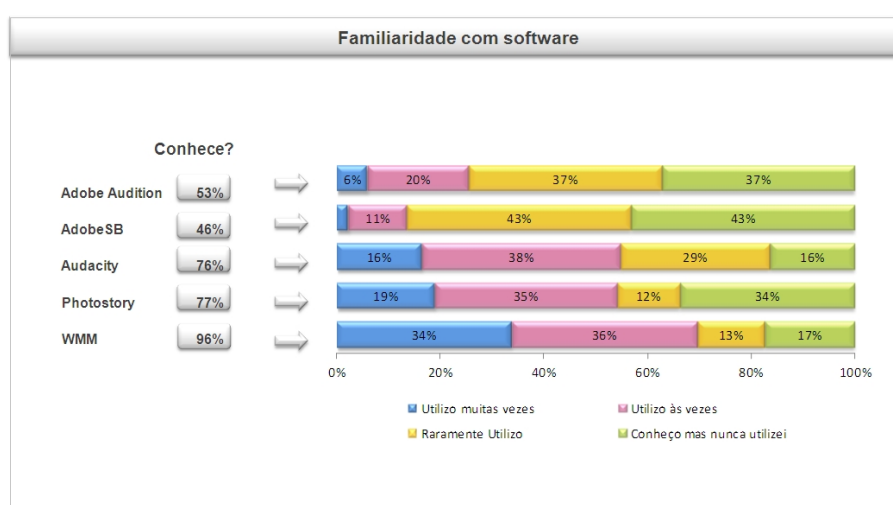


Gráfico 38: Grau de familiaridade dos softwares

- Grau de conhecimento e utilização dos serviços disponíveis na Internet

Os valores gerais obtidos (ver Gráfico 39) no reconhecimento de serviços de Internet ligados à tecnologia *podcast* são mais baixos do que os relativos aos *softwares*. Se excetuarmos o serviço *MyPodcast* que regista 81% de reconhecimento, todos os outros estão bem abaixo dos 50%, entre os 40% e os 30%. Nesta linha, a utilização frequente destes serviços é praticamente inexistente, apenas 3% dos 40% que conhecem o *Pod-matic* afirmam utilizá-lo muitas vezes. Para a utilização pontual, o serviço *MyPodcast* tem um valor 31%, mais uma vez os outros serviços ficam muito atrás, todos abaixo dos 15%. É de salientar que, com a exceção do *MyPodcast*, cerca de metade dos que conhecem os serviços nunca os utilizaram. Estas ferramentas sociais de comunicação e partilha *online* da chamada *web 2.0* são uma realidade relativamente nova e requerem competências e hábitos que estão mais disseminados nas gerações mais recentes. No entanto, os valores registados não podem ser considerados baixos e mostram dados mais positivos do que esperávamos.

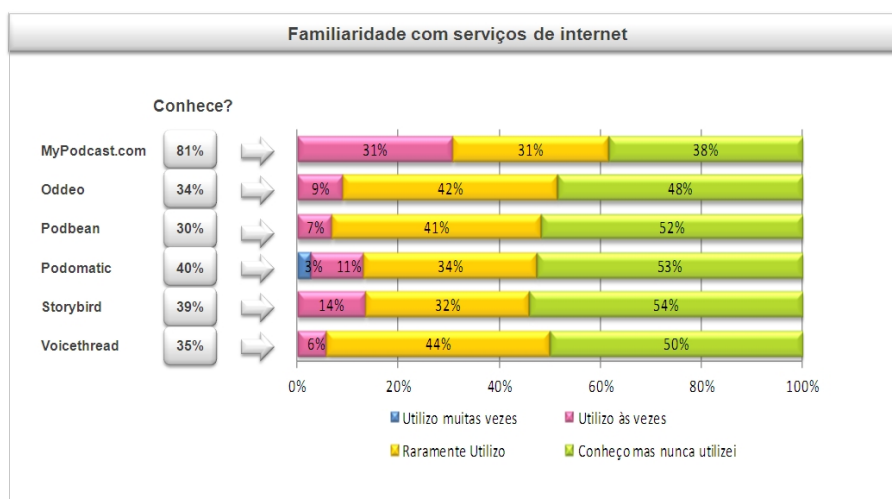


Gráfico 39: Grau de conhecimento e utilização dos serviços disponíveis na Internet

- Importância da existência de formação, no âmbito da temática “podcast” e a literatura infantil

Sendo um inquérito a professores, naturalmente que estes deram grande importância à valorização e necessidade de formação. E estando a participante num projeto que envolve a tecnologia *podcasts* também consideraram que se devia privilegiar esta área. Apenas 1% deu pouco importância a este ponto como se pode observar no Gráfico 40.

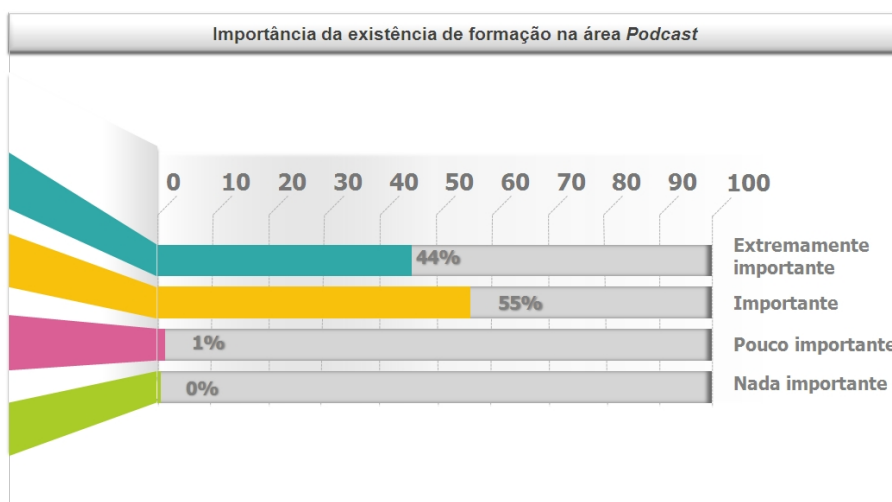


Gráfico 40: Importância da existência de formação, no âmbito da temática podcast

- Exploração do espaço online “Conta-nos uma história!”

Quando questionados sobre se já tinham visitado e/ou explorado o espaço online “Conta-nos uma história!”, apenas 16% referiu nunca o ter feito. A grande maioria dos docentes já teve alguma forma de interação com o site (83%). Alguns chegaram mesmo

a desenvolver atividades pedagógicas específicas que o envolveram diretamente, um aspeto sem dúvida assinalável, como se pode observar no Gráfico 40.

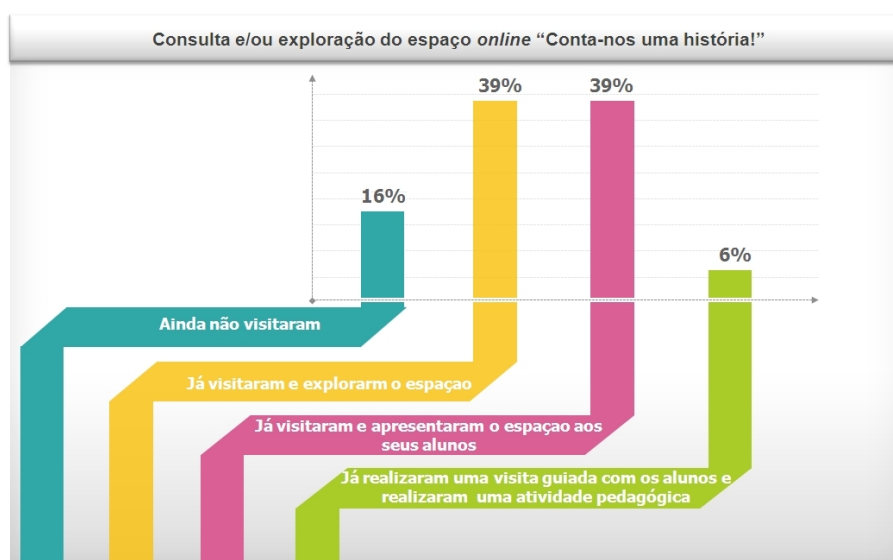


Gráfico 41: Exploração do espaço online "Conta-nos uma história!"

- Após a iniciativa "Conta-nos uma história!"

A última questão, se já tinham realizado mais algum trabalho deste género em contexto educativo, depois de terem participado no concurso, permite-nos afirmar que o concurso teve um efeito reprodutor muito positivo. Isto porque 99% dos professores declararam que vão continuar a desenvolver trabalhos com a tecnologia *podcast*. Apenas 1% não pretendem repetir um projeto deste género. Podemos também salientar que 43% dos docentes já realiza atividades pedagógicas com tecnologias *podcast*, uns iniciaram um novo projeto, outros realizaram um trabalho e outros chegam mesmo a ter realizado vários. Como se pode visualizar no Gráfico 42, é inegável que esta iniciativa teve a virtude de dar a conhecer esta metodologia educativa e, mais importante ainda, conseguiu que se integrassem práticas pedagógicas inovadoras num grande número de professores de uma forma consolidada, pois estes afirmaram que vão continuar ligados à tecnologia *podcast*.

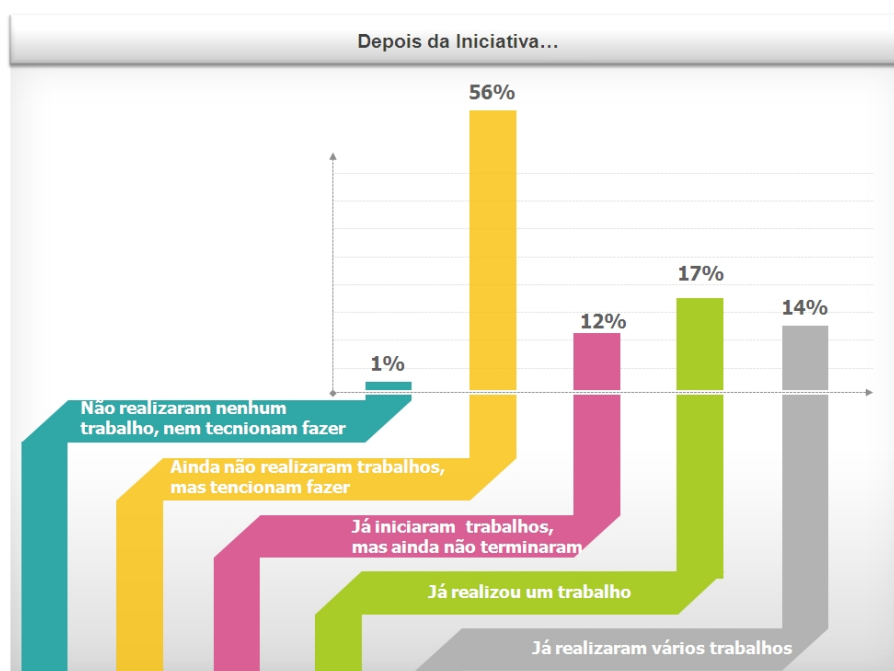


Gráfico 42: Exploração do espaço online "Conta-nos uma história!"

5.3 Resultados gerais

Apresenta-se agora os resultados gerais, com base na triangulação dos dois métodos utilizados (qualitativo e quantitativo), tendo em conta as várias dimensões utilizadas quer no inquérito por entrevista quer no inquérito por questionários. No caso das entrevistas foi elaborada uma grelha de análise de ocorrências de frequência de cada elemento (anexo 4) que permite, agora, apresentar mais facilmente a informação.

- **Caracterização dos respondentes**

A caracterização dos respondentes mostrou que a grande maioria dos docentes (84%) são do sexo feminino. Quanto à sua idade o estudo revela uma prevalência dos docentes mais novos, os docentes com mais de 50 anos tem um valor que é cerca de metade do valor da faixa dos mais novos, dos 25 aos 39 anos. Os dados recolhidos sobre a experiência profissional não mostraram nenhuma tendência muito significativa, pois cada um dos intervalos que se estabeleceram tiveram resultados muito próximos, no entanto, ainda assim podemos indicar que os professores com menos tempo de serviço, até 14 anos, obtiveram o valor mais elevado. Quanto ao tipo de estabelecimento apenas 5% não pertencia à rede pública de ensino. A distribuição geográfica dos participantes revela um valor muito elevado dos que são oriundos da região norte, 41%; valores equivalentes para a região do Centro e de Lisboa e Vale do Tejo, com 23% e 25% respetivamente, e valores baixos para o Alentejo, com 8%, e o Algarve, que reuniu apenas 3% dos participantes.

- **Literatura infantil no ensino**

Colocados perante a questão: “Considera importante a literatura infantil neste nível de ensino?” que compreende a primeira categoria de informação denominada importância da literatura no 1.º CEB, todos os professores salientaram a sua grande importância, ainda que um deles o tenha exprimido de uma outra forma, referindo que esta ocupa um papel preponderante. Para justificar a sua posição os entrevistados apontaram diferentes aspetos para fundamentar a sua afirmação, não tendo sido repetido nenhum deles. Passamos a indicá-los: abre ou explora capacidades para a reflexão e imaginação; oferece seleções de texto, ilustrações e histórias; permite as primeiras aproximações ao mundo da escrita, da leitura e da criatividade; é um facilitador dos processos de aprendizagem; não permite ser trabalhada de forma isolada; possibilita a partilha de aspetos interdisciplinares; associa métodos próprios de organizar informação; enriquece a formação geral dos alunos;

permite desenvolver autonomia, responsabilidade, criatividade, cooperação e solidariedade; permite lecionar conteúdos de forma lúdica; enriquece a linguagem e aumenta o vocabulário; permite aprender a utilizar corretamente a língua; ajuda a desenvolver competências de leitura e escrita.

Os professores não referiram especiais dificuldades em motivar os seus alunos para a leitura e expressão oral e expuseram muitas atividades de leitura e de escrita que desenvolvem com os seus alunos, com vista à sua motivação para a aprendizagem. Mais uma vez, a variedade de propostas foi a regra nesta categoria informacional. Apenas a atividade de dramatização de histórias foi referida por todos docentes. Duas outras atividades foram repetidas por dois entrevistados, a leitura com variação da entoação e a descoberta do enredo e das personagens pela capa e título de um livro. As outras atividades de motivação foram indicadas uma única vez, passamos a elencá-las: levar um livro e convidar um aluno de surpresa para apresentar o livro com o professor; um momento de “Hora do conto”; apresentação de livros novos; partilha e sugestão de livros; a ampliação das frases; a recreação de poesias; a leitura partilhada com colegas; a frequência regular de bibliotecas; organização de uma visita de um(a) escritor(a) à escola; a utilização de multimédia; a gravação da voz dos alunos num ficheiro áudio para que possam ouvir a sua entoação, expressividade, ritmo e dicção.

Para a realização destas atividades os professores entrevistados listaram um número largo de materiais utilizados: livros; ilustrações; revistas; jornais; manuais escolares; fantoches; músicas; receitas; teatro de sombras; apresentações eletrónicas; histórias em formato digital (em diferentes suportes); e equipamento de multimédia. Naturalmente, todos os docentes indicaram os livros e as revistas. O equipamento de multimédia foi referido por dois deles.

Relativamente às técnicas utilizadas para trabalhar a literatura infantil, o inquérito por questionário mostrou que os professores utilizam várias técnicas. Todas as sete técnicas que foram indicadas no questionário foram utilizadas em larga medida pelos professores; nenhuma delas obteve registos na soma das categorias “raramente utiliza” e “nunca utiliza” acima dos 26%. As técnicas referidas foram as seguintes: 1. Partilhar ideias, sensações e sentimentos pessoais; 2. Relatar, contar, recontar e descrever; 3. Construir narrativas colaborativamente, no plano real ou ficcional; 4. Recriar textos em diferentes formas de expressão; 5. Comparar diferentes formas da mesma história; 6. Ler em voz alta para diferentes públicos;

7. Dramatizar textos e situações.

O valor de utilização mais baixo foi registado na técnica 5 “Comparar diferentes formas da mesma história” e mais utilizada foi a técnica 2 “Relatar, contar, recontar e descrever”. Quanto à importância atribuída pelos docentes relativamente à tecnologia de *podcast* para motivar e desenvolver competências todos os participantes consideram-na importante e cerca de 40% chegam a considerá-la extremamente importante.

● Concurso “Conta-nos uma história!”

Questionados sobre como tomaram conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” *Podcast* na Educação, cada um dos professores entrevistados chegou à informação de forma distinta. Um por correio eletrónico, enviado pela diretora, outro também por correio eletrónico, mas enviado pela coordenadora da biblioteca. Os restantes receberam a notícia da seguinte forma, um deles por ofício chegado à escola e o outro por consulta do sítio da DGIDC.

No caso dos professores inquiridos através do questionário, o meio que surgiu com mais relevância foi através da Internet, com um resultado de 42%, o contacto pessoal com colegas também obteve um valor elevado de 29%, as vias institucionais das escolas e do ministério tiveram resultados totais bem inferiores.

Relativamente aos anos de escolaridade das equipas participantes os dados recolhidos revelaram que os professores participaram mais com as turmas de fim de ciclo, especificamente o 4.º ano. As equipas deste ano de escolaridade chegaram aos 48%. Já as equipas do 1.º ano somaram apenas 20%. As equipas de alunos variaram significativamente quanto ao número de elementos que as compunham. Registamos que 45% dos projetos do universo envolviam 11 a 20 alunos e que 33% implicavam grupos de grande dimensão, 21 ou mais alunos, sendo que o grupo de pequena dimensão, de 1 a 10 alunos, representa 22%.

Quanto ao tipo de participantes no concurso verificou-se que, no caso dos professores entrevistados, em dois casos o professor de música colaborou com o professor titular da turma. Foram depois referidos outros colaboradores, como um professor de apoio, um técnico audiovisual, os encarregados de educação, uma animadora cultural e um professor das Atividades de Enriquecimento Curricular. Acrescentemos que um professor não teve colaboração de ninguém, dois tiveram o apoio de duas pessoas e, por fim, o restante teve a assisti-lo três profissionais.

No caso dos professores inquiridos através do questionário, a informação relativa à constituição das equipas com elementos, que não sejam discentes, mostrou um dado muito relevante. Assim, as respostas mostraram que 40% dos docentes inquiridos declarou que participou no concurso sozinho. Quanto aos outros elementos de apoio indicados, o professor bibliotecário foi mais referido com um valor de 32%, de seguida surgem o professor de música e de TIC com valores próximos dos 20%. Na descrição da reação dos alunos participantes ao desafio do concurso, os docentes oscilaram entre a referência ao entusiasmo unânime e à naturalidade, seriedade e responsabilidade reveladas.

Relativamente às diferentes etapas para a escolha e construção da história, iremos listar os diferentes momentos indicados pelos professores e depois salientar aqueles que foram mais vezes referenciados. Assim, foram apontadas as seguintes etapas, vamos expô-las numa sequência lógica e cronológica: leitura de livros; seleção de possíveis títulos; escolha da história; escolha das personagens; escolha de objetos para os cenários; distribuição das personagens pelos alunos; elaboração de uma tabela com o registo da função de cada personagem; definição do local para as gravações e respetiva calendarização; elaboração do guião; ilustração da história; construção do cenário; treino da leitura da história; gravação dos sons, produção de diálogos e inclusão de música; montagem; envio do ficheiro para o concurso.

A escolha da história, elaboração do guião, gravação dos sons, produção de diálogos e inclusão de música e montagem foram etapas referidas por três dos professores, o que mostra serem momentos bastante significativos.

A escolha das personagens; a escolha de objetos para os cenários, a distribuição das personagens pelos alunos, a elaboração de uma tabela com o registo da função de cada personagem e o envio do ficheiro para o concurso foram indicados por dois dos entrevistados dando também nota da sua relevância para a construção dos projetos. Devemos dar nota de que um dos professores foi muito sucinto na sua resposta, portanto a leitura dos dados deve ter isso em conta.

Analisando agora as histórias propriamente ditas que foram enviadas para o concurso e tentando perceber as suas características e as quais as preferências que se poderá destacar, o questionário demonstrou o tipo de histórias utilizados nos projetos. Assim, as histórias de tipo “Conto” foram largamente privilegiadas tendo sido escolhidas por 41% dos inquiridos. Seguiram-se as histórias do tipo “Fábula”

e “Fantasia”, com valores de 20% e 19% respectivamente. Os tipos de histórias mais ligados ao passado histórico, como as “Lendas”, “Narrativas históricas” e os “Mitos” tiveram resultados baixos, juntos não passaram dos 5%.

Relativamente às personagens envolvidas é de referir que 60% das personagens das histórias são animais, um dado muito elevado. É de referir também que foram utilizadas muitas personagens baseadas em pessoas comuns, com 34% das respostas. Destas, 27% foram especificadas como crianças. Analisando, ainda, as histórias, apenas 29% dos docentes responderam terem enviado a concurso projetos baseados em histórias originais.

Quanto ao *site* oficial do concurso, todos os professores entrevistados afirmaram terem-no consultado e cada um indicou diferentes características para o avaliar. Foi considerado um espaço de partilha muito rico, bem conseguido, organizado, que permite a reutilização de histórias e que pode ser utilizado como material de apoio. Apenas um docente exprimiu explicitamente grande importância deste espaço para a educação.

Confrontados com a pergunta “Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto educativo?” todos os professores entrevistados responderam afirmativamente. Para justificar a sua resposta, os professores apresentaram vários aspetos, não tendo nenhum deles sido repetido. Assim, indicaram as seguintes vantagens: promoção da utilização de ferramentas ligadas às TIC; exposição a novos desafios; proporcionar vivências e experiências; desenvolvimento de espírito crítico nos alunos; facilitação de um melhor relacionamento entre alunos e pais; favorecer a inovação; contribuição para a melhoria das aprendizagens; iniciativa apelativa e motivadora.

- **Competências e valores**

Esta metodologia do ensino desenvolve várias competências gerais. Assim quando entrevistados sobre esta temática os quatro docentes identificaram aquelas que consideram ter desenvolvido nos seus alunos com este projeto. Referiram as seguintes: fluência na leitura; expressão corporal; capacidade de cooperação; expressão musical; capacidade de representação; compreensão de textos; resolução de problemas; leitura; escrita; criatividade; e relativas à literacia digital. As competências relativas à linguagem oral e à expressividade da leitura foram indicadas por dois professores.

Quanto à contribuição de contar histórias para outras áreas curriculares, dois referiram a sua importância para todas as áreas curriculares. A expressão musical e a expressão dramática foram referidas duas vezes pelos professores restantes. Foram ainda referidas por esses dois professores as seguintes áreas curriculares: língua portuguesa; matemática; estudo do meio; formação cívica; e línguas estrangeiras. Os docentes foram unânimes a defender a grande relevância desta tecnologia para os alunos desenvolverem a sua expressividade e criatividade.

No caso dos professores inquiridos através do questionário, apresentámos um leque de competências aos professores para saber se seriam muito desenvolvidas ou pouco desenvolvidas com o desenvolvimento de projetos deste tipo. As que escolhemos foram as seguintes: 1. Mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos; 2. Usar adequadamente linguagens das diferentes áreas do saber cultural, científico e tecnológico para se expressar; 3. Usar corretamente a língua portuguesa para comunicar de forma adequada e estruturar o pensamento próprio; 4. Pesquisar, selecionar e organizar informação; realizar atividades de forma autónoma, responsável e criativa; 5. Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns.

De acordo com a perspetiva destes docentes todas as competências são desenvolvidas, mas aquelas que foram mais destacadas como sendo muito desenvolvidas e atingindo valores próximos dos 100%, são as seguintes: 3. Usar corretamente a língua portuguesa para comunicar de forma adequada e estruturar o pensamento próprio; e 5. Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns.

A descrição das reações dos alunos, das suas expressões faciais e gestos corporais permite-nos aferir o impacto desta atividade. Todos os professores entrevistados as mencionaram, salientando uma delas, a alegria. Referiram ainda outras de cariz mais negativo, como o medo, a raiva, o susto e a tristeza. No domínio das atitudes e valores os quatro docentes consideraram ter desenvolvido este aspeto com este projeto. Tendo destacado os seguintes valores: a cooperação foi referida por todos; disciplina, compreensão e respeito pela opinião dos outros foi indicado duas ocasiões; e foram apontados uma vez, a coordenação, a entre-ajuda, a colaboração e a lealdade.

Através do questionário procurou-se estabelecer como eram os valores trabalhados pelos professores. Os valores nas suas variadas expressões foram desenvolvidos, mas destacaram-se os relacionados com as atividades em grupo, como a

cooperação, a partilha e o respeito com valores muito elevados, entre os 75% e os 81%. As indicações mais baixas registaram-se nos valores da lealdade e da paciência.

- **Tecnologia *podcast***

Passamos, agora, para a categoria relativa à tecnologia *podcast*. Os equipamentos informáticos que foram utilizados pelos professores para realizarem o trabalho foram referenciados pelos professores na sua entrevista. Todos indicaram o computador, depois cada um deles referiu equipamentos distintos, foram indicados um gravador externo, uma mesa de mistura *Cbase 5*, um microfone, um quadro interativo; uma tela de projeção e um projetor. No caso dos professores inquiridos através do questionário, o equipamento mais utilizado para efetuar as gravações foi o computador (73%). O mini-gravador foi utilizado por 10% dos inquiridos e 15% afirmaram ter feito recurso a equipamento especializado, como mesas de mistura e microfones especiais.

Cada um dos quatro docentes entrevistados utilizou um programa de áudio diferente, foram referidos os seguintes: *Moviemaker*; *Soundforge*; *Cubase*; *Audacity*. Referiram conhecer ainda outros programas: *Pro Tools*; *Logic Pro*; *Free mp3 Recorder*.

As razões apontadas para a escolha do *software* foram naturalmente diferenciadas. O *Moviemaker* por ser único *software* que domina, o *Soundforge* porque facilita a correção de erros; o *Cubase* por ser o mais adequado ao tipo de trabalho; e o *Audacity* pela sua simplicidade e eficiência.

O formato de ficheiro áudio escolhido por todos os entrevistados para enviar o trabalho final para o concurso foi o *mp3*.

Quanto aos professores inquiridos através do questionário, relativamente ao *software* utilizado para editar a história, o mais referenciado foi o *Audacity*, indicado por 46% por professores. De seguida, com 31%, aparece o programa *Windows Movie Maker*. Depois, surgem referências a programas de áudio mais especializados, como o *Audition* e o *Soundbooth* da *Adobe*, que somam os 10%. A maioria dos participantes declarou que os seus projetos foram gravados em ficheiros de áudio no formato de *mp3*, 68% dos inquiridos. E o formato *wma* (*windows media audio*) foi utilizado por 14%.

No que concerne ao espaço físico utilizado para gravar a história, no caso dos qua-

tros professores entrevistados, foi mais utilizada a própria sala de aula. Também foi referido o espaço da biblioteca por dois professores. Foi ainda indicado por um professor a utilização de um estúdio.

No caso dos professores inquiridos através do questionário, a sala de aula foi o espaço mais utilizado (73%), seguindo-se a biblioteca da escola com 23%.

Quanto ao processo de gravação, um dos projetos fez apenas gravações individuais, outro fez gravações em grupo, com seis elementos e os dois restantes fizeram gravações com todos os elementos. Ainda relativamente à gravação do projeto, todos os docentes utilizaram efeitos sonoros ou música de fundo nos trabalhos que apresentaram e afirmaram que não sentiram dificuldades nessa tarefa.

No questionário, a questão sobre a organização do processo de gravação mostrou que mais de metade dos professores seguiu uma metodologia simplificada, realizando gravações contínuas e com a totalidade dos alunos.

