

Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

**Histórias Tradicionais em suporte digital, para a Educação
Pré-Escolar: A construção do *Ebook***

Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação

- Comunicação e Tecnologia Educativas -

Daniela Sofia Ribeiro Teixeira

Orientador: Professor Doutor Joaquim Escola



Vila Real, 2016

Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

**Histórias Tradicionais em suporte digital, para a Educação
Pré-Escolar: A construção do *Ebook***

Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação

- Comunicação e Tecnologia Educativas-

Daniela Sofia Ribeiro Teixeira

Orientador: Professor Doutor Joaquim Escola

Composição do Júri:

Presidente:

Armando Paulo Ferreira Loureiro

Vogais:

Manuel José Cabral dos Santos Reis

Joaquim José Jacinto Escola

Vila Real, 2016

Dissertação submetida por Daniela Sofia Ribeiro Teixeira à Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Educação - Comunicação e Tecnologia Educativas, sob a orientação do Professor Doutor Joaquim José Jacinto Escola, Professor do Departamento de Educação e Psicologia da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.

Somos anjos com uma asa. Precisamos de nos abraçar para poder voar.

(Anónimo, in Guerra, 2003: 230)

Agradecimentos

Esta dissertação de mestrado passou por muitas etapas e várias alterações de tema. Não foi fácil chegar a este ponto onde tenho um sentimento de dever cumprido. Para conseguir alcançar esta etapa contei com a ajuda e apoio de várias pessoas, acredito que por muito que coloque aqui os meus agradecimentos a essas pessoas, não conseguirei demonstrar a minha imensa gratidão.

Começo por agradecer ao meu Orientador, Professor Doutor Joaquim Escola, pelos seus ensinamentos, apoio e orientação.

Um agradecimento muito especial à minha Coorientadora Educadora Eugénia Necho, por me ter acolhido na sua sala, pela sua paciência, orientação, por todo o carinho que senti durante a realização da parte prática e também na elaboração e correção da parte teórica.

À minha melhor amiga, Ana Marisa por toda a compreensão, pela amizade e por todo o seu apoio ao longo deste percurso.

Um muito especial agradecimento à minha mãe, Laurinda, por ser a mãe maravilhosa que é, por me aturar nos momentos mais difíceis em que tive vontade de desistir, por me ajudar a enfrentar esta batalha, por todo o amor e dedicação.

Ao meu pai, Carlos, por me apoiar na decisão de finalmente terminar o mestrado, por todo o amor e dedicação, por toda a força que me deu para vencer.

À minha amada tia, Bia, por toda a força e confiança que depositou em mim, por me apoiar e ajudar nos momentos difíceis.

Ao amor da minha vida, meu irmão João, por aturar o meu mau feitio, por todo o amor e carinho que constantemente me dá, que sempre me ajuda a ultrapassar tudo.

Estas palavras parecem-me tão pouco comparadas com tudo aquilo que me deram e que continuam a dar. Sinto-me deveras agradecida a todos que de uma forma ou de outra me apoiaram e tornaram possível a realização e finalização desta etapa da minha vida.

Resumo

No âmbito do Mestrado em Comunicação e Tecnologias Educativas, realizou-se um trabalho envolvendo uma investigação sobre a utilização das novas tecnologias em contexto de uma sala de Jardim-de-infância. Com vista à recolha de informações, elaborou-se uma parte prática realizada no Jardim-de-Infância do Bairro de S. Vicente de Paula onde se construiu um *ebook* com histórias tradicionais.

Na componente teórica, no capítulo I, abordámos o impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na Sociedade do Conhecimento, abordando as suas definições e evolução, demonstrando através duma cronologia o avanço das tecnologias, e a sua importância na atualidade. Apresentamos também, uma cronologia e a evolução do *ebook* até aos dias de hoje. No capítulo II tratámos as possibilidades das TIC na educação pré-escolar, realizámos uma análise com objetivos e atividades das TIC tendo em consideração as Orientações Curriculares na Educação Pré-Escolar. Depois falámos na promoção da literacia através das TIC e a sua importância no pré-escolar. Visto termos realizado o *ebook* com histórias tradicionais, analisámos a sua importância, tendo em conta o contexto em que estava inserido. Por fim, apresentámos uma abordagem do *ebook* em contexto escolar. O capítulo III refere-se à metodologia utilizada para a realização desta investigação, onde apresentámos a questão de partida, objetivos gerais e específicos. Estabelecemos ainda a caracterização do contexto da investigação, onde analisámos o meio envolvente, a instituição e também a sala de atividades onde se efetuou o estudo. Finalmente, na componente prática, no capítulo IV, apresentamos uma descrição do trabalho realizado, em conjunto com as crianças, durante a elaboração do *ebook*.

Palavras-Chave: Tecnologias de Informação e Comunicação, histórias, *ebook*, pré-escolar.

Abstract

Under the Master in Communication and Educational Technologies, was performed a work involving an investigation into the use of new technologies, it was conducted in the context of a kindergarten. In order to gather information, was developed a practical part held in the Kindergarten of Bairro de S. Vincente de Paula, where we built an ebook with traditional stories.

In the theoretical component, in Chapter I, we start with the impact of ICT (Information and Communication Technologies) in the knowledge society by addressing their definitions and evolution, demonstrating through a timeline the advancement of technology, later approached its importance today. We also present a chronology and the evolution of the ebook till the present day. In Chapter II we discuss the possibilities of ICT in early childhood education, then conducted an analysis with objectives and activities of the ICT taking into account the Curriculum Guidelines on pre-school education. Then we talked in promoting literacy through ICT and its importance in preschool. Since we have done the ebook with traditional stories, we analyze their importance, taking into account the context in which it was inserted. Finally, we present an ebook approach in schools.

Chapter III refers to the methodology used to carry out this research, where we present the question of departure, general and specific objectives and we did a characterization of the research context, where we analyze the surroundings, the institution and also the activity room where we performed the study.

Finally, in practice component on Chapter IV, we present a description of the work, together with the children during the preparation of the ebook.

Key-Words: ICT, Stories, ebook, pre-school.

Índice

Introdução	12
-------------------	----

Capítulo I

1.1. As TIC na Sociedade do Conhecimento	14
1.2. Cronologia e Evolução das Tecnologias da Informação e Comunicação	19
1.3. Cronologia e Evolução do Ebook	27

Capítulo II

1.1. As TIC na Educação Pré-Escolar	34
1.2. As TIC nas Áreas de Conteúdo das Orientações Curriculares para a educação pré-Escolar	35
1.2.1. Área de Formação Pessoal e Social	35
1.2.1.1. Objetivos na Formação Pessoal e Social	36
1.2.1.2. Exemplos da Utilização das TIC considerando a Formação Pessoal e Social	36
1.2.2. Área de Expressão e Comunicação	37
1.2.2.1. Domínio da Expressão Motora	37
1.2.2.1.1. Objetivos no Domínio da Expressão Motora	37
1.2.2.1.1. Exemplos de utilização das TIC no Domínio da Expressão Motora	37
1.2.2.2. Domínio da Expressão Plástica	38
1.2.2.2.1. Objetivos no Domínio da Expressão Motora	38
1.2.2.2.2. Exemplos de utilização das TIC considerando o Domínio da Expressão Motora	38
1.2.2.3. Domínio da Expressão Musical	39
1.2.2.3.1. Objetivos no Domínio da Expressão Musical	39
1.2.2.3.2. Exemplos de utilização das TIC considerando o Domínio da Expressão Musical	39
1.2.2.4. Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à escrita	40
1.2.2.3.1. Objetivos no Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à escrita	40
1.2.2.3.2. Exemplos de utilização das TIC considerando o Domínio Linguagem Oral e Abordagem à escrita	40
1.2.2.5. Domínio da Matemática	41
1.2.2.3.1. Objetivos no Domínio da Matemática	41
1.2.2.3.2. Exemplos de utilização das TIC considerando o Domínio da Matemática	41
1.2.3. Área do Conhecimento do Mundo	41
1.2.3.1. Objetivos Área do Conhecimento do Mundo	41
1.2.3.2. Exemplos de utilização das TIC considerando Área do Conhecimento do Mundo	41
1.3. A Promoção da Literacia através das TIC	43
1.4. As histórias tradicionais na Educação Pré-Escolar	46
1.5. O Ebook em contexto educativo	48

Capítulo III

1. Metodologia	51
2. Contexto de investigação	56

2.1. Caracterização do meio envolvente-----	56
2.2. Agrupamento de Escolas Diogo Cão-----	58
2.2.1. A instituição-----	60
2.2.1.1. Caracterização global do espaço-----	62
2.2.1.1.1. Espaço exterior-----	63
2.2.1.1.2. Espaço Interior-----	64
2.2.1.1.3. Sala de atividades-----	63
Capítulo IV	
1. Construção do Ebook-----	72
1.1. Capa e Índice -----	74
1.2. Os três porquinhos -----	75
1.3. João e Maria -----	77
1.4. João e o Pé de Feijão-----	79
1.5. O Patinho Feio-----	81
1.6. Ciderela-----	82
1.7. Caracóis de Ouro e os Três Ursinhos-----	84
Conclusão -----	87
Bibliografia -----	90
Anexos -----	94

Índice de Imagens

Tabela 1 - Comparação Formatos Ebook.....	33
Imagem 1 – Capela Nova.....	56
Imagem 2 - Teatro Municipal.....	56
Imagem 3 - Área Geográfica	59
Imagem 4 - Espaço Exterior	63
Imagem 5 - Refeitório.....	65
Imagem 6 - Exposição de Trabalhos	66
Imagem 7 - Sala Atividades.....	66
Imagem 8 - Mesa de Atividades	66
Imagem 9 - Área dos Jogos	67
Imagem 10 - Espaço da Casinha	68
Imagem 11 - Zona do Quarto	68
Imagem 12 - Área dos Animais	68
Imagem 13 - Área de Informática	68
Imagem 14 - Área da Leitura.....	69
Imagem 15 - Área da Matemática	69
Imagem 16 - Garagem	70
Imagem 17 - Área da Pintura.....	70
Imagem 18 - A-PDF Merger Imagem 19 - A-PDF Merger Guardar.....	73
Imagem 20 - Registo epubbud Imagem 21 - Epubbud upload	74
Imagem 22 - Apresentação Blog Imagem 23 - Imagens histórias	74
Imagem 24 - Pintura no Paint.....	75
Imagem 25 - Pintura no Paint.....	75
Imagem 27 - Enviar email.....	76
Imagem 26 - Pintura online	76

Imagem 28 - Casinha das Guloseimas.....	77
Imagem 29 - Casa de João e Maria.....	77
Imagem 30 - Colagem de cenário	78
Imagem 31 - Pintura no Paint – O Gigante 1	79
Imagem 32 - Pintura no Paint Gigante 2.....	79
Imagem 33 - Gigante e Galinha dos Ovos.....	80
Imagem 34 - Galinha dos Ovos de ouro	80
Imagem 35 - Pintura com Guaches	81
Imagem 36 - Pintura com Guaches	81
Imagem 37 - Pintura Paint Cinderela.....	82
Imagem 39 - Photoshop	83
Imagem 38 - Registo da História	83
Imagem 40 - Photoscape	84
Imagem 41 - Pintura Paint Caracóis de Ouro	84
Imagem 42 - Pintura Paint 3 Ursos.....	85
Imagem 43 - Cópia dos textos.....	85

Introdução

As TIC fazem parte do nosso quotidiano e cada vez mais as crianças crescem a saber utilizar uma grande variedade de dispositivos digitais. Torna-se, desta forma, essencial orientar o nosso trabalho para consolidar conhecimentos, aproveitando o que as crianças já sabem, para as fazer evoluir e desenvolver as suas competências. O facto das atividades realizadas com um computador, *tablet* ou mesmo *smartphone*, motivarem as crianças, facilitam aprendizagens e desenvolvimento de capacidades.

Nesse sentido, esta dissertação teve como objetivo principal a utilização das novas tecnologias, para a criação de um *ebook*, com histórias tradicionais, realizado com o envolvimento e participação das crianças de uma sala de jardim-de-infância.

No enquadramento teórico apresentamos as TIC na sociedade do conhecimento, onde mostramos que as escolas necessitam de constantes atualizações e modernizações, para poderem acompanhar os desafios incessantes que vão surgindo, muito devido à própria evolução das novas tecnologias e ao seu uso no quotidiano das crianças.

Não existindo uma definição de TIC passível de aceitação inquestionável, devido ao facto de ser um território marcado por alterações constantes, transformações e progressos e as TIC estarem ligadas às mais diversas áreas, discutimos de forma não muito aprofundada os conceitos de TIC e TI.

De seguida, apresentamos uma cronologia da evolução das técnicas e das tecnologias, desde os primórdios, no ano de 3000 a. C, com a invenção do Ábaco, tantas vezes considerado como estando na génese do computador, antecedente pré-histórico, passando pela modernidade e o grande impacto que as técnicas e tecnologias vieram a ter na contemporaneidade, particularmente nos séculos XX e XXI que impulsionou as tecnologias até aos dias de hoje.

Depois, apresentamos uma descrição da evolução das tecnologias, dando especial atenção aos últimos 45 anos onde se observaram os maiores desenvolvimentos nesta área.

Nas sociedades avançadas, aceder à informação, tomar conhecimento do que acontece a cada instante e em qualquer parte do globo, por mais recôndita que seja, é cada vez mais habitual, configurando a importância crescente que as TIC têm no nosso quotidiano e de que forma isso influencia as nossas escolhas e atitudes.

Tendo conferido uma importância ao *ebook*, no quadro das TIC, foi realizada uma cronologia, bastante pormenorizada, mostrando as várias etapas na sua evolução, iniciando

em 1971 até aos nossos dias. No seu seguimento, apresentamos as características e principais formatos disponíveis.

Num segundo capítulo, apresentamos algumas das diversas possibilidades de integração das TIC na educação pré-escolar, com breve introdução sobre a aplicação das TIC considerando as Áreas de Conteúdo das Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar, exposta na sequência, demonstrando objetivos e atividades nas diferentes áreas e domínios. As TIC pensadas a partir da problemática da literacia digital é também um tema abordado, continuado pela importância da literacia na educação pré-escolar.

As histórias tradicionais, a literatura para a infância, foram a base para a realização do livro digital, conscientes da sua importância no desenvolvimento das competências das crianças, nos vários domínios e áreas de conteúdo da educação pré-escolar. De seguida, refletimos sobre a utilização do *ebook* em contexto escolar, as suas potencialidades, vantagens e desvantagens associados à sua integração na primeira etapa da educação.

Concluído o enquadramento teórico, discutimos a metodologia utilizada para a realização do estudo, explicitando as opções metodológicas no quadro da investigação/ação. Definimos a pergunta de partida e são apresentados os objetivos gerais e específicos, que se pretenderam alcançar no decorrer das atividades realizadas com as crianças. A participação das crianças foi fundamental, sendo delineados objetivos nas diferentes áreas de conteúdo e domínios, tentando abordar técnicas e temáticas diferentes nas várias histórias que íamos realizando.

Para melhor se compreender o contexto da investigação, procedemos à caracterização do meio envolvente, descrição do agrupamento de escolas onde se encontra inserida a instituição no qual se realizou o estudo, caracterizando-a em relação aos espaços, exterior e interior, descrevendo a sala de atividades, mostrando e caracterizando as diversas áreas que constituem a sala.

No final é realizada a descrição da parte prática efetuada em sala de jardim-de-infância, onde são apresentadas as várias etapas para a elaboração do livro digital de histórias tradicionais.

CAPÍTULO I

1.1. As TIC na Sociedade do Conhecimento

As Tecnologias de Informação e Comunicação, tornaram possível os avanços na era tecnológica, como um veículo de acesso à sociedade de conhecimento, deixando aos poucos a sociedade de informação.

Com o avanço das TIC, foi possível aceder de qualquer parte do mundo, através de um simples endereço eletrónico, à mais diversa informação, criando as condições indispensáveis para se transformarem em conhecimento.

Assim, acontece a revolução tecnológica e informativa, com o aparecimento da imprensa e do telefone tornando-se, deste modo, um importante avanço no controlo do tempo e do espaço, mais facilitado na troca de informações.

O aparecimento da fotografia foi outro marco muito importante na revolução informativa, relevância consubstanciada na afirmação tantas vezes repetida de que “uma imagem vale mais que mil palavras”, tornando-se, deste modo, um meio eficaz na transmissão da informação. A revolução da informação foi fazendo o seu caminho com manifestas repercussões na escola.

Desde tempos primordiais, que as escolas surgem como organizações privilegiadas e acreditadas, no controlo e confirmação da informação, como redige Neil Postman (1994:62), “as escolas foram (...) um meio para governar a ecologia da informação”.

Contudo, as escolas do século XXI, ainda apresentam dificuldades em encontrar orientação quanto ao seu papel no ensino e na aprendizagem, já que se assiste a uma enorme proliferação das mais variadas fontes de informações, tal como descreve Diane Ravitch:

“Neste mundo de abundância pedagógica, crianças e adultos poderão sintonizar um programa de televisão em casa e aprender o que quiserem conforme lhes for mais conveniente. Se a pequena Eva não consegue dormir pode aproveitar para aprender álgebra. No seu posto de aprendizagem doméstico, poderá ligar para um canal com uma série de problemas interessantes que serão apresentados de

forma interactiva, à semelhança dos jogos de vídeo (...). O jovem Peter poderá decidir que quer aprofundar os seus conhecimentos sobre a História recente do Japão, o que fará ligando-se às maiores autoridades e professores do assunto, que não só utilizarão gráficos e ilustrações estimulantes, como também narrarão vídeos históricos que estimularão a sua curiosidade e imaginação” (Ravitch, 1993: 456 cit. In Postman, 2003:56).

Posto isto, convém salientar de que forma a escola pode ajudar no acesso ao conhecimento, quando se confronta com a dificuldade de gerir uma enormidade de informações.

Assim, a escola não pode ser somente um meio de transmissão da informação, garantindo que o seu acesso não é por si só conhecimento, nem sabedoria, competindo-lhe a árdua tarefa de filtragem da informação. Há, por isso mesmo, uma evidente necessidade de educar os alunos de forma a criarem a independência e competências necessárias para lidarem com este novo cenário, de modo a adotarem critérios rígidos de controlo das informações recebidas.

Por isso, e como Genèvieve Jacquinot (1981) salienta, os critérios têm que estar revestidos de sentido, relativo aos meios de comunicação e informação:

“Há-de ser capaz de limitar ela mesma o consumo dos meios para proteger-se dos riscos e perigos. Há-de saber fundamentar os seus gostos e preferências com base em juízos claros a partir de análises categorizadas. Há-de poder controlar o poder manipulador dos meios como leituras da realidade. Há-de ser capaz de agir de maneira activa ao longo da sua vida, de modo que os meios de comunicação estejam postos sempre ao serviço de meios democráticos. Há-de participar activamente no processo social, em função e a partir da sua posição na sociedade, a qual está por sua vez determinada pelo contexto económico e cultural em que se desenvolve o indivíduo” (Jacquinot, 1981 cit in Gispert Pellicer, 1997:89).

Segundo Hargreaves, (2003: 45), educar na nossa sociedade, numa sociedade em rede, não é tarefa fácil, onde os professores terão responsabilidades acrescidas, porque “eles serão os catalisadores da sociedade do conhecimento”.

Pode-se então vincular a sociedade do conhecimento em quatro objetivos educativos: aprender a conhecer (aproveitar os instrumentos de aprendizagem que vão sendo postos à disposição ao longo da vida); aprender a fazer (adquirir competências e saberes para melhor enfrentar as situações em que se envolve); aprender a viver em comum (convida à participação e cooperação com os que o rodeia) e aprender a ser (supõe

habilidade de apreciação, comprometimento e responsabilidade e evolução do carácter do indivíduo).

Assim, convém definir a sociedade de informação. Para Takahashi (2000: 5), “a sociedade da informação não é um modismo. Representa uma profunda mudança na organização da sociedade e da economia, havendo quem a considere um novo paradigma técnico-económico”. A sociedade de conhecimento é um processo de formação e expansão, muito devido à globalização e principalmente às Tecnologias de Informação e Comunicação.

Com a sua origem no Século XX, a sociedade contemporânea encontra-se num processo de mudança, onde a grande responsabilidade recai nas TIC. Mas não há bela sem senão, esta sociedade para ser equitativa era necessário que todas as pessoas tivessem acesso às TIC, o que ainda não se verifica de todo.

Torna-se por isso urgente que, para haver uma sociedade de conhecimento, haja a partilha de meios, na formação coletiva do conhecimento, na interação de forma livre no espaço e no tempo, no direito à informação, às TIC na educação como forma de construção de conhecimento.

As TIC podem ser definidas como um conjunto de todas as atividades e soluções providas por recursos de computação sendo no entanto importante referir que não existe uma definição de TIC que possa ser tomada como modelo, antes de mais pela multiplicidade de propostas apresentadas ao longo dos anos e pela ligação destas às mais diversas áreas. Nenhuma definição consegue determiná-la por completo. O termo Tecnologia da Informação e Comunicação serve para designar o conjunto de recursos tecnológicos e computacionais, dispositivos de acesso e partilha de informação, dispositivos de comunicação. Também é utilizado para designar o conjunto de recursos não humanos dedicados ao armazenamento, processamento e comunicação da informação, bem como ao modo como esses recursos estão organizados num sistema capaz de executar um conjunto de tarefas complexas na gestão e organização da informação.

As TIC não se restringem a equipamentos (*hardware*) e comunicação de dados. Existem tecnologias relativas ao planeamento de informática, ao desenvolvimento de sistemas, ao suporte, ao *software*, aos processos de produção e operação ao suporte de *hardware*.

Com a evolução das TIC, as unidades de informação também assistiram a mudanças no seu seio. A necessidade do usos das novas tecnologias passou a ser fundamental nas

unidades de informação. “Na verdade, um dos aspetos mais extraordinário da nova tecnologia das comunicações é justamente a eliminação das distâncias” (Gates, 1995: 10)

Para Guinchat e Menou (1994) as novas tecnologias possuem algumas características comuns que são: eliminação do tempo e do espaço, evoluem de forma semelhante, a diminuição dos custos e facilitam a normalização.

As unidades de informação tiram proveito das novas tecnologias nas principais funções da cadeia documental, visto que usam os computadores para representação e conservação da informação em formato digital, designando-se esta atividade como digitalização de documentos, garantindo de forma célere o acesso e utilização da informação.

As TIC têm criado grandes mudanças em quase todos os setores de atividade da sociedade, nomeadamente nos sistemas da informação que se refletem de forma eficiente em várias funções que estas desempenham. Segundo Mangue (2007) na sua dissertação, as TIC contribuem para o desenvolvimento dos SRI, (serviços de recuperação de informação) na medida em que: possibilitam o armazenamento, recuperação de documentos digitais e acesso via *browser*; disponibilizam os dados a qualquer distância, tempo e local; disponibiliza o controlo bibliográfico e a gestão das necessidades dos usuários.

“A divulgação e utilização de tecnologias de informação e comunicação (TIC) nas escolas passou a ser vista pelos formuladores de políticas de educação como uma oportunidade significativa. Eles são atraídos pela perspectiva de que as TIC podem melhorar o desempenho do aluno, ampliar o acesso à escolaridade, aumentar a eficiência e reduzir custos, preparar os alunos para a aprendizagem ao longo da vida, e formá-los para uma força de trabalho globalmente competitivo.” (In UNESCO)

Segundo a Infopédia, Enciclopédia e Dicionário da Porto Editora, a Tecnologia é o

“conjunto dos instrumentos, métodos e processos específicos de qualquer arte, ofício ou técnica, estudo sistemático de procedimentos e equipamentos técnicos necessários para a transformação das matérias-primas em produto industrial, conjunto de termos técnicos próprios de uma arte ou ciência”.

Sobre Tecnologia da Informação caracterizam como sendo um “conjunto de equipamentos técnicos e procedimentos recentes que permitem o tratamento e difusão de informação de forma mais rápida e eficiente”. A palavra tecnologia provém do grego, de *tekhnología* “tratado sobre uma arte”.

Sobre esta temática, TIC, a Infopédia, diz-nos que:

“As TIC (...) são um dos fatores potenciadores das profundas mudanças operadas no mundo. Com a aceleração na inovação e na dinamização da mudança, as TIC são hoje essenciais diante da globalização da economia mundial e dos fenómenos físicos e humanos em geral. O conhecimento, das suas ferramentas de suporte são essenciais. Nesta perspetiva, e por decisão da Comissão Europeia, são indispensáveis para o desenvolvimento acelerado da sociedade portuguesa. Infelizmente, as escolas usufruem de pouco apoio financeiro para o apetrechamento informático com ligações à Internet, incentivos à produção e aquisição de conteúdos educativos multimédia de qualidade, cobrindo todas as áreas disciplinares. Estas ferramentas permitem a obtenção de uma melhor qualidade do sistema educativo, capacitando os jovens para trabalhar em ambiente tecnologicamente avançado, pesquisando e selecionando a informação pertinente ao processo de conhecimento.”

1.2. Cronologia e Evolução: Tecnologias de Informação e Comunicação

Sem pretender ser exaustiva, nem descrever todos os dispositivos que se inscrevem na longa história das TIC ou desenvolver as potencialidades associadas aos mesmos, poder-se-á apresentar uma lista com alguns dos momentos capitais na sua constituição.

3000 a.c. – Invenção do ábaco, o primeiro instrumento auxiliador de cálculo;

1622 – Invenção da régua de cálculo;

1820 – Invenção da máquina diferencial por Charles Babbage;

1890 – Surgem os cartões perfurados para o armazenamento de dados;

1904 – William David Coolidge inventa as ampolas de vácuo;

1943 – Surgem os primeiros computadores, que ocupavam mais do que uma sala;

1948 – A invenção do transístor está na base do aparecimento dos computadores de 2ª Geração;

1958 – Invenção do circuito integrado Jack Kilby;

1963 – Invenção do rato por Douglas Engelbart;

1964 – Surge a linguagem de programação BASIC;

1969 – A ARPANET ligou em rede quatro universidades dos EUA;

1971 – A Intel apresenta o primeiro microprocessador; Surge o primeiro “newsgroup”, o USENET; A IBM apresenta a disquete;

1972 – A ATARI lança o primeiro videogame, o PONG;

1973 – Gary Kildal desenvolve o sistema operativo CP/M;

1974 – Aparecimento dos primeiros microcomputadores, como o MITS Altair 8800;

1975 – Paul Allen e Bill Gates fundam a Microsoft;

1976 – Steve Jobs e Steve Wozniak fundam a Apple Computer Company;

1979 – Desenvolvimento da primeira folha de cálculo, a VisiCalc;

1981 – Microsoft compra os direitos do DOS à Seattle Computer Products, e adota o nome MS-DOS;

1982 – O termo Internet é utilizado pela primeira vez; Lançamento do primeiro IBM PC;

1983 – O protocolo TCP/IP torna-se na linguagem universal da Internet;

1984 – É lançado o Apple Macintosh; Aparecimento do ZX Spectrum; A Apple desenvolve o sistema operativo MacOs; Philips apresenta os primeiros leitores de CD-ROM para os computadores pessoais; Surge o sistema DNS tornando a navegação na Internet mais intuitiva; Silicon Graphics lança as primeiras “workstations” para gráficos 3-D; William Gibson escreve o livro “Neuromancer” onde surge, pela primeira vez, o termo cyber espaço;

1985 – A Nintendo e a Sega lançam as suas primeiras consolas de jogo;

1989 – A empresa Creative Labs apresenta a Sound Blaster;

1990 – A Microsoft lança o Microsoft Windows 3.0, a primeira versão com sucesso;

1991 – Várias empresas lançam a norma para o PC Multimédia; A HP lança o seu primeiro *scanner* a cores; Tim Berners-Lee cria o conceito de base da *World Wide Web*;

1992 – Dá-se a primeira transmissão de vídeo e áudio através da Internet;

1993 – Linus Torvalds desenvolve o Linux, um sistema operativo para Unix; A Intel apresenta o processador PENTIUM;

1994 – Mosaic Communications lança o Netscape Navigator, um “*browser*” para “*web*”;

1995 – Lançamento da linguagem de programação JAVA para a Internet; A Pixar lança juntamente com a Walt Disney, o filme Toy Story; Lançamento do Windows 95 em Agosto; Sony lança as primeiras câmaras comerciais de DV.

1996 – Surge a norma para os DVD's; Lançamento do CD-RW por um consórcio de cinco empresas;

1998 – Em Maio, surge a versão 1.0 do protocolo WAP para os telemóveis; É apresentada publicamente a rede de suporte da Internet; A Apple apresenta o iMac, um ponto de viragem para as vendas da empresa; Em Maio, dá-se a instauração de um processo judicial contra a Microsoft;

1999 – No final dos anos 90, inicia-se a explosão do comércio eletrónico; O vírus Melissa infeta várias empresas e é considerado o vírus mais infeccioso de sempre;

2000 – Com a passagem do ano de 1999 para 2000, surge o problema do “*Bug*”;

2001 – A televisão interativa foi lançada em Portugal; O UMTS levou ao aparecimento dos telemóveis de 3ª Geração; A Apple lança o iPod, um leitor de MP3 que utiliza um disco rígido com 5 Gb de capacidade;

2002 – São enviadas em todo o mundo 24 biliões de mensagens SMS por mês; É lançado oficialmente em Portugal o serviço MMS, sucessor do SMS;

2003 – Pré-lançamento do primeiro canal de televisão de alta definição na Europa;

2004 – É lançado o iPod Photo, disponível em versões de 40 ou 60 Gbs, que permite armazenar e exibir fotografias;

2005 – A Sony lança a PSP (Playstation Portable) a versão portátil da bem sucedida consola nipónica;

2007 – Surge o Amazon Kindle, vendida apenas nos EUA;

2010 – Em Abril a Apple lança o iPad, um *tablet* com um ecrã de 9.7 polegadas e 10 horas de duração de bateria.

Historicamente a evolução das TIC remota a um passado bastante longínquo. Embora como sabemos os computadores de hoje podem ser considerados como resultado de uma evolução tecnocientífica recente, uma ciência relativamente moderna, apesar das suas origens se encontrarem temporalmente mais distantes e ocorrerem como resposta a uma das mais antigas aspirações humanas, a procura de construir dispositivos que ajudem a simplificar as suas tarefas. À imagem de todos os grandes avanços da humanidade, os princípios, ainda que modestos, datam de épocas anteriores. Assim, no ano 3000 a.c., na civilização chinesa era utilizado como um instrumento indispensável, uma ferramenta chamada ábaco que foi usada para realizar todas as transações comerciais nas quais era necessário fazer operações rápidas e eficazes.

O ábaco era nada mais do que um quadro rudimentar ou *tablet* de madeira equipado com uma série de hastes verticais que dividiam a mesa em várias colunas e que eram amarrados com bolas ou anéis por meio de contas. A coluna mais à direita representava as unidades anteriores às dezenas, e assim por diante. Na parte inferior de cada coluna, havia cinco esferas elementares e situado na parte superior, de uma cor diferente outros dois representando cinco unidades. Se a dimensão do cálculo é indiscutivelmente essencial no desenvolvimento da tecnologia informática, as possibilidades que abre ao nível da comunicação são também inquestionáveis, pois encontram-se a elas vinculadas a designação de sociedade da informação e comunicação.

É indiscutível que o seu maior impacto no mundo das telecomunicações na chamada sociedade de informação está estreitamente associada ao desenvolvimento da cibernética na década de 40 do século XX. Podemos mencionar algumas tecnologias como o surgimento em 1980 do computador pessoal que se disseminou com muita rapidez pelo mundo, invadindo residências e empresas. Nas décadas seguintes o computador evolui ganhando agilidade, versatilidade, ocupando menos espaço, podendo ser transportado com facilidade como é o caso dos *notebooks*, desenvolveram-se vários *softwares* e também a *internet*, que disponibiliza uma gama de informações e serviços, e um novo espaço comunicacional, que proporcionam ao cidadão serviços básicos e simples nomeadamente os correios eletrónicos, *e-mail*, a realização de comércio, ensino à distância, transações bancárias entre outros.

Outro avanço no ramo das TIC foi a telefonia móvel, evolução dos telemóveis que facilitam a comunicação em qualquer ponto sem necessitar de se deslocar ao domicílio ou ao local de trabalho. Análogo aspeto relevante foi sem dúvida o aparecimento das tecnologias digitais de captação e tratamento de imagens e sons, a captura eletrónica ou digitalização de imagens a fotografia digital, vídeo digital o cinema digital (da captação à exibição) o som digital, a TV digital e o rádio digital. No contexto das redes de telecomunicações assistiu-se ao desenvolvimento de canais de transmissão da informação como os satélites e as fibras óticas que se tornaram mais eficientes e eficazes graças ao progresso tecnológico. Os satélites permitem a transmissão da televisão espacial, com retransmissão mundial, continental e nacional, assim como as transmissões de telecomunicações via terrestre sobre forma de sons e imagens enquanto a fibra ótica transporta a informação via terrestre para que a transmissão seja feita em direto e automaticamente.

Conforme Guinchat (1994) um aspeto bastante relevante que tornou possível o desenvolvimento da indústria ou mercado da informação foi o surgimento da telemática que é o campo de aplicação nas unidades de informação que permite ao usuário, aceder a fundos documentais distantes para pesquisar informação. Em suma, podemos concluir que as TIC não são apenas relevantes nas unidades de informação e na automação dos processos de trabalho, mas também facilitam ao cidadão na busca de informações a todos os níveis.

Com o aparecimento das Tecnologias da Informação e, mais recentemente da Comunicação, surgem ótimas possibilidades para moldar novos hábitos e influenciar comportamentos profissionais até mesmo sociais. Surgidas no contexto, da Revolução Telemática desenvolvidas gradativamente desde a segunda metade da década de 1970 e,

principalmente, na década de noventa, elas impõe-se pela capacidade que demonstram em agilizar e desmaterializar o conteúdo da comunicação, por meio da digitalização e da comunicação de redes para a captação, transmissão e distribuição das informações.

Uma melhor compreensão do termo TIC passa necessariamente por conceitualizá-las, como ponto de partida para compreendê-las e analisar a sua evolução e o seu impacto atual nas diferentes sociedades mundiais nos últimos 45 anos. Segundo Rezende (2000) o termo "Tecnologia da Informação" serve para designar o conjunto de recursos tecnológicos e computacionais para a geração e uso da informação. Portanto, as TIC são o conjunto de recursos tecnológicos e computacionais que garantem a interatividade, difusão, disponibilidade e maior facilidade e rapidez de acesso à informação.

Numa sociedade, saber o que acontece a cada instante e em qualquer parte do mundo, suscita interesse, pelo que é fundamental estar constantemente informado como se fosse uma exigência de todos nós enquanto seres humanos. As TIC surgem como meio de comunicação privilegiada, pois não só informam em tempo real, como distraem e proporcionam entretenimento sob variadas formas às pessoas, sejam adultos ou crianças.

Rodrigues e Mata (2003) constataram que os utilizadores das TIC pertencem, predominantemente, a uma faixa etária mais jovem, associada também ao superior nível cultural dos pais, bem como o facto da condição económica favorável. Evidentemente que existem sempre frações da população que contrariam as estatísticas, mas no global são predominantemente os vetores sócio-económico-cultural que provocam a incidência negativa e/ou positiva da maior parte dos utilizadores, acrescido ao facto de que "a utilização das TIC não é uma questão geracional. É sobretudo uma questão de qualificação" (p. 175).

Considerando todas as variáveis, Rodrigues e Mata (2003) destacam que o uso das TIC e por inerência a *internet*, ocorre predominantemente no local de trabalho, quando as exigências profissionais impelem o trabalhador a isso; em casa quando o nível cultural dos pais é significativo e consideram pertinente que o acesso às novas tecnologias é uma mais-valia à educação/instrução dos filhos.

Com o intuito de massificar o uso da *internet*, para que todos os europeus tivessem acesso à informação global, em tempo útil, foi difundido o acesso à banda larga com preços acessíveis, para todos, através do plano *e-Europe 2005*, no entanto, Rodrigues e Mata (2003) consideraram que seria um plano votado ao fracasso, na medida em que pressupuseram que essa disseminação não seria uma realidade, apenas iria melhorar as

condições de acesso a pessoas que já eram utilizadores mas em condições de banda estreita.

Numa sociedade que se encontra em constante mudança, social, económica, política, educacional, laboral e familiar, atribui-se às TIC a capacidade de ampliar ou debilitar tais mudanças, sendo que em todos os estudos feitos com estudantes, do ensino básico e secundário, apurou-se a mesma conclusão, de que os “(...) professores não estão preparados para atuarem no contexto das tecnologias e de dialogar com os alunos digitais na linguagem que estes últimos aprenderam fora do ambiente escolar” (Fey, 2011: 2). Nesta conclusão está patente a dicotomia dos saberes adquiridos na formação dos professores, por oposição aos estudantes, distanciada do avanço tecnológico e digital dos tempos atuais, não propiciando a interação necessária e benéfica entre aluno e professor, que na opinião de Fey (2011: 2) deve ser num “(...) diálogo bidirecional (...)” em que professor e aluno interagem e comunicam.

As TIC, enquanto meio de socialização, abrangem populações, impelindo acontecimentos com grande impacto social e de massificação, pois, em simultâneo, várias pessoas são cativadas emocionalmente, através da manipulação de mensagens e sons de factos reais ou fictícios, com recurso a determinados efeitos para gerar nas pessoas emoções idênticas às que estão a ser visionadas e, em simultâneo, propiciar oportunidades de vida, por exemplo na procura de trabalho, permitindo aproximar a informação e a realidade a todos de igual modo (Fey, 2011), favorecendo e promovendo um conjunto de comportamentos, que vão progressivamente assumir um carácter repetitivo, motivando processos de imitação (Bandura, 1986, *cit* Souza e Deps, 2012: 164).

A *internet* teve como fundamento a comunicação global e generalizada da população com o intuito de aproximar pessoas e difundir conhecimentos, considerando mesmo que é “(...) é uma espécie de meio “híbrido”: embora criado como meio de comunicação interpessoal, tem características de meio de comunicação de massa” (Monteiro, 2001: 6).

O acesso generalizado à *internet* propiciou o uso a redes sociais e massificou a comunicação entre a população, sobretudo a juvenil que vulgariza o seu uso para a comunicação com os pares, seja apenas para conversar, trocar ideias, combinar encontros, partilhar fotos, pensamentos, etc, mas sobretudo como meio de comunicação social. Nesta nova forma de comunicação é fundamental a escrita rápida, simples e despretensiosa de formas gramaticais, e que muito se “(...) aproxima da oralidade (...)” (Souza e Deps, 2012: 164), mas acima de tudo com a preocupação de “(...) ser aceite nesse grupo social” (Souza e Deps, 2012: 164).

Dessa forma é importante seguir a recomendação de Castro (2006) quando alega que as TIC, nos planos curriculares são uma mais-valia, tanto para o estudante como para o professor, uma vez que gera “(...) relações cooperativas (...)” (Castro, 2006: 16) entre os intervenientes, propiciando aprendizagens multifacetadas e produtivas, de forma agradável e interativa, mas nunca sob a forma de apenas mais uma disciplina que o estudante tem no seu currículo e que poderia correr o risco de a remeter ao isolamento, na aprendizagem puramente técnica. O autor considera ainda que a escola, tem um papel importantíssimo na formação dos seus jovens para os desafios que se lhe apresentam pela vida fora, sendo que nos dias de hoje é fundamental letrar os indivíduos, mas acima de tudo prepará-los para uma complexidade de estímulos e provocações de que são acometidos pela vida fora “(...) na missão de formar cidadãos que assumam o conhecimento e a aprendizagem como valores inerentes ao modelo de *Sociedade da Informação e do Conhecimento* (...)” (Castro, 2006: 157).

É importante e primordial introduzir alterações estruturais para a “(...) otimização do trabalho com as TIC (...)” (Ricoy e Couto, 2009: 146), reformulando matérias, fazendo com que “(...) estas tecnologias se tornem verdadeiros instrumentos de ensino (...)” (Livro Verde para a Sociedade da Informação em Portugal, 1997: 42) e que os professores sejam motivados e preparados para ajudarem os alunos no processamento dos conteúdos assimilados com as novas tecnologias orientando-os a “(...) pesquisar e a relacionar entre si diversas informações, revelando espírito crítico(...)” (Livro Verde para a Sociedade da Informação em Portugal, 1997: 43).

Souto (2010) no estudo preparatório à Dissertação de Mestrado constatou que a utilização das TIC é diversificada, desde o computador (larga e generalizada utilização em sala de aula), à *internet* (amplamente utilizado, embora ainda existam escolas com ligações de banda estreita, acabando por desincentivar a sua utilização, pela lentidão do acesso), projetor de diapositivos (de fraca utilização), câmara de filmar (de utilização muito pontual) e ainda de máquina fotográfica (de pouca utilização). As escolas deveriam estar apetrechadas com uma diversidade de recursos tecnológicos e que os professores tivessem acesso a uma constante formação nas novas tecnologias, bem como uma motivação direcionada para um recurso sistemático às TIC para a prática da docência, e assim criar uma interatividade inclusiva, tanto para os professores como, e principalmente, para os alunos.

É importante salientar o estudo realizado por Vieira (s/d), e a constatação a que a autora chegou, uma vez que pretendia confirmar em que medida as TIC influenciam o ensino e consequente aprendizagem por estudantes, adolescentes, em meio rural e com acesso à *internet*, deficitário ou inexistente, mas que de certa forma se revelou uma mais-

valia no processo de ensino/aprendizagem. Com esta conclusão é consubstanciada a importância do envolvimento dos professores para que as TIC não se tornem numa ameaça à desertificação da aprendizagem da língua padrão mas sim uma ferramenta auxiliadora para que a aprendizagem seja aliciadora e fomentadora do bom uso da língua materna, corroborada por Melo (2004), nunca esquecendo de que “(...) a nossa atitude deve ir de encontro da generalização das TIC, e tornar a globalização num mundo de solidariedade comunicacional tecnológica” (Moura, 2007: 17).

Santos (2006) considera fundamental o círculo interativo entre colegas e professores, com as TIC, mais propriamente com o computador, produzindo uma salutar comunicação e, concomitantemente, um desenvolvimento harmonioso, face às dificuldades, muito específicas, que os alunos, com necessidades educativas especiais, têm, uma vez que potencia e impulsiona uma aprendizagem assertiva com a língua materna. Uma contrapartida positiva é o facto do uso do computador e das redes sociais terem motivado os alunos com necessidades educativas especiais a sentirem prazer e dedicarem tempo à correção, em tempo útil, das incorreções que cometiam, acabando por provocar ensejo em melhor e executar, de imediato, as mudanças necessárias, uma vez que o autor não considera estas crianças/jovens desprovidos de capacidades cognitivas.

Mais uma vez, e à semelhança de outros autores, Santos (2006) reflete que caberá à escola (instituição e organização) ser parte ativa na motivação dos estudantes, tornando a “(...) escola inclusiva” (p. 251), mesmo que para isso seja necessário uma contínua formação aos professores, na área das novas tecnologias, de outra forma correm “(...) o risco de nos tornarmos obsoletos (...)” (p. 254).

Também Escola (2005) tece considerações para que o papel do professor seja o de um interveniente ativo na mediação entre o estudante e o ciberespaço, e dessa forma orientar o estudante para que a navegação na *internet* seja produtiva e não destrutiva, como vulgarmente se afiança, desprovendo os conhecimentos e usos que os jovens fazem quando navegam/frequentam em redes sociais e salas de conversação.

Devido a vários fatores, dinâmicos da sociedade, hoje a comunidade educativa é muito diferente daquela de alguns tempos atrás, nomeadamente: em termos disciplinares, disparidades na faixa etária dos alunos, a variedade de conteúdos programáticos, horários muito extensos, problemas familiares, dificuldades de integração social, entre outros, por isso, o papel dos professores e educadores torna-se tão importante pela sua intervenção, ao nível dos objetivos curriculares propostos que passam entre outros pela aquisição de competência académicas numa dinâmica socialmente interativa.

Ficou patente a certeza de que a orientação dos utilizadores das novas tecnologias, principalmente aos mais jovens, pelos professores/pais é uma mais-valia à concretização da produtividade positiva que as mesmas geram.

A escola, nem sempre se adequa, pois muitas vezes tem um discurso excessivamente académico, fechado ao exterior, longe do discurso corrente do aluno e quando os conteúdos programáticos são demasiado teóricos e abstratos, lecionados num ambiente teórico, provocam desinteresse e afastamento.