Globalmente, professores entrevistados identificaram as principais dificuldades sentidas durante a realização do projeto. Um dos docentes referiu dificuldades na obtenção de consenso na sequência da história por parte dos alunos, manutenção da atenção e da concentração dos alunos na gravação da história e desenvolvimento da dramatização da história.

Quanto à melhor forma de organizar e implementar a tecnologia *podcast* na sala de aula um dos professores propõe que se deve realizar o trabalho com a participação dos alunos de forma gradual e envolvente, um outro defende um processo de várias etapas, que passam por, primeiro, definir o objetivo do trabalho, segundo, organizar previamente todos os grupos, terceiro, distribuir de tarefas e quarto, gravar a história em pequenos grupos.

Continuando a análise da temática da tecnologia *podcast* na educação, inquirimos sobre o conhecimento dos docentes relativo a serviços na Internet que permitem alojar e difundir recursos em formato áudio. Dois deles assumiram não conhecer nenhum. Um referiu o serviço *Myspace* e o restante indicou três serviços: *Youtube*; *Blogues* (sem especificar); *Facebook*.

- **Os docentes e as TIC**

No último bloco temático a entrevista focou-se na relação dos professores com as TIC. Começámos por analisar a utilização do computador. Três dos docentes afirmaram utilizá-lo a nível pessoal todos os dias. Na sala de aula, metade referiu

utilizá-lo muitas vezes e a outra apenas algumas vezes. Foram ainda referidas algumas atividades que envolvem o uso do computador. Três professores indicaram a pesquisa de informação e a utilização da Internet para registar informação no blogue da turma. Dois professores especificaram a utilização de processador de texto para escrever textos colaborativos e/ou individuais, a partilha de informação no *Facebook*, a preparação de aulas e a elaboração de apresentações eletrónicas. Os professores isoladamente ainda referiram estas outras utilizações: projeção de vídeos temáticos; consulta de correio eletrónico: realização de pequenos filmes; participação em plataforma *moodle*.

Ficámos a saber na entrevista que dois professores tiveram formação inicial ao nível das TIC, numa cadeira dessa área, chamada “Tecnologia Educativa”. E que os outros dois afirmaram não ter tido qualquer formação. Quanto à possibilidade de os quatro docentes terem tido formação no âmbito das TIC que tenha contribuído para este trabalho, três deles responderam negativamente e um professor referiu formação, pouco relevante para este projeto, mais especificamente na área de edição de imagem e na utilização da plataforma *moodle*.

No caso dos 96 professores inquiridos, mais de metade dos docentes afirmam não ter tido qualquer tipo de formação inicial na área das TIC, mas cerca de 55% referiu que realizou formação contínua nesta área durante o seu percurso profissional. No entanto, 45% dos professores inquiridos declara considerar não ter formação adequada para este tipo de projetos. Já os resultados obtidos sobre a utilização das TIC nas práticas educativas mostraram que nenhum docente indicou que nunca ou raramente as utiliza. E uma larga maioria, 65%, referiu que utiliza-as sempre na sua prática profissional.

Relativamente ao conhecimento da tecnologia *podcast* pelos docentes antes da participação no concurso, um dos quatros professores entrevistados desconhecia-a por completo, dois outros conheciam-na, mas nunca a tinham utilizado em contexto educativo, e por fim, um deles já era conhecedor. No caso dos professores inquiridos através do questionário, sobre o conhecimento da tecnologia *podcast*, 67% dos docentes, assumiram que só desenvolveram um conhecimento desta tecnologia através da participação no concurso. E para 55% dos professores que já conheciam esta tecnologia, foi o desafio lançado pelo concurso que os levou a passar à prática deste tipo de projeto.

Na aplicação tecnologia *podcast* na sala de aula três dos professores revelaram

ter sentido algumas dificuldades, um referiu ter trabalhado sem dificuldades e outro assumiu que sozinho não teria sido capaz de levar por diante o projeto. As dificuldades identificadas foram as seguintes: a gestão do tempo; a adaptação às novas técnicas de gravação, esta foi referida por dois docentes; a exploração de todas as potencialidades do *software* utilizado; a necessidade de explorar outros *softwares*.

Regressando ao *site* oficial do concurso, foi inquirido se os professores realizaram atividades em sala de aula utilizando aquele espaço no contexto desta tecnologia. No caso do grupo de professores entrevistados, um deles respondeu de forma negativa. Dois usaram-no para a audição de histórias. Foram ainda indicadas as seguintes atividades: projeção do espaço; exploração oral das histórias; interpretação escrita; reconto oral e escrito.

Como forma de balanço final, os professores entrevistados deram grande importância a este tipo de iniciativas pois são, afirmaram eles, “experiências muito enriquecedoras” e “permite crescer e aprender”. Já os professores inquiridos defenderam que se devia promover formação na área dos *podcasts* e da literatura infantil. Afirmaram também que a página do concurso “Conta-nos uma história!” é um recurso que utilizam como apoio à sua prática educativa.

Conclusões e sugestões

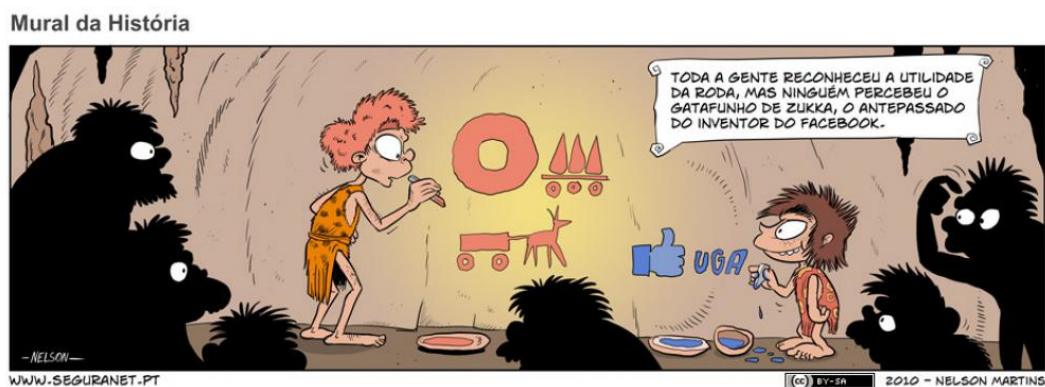


Figura 6.1: Banda desenhada - SeguraNet

Neste capítulo apresenta-se a reflexão sobre os principais resultados obtidos, tendo em conta as questões de investigação e o modelo de análise inicialmente definidos. Partilha-se também as limitações que este estudo teve e propõe-se algumas sugestões para investigações futuras. Por fim, apresentam-se algumas considerações finais.

6.1 Principais conclusões do estudo

Este estudo teve como questão principal de investigação indagar qual a melhor forma de potenciar a criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 1.º CEB. Assim, considerando a abrangência deste trabalho e os resultados obtidos, é possível traçar um conjunto de conclusões que, no âmbito deste estudo, consideramos significativas.

Passamos, de seguida, à apresentação de algumas conclusões:

Competências desenvolvidas pelos alunos com a criação de histórias digitais

Os professores envolvidos neste estudo defendem que é extremamente importante a criação de histórias digitais, utilizando a tecnologia *podcast*, para o progresso das aprendizagens dos seus alunos. Consideram ser uma forma facilitadora e lúdica de lecionar os conteúdos programáticos, pois permite uma aproximação diferente e divertida ao mundo da escrita e da leitura.

Referem que trabalhar a literatura infantil, através desta tecnologia, permite desenvolver várias competências distintas. Por conseguinte, com este tipo de projetos, os professores podem alcançar os seguintes objetivos: dinamizar as capacidades de reflexão autónoma e de imaginação criativa; favorecer a aprendizagem cooperativa e a solidariedade entre os grupos de trabalho; enriquecer a formação geral dos alunos e de aspetos interdisciplinares; ajudar a desenvolver capacidades de leitura e escrita da língua materna, entre outros aspetos, aumentar o vocabulário e promover a utilização correta da língua; potenciar a expressão musical e a expressão dramática; e ainda desenvolver saberes culturais, científicos e tecnológicos.

De acordo com a perspetiva dos docentes que colaboraram neste trabalho, as competências mais desenvolvidas, chegando a atingir valores quantitativos, nas suas respostas ao inquérito, próximos dos 100%, são as seguintes: “usar corretamente a língua portuguesa para comunicar de forma adequada e estruturar o pensamento” e “cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns”. A primeira competência referida integra-se claramente com os domínios de referência das Metas Curriculares estabelecidas para os alunos do 1.º CEB. Neste sentido, podemos daqui inferir a relevância do contributo desta prática educativa para o desenvolvimento do próprio currículo formal dos discentes.

Passando para a segunda competência realçada “cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns”, seguindo o modelo socioconstrutivista da valorização da aprendizagem cooperativa, podemos perceber que esta atividade pedagógica, de criar histórias digitais, é bastante útil para o desenvolvimento das aprendizagens dos alunos. Como vimos na literatura (Fontes & Freixo, 2004), o processo de ensino deve promover atividades, deste tipo, que privilegiem o recurso ao trabalho de grupo e à aprendizagem cooperativa.

Para a prática de uma aprendizagem cooperativa, registou-se que as equipas de alunos apresentam, na generalidade, um número de elementos acima do que é recomendado. Assim, 45% dos projetos do universo inquirido envolviam 11 a 20 alunos e

33% implicavam grupos de grande dimensão com 21 ou mais alunos. As equipas que se compunham de um grupo de pequena dimensão, de 1 a 10 alunos, representa apenas 22% do total. Esta realidade implica dificuldades adicionais para os docentes desenvolverem as competências dos seus alunos através do trabalho colaborativo.

Pode-se referir também que a variedade de competências que os docentes afirmaram potenciar com este tipo de projetos está de acordo com uma melhor adequação aos diferentes estilos de aprendizagem dos alunos, relativos à prevalência dos múltiplos tipos de inteligência expostos por Gardner. Esta prática educativa revela-se como uma forma eficaz de ultrapassar algumas das limitações dos métodos tradicionais de ensino que privilegiavam as inteligências verbal/linguística e lógica/matemática.

Ainda dentro das competências desenvolvidas, este estudo mostrou que a criação de histórias digitais pode ser um instrumento para desenvolvimento da literacia das crianças por se adequar de uma forma muito harmoniosa à sua fase de desenvolvimento pessoal. Assim, no enquadramento teórico baseado nos estudos de Piaget, viu-se que nas faixas etárias dos alunos envolvidos neste concurso deve esperar-se que o seu pensamento favoreça, no seu esforço de compreensão e de adaptação, os aspetos simbólicos, pictóricos e ligados à organização dos sons e dos ritmos. E ainda que manifestem uma mentalidade mágica e muito ligada à fantasia.

Desta forma, os tipos de histórias mais apreciados e adequados para esta faixa etária ou nível de desenvolvimento pessoal seriam os relativos a atividades em ambientes familiares, a temas fantásticos e ainda que envolvessem animais antropomorfizados. Este estudo mostrou que as histórias de tipo “Conto” foram realmente privilegiadas, tendo sido escolhidas por 41% dos inquiridos que participaram no concurso “Conta-nos uma história!”, seguindo-se a estas as histórias do tipo “Fábula” e “Fantasia”, com valores perto dos 20%. Reforçando ainda esta correlação, é de referir que 60% das personagens envolvidas nas histórias enviadas a concurso foram identificadas com animais e também que 34% das respostas indicam que foram utilizadas muitas personagens baseadas em pessoas comuns, especificando-se mesmo que 27% dos casos são crianças. Este estudo permite, desta maneira, confirmar as tendências predominantes das preferências das crianças nesta fase de desenvolvimento.

Os anos de escolaridade das equipas participantes também nos mostraram um dado relevante. A maioria frequentava o 4.º ano do ensino básico. As equipas do 1.º ano do ensino básico representaram apenas 20%. Podemos concluir, que existiu uma tendência para os professores privilegiarem os grupos de alunos com maior maturidade, dentro do

seu ciclo de estudos, para a implementação de projetos inovadores.

Para terminar este ponto, relativo às competências, uma referência à originalidade e à criatividade que são das mais difíceis de desenvolver. O estudo indicou que 29% dos docentes enviaram a concurso projetos baseados em histórias originais. O número de histórias originais não é muito elevado, mas não deixa de ser bastante positivo. Este resultado mostra que estas competências encontram neste tipo de práticas educativas uma forma efetiva de se expressarem e desenvolverem.

Organização e implementação da tecnologia *podcast* na sala de aula

As fases que delineámos como a melhor forma para a preparação da atividade de contar histórias, em formato de *podcast*, seguem a proposta detalhada por Ohler (2008). No entanto, a maioria dos professores demonstraram seguir modelos de organização e de implementação bastante mais simplificados. Como exemplo, mais de metade dos professores realizou gravações contínuas das histórias com a totalidade dos alunos presentes, num só momento. Portanto, a distinção clara das várias fases de planificação, pré-produção, produção e pós-produção nestes casos é quase inexistente.

É de referir que no caso dos professores entrevistados, recorde-se que foram selecionados por terem projetos premiados no âmbito do concurso, encontramos uma realidade oposta. Estes referiram de modo preciso e rigoroso as diferentes etapas da construção das suas histórias digitais, revelando um processo de organização do trabalho bastante desenvolvido.

Quanto ao equipamento utilizado para gravar a história, a grande maioria dos docentes inquiridos utilizou apenas o computador, o que revela o nível básico de recursos envolvidos. Pode-se acrescentar que no caso dos participantes entrevistados, naturalmente, com projetos distinguidos pela qualidade do produto final alcançado, foi referenciada a utilização de equipamentos mais especializados, como um gravador externo, uma mesa de mistura e um microfone específico para a tarefa.

Relativamente aos programas ou *softwares* de edição de áudio encontramos uma situação similar. Os programas mais utilizados foram o *Audacity* e o *Windows Movie Maker*. Os professores sustentaram a sua escolha pela simplicidade e eficiência destes produtos, estes dois produtos juntos aglomeraram 75% das escolhas. Dois dos professores entrevistados optaram por programas mais complexos e especializados, o *Soundforge* e o *Cubase*, surge, mais uma vez, uma certa ligação entre a qualidade das histórias digitais e a seletividade das opções.

No que concerne ao espaço físico utilizado para a realização dos projetos, verificou-se que a sala de aula é o espaço mais utilizado, seguindo-se a biblioteca da escola. Este dado articula-se com a informação recolhida relativa aos elementos da comunidade educativa não discente que colaboraram nos projetos. Assim, quanto aos profissionais indicados no questionário como tendo providenciado apoio, o professor bibliotecário foi mais referido com um valor de 32% e de seguida surgiu o professor de música e de TIC com valores próximos dos 20%. Um fenómeno significativo neste ponto é que 40% dos docentes inquiridos declarou que participou no concurso sozinho.

Novamente, três dos professores entrevistados, afirmaram ter tido vários colaboradores, que passaram pelo professor de música, de apoio, das atividades de enriquecimento curricular, pelos encarregados de educação, por um técnico audiovisual e por uma animadora cultural. Daqui, podemos inferir que a colaboração e o trabalho de equipa alargam as possibilidades de melhores resultados no desenvolvimento deste tipo de projetos.

“Conta-nos uma história!”

Os docentes revelaram um conhecimento muito básico relativo aos serviços disponibilizados na Internet que permitem alojar e difundir recursos em formato áudio, ficando este aspeto quase exclusivamente dependente dos meios providenciados pela organização do concurso, que disponibilizou um sítio específico para esse efeito. Aliás, a generalidade dos docentes afirmou que a página do concurso “Conta-nos uma história!” foi um recurso que utilizaram como apoio à sua atividade letiva, fazendo deste espaço a sua forma de divulgação e partilha dos vários ficheiros de áudio de histórias digitais.

Questionados sobre o conhecimento e aplicação da tecnologia *podcast*, 67% dos docentes assumiram que só souberam desta tecnologia através da participação no concurso. Também se determinou que, para 55% dos que já conheciam esta tecnologia foi a participação no concurso que os levou a passar à prática com este tipo de projeto. Demonstra-se, desta forma, o papel positivo que teve esta iniciativa na inovação das práticas educativas.

Neste estudo verificou-se que as TIC estão disseminadas nas rotinas diárias de trabalho docente. Isto apesar de mais de metade dos docentes ter afirmado não ter tido qualquer tipo de formação inicial nesta área. Continuando dentro deste ponto, um facto positivo que se deteta é que também mais de metade dos professores referiu que realizou formação contínua nas TIC durante o seu percurso profissional. Ainda assim, é

importante salientar que 45% dos professores inquiridos considerou não ter formação adequada para este tipo de projetos. Consequentemente, 65% dos inquiridos, defenderam que se devia promover mais formação na área dos *podcasts* e das histórias digitais.

6.2 Limitações do estudo

Uma das limitações deste estudo prende-se na interpretação dos resultados obtidos e nas conclusões do estudo. É importante não esquecer que a área geográfica é alargada e que abrange apenas os participantes do concurso “Conta-nos uma história!”. Por outro lado, é necessário ter em conta que a taxa de resposta aos inquéritos por questionário, apesar de envolver 96 inquiridos, apenas abrange 26% do número total dos participantes, não assegurando, desta forma, a representatividade da população. Por conseguinte, consideramos que os resultados e conclusões do estudo, apesar dos esforços de triangulação dos métodos e instrumentos, não devem ser generalizados fora deste contexto.

6.3 Sugestões para investigações futuras

Este estudo é essencialmente descritivo e exploratório, e apesar de ter encontrado respostas às questões inicialmente definidas, devemos ter em conta que a metodologia de histórias digitais se integra numa área de conhecimento emergente, por conseguinte são várias as sugestões para investigações futuras que podemos sugerir.

Assim, a realização de estudos sobre o desenvolvimento de processos criativos no domínio da comunicação com recurso à multimédia, em especial em formato vídeo, serão muito pertinente, uma vez que este estudo se cingiu apenas às histórias digitais em formato áudio. Como refere Kress (2003) o mundo dito é muito diferente do mundo mostrado; ou seja, relatar uma história é diferente de mostrá-la, uma vez que os propósitos comunicativos são diferentes.

Uma das conclusões deste estudo estabeleceu uma relação muito determinante entre a faixa etária dos alunos e as características mais adequadas para um desenvolvimento eficiente desta prática pedagógica. Neste sentido, consideramos que também seria relevante, desenvolver um estudo que pudesse avaliar os impactos da metodologia de construção de histórias digitais no progresso das aprendizagens noutros níveis de ensino.

6.4 Considerações finais

Ao terminar este estudo, sentimos que a sua realização foi uma história muito agradável e motivante de se contar. É um facto inquestionável que as TIC têm afetado a nossa forma de comunicar, de estar e de aprender na sociedade. Atualmente é difícil de imaginarmo-nos sem o acesso aos vários tipos de tecnologias de comunicação. Com a facilidade de acesso aos diversos equipamentos e às ferramentas disponíveis na *web 2.0*, dispomos de um conjunto, quase interminável de recursos, que nos permite criar e partilhar histórias através de múltiplos meios e vários formatos multimédia. Assim, num contexto de sala de aula é um desafio muito aliciante criar ambientes de aprendizagem com estas características. Desta forma, a utilização da prática de contar histórias digitais não deve ser entendida apenas como mais uma ferramenta de aprendizagem, mas devemos encará-la como uma metodologia especialmente inovadora e potenciadora de melhorias no processo de ensino aprendizagem.

Com a realização deste estudo, esperamos ter contribuído para uma melhor compreensão das transformações implicadas nesta metodologia, nomeadamente na sua implementação em contexto educativo.

Referências Bibliográficas

- Albuquerque, F. (2000). *A hora do conto*. Lisboa: Teorema.
- Alexander, B. (2006). Web 2.0: A new wave of innovation for teaching and learning? *EDUCAUSE Review*, 41, 32-44.
- Alexander, B., & Levine, A. (2008). Web 2.0 storytelling: Emergence of a new genre. *EDUCAUSE Review*, 43(6), 40-56.
- Almeida, V. d., & Cascudo, L. C. (1972). *Grande fabulário de portugal e do brasil*. Lisboa: Edições Artísticas Fólio.
- Amante, L., & Faria, A. (2012). Sentido(s) emergente(s) das tecnologias digitais no jardim de infância. In J. A. Moreira & A. Monteiro (Eds.), *Ensinar e aprender online com tecnologias digitais: abordagens teóricas e metodológicas* (1st ed., p. 45-62). Porto: Porto Editora.
- Antunes, C. (2004). *As inteligências múltiplas e o os seus estímulos*. Edições Asa.
- Antunes, M. (1991). Mito. In *Enciclopédia luso-brasileira de filosofia - logoi* (Vol. 3). Verbo.
- Bardin, L. (2009). *Análise de conteúdo - 4ª edição*. Lisboa: Edições 70.
- Barrett, H. (2005). Digital storytelling. , (Consultado em 15 de julho 2012) Disponível em <http://electronicportfolios.org/digistory/>.
- Bettelheim, B. (2010). *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales*. Vintage Books.
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Porto Editora.
- Breton, P., & Proulx, S. (2000). *A explosão da comunicação*. Bizâncio.
- Bucho, J. (2011). Educação expressiva - um novo paradigma educativo. In M. F. (Coordenadora) (Ed.), *Como se aprende desaprendendo* (p. 23 - 38). Tutturév Editorial.
- Cardoso, G. (1998). *Para uma sociologia do ciberespaço*. Oeiras Celta Editora.
- Carmo, H., & Ferreira, M. (2008). *Metodologia da investigação - guia para auto-aprendizagem - 2ª edição*. Universidade Aberta.
- Carvalho, A. (2009). Podcast no ensino: Contributos para uma taxonomia. *Ozarfaxinars*, N.º 8, 1-15.

- Carvalho, A., & Aguiar, C. (2010). Taxonomia de podcasts. In *Podcast para ensinar e aprender em contexto* (1st ed.). De Facto Editores.
- Cashdan, S. (2000). *Os 7 pecados capitais nos contos de fadas: como os contos de fadas influenciam nossas vidas*. Campus, Rio de Janeiro.
- Castells, M. (2002). *A sociedade em rede* (Vol. 1). Fundação Calouste Gulbenkian.
- Castells, M. (2004). *Galáxia da internet: Reflexões sobre internet, negócios e sociedade*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Castro, M. (2002). *Imaginação em paul ricoeur*. Instituto Piaget.
- Coutinho, C. (2008a). A qualidade da investigação educativa de natureza qualitativa: questões relativas à fidelidade e validade. *Revista Educação Unisino*, 12(1), 5-15.
- Coutinho, C. (2008b). Tecnologias web 2.0 na escola portuguesa: estudos e investigações. *Revista Científica de Educação a Distância, Paidéi@, UNIMES VIRTUAL, Volume I, n.º 2*.
- Creswell, J. (2007). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (3rd ed.; L. K. M. Davis, Ed.). Prentice Hall.
- Cruz, S. (2009). *Proposta de um modelo de integração das tecnologias de informação e comunicação nas práticas lectivas: o aluno de consumidor crítico a produtor de informação online* (Unpublished master's thesis). Universidade do Minho.
- Damásio, M. (2007). *As tecnologias da informação e da comunicação e o processo educativo* (A. Bacelar, Ed.). Vega.
- Delcin, R. (2005). Redes digitais e metamorfoses do aprender. In H. Assmann (Ed.), (p. 56-83). Petrópolis: Vozes.
- Diane Papalia, S. O., & Feldman, R. (2001). *O mundo da criança, 8.ª edição*. McGraw-Hill.
- Dogan, B., & Robin, B. (2008). Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. In C. Crawford (Ed.), *Proceedings of society for information technology and teacher education international conference* (p. 902-907). Chesapeake, VA: AACE.
- Drotner, K. (2008). Boundaries and bridges: Digital storytelling in education studies and media studies. In K. Lundby (Ed.), *Digital storytelling, mediatized stories: Self-representations in new media* (p. 61-84). New York: Peter Lang.
- Engel, S. (1999). *The stories children tell: making sense of the narratives of childhood*. U.S.A: W. H. Freeman and Company.
- Filipovsky, A. (1982). *Érico veríssimo e a literatura infantil*. Porto Alegre: Ed. da Univer-

cidade, UFRGS.

- Fontes, A., & Freixo, O. (2004). *Vygotsky e a aprendizagem cooperativa, uma forma de aprender melhor*. Livros do Horizonte, Lisboa.
- Fortin, M. (2009). *Fundamentos e etapas do processo de investigação*. Lusodidacta.
- Ghiglione, R., & Matalon, B. (2001). *O inquérito: teoria e prática*. Celta.
- Gillig, J. (1999). *O conto na psicopedagogia*. Artes Médicas.
- Gleitman, H. (1999). *Psicologia, 4.ª edição*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Hack, J. (2010). Linguagem virtual e audiovisual na ead. In E. P. Tafner (Ed.), *Produção de materiais autoinstrutivos para ead* (p. 59-87). Indaial: ASSELVI.
- Harrington, R., & Weiser, M. (2008). *Producing video podcast - a guide for media professionals*. Focal Press.
- Hill, M. M., & Hill, A. (2009). *Investigação por questionário - 2ª edição*. Lisboa: Edições Sílabo, Lda.
- Holtz, S., & Hobson, N. (2007). *How to do everthing with podcasting*. McGraw-Hill - Osborne.
- Hull, G., & Nelson, M. (2005, April). Locating the semiotic power of multimodality.
- Hunter, M., & Egan, K. (1995). *Narrative in teaching learning and research*. New York: Teachers College, Columbia University.
- Jung, C. (2000). *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* (2.ª ed.). Vozes.
- Junior, J., & Coutinho, C. (2009). Podcast: uma ferramenta tecnológica para auxílio ao ensino de deficientes visuais. *VIII LUSOCOM: Comunicação, Espaço Global e Lusofonia*. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, p.2114 - 2126.
- Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age*. London: Routledge.
- Lambert, J. (2006). *Digital storytelling - capturing lives, creating community 2ª ed.* (D. D. Press, Ed.). Berkeley.
- Livingstone, S. (1999). New media, new audiences? *LSE Research Online*, <http://eprints.lse.ac.uk/391/>.
- Lundby, K. (2008). Introduction: Digital storytelling, mediatized stories. In K. Lundby (Ed.), *Digital storytelling, mediatized stories: Self-representations in new media* (p. 1-20). New York: Peter Lang.
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication, 2*, 189-193.
- Mendes, M. (2000). *Em busca dos contos perdidos. os significado das funções femininas*

- nos contos de Perrault*. Editora Unesp, São Paulo.
- Mesquita, A. (2002). *Pedagogia do imaginário. olhares sobre a literatura infantil*. Porto: Asa.
- Miller, C. (2008). *Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment, 2nd ed.* Elsevier.
- Moura, A. (2010). *Apropriação do telemóvel como ferramenta de mediação em mobile learning: Estudos de caso em contexto educativo* (Unpublished master's thesis). Universidade do Minho.
- Moura, A., & Carvalho, A. (2006). Podcast: Potencialidades na educação. *Revista Prima.com, N.º 3*, 88-110.
- Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). *Introduction. educating the net generation*. Educase.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom new media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- O'Reilly, T. (2005). What is web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software.
(<http://www.oreillynet.com/lpt/a/6228>)
- Pardal, L., & Correia, E. (1995). *Métodos e técnicas de investigação social*. Porto: Areal Editora.
- Porter, B. (2004). *Digitales: The art of telling digital stories*. Sedalia: Porter.
- Propp, V. (1984). *Morfologia do conto maravilhoso*. Forense Universitária.
- Richardson, W. (2006). *Blogs, wikis, podcast, and other powpower web tools for classrooms*. Corwin.
- Sherman, J. (2008). *Storytelling: An encyclopedia of mythology and folklore*. Myron E. Sharpe.
- Sprinthall, N., & Sprinthall, R. (1993). *Psicologia educacional - uma abordagem desenvolvimentista*. McGraw-Hill.
- Stott, J. (1984). *Literature from a to z: a guide for parents and teachers*. McGraw-Hill Book Company.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital - the rise of the net generation*. McGraw-Hill.
- Traça, M. (1998). *O fio da memória : Do conto popular ao conto para crianças*. Porto: Porto Editora.
- Turney, L. (2008). Virtual interview. In L. M. Given (Ed.), *The sage encyclopedia of qualitative research methods* (Vol. 1 & 2, p. 924-925). SAGE Publications.
- Williams, B. (2007). *Educator's podcast guide*. International Society for Technology in

Education.