Atualmente, têm-se desenvolvido esforços no sentido de possibilitar mais competências ao nível das TIC, em ambiente escolar, e dessa forma responder às exigências emergentes da complexidade das transformações sociais, articulando escola/família/comunidade (apoiar a construção do conceito de proteção de comunidade educativa).

Segundo Morin (2003), a educação para a cidadania deve ser uma educação contextualizada, global, multidimensional e complexa. Desta forma, o indivíduo deve também ser visto como um ser global, inserido numa família e na comunidade.

Comprovamos pelos riscos associados aos jovens e até mesmo à escola, que não é fácil só por si responder às necessidades no seu conjunto. O quotidiano escolar enfrenta complicadas questões sociais que o conhecimento pedagógico não consegue enfrentar sozinho precisando de outros saberes.

Se a massificação das TIC é uma realidade dos nossos dias, também é fundamental que a sua utilização comece o mais cedo possível, ainda no que vulgarmente se designa como a primeira infância, fomentando uma utilização orientada, direcionada, com carácter instrutivo, podendo incluir todos num processo interativo e dinâmico (pais/alunos/professores), retirando construções sólidas nos conhecimentos adquiridos.

1.3. Cronologia e Evolução do Ebook

A evolução da tecnologia, desde sempre assinalou momentos de progresso, algumas vezes num caminho mais lento outras vezes em processos verdadeiramente fulgurantes. No que respeita ao Ebook, desde a década de setenta, foi registando e agregando pequenas conquistas, explorando novas possibilidades, testando o alargamento das condições de utilização e dos contextos de transferência, registando as conquistas obtidas. Indicamos uma breve cronologia que atesta o caminho que nos conduz através da evolução do Ebook até ao presente, até ao formato a que hoje acedemos quer a partir dos dispositivos tecnológicos fixos, quer através de dispositivos móveis.

Julho 1971 - Lançamento do Project Gutenberg

1974 - A internet expandiu-se com a criação do protocolo TCP / IP por Vinton Cerf e Bob Kahn;

1977 - UNIMARC, um formato bibliográfico comum

1984 - Copyleft, para adaptar os direitos de autor à internet

1984 - A Psion Organiser foi a primeira agenda eletrónica

1986 - Franklin lançou dicionários em dispositivos portáteis;

1990 - A World Wide Web foi inventada em 1989-90 por Tim Berners-Lee no CERN;

Janeiro 1993 - The Online Books Page, um site que facilita o acesso a ebooks que podem ser lidos gratuitamente através da internet;

Junho 1993 - PDF e Acrobat Reader, é lançado pela Adobe;

Novembro 1993 - Mosaic foi o primeiro navegador público;

Fevereiro 1994 – A primeira Biblioteca online, sendo a Biblioteca Municipal de Helsínquia;

Maiο 1994 - The Human-Languages Page, um catálogo on-line de recursos linguísticos;

1994 – Athena foi uma biblioteca digital multilingue especializada em filosofia, ciência, literatura, história e economia, ou por digitalização de documentos ou, fornecendo links para os textos eletrónicos existentes uma biblioteca digital;

1994 - NAP: Versões digitais livres como ferramenta de marketing para vender livros impressos. Primeira editora a publicar o texto completo de alguns dos seus livros no site, de forma gratuita;

1995 - The MIT Press seguindo o NAP

1995 - O Projeto Dicionário Internet: dicionários de colaboração na Internet

1995 - NetGlos, um glossário *on-line* colaborativo da internet

1995 - A imprensa lançou as primeiras versões eletrônicas de jornais impressos diários;

Julho 1995 - Amazon.com, um dos pioneiros na venda de produtos na internet;

Dezembro 1995 - O Kotoba Home Page, para ler várias línguas no ecrã de computador;

Março 1996 - The Palm Pilot foi o primeiro PDA;

Abril 1996 - O Internet Archive, para arquivar a web a cada dois meses, oferecendo acesso permanente a coleções históricas em formato digital;

Abril 1996 - OneLook dicionários, um "localizador rápido" em dicionários *online*

Maio 1996 - DAISY, consórcio internacional responsável pela transição de audiobooks analógicos disponíveis em fitas ou cassetes para audiobooks digitais;

1996 - A versão web para o Ethnologue, uma enciclopédia de todas as línguas vivas

1996 - Merriam-Webster Online, dicionários de língua inglesa disponível *online*;

1996 - O principal dicionário de língua francesa disponível na internet;

1996 - A digitalização tornou possível criar, gravar, manipular

Maio 1997 - Barnes & Noble lançou a sua própria livraria *online*

1997 - O projeto Biblioteca 2000, tinha como objetivo armazenar grande quantidade de dados com mecanismos de pesquisa;

1997 – Surge o primeiro blog, diário online mantido por uma pessoa ou um grupo;

1997 - Eurodicautom, uma base de dados terminológica Europeia em 12 idiomas;

1997 - A interface do Yahoo! disponível em sete idiomas;

1998 - A base de dados online do primeiro volume (1751) da Enciclopédia

Maio 1998 - Edições 00h00, um pioneiro na publicação *online*, para vender livros digitais através da internet;

1999 - The Rocket eBook foi o primeiro leitor de ebook;

1999 - O SoftBook leitor foi o segundo leitor de ebook

1999 - Outros leitores de ebook foram lançados, por exemplo, EveryBook e o eBook do Milênio (Librius). EveryBook (EB)

1999 - Site para a Ulysses Bookstore, a mais antiga livraria de viagens no mundo

1999 - WordReference.com: dicionários *on-line* gratuitos bilingues;

Setembro 1999 - OEB (Open eBook), um formato padrão para ebooks;

Janeiro 2000 - O Projeto Livro Million, para digitalizar um milhão de livros;

Março 2000 - Mobipocket, empresa especializada em ebooks para PDAs;

Abril 2000 - O Pocket PC, um PDA lançado pela Microsoft com o Microsoft Reader;

Julho 2000 - Stephen King, um autor *best-seller* e um dos pioneiros digitais;

Agosto 2000 - Barnes & Noble.com abriu sua eBookstore;

Setembro 2000 - Numilog, uma livraria digital de língua francesa;

Outubro 2000 - O eBookMan, um assistente pessoal de multimédia;

Novembro 2000 - O Gemstar eBook, um leitor de ebook em duas versões;

Novembro 2000 - Amazon.com abriu sua eBookstore;

2000 - O wiki, um *site* colaborativo;

Janeiro 2001 - Wikipedia, uma enciclopédia online livre cooperativa global;

Janeiro 2001> O Cybook foi lançado como o primeiro ebook reader na Europa;

Janeiro 2001 - Adobe lançou o Acrobat eBook Reader;

Março 2001 - Palm lançou o Palm Reader;

2001 - Nokia 9210 foi o primeiro smartphone;

Janeiro 2003 - A Public Library of Science, uma editora de revistas *on-line*;

Fevereiro de 2003 - Handicapzéro, um portal para usuários com deficiência visual;

Março 2003 - Paulo Coelho, escritor brasileiro, decidiu distribuir vários romances gratuitamente em PDF

Fevereiro 2004 - Facebook, rede social fundada por Mark Zuckerberg e seus colegas;

Abril 2004 - O Librie, um leitor de *ebook* lançado pela Sony;

2004 - A web 2.0, com base nas noções de comunidade e de partilha;

Abril 2005 - O formato ePub, um padrão para ebooks;

Agosto 2006 - Google Books, o programa Google forneceu o texto integral de livros de domínio público;

Agosto 2006 - The Open Content Alliance, uma biblioteca pública digital universal;

Outubro 2006 - O Sony Reader, um novo leitor de *ebook*;

Dezembro 2006 - Live Search Books, a biblioteca digital da Microsoft;

Março 2007 - “Citizendium”, a enciclopédia colaborativa *on-line* gratuita;

Junho 2007 - O iPhone, um smartphone lançado pela Apple;

Novembro 2007 - O Kindle, um leitor de ebook lançado pela Amazon;

Novembro 2008 - Europeana, a biblioteca digital europeia;

Novembro 2009 - O Nook, um leitor de ebook lançado pela Barnes & Noble;

Abril 2010 - O iPad, um tablet multifuncional lançado pela Apple;

Portanto, *Ebook* é um livro que pode ser lido num suporte “tecnologicamente diferente” do papel. Este “suporte tecnológico” pode ser o computador, um *smartphone*, um tablet, um *e-Reader*, entre outros.

Na verdade, um *ebook* é a versão digital de um livro impresso, mesmo que a versão impressa nem sempre exista. O *ebook* tem conquistado uma crescente importância, pois encontra-se cada vez mais autónomo e considera também áudio, vídeo e interatividade. Outra característica, cada vez mais desenvolvida, é o carácter fluído do conteúdo, isto porque o texto e as imagens ajustam-se ao formato do dispositivo.

As grandes vantagens do *ebook* são, a portabilidade, baixos custos na produção, um maior acesso a títulos, maior facilidade de carregar, multiplataforma, acessibilidade, mais recursos - melhor pesquisa, liberdade de publicação (novas oportunidades para autores), sustentabilidade e cuidado com o meio ambiente.

Os grandes entraves que ainda se colocam ao consumidor são os que passamos a enunciar: não quer perder toda a experiência associada ao livro, dificuldade de uso ou desconhecimento da tecnologia, os aparelhos de leitura ainda são muito caros, a leitura torna-se mais cansativa, os livros digitais não têm valor reconhecido, muitos formatos e tipos.

O primeiro *ebook* estava disponível em julho de 1971, como *eText # 1* do Projeto Gutenberg, um projeto visionário lançado por Michael Hart para criar versões eletrónicas de obras literárias e, desta forma, divulgá-los em todo o mundo.

No século XVI, Gutenberg permitiu que qualquer um pudesse ter livros impressos a baixo custo. No século XXI, o Projeto Gutenberg, à imagem do inventor da imprensa com caracteres móveis, permitiria o acesso a uma biblioteca digital, sem qualquer custo. Tem a sua primeira expansão com a invenção da web em 1990 e o seu segundo impulso com a criação de Revisores Distribuídos em 2000, para ajudar a digitalização livros de domínio público. Em 2010, oferece mais de 33 mil *ebooks* baixados por dezenas de milhares de pessoas todos os dias, com sites nos Estados Unidos, na Austrália, na Europa e no Canadá.

Atualmente, existem diversos formatos de livros digitais, os mais comuns são o PDF, HTML e EPUB. O primeiro utiliza o leitor de arquivos Acrobat Reader ou outro programa compatível, o segundo formato precisa de um navegador de Internet. O Epub é um formato de arquivo digital específico para *ebooks*.

Em abril de 2005, o *ebook* Fórum Aberto tornou-se o Digital Internacional Publishing Forum (CICOM), e o formato OEB foi substituído pelo formato ePub, como um padrão mundial para *ebooks*. Cada vez mais livros digitais estão em formato ePub, amplamente utilizado por editores para distribuir os seus ebooks, porque é projetado para conteúdo fluído, o que significa que a visualização do texto pode ser otimizada para o dispositivo de exibição particular usado pelo leitor. É destinado a funcionar como formato único que pode ser usado em casa, bem como para distribuição e venda. Os arquivos PDF criados com as versões do Adobe Acrobat são compatíveis com o formato ePub.

Na imagem 1 apresentamos a amarelo (sombreado) os principais formatos. ¹

Formato	Extensão	Padrão aberto	Recursos							
			DRM	Imagens	Tabelas	Áudio	Interatividade	Conteúdo Multí	Anotações	Marcações
ArgosReader	.arg	✗	✓	✓	-	✗	✗	✓	-	✓
Broadband eBook	.lrf .lrx	✗	✓	✓	-	✗	✗	✓	-	-
DjVu	.djvu	✓	-	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓
ePub	.epub	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
eReader	.pdb	✗	✓	✓	-	✗	✗	✓	✓	✓
FictionBook	.fb2	✓	✓	✓	-	✗	✗	✓	✓	-
HTML	.html	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗
Kindle	.azw	✗	✓	✓	✓ ¹	✓ ²	✗	✓	✓	✓
Microsoft Reader	.lit	✗	✓	✓	-	✗	✗	✓	-	✓
Mobipocket	.prc .mobi	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓
Multimedia eBook	.exe	✓	✓	✓	-	✓	✓	✗	✓	✓
Portable Document Format	.pdf	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
PostScript	.ps	✓	✗	✓	-	✗	✗	✗	-	-
Repligo	.rgo	✗	-	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗
TealDoc	.pdb	✓	✓	✓	-	✗	✗	✓	-	✓
Texto plano	.txt	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗
Tome Raider	.tr2 .tr3	✗	✓	✓	-	✗	✗	✓	-	-
WOLF	.wol	✗	✓	✓	-	✗	✗	✗	-	-

Imagem 1 - Comparação Formatos Ebook

Fonte: Wikipédia

¹ Notas de rodapé: 1. Exceto primeira geração do Kindle. 2. Suporte apenas no Kindle para iPhone, iPod e iPad.

CAPÍTULO II

1. As TIC na Educação Pré-Escolar

“Programas de computador adequados podem contribuir para a educação de infância. As crianças usam os computadores com pleno sucesso e confiança em conjunto com outras actividades. Preferem controlar programas com animação, orientados para a resolução de problemas e interactivos. Programas de qualidade fornecem-lhes também instruções significativas, modos de reagir e *feedback*. São programas abertos, que permitem às crianças criar, rever, programar ou inventar novas actividades” (Clements, no prelo).

As raparigas e os rapazes não diferem, quando muito pequenos, no uso que fazem do computador, o que faz recomendar a educação de infância como a altura ideal para os iniciar num uso moderado e seguro desta tecnologia.” (in Spodek, 2010, p. 601).

Durante várias décadas, especulou-se sobre o impacto que a revolução das TIC podem ter na educação, em todos os níveis. Tal especulação, e as diversas provas que se seguiram, tornaram-se nos últimos anos, especialmente desde o desenvolvimento da *Web*, num grande movimento que está a transformar a educação em muitas partes do mundo.

As mudanças tecnológicas em microprocessadores e dispositivos de memória digital, bem como aumentar a capacidade de transmissão em fibra ótica e sistemas sem fio e da disponibilidade de muitos recursos gratuitos na *Web*, têm reduzido os custos de realização do potencial TIC nos níveis de educação sonhada por educadores e líderes desde há 10 anos.

As TIC, com a gama completa de hardware e software que contém, promovem a criação de ambientes de aprendizagem enriquecidos que se adaptam às estratégias de aprendizagem modernas, com excelentes resultados no desenvolvimento de habilidades cognitivas em crianças e jovens.

“A divulgação e utilização de tecnologias de informação e comunicação (TIC) nas escolas passou a ser vista pelos formuladores de políticas de educação como uma oportunidade significativa. Eles são atraídos pela perspectiva de que as TIC podem melhorar o desempenho do aluno, ampliar o acesso à escolaridade, aumentar a eficiência e reduzir custos, preparar os alunos para a aprendizagem ao longo da vida, e formá-los para uma força de trabalho globalmente competitivo.” (in: unescoportugal.mne.pt)

1.2. As TIC nas Áreas de Conteúdo das Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar

Existem diversas referências sobre as novas tecnologias nas Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar, sendo que onde se aborda mais aprofundadamente o tema é na Área de Expressão e Comunicação e, de forma particular no domínio da linguagem oral e abordagem à escrita.

As crianças, cada vez mais, estão em constante contacto com as novas tecnologias e nada melhor que aproveitar esse conhecimento para abordar as diferentes formas de linguagem, oral e abordagem à escrita, sendo que é algo que a criança aceita com prazer e permite trabalhar através do lúdico proporcionando-lhes uma maior motivação.

A educação para os media surge na Área de formação pessoal e social e na Área de conhecimento do mundo. Como já foi referido, as crianças estão em constante contacto com as novas tecnologias e, por isso, é necessário promover uma atitude crítica principalmente em relação aos meios de comunicação de massa, de forma muito particular à televisão, visto existirem perigos tais como: à excessiva exposição à violência, a imagens de sexo, à publicidade direccionada, influência em comportamentos de risco, obesidade e também muitas vezes alteração dos padrões de sono.

A utilização das novas tecnologias na Educação pré-escolar deve ter como finalidade a promoção de atividades diversificadas, introduzindo um novo código, designadamente o código informático.

Assim, podemos considerar que a utilização das tecnologias está presente nas três áreas de conteúdo que constituem as Orientações curriculares para a educação pré-escolar. De seguida aborda-se de que forma e que objetivos se colocam em cada uma destas áreas.

1.2.1. Área de Formação Pessoal e Social

A área de formação pessoal e social pretende desenvolver na criança o espírito crítico e a interiorização de valores (espirituais, estéticos, morais e cívicos).

Esta área é considerada transversal isto porque deverá estar sempre presente em todas as atividades pedagógicas, visto ser de elevada importância a valorização de atitudes e valores que tornem as crianças mais conscientes e solidárias, promovendo a sua correta socialização. Ao estarem em contacto com diferentes perspetivas e valores, é o contexto

ideal para que a criança vá tomando mais consciência de si e do outro. Tornando a Educação pré-escolar uma via indispensável para a educação para os valores.

Nesta área podemos definir diversos objetivos na utilização das novas tecnologias bem como algumas atividades aliando esta área de conteúdo às TIC.

1.2.1.1. Objetivos na Formação Pessoal e Social:

- Desenvolver a independência – Pretende-se que a criança seja capaz de saber-fazer sozinha determinadas atividades; Ser capaz de utilizar os meios informáticos sem o apoio do adulto.
- Desenvolver a autonomia – A criança vai adquirindo uma maior autonomia, escolhendo e tomando decisões, justificando as escolhas e decisões que vai tomando.
- Desenvolver o sentido estético – Todas as diferentes formas de expressão devem ser consideradas meios para educar para a sensibilidade. Todo o meio que envolve a criança permite a esta observar a beleza sobre diferentes perspetivas.
- Educar para os media – Promover uma atitude crítica para com as novas tecnologias, televisão, internet e seus componentes. Valorizar programas direcionados e didáticos, adaptados à faixa etária e ao desenvolvimento das crianças.

1.2.1.2. Exemplos da utilização das TIC considerando a Formação Pessoal e Social:

- A utilização do computador deverá ser feita por apenas uma criança ou duas no máximo e pretende-se que ao longo do tempo a criança seja capaz de o utilizar sem o apoio do adulto. Isto pressupõe várias atividades, iniciando-se por ligar o computador, de seguida seleccionar o programa que pretende utilizar, depois executar corretamente o programa e no final fechar todas as janelas abertas e desligar o computador.
- Seleccionando um programa para executar no computador, a criança deve estar sujeita a desafios, aos quais deve ser capaz de responder corretamente, se não o fizer deve compreender o que fez de errado e alterar a sua resposta.
- Utilizando um programa de criação de imagem, por exemplo o Paint, a criança imagina e cria desenhos digitalmente. Aqui explora e experimenta cores, formas e diferentes tipos de pincéis, que pode fazer, apagar, refazer e guardar quantas vezes quiser. Valorizando-se sempre a beleza e criatividade da criança.

- Através da televisão ou do computador visionam-se programas, escolhidos previamente, que são discutidos e trabalhados em conjunto pelas crianças e pelo educador. Abordar com as crianças a problemática dos perigos na televisão e na internet.

1.2.2. Área de Expressão e Comunicação

A área de expressão e comunicação reúne experiências para o desenvolvimento da psicomotricidade e do simbólico que apoiam a aprendizagem das diversas formas de linguagem. Esta área divide-se em vários domínios que se devem interligar e complementar facilitando as aprendizagens e o consequente desenvolvimento.

Os domínios a abordar dividem-se em seis, sendo a expressão motora, expressão plástica, expressão musical, linguagem oral e abordagem à escrita e por fim a matemática.

1.2.2.1. Domínio da Expressão Motora

A criança desde que nasce vai lentamente dominando o seu corpo e tomando consciência das suas capacidades e dificuldades, resultando na forma de relação com o meio envolvente. É necessário ter sempre em conta o desenvolvimento de cada criança, promovendo atividades para o aumento das capacidades da motricidade global e fina, de forma a todas as crianças dominarem melhor o seu corpo.

Neste domínio também definimos alguns objetivos na utilização das novas tecnologias apresentando atividades aliando o domínio às TIC.

1.2.2.1.1. Objetivos no Domínio da Expressão Motora:

- Desenvolver a motricidade global – Tomar consciência e ser capaz de utilizar diferentes partes do corpo; Reconhecer capacidades e limitações no controlo voluntário dos movimentos; Ser capaz de inibição do movimento; Situar o seu corpo em relação ao espaço disponível.
- Desenvolver a motricidade fina – Ser capaz de manipular, receber e projetar objetos, utilizando mãos ou pés.

1.2.2.1.2. Exemplos da utilização das TIC considerando o Domínio da Expressão Motora:

- Realizar jogos de movimento utilizando o computador, um leitor de CD's, leitor Mp3(4) ou até mesmo leitor de DVD com suporte da televisão. As crianças ao som da música realizam uma sessão motora onde têm de imitar os movimentos realizados pelo adulto, no final executa-se uma sessão de relaxamento onde a criança terá de parar os movimentos e ficar estática como uma estátua;
- Utilizar jogos de movimento associados à consola da Nintendo Wii;
- O manuseamento do rato e do teclado na utilização do computador, são aquisições necessárias e que requerem prática e persistência.

1.2.2.2. Domínio da Expressão Plástica

As técnicas de expressão plástica, na Educação Pré-Escolar, mais comuns são o desenho, a pintura, modelagem, recorte e colagem. Estas são uma forma de representação e de comunicação, podendo recriar momentos ou como meio de documentar vivências e projetos.

1.2.2.2.1. Objetivos no Domínio da Expressão Plástica:

- Identificar e nomear as cores, reconhecendo as básicas e conhecer o resultado de misturas;
- Desenvolver a imaginação e alargar horizontes culturais;
- Conhecer pinturas e esculturas, privilegiando o acesso à arte e cultura, desenvolvendo o sentido estético e espírito crítico na criança.

1.2.2.2.2. Exemplos da utilização das TIC considerando o Domínio da Expressão Plástica:

- Utilização do programa Paint (ou outro similar), a criança explora cores, formas e cria desenhos que poderá imprimir no final e colocar em exposição se desejar;
- Através da Internet a criança pode visitar, de forma virtual, museus ou exposições, tendo acesso a toda uma série de obras de arte, favorecendo para um enriquecimento cultural. Desenvolve o conhecimento do mundo.

1.2.2.3.Domínio da Expressão Musical

A expressão musical baseia-se na exploração dos vários sons e ritmos, que a criança vai explorar livremente e de forma orientada. Isto vai proporcionar uma aprendizagem e um desenvolvimento na identificação e produção de sons e ritmos.

Neste domínio podemos definir alguns objetivos na utilização das novas tecnologias e no seguimento iremos apresentar algumas atividades aliando esta área de conteúdo às TIC.

1.2.2.3.1 Objetivos no Domínio da Expressão Musical:

- Escutar: A criança desenvolve a sua capacidade de ouvir, reconhecer e reproduzir sons que a rodeiam;
- Cantar: As canções fazem parte do quotidiano na Educação Pré-Escolar, aliando música, palavra e diferentes formas de ritmo. Através de algo que elas tanto gostam, cantar, vão adquirindo diversas aprendizagens;
- Dançar: Intimamente ligada à expressão motora, através do som ritmado a criança expressa-se livremente e permite a criação de formas de movimento;
- Tocar: O acompanhamento, das canções, feito através de instrumentos musicais enriquece e torna muito mais diversificada a expressão musical.

1.2.2.3.2 Exemplos da utilização das TIC considerando o Domínio da Expressão Musical:

- Através da utilização de CD's ou DVD's de *Karaoke* as crianças desenvolvem a musicalidade, assim como a linguagem, podendo estas serem acompanhadas de dança;
- Realização de coreografias através de diversos jogos para a consola da Nintendo Wii;
- Gravar ou filmar poderá também ser um suporte de apoio de forma a alargar horizontes culturais da criança, desenvolvendo a sua sensibilidade estética.

1.2.2.4.Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à escrita

Na Educação Pré-Escolar a aquisição e desenvolvimento da linguagem oral sempre foi de extrema importância, valorizando menos a parte da leitura e escrita, deixando essa parte para o 1º Ciclo do Ensino Básico. Atualmente a abordagem à escrita é fator essencial, sendo que este se trata de uma introdução não formal, mas de forma a “facilitar a emergência da linguagem escrita” (Orientações Curriculares, p: 67).

Também neste domínio definimos alguns objetivos e atividades para a utilização das novas tecnologias aliando esta área de conteúdo às TIC.

1.2.2.4.1.Objetivos no Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à escrita:

- Exploração do carácter lúdico da linguagem, jogar com as palavras e descobrir relações;
- Familiarização com o código escrito, e ser capaz de distinguir entre a escrita e o desenho;
- Ter acesso ao livro como instrumento essencial no contacto com a escrita. Através deste as crianças exploram o prazer da leitura. Estes deverão ser diversificados;
- Registrar atividades e experiências ou mesmo notícias, valorizando o trabalho realizado pelas crianças.

1.2.2.4.2.Exemplos da utilização das TIC considerando o Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à escrita:

- Realização de rimas, lengalengas, adivinhas e trava-línguas utilizando programa de texto Microsoft Office Word ou similar, conjugando imagens do Clip-art ou retiradas da Internet usando o motor de busca Google;
- Utilização do livro digital num computador ou num *tablet* para alargar conhecimentos nos diferentes tipos de livro. Deverão também ter acesso a diferentes tipos de textos, como prosa, poesia, livros de imagens, dicionários, enciclopédias e outros disponíveis na Internet;
- Os registos realizados com as crianças podendo utilizar um programa de texto, Microsoft Office Word ou mesmo através do jogo “Já Está” (Imagina, Recomendado pelo Ministério da Educação).

1.2.2.5. Domínio da Matemática

Através de vivências do cotidiano as crianças vão desenvolvendo o pensamento lógico-matemático. Estas noções são de grande importância na estruturação do pensamento e serão fundamentais em aprendizagens futuras, tendo sempre como ponto de partida atividades lúdicas com as crianças.

Neste domínio podemos definir alguns objetivos na utilização das novas tecnologias e no seguimento apresentamos algumas atividades aliando esta área de conteúdo às TIC.

1.2.2.5.1. Objetivos no Domínio da Matemática:

- Formar conjuntos agrupando objetos, reconhecendo diferenças e semelhanças;
- Seriar e ordenar, ser capaz de reconhecer as diferentes qualidades nos objetos, por exemplo alto e baixo, grande e pequeno, claro e escuro e outros.

1.2.2.5.2. Exemplos da utilização das TIC considerando o Domínio da Matemática:

- Elaboração de gráficos utilizando o programa Microsoft Office Excell ou com o jogo “Já Está” (Imagina, Recomendado pelo Ministério da Educação);
- Realizar jogos para formar conjuntos, seriar e ordenar através do jogo “Já Está”;
- Resolver Puzzles através do jogo Puzzles, disponível para utilização em computador, ou jogos realizados *online*.

1.2.3. Área de Conhecimento do Mundo

Desenvolvemo-nos através da interação que fazemos com o mundo que nos rodeia. A criança quando ingressa no Pré-Escolar já possui alguns conhecimentos sobre o mundo e de como se utilizam certos objetos, tendo em conta as suas relações com os outros. A curiosidade natural, o desejo de saber mais permite a criação de diversificadas atividades de forma a desenvolver o conhecimento nesta área.

Neste domínio definimos alguns objetivos na utilização das novas tecnologias e no seguimento apresentamos algumas atividades aliando esta área de conteúdo às TIC.

1.2.3.1. Objetivos na Área de Conhecimento do Mundo:

- Conhecer novas culturas e realidades fora do seu meio envolvente para saber sobre o mundo;

- Sensibilizar para as ciências, introdução de temas como história, geografia, biologia, química e outros adequados aos conhecimentos das crianças mas mantendo o rigor científico;
- Introduzir noções de meteorologia e estações do ano, com as suas características inerentes.

1.2.3.2. Exemplos da utilização das TIC considerando a Área de Conhecimento do Mundo:

- Utilização de materiais de consulta diversificado como vídeos, pesquisas na Internet, jornais *online*, diapositivos, possibilitando pesquisas elaboradas pelas crianças;
- Realizar experiências científicas com microscópios;
- Através da projeção de luz, com projetor, criar efeitos de luz/sombra, sombras com formas e reconhecer as suas características;
- Realização do mapa do tempo, pesquisando imagens na Internet e associar as várias estações do ano ao diferente clima inerente a cada uma.

1.3. A Promoção da Literacia com as TIC

Amante (2007) refletiu bem como outros autores sobre a importância, implicação e abordagem que as TIC podem, tem e deveriam ter como uma mais-valia no progresso educativo, funcional e promotor de estímulos infinitos às crianças nos jardim-de-infância (*cit* Haugland e Wright, 1997; 2000; 2002; Clements e Nastashi, 2002; Siraj-Blatchford, 2003), salientando os benefícios para a aprendizagem das crianças, na assimilação de conteúdos de uma forma associativa, abrangente e interativa, que estimule a partilha e interatividade entre as crianças/educadores/pais, na sala de aula.

Se, por um lado, é defendido que as TIC promovem um desenvolvimento com qualidade e muito abrangente às crianças em idade pré-escolar, por outro lado há quem defenda que o acesso a ferramentas das TIC possa ser prejudicial, atendendo ao facto de as expor a riscos que comprometam o seu desenvolvimento emocional saudável. É desejável equacionar a relação causa/efeito que as novas tecnologias fomentam, salientando os efeitos educacionais, promotores de um desenvolvimento salutar, tanto a nível social como cognitivo, alertando as crianças pequenas para uma desejável mudança cultural, mais consciente, menos redutora de mentalidades, formando cidadãos proactivos e comprometidos com o mundo, com os outros e consigo mesmos (Amante, 2007).

Amante (2007) considera que o uso das TIC não implica o esquecimento dos restantes materiais disponíveis na sala de aula, antes pelo contrário, eles podem, e é desejável, que se complementem, dando oportunidade e responsabilidade no *timing* a cada ferramenta/material, tirando partido do uso consciente e educacional que cada um pode ter, sendo crucial a supervisão e orientação do educador/professor.

Alguns autores consideram que as novas tecnologias são inadequadas para as crianças pequenas, por as julgar incapazes de “(...) operarem com sistemas abstratos (...)” (Amante, 2007: 3), ignorando o facto de que “(...) o computador está a proporcionar-lhe uma experiência concreta de aprendizagem (...)” (Amante, 2007: 3), capacitando-as. Daí a responsabilidade acrescida do professor por gerir e fomentar a interação do grupo na sala de aula, criando parcerias e cumplicidades que os une, estimulando os jogos sociais, envolvendo-os conjuntamente com os pais, instigando, dessa forma, o seu bom desenvolvimento, contrariando a teoria de que as TIC “(...) transformam as crianças em “autómatos” (...)” (Amante, 2007: 5, *cit* Cordes e Miller, 1999).

Temendo que as TIC sejam prejudiciais à saúde das crianças, equaciona-se quais os malefícios que do uso delas pode advir, tais como um índice de *stress* elevado, aumento de

procedimentos que demonstrem dependências para com o uso das novas tecnologias, não se constatando empiricamente, pelo menos a nível do jardim-de-infância, esses receios. O uso da ferramenta *internet* também tem gerado receios aos educadores (tanto professores como encarregados de educação), mais a nível comportamental, no receio da assimilação à informação disponível, constando-se que se o uso for supervisionado ou filtrado (no software) os benefícios são largamente suplantados aos malefícios, que assim ficam controlados (Amante, 2007).

Os benefícios das TIC no “(...) desenvolvimento da linguagem e da literacia (...)” (Amante, 2007: 8) da criança são uma mais valia ao seu uso, atendendo ao facto de que se denotou ser um promotor das capacidades inatas da criança, ajudando no estímulo ao desenvolvimento, através do uso de jogos e processadores de texto, facilitando a autonomia e liberdade da criança que dá uso à sua imaginação, sendo uma forma de aprendizagem tanto a nível cognitivo como sensorial, capacitando-as com um discurso fluido e diversificado, captando conceitos de formatos e tamanhos, dando-lhes noção de objetos, “(...) primeiro físicas e depois mentais” (Amante, 2007: 10), favorecendo um crescimento de novas ferramentas intelectuais e uma “(...) maior competência em operações de classificação e pensamento lógico (...)” (Amante, 2007: 9).

A internet favorece o conhecimento do mundo, dando-lhe possibilidade de terem conhecimento de contextos diversos, tanto sociais como geográficos, conhecendo outras culturas, aumentando-lhes a capacidade para a aceitação da diferença, fomentando desta forma uma abertura à evolução constante da sua formação, criando uma geração não redutora nem limitada (Amante, 2007).

Considerando que as novas tecnologias trazem benefícios ao desenvolvimento harmonioso das crianças, deve-se ponderar e equacionar onde e quando se deve proporcionar o uso dessas ferramentas, atendendo ao facto de que o próprio professor deve estar motivado ao seu uso, além da sua própria formação ser constante e atualizada para poder proporcionar uma relação atempada e ajustada ao uso dessa tecnologia, que também deve sentir, pelos órgãos de gestão, reconhecimento pelo seu esforço e empenho. O posicionamento do computador deve ser estratégico, para que este possa ser mais uma ferramenta ao dispor da criança, dando-lhe o tempo ajustado, paralelamente aos demais materiais na sala de aula. O *software* deve ser coerente e apelativo para que o seu uso seja interativo, educacional e promotor de um desenvolvimento adequado à idade da criança, integrado nas atividades curriculares programadas pelo educador/professor, que deve, sempre, “(...) promover a qualidade da prática educativa (...)” (Amante, 2007, p. 16).

Por último, Amante (2007) considera que o uso das novas tecnologias na escola é promocional de uma atividade curricular mais rica, mais apelativa e adequada para um, salutar e benéfico, desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças, formando novas mentalidades, embora considerando que estão subaproveitadas pela deficiente formação e interesse por parte de alguns professores, bem como dos nossos governantes e da sociedade em geral, considerando que o receio dos perigos condiciona a abrangência que as TIC podem ter.

Mason e Sinha (2002) refletem sobre o paradigma da educação e literacia no jardim-de-infância, quais os princípios orientadores para que a aprendizagem da leitura seja um sucesso, quais os fatores a ter em conta, o papel dos educadores, da influência dos materiais nas salas, da correlação que o fator predisposição, da criança para a literacia, tem para a aquisição dos conteúdos para aprender a ler e escrever, se a maturidade da criança influencia a sua competência, bem como se o desenvolvimento cognitivo da criança está intrinsecamente ligado ao nível de maturidade desta.

O modelo Vygotskiano (Mason e Cinha, 2002) vem substituir a ideia de que a maturidade da criança não é fator decisivo para a predispor à aquisição das competências necessárias para aprender a ler e escrever, considerando que as práticas e modelos usados para motivar a criança a essas competências ganham uma influência significativa para que essa prática resulte, induzindo a criança à leitura e escrita, conjugando o desenvolvimento natural ao cultural, pondo em prática “(...) as suas capacidades, inconsciente e espontaneamente, antes de possuírem o domínio consciente dos conceitos” (p. 304), ainda que se baseie na aquisição de noções à volta dos textos, nas conceções das palavras e nas apreciações acerca das letras e sons das mesmas, passando por vários estádios significativos ao progresso da criança, não esquecendo o crucial “(...) papel do adulto (...) no desenvolvimento destas capacidades” (p. 315), orientando e estimulando a criança.

Mason e Sinha (2002) concluem que o estímulo e empenhamento da criança no pré-escolar vai refletir-se no sucesso que irá desenvolver mais tarde, relativamente à escrita e à leitura, e que o exercício didático dos Educadores de Infância deve ser orientada e sustentada para o incentivo e afloramento das habilidades que coadjuvem “(...) a emergência da linguagem escrita (...)” (p. 330), através de jogos e brincadeiras.

1.4. Histórias Tradicionais na Educação Pré-Escolar

Contar histórias, sempre foi uma estratégia pedagógica potenciadora do desenvolvimento social e intelectual da criança, pois, em algumas situações, através das histórias ela desenvolve a imaginação, o prazer pela leitura, a concentração e o sentido crítico.

Assim sendo, o educador exerce um papel fundamental, no desenvolvimento das crianças, dado que escolhe as histórias apropriadas, sendo esta uma atividade que proporciona intencionalmente diversas aprendizagens.

Segundo Machado (1994:12), “o ato de narrar, contar e recontar, torna-se um impulso natural do ser humano”. Uma história é um recurso psicopedagógico que abre lugar para alegria e o gosto pela leitura, compreender, interpretar a si próprio e a realidade.

Pode-se considerar a história, como sendo uma narrativa que se apoia no imaginário de uma cultura, as fábulas, os contos e as lendas encontram-se organizadas de acordo com o reportório dos mitos que a sociedade produz. O ato de contar histórias permanece tão ligado à vida e ao imaginário que, Abramovich (2004) salienta que contar histórias é muito importante, pois para além de ajudar na formação das crianças, estimula-as a tornarem-se leitores, abrindo caminho para um mundo infinito de descobertas e compreensão do mesmo.

Daniel Pennac considera que “ao ler uma história muito se compromete: envolvimento emocional, estimulação da imaginação através da visualização mental das personagens, o cenário em que estas se movem e todo o seu enredo” (1993:17).

O facto de ler e contar histórias, permite às crianças o alargamento do seu vocabulário e a compreensão de novos significados, contribui incontestavelmente para aumentar os seus conhecimentos sobre todos os aspetos da língua. Segundo Vilas Boas (2002:81) “este desenvolvimento linguístico influencia o desenvolvimento das capacidades de leitura e de escrita, que por sua vez interagem com a linguagem, determinando um tanto maior desenvolvimento linguístico como o da leitura e da escrita”.

Assim, depreende-se que, segundo as metas de aprendizagem, as crianças no final da educação pré-escolar, evidenciem interação verbal, conhecimento fonológico e a demonstração de comportamentos resultantes da leitura e da escrita.

Deduz-se então que, o contacto, desde muito cedo, com o livro infantil, com a literatura e os incentivos que auferem por parte de adultos, facultam um crescimento no processo de desenvolvimento da criança.

Neste sentido, formar leitores é uma função que começa com o nascimento e antes da escola formal, opinião partilhada por Ramiro Marques (1991:33), que referencia a importância, “para o desenvolvimento da linguagem da criança e para a compreensão do mundo físico e social (...) para o conhecimento das regras da escrita na idade pré-escolar. “

Crê-se então, que o Jardim de Infância, deve facultar experiências literárias diferenciadas e ricas para a construção de leitores. Contudo, e, segundo Manzano (1988:13), a família “é o lugar privilegiado para a criança despertar o interesse pela leitura”.

É através das histórias, que a criança tem o ensejo de aumentar e sustentar a sua imaginação, alargar o seu vocabulário, permitir a sua auto identificação, alargar o pensamento claro, a memória, estimular o espírito crítico, vivenciar momentos de humor, diversão, satisfazer a sua curiosidade e adquirir valores para a vida.

O ato de contar histórias, esteve sempre presente desde os tempos mais remotos da humanidade. Pode-se afirmar que, esta ação existe desde que o homem começou a falar e desde então esta arte é transmitida de geração em geração em todo o mundo.

Segundo Abramovich (2004), existem histórias que requerem, indispensavelmente, a apresentação do livro, pois a ilustração completa e a imagem é tão rica quanto o texto. Esta exposição, além de incentivar o gosto pela leitura, contribui também para desenvolver a sequência lógica do pensamento. Segundo Bruner (1980), é através da narrativa que as crianças dão sentido ao mundo e à experiência, quer através de conversas, de contar histórias, dos jogos ou na expressão plástica.

Tal como sugere Betty Coelho (1997:39), a visualização de imagens permite que as crianças “observem detalhes e contribuem para a organização do pensamento. Isso lhes facilitará mais tarde a identificação da ideia central, factos principais, factos secundários, etc.”. É através dos contos apenas com imagens, que as crianças que ainda não dominam a leitura, são transportadas para o mundo mágico do faz de conta. Através das ilustrações, das cores e das personagens expressivas, permitem às crianças depois imaginarem a sua própria história, “olhando devagarinho ou depressa, formando e imaginando mil e uma histórias”, (Abramovich, 2004:29).

Sempre que as crianças escutam uma história, transborda a sua imaginação e além de estimular a sua criatividade, permite explicar e incutir modelos de ação, que incorpora na sua relação com o meio social, ao mesmo tempo que constrói conhecimentos, pois as histórias fazem parte do seu universo simbólico.

1.5. O Ebook em Contexto Educativo

Desde que o homem inventou a escrita como código para partilhar e comunicar ideias e pensamentos, começou a agrupá-los no que mais tarde ficaria conhecido como livros.

Os livros, ao longo do tempo, sofreram quatro grandes mudanças. A primeira ocorreu no século III A.C. quando se deixou de escrever em tábuas de argila, para passar aos rolos de papiro e pergaminhos feitos com peles de animais.

O segundo ocorreu no primeiro século D.C, e corresponde à substituição dos rolos de papiro e pergaminho, passando para o códex quadrado ou livro. Neste formato a escrita passou por mudanças substanciais: facilitou a consulta de conteúdos, aumentou a quantidade de texto agrupado, e melhorou o seu armazenamento e transporte, graças às capas que os cobriam (encadernação), podiam se conservar durante mais tempo.

A terceira mudança ocorreu em meados do século XV, quando Johan Gensfleisch Zum Gutenberg, em Mainz, na Alemanha, começou a trabalhar a imprensa de tipo móvel. Desde então, graças à possibilidade de grandes tiragens, pela imprensa de Gutenberg, os livros, como os conhecemos hoje, aos poucos tornaram-se acessíveis e populares.

Tiveram de passar mais de 500 anos para ser dada a quarta fase da cadeia evolutiva do livro. Assim, em 1971 nasceu o “Projeto Gutenberg”, que tinha como intuito oferecer ao público, gratuitamente, a maior coleção de livros eletrónicos, também conhecido como eBooks (hoje oferecem mais de 40 mil títulos). Naquele ano, Michael Hart (1947-2011) digitalizou, a Declaração de Independência dos Estados Unidos, que se tornou o primeiro e-book da humanidade.

Durante algum tempo debateu-se sobre a eliminação do papel em instituições de ensino. Sem negar o valor dos livros impressos, iremos de seguida apresentar algumas razões que favorecem a utilização de e-books na escola:

- Digitalizar e distribuir guias e livros didáticos. As instituições podem oferecer materiais didáticos desenvolvidos pela sua equipa, em formato digital. Podem, também, oferecer, com uma significativa redução de custos, os livros digitais comprados numa editora;
- Possibilitar aos alunos a terem acesso às últimas edições dos livros didáticos utilizados nas diferentes disciplinas;

- Recolha de materiais. Os professores podem fazer *download* de conteúdos da Internet (páginas da Web e RSS), escolhidas e reunidas por ano e assunto, para distribuição aos alunos;
- Motivar os alunos a realizarem leituras. De acordo com um estudo recente realizado em Rivercrest, Dallas-Fort Worth do ensino médio, com um total de 199 alunos pouco interessados em leitura, sendo-lhes dada a opção de utilizarem um Kindle durante a leitura silenciosa, detetou-se que a maioria deles leu uma a quatro livros em dois meses;
- Fornecer livros digitais através da biblioteca da escola. As instituições educacionais poderão estabelecer acordos com livrarias para proporcionar aos alunos livros em formato digital. Este serviço já funciona em 11 mil bibliotecas nos Estados Unidos da América;
- Melhorar a gestão da biblioteca escolar. Os livros digitais representam benefícios logísticos: reduzem o espaço físico da biblioteca; reduzem custos de manutenção; aumentam a disponibilidade de exemplares, especialmente títulos de referência; Manter atualizado o catálogo de livros;

Além disso, alunos e professores podem beneficiar dos seguintes recursos oferecidos pela maioria dos dispositivos para leitura de livros digitais:

- Peças destaque do texto, marcador de páginas, escrever notas ou comentários ou ideias inspiradas pela leitura. Pesquisa realizada por Larson (2009, 2010) mostraram que o uso do "adicionar notas" para fazer observações pessoais e perguntas sobre o que se lê, é valiosa para mostrar a reflexão que deve acompanhar uma leitura significativa;
- Encontrar uma palavra num texto. Este recurso ajuda a economizar tempo quando os livros didáticos, livros de referência ou documentos são consultados. É uma maneira eficaz de competir com o índice analítico de livros impressos;
- Aumentar ou diminuir o tamanho da fonte para alinhar o texto às diferentes condições visuais;
- Ouvir a leitura de um texto. Alguns modelos incluem aparelhos eletrónicos (especialmente útil para os alunos com necessidades educativas especiais);
- Ouvir a pronúncia de um texto numa língua estrangeira, como o Inglês. A funcionalidade "Text to Speech" também ajuda os alunos com o Inglês como segunda língua para melhorar a sua pronúncia.
- Reduzir o peso e volume no transporte de livros;
- Aumentar a concentração durante a leitura;
- Economizar dinheiro fazendo o download de livros gratuitos online;
- Rever documentos, artigos ou ensaios, em vez da impressão para, depois de ler, acabar no lixo. O uso de livros digitais, ajuda a reduzir os documentos de cópia;

- Economizar tempo e dinheiro com o custo de livros impressos;
- Evitar o desperdício de papel e poluição no transporte com os livros físicos, adotando uma posição ecológica.