Yin, R. (2010). *Estudo de caso: Planejamento e métodos*, 4.^a edição. Bookman.

Anexos e Apêndices

Guião da entrevista

GUIÃO DA ENTREVISTA

TEMA: As potencialidades da tecnologia *Podcast* na literatura infantil

QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO:

1. Quais as competências a desenvolver pelos alunos utilizando a tecnologia *Podcast* na literatura infantil?
2. Como é que se pode organizar e implementar na sala de aula a utilização desta tecnologia?
3. Qual o software mais utilizado para o desenvolvimento do *Podcast*?
4. Como promover, partilhar e difundir os produtos realizados pelos alunos?
5. Que estratégias adoptar para motivar os agentes do sistema educativo para esta prática educativa?

OBJECTIVOS GERAIS:

- Identificar as **competências** desenvolvidas pelos alunos utilizando a tecnologia *Podcast*
- Conhecer os **recursos necessários** para a utilização desta tecnologia
- Saber qual a melhor forma de **organizar e implementar** na sala de aula a utilização desta tecnologia
- Compreender os **aspectos motivacionais** que dinamizem o desenvolvimento da actividade pedagógica do *Podcast*
- Reconhecer as **necessidades de formação** associada a esta tecnologia
- Identificar **boas práticas** na actividade de *Podcast* em contexto educativo

POPULAÇÃO DE REFERÊNCIA E CONSTITUIÇÃO DA AMOSTRA

O universo da população é constituído por 521 docentes, distribuídos por dois níveis de ensino: Educação pré-escolar e 1.º Ciclo do Ensino Básico.

Para este estudo será utilizado uma amostra do tipo **não probabilístico**, uma vez que a amostra será seleccionada tendo por base alguns critérios de escolha intencional.

A escolha dos participantes que farão parte deste estudo incide sobre os docentes do 1º ciclo do ensino básico e serão entrevistados apenas os premiados, por serem considerados casos de boas práticas.

BLOCOS TEMÁTICOS: I. Legitimação da entrevista e motivação; II. Literatura infantil no ensino; III. Concurso “Conta-nos uma história”; IV. Competências; V. Tecnologia *Podcast*; VI. O docente e as TIC; VII. Validação da Entrevista.

TÉCNICAS DE RECOLHA E TRATAMENTO DA INFORMAÇÃO

O método de investigação a adoptar para cumprir os objectivos definidos anteriormente é o método **qualitativo**. Propõe-se o recurso a entrevista **semi-estruturada** conduzidas por *conversas informais*.

As entrevistas têm a duração prevista de **50 minutos** e serão, sempre que autorizadas, gravadas em suporte áudio.

As entrevistas serão objecto de uma análise de conteúdo, que para além de alguma interpretação quantitativa, permita também responder à necessidade de interpretar os discursos dos vários inquiridos.

Blocos temáticos	Objectivos específicos	Exemplos de questões	Tópicos
I Legitimação da entrevista e motivação	<ul style="list-style-type: none"> - Legitimar a entrevista. - Assegurar a confidencialidade e anonimato de todos os dados recolhidos. - Solicitar a colaboração do entrevistado/a e consciencializá-lo/a da importância do seu contributo para o estudo. - Possibilitar que o/a entrevistado/a coloque questões, de modo a diminuir alguns constrangimentos. 	<p>De modo a não perder nenhuma informação, gostaria de pedir autorização para gravar esta entrevista.</p> <p>As informações que aqui forem dadas serão apenas utilizadas no âmbito do estudo e tratados de forma anónima.</p> <p>Esta entrevista enquadra-se no trabalho, que estou a desenvolver, para a dissertação do Mestrado Comunicação Educacional de Multimédia, da Universidade Aberta, cujo principal objectivo é compreender quais as potencialidades da utilização da tecnologia <i>podcast</i> na literatura infantil.</p> <p>Dado a história ser considerada um caso de sucesso, uma vez que foi uma das histórias premiadas do concurso "Conta-nos uma história!", a sua contribuição será essencial para este estudo.</p> <p>No decorrer desta entrevista sinta-se à vontade para colocar alguma dúvida ou questão.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir autorização para gravar a entrevista - Garantir o carácter de anonimato e confidencialidade de todos os dados recolhidos. - Recordar ao entrevistado o tema e objectivos do estudo. - Pedir a colaboração e consciencializá-lo/a da importância do seu contributo para o estudo em curso. - Permitir que o entrevistado coloque questões de forma a eliminar alguns constrangimentos.

Blocos temáticos	Objectivos específicos	Exemplos de questões	Tópicos
II Literatura infantil no ensino	<ul style="list-style-type: none"> - Entender a importância da literatura infantil no 1.º CEB. - Identificar as dificuldades de motivação para a leitura - Compreender os aspectos motivacionais que dinamizam as actividades de leitura/escrita - Conhecer as actividades e materiais utilizados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Considera importante a literatura infantil neste nível de ensino? Justifique a sua resposta. - Sente dificuldades em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral? - Quando pretende motivar os seus alunos para a leitura, que actividades realiza com eles? Que materiais utiliza? - Já alguma vez recorreu, em contexto educativo, a algum site onde os alunos pudessem ouvir histórias em ambiente digital? Por exemplo, o site do PNL (Plano Nacional da Leitura)? Ou outra actividade que envolva as TIC? CDs? 	<ul style="list-style-type: none"> Procurar que seja mencionada, de forma clara, a importância da literatura infantil no 1.º CEB. Procurar que sejam identificadas as dificuldades em motivar os alunos para a leitura/expressão oral. Solicitar uma caracterização, o mais completa possível, das actividades realizadas no âmbito da leitura/escrita. Procurar que o entrevistado enumere todos os usos das tecnologias digitais utilizados na sala de aula.

Blocos temáticos	Objectivos específicos	Exemplos de questões	Tópicos
III Concurso "Conta-nos uma história"	<ul style="list-style-type: none"> - Perceber como tomou conhecimento do Concurso "Conta-nos uma história!". - Identificar o n.º total participantes no <i>podcast</i>. - Aferir como os alunos reagiram à utilização da tecnologia <i>Podcast</i> na sala de aula. - Compreender o processo da escolha/construção da história. - Conhecer os tipos de trabalho que os alunos desenvolveram com recurso à tecnologia <i>Podcast</i> - Identificar tipos de enredos e personagens 	<ul style="list-style-type: none"> - Como tomou conhecimento do concurso "Conta-nos uma história!" <i>Podcast</i> na Educação? - Quantos alunos participaram neste projecto? Para além de si e dos alunos mais alguém mais integrou a equipa? - Como reagiram os seus alunos a este desafio? Gostaram? - Quer contar-nos como decorreu o processo da escolha/construção da história? (Descrever as várias etapas). - Como classifica o tipo de enredo da sua história? (Fantasia, Fábulas, Invenções....). - Recorda-se quantas personagens tinha a história? E de que tipo eram? (Animais, fadas, reis...). 	<ul style="list-style-type: none"> Procurar saber como tomou conhecimento do concurso (<i>Numa reunião realizada pela escola; internet...</i>). Conhecer o n.º de alunos envolvidos e respectiva equipa (Professor bibliotecário, professor das TIC, outros...). Procurar que identifique os tipos de reacções na utilização desta tecnologia. Solicitar que relate detalhadamente as várias etapas que fizeram parte deste processo (construção da história). Procurar saber o tipo de história e o n.º de personagens que envolvia a história.

Blocos temáticos	Objectivos específicos	Exemplos de questões	Tópicos
IV Competências	<p>- Identificar as competências a desenvolver pelos alunos com a utilização da tecnologia <i>Podcast</i>.</p> <p>- Apurar se a tecnologia <i>Podcast</i> pode desenvolver a expressividade e criatividade.</p> <p>- Verificar a importância da integração da tecnologia <i>Podcast</i> no processo de ensino aprendizagem como forma de desenvolver as competências essenciais.</p> <p>- Analisar se através da tecnologia <i>Podcast</i> é possível a transmissão de valores e atitudes</p>	<p>- Na sua opinião, quais foram as competências que os seus alunos desenvolveram com a participação neste concurso?</p> <p>- Entende que esta tecnologia possa ser utilizada como um “novo palco” onde os alunos podem desenvolver a sua expressividade e criatividade?</p> <p>- Considera que contar histórias, utilizando esta tecnologia, pode contribuir para o desenvolvimento de outras áreas curriculares? Justifique a sua resposta.</p> <p>- No processo de gravação verificou algumas reacções nos seus alunos, por exemplo, expressões faciais, gestos corporais? Quer descrever-nos alguma situação?</p> <p>- Com a realização deste trabalho conseguiu trabalhar com os alunos alguns valores e atitudes? Se sim quais? (Cooperação, colaboração, disciplina, lealdade...)</p>	<p>Solicitar que seja identificadas, de forma clara, as competências com a utilização da tecnologia <i>Podcast</i>.</p> <p>Saber a opinião relativamente ao uso da tecnologia <i>Podcast</i> para desenvolver a expressividade e criatividade.</p> <p>Perceber se a integração da tecnologia <i>podcast</i> pode contribuir para o desenvolvimento de outras áreas curriculares.</p> <p>Procurar que sejam identificadas reacções/atitudes e valores.</p>

Blocos temáticos	Objectivos específicos	Exemplos de questões	Tópicos
V Tecnologia <i>Podcast</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Avaliar os recursos necessários para a prática de <i>Podcast</i> em sala de aula - Analisar as várias ferramentas disponíveis para a concepção e produção de <i>Podcast</i> - Reconhecer as melhores práticas na actividade de <i>Podcast</i> em contexto educativo - Identificar dificuldades na concepção/produção do <i>Podcast</i> - Compreender o contexto educativo adequado para o desenvolvimento da tecnologia <i>Podcast</i> na sala de aula - Identificar os meios de difusão mais apropriados à pedagogia dos produtos realizados com as actividades de <i>Podcast</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Que equipamentos informáticos utilizou para realizar o trabalho? Tipo de <i>hardware</i>? - Que softwares conhece para produção de ficheiros de áudio? - Que tipo de software usou? Porquê? Qual foi o formato do ficheiro áudio que escolheu para enviar para o concurso? (mp3, wav...) - Em que espaço físico gravaram a história? (sala de aula, biblioteca, laboratório TIC, rádio, ...) - Como organizou essa fase? (Gravações individuais... todos ao mesmo tempo?) - Utilizou efeitos sonoros/sons ou música de fundo? Se utilizou teve dificuldade em encontrar esses sons ou música? - Quais foram as principais dificuldades sentidas na realização deste projecto? - De acordo com a sua experiência, qual seria a melhor forma de organizar e implementar na sala de aula a tecnologia <i>Podcast</i>? - Conhece algum serviço na <i>internet</i> que permita alojar e difundir os recursos em formato áudio? Quer dar exemplos? 	<ul style="list-style-type: none"> Procurar que seja identificados os equipamentos e software(s) utilizados na produção da história. Solicitar que seja identificadas, Softwares para a produção de ficheiros de áudio. Saber que tipo de ficheiro foi usado para enviar a história. Perceber onde foi efectuado a gravação da história. Solicitar que relate detalhadamente as várias etapas no processo de gravação. Saber se foi utilizado sons/música e se existiu dificuldades em encontrar. Levar o entrevistado a identificar dificuldades sentidas na realização do projecto. Solicitar, de acordo com a sua experiência, que exponha um plano para organizar e implementar na sala de aula a tecnologia <i>Podcast</i>. Procurar que seja identificados os serviços na <i>internet</i> que permitam alojar e difundir recursos em formato áudio.

Blocos temáticos	Objectivos específicos	Exemplos de questões	Tópicos
VI O Docente e as TIC	<p>- Caracterizar o docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formação inicial • Formação contínua • Utilização das TIC na prática pedagógica <p>- Analisar as necessidades de formação associadas a esta tecnologia</p> <p>- Compreender o <i>Podcast</i> como meio de partilha de aprendizagens e socialização no espaço educativo</p>	<p>- Na sua prática costuma utilizar regularmente o computador? Se sim, o que costuma fazer?</p> <p>- Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos na área das tecnologias?</p> <p>Teve alguma formação no âmbito das TIC que tenha contribuído para a realização deste trabalho?</p> <p>- Já tinha ouvido falar desta tecnologia? Se sim, já tinha feito algum trabalho em contexto educativo e se chegou a publicá-lo nalgum sítio da web?</p> <p>- Sentiu-se à vontade com este tipo de tecnologia na sala de aula? Como foi passar do ambiente tradicional para um ambiente digital? Quais foram as suas maiores dificuldades no uso desta tecnologia?</p> <p>- Já consultou o <i>site</i> oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito deste concurso? O que pensa deste espaço?</p> <p>Já realizou alguma actividade pedagógica com os seus alunos, utilizando esse espaço?</p> <p>- Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto educativo?</p> <p>- Quantos anos de serviço tem?</p>	<p>Perceber se a docente é uma utilizadora assídua das TIC e que tipo de utilização efectua.</p> <p>Identificar que tipo de formação que já teve (inicial e contínua).</p> <p>Saber se já conhecia esta tecnologia.</p> <p>Perceber quais foram as maiores dificuldades no uso desta tecnologia.</p> <p>Procurar saber o que pensa o docente sobre o espaço de partilha do concurso. E se já o utilizou alguma vez em contexto oedagógico.</p> <p>Procurar que seja mencionada, a importância deste tipo de iniciativas e partilhas.</p> <p>Para terminar: Saber o n.º de anos de</p>

Blocos temáticos	Objectivos específicos	Exemplos de questões	Tópicos
VII Validação da Entrevista	- Concluir a entrevista.	<ul style="list-style-type: none">- Para terminar qual a sua idade? - Há alguma situação que considere importante no que se refere ao tema tratado nesta entrevista que não tenha sido abordada?- Deseja acrescentar alguma coisa? - Agradeço, mais uma vez a sua disponibilidade e colaboração, essenciais para a realização desta investigação.	<ul style="list-style-type: none">serviço e a idade. - Agradecer a participação e o tempo disponibilizado para a entrevista. - Valorizar, mais uma vez, o contributo da entrevista feita para o trabalho.

Inquérito por questionário

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

"Conta-nos uma história!" Podcast na Educação

Este questionário destina-se a servir de base a uma dissertação de **Mestrado em Comunicação Educacional de Multimédia**, orientada pela Professora Doutora Alda Pereira da Universidade Aberta. O referido questionário é um instrumento fundamental para este estudo e destina-se a recolher informação relativamente à iniciativa "Conta-nos uma história!" – Podcast na Educação, lançado no dia 15 de Janeiro de 2010, pela Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular.

Com este estudo pretende-se obter uma percepção mais profunda das **potencialidades da tecnologia Podcast** no desenvolvimento de aprendizagens, nomeadamente ao nível das competências de leitura dos alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

O questionário demora aproximadamente **10 minutos** a responder e as respostas de cada inquirido são **anónimas e confidenciais**. Os resultados do questionário apenas serão utilizados no âmbito desta investigação.

São destinatários deste questionário docentes do 1.º Ciclo do Ensino Básico de estabelecimentos públicos ou privados de Portugal que tenha participado na iniciativa "Conta-nos uma história!" Podcast na Educação.

Se tiver alguma dúvida relativa ao questionário, por favor, contacte:

Milena Jorge: milenajorge@gmail.com

As questões marcadas com um asterisco (*) são de preenchimento obrigatório.

Existem 33 perguntas neste inquérito

Parte A - Identificação

1 Indique o seu sexo: *

Por favor, seleccione **apenas uma** das seguintes opções:

- Feminino
 Masculino

2 Indique a sua idade: *

Por favor, escreva aqui a sua resposta:

3 Indique o número de anos que tem de experiência docente: *

Por favor, escreva aqui a sua resposta:

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

4 Indique o tipo de estabelecimento de ensino da sua escola: *Por favor, seleccione **apenas uma** das seguintes opções:

- Público
- Privado

5 Indique a Direcção Regional de Educação a que pertence a sua escola: *Por favor, seleccione **apenas uma** das seguintes opções:

- DREN
- DREC
- DRELVT
- DREA
- DREALG

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

Parte B - Literatura Infantil e a Tecnologia Podcast

6 Na preparação de histórias em formato digital (*podcast*) que técnicas utiliza para preparar os alunos? Assinale no quadro abaixo a frequência de utilização. *

Por favor, seleccione uma resposta apropriada para cada item:

	Utilizo muito	Utilizo	Raramente utilizo	Nunca utilizo
Partilhar ideias, sensações e sentimentos pessoais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Relatar, recontar, contar e descrever	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Construir narrativas colaborativamente, no plano real ou de ficção	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Recriar textos em diferentes formas de expressão (verbal, musical, plástica, gestual e corporal)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comparar diferentes versões da mesma história	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ler em voz alta para diferentes públicos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dramatizar textos e situações (treino da voz, dos gestos, das pausas, das entoações, expressão facial)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7 Em que medida considera importante a utilização da tecnologia *Podcast* para motivar os alunos para o desenvolvimento de competências de leitura? *

Por favor, seleccione **apenas uma** das seguintes opções:

- Extremamente importante
- Importante
- Pouco importante
- Nada importante

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

8**Em que medida considera importante a utilização da tecnologia *Podcast* no desenvolvimento de competências de leitura?**

*

Por favor, seleccione **apenas uma** das seguintes opções:

- Extremamente importante
- Importante
- Pouco importante
- Nada importante

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

Parte C - Participação no concurso "Conta-nos uma história"**9 Indique a forma como tomou conhecimento do concurso "Conta-nos uma história": ***Por favor, seleccione **apenas uma** das seguintes opções:

- Numa reunião realizada pela escola
- Através de um(a) colega
- Num placard informativo da escola, através de um cartaz, no jornal da escola
- Através da Internet
- Através do canal de notícias (lista RSS) da ERTE

10 Indique o(s) ano(s) de escolaridade(s) da turma participante: *Por favor, seleccione **todas** as que se aplicam:

- 1.º Ano
- 2.º Ano
- 3.º Ano
- 4.º Ano

11 Indique o número de alunos que participaram no projecto? *

Por favor, escreva aqui a sua resposta:

12 Para além de si e dos seus alunos mais alguém integrou a equipa? *Por favor, seleccione **todas** as que se aplicam:

- Não, apenas eu e os meus alunos
- Professor/a bibliotecário/a
- Professor/a de música
- Professor/a de apoio
- Professor/a TIC
- Professor(es) das Actividades de Enriquecimento Curricular
- Encarregado(s) de Educação
- Pais
- Auxiliares da Acção Educativa

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

13**Como classifica o tipo de enredo da história apresentada a concurso?**

*

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Fábula
- Parábola
- Fantasia (Histórias com personagens imaginárias)
- Aventura
- Lenda
- Mito
- Narrativa histórica
- Conto

14 Que personagens envolvia a história? *

Por favor, seleccione todas as que se aplicam:

- Heróis
- Reis
- Fadas
- Fantasia
- Animais
- Crianças
- Pessoas comuns

 Outras. Indique quais::**15 A história enviada para o concurso foi uma história... ***

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Original
- Com base numa história já existente

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

Parte D - Competências e valores

16

Relativamente a cada uma das competências gerais a seguir apresentadas, assinale o nível de desenvolvimento de cada uma ao longo do trabalho.

Por favor, seleccione uma resposta apropriada para cada item:

	Muito desenvolvida	Desenvolvida	Pouco desenvolvida	Nada desenvolvida
Mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos para compreender a realidade e para abordar situações e problemas do quotidiano.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Usar adequadamente linguagens das diferentes áreas do saber cultural, científico e tecnológico para se expressar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Usar correctamente a língua portuguesa para comunicar de forma adequada e para estruturar pensamento próprio.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pesquisar, seleccionar e organizar informação para a transformar em conhecimento mobilizável.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Realizar actividades de forma autónoma, responsável e criativa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cooperar com outros em tarefas e projectos comuns.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

17**Relativamente a cada um dos valores a seguir apresentados, assinale a frequência que cada um teve ao longo da história.**

*

Por favor, seleccione uma resposta apropriada para cada item:

	Sempre	Às vezes	Raramente	Nunca
Confiança	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comportamento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cooperação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Felicidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Honestidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Justiça	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lealdade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Paciência	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Partilha	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tolerância	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Responsabilidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Respeito	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

Parte E - Tecnologia Podcast

18 Indique quem efectuou a gravação da história? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Eu próprio/a
- Eu com um colega das TIC
- Eu com o Professor/a Bibliotecário/a

Outro(s). Explícite:

19 Em que espaço físico foram realizadas as gravações? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Na biblioteca
- Na sala de aula
- Numa rádio local
- Num laboratório de informática da escola
- Em casa

Outro. Indique qual?

20 Como foi organizado o processo de gravação da história? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Gravação contínua, com todos os alunos no mesmo espaço
- Gravação faseada, com vários grupos de alunos
- Gravação faseada, apenas com um aluno de cada vez
- Não sei, não assisti

21 Que equipamentos foram utilizados para gravar o trabalho? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Mini gravador
- Computador (portátil ou fixo)
- Computador Magalhães (dos alunos)
- Equipamento especializado (mesa de som)

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

22 Qual o software que foi utilizado para a edição da história? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Adobe Audition
- Adobe Sound Booth
- Audacity
- Windons Movie Maker
- Outro. Indique qual?

23 Qual o tipo de formato do ficheiro de áudio escolhido para enviar o trabalho? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- mp3
- wma
- Ogg Vorbis
- FLAC
- Aiff
- Outro. Indique qual?

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

Parte F - O docente e as TIC

24 Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos na área das tecnologias? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Sim
 Não

25 Teve formação (contínua), no âmbito das TIC, que tenha contribuído para a realização deste trabalho? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Sim
 Não

26 Utiliza as TIC nas suas práticas educativas? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Sempre
 Às vezes
 Raramente
 Nunca

27 Já conhecia a tecnologia *Podcast* antes desta Iniciativa? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Sim
 Não

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

28 Se respondeu SIM, assinale em que situação se coloca:

Responda a esta pergunta apenas se as seguintes condições são verdadeiras:

° Resposta era 'Sim' na pergunta '27 [F4]' (Já conhecia a tecnologia Podcast antes desta Iniciativa?)

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Já conhecia mas nunca tinha utilizado
- Já conhecia e já trabalhava com esta tecnologia em contexto educativo
- Já conhecia e publicava trabalhos realizados em contexto educativo num serviço da Internet

29 Relativamente a cada um dos softwares a seguir apresentados, assinale o grau de familiaridade: *

Por favor, seleccione uma resposta apropriada para cada item:

	Utilizo muitas vezes	Utilizo às vezes	Raramente utilizo	Conheço mas nunca utilizei	Não conheço
Adobe Audition	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Adobe sound booth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audacity	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Photostory	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Windows Movie Maker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

30 Relativamente aos serviços disponíveis na Internet, que permitem alojar e difundir recursos em formato áudio e/ou vídeo, assinale o grau de conhecimento e utilização: *

Por favor, seleccione uma resposta apropriada para cada item:

	Utilizo muitas vezes	Utilizo às vezes	Raramente utilizo	Conheço mas nunca utilizei	Não conheço
MyPodcast.com	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oddeo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Podbean	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Podomatic	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Storybird	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Voicethread	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

31 Considera importante a existência de formação, no âmbito da temática "Podcast e a Literatura Infantil"? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Extremamente importante
- Importante
- Pouco importante
- Nada importante

32 Já visitou e/ou explorou com os seus alunos o espaço online "Conta-nos uma história – Podcast na Educação" (<http://historias.dgidc.min-edu.pt>)? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Ainda não visitei
- Sim, já visitei e explorei o espaço
- Já visitei e apresentei o espaço aos meus alunos
- Já realizei uma visita guiada com os meus alunos e realizámos uma actividade pedagógica

33 Depois desta iniciativa, já realizou mais algum trabalho deste género em contexto educativo? *

Por favor, seleccione apenas uma das seguintes opções:

- Não, nem tenciono fazer mais nenhum trabalho deste género
- Ainda não, mas tenciono realizar mais trabalhos deste género
- Já iniciei, mas ainda não terminei
- Sim, já fiz um trabalho deste género
- Sim, vários trabalhos

25/03/13

Questionário - Inquérito sobre a utilização da Tecnologia Podcast na Educação

**Chegou ao final deste questionário.
Muito obrigada pela sua participação.**

01.01.1970 – 01:00

**Submeter o seu inquérito
Obrigado por ter concluído este inquérito.**

Transcrição das Entrevistas

III.1 Docente A

Transcrição da entrevista a docente por e-mail

Docente 1: Sexo feminino, Contratada, 26 anos, 2 anos de serviço.

1.º Contacto - Entrevistador

O primeiro contacto estabelecido, por email, foi efectuado no dia 09 de Novembro de 2010.

1 **Entrevistador:** Cara colega, muito boa noite.

2 Antes de mais, muito obrigada, pela sua disponibilidade para colaborar neste trabalho.

3 Esta entrevista (por email), tal como referi há pouco, enquadra-se no trabalho, que
4 estou a desenvolver, para a dissertação do Mestrado Comunicação Educacional de
5 Multimédia, da Universidade Aberta, cujo principal objectivo é compreender quais as
6 potencialidades da tecnologia *Podcast* na literatura infantil.

7 Com este trabalho pretendemos, por um lado, recolher alguns dados para identificar as
8 possíveis potencialidades da tecnologia *Podcast*, enquanto complemento das
9 aprendizagens no desenvolvimento e aquisição de competências, e, por outro lado,
10 compreender de que forma este paradigma inovador pode ser organizado e
11 implementado na sala de aula.

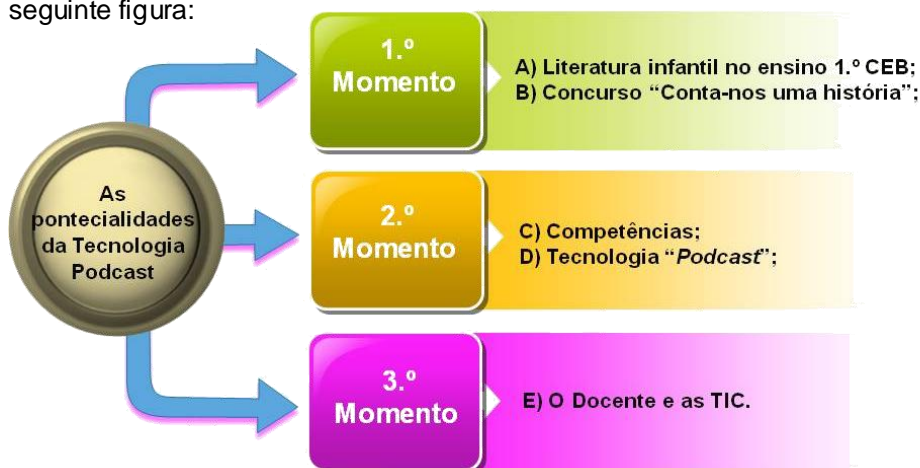
12 Dado ter participado neste concurso “**Conta-nos uma história!**”, a sua contribuição
13 será essencial para este estudo. Assim, agradecemos que as suas respostas reflectam
14 a sua real opinião.

15 **A referida entrevista está organizada em 5 blocos temáticos:**

16 **A)** Literatura infantil no ensino 1.º CEB; **B)** Concurso “Conta-nos uma história”; **C)**
17 **Competências; D)** Tecnologia *Podcast*; **E)** O docente e as TIC.

18

19 Como estratégia de realização da mesma, e tentando não ocupar muito o seu tempo,
20 sugeria que abordássemos os blocos temáticos em vários momentos, de acordo com a
21 seguinte figura:



32 Esta estratégia permite-nos ir desenvolvendo, ao longo dos vários momentos, uma
33 interação social mais próxima, e no caso de surgirem dúvidas podermos colocá-las à
34 medida que forem surgindo, como se de uma entrevista em tempo real se tratasse.

35 As informações que forem dadas serão apenas utilizadas no âmbito do estudo e
36 tratados de forma anónima.

37

38 Passaria assim às questões:

39

40 **Bloco A – Literatura infantil no ensino**

41 1. Considera importante a literatura infantil neste nível de ensino? Justifique a sua
42 resposta.

43 2. Sente dificuldade em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral?

44 3. Quando pretende motivar os seus alunos para a leitura, que actividades realiza com
45 eles? Que materiais utiliza?

46 4. Já alguma vez recorreu, em contexto educativo, a algum site onde os alunos
47 pudessem ouvir histórias em ambiente digital? Por exemplo, o site do PNL (Plano
48 Nacional da Leitura)? Ou outra actividade que envolva as TIC.

49

50 **Bloco B – Concurso “Conta-nos uma história!”**

51 1. Como tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” *Podcast* na
52 Educação?

53 2. Quantos alunos participaram neste projecto? Para além dos alunos mais alguém
54 integrou a equipa? (Professor bibliotecário, professor das TIC, outros...)

55 3. Como reagiram os seus alunos a este desafio? Gostaram?

56 4. É preciso muita dedicação e esforço para estudar o mundo a que pertencem os
57 nossos alunos. Quer contar-nos como decorreu o processo da escolha/construção da
58 história? (Descrever as várias etapas)

59 5. Como classifica o tipo de enredo da sua história? (Fantasia, Fábulas, Invenções....)

60 6. Recorda-se quantas personagens tinha a história? E de que tipo eram? (Animais,
61 fadas, reis...)

62 7. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no
63 âmbito deste concurso? O que pensa deste espaço?

64 8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto
65 educativo?

66

67 Antecipadamente grata pela sua disponibilidade.

68 Abraço e tudo a correr bem 😊

69

70

1.º Momento - Docente: 09/11/10

71 **Docente:** Olá Milena! Segue, em anexo, as perguntas da entrevista num documento
72 *word*. Obrigada pela oportunidade!

73

Bloco A – Literatura infantil no ensino

74 **1. Considera importante a literatura infantil neste nível de ensino? Justifique a**
75 **sua resposta.**

76 A literatura infantil vem cada vez mais a ocupar um papel preponderante no ensino,
77 seja de que nível for. Hoje o mercado oferece-nos um conjunto de literatura infantil do
78 mais alto nível com seleções de textos, ilustrações e histórias que enriquecem o dia a
79 dia das crianças. A literatura infantil permite as primeiras aproximações ao mundo da
80 escrita, da leitura e da criatividade. É, sem dúvida hoje, um facilitador dos processos de
81 aprendizagem dos alunos.

82

83 **2. Sente dificuldade em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral?**

84 Não, fazemo-lo com muita facilidade. É uma prática diária da qual já estão habituados.
85 Eles próprios se motivam uns aos outros. Todas as semanas alguém trás um livro ou
86 algo relacionado com a leitura para partilhar com os outros.

87

88 **3. Quando pretende motivar os seus alunos para a leitura, que actividades realiza**
89 **com eles? Que materiais utiliza?**

90 Neste momento em sala de aula temos duas grandes dinâmicas instaladas:

91 - O professor trás um livro e convida um aluno de surpresa para apresentar o livro
92 consigo.

93 - Hora do Conto todas as semanas em que os alunos se inscrevem para dinamizarem
94 momentos de leitura preparados por eles (a pares, em grupos ou individualmente)

95 - Apresento muitos livros novos e faço com que possam contactar com eles livremente
96 em momento de estudo autónomo em sala de aula

97 - Promovo actividades a partir de histórias de livros onde trabalhamos as mais diversas
98 áreas, desde a matemática, estudo do meio, língua portuguesa às expressões.

99 - Construimos as nossas próprias produções e delas surgem leituras.

100 - Partilhamos e sugerimos livros uns aos outros, num momento semanal a que
101 chamamos “Novidades”.

102 - Utilizo vários tipos de livros, ilustrações, imagens de revistas, fantoches, música,
103 momentos de improvisado teatral, apresentações em powerpoint...

104

105

106 **Já alguma vez recorreu, em contexto educativo, a algum site onde os alunos**
107 **pudessem ouvir histórias em ambiente digital? Por exemplo, o site do PNL (Plano**
108 **Nacional da Leitura)? Ou outra actividade que envolva as TIC.**

109 Sim já por várias vezes utilizámos o computador para ouvir histórias construídas em
110 powerpoint, também já utilizamos para a apresentação de projetos. Construção de
111 histórias, ilustração de textos, jogos no Magalhães.

112

113 **Bloco B – Concurso “Conta-nos uma história!”:**

114 **1. Como tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” Podcast**
115 **na Educação?**

116 Através de um email que chegou à instituição e que me foi reencaminhado pela
117 directora da instituição.

118

119 **2. Quantos alunos participaram neste projecto? Para além dos alunos mais**
120 **alguém integrou a equipa? (Professor bibliotecário, professor das TIC, outros...)**

121 Todos os alunos participaram neste projeto. O professor de Música e a professora de
122 apoio também ajudaram neste projeto.

123

124 **3. Como reagiram os seus alunos a este desafio? Gostaram?**

125 Os alunos ficaram mesmo muito entusiasmados. Adoraram poder ouvir a sua voz.
126 Estavam simplesmente maravilhados. Fizeram este trabalho com muito empenho. O
127 trabalho foi também apresentado aos pais na reunião que valorizaram igualmente esta
128 iniciativa.

129

130 **4. É preciso muita dedicação e esforço para estudar o mundo a que pertencem os**
131 **nossos alunos. Quer contar-nos como decorreu o processo da**
132 **escolha/construção da história? (Descrever as várias etapas).**

133 1º Coloquei o desafio do email numa carta e posteriormente às sextas-feiras
134 distribuimos as cartas e tínhamos nessa sexta-feira esse desafio.

135 2º A escolha da história foi o mais fácil pois estávamos a trabalhar história do escritor
136 António Torrado e eles desde logo tiveram muita afinidade

137 3º Fomos dividir as personagens pelos alunos

138 4º Esta divisão foi feita através de um jogo de vozes em que os alunos se ofereciam
139 para tentar fazer voz deste ou daquele animal. Em grupo decidíamos quem achávamos
140 que tinha a voz mais característica.

141 5º Percebemos que não havia personagens para todas as pessoas da turma.
142 Decidimos que cada personagem teria uma pessoa associada que iria fazer os sons
143 desse animal ou da história.

144 6º Elaborámos uma tabela onde ficou registada a personagem e função que cada um
145 iria ter.

146 7º Combinámos onde e quando seriam as gravações.

147 8º Percebemos que na sala era complicado com os 20 ao mesmo tempo. Então os
148 alunos disponibilizaram-se em gravar em vários momentos. Alguns na hora do
149 intervalo, outros nos momentos de estudo autónomo em que saiam com a professora
150 de apoio para irem para a biblioteca gravarem.

151 9º Fizemos um guião da história e gravamos os vários diálogos separadamente.

152 10º Registámos numa grelha os dias das gravações.

153 11º Os sons, música, vozes diálogos foram todos feitos ao vivo e a cores.

154 12º Fizemos a gravação em pequenos círculos, a professora ficava no meio e ia
155 passando o gravador pelas personagens. Alguns diziam as expressões e falas de cor,
156 outros apoiavam-se no guião.

157 13º Alguns diálogos demoraram mais do que pensávamos pois os enganos, risos e
158 imprevistos também fizeram parte deste processo. Alguns momentos de dicas entre
159 colegas foram muito engraçados.

160 14º Sempre que acabávamos uma gravação ouvíamos para ver se gostávamos.

161 15º A montagem de todas as gravações foi feita em conjunto com o professor de
162 Música que conseguiu encurtar a história uma vez que quando terminámos
163 percebemos que excedíamos o tempo.

164 16º Enviámos para vocês o produto final, situação que também não foi fácil.

165 17º Mostrámos aos pais na reunião de pais e foi o sucesso total!

166 18º Ficámos cheios de vontade de participar outra vez.

167

168 **5. Como classifica o tipo de enredo da sua história? (Fantasia, Fábulas,**
169 **Invenções....)**

170 É uma fábula.

171

172 **6. Recorda-se quantas personagens tinha a história? E de que tipo eram?**
173 **(Animais, fadas, reis...)**

174 Eram 6 personagens.

175 As personagens da história eram animais e personagens de fantasia.

176

177 **7. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no**
178 **âmbito deste concurso? O que pensa deste espaço?**

179 Sim já. Penso que é um espaço muito rico pois podemos aproveitar as histórias das
180 outras escolas para fazer muito trabalho nas nossas salas de aula. É também um
181 espaço de partilha e de valorização de todo o trabalho desenvolvido pelas equipas das
182 escolas. Está bem conseguido e bem organizado por anos de escolaridade. Tem muito
183 fácil consulta e permite que várias pessoas possam tomar conhecimento do trabalho
184 feito com esta iniciativa.

185

186 **8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto**
187 **educativo?**

188 Muito importante. Fiquei surpreendida com a quantidade de participações, uma vez que
189 exigia a utilização de algumas ferramentas ligadas às tecnologias que pelo que
190 transparecem da maioria das escolas continuam a ser um bicho de sete cabeças. No
191 entanto com esta vossa iniciativa vieram desafiar com certeza muitos professores,
192 escolas e alunos a inovarem nas suas práticas educativas. Parabéns por isso.

193

194

2.º Contacto - Entrevistador (13/11/10)

195 **Entrevistador:** Boa noite colega,

196 Muito obrigada pela sua colaboração.

197 Estive a ler atentamente as suas respostas e achei muito interessante a forma como
198 operacionalizou todo este processo, nomeadamente a forma como distribuiu as
199 personagens pelos alunos. Parabéns 🙌

200 A questão da elaboração da tabela, onde registou a personagem e a função de cada
201 um, também me pareceu um bom instrumento de trabalho, assim como os restantes
202 instrumentos (grelha de gravação com os dias... o guião).

203 A fase seguinte da nossa entrevista, diz respeito às **competências** e à **tecnologia**
204 **Podcast**.

205 Neste 2º momento, penso que já respondeu à 6ª questão do bloco D (tecnologia
206 Podcast), por isso, se quiser, pode saltar essa questão.

207 Para facilitar o trabalho envio, em anexo, as próximas questões.

208 Mais uma vez obrigada!

209 Um beijinho

210

2.º Momento - Docente: 16/11/10

211 **Docente:** Milena, Olá! Aqui vai o documento.

212 beijinho*

213 **Bloco C - Competências**

214 **1. Na sua opinião, quais foram as competências que os seus alunos**
215 **desenvolveram com a participação neste concurso?**

216 Este trabalho permitiu desenvolver uma série de competências ao nível da:
217 - da linguagem oral; da fluência leitora; da expressividade da leitura; da expressão
218 corporal; da cooperação e ajuda para com o outro; expressão musical; matemática;
219 (...)

220

221 **2. Considera que contar histórias, utilizando esta tecnologia, pode contribuir**
222 **para o desenvolvimento de outras áreas curriculares? Justifique a sua resposta.**

223 Sim. Ao realizarmos este trabalho conseguimos trabalhar um pouco de cada área:

224 Área da língua portuguesa (leitura da história, identificação de personagens...)

225 Área da matemática (construção de tabelas que organizavam o percurso de gravações,
226 horários, números de personagens, ordem de gravação (1º, 2º, 3º), o tempo de
227 gravação,...)

228 Área do estudo do meio (porque a nossa história em particular falava de animais e era
229 uma temática que estávamos a trabalhar naquela altura, relativamente às suas
230 características)

231 Área da expressão plástica (porque sentimos necessidade de construir um livro para
232 acompanhar esta gravação e fazermos a ilustração da história)

233 Área da expressão musical (com a gravação em si, com a colocação de voz, com a
234 audição das vozes após as gravações, pela escolha de objetos do quotidiano que
235 pudessem emitir os sons que precisávamos para enriquecer a nossa história).

236 Área da expressão dramática (porque a seleção das personagens passou por
237 pequenos momentos de improviso relativamente às personagens. Os alunos
238 candidatavam-se para fazer as personagens e tiveram que em pequenos momentos
239 encarnar as personagens).

240 Formação Cívica (porque estar em grupo não é fácil e tivemos que nos ajudar uns aos
241 outros, por vezes dando sugestões, respeitando as dificuldades, enganos de cada um,
242 cooperação entre todos).

243

244 **3. Entende que esta tecnologia possa ser utilizada como um “novo palco” onde**
245 **os alunos podem desenvolver a sua expressividade e criatividade?**

246 Sem dúvida. Foi fascinante para eles ouvirem as suas vozes, sentirem a modificação
247 das mesmas, poderem experimentar sons de objetos, escolhidos por eles, que faziam
248 um efeito especial na história. Daí achar que a gravação apenas de áudio foi uma boa

249 aposta vossa, pois fez com que tivéssemos que passar “imagens” através de sons. Foi
250 um desafio muito enriquecedor para todos, incluindo para mim.

251

252 **4. No processo de gravação verificou algumas reacções nos seus alunos, por**
253 **exemplo, expressões faciais, gestos corporais? Quer descrever-nos alguma**
254 **situação?**

255 Sim. No princípio foi muito difícil conter os risos. Durante as gravações eles próprios
256 foram percebendo que a voz e a postura do corpo estavam interligadas. Muitas vezes
257 fazíamos a gravação e quando íamos ouvir não estava como nós esperávamos.
258 Colocávamo-nos muitas vezes na posição de ouvintes e fomos muito exigentes.
259 Nesses espaços de intervalo fazíamos treinos orais, sem gravação melhorando
260 precisamente os gestos corporais. Algumas vezes para começar a gravar alguns
261 alunos faziam gestos com a mão para o colega começar a gravar (1, 2, 3). Foi também
262 interessante ver em algumas vezes as expressões faciais dos alunos encarnando os
263 estados das personagens (medo, raiva, alegria, susto...).

264

265 **5. Com a realização deste trabalho conseguiu trabalhar com os alunos alguns**
266 **valores e atitudes? Se sim quais? (Cooperação, colaboração, disciplina,**
267 **lealdade...)**

268 Sem dúvida. Desde cedo, quando lhes apresentei a proposta de participarmos neste
269 desafio, perceberam que teria que ser um trabalho que iria exigir muita cooperação e
270 colaboração. Todos esses valores estavam subjacentes em cada gravação. Os grupos
271 de gravação eram sempre constituídos por mais de quatro alunos porque a cada
272 animal estava associado um som que era feito por outra criança. Logo aí, tínhamos que
273 nos coordenar e disciplinar muito bem para cada aluno entrar no seu tempo. Exigiu
274 muita concentração e compreensão para pequenas falhas e enganos que iam surgindo.
275 A turma esteve muito unida e quando ouviram o resultado final, estavam deliciados.

276 **Bloco D - Tecnologia Podcast**

277 **1. Que equipamentos informáticos utilizou para realizar o trabalho? Tipo de**
278 **hardware?**

279 Comprei um gravador para mim e utilizei o moviemaker para gravar a história.

280

281 **2. Que softwares conhece para produção de ficheiros de áudio?**

282 Muito poucos. Conheci alguns através das vossas recomendações no site, mas que
283 não domino. Gostava muito de poder ter mais formação ao nível destes softwares. É
284 uma área que gosto muito.

285

286 **3. Que tipo de software usou? Porquê?**

287 Movimaker porque é o único que domino. O professor de música também utilizou um
288 outro software para cortar algumas partes das gravações, pois a história estava um
289 pouco grande.

290

291 **4. Qual foi o formato do ficheiro áudio que escolheu para enviar para o**
292 **concurso? (mp3, wav...)**

293 Penso que enviei em mp3, se não estou em erro.

294

295 **5. Em que espaço físico gravaram a história? (sala de aula, biblioteca,**
296 **laboratório TIC, rádio, ...)**

297 Em vários espaços. Tivemos um espaço privilegiado, onde fizemos a maior parte das
298 gravações. Temos um “recanto” na nossa sala que se chama área das expressões e
299 onde nos juntamos várias vezes para gravar. Cadeiras em roda, todos sentados,
300 comigo no meio de joelhos com o gravador captando todas as vozes. Só uma vez
301 utilizamos o espaço da biblioteca da escola pois estava muito barulho do pátio (porque
302 gravamos sempre nas horas do intervalo). Tínhamos também o nosso pássaro que por
303 vezes se ouvia, mas achámos que como a história se passava na floresta até ficava
304 engraçado.

305

306 **6. Como organizou essa fase? (Gravações individuais... todos ao mesmo**
307 **tempo?)**

308 Tivemos que estipular grupos de trabalho de acordo com a ordem da história.
309 Acordámos em conselho de turma que iríamos gravar no tempo dos intervalos, pois era
310 quando estava mais silêncio na sala e quando poderíamos gravar com maior
311 qualidade. Os alunos não se importaram de estar durante o intervalo a gravar.
312 Normalmente em grupos de 6, reuníamos na sala, no canto das expressões juntamente
313 comigo para fazer o trabalho. Muitas vezes, a meia hora de intervalo não chegava, pois
314 tínhamos sempre acertos a fazer, coisas a melhorar. Foi mesmo muito interessante.

315

316 **7. Utilizou efeitos sonoros/sons ou música de fundo? Se utilizou teve dificuldade**
317 **em encontrar esses sons ou música?**

318 Não. Como já foi referido os sons foram todos criados pelos alunos a partir de objetos
319 do quotidiano. Um simples esfregar de pedras, um abrir de torneira, uns simples
320 passos mais acentuados, a nossa voz...

321

322 **8. Quais foram as principais dificuldades sentidas na realização deste projecto?**

323 O tempo. Parecia que o tempo nunca chegava para aquilo que queríamos fazer.
324 Apesar de nos inscrevermos com antecedência, há todo um trabalho prévio e um
325 percurso a ser feito que demora o seu tempo. Talvez alguma falta de domínio de
326 técnicas de gravação (principalmente cumprir o tempo estipulado por vós, foi difícil).
327 Gostava também, enquanto professora conseguir dominar melhor os efeitos de áudio.
328 Tive oportunidade de ouvir algumas histórias de outras escolas, no vosso site e existem
329 realmente muito boas produções, com músicas por de trás das falas, coisa que queria
330 mas que não consegui fazer. Uma das preocupações, não dificuldades foi que os
331 alunos participassem ao máximo neste percurso e que eles próprios se fossem
332 consciencializando de pequenos “truques” de criatividade para poderem posteriormente
333 aplica-los. A produção final tem que transparecer esta participação efetiva dos alunos.
334

335 **9. De acordo com a sua experiência, qual seria a melhor forma de organizar e**
336 **implementar na sala de aula a tecnologia Podcast?**

337 Deve haver uma organização prévia de todo o grupo e de distribuição de tarefas. Uma
338 conversa sobre o objetivo do trabalho e as regras e condições a seguir por todos, deve
339 ser também um ponto importante de implementação em sala de aula. Penso que a
340 gravação em pequenos grupos facilitou e ajudou à qualidade da gravação. O percurso
341 que fizemos na organização da nossa história correu muito bem. Teremos apenas que
342 nos disciplinar mais relativamente ao tempo da gravação.
343

344 **10. Conhece algum serviço na internet que permita alojar e difundir os recursos**
345 **em formato áudio? Quer dar exemplos?**

346 Não conheço.
347

348 **3.º Contacto - Entrevistador (18/11/10)**

349 **Entrevistador:** Olá Colega,

350 Mais uma vez muito obrigada pela sua colaboração. Esta sua colaboração tem
351 contribuído muito para este estudo.

352 Estamos na recta final da nossa entrevista, falta-nos apenas, mais um bloco “ O
353 Docente e as TIC”, para terminar este processo.

354 Tal como aconteceu com os blocos anteriores envio, em anexo, as questões referentes
355 a este bloco.

356 Mais uma vez obrigada!

357 Abraço

358

359

3.º Momento - Docente: 05/12/10

360 **Docente:** Aqui vai, Milena.

361 Peço desculpa pelo atrasado, mas tenho tido imenso trabalho.

362 Um beijinho. Bom trabalho e obrigada pela oportunidade.

363 **1. Na sua prática costuma utilizar regularmente o computador? Se sim, o que**
364 **costuma fazer?**

365 Sim. Utilizo muitas vezes, quase todos os dias. Na sala de aula costumo utilizar as TIC
366 para projetar alguns vídeos temáticos; a internet para registar informação no blogue da
367 turma; o Word para escrever os textos colaborativos e/ou individuais, etc..

368 A nível pessoal, a utilização das TIC também é um hábito adquirido, desde a consulta
369 do email, partilha de informação no facebook, preparação de aulas, efectuar pesquisas
370 na Internet, adaptação de materiais... enfim, um conjunto de atividades.

371

372 **2. Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos na área das tecnologias?**

373 Sim, alguns. A estrutura curricular do meu curso tinha uma cadeira da área de
374 informática, “Tecnologia Educativa”, onde foram exploradas/abordadas algumas
375 ferramentas TIC, nomeadamente as aplicações de produção de conteúdo (Word,
376 powerpoint, Excel, webquest...)

377

378 **3. Teve alguma formação no âmbito das TIC que tenha contribuído para a**
379 **realização deste trabalho?**

380 Não. Infelizmente não! Mas gostava muito de aprofundar e melhorar esta técnica.

381

382 **4. Já tinha ouvido falar desta tecnologia? Se sim, já tinha feito algum trabalho**
383 **em contexto educativo e se chegou a publicá-lo nalgum sítio da web?**

384 Não. Eu sabia que se podia contar histórias gravando-as num de CD, mas publicar na
385 Internet não! Nunca me passaria pela cabeça fazer isso, se não fosse este concurso!
386 Há pouco tempo, antes deste concurso, gravámos algumas músicas num CD, mas
387 nunca publicámos nada em nenhum sítio da Web.

388

389 **5. Sentiu-se à vontade com este tipo de tecnologia na sala de aula? Como foi**
390 **passar do ambiente tradicional para um ambiente digital? Quais foram as suas**
391 **maiores dificuldades no uso desta tecnologia?**

392 Mais ou menos. Posso dizer que a passagem de um ambiente tradicional para um
393 ambiente digital foi muito interessante, mas não foi uma tarefa fácil. Como já referi
394 anteriormente, uma das maiores dificuldades, foi precisamente a questão do tempo. É
395 preciso tempo para nos adaptarmos às novas técnicas de gravação, explorarmos

396 outros softwares. Não tive tempo de explorar todas as potencialidades que os
397 programas ofereciam. Uma outra dificuldade minha e dos alunos, não relacionada com
398 a tecnologia em si, foi contar a história em cinco minutos! Foi necessário fazer vários
399 cortes e isso deu muito trabalho.

400

401 **6. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas**
402 **no âmbito deste concurso? O que pensa deste espaço?**

403 Claro! Assim que tomei conhecimento do espaço, fui logo ver! Assim que tive
404 oportunidade projetei, também na sala de aula, para os meus alunos visualizarem, o
405 espaço onde estavam todas as histórias, inclusive a nossa, e ouvimos algumas das
406 vencedoras. Para que todos os pais tomassem conhecimento, também eles do espaço,
407 fiz uma pequena brochura e distribuí pelos alunos, de forma a chegarem a casa e
408 apresentarem o espaço aos pais. O Que penso do espaço? Um excelente recurso,
409 onde posso a partir dali realizar mais um conjunto de atividades como os meus alunos,
410 nomeadamente, trabalhar a expressão plástica, a expressão artística, recontar as
411 histórias, fazer tratinhos com base nalgumas histórias, enfim... vejo ali um grande
412 potencial!

413

414 **7. Já realizou alguma actividade pedagógica com os seus alunos, utilizando**
415 **esse espaço?**

416 Apenas projetei o espaço e ouvimos algumas das histórias, como referi há pouco. Mas
417 tenciono, no 3.º Período, fazer algumas atividades com base naquele espaço.

418

419 **8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num**
420 **contexto educativo?**

421 Muito importante. Gostámos muito de participar neste concurso, foi uma experiência
422 muito enriquecedora; não só pelo trabalho colaborativo, mas também pela partilha de
423 histórias. Foi muito bom ver a nossa história, o nosso trabalho, publicado num espaço
424 como aquele. Queremos repetir a experiência!

425

426

4.º Contacto - Entrevistador (06/12/10)

427

Validação da entrevista

428 **Entrevistador:** Colega, olá!

429 Chegámos ao final da nossa entrevista! Foi um prazer “conversar” consigo!

430 Mais uma vez agradeço o seu contributo e disponibilidade.

431 Para terminar e encerrar este nosso trabalho, gostaria de saber, se for possível,

432 quantos anos de serviço tem e a Sua idade. Existe alguma situação que considere

433 importante no que se refere ao tema tratado nesta entrevista que não tenha sido
434 abordada?

435 Abraço

436

Último Momento (Docente): 06/12/10

437 **Docente:** Milena, foi um prazer ter colaborado consigo. Digo lhe que adorei responder
438 a todas as suas perguntas, gostei imenso, aliás foram todas muito interessantes.

439 Não tenho nada mais a acrescentar a esta entrevista. Ahh tenho apenas 2 anos de
440 serviço e 26 anos.

441 Beijinho, e mais uma vez, obrigada pela oportunidade.

442

443

Último Contacto - Entrevistador (07/12/10)

444 **Entrevistador:** Obrigada colega. O prazer foi meu!

445 Obrigada por tudo. Até breve!

446 Um abraço com estima.

III.2 Docente B

Transcrição da entrevista a docente por email

Docente 2: Sexo feminino, Nomeação definitiva, 47 anos, 24 anos de serviço.

1.º Contacto - Entrevistador

O primeiro contacto estabelecido, por email, foi efectuado no dia 03 de Novembro de 2010.

1 **Entrevistador:** Cara colega, muito boa noite.

2 Antes de mais, muito obrigada, pela sua disponibilidade para colaborar neste trabalho.

3 Esta entrevista (por email), tal como referi há pouco, enquadra-se no trabalho, que estou a
4 desenvolver, para a dissertação do Mestrado Comunicação Educacional de Multimédia, da
5 Universidade Aberta, cujo principal objectivo é compreender quais as potencialidades da
6 tecnologia *Podcast* na literatura infantil.