Assim as grandes vantagens na utilização desta e doutras tecnologias são:

- A aprendizagem pode ser feita de forma cooperativa, pois a tecnologia facilita o trabalho em grupo e proporciona a troca de ideias e abordagens com os alunos;
- O trabalho realizado com a ajuda das TIC permite a obtenção de um elevado teor de informação, mais larga e mais variada;
- Dada a grande quantidade de recursos de aprendizagem disponíveis na internet, os professores tornaram-se mais criativos e preparam melhor as suas aulas;
- Com o uso da tecnologia o aluno pode aceder a informações que precisa instantaneamente e enviar as suas tarefas de forma rápida e fácil, além de que o uso de papel pode ser reduzido consideravelmente, sendo substituído pelo formato digital;
- Os estudantes de hoje têm habilidades inatas que lhes permitem compreender o uso e gestão da tecnologia, aceitando, de bom grado, fazer trabalho em casa.

Existem também algumas desvantagens, que devem ser bem geridas para evitar problemas. O professor deve estar bem preparado para orientar os alunos:

- Desde o progresso rápido da tecnologia, esta torna-se rapidamente obsoleta, obrigando a gastar somas consideráveis de dinheiro em atualizações;
- É necessário estar atualizado, pois as TIC estão em constante desenvolvimento;
- Fácil acesso a site de entretenimento, tais como redes sociais como o Facebook, Youtube e outros, podendo ser vítimas dessa mesma tecnologia.

Por fim, apesar da crescente popularidade dos livros digitais (em grande parte devido ao declínio nos preços dos aparelhos de leitura e também dos livros), levantaram-se algumas questões sobre o valor de uma cuidadosa reflexão:

- Os professores e alunos terão competência para gerenciar informações para ajudá-los a lidar com o excesso de livros, com pouco ou nenhum custo, a qualidade não é garantia (sem edição, sem filtragem)?
- Os professores e alunos serão capazes de respeitar as condições éticas de *copyright* e dispostos a se abster de utilizar livros pirateados que circulam na Internet?
- Os professores e alunos terão cuidado o suficiente com os seus dispositivos de leitura para prevenir danos ao *hardware*?
- Poderá uma pessoa deixar aos seus filhos os seus livros digitais adquiridos numa loja como a Amazon?

- Quanto tempo dura um arquivo de e-book guardado num dispositivo de leitura? Quem pode garantir que daqui a cinco ou dez anos, as leituras feitas hoje num dispositivo eletrónico, estarão em condições? (Livros, bem conservados, podem durar séculos);
- E se alguém tem a infelicidade de comprar um dispositivo cujo fabricante vai à falência?
- O papel é a melhor maneira de transmitir a emoção estética da leitura?

Em conclusão, podemos dizer que a tecnologia melhorou e facilitou muito a nossa vida, mas temos que ter muito cuidado e responsabilidade para não cair em problemas por mau uso dela. Da mesma forma que a tecnologia beneficia professores, alunos, pais e a sociedade em geral, permite a comunicação com todos, aproximando o que está distante.

CAPÍTULO III

1. Metodologia

O caminho seguido numa investigação deve ser conduzido com metodologias adequadas ao objeto em estudo ditando de que forma deve ser orientada a investigação, privilegiando, neste caso, uma investigação qualitativa (Castro, 2010).

No caso concreto da investigação em causa, utilizou-se a metodologia investigação-ação por privilegiar o enfoque num problema com objetivo de formação de saber científico sustentando-se no “(...) professor como investigador e (...) no desenvolvimento de dispositivos pedagógicos (...)” (Fernandes, 2006: 70), procurando, desta forma, um envolvimento intrínseco e implicado ao conhecimento empírico, num paradigma evolutivo que mostre eficiência e eficácia face aos resultados obtidos, sendo o “(...) professor (...) agente de mudança (...) com o objetivo de (...) transformar e melhorar” (Fernandes, 2006: 76).

Fernandes (2006) contextualiza a investigação-ação como forma de interação sistémica capaz de estabelecer e resultar em transformações benéficas nas práticas educativas em sala de aula, melhorando dessa forma as metodologias de ensino, alterando-as e renovando-as, numa premissa de compromisso dual, em que o sujeito influencia a ação e vice-versa, tornando-a “(...) mais dinâmica e socialmente interactiva.” (Coutinho *et al.*, 2009: 359).

Coutinho *et al.* (2009), salienta que a investigação ação provoca mudança e compreensão, num método periódico, em espiriforme, intercalando “(...) entre acção e reflexão crítica.” (p. 360), sendo “(...) uma forma de ensino e não somente uma metodologia (...)” (p. 360) usada para um determinado fim, numa perspetiva de ligação triangular (investigação-ação-formação), qualitativa, de pesquisa, com a premissa de resolução dos dilemas enfrentados diariamente, e de “(...) um permanente entrelaçar entre a teoria e prática.” (p. 362). Esta metodologia, compromete delinear, operar, analisar e retratar, refletindo induzir aperfeiçoamentos nas práticas, transformando a ação e a formação dos profissionais, refletindo que é “(...) uma forma de investigar para a educação.” (p. 376).

Atendendo à necessidade de garantir uma efetiva alfabetização digital das crianças na educação pré-escolar, para mais facilmente lhe disponibilizar condições para conhecerem a literatura para a infância em outros suportes, se expressarem através de outras linguagens, de se servirem de dispositivos tecnológicos para a construção de conhecimentos, estabelecemos como **pergunta de partida**:

Será que as histórias tradicionais em suporte digital, na Educação Pré-Escolar, promovem a literacia digital?

Objetivos da investigação

O objetivo central desta investigação era promover a literacia digital em crianças na educação pré-escolar, servindo-se do desafio de criar um livro digital (*ebook*) com histórias tradicionais trabalhadas com as crianças na sala do jardim-de-infância. Por um lado responder positivamente às orientações curriculares para a educação pré-escolar, por outro, promover o envolvimento dos alunos na construção do conhecimento ligando as áreas de expressão e comunicação, conhecimento do mundo e formação pessoal e social. Assumiu-se como sendo essencial a participação das crianças, desde a criação, decoração das imagens, à história recontada à sua maneira com todos os pormenores e fantasias acrescentadas. Também participaram na digitalização das imagens trabalhadas com recorte/colagem, pintura com guache e pintura a lápis de cor.

Foi promovida, através das atividades propostas, a utilização de diferentes formas para o tratamento das imagens, de forma a utilizar as TIC.

Era também objetivo a participação de todas as crianças da sala nas atividades onde fossem utilizadas as TIC, mesmo que algumas, mais pequenas, demonstrassem alguma dificuldade, com o apoio dos adultos iriam começando a aprender e a desenvolver capacidades.

Os objetivos específicos, eram a utilização de ferramentas diversas das TIC, tais como:

- Ser capaz de trabalhar com o programa *Paint* a elaboração dos desenhos para o *ebook*;
- Ser capaz de manusear o rato;
- Desenvolver a motricidade fina e a destreza óculo-manual;

- Escolher as cores mais adequadas ao desenho, de forma a desenvolver o sentido crítico e estético;
- Reconhecer botões que permitem colorir, preencher com tinta, apagar, retroceder, ampliar e reduzir.

A escolha deste programa deveu-se, sobretudo ao facto da sua utilização ser completamente gratuita, disponibilizado no sistema operativo *Windows*. Assim se a criança tivesse acesso a um computador, teria acesso a este programa. À facilidade de acesso deve ainda acrescentar-se a facilidade de utilização do programa por parte de qualquer utilizador e, de forma particular, pelas crianças, bem como o seu interesse em desenvolver atividades no domínio de comunicação e expressão plástica através do computador.

- Utilizar um programa *online* para colorir imagens de uma história. O *site* utilizado contém várias imagens alusivas às diferentes partes da história, conferindo à criança a possibilidade de escolha.

Era nosso objetivo que a criança fosse capaz de escolher diferentes cores e tonalidades. Também era de extrema importância promover a utilização da internet para a realização de trabalhos.

- Acompanhar e apoiar as crianças na digitalização das imagens trabalhadas com recorte/colagem, pintura com guache e com lápis de cor.

Foi explicado às crianças como se procedia à “transferência” das imagens para o computador.

- Permitir e promover a utilização do *scanner* pelas crianças, que acompanharam passo a passo todo o processo.
- Recontar as histórias, após visualização de vídeos, pois possibilitava:
 - Captar a atenção e promover a memória,
 - Acrescentar e inventar pormenores, respeitando a sua forma de contar e entender a história.
 - Desenvolver a autonomia na escolha e construção das histórias;
 - Potenciar o desenvolvimento da criatividade e espírito crítico;

- Desenvolver a linguagem oral, e ampliar o seu vocabulário.

➤ Copiar pequenos excertos das histórias.

Não se pretendia com isto que a criança dominasse o mecanismo da leitura e escrita, ou fosse submetida a uma aprendizagem formal. Pretendia-se sim que a criança aprendesse alguns factos sobre o sistema da escrita, tentasse descobrir relações entre a fala e a escrita, tais como a direcionalidade (esquerda para a direita), maiúsculas e minúsculas, pontuação e espaçamento entre as palavras.

➤ Utilizar diferentes técnicas de pintura, promovendo a diversidade da qualidade dos trabalhos realizados.

As atividades realizadas para pintura das imagens passaram pela pintura digital (Paint e site), pintura com tintas de guache, pintura recorrendo a lápis de cor e marcadores e utilizar recorte e colagem para criação de cenários.

➤ Desenvolver as capacidades expressivas, comunicativas e interpretativas, estimulando a imaginação criativa, desenvolvendo o gosto pela arte e a sensibilidade estética, através da exploração de diferentes materiais

Dar oportunidade às crianças de conhecerem as histórias tradicionais, promover a transmissão de valores e transportar a sua moral para os dias de hoje, alguns dos valores abordados são a bondade, amizade, respeito, família, trabalho e empenho.

2. Contexto de Investigação

2.1. Caracterização do Meio Envolvente

O Jardim de Infância do Bairro de S. Vicente de Paula, localiza-se na cidade de Vila Real na freguesia da Nossa Senhora da Conceição, agora agregada na União de Freguesias de Vila Real. De forma a compreendermos melhor a Instituição de acolhimento, torna-se importante referir as principais características do meio que a envolve, bem como os principais recursos de que dispõe, assim como as características e as necessidades das crianças com que se está a trabalhar.

A Freguesia Urbana da Nossa Senhora da Conceição, onde se situa o Jardim de Infância obteve personalidade jurídica em Novembro de 1960 e situa-se na parte norte da cidade com território em ambas as margens do Rio Corgo. A União de Freguesias de Vila Real, resulta da fusão das freguesias de S. Dinis, S. Pedro e Nossa Senhora da Conceição, desde as eleições autárquicas de 29 de Setembro de 2013.

A cidade de Vila Real, teve a sua primeira carta de foral em 1289, pelo Rei D. Dinis, é sede de concelho e capital de distrito. Localiza-se num planalto envolvido de altas montanhas a uma altitude de 450 metros nas margens do rio Corgo, um dos afluentes do Douro. O concelho de Vila Real é formado por vinte freguesias apresentando uma população de cerca de 52 000 habitantes repartidos por uma área de aproximadamente 370 km².

A cidade de Vila Real, possui inúmeros monumentos e locais de interesse, entre os quais destacamos alguns que, fazem parte do património histórico edificado da cidade, a Casa Diogo Cão que data do século XV, a Casa dos Brocas onde viveu o ilustre Camilo Castelo Branco, a casa dos Marqueses de Vila real, o Palácio de Mateus, a Igreja de São Domingos, a Capela Nova, a Torre de Quintela em Vila Marim e o Santuário de Panóias da época romana localizado em Vale de Nogueiras.



Imagem 1 – Capela Nova



Imagem 2 - Teatro Municipal

No que se refere a equipamentos e infraestruturas, a cidade de Vila Real conta com inúmeros recursos disponíveis à população residente os quais podem ser classificados de diferentes tipos. A nível cultural destacam-

se o Teatro Municipal de Vila Real, o Conservatório Regional de Música, o Museu de Arqueologia e Numismática, o Museu do Som e da Imagem, o Museu da Vila Velha, a Biblioteca Municipal Dr. Júlio Teixeira entre outros. A nível desportivo, destaca-se o Pavilhão dos Desportos e a Piscina Municipal.

No que concerne às Forças de Segurança e Militares destaca-se a Guarda Nacional Republicana, a Polícia de Segurança Pública, o Regimento de Infantaria nº 13 e as Corporações de Bombeiros Voluntários da Cruz Verde e da Cruz Branca.

A nível da Saúde a cidade de Vila Real dispõe de dois Centros, o Centro de Saúde nº 1, onde integram a Unidade de Cuidados na Comunidade Vila Real I, Unidade de Saúde Familiar Corgo e Unidade de Saúde Familiar Nuno Grande, o Centro de Saúde nº 2, integra a Unidade de Cuidados na Comunidade Mateus, a Unidade de Cuidados de Saúde personalizados Mateus e a Unidade de Saúde Fénix, e ainda o Centro Hospitalar de Trás-os-Montes e Alto Douro.

Quanto aos recursos naturais mencionam-se o Jardim Botânico da UTAD, o Parque Florestal, o Parque Natural do Alvão e o Parque do Corgo.

Ao nível dos transportes, salienta-se a Rodonorte, Auto-viação do Tâmega, a Rede Expressos, e a nível urbano a Empresa Corgobus.

No que concerne à Educação a cidade acolhe três níveis distintos de Ensino. A nível de Ensino Superior a Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro que absorveu a Escola Superior de Enfermagem. No ensino secundário a Escola Secundária Camilo Castelo Branco, a Escola Secundária de São Pedro, a Escola Secundária Morgado Mateus e o Colégio da Boavista. No segundo e no Terceiro Ciclos do Ensino Básico a Escola EB2/3 Diogo Cão, e a Escola Monsenhor Jerónimo do Amaral.

O Jardim-de-Infância a caracterizar, situa-se mais propriamente no Bairro Social de S. Vicente de Paula desde o ano de 1988. Com base em documentos fornecidos pela Junta de freguesia, este foi edificado, com o intuito de serem casas reservadas para profissionais de saúde (médicos e enfermeiros) que vinham de fora para exercer a sua profissão em Vila Real. Visto que poucas dessas habitações foram utilizadas para esse efeito, essas mesmas, destinam-se exclusivamente a habitação social.

Trata-se de uma zona urbana, uma vez que existem boas condições de habitabilidade. Quanto à Educação, a rede escolar nesta Freguesia é constituída por estabelecimentos de ensino Pré – Escolar, Ensino Básico do 1º Ciclo e por Escolas EB 2 e 3 públicas. No que diz respeito à saúde, existe o posto dos Serviços Médicos Sociais nº 1 e ainda clínicas privadas, farmácias e laboratórios de análises clínicas. No âmbito da Ação

Social, no Bairro de S. Vicente de Paula funciona um Centro de Idosos. Em termos de Estruturas Desportivas, de salientar o Pavilhão Gimnodesportivo, Campos de Jogos, Ténis e Circuitos de Manutenção. Por fim na Cultura, entre outros destacam-se os grupos “O Cantaréu” (Rancho Folclórico, Teatro e Dança Infantil), o Centro Cultural do Bairro de Santa Maria e o grupo de Bombos da freguesia.

Com base no conhecimento do meio envolvente que rodeia o Jardim-de-Infância, o educador poderá organizar de forma mais adequada as suas atividades, bem como conhecer os recursos e as atividades que envolvem o meio em questão, uma vez que conhecendo os recursos existentes e disponíveis poderá torná-los num foco de aprendizagem e potencial interesse para as crianças, pois de acordo com o Ministério da Educação (1997) “ (...) o meio envolvente – localidade ou localidades de onde provêm as crianças que frequentam um determinado estabelecimento de educação pré – escolar, a própria inserção geográfica deste estabelecimento – tem influência, embora indireta, na educação das crianças.” (p. 33).

2.2. Agrupamento de Escolas Diogo Cão

O Jardim-de-Infância do bairro de S. Vicente Paula, insere-se no Agrupamento de Escolas Diogo Cão. De acordo com o Decreto-Lei 75/2008 de 22 de Abril, secção II. Artigo 6º, um agrupamento de escolas define-se da seguinte forma: “O agrupamento de escolas é uma unidade organizacional, dotada de órgãos próprios de administração e gestão, constituída por estabelecimentos de educação pré-escolar e escolas de um ou mais níveis e ciclos de ensino (...)”

De acordo com o Decreto-Lei, mencionado anteriormente, os agrupamentos de escolas têm as seguintes finalidades:

- a) “Proporcionar um percurso sequencial e articulado dos alunos abrangidos numa dada área geográfica e favorecer a transição adequada entre níveis e ciclos de ensino;
- b) Superar situações de isolamento de escolas e estabelecimentos de educação pré – escolar e prevenir a exclusão social e escolar;
- c) Reforçar a capacidade pedagógica das escolas e estabelecimentos de educação pré - escolar que o integram e realizar a gestão racional dos recursos;
- d) Garantir o funcionamento de um regime de autonomia, administração e gestão, nos termos do presente decreto – lei.”

O Agrupamento de Escolas de Diogo Cão (AVEDC) foi homologado em 26 de Junho de 2003 e resulta da integração da EB 2,3 Diogo Cão, e do Agrupamento Horizontal “Do Alvão às Portas da Bila”. Em Julho de 2007, fundiu-se com o Agrupamento Horizontal D. Dinis. É constituído por 1 escola do 2º e 3º ciclos, 23 escolas (61 turmas) do 1º ciclo e 21 jardins-de-infância (28 salas). Vários dos 21 jardins-de-infância, funcionam no mesmo edifício do 1º ciclo e os restantes em edifícios adaptados para o efeito, cedidos pelas Juntas de Freguesia. O Agrupamento de Escolas Diogo Cão é constituído por um total de 49 edifícios escolares e acolhe 2779 alunos.

Entre os estabelecimentos do 1º Ciclo contam-se oito de lugar único, localizando-se estes nas orlas do concelho em freguesias marcadamente rurais. Para além disso estas áreas caracterizam-se por um forte envelhecimento da comunidade, onde a população escolar tem vindo a diminuir consideravelmente. Deste modo houve necessidade de uma reestruturação da rede escolar, que levou ao encerramento de escolas e à consequente necessidade de transporte de crianças para aldeias vizinhas.

O Agrupamento abrange um grande território no que respeita ao número de alunos e exerce a sua intervenção numa vasta área geográfica, abrangendo a sua rede escolar as freguesias de: Torgueda, Adoufe, Borbela, Campeã, Lamas de Ôlo, Lordelo, Mondrões, Pena, Quintã, Parada de Cunhos, Vila Cova, Vila Marim, Vilarinho da Samardã e ainda as freguesias urbanas de N^a Sr.^a da Conceição, S. Dinis e S. Pedro. Caracteriza-se por isso por uma grande dispersão numa área de fraca oferta de serviço de transportes públicos e onde a rede viária apresenta fragilidades estruturais.



Imagem 3 - Área Geográfica

No âmbito da educação especial o Agrupamento Diogo Cão é uma Unidade de Referência no âmbito da Intervenção Precoce (IP) e da Baixa Visão, tendo sob a sua área de influência diversos Agrupamentos de Escolas. De referir também a elevada percentagem de alunos com necessidades educativas especiais com limitações físicas, que requerem um apoio constante ao longo de todo o dia, incluindo o período de almoço.

2.2.1. Instituição

O Jardim-de Infância do bairro de S. Vicente Paula, é regido por um Regimento Interno, “(...) Este Regimento visa estabelecer as Normas de Organização e Funcionamento do Jardim-de-infância, de acordo com os documentos legais existentes para a Educação Pré-escolar e em conformidade com o disposto no Regulamento Interno do Agrupamento é um dispositivo fundamental para o Jardim-de-infância, pois contribui para um melhor funcionamento e desenvolvimento do Projeto Educativo (...)” (p.1). Sendo assim, e de acordo com o Capítulo I, Artigo nº 1, “ o Jardim de Infância destina-se a atender crianças em idade Pré-Escolar.” (p. 3).

“Funciona com quatro salas de atividade, um refeitório e uma sala polivalente num edifício reconstruído no ano de 2009, pertence à rede pública do Ministério da Educação.” (pag. 2)

No Capítulo IV, Artigo nº 6, do regulamento interno da instituição, verificamos detalhadamente a organização e o modo de funcionamento do Jardim-de-Infância. Refiro os seguintes aspetos:

“1. Jardim-de-infância funciona das 7h e 45h às 19 h

Componente letiva:

Acolhimento da manhã - 7h e 45m às 8h e 45m

Período da manhã - das 9 h às 12 h

Período da tarde – das 14 h às 16 h

Período de almoço – das 12 h às 14 h

Prolongamento do horário - 16h às 18 h

Extensão do prolongamento do horário - 18h às 19h”

Os horários do pessoal Docente e não Docente, estão definidos de forma organizada, em prol de um bom funcionamento da Instituição. Existem, dentro do pessoal Docente, 4 Educadoras de Infância. No pessoal não docente, existem 3 Auxiliares de Ação Educativa (Assistentes Operacionais) e 4 animadoras Socioculturais (neste momento só 3).

No que respeita à entrada e saída das crianças, o Artigo nº 10 refere que “ A criança deve ser entregue presencialmente à Educadora ou à Auxiliar” (p. 8) e ainda “ a saída das crianças deve processar-se até às 16h. As crianças que usufruem do prolongamento do

horário, devem sair às 18 horas. Sempre que houver atraso os pais deverão comunicá-lo á animadora (...).” (p. 7).

No que se refere às reuniões de pais e atendimento a encarregados de educação o Artigo nº 15 estabelece os seguintes pressupostos:

“ 1 – É feita uma reunião de pais no início do ano letivo e antes das atividades letivas se iniciarem.