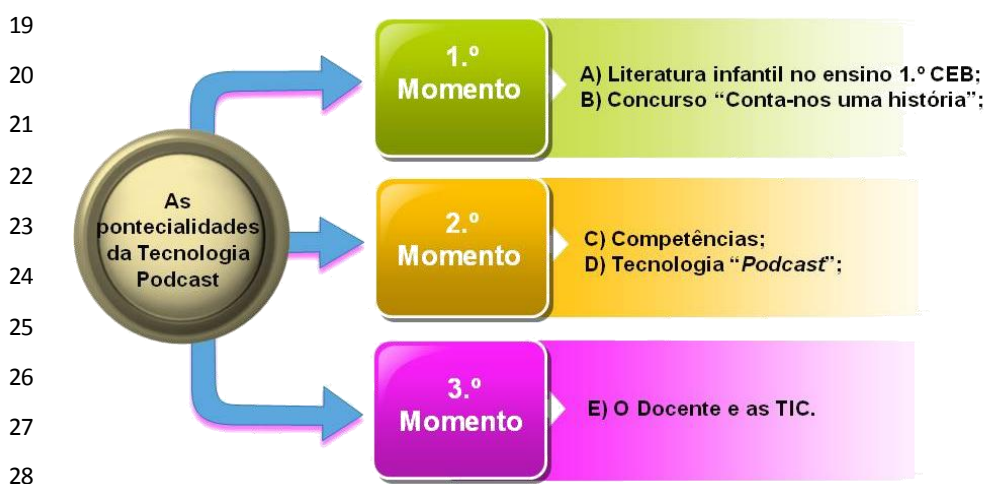
7 Com este trabalho pretendemos, por um lado, recolher alguns dados para identificar as
8 possíveis potencialidades da tecnologia *Podcast*, enquanto complemento das aprendizagens no
9 desenvolvimento e aquisição de competências, e, por outro lado, compreender de que forma
10 este paradigma inovador pode ser organizado e implementado na sala de aula.

11 Dado ter participado neste concurso “**Conta-nos uma história!**”, a sua contribuição será
12 essencial para este estudo. Assim, agradecemos que as suas respostas reflectam a sua real
13 opinião.

14 **A referida entrevista está organizada em 5 blocos temáticos:**

15 **A)** Literatura infantil no ensino 1.º CEB; **B)** Concurso “Conta-nos uma história”; **C)**
16 Competências; **D)** Tecnologia *Podcast*; **E)** O docente e as TIC.

17 Como estratégia de realização da mesma, e tentando não ocupar muito o seu tempo, sugeria
18 que abordássemos os blocos temáticos em vários momentos, de acordo com a seguinte figura:



29 Esta estratégia permite-nos ir desenvolvendo, ao longo dos vários momentos, uma interacção
30 social mais próxima, e no caso de surgirem dúvidas podermos colocá-las à medida que forem
31 surgindo, como se de uma entrevista em tempo real se tratasse.

32 As informações que forem dadas serão apenas utilizadas no âmbito do estudo e tratados de
33 forma anónima.

34 Passaria assim às questões:

35 **Bloco A – Literatura infantil no ensino**

36 1. Considera importante a literatura infantil neste nível de ensino? Justifique a sua
37 resposta.

38 2. Sente dificuldade em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral?

39 3. Quando pretende motivar os seus alunos para a leitura, que actividades realiza com
40 eles? Que materiais utiliza?

41 4. Já alguma vez recorreu, em contexto educativo, a algum site onde os alunos pudessem
42 ouvir histórias em ambiente digital? Por exemplo, o site do PNL (Plano Nacional da
43 Leitura)? Ou outra actividade que envolva as TIC.

44

45 **Bloco B – Concurso “Conta-nos uma história!”**

46 1. Como tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” *Podcast* na
47 Educação?

48 2. Quantos alunos participaram neste projecto? Para além dos alunos mais alguém
49 integrou a equipa? (Professor bibliotecário, professor das TIC, outros...)

50 3. Como reagiram os seus alunos a este desafio? Gostaram?

51 4. É preciso muita dedicação e esforço para estudar o mundo a que pertencem os nossos
52 alunos. Quer contar-nos como decorreu o processo da escolha/construção da história?
53 (Descrever as várias etapas)

54 5. Como classifica o tipo de enredo da sua história? (Fantasia, Fábulas, Invenções....)

55 6. Recorda-se quantas personagens tinha a história? E de que tipo eram? (Animais, fadas,
56 reis...)

57 7. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito
58 deste concurso? O que pensa deste espaço?

59 8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto
60 educativo?

61

62 Antecipadamente grata pela sua disponibilidade.

63 Abraço e tudo a correr bem 😊

64

1.º Momento - Docente: 16/11/1065 **Docente:** Em anexo envio as respostas ao questionário recebido.

66 Disponha.

67

68 **Bloco A – Literatura infantil no ensino**69 **1. Considera importante a literatura infantil neste nível de ensino? Justifique a sua resposta.**70 R: Considero muito importante neste nível de ensino porque na escola básica e em
71 qualquer ciclo, a literatura infantil não pode e não deve ser trabalhada de forma isolada,
72 nem isso está na sua natureza.73 Partilhando muitos aspectos interdisciplinares, a literatura infantil está também associada a
74 métodos próprios de organizar a informação que enriquecem a formação geral dos alunos.75 A sua combinação adequada traduz-se num crescimento dos alunos tanto do ponto de vista
76 da autonomia, responsabilidade e criatividade como na perspectiva da cooperação e
77 solidariedade.78 A literatura é um processo de ligação entre aquilo que o leitor sabe e aquilo que está
79 disposto a aprender, lendo.

80

81 **2. Sente dificuldade em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral?**

82 R: Nunca senti.

83

84 **3. Quando pretende motivar os seus alunos para a leitura, que actividades realiza com eles?
85 Que materiais utiliza?**86 R: Normalmente, não preciso de qualquer estratégia/actividade específica para motivar os
87 alunos para a leitura. Trabalhei com o grupo desde há 3 anos e desde então desenvolvemos
88 actividades diversificadas no âmbito da leitura: leitura com variação de entoação, na
89 mesma frase; ampliação das frases; brainstorming; recreação de poesias; leitura partilhada;
90 debates; pesquisa orientada e debatida posteriormente em grupo; leitura para os colegas;
91 dramatização; frequência regular dos espaços da BE e BM; participação em dinâmicas de
92 leitura / escrita criativa, participação no projecto de continuidade da BM “ Casa da Palavra”
93 e, no presente ano “ Contos no caminho” ...94 Utilizo materiais muito diversificados; “ tudo serve” para ler e desenvolver a leitura: uma
95 receita; um jornal; uma notícia de revista; teatro de sombras; o manual, uma história ouvida
96 (através de diferentes suportes); frases; poesias; livros escolhidos pelos alunos, entre
97 outros.

98 **4. Já alguma vez recorreu, em contexto educativo, a algum site onde os alunos pudessem**
99 **ouvir histórias em ambiente digital? Por exemplo, o site do PNL (Plano Nacional da**
100 **Leitura)? Ou outra actividade que envolva as TIC.**

101 R: Várias vezes.

102

103 **Bloco B – Concurso “Conta-nos uma história!”:**

104 **1. Como tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” Podcast na Educação?**

105 R: Tomei conhecimento através de informação via mail, veiculada pela Coordenadora
106 interconcelhia das BE e do Coordenador das BE do agrupamento.

107

108 **2. Quantos alunos participaram neste projecto? Para além dos alunos mais alguém integrou**
109 **a equipa? (Professor bibliotecário, professor das TIC, outros...)**

110 R: Todos os alunos (22) integraram o projecto de acordo com as capacidades de cada um.
111 A equipa de trabalho foi constituída apenas pela professora da turma e o técnico de áudio-
112 visual da CM que nos gravou o diálogo. De forma indirecta tivemos o apoio de todos os EE e
113 da animadora cultural da Biblioteca Municipal.

114

115 **3. Como reagiram os seus alunos a este desafio? Gostaram?**

116 R: Os alunos adoraram o desafio e encararam-no com seriedade e responsabilidade.

117

118 **4. É preciso muita dedicação e esforço para estudar o mundo a que pertencem os nossos**
119 **alunos. Quer contar-nos como decorreu o processo da escolha/construção da história?**
120 **(Descrever as várias etapas)**

121 As sessões realizadas na Biblioteca Municipal revestiram-se sempre de uma dinâmica
122 contagiante pois a relação que se criou nos últimos anos entre esta instituição e a turma do
123 3ºH é de cumplicidade, surpresa e desafio constante para ambas as partes.

124 **Desenvolvimento da actividade:**

125 Dialogou-se e reflectiu-se sobre o trabalho a realizar na BM ao longo das sessões a decorrer
126 durante o ano lectivo – dossier da turma. Foi solicitado aos alunos que pensassem em
127 possíveis títulos para o “nosso” livro/dossier. Surgiram várias hipóteses que foram
128 analisadas quanto ao seu conteúdo e expectativa criada no leitor:

129 → *Sonhadores de palavras;*

130 → *O museu das letras;*

131 → *A biblioteca das lebres;*

132 → *As lebres letreiras;*

133 → *Lebres estudiosas e*
134 → *Palavra, palavrinha, palavrão.*
135 Depois de votadas as diferentes hipóteses os alunos decidiram-se pela última sugestão supra
136 citada.
137 No momento seguinte os alunos ouviram ler uma história e participaram na leitura de outra.
138 De seguida foram desafiados a escolher três objectos que tenham regularmente em cima da
139 mesa de trabalho (na sala de aula) para serem as personagens da história colectiva que se ia
140 elaborar. As personagens escolhidas por consenso foram o lápis, a borracha e a folha.
141 Enquanto surgia cada frase que compunha a história (que ia sendo registada numa grande
142 folha de papel) os alunos mais e mais propunham para o seu enredo... a envolvência era
143 tanta que houve necessidade de propor um final.
144 Por fim voltámos às propostas de nomes para a história, e das três propostas apresentadas –
145 A diversão do lápis; Uma fúria de riscos e A folha afogada, os alunos optaram pela segunda
146 proposta.
147 O trabalho desenvolvido em equipa contribui para a ampliação e aquisição de competências
148 ao nível da leitura e da escrita, proporciona a discussão e análise conjunta o que torna o
149 ambiente facilitador do atingir os objectivos propostos.
150 O trabalho produzido resultou no texto que abaixo se transcreve:
151 ***Uma fúria de riscos***
152 *Numa casa muito grande e bondosa*
153 *Moravam as lebres estudiosas.*
154 *Gostavam muito de escrever, ler, estudar e aprender.*
155 *Um dia, decidiram escrever uma história*
156 *Com muitas palavras a correr.*
157 *Enquanto o lápis escrevia*
158 *A borracha traquina apagava tudo o que lia,*
159 *E o lápis escrevia, escrevia e entristecia.*
160 *Muitas lágrimas escorriam*
161 *E a folha molhada desaparecia*
162 *A folha cansada de tanta lágrima*
163 *Avisou o lápis para parar de chorar*
164 *E que era a borracha que ia mandar.*
165 *A borracha contente*
166 *Depressa começou a ditar a cantar:*
167 *“Escreve, escreve, tudo escreve,*

- 168 *Se doer quero lá saber”.*
- 169 *O lápis furioso com raiva*
- 170 *Ainda mais riscava.*
- 171 *A folha ficou triste*
- 172 *Muito chateada.*
- 173 *E com tanta lágrima, muito borrarada, morreu afogada.*
- 174 Por fim voltámos às propostas de nomes para a história, atendendo ao enredo das
- 175 personagens escolhidas e, das três propostas apresentadas – A diversão do lápis; Uma fúria
- 176 de riscos e A folha afogada, os alunos optaram pela segunda.
- 177 Com o lançamento do concurso *Podcast* fizemos a inscrição da turma/equipa sob a
- 178 denominação de “As Lebres”.
- 179 Neste âmbito desenvolveram-se várias actividades, nomeadamente:
- 180 ✓ Estudo/ aplicação dos conceitos de introdução, desenvolvimento e conclusão enquanto
- 181 partes importantes na constituição do conto;
- 182 ✓ Divisão da turma em quatro grupos e lançamento do desafio de criarem uma proposta
- 183 de introdução e de conclusão que se relacionasse com o contexto da poesia;
- 184 ✓ Apresentadas as propostas, estas foram lidas, em voz alta, por um elemento designado
- 185 pelo seu grupo de trabalho.
- 186 ✓ Depois de lidas, discutiu-se o conteúdo de cada uma bem como a sua
- 187 pertinência/adequação ao teor da poesia e procedeu-se à votação de um trabalho como
- 188 ponto de partida;
- 189 ✓ Fez-se a expansão do texto, no quadro, mas havia a condição de incluir situações
- 190 abordadas por todos os grupos; enquanto uns alunos participavam com as suas
- 191 sugestões, uns escreviam no quadro, outros escreviam o texto (em simultâneo) no
- 192 computador da sala e os outros iam sugerindo alguns excertos dos trabalhos de grupo a
- 193 incluir;
- 194 ✓ Fez-se a passagem do texto poesia para texto narrativo – desenvolvimento – e
- 195 expandiu-se um pouco mais, utilizando a dupla adjectivação, discurso directo,
- 196 pontuação, entre outras.
- 197 ✓ Como o concurso pedia uma ilustração (capa), demos continuidade ao trabalho
- 198 desenvolvido num workshop de ilustração, realizado na Biblioteca Municipal, com o
- 199 ilustrador *Chéne Gomez* e, em grupo os alunos dividiram o conto em partes e ilustraram,
- 200 com a colagem de papel reciclado, rasgado.
- 201 ✓ Fomos ao estúdio de som do Teatro-Cine (da Câmara Municipal) para gravar a história
- 202 em formato áudio digital;

- 203 ✓ Paralelamente ao desenvolvimento de toda esta dinâmica, participámos no concurso
204 “Faz-me lá um poema”, a nível nacional no âmbito do PNL, cujo resultado não tivemos
205 conhecimento.
- 206 ✓ No dia 23 de Abril, do corrente ano, dinamizamos sessões de leitura, a convite da
207 Biblioteca Escolar da sede do Agrupamento Marquês de Pombal, ao longo do dia, no
208 âmbito das actividades de recepção dos alunos do 4ºano das diferentes escolas do
209 1ºCiclo que irão frequentar a referida Escola sede, no próximo ano lectivo.
- 210 ✓ Posteriormente foi-nos proposta a candidatura ao Concurso “Pensar os Afectos, Viver
211 em Igualdade” promovido pela Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género
212 (CIG) em colaboração com a Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento
213 Curricular (DGIDC). No sentido de dar cumprimento ao III Plano Nacional Contra a
214 Contra a Violência Doméstica, este tem como objectivo contribuir para que crianças,
215 adolescentes e jovens desenvolvam relações afectivas mais saudáveis e se tornem
216 protagonistas de uma cidadania activa.
- 217 ✓ O concurso consistia na concepção e apresentação de uma Campanha de Sensibilização
218 Local produzida por alunos e alunas do 1º, 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico e do Ensino
219 Secundário, que promova o estabelecimento de relações interpessoais paritárias e
220 equilibradas, baseadas no respeito mútuo, enquanto condição necessária para a
221 eliminação da violência de género nas relações afectivas.
- 222 ✓ Para estar de acordo com os pré – requisitos exigidos pelo concurso, a cada aluno foi
223 proposto um trabalho de casa: ampliar o texto ou partes a serem integradas na história
224 já existente, de acordo com a temática dos afectos, dos conflitos emergentes e
225 apaziguamento.
- 226 ✓ Surgiram várias propostas que depois de apresentadas aos colegas, foram integradas na
227 história anterior que passou a chamar-se “(Ar)riscando, crescemos”.
- 228 ✓ Procedeu-se à sua gravação em áudio, no estúdio do Teatro – Cine de Pombal e compôs-
229 se o clip de filme com a introdução dos trabalhos ilustrados pelos alunos, em grupo.

Resultados:

- 231 - Composição de uma poesia colectiva “Uma fúria de Riscos”;
- 232 - Elaboração/ilustração/dinamização e gravação da história;
- 233 - Elaboração do livro (em suporte papel) da turma, para colocar na BE e BM;
- 234 - Gravação de um CD com o clip de film “(Ar)riscando Crescemos”.
- 235 - Oferta de um CD a todos os alunos, a todas as escolas participantes nas sessões
236 dinamizadas entre outras bem como às BE.
- 237

238 **5. Como classifica o tipo de enredo da sua história? (Fantasia, Fábulas, Invenções....)**

239 R: Invenção criativa.

240

241 **6. Recorda-se quantas personagens tinha a história? E de que tipo eram? (Animais, fadas, reis...)**

242
243 R: A história tinha 4 personagens. Essas personagens eram objectos de uso diário na sala de
244 aula – lápis, borracha, folha e afiadeira.

245

246 **7. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito deste concurso? O que pensa deste espaço?**

247
248 R: Já o consultei várias vezes e considero-o uma mais valia que pode ser utilizada com
249 material de apoio com diferentes objectivos.

250

251 **8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto educativo?**

252
253 R: É muito importante este tipo de iniciativas e partilhas em contexto educativo pois
254 proporciona o acesso a vivências e experiências que tornam os alunos mais críticos e com
255 espírito de iniciativa mais abrangente.

256

257

2.º Contacto - Entrevistador (13/11/10)

258 **Entrevistador:** Boa tarde, colega. Muita obrigada pela sua colaboração.

259 Estive a ler atentamente as suas respostas e achei muito interessante a forma como

260 operacionalizou todo o processo, desde da escolha do tema à ilustração da capa. Parabéns 🙌

261 Assim sendo, passaríamos para o 2º momento da nossa entrevista.

262 Para facilitar um pouco o trabalho envio as perguntas, num documento, em anexo.

263 Nesta 2ª parte da entrevista abordaremos o tema "**Competências**" e a "**Tecnologia Podcast**".

264 No caso do último tema "*Tecnologia podcast*", seria interessante, se o colega do áudio pudesse
265 também participar, uma vez que este tema está directamente ligado à parte mais técnica. Um

266 dos objectivos deste estudo é, precisamente, saber/perceber qual a melhor forma de proceder

267 à gravação de um *podcast* e à utilização em geral desta tecnologia. Caso ele tenha

268 disponibilidade seria também uma contribuição muito interessante para o estudo.

269 Envio-lhe o meu contacto telefónico, no caso de surgir alguma dúvida: 917665579.

270 Mais uma vez obrigada pela sua colaboração e peço desculpa pelo incomodo.

271 Resto de um bom feriado.

272

273

274

2.º Momento - Docente: 09/03/2011

275 **Docente:** Boa noite.

276 Peço imensa desculpa, mas só agora consegui concluir a entrevista. Se calhar já não lhe vai
277 servir de muito... É que sou relatora e o trabalho tem me envolvido quase dia e noite, depois
278 com a preparação da história, tive pouca disponibilidade para o resto.

279 Não foi com intenção de não colaborar. Espero que ainda vá a tempo.

280 Disponha sempre.

281

282 **Bloco C – Competências**

283 **1. Na sua opinião, quais foram as competências que os seus alunos desenvolveram com a**
284 **participação neste concurso?**

285 Foi visível o desenvolvimento da fluência ao nível da oralidade; o interesse pela adequação
286 da entoação e marcas do discurso; o ritmo e clareza na entoação/dicção; o gosto pela
287 representação, entre outras.

288

289 **2. Considera que contar histórias, utilizando esta tecnologia, pode contribuir para o**
290 **desenvolvimento de outras áreas curriculares? Justifique a sua resposta.**

291 Pode e contribui porque qualquer área pode e deve ser “narrada”/“descrita” e sobretudo
292 vivenciada de forma apelativa e motivadora da aprendizagem constante, com prazer.

293

294 **3. Entende que esta tecnologia possa ser utilizada como um “novo palco” onde os alunos**
295 **podem desenvolver a sua expressividade e criatividade?**

296 Acredito que sim. É uma boa oportunidade para libertar medos e inibições que possam
297 existir nos alunos.

298

299 **4. No processo de gravação verificou algumas reacções nos seus alunos, por exemplo,**
300 **expressões faciais, gestos corporais? Quer descrever-nos alguma situação?**

301 Durante os ensaios de leitura é hábito lembrar aos alunos que uma boa leitura deve ser
302 feita *com alma* que só se colocando dentro da cena é que conseguimos transmitir levar os
303 outros a sonhar connosco. É também hábito fazer a leitura de frases ou excertos recorrendo
304 a entoações e ritmos diferenciados. Todos os momentos são acompanhados de expressões
305 corporais voluntárias. Por ex: quando o lápis dizia que tinha as costas arranhadas ou que o
306 seu querido bico tinha partido, o aluno coçava as costas ou passava a mão pela cabeça.

307 **5. Com a realização deste trabalho conseguiu trabalhar com os alunos alguns valores e**
308 **atitudes? Se sim quais? (Cooperação, colaboração, disciplina, lealdade...)**

309 Consegui, não só trabalhar a cooperação, o respeito pela opinião dos outros e a entreaajuda,
310 mas também e, sobretudo o trabalho em equipa que infelizmente nem os adultos
311 conseguem.

312

313 **Bloco D - Tecnologia Podcast**

314 **1. Que equipamentos informáticos utilizou para realizar o trabalho? Tipo de hardware?**

315 O computador.

316

317 **2. Que softwares conhece para produção de ficheiros de áudio?**

318 Soundforge; Cubase e Audacity.

319

320 **3. Que tipo de software usou? Porquê?**

321 Soundforge porque facilita a correcção dos momentos ou incorrecções.

322

323 **4. Qual foi o formato do ficheiro áudio que escolheu para enviar para o concurso? (mp3,**
324 **wav...)**

325 Mp3 a 320 Kbps

326

327 **5. Em que espaço físico gravaram a história? (sala de aula, biblioteca, laboratório TIC, rádio,**
328 **...)**

329 Na biblioteca da escola.

330

331 **6. Como organizou essa fase? (Gravações individuais... todos ao mesmo tempo?)**

332 Todos ao mesmo tempo.

333

334 **7. Utilizou efeitos sonoros/sons ou música de fundo? Se utilizou teve dificuldade em**
335 **encontrar esses sons ou música?**

336 Sim e não tivemos dificuldade.

337

338 **8. Quais foram as principais dificuldades sentidas na realização deste projecto?**

339 A falta e/ou falha da internet constante.

340

341 **9. De acordo com a sua experiência, qual seria a melhor forma de organizar e implementar**
342 **na sala de aula a tecnologia Podcast?**

343 Realizar todo o trabalho com a participação dos alunos de forma gradual e envolvente. Com
344 recurso à utilização das suas opiniões e posterior ajuda na colocação em prática.

345

346 **10. Conhece algum serviço na internet que permita alojar e difundir os recursos em formato**
347 **áudio? Quer dar exemplos?**

348 Youtube; Facebook; blog

349

350 **3.º Contacto - Entrevistador (11/03/11)**

351 **Entrevistador:** Boa noite, Colega.

352 Queria agradecer-lhe, uma vez mais, a sua disponibilidade, muito, muito obrigada!

353 A fase de recolha de dados termina no final do mês de Março, por conseguinte, a sua
354 informação chegou a tempo e será importante para este estudo.

355 Para terminar esta “entrevista”, e não querendo ser maçadora nem ocupar-lhe muito mais o
356 seu tempo, necessitava apenas de saber o seguinte (Parte E – O Docente e as TIC):

357 Mais uma vez, o meu sincero obrigada!

358 Despeço-me com os melhores cumprimentos,

359

360 **3.º Momento - Docente: 09/03/2011**

361 **Docente:** Milena, boa noite.

362 Segue em anexo as respostas às suas perguntas

363 Cumprimentos e desejo-lhe um bom trabalho!

364

365 **1. Na sua prática costuma utilizar regularmente o computador? Se sim, o que costuma fazer?**

366 Na sala de aula utilizo algumas vezes, para fazer pesquisas, processamento de texto e
367 algumas apresentações em ppt. No entanto, a nível de preparação de aulas, utilizo quase
368 todos os dias.

369 **2.**

370 **1. Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos na área das tecnologias?**

371 Não.

372

373 **2. Teve alguma formação no âmbito das TIC que tenha contribuído para a realização deste**
374 **trabalho?**

375 Não. Frequentei uma acção de formação contínua de professores, no âmbito das TIC, cuja
376 temática foi sobre a plataforma moodle.

377

378 **3. Já tinha ouvido falar desta tecnologia? Se sim, já tinha feito algum trabalho em contexto**
379 **educativo e se chegou a publicá-lo nalgum sítio da web?**

380 Sim, já tinha ouvido falar, mas nunca publiquei nada na Web.

381

382 **4. Sentiu-se à vontade com este tipo de tecnologia na sala de aula? Como foi passar do**
383 **ambiente tradicional para um ambiente digital? Quais foram as suas maiores dificuldades**
384 **no uso desta tecnologia?**

385 Sozinha não conseguiria fazer este tipo de trabalho, mas com a ajuda dos meus colegas
386 sinto-me confiante... e com o continuar, acredito que daqui a uns tempos, esteja adapta
387 para utilizar este tipo de tecnologia.

388

389 **5. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito**
390 **deste concurso? O que pensa deste espaço?**

391 Sim. Foi uma boa sensação! Mostrei o portal aos meus alunos que se mostraram muito
392 felizes por verem ali a sua história publicada e reconhecida. Para eles esta fase foi muito
393 gratificante! É um excelente recurso, ao nível da literatura infantil, a partir daquele espaço
394 podemos realizar um conjunto de outras actividades.

395

396 **6. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto**
397 **educativo?**

398 Sem dúvida, importantíssimo. Este tipo de iniciativas permite-nos crescer e aprender!

399

400

401 **4.º Contacto - Entrevistador (10/03/11)**

402

Validação da entrevista

403 **Entrevistador:** Colega, olá!

404 Chegámos ao final da nossa entrevista! Foi um prazer “conversar” consigo!

405 Mais uma vez agradeço o seu contributo e disponibilidade.

406 Para terminar e encerrar este nosso trabalho, gostaria de saber, se for possível, quantos anos
407 de serviço tem e a Sua idade. Existe alguma situação que considere importante no que se refere
408 ao tema tratado nesta entrevista que não tenha sido abordada?

409

410

Último Momento (Docente): 15/03/10

411 **Docente:** Olá Milena,

412 Penso que não há nada mais a acrescentar. A Milena abordou questões muito pertinentes e
413 interessantes o que permitiu fazer, de certa forma, uma reflexão também 😊. Quantas às
414 últimas questões: tenho 24 anos de serviço e 47 anos de idade.

415 Foi uma experiencia muito engraçada! Nunca tinha sido entrevistada por email!

416 Se necessitar de mais alguma coisa, disponha!

417 Cumprimentos.

418

419

Último Contacto - Entrevistador (15/03/11)

420 **Entrevistador:** Obrigada colega. Agradeço a sua disponibilidade em colaborar neste estudo. Foi
421 muito interessante ter “conversado” consigo.

422 Obrigada por tudo. Até breve!

423 Um abraço com estima.

III.3 Docente C

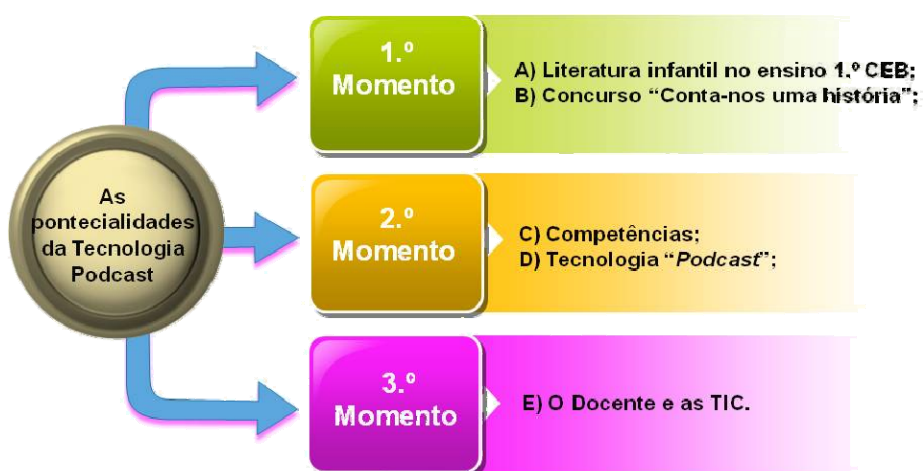
Transcrição da entrevista a docente por email

Docente C: Sexo feminino, Nomeação definitiva, 34 anos, 10 anos de serviço.

1.º Contacto - Entrevistador

O primeiro contacto estabelecido, por email, foi efectuado no dia 03 de Novembro de 2010.

- 1 Cara colega, boa noite.
 2 Antes de mais, muito obrigada, pela sua disponibilidade para colaborar nesta entrevista.
 3 Esta entrevista, tal como falámos há pouco telefonicamente, enquadra-se no trabalho, que
 4 estou a desenvolver, para a dissertação do Mestrado Comunicação Educacional de
 5 Multimédia, da Universidade Aberta, cujo principal objectivo é compreender quais as
 6 **potencialidades da tecnologia *podcast* na literatura infantil.**
 7 Com este trabalho pretendemos, por um lado, recolher alguns dados para identificar as
 8 possíveis potencialidades da tecnologia *Podcast*, enquanto complemento das aprendizagens
 9 no desenvolvimento e aquisição de competências, e, por outro lado, compreender de que
 10 forma este paradigma inovador pode ser organizado e implementado na sala de aula.
 11 Dado a história “**Os dois fantasmas**” ser considerada um caso de sucesso, uma vez que foi uma
 12 das histórias premiadas do concurso “**Conta-nos uma história!**”, a sua contribuição será
 13 essencial para este estudo. Assim, agradecemos que as suas respostas reflectam a sua real
 14 opinião.
 15 **A referida entrevista está organizada em 5 blocos temáticos:**
 16 **A)** Literatura infantil no ensino 1.º CEB; **B)** Concurso “Conta-nos uma história”; **C)**
 17 Competências; **D)** Tecnologia *Podcast*; **E)** O docente e as TIC.
 18 Como estratégia de realização da mesma, e tentando não ocupar muito o seu tempo, sugeria
 19 que abordássemos os blocos temáticos em vários momentos, de acordo com a seguinte figura:



31 Esta estratégia permite-nos ir desenvolvendo, ao longo dos vários momentos, uma interacção
32 social mais próxima, e no caso de surgirem dúvidas podermos colocá-las à medida que forem
33 surgindo, como se de uma entrevista em tempo real se tratasse.

34 As informações que forem dadas serão apenas utilizadas no âmbito do estudo e tratados de
35 forma anónima.

36 Passaria assim às questões:

37 **Bloco A – Literatura infantil no ensino**

38 1. Considera importante a literatura infantil neste nível de ensino? Justifique a sua
39 resposta.

40 2. Sente dificuldade em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral?

41 3. Quando pretende motivar os seus alunos para a leitura, que actividades realiza com
42 eles? Que materiais utiliza?

43 4. Já alguma vez recorreu, em contexto educativo, a algum site onde os alunos pudessem
44 ouvir histórias em ambiente digital? Por exemplo, o site do PNL (Plano Nacional da
45 Leitura)? Ou outra actividade que envolva as TIC.

46 **Bloco B – Concurso “Conta-nos uma história!”:**

47 1. Como tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” Podcast na
48 Educação?

49 2. Quantos alunos participaram neste projecto? Para além dos alunos mais alguém
50 integrou a equipa? (Professor bibliotecário, professor das TIC, outros...)

51 3. Como reagiram os seus alunos a este desafio? Gostaram?

52 4. É preciso muita dedicação e esforço para estudar o mundo a que pertencem os nossos
53 alunos. Quer contar-nos como decorreu o processo da escolha/construção da história?
54 (Descrever as várias etapas)

55 5. Como classifica o tipo de enredo da sua história? (Fantasia, Fábulas, Invenções...)

56 6. Recorda-se quantas personagens tinha a história? E de que tipo eram? (Animais, fadas,
57 reis...)

58 7. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito
59 deste concurso? O que pensa deste espaço?

60 8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto
61 educativo?

62

63 Em caso de qualquer dúvida, não hesite em contactar-me.

64 Antecipadamente grata pela sua disponibilidade.

65 Com os melhores cumprimentos,

66

1.º Momento - Docente: 04/11/1067 **Bloco A – Literatura infantil no ensino**68 **1. Considera importante a literatura infantil neste nível de ensino? Justifique a sua**
69 **resposta.**70 Claro que sim, sem dúvida. O contacto com os vários tipos de literatura abrem / exploram
71 capacidades para a reflexão, imaginação, ...72 Bastante importante também para o enriquecimento da linguagem, com tudo o que isso
73 implica pois, nesta faixa etária, os alunos estão a aumentar o vocabulário a utilizar e a
74 aprender a utilizar correctamente a língua.75 **2. Sente dificuldade em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral?**76 Ainda não me debati com esse problema pois tenho conseguido explorar as situações de
77 forma a motivá-los no entanto, neste momento, estou a leccionar um 1º ano de
78 escolaridade e as possibilidades talvez sejam menos. O retorno também é diferente...79 **3. Quando pretende motivar os seus alunos para a leitura, que actividades realiza com**
80 **eles? Que materiais utiliza?**81 São inúmeras as formas e actividades que se podem utilizar! Tentar descobrir o enredo e
82 as personagens só pela capa e título; ir à biblioteca escolar para começar a ler algum livro;
83 a visita de determinado escritor à escola; o uso da multimédia; a biblioteca de turma; o
84 gosto de algum aluno por determinado livro que leu;85 **4. Já alguma vez recorreu, em contexto educativo, a algum site onde os alunos pudessem**
86 **ouvir histórias em ambiente digital? Por exemplo, o site do PNL (Plano Nacional da**
87 **Leitura)? Ou outra actividade que envolva as TIC.**88 Claro que sim, são vários os sites onde os alunos podem ouvir histórias online. A «História
89 do dia», PNL, histórias digitais,...90 **Bloco B – Concurso “Conta-nos uma história!”:**91 **1. Como tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” Podcast na**
92 **Educação?**

93 Tomei conhecimento através da leitura do ofício que chegou à escola.

94 **2. Quantos alunos participaram neste projecto? Para além dos alunos mais alguém**
95 **integrou a equipa? (Professor bibliotecário, professor das TIC, outros...)**96 Posso afirmar que toda a turma participou neste projecto pois o mesmo teve várias
97 etapas. Para além da turma e da professora, pedi a colaboração de dois amigos que são
98 professores das Actividades de Enriquecimento Curricular no âmbito da Música.99 **3. Como reagiram os seus alunos a este desafio? Gostaram?**

100 A minha relação com estes aluno/pais era extremamente aberta, amiga e de grande
101 cumplicidade. Devo dizer que foi um grupo de trabalho que me vai deixar muitas
102 recordações. Desde o primeiro momento em que lhes fiz a proposta, a adesão foi
103 unânime. A palavra «concurso», a gravação da voz,... foram de grande importância.

104 **4. É preciso muita dedicação e esforço para estudar o mundo a que pertencem os nossos**
105 **alunos. Quer contar-nos como decorreu o processo da escolha/construção da história?**
106 **(Descrever as várias etapas)**

107 Tudo começou com o facto de irmos receber a visita do escritor Miguel Horta na nossa
108 escola. Gosto, com alunos do 3º e 4º anos de escolaridade, de pensar em algo para
109 presentear essas visitas. Assim, decidimos começar a ler um livro do mesmo escritor Dacoli
110 Dacolá, este livro é uma obra com várias histórias. Gostámos do Fantasma. Fizemos
111 grandes alterações (apreciadas pelo próprio escritor) ao texto (reescrevê-lo em texto
112 dramático) e começámos a construir cenários para dramatizar a história. Escolher
113 personagens, guarda-roupa, fazer ensaios, um «bom cansaço» ...

114 Ao ler o ofício, constatei que poderia utilizar esta trabalho...

115 **5. Como classifica o tipo de enredo da sua história? (Fantasia, Fábulas, Invenções....)**

116 Uma fantasia engraçada. O principal objectivo foi alertar a quem assistiu à pequena peça
117 de teatro que os livros têm que ser lidos e não guardados. Uma mensagem, na minha
118 opinião, bastante educativa.

119 **6. Recorda-se quantas personagens tinha a história? E de que tipo eram? (Animais, fadas,**
120 **reis...)**

121 Claro que sim, também vivi este projecto de forma bastante intensa! Eram 12
122 personagens, foi meu propósito conseguir que houvesse 12 personagens para que todos
123 os alunos pudessem estar em cena pois tinha 24 alunos e assim todos vestiram a pele de
124 um personagem.

125 As personagens eram pessoas e dois fantasmas simpáticos.

126 **7. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito**
127 **deste concurso? O que pensa deste espaço?**

128 Sim, claro. Estivemos a ouvir quem nos venceu 😊

129 Estes espaços são extremamente importantes!

130 **8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto**
131 **educativo?**

132 Sem dúvida. Proporcionou um relacionamento ainda mais próximo com alunos e pais.

133 Também me senti muito bem a inovar...

134 Espero que tenha respondido de forma clara a todas as questões. Depois de um dia de
135 trabalho...

136 Até à próxima!

137

138 **2.º Contacto - Entrevistador: 04/11/10**

139 Olá colega, boa tarde.

140 Mais uma vez obrigada pela sua colaboração e rapidez.

141 Estive a ler as suas respostas referentes às questões enviadas e não me surgiu nenhum
142 tipo de dúvidas, assim, passaríamos para o 2.º momento desta nossa entrevista: Blocos
143 temáticos C e D. Envio em anexo as questões referentes ao Bloco C e D.

144 Mais uma vez obrigada pela sua colaboração.

145 Com os melhores cumprimentos,

146

147 **2.º Momento - Docente: 03/12/10**

148 Olá Milena

149 Peço desculpa só agora mas estive atrapalhada com algumas situações...

150 Envio o questionário. Não sei se a tempo :-)

151 Com os melhores cumprimentos

152 **Bloco C - Competências**

153 **1. Na sua opinião, quais foram as competências que os seus alunos desenvolveram com a**
154 **participação neste concurso?**

155 Foram imensas! Desenvolveram competências na área do saber, no trabalho com os textos e a
156 respectiva compreensão; competências ligadas ao saber fazer, com o seu apoio na construção
157 de soluções para os problemas que iam surgindo; e, por fim, competências na área do saber
158 ser. São as últimas de que falo, mas provavelmente considero que terão sido aquelas que
159 apresentaram um maior desenvolvimento: o interesse, empenho, o sentido de
160 responsabilidade, a sociabilidade e o cumprir de tarefas de modo organizado foram elementos
161 sempre reforçados nas nossas actividades.

162

163 **2. Considera que contar histórias, utilizando esta tecnologia, pode contribuir para o**
164 **desenvolvimento de outras áreas curriculares? Justifique a sua resposta.**

165 Sim, por exemplo com actividades ligadas ao ensino da música, de expressão dramática e até
166 ensino de línguas estrangeiras.

167

168 **3. Entende que esta tecnologia possa ser utilizada como um “novo palco” onde os alunos**
169 **podem desenvolver a sua expressividade e criatividade?**

170 Sim, concordo. Estas tecnologias e as suas práticas abrem-nos espaços que anteriormente não
171 tínhamos acesso. Portanto, considero que contar histórias digitais fez aumentar as nossas
172 possibilidades de ensino.

173 **4. No processo de gravação verificou algumas reacções nos seus alunos, por exemplo,**
174 **expressões faciais, gestos corporais? Quer descrever-nos alguma situação?**

175 Sim, por vezes, exprimiam-se usando a sua expressão corporal e tínhamos de explicar-lhes que
176 essa sua forma de comunicar não ficaria registada. Por exemplo, negar qualquer coisa
177 acenando a cabeça sem verbalizar a palavra “não”. Isso aconteceu. Muitos também
178 estranhavam ouvir a sua voz registada.

179

180 **5. Com a realização deste trabalho conseguiu trabalhar com os alunos alguns valores e**
181 **atitudes? Se sim quais? (Cooperação, colaboração, disciplina, lealdade...)**

182 Foi um projecto muito rico e julgo que qualquer um dos valores que referiu: cooperação,
183 colaboração, disciplina, lealdade foram bastante desenvolvidos.

184

185 **Bloco D - Tecnologia Podcast**

186 **1. Que equipamentos informáticos utilizou para realizar o trabalho? Tipo de hardware?**

187 Para este projecto foi utilizado um pc “normal” com uma mesa “Cbase 5 “.

188 **2. Que softwares conhece para produção de ficheiros de áudio?**

189 Conheço vários: cubase, pro tools , logic pro etc.

190 **3. Que tipo de software usou? Porquê?**

191 Utilizámos um gravador multipistas porque era a opção mais correcta para este tipo de
192 trabalho em que é necessário gravar muitas pessoas e colocar sonoplastia extra.

193 **4. Qual foi o formato do ficheiro áudio que escolheu para enviar para o concurso? (mp3,**
194 **wav...)**

195 Mp3 porque é o formato que consegue ocupar pouco espaço e manter alguma qualidade de
196 som.

197 **5. Em que espaço físico gravaram a história? (sala de aula, biblioteca, laboratório TIC, rádio,**
198 **...)**

199 Estúdio.

200 **6. Como organizou essa fase? (Gravações individuais... todos ao mesmo tempo?)**

201 Gravações individuais depois organização da história e adição de efeitos e sonoplastia para
202 enriquecer a narrativa.

203 **7. Utilizou efeitos sonoros/sons ou música de fundo? Se utilizou teve dificuldade em**
204 **encontrar esses sons ou música?**

205 Alguns sons de uma base de dados, outros feitos na hora e a música de acompanhamento
206 (piano e cordas) tocada e composta para a história em questão.

207

208 **8. Quais foram as principais dificuldades sentidas na realização deste projecto?**

209 Poucos.

210 **10. Conhece algum serviço na internet que permita alojar e difundir os recursos em formato**
211 **áudio? Quer dar exemplo.**

212 Myspace ,..

213

214 **3.º Contacto - Entrevistador: 04/12/10**

215 Viva colega,

216 Ainda chegou a tempo, sim! Muito obrigada. Achei muito interessante a forma como
217 operacionalizou e implementou todo o processo.

218 Mais uma vez obrigada. Para terminámos a nossa entrevista, falta apenas a bloco E, que envio
219 em anexo as questões.

220 Até breve.

221 Com os melhores cumprimentos.

222

223 **3.º Momento - Docente: 27/12/10**

224 Olá Milena,

225 Aproveito a pausa da componente lectiva para lhe responder às últimas questões. Espero ter
226 respondido de uma forma clara a todas os blocos temáticos.

227 Votos de uma boa investigação e muito obrigada pelo convite.

228 Para mim foi um prazer colaborar. Desejo-lhe um bom ano novo.

229 **Bloco E - O docente e as TIC**

230 **1. Na sua prática costuma utilizar regularmente o computador? Se sim, o que costuma**
231 **fazer?**

232 Sim, claro. Já não consigo conceber a minha vida profissional e pessoal sem o apoio a um
233 PC. O PC já faz parte do meu quotidiano. Não conseguiria conceber o meu dia-a-dia sem
234 esta poderosa ferramenta. É essencial para fazer simples pesquisas (por exemplo, receitas,

235 risos) ou mesmo planejar viagens (existe maior oferta e sai muito mais em conta). Também
236 utilizo com alguma frequência as redes sociais do momento (facebook e twitter). A nível
237 profissional a sua utilização é fundamental: para fazer pesquisa de
238 materiais/conteúdos/actividades; para estar ao corrente das várias iniciativas que são
239 lançadas – como é o caso da Iniciativa Conta-nos uma História e também para dinamizar a
240 página da Escola e o blogue.

241

242 **2. Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos na área das tecnologias?**

243 Sim, na minha formação inicial tive várias disciplinas que abordavam e incentivavam a
244 utilização das TIC. O professor actual deve ter as competências tecnológicas desenvolvidas
245 de outra forma deixa de ser um professor actualizado.

246 **3. Teve alguma formação no âmbito das TIC que tenha contribuído para a realização deste
247 trabalho?**

248 Sim, faço com frequência formação na área das tecnologias. Já fiz várias...edição de
249 imagem, na utilização da plataforma *Moodle*, entre outras.

250 **4. Já tinha ouvido falar desta tecnologia? Se sim, já tinha feito algum trabalho em contexto
251 educativo e se chegou a publicá-lo nalgum sítio da web?**

252 Sim, já tinha ouvido falar. Em contexto educativo nunca tinha utilizado.

253 **5. Sentiu-se à vontade com este tipo de tecnologia na sala de aula? Como foi passar do
254 ambiente tradicional para um ambiente digital? Quais foram as suas maiores
255 dificuldades no uso desta tecnologia?**

256 Sim, acho que esta tecnologia é relativamente intuitiva de utilizar. Utilizo com frequência
257 os ambientes digitais na sala de aula – e os alunos adoram é sempre uma festa (risos). Não
258 tive grandes dificuldades no uso da tecnologia.

259 **6. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito
260 deste concurso? O que pensa deste espaço?**

261 Sim, claro! Consultei este espaço por diversas vezes. É um espaço muito bem organizado
262 contém tudo o que é necessário para o professor (tutoriais, ligações úteis, exemplos de
263 histórias.) Este espaço tem tido uma grande importância no desenvolvimento do meu
264 trabalho.

265 **7. Já realizou alguma actividade pedagógica com os seus alunos, utilizando esse espaço?**

266 Como referi anteriormente, este espaço sido muito importante para o desenvolvimento do
267 meu trabalho. Já o utilizei por diversas vezes em actividades pedagógicas com os meus
268 meninos (risos).

269 **8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto**
270 **educativo?**

271 Acho fundamental! A nossa actividade docente precisa de iniciativas como esta que
272 promovam a criatividade e que em simultâneo inovem as nossas metodologias. Estamos a
273 formar os futuros jovens do futuro... é uma grande responsabilidade.

274

275 **4.º Contacto - Entrevistador (27/12/10)**

276 **Validação da entrevista**

277 **Entrevistador:** Colega, olá!

278 Chegámos ao final da nossa entrevista! Foi um prazer “conversar” consigo!

279 Mais uma vez agradeço o seu contributo e disponibilidade.

280 Para terminar e encerrar este nosso trabalho, gostaria de saber, se for possível, quantos anos
281 de serviço tem e a sua idade. Existe alguma situação que considere importante no que se
282 refere ao tema tratado nesta entrevista que não tenha sido abordada?

283 Abraço

284 **Último Momento (Docente): 02/01/11**

285 **Docente:** Boa noite, Milena.

286 Agradeço o convite que me fez para colaborar neste seu estudo. Quanto às últimas questões:
287 tenho 33 anos e 9 anos de serviço. Penso que todas as questões foram abordadas, nada
288 acrescentar!

289 Bom ano para si ☺!

290

291 **Último Contacto - Entrevistador (04/01/11)**

292 **Entrevistador:** Obrigada colega. O prazer foi meu!

293 Obrigada por tudo. Até breve!

294 Um abraço com estima.

III.4 Docente D

Transcrição da entrevista a docente por email

Docente 4: Sexo Masculino, Quadro de Zona Pedagógica, 32 anos, 8 anos de serviço.

1.º Contacto - Entrevistador

O primeiro contacto estabelecido, por email, foi efectuado no dia 03 de Novembro de 2010.

1 Caro colega, boa noite.

2 Antes de mais, muito obrigada, pela sua disponibilidade para colaborar nesta entrevista.

3 Esta entrevista, tal como falámos há pouco telefonicamente, enquadra-se no trabalho, que
4 estou a desenvolver, para a dissertação do Mestrado Comunicação Educacional de
5 Multimédia, da Universidade Aberta, cujo principal objectivo é compreender quais as
6 **potencialidades da tecnologia *podcast* na literatura infantil.**

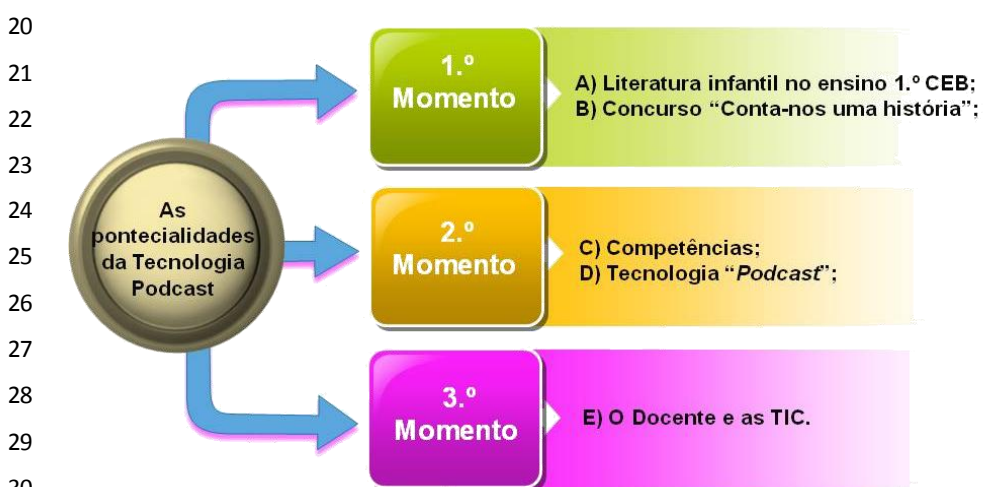
7 Com este trabalho pretendemos, por um lado, recolher alguns dados para identificar as
8 possíveis potencialidades da tecnologia *Podcast*, enquanto complemento das aprendizagens
9 no desenvolvimento e aquisição de competências, e, por outro lado, compreender de que
10 forma este paradigma inovador pode ser organizado e implementado na sala de aula.

11 Dado a história “**Os dois fantasmas**” ser considerada um caso de sucesso, uma vez que foi uma
12 das histórias premiadas do concurso “**Conta-nos uma história!**”, a sua contribuição será
13 essencial para este estudo. Assim, agradecemos que as suas respostas reflectam a sua real
14 opinião.

15 **A referida entrevista está organizada em 5 blocos temáticos:**

16 **A)** Literatura infantil no ensino 1.º CEB; **B)** Concurso “Conta-nos uma história”; **C)**
17 Competências; **D)** Tecnologia *Podcast*; **E)** O docente e as TIC.

18 Como estratégia de realização da mesma, e tentando não ocupar muito o seu tempo, sugeria
19 que abordássemos os blocos temáticos em vários momentos, de acordo com a seguinte figura:



31 Esta estratégia permite-nos ir desenvolvendo, ao longo dos vários momentos, uma interacção
32 social mais próxima, e no caso de surgirem dúvidas podermos colocá-las à medida que forem
33 surgindo, como se de uma entrevista em tempo real se tratasse.

34 As informações que forem dadas serão apenas utilizadas no âmbito do estudo e tratados de
35 forma anónima.

36 Passaria assim às questões:

37 **Bloco A – Literatura infantil no ensino**

38 1. Considera importante a literatura infantil neste nível de ensino? Justifique a sua
39 resposta.

40 2. Sente dificuldade em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral?

41 3. Quando pretende motivar os seus alunos para a leitura, que actividades realiza com
42 eles? Que materiais utiliza?

43 4. Já alguma vez recorreu, em contexto educativo, a algum site onde os alunos pudessem
44 ouvir histórias em ambiente digital? Por exemplo, o site do PNL (Plano Nacional da
45 Leitura)? Ou outra actividade que envolva as TIC.

46 **Bloco B – Concurso “Conta-nos uma história!”:**

47 1. Como tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” Podcast na
48 Educação?

49 2. Quantos alunos participaram neste projecto? Para além dos alunos mais alguém
50 integrou a equipa? (Professor bibliotecário, professor das TIC, outros...)

51 3. Como reagiram os seus alunos a este desafio? Gostaram?

52 4. É preciso muita dedicação e esforço para estudar o mundo a que pertencem os nossos
53 alunos. Quer contar-nos como decorreu o processo da escolha/construção da história?
54 (Descrever as várias etapas)

55 5. Como classifica o tipo de enredo da sua história? (Fantasia, Fábulas, Invenções....)

56 6. Recorda-se quantas personagens tinha a história? E de que tipo eram? (Animais, fadas,
57 reis...)

58 7. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito
59 deste concurso? O que pensa deste espaço?

60 8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto
61 educativo?

62

63 Em caso de qualquer dúvida, não hesite em contactar-me.

64 Antecipadamente grata pela sua disponibilidade.

65 Com os melhores cumprimentos,

66

1.º Momento - Docente: 10/11/1067 **Bloco A – Literatura infantil no ensino**68 **1. Considera importante a literatura infantil neste nível de ensino? Justifique a sua**
69 **resposta.**70 Bastante importante, até porque permite aos alunos desenvolverem muitas das
71 competências da leitura e da escrita.72 **2. Sente dificuldade em motivar os seus alunos para a leitura/expressão oral?**73 Não. Os alunos gostam de trabalhar a leitura expressiva. Devemos (professores)
74 diversificar os instrumentos de trabalho para que eles possam responder positivamente ao
75 que se pretende.76 **3. Quando pretende motivar os seus alunos para a leitura, que actividades realiza com**
77 **eles? Que materiais utiliza?**78 As actividades variam em função do perfil dos alunos. As actividades que normalmente
79 utilizo baseiam-se, muitas delas, nas tecnologias de informação e comunicação, tais como:
80 gravação da leitura dos alunos num ficheiro áudio para eles se consciencializarem da sua
81 entoação, expressividade, ritmo, dicção,... através do Audacity; leitura de histórias no site
82 da biblioteca de livros digitais a partir do computador Magalhães ou da História do Dia de
83 António Torrado, entre outros, com recurso à internet; audição de histórias em ambiente
84 digital; ler histórias animadas com o Photostory; criação de ficheiros vídeos com a leitura e
85 os desenhos dos alunos; jogos de leitura na sala de aula (campeões da leitura) em que os
86 melhores leitores ou os que melhor progrediram na leitura levam uma bola de cartolina
87 dourada; leitura livre na biblioteca da escola; etc.88 **4. Já alguma vez recorreu, em contexto educativo, a algum site onde os alunos pudessem**
89 **ouvir histórias em ambiente digital? Por exemplo, o site do PNL (Plano Nacional da**
90 **Leitura)? Ou outra actividade que envolva as TIC.**

91 Sim é com alguma frequência que recorro a esses recursos.

92

93 **Bloco B – Concurso “Conta-nos uma história!”:**94 **1. Como tomou conhecimento do concurso “Conta-nos uma história!” Podcast na**
95 **Educação?**

96 Através do site da Direção Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular (DGIDC)

97 **2. Quantos alunos participaram neste projecto? Para além dos alunos mais alguém**
98 **integrou a equipa? (Professor bibliotecário, professor das TIC, outros...)**

99 Participaram neste projeto vinte e quatro alunos. Para além de mim mais ninguém

100 integrou a equipa. Foi um trabalho direto entre professor e alunos.

101 **3. Como reagiram os seus alunos a este desafio? Gostaram?**

102 Os alunos foram muito recetivos a este projeto. De uma forma mais lúdica e motivadora,
103 os alunos trabalharam importantíssimas competências da área de Língua Portuguesa.