2 – Realizar-se-á uma por trimestre e, extraordinárias sempre que surgir um assunto que necessite de rápida resolução ou quando solicitadas pelos pais.” (pag.9).

De acordo com o ponto 3 do Artigo nº 8, “ O atendimento aos pais far-se-á às Quartas – feiras de cada mês, das 16h às 16h e 30m” (p. 7).

Outro dos aspetos importantes a considerar nas Normas de Funcionamento desta instituição é a Gestão dos espaços, a qual é essencialmente referenciada no Artigo nº 9 em que podemos verificar:

“ 1 – A gestão do espaço físico do Jardim – de – Infância é feita pelas Educadoras de Infância.

2 – Os recreios são orientados e vigiados pelas Educadoras de Infância e pelas, Auxiliares da Ação Educativa.” (p. 7).

Feita uma análise geral ao Capítulo III das Normas de Funcionamento, torna-se importante conhecer como é feita a gestão desta instituição, a qual nos remete para o Capítulo IV das Normas.

Assim, e de acordo com o Artigo nº 18, “O órgão de gestão e administração do Jardim-de-infância é desempenhado pela coordenadora de estabelecimento.” (p. 10), sendo, neste caso em concreto, desempenhado pela Educadora Eugénia Necho.

As suas funções são definidas no Artigo nº 18, 1 – Órgãos de Gestão do Jardim – de – Infância – Responsável pela direção do estabelecimento, as quais passamos a mencionar devidamente:

“ Cabe ao responsável:

a) Representar o Jardim-de-infância;

b) Cumprir as disposições legais e regulamentares, resolvendo os casos da sua competência sobre os restantes;

c) Convocar e presidir às reuniões;

d) Incentivar a participação das famílias nas atividades do Jardim-de-infância;

e) Coordenar a elaboração do Relatório Anual de Atividades.” (p. 11).

Seguidamente, no ponto 2, são definidas as funções e competências dos Representantes dos Pais:

“ 2.1 – Compete aos Representantes dos Pais

a) Representar todos os pais/encarregados de educação, quer em reuniões no jardim, quer no Agrupamento;

b) Sugerir medidas que assegurem a participação das famílias nas atividades do Jardim-de-infância;

c) Propor ações que reforcem a cooperação entre o Jardim e a comunidade;

d) Cooperar nas ações relativas à segurança, conservação do edifício e equipamento e aproveitamento integral do património.” (p. 11)

No que concerne à eleição dos Representantes dos Pais o presente Artigo refere que “ Este jardim – de – infância elege anualmente dois representantes dos pais, por sala” (p. 11).

2.2.1.1. Caracterização global do Espaço

O Jardim-de-Infância do bairro de S. Vicente Paula, possui quatro salas de atividade, um salão polivalente, três instalações sanitárias particulares apropriadas à faixa etária, sexo e/ou mobilidade condicionada dos seus utilizadores (crianças). O espaço exterior do jardim conta com um parque infantil dotado de um piso antichoque, para além de um jardim e horta.

Assim, convém referir o autor Bassedas, Huguet e Solé (1999) onde refere que “ (...) o espaço e a sua organização têm grande influência no bem-estar dos profissionais e, ainda mais, das crianças pequenas.” E por sua vez, “ é preciso decorar e organizar o espaço de maneira que fique acolhedor, seguro, amplo e funcional para os deslocamentos.” (p. 106).

O edifício da instituição, possui dois pisos. No piso superior, localizam-se as salas, um e três, no inferior as salas, dois e quatro. As crianças deslocam-se dentro do Jardim-de-infância, com grande facilidade, contudo, sempre acompanhadas e supervisionadas. No piso inferior, situam-se as casas de banho, o refeitório e ainda a sala polivalente. É nesta sala que as crianças, têm os seus cabides, e lá colocam as suas mochilas e os seus pertences.

Este Jardim-de-infância caracteriza-se por ser um espaço amplo, agradável, facultando às crianças as condições necessárias para a execução de atividades variadas. Cabe aos profissionais tirar partido desse mesmo espaço, organizando-o e disponibilizando de forma adequada materiais diversos, de modo a poder proporcionar todo o tipo de atividades necessárias ao desenvolvimento integral das crianças.

2.2.1.1.1. Espaço Exterior



Imagem 4 - Espaço Exterior

O espaço exterior, caracteriza-se por ser bastante amplo, contendo diversidade de materiais para brincarem. Encontra-se também uma horta, dividida em oito talhões, dois para cada sala. A intervenção que aí se realiza cabe a cada educadora e às suas crianças. É de referir que as crianças gostam bastante dessa parte, mostrando interesse quando são solicitadas para lá ir. Na parte traseira do edifício, existe um pomar, com várias árvores de fruto.

Em contacto com o exterior, para além de as crianças gostarem, é muito importante, visto que permite um tipo de interação diferente da gerada entre crianças e adultos em salas de atividades, ou em outros espaços fechados, e mesmo a interação entre criança/criança é diferente, do que na sala.

Segundo Hohmann (2004) “O tempo de exterior permite às crianças expressarem-se e exercitarem-se de formas que habitualmente não lhes são acessíveis nas brincadeiras de interior”, e assim, o recreio permite que as crianças “respirem ar fresco, absorvam vitaminas do sol, exercitem o coração, pulmões e músculos e veem horizontes mais abertos” (pág.433) in Fundação Couto.

Tendo em consideração as normas referenciais presentes no Despacho Conjunto nº 268/97 de 25 de Agosto, Anexo nº1- Ficha nº 8, o espaço exterior deve ser organizado: “ (...) de forma a oferecer ambientes diversificados que permitam a realização de atividades lúdicas e educativas.” (...)”(p. 97). Visivelmente, este Jardim-de-infância, oferece todas as condições para que haja um bom envolvimento entre a criança e o meio, visto ser um espaço seguro, amplo e diversificado.

No que diz respeito às condições de segurança do estabelecimento, o mesmo Anexo referido anteriormente diz: “ o espaço deverá ser delimitado de forma não agressiva, mas que garanta condições de segurança (por exemplo com vedação ou sebe natural) ” (p. 98), este espaço, está dotado de um sistema de segurança, com campainha e ecrã de visualização nas duas entradas do estabelecimento.

2.2.1.1.2. Espaço Interior

O Edifício possui duas entradas distintas, sendo que uma delas dá acesso às salas 1 e 2 de atividades, e posteriormente ao salão polivalente e ao refeitório. Por seu turno, a segunda entrada dá acesso às salas de atividades 3 e 4 e também ao refeitório.

De acordo com Bassedas, Huguet e Solé (1999) o local de entrada para o Jardim deve ser “ (...) um espaço agradável, onde se tenha a sensação de ser bem-recebido; um lugar em que se possa ficar por um momento conversando agradavelmente com uma mãe, com uma educadora (...)” (p. 108).

O salão polivalente é também utilizado para desenvolver algumas atividades de grupo, como aulas de expressão motora, quando o tempo não permite ir para o pavilhão e outras atividades que necessitem de mais espaço para as crianças se movimentarem. É aqui, que normalmente, as festas se realizam, as crianças das salas todas reúnem-se nesta sala para a realização da respetiva festa, seja a visualização de filmes, apresentação de trabalhos e de espetáculos, entre outras coisas.

O salão caracteriza-se por ser um espaço amplo onde também se realizam as atividades das AAAP (Atividades de Animação e Apoio à Família) quer durante o período de prolongamento, quer depois dos almoços e durante o tempo de recreio, quando as condições atmosféricas não permitem a frequência do espaço exterior.

O salão polivalente, à semelhança dos restantes espaços do jardim, dispõe de um sistema de aquecimento a ar condicionado. Este espaço é comum às quatro salas de atividades, sendo partilhado por todos. Aqui, existe algum material lúdico, uma televisão, um leitor de DVD'S, brinquedos, livros, entre muitas outras coisas. As crianças nos tempos de prolongamentos podem usufruir deste espaço e destes materiais.

Logo a seguir ao Salão Polivalente encontram-se três instalações sanitárias, sendo duas delas adequadas ao sexo e à idade das crianças e outra para crianças que apresentem dificuldades, mas que é usada pelos adultos, pois o edifício não possui casa de

banho para estes. A casa de banho das meninas dispõe de dois WC individuais e um chuveiro, a dos meninos dispõe também de dois. A casa de banho para os meninos conta ainda com dois lavatórios internos. É de salientar que, no corredor exterior às casas de banho existem outros dois lavatórios e ainda mais dois no refeitório. Estas instalações são partilhadas pelas crianças das quatro salas das atividades.

De acordo com a legislação este espaço possui o equipamento fixo necessário e indispensável “ sanitas, lavatórios, toalheiros ou secadores de mão, espelhos, suportes para papel higiénico e base para duche servida por chuveiro manual”.

Localizado a seguir às instalações sanitárias encontra-se o refeitório que se caracteriza por ser uma sala de médias dimensões, sem capacidade para acolher as 100 crianças que frequentam o jardim, em simultâneo. É um espaço bem iluminado, uma vez que dispõe de janelas de grande porte que deixam entrar a luz natural. As paredes são claras e revestidas de azulejo fácil de limpar.

O espaço do refeitório é ocupado, por mesas agrupadas com cadeiras para as crianças desfrutarem das refeições e dos lanches. O espaço dispõe de uma bancada em granito com móveis inferiores para a colocação da louça e outros objetos, mais dois lavatórios onde as crianças e os adultos podem efetuar a sua higiene necessária.



Imagem 5 - Refeitório

2.2.1.1.3. Sala de Atividades

A sala n.º 3, situa-se no piso superior da escola. As crianças são entregues de manhã no salão polivalente, onde de seguida são encaminhadas para a sala de atividades. Esta caracteriza-se por ser ampla, cheia de luminosidade, com aquecimento e com todas as condições básicas para que as crianças se sintam bem e confortáveis. A sala está decorada de acordo com cada espaço e áreas.



Os espaços verticais, estão decorados com placards, *posters* e alguns cartazes para dar cor e tornar a sala mais apelativa. É lá que se colocam alguns dos trabalhos realizados pelas crianças, de forma a expô-los para que possam ser vistos. Os pais e encarregados de educação ao entrarem na sala, conseguem ter facilmente acesso

visual a trabalhos realizados naquele espaço, sendo que estes são sempre substituídos conforme os trabalhos vão sendo realizados.

Imagem 6 - Exposição de Trabalhos

As crianças têm livre acesso a todas as áreas, sendo que têm de respeitar as regras de frequência de cada “cantinho”. Os espaços existentes na sala de atividades são: o da biblioteca, o da escrita, o da matemática, os jogos, a garagem, a pintura/plasticina, casinha, os animais/peluches e o computador. A parte da pintura, situa-se fora da sala de atividades, situando-se no *hall* da entrada da sala.



Imagem 7 - Sala Atividades

As paredes são laváveis e de cores claras, caracterizando-se por permitir a fixação de quadros, *posters*, cartazes e outros materiais diversos. As janelas também são equipadas com persianas que por vezes é necessário baixar, devido à penetração do sol ser intensa e perturbar o decorrer normal das atividades ou do conforto visual das crianças.

À entrada da sala de atividades, existe um Hall, é lá que se situa uma das áreas de atividades, a da pintura/plasticina. Este espaço também é utilizado para a arrumação dos trabalhos das crianças, bem como de diversos materiais. Este compartimento possui, vários armários que se destinam à organização de trabalhos das crianças e também ao arquivamento de documentos da educadora e da coordenação, que são de importância para a instituição, bem como, ainda, materiais utilizados na sala.

No decorrer do dia-a-dia do jardim-de-infância, são cumpridas algumas rotinas de funcionamento, sendo elas a marcação do tempo, das presenças o quadro dos aniversários, das tarefas, entre outros. Os espaços verticais estão compostos e decorados com cartazes identificativos dessas mesmas rotinas, onde são as crianças que os gerem e os movimentam, sempre com a ajuda e supervisão de um adulto. Nos espaços dedicados a cada área, há imagens identificativas. No teto, estão expostos alguns mobiles, relacionados com trabalhos feitos com as crianças.

A sala de atividades, segue um modelo de organização por áreas, ou espaços de aprendizagem distintos. A delimitação desses espaços é feita através de alguns móveis, estantes e tapetes colocados de maneira a que cada área funcione como um espaço independente, o que não significa que as áreas não possam eventualmente funcionar como um todo.

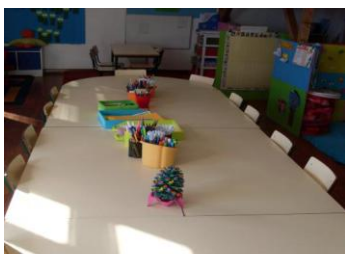


Imagem 8 - Mesa de Atividades

O espaço da mesa de trabalho localiza-se na zona central da sala de atividades, caracteriza-se por ser um local

onde as crianças realizam atividades orientadas, de projeto e atividades de livre escolha com os adultos, ou individualmente. Esta área é composta por quatro mesas duplas e duas em forma semicircular, coladas nas extremidades, acompanhadas de assentos/cadeiras adequados à faixa etária dos seus utilizadores. Este espaço caracteriza-se por ser amplo, tendo boas condições de luminosidade, uma vez que se encontra perto das janelas. O local não possui limite máximo de utilizadores, uma vez que tanto pode funcionar como um espaço de trabalho individual ou coletivo, dependendo da atividade que se desenvolve.

A área dos jogos é uma das preferidas das crianças. Aqui existem jogos de encaixe, dominós, puzzles, entre outros, encontrando-se distribuídos por duas estantes que contêm várias prateleiras. A organização das estantes tem como objetivo transmitir às crianças o seu modo de utilização, o que lhe favorece a autonomia para os retirar e também para posteriormente os arrumar.

As crianças têm liberdade total para usufruírem do espaço e têm livre escolha dos brinquedos, sendo que o espaço é dotado de regras, aqui só podem permanecer cinco crianças. O espaço, tem à sua disposição uma manta, para que eles possam brincar confortavelmente e de uma forma organizada, não se misturando com as restantes crianças que estão a frequentar os outros espaços.

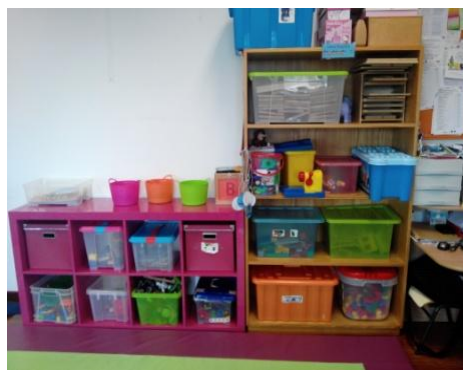


Imagem 9 - Área dos Jogos

A área da casinha, situa-se no seguimento da área das construções e caracteriza-se por ser um local onde as crianças podem efetuar diversas representações do seu quotidiano. Aqui as crianças fazem o jogo simbólico/dramático, podendo caracterizar-se de diferentes personagens, de brincar ao “faz de conta”, que nestas idades é extremamente importante elas demonstrarem essas aptidões para o disfarce e a representação. Tal como refere Lobo (1988) é importante que existam na sala de atividades “ (...) zonas que permitam às crianças representar tudo aquilo que conhecem das pessoas e da vida do dia-a-dia, o que viram, o que experimentaram, o que viveram.” (p. 20).

O espaço da casinha, é extremamente solicitado pelas crianças, é dotado de um “duplex”, onde no andar de baixo se situa a cozinha e no andar de cima o quarto, tendo cada um dos compartimentos os brinquedos e objetos associados a cada espaço.



Imagem 10 - Espaço da Casinha

Na cozinha, as crianças podem contar com um fogão, um armário para arrumar a louça, uma tábua de engomar, carrinho das bonecas, uma mesa de madeira acompanhada de cadeiras, vassouras e esfregonas. Recentemente foi adquirido um frigorífico, tendo a particularidade de ser de brincar, mas funciona. Na cozinha, as crianças também dispõem de legumes, frutas e

alimentos variados em plástico e utensílios diversos. Todo o material existente na casinha, tem a particularidade de ser leve, podendo ser movido com facilidade.

A zona do quarto é ocupada com duas camas, um espelho, um armário para as roupas, e uma cómoda. Neste local, as crianças dispõem de materiais diversos, roupas de disfarce que lhes permitem realizar jogos simbólicos. Por estes motivos, esta é uma das áreas mais procurada pelas crianças. As regras da sala determinam que aqui apenas possam estar cinco crianças em simultâneo.



Imagem 11 - Zona do Quarto

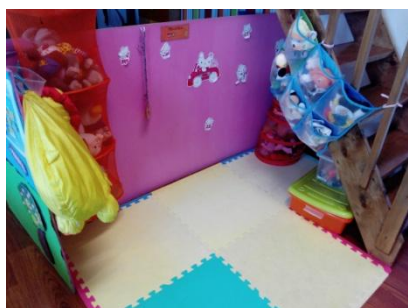


Imagem 12 - Área dos Animais

A área dos animais/ peluches situa-se no seguimento da casinha, tem uma dimensão reduzida daí só duas crianças o poderem frequentar. Caracteriza-se por ser uma área muito acolhedora, cheia de cor e de brinquedos. Ela é frequentada por todas as crianças em geral, surpreendentemente com uma frequência maior de crianças mais velhas. Este espaço é variado, verificando-se a existência de diversos animais, tal como ovelhas, cavalos, cães, vacas, dinossauros, leões, etc. As crianças, podem fazer a distinção entre os diversos animais, distinguindo animais selvagens e domésticos, entre muitas outras coisas. Neste espaço as crianças podem efetuar representações diversas e do seu agrado, brincando com os animais, com fantoches e com os peluches. A área também se caracteriza por ser bem iluminada, apesar de se situar no fundo da sala, as luzes, também cobrem este espaço.

A área da Informática é um espaço de aprendizagem bastante requisitado pelas crianças, um



Imagem 13 - Área de Informática

local situado no seguimento da área dos jogos, composto por duas mesas que servem de suporte a cinco computadores e duas impressoras existentes. Este espaço pode ser frequentado por quatro crianças em simultâneo, contudo, é frequente algumas crianças observarem os colegas a interagir nesta área.

No que se refere às dimensões deste espaço, podemos observar que o espaço possui uma dimensão razoável, permitindo uma boa interação entre os seus utilizadores. Aqui as crianças podem realizar jogos didáticos diversos, referentes a comportamentos cívicos, partes do corpo humano, animais, etc.



Imagem 14 - Área da Leitura

Na área da leitura encontra-se a biblioteca, fica localizada perto de uma das janelas da sala de atividades. Assim, este local é acolhedor, agradável e bem iluminado. As dimensões deste espaço são amplas, permitindo a permanência de quatro crianças neste local. O equipamento deste espaço é formado por uma mesa de centro, um sofá e duas cadeiras para as crianças se poderem sentarem, duas estantes, uma delas de dupla face, para a colocação dos livros, e um móvel baixo onde se guardam os *dossiers* da leitura/escrita e revistas.

Os livros disponíveis na biblioteca são variados, fazendo referência a diferentes temáticas e estão separados entre livros do PNL (Plano Nacional de Leitura) e obras que não fazem parte deste programa. Por vezes, algumas das crianças, vão para esse espaço, fazer brincadeiras de “faz de conta”, imitando os adultos, brincando aos professores, ou seja, fazendo um jogo dramático.

A área da matemática localiza-se no seguimento da biblioteca, ao lado das janelas da sala de atividades, assim, pode-se afirmar que é um local bem iluminado, uma vez que dispõe, durante grande parte do dia, de bastante luz natural. Este espaço de aprendizagem pode ser frequentado por quatro crianças em simultâneo, uma vez que dispõe de uma mesa e quatro cadeiras. O material pertencente a esta área é rico e diverso, permitindo às crianças desenvolver o raciocínio lógico, através de puzzles distintos e ainda a motricidade fina, através da manipulação de peças variadas.

Existem predominantemente, jogos referentes à matemática, onde as crianças têm contacto com os números, operações matemáticas podendo desenvolver as suas capacidades cognitivas e o seu raciocínio lógico. Este espaço é



Imagem 15 - Área da Matemática

composto por uma mesa, cadeiras e uma estante. Na estante estão distribuídos de uma forma organizada e de fácil deslocação e mobilidade, vários jogos. Esta área, é utilizada preferencialmente com o acompanhamento de um adulto que orienta a atividade, devido à especificidade de alguns jogos, contribuindo deste modo para uma boa compreensão dos mesmos e simultaneamente haja também um bom resultado e sucesso nas aprendizagens.

A área da escrita designa-se, como o nome diz, dedicado à escrita. Aqui o espaço é composto por uma mesa, cadeiras e uma estante com caixas, estas contêm jogos relativos à escrita. Possui ainda um quadro magnético, lá as crianças podem desenvolver diversas atividades, trabalhando com números e letras que por sua vez, formam palavras e consequentemente frases. Aqui, as crianças mantêm o contacto com a escrita, desenvolvendo também a motricidade fina ao desenvolver as tarefas de escrita, e também o raciocínio lógico, desenvolvendo atividades de correspondência de imagens a palavras, entre muitos outros.



Imagem 16 - Garagem

A área da Garagem é designada de garagem, devido ao facto de lá conter, carros de todas as dimensões e ainda de ser composto por um tapete com imagens alusivas a uma cidade, contendo um circuito para que as crianças possam imaginar que estão a guiar os carros pelas estradas, este espaço, fica situado logo à entrada da sala do lado direito, possui boa luminosidade, sendo que também é bastante solicitado, principalmente pelas crianças do sexo masculino.

A área da pintura/plasticina é um espaço de aprendizagem no qual as crianças têm oportunidade de contactar com um tipo de material diferente e desenvolver a sua criatividade e imaginação artísticas. Este espaço tem a particularidade de ser externo à sala de atividades, ficando na entrada da zona do *hall*. Sempre que as crianças desejam realizar atividades neste local, devem fazer-se acompanhar de um adulto.

No que concerne aos equipamentos, podemos observar a existência de um mural de pintura de apoio à realização da pintura, e uma mesa de apoio. Por sua vez, os materiais encontram-se colocados numa prateleira inferior, entre os quais se salientam tintas variadas, copos e pincéis. Este espaço conta com dois placards, destinados à colocação dos trabalhos das

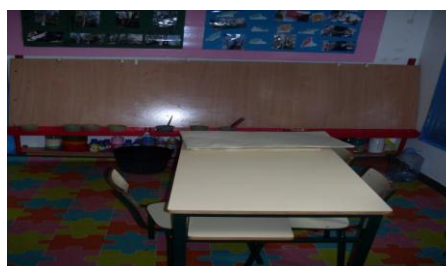


Imagem 17 - Área da Pintura

crianças, realizados nesta área. Existe também plasticina, com a qual, as crianças podem desenvolver os seus trabalhos em 3D, alargando a sua criatividade e imaginação. Nesta área podem estar em simultâneo três crianças na plasticina e três na pintura.