104 **4. É preciso muita dedicação e esforço para estudar o mundo a que pertencem os nossos**
105 **alunos. Quer contar-nos como decorreu o processo da escolha/construção da história?**
106 **(Descrever as várias etapas)**

107 Primeiro perguntei aos alunos se queriam participar num concurso de histórias, intitulado
108 “Conta-nos uma história!”, ao que me responderam que sim, mas não houve
109 entendimento na história a trabalhar, até que um aluno perguntou se podiam participar no
110 concurso com uma história criada por eles.

111 Ao ter respondido afirmativamente, os alunos começaram por falar de uma história que
112 tivesse mar e peixinhos porque estava relacionada com a nossa terra. Falaram de uns
113 peixinhos muito coloridos que viviam ao pé de Peniche mas que também iam à Ilha das
114 Berlengas. Falaram de uma história de amizade, de amor e de alguns medos.

115 A partir daí, os alunos deram os nomes às personagens do texto e, aula a aula, foram
116 construindo a história com os principais acontecimentos. Queriam que houvesse uma ou
117 duas partes da história que fosse cantada por todos os alunos da turma, para que todos
118 pudessem participar com a sua voz na gravação áudio e não apenas os das personagens.
119 Numa primeira fase, os alunos definiram o tema, depois os diversos episódios/
120 acontecimentos, os nomes dos personagens, depois a elaboração da história em
121 articulação comigo (professor), depois o treino da leitura da história, a gravação da história
122 e por último a introdução dos sons e ajustamentos no Audacity.

123 Mais tarde treinámos várias vezes a dramatização da história para a construção do vídeo.

124 **5. Como classifica o tipo de enredo da sua história? (Fantasia, Fábulas, Invenções....)**

125 Narrativa.

126 **6. Recorda-se quantas personagens tinha a história? E de que tipo eram? (Animais, fadas,**
127 **reis...)**

128 A história tinha duas personagens e um narrador. As personagens eram crianças, neste
129 caso dois alunos de uma turma.

130 **7. Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito**
131 **deste concurso? O que pensa deste espaço?**

132 Já consultei várias vezes o site oficial onde estão alojadas as histórias. Também partilhei
133 esse espaço (site) com os meus alunos e trabalhei várias vezes algumas das histórias que lá
134 se encontram (interpretação; recontos,...).

135 **8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto**
136 **educativo?**

137 Considero extremamente importante o desenvolvimento deste tipo de projetos bem como
138 a sua partilha, já que contribuirão para a maximização das aprendizagens escolares e ainda
139 para a obtenção de um melhor rendimento escolar dos nossos alunos, para além de serem
140 naturalmente mais apelativas e motivadoras.

141

142

143

2.º Contacto - Entrevistador: 12/11/10

144 Viva colega, bom dia.

145 Mais uma vez obrigada pela sua colaboração.

146 Estive a ler as suas respostas referentes às questões enviadas e não me surgiu nenhum
147 tipo de dúvidas, assim, passaríamos para o 2.º momento desta nossa entrevista: Blocos
148 temáticos C e D. Envio em anexo as questões referentes ao Bloco C e D.

149 Mais uma vez obrigada pela sua colaboração.

150 Com os melhores cumprimentos,

151

152

2.º Momento - Docente: 28/11/10

153 Boa noite Milena. Ainda bem não surgiram dúvidas.

154 Envio-lhe o bloco C e D com as respostas em anexo. Venham as próximas 😊

Bloco C - Competências

156 **1. Na sua opinião, quais foram as competências que os seus alunos desenvolveram com a**
157 **participação neste concurso?**

158 Os alunos desenvolveram competências na leitura e escrita, promovendo a sua criatividade e
159 ainda o uso da tecnologia digital no desenvolvimento da literacia.

160 **2. Considera que contar histórias, utilizando esta tecnologia, pode contribuir para o**
161 **desenvolvimento de outras áreas curriculares? Justifique a sua resposta.**

162 Contar histórias com esta tecnologia é ótimo desde que se adequem ao conteúdo a explorar
163 na sala de aula, logo considero que, nalgumas temáticas, o recurso a esta tecnologia é
164 perfeitamente válido nas outras áreas curriculares.

165 **3. Entende que esta tecnologia possa ser utilizada como um “novo palco” onde os alunos**
166 **podem desenvolver a sua expressividade e criatividade?**

167 É evidente que sim. Nestas idades, os alunos são muito imaginativos e com o uso desta
168 tecnologia os resultados podem ser muito proveitosos para eles.

169 **4. No processo de gravação verificou algumas reacções nos seus alunos, por exemplo,**
170 **expressões faciais, gestos corporais? Quer descrever-nos alguma situação?**

171 Os alunos viveram intensamente a história que produziram na sala de aula, porque todos eles
172 deram as suas ideias, algumas delas não consensuais, mas todos a sentiram como se fosse
173 verdadeira. De facto, nalgumas partes da história, houve reacções de “tristeza” mas também de
174 alegria e entusiasmo.

175 **5. Com a realização deste trabalho conseguiu trabalhar com os alunos alguns valores e**
176 **atitudes? Se sim quais? (Cooperação, colaboração, disciplina, lealdade...)**

177 Foi importante para os alunos se aperceberem de que o resultado final era o somatório de
178 vários contributos e que nem sempre podemos levar as nossas ideias em diante quando se
179 trabalha em grande grupo. Aprenderam a compreender e a aceitar melhor a opinião e/ou as
180 ideias dos outros. Cooperaram bastante entre eles. Houve um grande envolvimento dos alunos
181 em todo o processo, incluindo na dramatização da história.

182

183 **Bloco D - Tecnologia Podcast**

184 **1. Que equipamentos informáticos utilizou para realizar o trabalho? Tipo de hardware?**

185 Computador, microfone, quadro interativo, tela de projecção, projetor...

186 **2. Que softwares conhece para produção de ficheiros de áudio?**

187 Audacity, Free mp3 recorder

188 **3. Que tipo de software usou? Porquê?**

189 Audacity pela sua simplicidade e eficiência.

190 **4. Qual foi o formato do ficheiro áudio que escolheu para enviar para o concurso? (mp3,**
191 **wav...)**

192 Mp3

193 **5. Em que espaço físico gravaram a história? (sala de aula, biblioteca, laboratório TIC, rádio,**
194 **...)**

195 Na sala de aula com o computador da sala e um microfone vulgaríssimo.

196 **6. Como organizou essa fase? (Gravações individuais... todos ao mesmo tempo?)**

197 Optei por fazer as gravações todos em conjunto, sentados em “meia-lua”, em que os
198 alunos com personagens na história estavam à frente junto do computador e do
199 microfone. À medida que a história ia desenrolando eu, professor, dirigia-me ao aluno que
200 estava a ler para proceder à gravação. Depois houve a necessidade de cortar alguns

201 silêncios que havia entre as falas das personagens e/ou do narrador. Mais tarde juntei uns
202 efeitos sonoros . No entanto, refiro que tudo isto só aconteceu depois de os alunos terem
203 primeiro gravado, cada um a sua parte, para se aperceberem do seu tom de voz, entoação,
204 ritmo, etc. Foi um processo algo repetitivo.

205 **7. Utilizou efeitos sonoros/sons ou música de fundo? Se utilizou teve dificuldade em**
206 **encontrar esses sons ou música?**

207 Não tive grande dificuldade em encontrar os sons. Ainda assim tive de procurar muitas
208 vezes para encontrar o que pretendia.

209 **8. Quais foram as principais dificuldades sentidas na realização deste projecto?**

210 1º Haver consenso na sequência da história da parte dos alunos.

211 2º Atenção/ concentração dos alunos na gravação áudio.

212 3º Dramatização da história.

213 **9. De acordo com a sua experiência, qual seria a melhor forma de organizar e implementar**
214 **na sala de aula a tecnologia Podcast?**

215 É uma pergunta bastante importante, cuja resposta pretendo encontrar com a minha
216 prática pedagógica reflexiva e ponderada.

217 **10. Conhece algum serviço na internet que permita alojar e difundir os recursos em formato**
218 **áudio? Quer dar exemplo.**

219 É uma pergunta bastante importante, cuja resposta pretendo encontrar com a minha
220 prática pedagógica reflexiva e ponderada.

221

222 **3.º Contacto - Entrevistador: 30/11/10**

223 Caro colega, muito obrigada, uma vez mais pela sua colaboração.

224 Achei muito interessante a forma como operacionalizou e implementou todo o processo.

225 Para terminámos a nossa entrevista, falta apenas a bloco E, que envio em anexo as questões.

226 Até breve.

227 Com os melhores cumprimentos.

228

229 **3.º Momento - Docente: 06/12/10**

230 Olá Milena,

231 Penso que respondi a todas as suas questões. Se for necessário mais alguma coisa, já sabe que

232 pode contar comigo. Desejo-lhe muitas felicidades e agradeço o convite que me fez!

233 **Bloco E - O docente e as TIC**

- 234 1. **Na sua prática costuma utilizar regularmente o computador? Se sim, o que costuma**
235 **fazer?**
- 236 Uma vez por semana, duas horas, os alunos trabalham com o computador Magalhães. Eles
237 costumam fazer o seguinte: trabalho no Word, no PowerPoint, pequenos filmes de
238 apresentação, desenhos no Paint, consulta/ pesquisa de informações na Internet,
239 realização de atividades interativas relacionadas com os conteúdos escolares, consulta de
240 informações na plataforma moodle, etc.
- 241 2. **Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos na área das tecnologias?**
- 242 Na minha formação inicial adquiri os conhecimentos básicos na utilização das tecnologias.
243 Aprendi muito mais à medida que ia explorando e/ou participando em algumas iniciativas
244 e projetos ao longo da minha carreira profissional (autoformação).
- 245 3. **Teve alguma formação no âmbito das TIC que tenha contribuído para a realização deste**
246 **trabalho?**
- 247 Não. Embora tenha frequentado uma ação de formação em Torres Novas, intitulada “A
248 Utilização das TIC nos Processos de Ensino/ Aprendizagem”, após a submissão da história
249 na DGIDC, e tenha tido a oportunidade de aprofundar mais os meus conhecimentos, que
250 no mundo das TIC, nunca são demais.
- 251 4. **Já tinha ouvido falar desta tecnologia? Se sim, já tinha feito algum trabalho em contexto**
252 **educativo e se chegou a publicá-lo nalgum sítio da web?**
- 253 Já tinha ouvido falar desta tecnologia mas não a tinha explorado muito.
- 254 5. **Sentiu-se à vontade com este tipo de tecnologia na sala de aula? Como foi passar do**
255 **ambiente tradicional para um ambiente digital? Quais foram as suas maiores**
256 **dificuldades no uso desta tecnologia?**
- 257 Eu sou uma pessoa muito motivada pelo uso das tecnologias desde que me pareçam ser as
258 mais apropriadas e proveitosas para os alunos. Os alunos reagem muito bem ao ambiente
259 digital, sentem-se mais interessados pelas tarefas de sala de aula. Por vezes ainda sinto
260 algumas dificuldades, mas julgo que me sinto mais apto para lidar com esta tecnologia.
- 261 6. **Já consultou o site oficial onde estão alojados todas as histórias realizadas no âmbito**
262 **deste concurso? O que pensa deste espaço?**
- 263 Já consultei e pareceu-me ser um espaço muito útil para todos os profissionais da
264 educação, do ensino pré-escolar ao 1º ciclo. É um espaço que pode ser considerado como
265 uma área de trabalho no processo de ensino/ aprendizagem.
- 266 7. **Já realizou alguma actividade pedagógica com os seus alunos, utilizando esse espaço?**

267 Já. Trabalhámos a exploração oral das histórias, a interpretação escrita, o reconto oral e
268 escrito das histórias, pequenos resumos e até alguns vídeos com desenhos e “frases
269 chaves” dos alunos sobre a história.

270 **8. Acha importante a existência deste tipo de iniciativas e partilhas num contexto**
271 **educativo?**

272 Acho muito pertinente o desenvolvimento deste tipo de iniciativas e/ou projetos na sala
273 de aula. As partilhas dos resultados dos trabalhos realizados pelos nossos alunos devem
274 ser, como foram, divulgados a toda a comunidade escolar (pais/ encarregados de
275 educação, alunos e professores).

276

277 **4.º Contacto - Entrevistador (10/12/10)**

278 **Validação da entrevista**

279 **Entrevistador:** Colega, olá!

280 Chegámos ao final da nossa entrevista! Foi um prazer “conversar” consigo!

281 Mais uma vez agradeço o seu contributo e disponibilidade.

282 Para terminar e encerrar este nosso trabalho, gostaria de saber, se for possível, quantos anos
283 de serviço tem e a sua idade. Existe alguma situação que considere importante no que se
284 refere ao tema tratado nesta entrevista que não tenha sido abordada?

285 Abraço

286 **Último Momento (Docente): 13/12/10**

287 **Docente:** Olá Milena.

288 Respondendo já às suas perguntas: tenho 32 anos de idade e 8 anos de serviço .

289 Não tenho nada a acrescentar, penso que foram debatidas as questões mais importantes.

Grelha de análise de conteúdo - Entrevistas

Grelha de análise de conteúdo - Entrevistas

Categories	Subcategorias	Indicadores	D1	D2	D3	D4	Total
Literatura infantil no ensino	Importância da literatura no 1.º CEB	<ul style="list-style-type: none"> - Afirma que é muito importante - Ocupa um papel preponderante no ensino - Abrem / exploram capacidades para a reflexão e imaginação - Oferece selecções de texto, ilustrações e histórias - Permite as 1ªs aproximações ao mundo da escrita, da leitura e da criatividade - Facilitador dos processos de aprendizagem - Não pode e não deve ser trabalhada de forma isolada - Partilha de aspectos interdisciplinares - Associa métodos próprios de organizar informação - Enriquece a formação geral dos alunos - Permite desenvolver autonomia, responsabilidade, criatividade, cooperação e solidariedade - Enriquece a linguagem e aumenta o vocabulário - Aprender a utilizar correctamente a língua - Desenvolver competências de leitura e escrita 	1	1	1	1	3
	Actividades de leitura/escrita	<ul style="list-style-type: none"> - Levar um livro e convidar um aluno de surpresa para apresentar o livro com o professor - Hora do conto - Apresentar livros novos - Partilha e sugestão de livros - Promover actividades a partir de histórias de livros - Dramatização - Leitura com variação da entoação - Ampliação das frases - Recreação de poesias - Leitura partilhada - Leitura para colegas - Frequência regular de bibliotecas - Descobrir o enredo e as personagens pela capa e título do livro - Visita de um(a) escritor(a) à escola - Uso de multimédia - gravar a voz dos alunos num ficheiro áudio para que possam ouvir a sua entoação, expressividade, ritmo e dicção 	1	1	1	1	4
	Materiais /Recursos usados nas actividades	<ul style="list-style-type: none"> - Livros - Ilustrações - Revistas - Fantoques - Música - Apresentações electrónicas - Receitas - Jornais - Teatro de sombras - Manual escolar - Histórias em formato digital (diferentes suportes) - Equipamento de multimédia 	1	1	1	1	4
Concurso "Conta-nos uma história!"	Formas de conhecimento	<ul style="list-style-type: none"> - E-mail, enviado pela diretora - E-mail, enviado pela coordenadora da biblioteca - Ofício - Site da DGIDC 	1	1	1	1	4
	Tipos de participantes	<ul style="list-style-type: none"> - Todos os alunos participaram - Professor titular da turma - Professor de música - Professor de apoio - Técnico audiovisual - Encarregados de educação - Animadora cultural - Professor das Actividades de Enriquecimento Curricular 	1	1	1	1	4

Categories	Subcategories	Indicadores	D1	D2	D3	D4	Total	
Competências	Identificação de competências	- Linguagem oral	1	1			2	
		- Fluência leitora	1				1	
		- Expressividade da leitura	1	1			2	
		- Expressão corporal	1				1	
		- Cooperação	1				1	
		- Expressão musical	1				1	
- Representação			1			1		
- Compreensão de textos					1	1		
- Resolução de problemas					1	1		
- Leitura						1	1	
- Escrita						1	1	
- Criatividade					1	1		
- Desenvolvimento da Literacia digital					1	1		
Competências	Contribuição de contar histórias noutras áreas curriculares	- Todas as áreas		1		1	2	
		- Língua portuguesa	1				1	
		- Matemática	1				1	
		- Estudo do meio	1				1	
		- Expressão plástica	1				1	
		- Expressão musical	1		1		2	
- Expressão dramática		1		1		2		
- Formação cívica		1				1		
- Línguas estrangeiras					1	1		
Competências		Expressividade e criatividade na web	- Acredita que sim	1	1	1	1	4
			- Oportunidade de libertar medos e inibições		1			1
	- Abrem espaços que anteriormente não havia				1		1	
	- Os alunos são imaginativos e com o uso desta tecnologia os resultados podem ser proveitosos					1	1	
	Reações dos alunos (expressões faciais/ gestos corporais)	- Verificação de expressões e gestos	1	1	1	1	4	
		Tipo de expressões:						
- Risos		1				1		
- Medo		1				1		
- Raiva		1				1		
- Alegria		1			1	2		
- Susto		1				1		
- Tristeza				1	1			
- Entusiasmo				1	1			
Valores e atitudes	- Conseguiu trabalhar com os alunos valores e atitudes	1	1	1	1	4		
	- Cooperação	1	1	1	1	4		
	- Coordenação	1				1		
	- Disciplina	1		1		2		
	- Compreensão	1			1	2		
	- Respeito pela opinião dos outros		1		1	2		
	- Entre-ajuda		1			1		
	- Colaboração			1		1		
	- Lealdade			1		1		
Tecnologia Podcast	Equipamentos utilizados	- Gravador externo	1				1	
		- Computador		1			3	
		- Mesa "Cbase 5"			1		1	
		- Microfone				1	1	
		- Quadro interativo				1	1	
		- Tela de projeção				1	1	
		- Projetor				1	1	
	Conhecimento de softwares	- Movimaker	1				1	
		- Soundforge		1			1	
		- Cubase		1	1		2	
		- Audacity		1			1	
		- Pro tools			1	1	2	
		- Logic pro			1		1	
		- Free mp3 recorder				1	1	

Categorias	Subcategorias	Indicadores	D1	D2	D3	D4	Total
	Software utilizado para gravar a história	- Movimaker - Soundforge - Cubase - Audacity	1	1	1	1	1 1 1 1
	Razões apontadas para a escolha do software	- (Movimaker) Único software que domina - (Soundforge) Facilita a correção dos momentos ou incorreções - (Cubase) Software mais adequado ao tipo de trabalho - (Audacity) Simplicidade e eficiência	1	1	1	1	1 1 1 1
	Formato do ficheiro	- mp3	1	1	1	1	4
	Espaço físico da gravação da história	- Vários espaços - Recanto da sala - Biblioteca - Estúdio - Na sala de aula	1 1 1 1	1	1	1	1 1 2 1 2
	Processo de gravação	- Gravações individuais - Gravação em grupo (6 elementos) - Gravação com todos os elementos	1	1	1	1	1 1 2
	Utilização de efeitos sonoros/sons ou música de fundo	- Sim	1	1	1	1	4
	Dificuldades em encontrar sons	Não sim (os sons foram produzidos pelos alunos): - esfregar pedra - Abrir uma torneira - passos acentuados	1 1 1 1	1	1	1	3 1 1 1 1
	Dificuldades sentidas durante a realização do projeto	- Falta ou falha da Internet constante - Consenso na sequência da história por parte dos alunos - Atenção/concentração dos alunos na gravação da história - Dramatização da história		1		1 1 1	1 1 1 1
	Qual a melhor forma de organizar e implementar a tecnologia <i>podcast</i> na sala de aula	- Pretende encontrar a resposta com a sua prática pedagógica reflexiva - Realizar o trabalho com a participação dos alunos de forma gradual e envolvente - Definir o objetivo do trabalho - Organização prévia de todo os grupos - Distribuição de tarefas - Gravação da história em pequenos grupos	1 1 1 1	1		1	1 1 1 1 1
	Serviços na Internet que permite alojar e difundir recursos em formato áudio	- Não conhece - Youtube - Blog - Facebook - Myspace	1	1 1 1	1	1	2 1 1 1 1

Categorias	Subcategorias	Indicadores	D1	D2	D3	D4	Total
O docente e as TIC	Utilização do Computador	A nível pessoal: - Utiliza quase todos os dias	1	1	1		3
		Na sala de aula: - Muitas vezes - Algumas vezes	1	1	1	1	2 2
		Atividades: - Projetar vídeos temáticos	1				1
		- Utilização da Internet para registar informação no blogue da turma	1	1	1		3
		- Processador de texto para escrever textos colaborativos e/ou individuais	1			1	2
		- Consulta de e-mail	1		1		1
		- Partilha de informação no facebook	1			1	2
		- Preparação de aulas	1	1	1		3
		- Pesquisa de informação		1		1	2
		- Apresentações eletrónicas					1
- Pequenos filmes					1		
- Plataforma moodle					1		
Formação inicial ao nível das TIC	- Não - Sim (Uma cadeira na área das TIC "Tecnologia Educativa")		1	1	1	1	2 2
Formação no âmbito das TIC que tenha contribuído para este trabalho	- Não teve - Teve: • Formação na área de edição de imagem • Utilização da plataforma moodle • Outras		1	1	1	1	3 1 1 1 1
Conhecimento da Tecnologia Podcast	- Desconhecia - Conhecia - Conhecia mas nunca tinha utilizado em contexto educativo		1	1	1	1	1 1 2
Relação com a tecnologia Podcast na sala de aula	- Algumas dificuldades (Sozinha não conseguiria fazer o trabalho) - Sem grandes dificuldades		1	1	1	1	3 1 1
Dificuldades sentidas na utilização desta tecnologia	- Gestão do tempo - Adaptação às novas técnicas de gravação - Exploração de todas as potencialidades do software - Necessidade de explorar outros softwares		1	1	-	-	1 2 1 1
Consulta do site oficial "Contamos uma história!"	- Consultou		1	1	1	1	4
Opinião sobre o espaço	- Excelente recurso - Permite realizar um conjunto de atividades com os alunos (expressão plástica, expressão artística recontar histórias, fazer teatrinhos) - Espaço bem organizado - Importante para o meu desenvolvimento profissional		1	1			2 2
			1	1			
					1		1
					1	1	2

Categorias	Subcategorias	Indicadores	D1	D2	D3	D4	Total
	Realização de atividades pedagógicas utilizando aquele espaço	- Não		1			1
		- Sim	1		1	1	3
		- Projeção do espaço	1				1
		- Audição de histórias	1		1		2
		- Exploração oral das histórias				1	1
		- Interpretação escrita				1	1
	Importância da existência deste tipo de iniciativas	- Reconto oral e escrito				1	1
		- Muito importante	1	1			2
		- Fundamental			1	1	2
		- São experiências muito enriquecedoras	1				1
		- Este tipo de iniciativas permite crescer e aprender		1			1

Quadros de análise - método quantitativo

Bloco A – Caracterização dos respondentes
--

1 – Identificação do sexo

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Feminino	81	84,4	84,4	84,4
Masculino	15	15,6	15,6	100,0
Total	96	100,0	100,0	

Statistics

		Idade
N	Valid	96
	Missing	0
Mean		42,35
Median		44,00
Mode		47
Std. Deviation		8,567
Variance		73,389
Percentiles	25	36,00
	50	44,00
	75	48,00

2 - Grupo de idade dos inqueridos

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
25-39	39	40,6	40,6	40,6
40-49	37	38,5	38,5	79,2
50+	20	20,8	20,8	100,0
Total	96	100,0	100,0	

3 – Número de anos de serviços

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0-14	36	37,5	37,5	37,5
15-24	31	32,3	32,3	69,8
25-35	29	30,2	30,2	100,0
Total	96	100,0	100,0	

4 – Tipo de estabelecimento de ensino

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Público	91	94,8	94,8	94,8
Privado	5	5,2	5,2	100,0
Total	96	100,0	100,0	

5 – Zona geográfica dos respondentes

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
DREN	39	40,6	40,6	40,6
DREC	22	22,9	22,9	63,5
DRELVT	24	25,0	25,0	88,5
DREA	8	8,3	8,3	96,9
DREALG	3	3,1	3,1	100,0
Total	96	100,0	100,0	

Bloco B – Literatura Infantil e tecnologia Podcast**6 – Técnicas utilizadas para preparar os alunos****A) Técnica 1 - Na preparação de histórias em formato digital (podcast) que técnicas utiliza para preparar os alunos? - Partilhar ideias, sensações e sentimentos pessoais**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Utilizo Muito	33	34,4	34,4	34,4
Utilizo	52	54,2	54,2	88,5
Raramente Utilizo	7	7,3	7,3	95,8
Nunca Utilizo	4	4,2	4,2	100,0
Total	96	100,0	100,0	

B) Técnica 2 - Na preparação de histórias em formato digital (podcast) que técnicas utiliza para preparar os alunos? - Relatar, recontar, contar e descrever

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Utilizo Muito	59	61,5	61,5	61,5
Utilizo	34	35,4	35,4	96,9
Raramente Utilizo	1	1,0	1,0	97,9
Nunca Utilizo	2	2,1	2,1	100,0
Total	96	100,0	100,0	

C) Técnica 3 - Na preparação de histórias em formato digital (*podcast*) que técnicas utiliza para preparar os alunos? - Construir narrativas colaborativamente, no plano real ou de ficção

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Utilizo Muito	33	34,4	34,4	34,4
Utilizo	50	52,1	52,1	86,5
Raramente Utilizo	10	10,4	10,4	96,9
Nunca Utilizo	3	3,1	3,1	100,0
Total	96	100,0	100,0	

D) Técnica 4 - Na preparação de histórias em formato digital (*podcast*) que técnicas utiliza para preparar os alunos? - Recriar textos em diferentes formas de expressão (verbal, musical, plástica, gestual e corporal)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Utilizo Muito	29	30,2	30,2	30,2
Utilizo	50	52,1	52,1	82,3
Raramente Utilizo	14	14,6	14,6	96,9
Nunca Utilizo	3	3,1	3,1	100,0
Total	96	100,0	100,0	

E) Técnica 5 - Na preparação de histórias em formato digital (*podcast*) que técnicas utiliza para preparar os alunos? - Comparar diferentes versões da mesma história

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Utilizo Muito	17	17,7	17,7	17,7
Utilizo	53	55,2	55,2	72,9
Raramente Utilizo	20	20,8	20,8	93,8
Nunca Utilizo	6	6,3	6,3	100,0
Total	96	100,0	100,0	

F) Técnica 6 - Na preparação de histórias em formato digital (*podcast*) que técnicas utiliza para preparar os alunos? - Ler em voz alta para diferentes públicos

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Utilizo Muito	36	37,5	37,5	37,5
Utilizo	42	43,8	43,8	81,3
Raramente Utilizo	16	16,7	16,7	97,9
Nunca Utilizo	2	2,1	2,1	100,0
Total	96	100,0	100,0	

G) Técnica 7 - Na preparação de histórias em formato digital (podcast) que técnicas utiliza para preparar os alunos? - Dramatizar textos e situações (treino da voz, dos gestos, das pausas, das entoações, expressão facial)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Utilizo Muito	44	45,8	45,8	45,8
Utilizo	37	38,5	38,5	84,4
Raramente Utilizo	13	13,5	13,5	97,9
Nunca Utilizo	2	2,1	2,1	100,0
Total	96	100,0	100,0	

7 – Importância da utilização da tecnologia *podcast* para motivar os alunos

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Extremamente Importante	38	39,6	39,6	39,6
Importante	58	60,4	60,4	100,0
Total	96	100,0	100,0	

8 – Importância da utilização da tecnologia *podcast* no desenvolvimento de competências de leitura

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Extremamente Importante	40	41,7	41,7	41,7
Importante	53	55,2	55,2	96,9
Pouco Importante	3	3,1	3,1	100,0
Total	96	100,0	100,0	

Bloco C – Participação no concurso “Conta-nos uma história!”