CAPÍTULO IV

1. Construção do *Ebook*

O tema das histórias tradicionais a fim de criar um *ebook* ou livro digital, surge devido ao seu elevado nível de utilização das TIC, em conjunto com o desenvolvimento da literacia digital e a sensibilização para a literatura para a infância. Demonstrou ser um tema bastante rico e diversificado no desenvolvimento das diferentes áreas de conteúdo.

Inicialmente tinha ficado delineado que todas as imagens das histórias seriam coloridas no *Paint*. Posteriormente e com o desenrolar das atividades, acabamos por decidir utilizar outras técnicas para colorir e tornar mais diversificado o trabalho realizado pelas crianças. Assim, para além da pintura no *Paint*, fizeram pintura com guache, recorte e colagem, desenhos (feitos como registo) e também coloriram algumas imagens *online* (<http://www.colorirgratis.com>).

Todos os trabalhos realizados em formato não digital foram digitalizados, através de um *scanner*, com o apoio das crianças que estiveram sempre presentes nas várias etapas.

Como primeira abordagem às histórias, a ideia inicial era que surgisse das crianças através das imagens apresentadas, mas achamos que era pouco e decidimos então mostrar vídeos com as histórias de forma a facilitar o reconhecimento das imagens. As crianças podiam acrescentar e inventar os detalhes que quisessem, desde que estivessem no contexto na história. Todas as histórias foram recontadas pelas crianças, foram utilizadas as palavras e expressões usadas nas atividades de reconto.

As crianças participaram também na parte escrita dos textos. Foi-lhes fornecido um excerto, já digitado no computador e imprimido, o qual copiaram para o Word, guardado e utilizado posteriormente no *ebook*.

Finalizado o trabalho em conjunto com as crianças, iniciou-se o tratamento das histórias de forma a criar um livro compilando o trabalho realizado.

A ideia inicial seria utilizar uma grande diversidade de programas no tratamento das histórias, mas por dificuldades em obtê-los e também de, posteriormente, converter para o formato pdf, decidimos utilizar apenas ferramentas do Microsoft Office. Assim, foram usados o Word, o Publisher e o Power Point. Como eram seis histórias e três programas

trabalhamos duas histórias com cada um três programas. No produto final intercalou-se os ficheiros realizados nas diferentes ferramentas de forma a tornar mais dinâmica a apresentação.

Todos os ficheiros, nos diferentes formatos, foram convertidos para pdf, guardando assim todo o trabalho de forma uniforme.

Depois através do programa A-PDF Merger procedeu-se à união de todas as histórias e incluiu-se um índice, ficando com um só ficheiro em formato pdf podendo visualizar o livro já neste formato. Este programa é bastante simples e rápido, basta abrir o programa, clicar em Add para acrescentar os ficheiros, coloca-los na ordem que se pretende e clicar em Merge. Aparece uma janela para guardar o ficheiro podendo escolher o local e colocar nome.

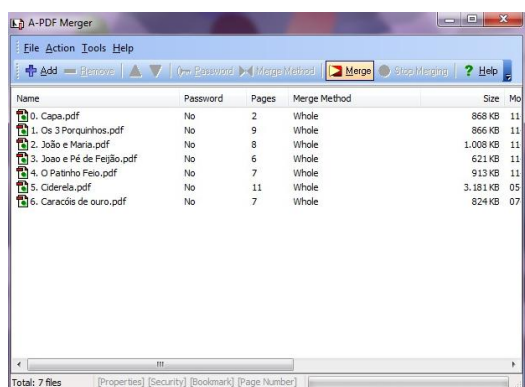


Imagem 18 - A-PDF Merger

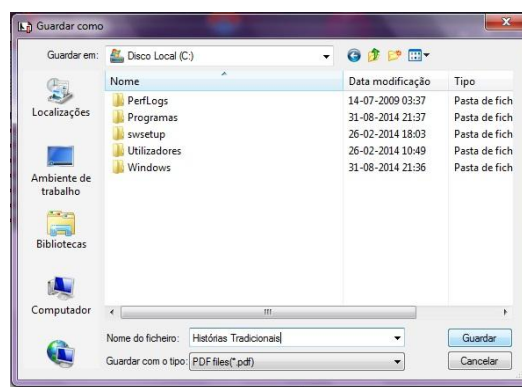


Imagem 19 - A-PDF Merger Guardar

Visto que pretendíamos criar um *ebook*, tínhamos que o converter num formato popular para livros digitais, sendo o escolhido o *epub*. Para criar um ficheiro neste formato foi utilizado o site www.epubbud.com. Neste site é necessário fazer um registo inicial com alguns dados pessoais e o *email*. Com o registo feito, entramos na nossa conta introduzindo o email e a password. Posteriormente clicou-se na funcionalidade “upload/convert” introduzindo o ficheiro em pdf e escolhendo a primeira das duas opções de escolha que surgem carrega-se em “upload your file now”. O site faz a conversão e fica disponível para download em formato epub, podendo ser visionado em *tablet's* e *smartphone's*.

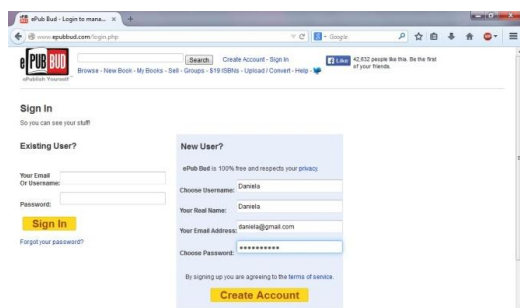


Imagem 20 - Registo epubbud

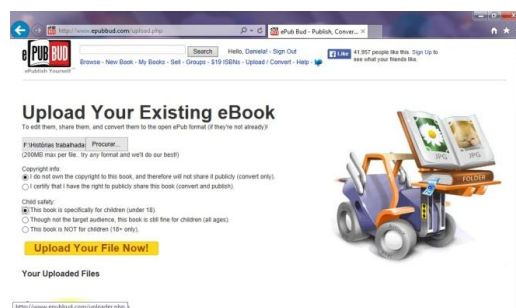


Imagem 21 - Epubbud upload

No início do projeto foi criado um blogue que serviu como um diário de bordo ao longo de toda a parte prática. Aí foi registado diariamente as atividades que se iam realizando com as crianças na parte que tem como etiqueta “Diário”. No blogue, no separador “Imagens histórias” constam ainda as imagens trabalhadas pelas crianças, para divulgação e também por questões de segurança de forma a ter sempre as imagens disponíveis. O endereço do blog é o : <http://diariodebordoebook.blogspot.pt/>



Imagem 22 - Apresentação Blog

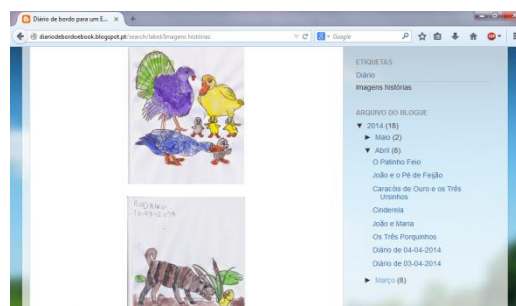


Imagem 23 - Imagens histórias

Seguidamente apresenta-se detalhadamente o processo de realização de todas as histórias trabalhadas e que compõem o livro digital elaborado pelas crianças. As histórias foram: Os três Porquinhos; João e Maria; João e o Pé de Feijão; O Patinho Feio; Cinderela; Caracóis de Ouro e os três Ursinhos.

1.1. Capa e índice

Tanto a capa como o índice foram realizados no *Microsoft Office publisher*. Começou-se por formatar as páginas, aplicando fundo, escolhendo a cor, efeito de preenchimento de gradação vertical dando maior destaque ao texto e imagens colocadas posteriormente.

Para a realização da capa foi utilizada uma imagem de cada história, pintada e trabalhada pelas crianças. Dessas imagens uma foi pintada *online* (Os três Porquinhos), três pintadas no Paint (Caracóis de Ouro, Cinderela e João e o Pé de Feijão), uma pintada com tinta de guache (Patinho Feio) e por último, realizada com recorte e colagem (João e Maria). As imagens encontram-se com qualidade marca d'água para uniformizar um pouco as cores. No centro encontra-se o título do livro inserido através do WordArt para dar mais realce às letras.

O índice foi introduzido como nova página, seguindo a capa. O título foi inserido através do WordArt para realçar e ser mais apelativo. A antever o nome de cada história foi colocado um símbolo inserido através de “Marcas e numeração”. Foi considerada a ideia de numerar as histórias fazendo paginação das mesmas, mas no programa Publisher não era possível fazê-lo, acabando por se abandonar essa ideia.

Finalizados a capa e o índice guardamos no formato associado ao publisher (pub) e posteriormente clicamos em publicar como pdf, para que todos os ficheiros ficassem nesse formato.

1.2. Os Três Porquinhos



Imagem 24 - Pintura no Paint

As atividades relativas à história d'Os Três Porquinhos tiveram início no dia 6 de Março, onde as crianças estiveram a pintar no Paint cinco imagens desta história. Participaram cinco crianças, sendo que cada uma pintou um desenho diferente. Foram as mais velhas que ficaram encarregues da pintura das imagens desta história. Os alunos encarregues desta atividade não demonstraram dificuldades na sua execução e até mostraram que se utilizasse a função do balde obteríamos resultados muito melhores.

As crianças escolheram as cores mais adequadas, ou que mais gostavam, e fizeram um trabalho muito bonito, usando cores diversas e aplicando-as com facilidade. Utilizavam com relativa destreza o rato e pediam para fazer *zoom* na imagem para poderem aplicar tinta em zonas de reduzido tamanho, que não conseguiam com tanta facilidade.



Imagem 25 - Pintura no Paint

Esta história era bastante conhecida pelas crianças, dado que já tinham visto o filme algumas vezes no passado. Mas, mesmo assim, no dia 21 de Março logo ao início da manhã, ligamos o projetor ao computador, previamente ligado à internet, fomos ao Youtube, colocamos o filme d'Os Três Porquinhos, utilizando o endereço <https://www.youtube.com/watch?v=kL5EjA2xu3k>. Este vídeo tem uma duração de 8,18 minutos, uma produção Mickey Mouse apresentando Os Três Porquinhos por Walt Disney, um original em inglês aqui dobrado em brasileiro, falado e cantado. Algumas canções foram acompanhadas pelas nossas crianças, principalmente a mais conhecida. Mostraram muito interesse e entusiasmo ao ver o filme.

No final da manhã, após já ter passado algum tempo desde que viram o filme, fomos fazer o reconto da história. Sentados na manta, em grande grupo foram surgindo “pedaços” e “pedaços” formando um texto. Todos tiveram possibilidade de participar recordando muitos pormenores e conseguindo recontar o desenrolar da história numa sequência lógica. No final do reconto percebemos que as imagens que tínhamos eram insuficientes tendo em conta os pormenores do texto elaborado pelas crianças.

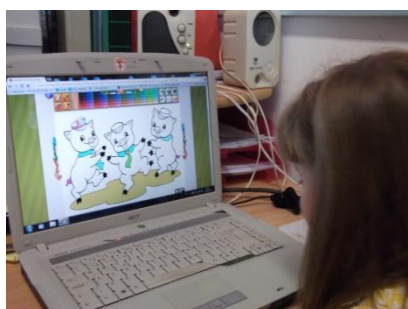


Imagem 26 - Pintura online

Para acrescentar mais imagens decidimos utilizar um site que tinha bastantes imagens e com grande qualidade. O endereço do site é <http://www.colorirgratis.com/>. Encontramos as imagens pintadas em <http://www.colorirgratis.com/desenhos-de-os-tres-porquinhos-para-colorir.html>. Neste site escolhemos o

que mais se aplicavam à nossa versão da história e

foram coloridas seis imagens. Seis crianças ficaram responsáveis por esta tarefa. Terminando a pintura, tínhamos de guardar em formato digital, clicando em enviar *e-mail* cada criança escrevia o seu nome no local indicado e era colocado o email de seguida. Ao receber no *e-mail*, foi só guardar para uma pasta no computador e continuar.



Imagem 27 - Enviar e-mail

Este *site* tem uma grande vantagem, o facto de possuir uma elevada diversidade de cores que se podem escolher, em comparação com o *Paint* que tem muito menos. A grande desvantagem é, sem dúvida, não se poder acrescentar imagens.

As imagens coloridas através do *site* exibiam, no canto inferior direito, um símbolo, que por uma questão de uniformizar com as restantes tivemos de retirar, utilizando para isso o programa *Paint*.

No dia 2 de Maio estiveram a copiar um excerto desta história, usando o Word para o escrever guardando-o de seguida para ser utilizado posteriormente.

Terminada a parte de participação das crianças, passou-se para a elaboração desta história utilizando para isso o programa *Microsoft Office Word*.

Começando pelo título da história, foi inserido através do *WordArt* para poder dar um efeito de sombras e de evidência, com a letra Polo tamanho 40, seguido de uma imagem, neste caso, com os três porquinhos. Todo o texto da história está na letra Comic Sans MS, tamanho 20. Fomos alternando a posição das imagens na página para dar mais dinâmica visual à história e assim sendo numas tem a imagem e por baixo o texto, noutras começa com o texto e a imagem por baixo. Finalizou-se a história com a mítica frase “Vitória, vitória acabou-se a história” com a letra tamanho 22 e a negrito. Esta história tem um total de nove páginas.

No final a história foi guardada em pdf, de forma a uniformizar todo o trabalho realizado.

1.3. João e Maria



Imagem 28 - Casinha das Guloseimas

Iniciamos as atividades deste conto no dia 20 de Março. As crianças começaram com a pintura a lápis de cor de todas as personagens da história e posteriormente recortaram-nas com muito cuidado pelo risco. Depois estiveram a fazer o cenário representando as cenas mais marcantes. Para isso foram utilizados diversos tipos de matérias tais como, papel de seda, papel crepe, papel canelado, papel de lustro, gomas e um chupa-chupa.

As crianças colaram as personagens da história, previamente pintadas e recortadas e de seguida foram preenchendo com pormenores criando árvores, o sol, nuvens, e outros, acrescentando também um caminho por acharem que desde as crianças até à casa deveria



Imagem 29 - Casa de João e Maria

ter uma marcação do percurso a seguir. Tudo foi feito e delineado pelas crianças.

Quando os trabalhos já se encontravam secos, chamamos as crianças que tinham participado na elaboração dos cenários e pintura das personagens para procedermos à sua digitalização. Colocaram as imagens no *scanner* e carregaram no botão para iniciar. Foi-lhes explicado como funcionava e estas demonstraram muito interesse e motivação.

No dia 27 de Março na parte da manhã, juntamos um pequeno grupo com apenas seis crianças para visualizarem o vídeo de João e Maria. Neste dia havia várias atividades a decorrerem e para variar no tipo de apresentação, este foi feito em pequeno grupo, mostrando o vídeo no computador. Acedemos ao Youtube encontrando um vídeo muito engraçado e diferente com a história de João e Maria. Pudemos aceder através do link: <https://www.youtube.com/watch?v=m9ffMUSU5rM>. Esse vídeo tem 7,24 minutos, uma produção Mickey Mouse apresentando João e Maria na Floresta por Walt Disney, um original em inglês aqui dobrado em português, falado e cantado. Esta versão apresenta alguns pormenores que as crianças adoraram, nomeadamente quando os duendes atiram abóboras e tartes à bruxa. Depois constaram da sua versão.

Durante a parte da tarde fizemos o reconto da história de João e Maria. As crianças recordavam-se de muitos pormenores e queriam todas participar. Demonstraram muito entusiasmo e alegria a contar a história à sua maneira.



Imagem 30 - Colagem de cenário

Como as crianças deram ênfase a várias partes na história que não tínhamos ainda em imagens, no dia 28 de Março decidimos criar mais cenários para enriquecer a história. Eram quatro imagens iniciais e elaborámos mais três seguindo a mesma metodologia das anteriores.

No dia 2 de Maio copiaram um trecho desta história, através de texto já digitado no computador e imprimido, o qual copiaram para o Word, guardado e utilizado posteriormente. O texto desta história foi copiado por uma criança que não demonstrou dificuldades.

Terminadas as atividades em conjunto com as crianças, passamos para a elaboração da história e para isso foi utilizado o programa Microsoft Office Power Point.

Iniciando o programa, orientamos a folha para ficar na vertical, visto por definição estar na horizontal. Depois escolheu-se o tema da estrutura ficando para todos os diapositivos o “Património Líquido”. Colocamos o título com letra Polo, tamanho 40 e uma imagem com o João e a Maria a correrem para casa. Nos restantes diapositivos a letra

utilizada foi o Comic Sans MS tamanho 20. Quanto à apresentação, surge a imagem em cima e o texto por baixo. Não fizemos alternâncias na apresentação pois ficaria confuso e desigual. Também terminámos com a frase: “Vitória, vitória, acabou-se a história”, esta a negrito e tamanho 22. A história tem um total de oito páginas.

No final a história foi guardada no formato associado ao Power Point (pptx) e posteriormente em pdf.

1.4.João e o Pé de Feijão

As atividades para a realização da história do “João e o Pé de Feijão” iniciaram-se no dia 13 de Março em que estiveram a pintar quatro imagens no programa Paint. Para esta atividade participaram quatro crianças em que cada uma pintou uma imagem diferente. Demonstraram bastante destreza no manuseamento do rato, evidenciaram uma preocupação com as cores a utilizar e tal como aconteceu com as imagens d’Os Três Porquinhos, escolhiam as cores mais adequadas, ou que mais gostavam, e fizeram um trabalho muito bom, usando cores diversas e aplicando com facilidade, pedindo várias vezes para fazer *zoom* na imagem para poderem aplicar tinta em zonas de reduzido tamanho, que não conseguiam com tanta facilidade.



Imagem 31 - Pintura no Paint
– O Gigante 1



Imagem 32 - Pintura no Paint
- Gigante 2

As crianças queriam todas participar nesta atividade, visto serem grandes adeptos da utilização das novas tecnologias, estão sempre prontos para participar e demonstram sempre grande entusiasmo e motivação.

Um dos grandes projetos da sala fala das plantas, da sua germinação e constituição, aproveitando o facto de esta história falar num feijão e no seu crescimento foi importante abordar este tema em grande grupo. As crianças já têm algumas noções de como se desenvolvem as plantas e qual o melhor ambiente para elas germinarem e crescerem.

Realizamos a apresentação do vídeo de manhã, para todas as crianças em grande grupo, todas sentadas na manta, ligamos o projetor, previamente conectado ao computador, acedemos ao Youtube ao *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=CTJdhwhmyKg>. Este

vídeo tem uma duração de 1,59 minutos, é uma história mais pequena mas cheia de possibilidades de desenvolver conhecimentos. Uma produção TVEscola 100, é apresentada com narração em português, mostrando imagens com descrição no fundo

No final da visualização falamos um pouco sobre a história mas também sobre as condições em que o feijão conseguiu crescer, as crianças participaram ativamente e ficaram muito entusiasmadas.

Durante a parte da tarde, estivemos, também em grande grupo, a fazer o reconto da história visualizada de manhã. Quase todas as crianças quiseram participar contando partes e acrescentando pormenores que achavam que se adequavam. Algumas mais tímidas não disseram nada, mas demonstraram interesse pelo que era partilhado.

O facto de terem acrescentado detalhes, implicou a criação de mais imagens para completar a história de uma forma mais rica. Por isso no dia 4 de Abril estiveram a realizar pinturas no Paint de mais duas imagens, elaboradas por duas crianças mais novas que ainda não tinham participado, estas tiveram alguma dificuldade em manusear o rato, mas com uma pequena ajuda conseguiram fazer um trabalho muito bonito.



Imagem 33 - Gigante e Galinha dos Ovos

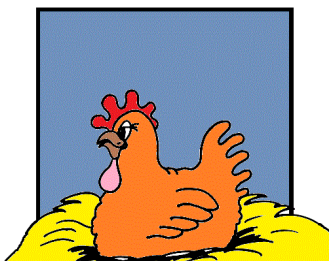


Imagem 34 - Galinha dos Ovos de ouro

No dia 2 de Maio participaram também na parte escrita da história, copiaram um excerto desta, para o Word, através de um texto já digitado no computador e impresso. O texto desta história foi copiado por duas crianças, pois era um parágrafo um pouco maior e assim deu possibilidade a mais que uma criança de participar nesta parte da atividade.

Terminada a parte de participação das crianças, iniciou-se a elaboração desta história utilizando para isso o programa *Microsoft Office Publisher*.

Começou-se por formatar as páginas, aplicando fundo, escolhendo a cor (verde claro) com efeito de preenchimento de gradação horizontal. De seguida foi colocado o título através do *WordArt*, utilizando a letra Polo tamanho 40, depois encontra-se uma imagem com o João a subir o pé de feijão. Para contrastar com o realizado no *Power Point*, o texto está em cima e as imagens em baixo. Para introduzir o texto houve necessidade de colocar uma caixa de texto. Todo o corpo de texto tem letra Comic Sans MS, tamanho 20. Esta história termina com a mesma frase que as anteriores histórias, estando a negrito e tamanho 22. Tem um total de seis páginas.

No final ficou guardado no formato associado ao publisher (pub) e posteriormente cliquei em publicar como pdf, para que todos os ficheiros ficassem nesse formato.

1.5. O Patinho Feio

Iniciamos as atividades para a história do Patinho Feio no dia 13 de Março. As imagens desta história estão coloridas com tintas de guache. No início as crianças tiveram alguma dificuldade em utilizar a quantidade certa de água para misturar com a tinta, criando por vezes traços mais aguados. Com ajuda, foram conseguindo ultrapassar essa dificuldade. O pintar dentro dos limites também se mostrou um desafio para alguns, mas com cuidado redobrado e utilizando diferentes tipos de pincéis fizeram um trabalho muito bonito. No dia 14 de Março terminaram as pinturas em guache.