9 – Formas de conhecimento do concurso

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Reunião	14	14,6	14,6	14,6
Colega	28	29,2	29,2	43,8
PlacardInfo	9	9,4	9,4	53,1
Internet	40	41,7	41,7	94,8
ListaRSS	5	5,2	5,2	100,0
Total	96	100,0	100,0	

10 – Anos de escolaridade das equipas participantes

Statistics

		Indique o(s) ano(s) de escolaridade(s) da turma participante – 1.º ANO	Indique o(s) ano(s) de escolaridade(s) da turma participante – 2.º ANO	Indique o(s) ano(s) de escolaridade(s) da turma participante – 3.º ANO	Indique o(s) ano(s) de escolaridade(s) da turma participante – 4.º ANO
N	Valid	19	33	32	46
	Missing	77	63	64	50

Indique o(s) ano(s) de escolaridade(s) da turma participante – 1.º ANO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.º ANO	19	19,8	100,0	100,0
Missing	System	77	80,2		
Total		96	100,0		

Indique o(s) ano(s) de escolaridade(s) da turma participante – 2.º ANO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.º ANO	33	34,4	100,0	100,0
Missing	System	63	65,6		
Total		96	100,0		

Indique o(s) ano(s) de escolaridade(s) da turma participante – 3.º ANO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.º ANO	32	33,3	100,0	100,0
Missing	System	64	66,7		
Total		96	100,0		

Indique o(s) ano(s) de escolaridade(s) da turma participante – 4.º ANO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4.º ANO	46	47,9	100,0	100,0
Missing	System	50	52,1		
Total		96	100,0		

11 – Número de alunos que participaram no projeto

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1-10	21	21,9	21,9	21,9
11-20	43	44,8	44,8	66,7
21 ou +	32	33,3	33,3	100,0
Total	96	100,0	100,0	

Statistics

Indique o número de alunos que participaram no projeto

N	Valid	96
	Missing	0
Mean		18,44
Median		17,50
Mode		24
Std. Deviation		12,833
Variance		164,691
Percentiles	25	11,25
	50	17,50
	75	22,00

12 – Constituição da equipa de trabalho

	EQUIPA1 - Não, apenas eu e os meus alunos	EQUIPA2 - Professor/a bibliotecário/a	EQUIPA3 - Professor/a de música	EQUIPA4 - Professor/a de apoio	EQUIPA5 - Professor/a TIC	EQUIPA6 - Professor(es) das Actividades de Enriquecimento Curricular	EQUIPA7 - Encarregado(s) de Educação	EQUIPA8 - Pais	EQUIPA9 - Auxiliares da Acção Educativa
Valid	39	31	18	13	17	6	4	5	3
Missing	57	65	78	83	79	90	92	91	93

- EQUIPA 1 - Para além de si e dos seus alunos mais alguém integrou a equipa - Não, apenas eu e os meus alunos

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não, apenas eu e os meus alunos	39	40,6	100,0	100,0
Missing	System	57	59,4		
Total		96	100,0		

- EQUIPA 2 - Para além de si e dos seus alunos mais alguém integrou a equipa - Professor/a bibliotecário/a

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Professor/a bibliotecário/a	31	32,3	100,0	100,0
Missing	System	65	67,7		
Total		96	100,0		

- EQUIPA 3 - Para além de si e dos seus alunos mais alguém integrou a equipa - Professor/a de música

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Professor/a de música	18	18,8	100,0	100,0
Missing	System	78	81,3		
Total		96	100,0		

EQUIPA 4 - Para além de si e dos seus alunos mais alguém integrou a equipa - Professor/a de apoio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Professor/a de apoio	13	13,5	100,0	100,0
Missing	System	83	86,5		
Total		96	100,0		

EQUIPA 5 - Para além de si e dos seus alunos mais alguém integrou a equipa - Professor/a TIC

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Professor/a TIC	17	17,7	100,0	100,0
Missing	System	79	82,3		
Total		96	100,0		

EQUIPA 6 - Para além de si e dos seus alunos mais alguém integrou a equipa - Professor(es) das Actividades de Enriquecimento Curricular

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Professor(es) das Actividades de Enriquecimento Curricular	6	6,3	100,0	100,0
Missing	System	90	93,8		
Total		96	100,0		

EQUIPA 7 - Para além de si e dos seus alunos mais alguém integrou a equipa - Encarregado(s) de Educação

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Encarregado(s) de Educação	4	4,2	100,0	100,0
Missing	System	92	95,8		
Total		96	100,0		

EQUIPA 8 - Para além de si e dos seus alunos mais alguém integrou a equipa - Pais

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pais	5	5,2	100,0	100,0
Missing	System	91	94,8		
Total		96	100,0		

EQUIPA 9 - Para além de si e dos seus alunos mais alguém integrou a equipa - Auxiliares da Acção Educativa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Auxiliares da Acção Educativa	3	3,1	100,0	100,0
Missing	System	93	96,9		
Total		96	100,0		

13 – Tipo de histórias enviadas para o concurso

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Fábula	19	19,8	19,8	19,8
Parábula	1	1,0	1,0	20,8
Fantasia	18	18,8	18,8	39,6
Aventura	10	10,4	10,4	50,0
Lenda	4	4,2	4,2	54,2
Mito	1	1,0	1,0	55,2
Narrativa Histórica	4	4,2	4,2	59,4
Conto	39	40,6	40,6	100,0
Total	96	100,0	100,0	

14 – Personagens envolvidas nas histórias

Statistics

	Heróis	Reis	Fadas	Fantasia	Animais	Crianças	Pessoas comuns
N Valid	8	7	2	18	56	25	32
Missing	88	89	94	78	40	71	64

PERSONAGEM 1 - Heróis

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Heróis	8	8,3	100,0	100,0
Missing System	88	91,7		
Total	96	100,0		

PERSONAGEM 2 - Reis

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Reis	7	7,3	100,0	100,0
Missing System	89	92,7		
Total	96	100,0		

PERSONAGEM 3 - Fadas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Fadas	2	2,1	100,0	100,0
Missing System	94	97,9		
Total	96	100,0		

PERSONAGEM 4 - Fantasia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Fantasia	18	18,8	100,0	100,0
Missing	System	78	81,3		
Total		96	100,0		

PERSONAGEM 5 - Animais

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Animais	56	58,3	100,0	100,0
Missing	System	40	41,7		
Total		96	100,0		

PERSONAGEM 6 - Crianças

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Crianças	25	26,0	100,0	100,0
Missing	System	71	74,0		
Total		96	100,0		

PERSONAGEM 7 - Pessoas comuns

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pessoas Comuns	32	33,3	100,0	100,0
Missing	System	64	66,7		
Total		96	100,0		

15 – Originalidade ou não das histórias

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Original	28	29,2	29,2	29,2
	Com base numa História	68	70,8	70,8	100,0
Total		96	100,0	100,0	

Bloco D – Competências e valores**16 – Níveis de competência gerais desenvolvidas ao longo do trabalho**

A) - Mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos para compreender a realidade e para ab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muito Desenvolvida	19	19,8	19,8	19,8
	Desenvolvida	60	62,5	62,5	82,3
	Pouco Desenvolvida	16	16,7	16,7	99,0
	Nada Desenvolvida	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

B) - Usar adequadamente linguagens das diferentes áreas do saber cultural, científico e tecnológico

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muito Desenvolvida	22	22,9	22,9	22,9
	Desenvolvida	66	68,8	68,8	91,7
	Pouco Desenvolvida	8	8,3	8,3	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

C) - Usar corretamente a língua portuguesa para comunicar de forma adequada e para estruturar pensamento próprio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muito Desenvolvida	62	64,6	64,6	64,6
	Desenvolvida	32	33,3	33,3	97,9
	Pouco Desenvolvida	1	1,0	1,0	99,0
	Nada Desenvolvida	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

C)- Pesquisar, selecionar e organizar informação para a transformar em conhecimento mobilizável

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muito Desenvolvida	27	28,1	28,1	28,1
	Desenvolvida	54	56,3	56,3	84,4
	Pouco Desenvolvida	13	13,5	13,5	97,9
	Nada Desenvolvida	2	2,1	2,1	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

E) - Realizar atividades de forma autónoma, responsável e criativa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muito Desenvolvida	43	44,8	44,8	44,8
	Desenvolvida	48	50,0	50,0	94,8
	Pouco Desenvolvida	4	4,2	4,2	99,0
	Nada Desenvolvida	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

F) - Cooperar com outros em tarefas e projectos comuns

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Muito Desenvolvida	63	65,6	65,6	65,6
	Desenvolvida	31	32,3	32,3	97,9
	Pouco Desenvolvida	2	2,1	2,1	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

17 – Frequência que cada valor teve ao longo da história**A) - Confiança**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	64	66,7	66,7	66,7
	Às Vezes	31	32,3	32,3	99,0
	Raramente	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

B) - Comportamento

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	60	62,5	62,5	62,5
	Às Vezes	35	36,5	36,5	99,0
	Raramente	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

C) - Cooperação

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	77	80,2	80,2	80,2
	Às Vezes	18	18,8	18,8	99,0
	Raramente	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

D) - Felicidade

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	68	70,8	70,8	70,8
	Às Vezes	26	27,1	27,1	97,9
	Raramente	2	2,1	2,1	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

E) - Honestidade

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	59	61,5	61,5	61,5
	Às Vezes	31	32,3	32,3	93,8
	Raramente	6	6,3	6,3	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

F) - Justiça

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	60	62,5	62,5	62,5
	Às Vezes	30	31,3	31,3	93,8
	Raramente	6	6,3	6,3	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

G) - Lealdade

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	62	64,6	64,6	64,6
	Às Vezes	26	27,1	27,1	91,7
	Raramente	7	7,3	7,3	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

H) - Paciência

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	45	46,9	46,9	46,9
	Às Vezes	44	45,8	45,8	92,7
	Raramente	7	7,3	7,3	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

I) - Partilha

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	77	80,2	80,2	80,2
	Às Vezes	16	16,7	16,7	96,9
	Raramente	2	2,1	2,1	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

J) - Tolerância

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	57	59,4	59,4	59,4
	Às Vezes	35	36,5	36,5	95,8
	Raramente	3	3,1	3,1	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

K) - Responsabilidade

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	73	76,0	76,0	76,0
	Às Vezes	19	19,8	19,8	95,8
	Raramente	4	4,2	4,2	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

L) - Respeito

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	75	78,1	78,1	78,1
	Às Vezes	20	20,8	20,8	99,0
	Raramente	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Bloco E – Tecnologia Podcast**18 – Gravação da história**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Eu próprio	40	41,7	56,3	56,3
	Colega de TIC	14	14,6	19,7	76,1
	Bibliotecário	15	15,6	21,1	97,2
	Outra	2	2,1	2,8	100,0
	Total	71	74,0	100,0	
Missing	System	25	26,0		
Total		96	100,0		

19 – Espaço físico onde foram realizadas as gravações

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biblioteca	21	21,9	23,1	23,1
	Sala de Aula	64	66,7	70,3	93,4
	RadioLocal	3	3,1	3,3	96,7
	Lab Informática	1	1,0	1,1	97,8
	Casa	1	1,0	1,1	98,9
	Outro	1	1,0	1,1	100,0
	Total	91	94,8	100,0	
Missing	System	5	5,2		
Total		96	100,0		

20 – Organização do processo de gravação da história

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Contínua	55	57,3	57,3	57,3
	Faseada com n alunos	24	25,0	25,0	82,3
	Faseada com 1 aluno	15	15,6	15,6	97,9
	N sei, N assisti	2	2,1	2,1	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

21 -Equipamentos utilizados para gravar a história

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Minigravador	10	10,4	10,4	10,4
	Computador	70	72,9	72,9	83,3
	Magalhães	2	2,1	2,1	85,4
	Mesa de som	14	14,6	14,6	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

22 – Software utilizado para gravar a história

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Adobe Audition	8	8,3	8,3	8,3
	Adobe sound booth	2	2,1	2,1	10,4
	Audacity	44	45,8	45,8	56,3
	WMM	30	31,3	31,3	87,5
	Outro	12	12,5	12,5	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

23 – Formato do ficheiro de áudio escolhido para enviar o trabalho

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	mp3	65	67,7	67,7	67,7
	wma	13	13,5	13,5	81,3
	flac	1	1,0	1,0	82,3
	aiff	4	4,2	4,2	86,5
	outro	13	13,5	13,5	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Bloco F – O docente e as TIC**24 – Conhecimentos na área das TIC adquiridos na formação inicial**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sim	46	47,9	47,9	47,9
	Não	50	52,1	52,1	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

25 – Formação contínua, na área das TIC, que tenham contribuído para a realização do trabalho

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sim	53	55,2	55,2	55,2
	Não	43	44,8	44,8	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

26 – Utilização das TIC nas práticas educativas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sempre	62	64,6	64,6	64,6
	Às Vezes	34	35,4	35,4	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

27 – Conhecimento da tecnologia *podcast* antes da iniciativa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sim	32	33,3	33,3	33,3
	Não	64	66,7	66,7	100,0
Total		96	100,0	100,0	

28 – Utilização da tecnologia *podcast* antes da iniciativa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Já conhecia, mas nunca tinha utilizado	17	17,7	54,8	54,8
	Já conhecia e já trabalhava com esta tecnologia em contexto educativo	11	11,5	35,5	90,3
	Já conhecia e publicava trabalhos realizados em contexto ed. num serviço web	3	3,1	9,7	100,0
	Total	31	32,3	100,0	
Missing	System	65	67,7		
Total		96	100,0		

29 – Softwares – grau de familiaridade

A) - Adobe Audition

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo muitas vezes	3	3,1	3,1	3,1
	Utilizo às vezes	10	10,4	10,4	13,5
	Raramente Utilizo	19	19,8	19,8	33,3
	Conheço mas nunca utilizei	19	19,8	19,8	53,1
	Não Conheço	45	46,9	46,9	100,0
Total		96	100,0	100,0	

B) - AdobeSB

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo muitas vezes	1	1,0	1,0	1,0
	Utilizo às vezes	5	5,2	5,2	6,3
	Raramente Utilizo	19	19,8	19,8	26,0
	Conheco mas nunca utilizei	19	19,8	19,8	45,8
	Não Conheço	52	54,2	54,2	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

C) - Audacity

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo muitas vezes	12	12,5	12,5	12,5
	Utilizo às vezes	28	29,2	29,2	41,7
	Raramente Utilizo	21	21,9	21,9	63,5
	Conheco mas nunca utilizei	12	12,5	12,5	76,0
	Não Conheço	23	24,0	24,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

D) - Photostory

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo muitas vezes	14	14,6	14,6	14,6
	Utilizo às vezes	26	27,1	27,1	41,7
	Raramente Utilizo	9	9,4	9,4	51,0
	Conheco mas nunca utilizei	25	26,0	26,0	77,1
	Não Conheço	22	22,9	22,9	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

E) - Windows Movie Maker

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo muitas vezes	31	32,3	32,3	32,3
	Utilizo às vezes	33	34,4	34,4	66,7
	Raramente Utilizo	12	12,5	12,5	79,2
	Conheco mas nunca utilizei	16	16,7	16,7	95,8
	Não Conheço	4	4,2	4,2	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

30 – Serviços disponíveis na *Internet* que permitem alojar e difundir recursos em formato áudio e/ou vídeo.

A) - MyPodcast.com

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo às vezes	24	25,0	25,0	25,0
	Raramente Utilizo	24	25,0	25,0	50,0
	Conheco mas nunca utilizei	30	31,3	31,3	81,3
	Não Conheço	18	18,8	18,8	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

B) - Oddeo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo às vezes	3	3,1	3,1	3,1
	Raramente Utilizo	14	14,6	14,6	17,7
	Conheco mas nunca utilizei	16	16,7	16,7	34,4
	Não Conheço	63	65,6	65,6	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

C) - Podbean

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo às vezes	2	2,1	2,1	2,1
	Raramente Utilizo	12	12,5	12,5	14,6
	Conheco mas nunca utilizei	15	15,6	15,6	30,2
	Não Conheço	67	69,8	69,8	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

D) - Podomatic

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo muitas vezes	1	1,0	1,0	1,0
	Utilizo às vezes	4	4,2	4,2	5,2
	Raramente Utilizo	13	13,5	13,5	18,8
	Conheco mas nunca utilizei	20	20,8	20,8	39,6
	Não Conheço	58	60,4	60,4	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

E) - Storybird

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo às vezes	5	5,2	5,2	5,2
	Raramente Utilizo	12	12,5	12,5	17,7
	Conheco mas nunca utilizei	20	20,8	20,8	38,5
	Não Conheço	59	61,5	61,5	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

F) - Voicethread

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Utilizo às vezes	2	2,1	2,1	2,1
	Raramente Utilizo	15	15,6	15,6	17,7
	Conheco mas nunca utilizei	17	17,7	17,7	35,4
	Não Conheço	62	64,6	64,6	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

31 – Importância da existência de formação, no âmbito da temática “Podcast e a literatura Infantil”

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Extremamente Importante	42	43,8	43,8	43,8
	Importante	53	55,2	55,2	99,0
	Pouco Importante	1	1,0	1,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

32 – Visita e/ou exploração, com os alunos, ao espaço *online* “Conta-nos uma história!”

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ainda não	16	16,7	16,7	16,7
	sim	37	38,5	38,5	55,2
	sim e alunos	37	38,5	38,5	93,8
	sim e visita guiada	6	6,3	6,3	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

33 – Realização de algum trabalho em formato áudio depois da iniciativa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não, nem tenciono fazer	1	1,0	1,0	1,0
	Ainda não	54	56,3	56,3	57,3
	Já iniciei mas ainda não terminei	12	12,5	12,5	69,8
	Sim, um trabalho	16	16,7	16,7	86,5
	Sim, vários trabalhos	13	13,5	13,5	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Regulamento do Concurso



Conta-nos uma história!

Podcast na Educação

O Concurso “**Conta-nos uma história!**”, promovido no âmbito do Plano Tecnológico da Educação (PTE), através da Direcção Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular (DGIDC), do Gabinete da Rede de Bibliotecas Escolares (RBE) e do Plano Nacional de Leitura (PNL) pretende fomentar a dinamização de projectos desenvolvidos pelas escolas de Educação Pré-Escolar e 1.º Ciclo do Ensino Básico que incentivem a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), nomeadamente tecnologias de gravação digital áudio.

Esta iniciativa pretende incentivar a produção de histórias gravadas em formato áudio digital, por equipas de alunos de Educação Pré-escolar ou de 1.º Ciclo do Ensino Básico, coordenadas pelos seus docentes.

As histórias -podem ser elaboradas de raiz ou consistir em recontos com base em fábulas, parábolas, contos, mitos ou lendas de textos já existentes, podendo ser humorísticas, educativas, tradicionais, etc. Em todos os casos, devem conter um narrador e diferentes personagens, sendo obrigatória a existência de diálogos.

As histórias desempenham um papel extremamente relevante nas aprendizagens dos alunos destes níveis de educação e ensino, quer na aquisição de conhecimentos, competências e valores quer nas actividades de carácter mais lúdico.



Concurso

Conta-nos uma história! *Podcast* na Educação

REGULAMENTO

1. Apresentação

O concurso “**Conta-nos uma história!**” é uma iniciativa promovida pelo Plano Tecnológico da Educação (PTE), através da Direcção Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular (DGIDC), do Gabinete da Rede de Bibliotecas Escolares (RBE) e do Plano Nacional de Leitura (PNL). O concurso implica a concepção e desenvolvimento de recursos digitais áudio, que consistam na produção colaborativa ou no reconto de histórias já existentes (por exemplo, contos, fábulas, parábolas, mitos ou lendas).

2. Objectivos

Os objectivos deste concurso são os seguintes:

- a) Promover a apropriação da tecnologia digital no desenvolvimento das literacias;
- b) Promover a leitura;
- c) Promover a criatividade;
- d) Desenvolver e aprofundar, nos alunos participantes, a expressão escrita e/ou a competência de leitura expressiva, no caso de alunos escreventes, e a criatividade oral, no caso de alunos da educação pré-escolar;
- e) Envolver os participantes no conto ou reconto colaborativo de histórias;
- f) Promover os recursos educativos e a utilização da biblioteca escolar;
- g) Divulgar e partilhar com a comunidade educativa os recursos educativos desenvolvidos nas várias escolas.



3. Destinatários

O concurso é dirigido a todos os estabelecimentos de Educação Pré-Escolar e 1.º Ciclo do Ensino Básico, públicos e privados. O concurso contempla três categorias:

- a) Educação Pré-Escolar;
- b) 1º e 2º ano do Ensino Básico;
- c) 3º e 4º ano do Ensino Básico.

4. Natureza dos projectos

- Consideram-se recursos digitais as histórias desenvolvidas colaborativamente por alunos dos níveis de educação e ensino identificados acima;
- Os projectos deverão contar, ou recontar, histórias contendo um narrador e diferentes personagens, sendo obrigatória a existência de diálogos;
- No caso do reconto de histórias, poderão servir-lhe de base contos, fábulas, parábolas, mitos, lendas, etc;
- O trabalho final deve ser registado num formato áudio digital (tais como: mp3, wma, Ogg Vorbis, FLAC, etc);
- O ficheiro de áudio não deverá exceder os 7 MB com duração máxima de 5 minutos de gravação.
- É disponibilizada uma página de apoio às escolas que pretendam participar neste concurso <http://erte.dgisd.min-edu.pt/podcast>

5. Condições de candidatura

5.1. Candidatos

- a) Considera-se como candidata uma turma, tendo em cada candidatura um docente associado como responsável do projecto;
- b) Os projectos serão levados a cabo por equipas de alunos, com supervisão de um docente;
- c) A escola pode concorrer na sua totalidade;
- d) Cada escola pode concorrer com o número de turmas que conseguir mobilizar;
- e) Cada turma só poderá participar com um projecto;
- f) Não se aceitam candidaturas de alunos e professores a título individual.



5.2. Inscrição

- a) A inscrição do projecto efectua-se mediante o preenchimento de um formulário disponível em <http://erte.dgidec.min-edu.pt/podcast>
- b) Apenas serão aceites as candidaturas formalizadas através deste formulário;
- c) Cabe ao docente responsável por cada turma participante preencher o formulário de inscrição *online*, assim como enviar o trabalho final;
- d) O professor deverá garantir a autorização, por parte dos Encarregados de Educação, da participação dos alunos envolvidos neste concurso.

6. Apresentação do trabalho final

6.1. O trabalho final deve ser apresentado num ficheiro comprimido (formato zip, rar, etc) contendo:

- Ficheiro áudio num dos formatos (mp3, wma, Ogg Vorbis, FLAC, etc);
- Uma imagem que identifique o recurso produzido (jpg, png, etc.)

6.2. O ficheiro comprimido deve ser enviado através do seguinte sítio:

<http://erte.dgidec.min-edu.pt/podcast>

7. Prazos

7.1. Inscrição no concurso: até 15 de Fevereiro de 2010, através do preenchimento do formulário disponível em <http://erte.dgidec.min-edu.pt/podcast>

7.2. Submissão do projecto: até 31 de Março de 2010, através do preenchimento do formulário disponível em <http://erte.dgidec.min-edu.pt/podcast>

7.3. Período de apreciação dos projectos: até 31 de Maio de 2010.

8. Critérios de apreciação

Os projectos a concurso serão apreciados de acordo com os seguintes critérios:

- Originalidade/Criatividade;
- Presença de diferentes vozes (narrador, personagens...);
- Evidência da participação dos alunos;
- Clareza da narrativa;
- Clareza da locução;
- Utilização de sons (música, sons da natureza, sons de animais, entre outros).

9. Júri



O Júri do Concurso será constituído por elementos da DGIDC, RBE e PNL e por outros elementos convidados de reconhecida experiência na área da utilização educativa das TIC.

Da avaliação do júri não haverá recurso.

10. Prémios

Os 15 melhores trabalhos, 5 de cada categoria, serão contemplados com prémios para a equipa e respectiva escola.

11. Licenciamento

Todos os trabalhos oponentes ao concurso serão disponibilizados publicamente sob uma licença *Creative Commons*, do tipo **Atribuição – Partilha nos Termos da Mesma Licença (by-sa)** (ver <http://www.creativecommons.pt/cms/view/id/28/>).



Cartaz do Concurso



Concurso



Conta-nos uma

Historia!



Educação Pré-Escolar
1.º Ciclo do Ensino Básico

Inscrições e informações em
<http://www.erte.dgicd.min-edu.pt/podcast>

Data limite de inscrição:
15 de Fevereiro de 2010



Podcast na Educação



Formulário de inscrição

Concurso "Conta-nos uma história"
Inscrição no concurso "Conta-nos uma história"

Conta-nos Uma
História!

DADOS DA ESCOLA:

Nome da Escola: *

Código GEPE da Escola: *

Nome da Escola Sede de Agrupamento: *

Nível de Ensino: *
<escolha uma opção>

Morada da Escola: *

Endereço de correio electrónico da Escola: *

Telefone: *

DADOS DO PROFESSOR:

Nome do Professor: *

Endereço de correio electrónico do Professor: *

Telefone (opcional):

DADOS DA TURMA / EQUIPA:

Categoria a que concorre: *
<escolha uma opção>

Nome da Equipa: *

Mensagem eletrônica enviada



Caro(a) Educador(a) / Professor(a)

Mais uma vez agradecemos a sua participação no Concurso 'Conta-nos uma história' - Podcast na educação.

Lembramos que a entrega dos trabalhos deverá ser feita até ao dia 31 de Março, através do formulário electrónico disponível no site de apoio.

Lembramos ainda a existência de um conjunto de respostas a "Perguntas frequentes" disponíveis no site de apoio a este concurso. Em caso de dúvidas não hesite em contacta-nos através do seguinte endereço de correio electrónico:

podcast@dgidc.min-edu.pt

Votos de bom trabalho.

Com os melhores cumprimentos

A equipa RTE/PTE

Formulário de submissão

Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas/Plano Tecnológico da Educação | [missão](#) | [contactos](#) | [equipa](#) | [c. competência](#) | [notícias](#) |

[admin](#) | [início](#) | [missão](#) | [contactos](#) | [equipa](#) | [c. competência](#) | [newsletter](#) | [notícias](#) | [área de testes](#) | [Concursos](#) | [Galerias](#)

[ERTE/PTE >](#)

Concurso "Conta-nos uma história"
Submissão do trabalho "Conta-nos uma história"



DADOS DO TRABALHO:

Nome do trabalho: *

Breve descrição do trabalho: *

Que tipo de história: *

Fábula Conto Lenda
 Parábola Mito Outra

Se respondeu outra:

Indique qual?

Envio do trabalho: *

Programa da cerimónia de entrega de prémios



PROGRAMA

- 15:00** **Abertura**
Direcção-Geral de Inovação e Desen. Curricular – Alexandra Marques
Rede de Bibliotecas Escolares – Margarida Toscano
Plano Nacional de Leitura – Fernando Pinto do Amaral
- 15:15** **Aprender é divertido**
Helena Gil e Liliana Marques, DGIDC
- 15:30** **Intervenção da Presidente do Júri**
Ana Amélia Carvalho, Universidade do Minho
- 15:45** **Entrega de prémios aos vencedores do concurso**
- 16:30** **Apresentação do espaço *online* das histórias**
Milena Jorge, DGIDC
- 16:45** **Encerramento**