Imagem 35 - Pintura com Guaches



Imagem 36 - Pintura com Guaches

Colocaram as pinturas a secar e quando estas estavam secas chamamos as crianças que tinham participado na elaboração das mesmas para procedermos à sua digitalização. Colocaram as imagens no *scanner* e carregaram no botão para iniciar. Mais uma vez estiveram muito motivados no facto de poderem ajudar nas várias etapas.

Algumas crianças não conheciam esta história, mostramos o vídeo em grande grupo no dia 3 de Abril de manhã, ligamos então o projetor, previamente conectado ao computador, acedemos ao *Youtube* ao *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=UleHGh7yOX8>. Este vídeo tem 8,36 minutos, uma produção Walt Disney, o original será em inglês aqui dobrado em brasileiro, apenas o título dado que o resto do filme não tem narração. Esta é uma das muitas versões que existem disponíveis na internet. As crianças gostaram muito e mostraram-se entusiasmadas.

Ao final da manhã, fizemos o reconto da história do Patinho Feio, tivemos de dar algumas dicas para que se fossem lembrando dos vários passos dados pelo Patinho. Apesar disto ainda conseguiram acrescentar detalhes e colocaram as suas ideias. Participaram as crianças mais dinâmicas, apesar de termos colocado algumas questões as crianças mais tímidas não conseguiram responder. No final ficou uma história muito bonita.

Para esta história também realizaram cópia de um pequeno excerto da história, no dia 2 de Maio, através de texto já digitado no computador e impresso, que copiaram para o

Word, guardado e utilizado posteriormente. O texto desta história foi copiado por uma criança que não demonstrou dificuldades.

Terminada a parte de participação das crianças, passou-se para a elaboração desta história utilizando para isso o programa *Microsoft Office Word*.

Começando pelo título da história, foi inserido através do *WordArt* para poder dar um efeito de sombras e de evidência cor laranja, com a letra *Polo* tamanho 40, seguido de uma imagem, neste caso, com a mãe Pata e os patinhos. Todo o texto da história está na letra *Comic Sans MS*, tamanho 20. Foi-se alternando a posição das imagens na página, numas tem a imagem e por baixo o texto, noutras começa com o texto e a imagem por baixo. Isto para que houvesse mais dinâmica, visto nos restantes ser mais limitativo. A história finaliza com a frase “Vitória, vitória acabou-se a história” com a letra tamanho 22 e a negrito. Tem um total de sete páginas.

No final a história foi guardada no formato associado ao Word (doc), posteriormente clicou-se em guardar como pdf, para que o trabalho esteja no final, todo neste formato.

1.6. Cinderela

Começamos as atividades para esta história no dia 6 de Março. As crianças estiveram a pintar no programa *Paint* imagens com as personagens. Ao todo eram seis imagens, participaram então seis crianças cada uma ficou encarregue de uma imagem. Esta história era bastante desejada pelas meninas, visto quererem pintar a princesa, sendo a cor de eleição o cor-de-rosa para o vestido e pintando de loiro os seus cabelos. Iniciaram esta atividade no dia 6 e continuaram no dia 7 de Março. Como as crianças podiam escolher as imagens que iriam colorir, os meninos iam escolhendo de outras histórias e as meninas escolhiam esta.



Imagem 37 - Pintura Paint Cinderela

Na manhã do dia 24 de Abril, as crianças sentaram-se em grande grupo na manta, ligamos o projetor, previamente conectado ao computador, depois acedemos ao *site* do *Youtube* ao *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=YsWulxWhQU4>. O vídeo tem 5,14 minutos, dobrado em português do Brasil. É uma versão bastante simples mas também se apresenta completa, com todos os dados importantes constando da história.

No final da visualização as crianças fizeram um desenho onde registaram a passagem da história que mais gostaram, o resultado foi muito bom apresentando desenhos muito bonitos com muitos pormenores e bastante perceptíveis da cena que representam.



Imagem 38 - Registo da História

Decidimos, deste modo, fazer montagens com as imagens pintadas no *Paint* e os desenhos das crianças, aproveitando a qualidade dos registos e utilizar diferentes métodos e também a possibilidade de trabalhar com mais programas, enriquecendo o trabalho final. Pretendíamos deste modo promover a diversidade e qualidade.

Algumas imagens têm o cenário desenhado e as personagens pintadas no *Paint*, outras ao contrário têm cenários escolhidos na internet com personagens desenhadas. Tentou-se criar alguma dinâmica na seleção das imagens e utilizar o máximo possível os trabalhos realizados pelas crianças.

As crianças participaram também na parte escrita, copiaram um excerto do texto, previamente digitado e imprimido, para esta atividade foram precisas duas crianças dado que o parágrafo era um pouco maior e para dar oportunidade a mais crianças.

Terminada a parte de participação das crianças, passou-se para a elaboração desta história passando por várias etapas.

Começou por se trabalhar os desenhos feitos pelas crianças, para isso foi utilizado o programa *Photoshop*, este foi usado para eliminar o branco ou partes da imagem que não interessavam. Introduzia-se a imagem a retirar branco ou objeto não desejado, seleccionávamos através da ferramenta laço e clicávamos delete. Quando terminada essa imagem, guardava-se em formato png, para ser utilizada depois no programa *Photoscape*.

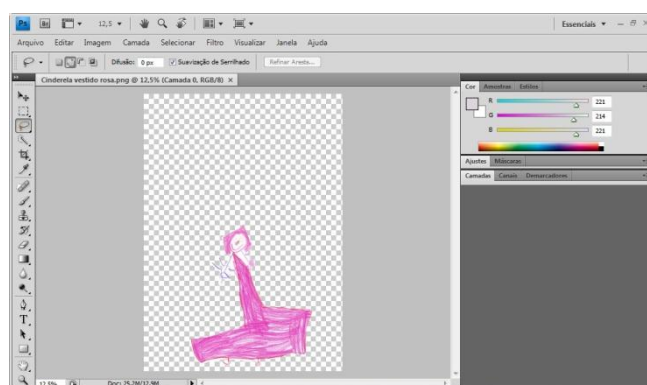


Imagem 39 - Photoshop

Depois no *Photoscape*, íamos a Editor de fotografias. Do lado esquerdo do programa escolhemos a pasta para o cenário e colocamos a imagem desejada. De seguida clicava-se

em objeto, inserir fotografia para colocar as personagens no cenário, estas tinham de estar em formato png, de seguida clicava-se em juntar fotografia+objeto e guardar.

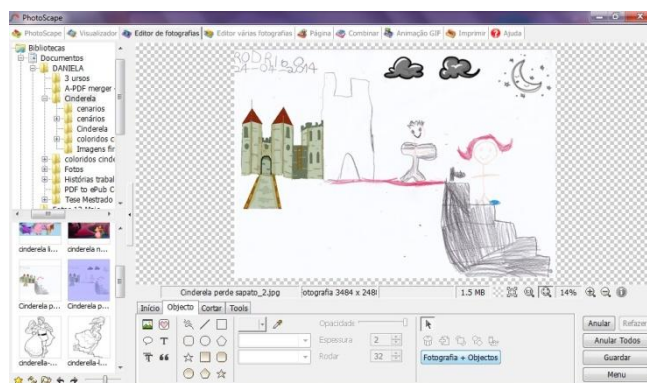


Imagem 40 - Photoscape

No caso específico desta imagem, o cenário foi elaborado por uma criança, acrescentou-se uma parte do castelo para dar mais ênfase e foram também colocadas nuvens e a lua que se encontram disponíveis clicando em inserir objeto seguido de Icons (símbolo coração).

Com as imagens a colocar finalizadas, passou-se à elaboração da história, para isso foi utilizado o programa *Microsoft Office Power Point*.

No programa, orientou-se a folha para ficar na vertical, visto por definição estar na horizontal. Depois escolhemos o tema da estrutura ficando para todos os diapositivos o “Viagem”. Coloquei o título com letra Polo, tamanho 40 e em cima uma imagem com a Cinderela e o Príncipe a dançar, como cenário o Castelo. Nos restantes diapositivos a letra utilizada é o Comic Sans MS tamanho 20. Quanto à apresentação, surge a imagem em cima e o texto por baixo, de forma a ficar uniforme. Esta história termina com a frase: “Perlim pim pim a história chegou ao fim”, está a negrito e tamanho 22. Tendo um total de onze páginas.

No final a história foi guardada no formato associado ao *Power Point* (pptx), posteriormente cliquava-se em guardar como pdf, para uniformizar todo o trabalho para este formato.

1.7.Caracóis de Ouro e os Três Ursinhos



Imagem 41 - Pintura Paint
Caracóis de Ouro

Iniciamos as atividades para a elaboração da história de Caracóis de Ouro e os Três Ursinhos no dia 6 de Março. As crianças estiveram a pintar no *Paint* as diferentes imagens que iriam criar a nossa história. Eram ao todo sete imagens, deste modo participaram nesta

atividade sete crianças, onde cada uma ficou responsável por uma imagem. Demonstraram muito interesse e motivação, muito pelo facto de não reconhecerem a história nem as personagens. As pinturas tiveram resultados muito bons, as crianças utilizaram cores diversas e fizeram experiências com misturas de tonalidades. Pediam muitas vezes para fazer *zoom* e ampliar a imagem e houve mesmo um caso em que foi necessário desenhar um pouco do caminho para se poder preencher com tinta, isto tudo a pedido das crianças.

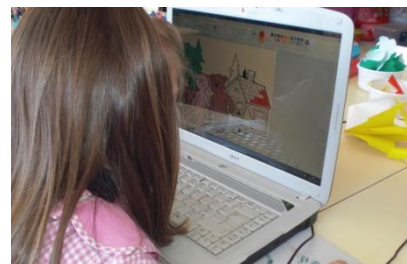


Imagem 42 - Pintura Paint 3 Ursos

Na parte da manhã do dia 2 de Maio, juntamos as crianças sentadas na manta, ligamos o projetor, previamente ligado ao computador, acedemos ao *Youtube* para visualizarmos o vídeo no *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=cdoIPNeNVDk>. Este vídeo tem 2,17 minutos, faz parte do programa Hora da História do Brasil, é um original inglês estando aqui dobrado. É uma história mais pequena, mas que as crianças gostaram muito e demonstraram bastante motivação e interesse.

Ao final da manhã as crianças fizeram o reconto da história visualizada. Acrescentaram alguns pormenores interessantes à história, utilizaram expressões suas e deram um final muito mais interessante do que o que aparece no vídeo, pois sentiram pena do ursinho por ter ficado sem papas.

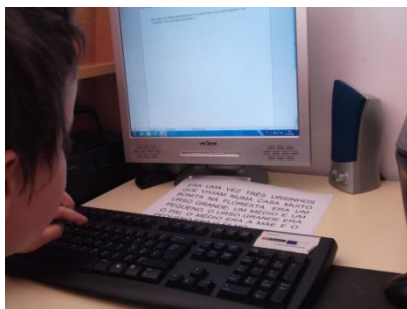


Imagem 43 - Cópia dos textos

Nesse dia de tarde, estiveram a realizar cópia de um excerto da história, digitado e imprimido anteriormente. Este trecho foi copiado por duas crianças, dado que o parágrafo era um pouco maior e assim dar possibilidade de mais crianças participarem nesta atividade.

Finalizada a parte de participação das crianças, passei para a elaboração desta história utilizando para isso o programa *Microsoft Office Publisher*.

Começou por formatar as páginas, aplicando fundo, escolheu-se a cor (laranja claro) com efeito de preenchimento de gradação horizontal. De seguida colocamos o título através do *WordArt*, utilizando a letra Polo tamanho 40, depois encontra-se uma imagem com os três ursinhos. Para fazer contraste com o aplicado no *Power Point*, o texto está em cima e as imagens em baixo. Para introduzir o texto colocamos uma caixa de texto. Todo o corpo de texto está com letra Comic Sans MS, tamanho 20. Esta história termina com a frase

“Vitória, vitória, acabou-se a história”, estando a negrito e tamanho 22. Tem um total de sete páginas.

No final guardou-se no formato associado ao publisher (pub) e posteriormente clicando-se em publicar como pdf, para que todos os ficheiros ficassem nesse formato.

Conclusão

As tecnologias têm vindo a desenvolver-se a todo o instante. O nosso quotidiano está repleto de momentos em que somos convidados à utilização de novos dispositivos técnicos e tecnológicos que nos facilitam e apoiam nas mais diversas atividades. Desde o ábaco até ao mais recentes tecnologias móveis, telemóveis da última geração, *tablets* ou a última versão *do iPad* lançado pela Apple, sofremos alterações e com certeza viremos a viver ainda mais.

A sociedade tecnológica lança constantemente atualizações e novas versões de dispositivos, muitos dos quais já fazem, de tal forma, parte das nossas rotinas que acabamos por não refletir sobre a sua relevância ou mesmo desvalorizar. A televisão, os computadores, eletrodomésticos e outros enchem as nossas vidas simplificando as mais diversas tarefas. Contudo a grande dificuldade continua a ser as escolas continuam a mostrar algumas reticências quanto à utilização das tecnologias, tanto para a realização de atividades, como também para integrar um saber, cada vez mais emergente, evoluindo e preparando as nossas crianças para a era tecnológica que estamos a vivenciar.

Dentro desta linha de pensamento, foi concebida a ideia de realizar, numa sala de jardim-de-infância, um projeto que permitisse a alfabetização digital das crianças para a utilização das TIC, de forma diversificada, em contextos de educação pré-escolar, garantindo o desenvolvimento de competências que permitissem que as crianças produzissem um livro com formato digital com histórias de literatura para a infância, buscando em cada momento o completo envolvimento das crianças na sua elaboração, concorrendo desta forma para a sua alfabetização digital.

A opção pelo jardim-de-infância em concreto para a realização deste trabalho deveu-se ao facto de que, contrariamente a muitos jardins, aqui já fazia uma utilização das TIC em muitas das suas atividades. A sala disponha quatro computadores, tele de projeção e projetor multimédia, scanner. Os computadores eram utilizados diariamente pelas crianças, durante as atividades livres ou em atividades orientadas, como foi o caso de algumas das atividades planificadas com vista à criação do *ebook*. Em vários dias foram visualizados vídeos educativos, utilizando PC e projetor multimédia, alguns vistos *online*, através do recurso ao *Youtube*, outros que do disco rígido onde se encontravam arquivados. O *Photoscape* e também o *Photo story* já tinham sido trabalhados com as crianças.

A Educadora aceitou de bom grado a realização deste projeto na sua sala, disponibilizou um período específico na semana para o desenvolver, dando muitas

sugestões e apoiando sempre que necessário. Houve sempre grande assistência por parte de todas as funcionárias, desde a Educadora à Auxiliar da Ação Educativa.

As crianças, estando já habituadas a desenvolver atividades recorrendo à integração das tecnologias, participaram ativamente nas várias etapas para a elaboração do produto final, o livro digital. Demonstraram sempre uma enorme motivação para participar nas atividades, manifestaram sentido crítico e sensibilidade estética. Algumas, com idades muito baixas, dada altura necessitaram de apoio, tendo sempre demonstrado muita vontade de aprender e fazer mais. As crianças revelaram extraordinária facilidade na aprendizagem de técnicas e na utilização dos vários instrumentos, tais como o rato e teclado ou mesmo a exploração de software utilizado. A participação das crianças foi, sem dúvida, motivadora e surpreendente. Inicialmente havia receio de existirem dificuldades na realização das pinturas, mas rapidamente se percebeu que eram receios infundados e que foram largamente ultrapassadas logo que as crianças deram início às atividades, dado o interesse, disponibilidade e empenhamento demonstrado, com evidente benefício demonstrado ao longo do projeto.

Relativamente aos objetivos específicos (a utilização e manuseamento por parte das crianças, das diversas ferramentas TIC, sejam através de programas, do *software* do computador ou disponibilizados *online*, as crianças excederam as expectativas na realização das atividades. A grande maioria participou de forma bastante entusiástica nos vários momentos do processo. As crianças mais pequenas, apesar das naturais dificuldades iniciais, foram paulatinamente desenvolvendo competências e ultrapassando os obstáculos que iam surgindo.

Os objetivos propostos inicialmente foram amplamente alcançados. A ideia inicial era de utilizar apenas pinturas realizadas digitalmente, com o decorrer das atividades fomos ampliando as mesmas com pinturas com recurso a guaches, lápis de cor e também utilizando as técnicas de recorte e colagem, sendo que foram todas digitalizadas com o apoio das crianças, onde estas questionaram a sua utilidade e lhes foi explicado como tudo funcionava, dando-lhes a conceção de que poderiam tirar grande proveito dos conhecimentos adquiridos.

Sendo que a parte realizada pelas crianças, se demonstrou muito produtiva e eficaz, a construção e finalização do livro digital contou com diversas dificuldades. Inicialmente iria ser utilizado um programa específico para a criação de *ebooks*, mas a complexidade na sua obtenção, acabou por impossibilitar esta hipótese. Assim surgiu a ideia de realizar, através dos programas fornecidos pela Microsoft, criando no final ficheiros em PDF. Posteriormente seria necessário juntar esses ficheiros, para que se tornasse num só elemento. Criado o

ficheiro PDF surge novo obstáculo para o converter para o formato específico de *ebook*, após várias tentativas foi utilizado um *site* que permitia fazer a conversão online, através de um processo bastante rápido e eficaz. No final, apesar de todas as dificuldades, elaborou-se um livro digital, disponível em dois formatos, PDF e EPUB.

Para a efetivação de uma dissertação completa, para além da realização deste projeto, foi necessária a elaboração de várias pesquisas bibliográficas, fundamentando teoricamente todo o trabalho realizado, conseguindo desta feita um produto final do agrado de todos.

Houve algumas dificuldades na procura de bibliografia sobre um dos temas centrais, de forma particular o *ebook* e a sua utilização em ambiente escolar. A reduzida existência de artigos e material fidedigno, tornou mais complexo a elaboração de um texto coerente e credível sobre o tema. Por ser algo relativamente recente, possivelmente ainda pouco analisado, acabou por oferecer alguns entraves, mas que foram amplamente superados, até porque o ensejo primordial seria conceber algo que captasse a atenção e interesse das crianças, envolvendo-as ativamente no projeto, sendo que as colocava em interação com os pares, alcançando o que de mais importa da prática escolar num jardim-de-infância, promovendo um desenvolvimento salutar e envolvido com os colegas, a comunidade e o mundo em geral.

Bibliografia

- Abramovich, Fanny (2004): *Literatura Infantil*. São Paulo, Scipione.
- Amante, Lucia (2003): *Infância, Escola e Novas Tecnologias*. Universidade Aberta.
- Bassedas, E; Huguet, T; Solé, I. (1999): *Aprender e ensinar na Educação Infantil*. Porto Alegre: Artmed.
- Bruner, Jerome (1989): *Investigaciones sobre el desarrollo cognitivo*. Madrid: Pablo del Rio Editó.
- Castro, Catarina Sofia Cardoso (2006): *A influência das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no Desenvolvimento do Currículo por Competências*. Dissertação de Mestrado. Braga: Universidade do Minho.
- Coelho, Betty (1997): *Contar Histórias uma Arte sem Idade*. S. Paulo, Scipione.
- Comissão das Comunidades Europeias (2002): *e-Europe2005: Uma sociedade da informação para todos*. Internet. Disponível em http://www.unic.pt/images/stories/publicacoes200709/eeurope2005_pt.pdf (consultada a 28 de Setembro de 2014)
- Cordeiro, Georjeane Leite (2012): *A linguagem nas redes sociais e a interferência nas produções realizadas pelos adolescentes na sala de aula*. Internet. Disponível em <http://www.slideshare.net/BPJCA/a-linguagem-utilizada-nas-redes-sociais-e-a-interferencia-nas-producoes-realizadas-pelos-adolescentes-na-sala-de-aula> (consultada a 28 de Setembro de 2014).
- Escola, Joaquim José Jacinto (2005): *Ensinar a aprender na Sociedade do Conhecimento*. Universidade de Trás os Montes e Alto Douro. Internet. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/escola-joaquim-ensinar-aprender-sociedade-conhecimento.pdf> (consultada a 28 de Setembro de 2014).
- Falcão, Sabrina Beffa (s/d): *Linguagem da internet: do virtual para o não-virtual*. Internet. Disponível em http://www.fsma.edu.br/esfera/Artigos/Artigo_Sabrina.pdf (consultada a 28 de Setembro de 2014).
- Fey, Ademar Felipe (2011): *A linguagem na interação professor-aluno na era digital: considerações teóricas*. Internet. Disponível em <http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/wp-content/uploads/2011/06/A-linguagem-na-intera%C3%A7%C3%A3o-professor-aluno-na-era-digital.pdf>

digitalConsidera%C3%A7%C3%B5es-te%C3%B3ricas.pdf. (consultada a 28 de Setembro de 2014).

Gates, B. (1995): *Estrada do Futuro*. São Paulo: Comiandia de Letra.

González-Pérez, J. e Criado, M. J. (2003): *Psicologia de la educacion para una Ensenanza Prática*. Internet. Disponível em http://www.alunos.di.ubi.pt/a14676/psicologia/aprendizagem_social.pdf (consultada a 28 de Setembro de 2014).

Guinchat, L. Menou, M. (1994): *Introdução Geral às Ciências e Técnicas de Informação e Documentação*. 2ª Edição. Brasília: IBICT.

Lebert, Marie (2010): *Booknology: The Ebook (1971-2010)*. [Ebook # 33460]. Prod. Al Haines.

Livro Verde para a Sociedade da Informação em Portugal. Missão para a Sociedade de Informação (1997). Lisboa: Ministério da Ciência e da Tecnologia. Internet. Disponível em <http://www2.ufp.pt/formacao/lvfinal.pdf> (consultada a 28 de Setembro de 2014).

Lobo, M. (1988): *Uma conceção do espaço no Jardim-de-infância*. In Cadernos de Educação de Infância nº5, Publicações Trimestral. Lisboa: Edição APEI.

Loureiro, Maria João, Pombo, Lúcia, Barbosa, Isabel e Brito, Ana Luísa (2010): *A utilização das TIC dentro e fora da escola: resultados de um estudo envolvendo alunos do concelho de Aveiro*. Internet. Disponível em <http://www.educacaoadistancia.blog.br/ebook/A%20utilizacao%20das%20TICpdf> (consultada a 28 de Setembro de 2014).

Machado, Irene (1994): *Literatura e Redação*. São Paulo, Scipione.

Mangue, Manuel Valente (2007): *Consolidação do processo de Informatização em Sistemas de Bibliotecas Universitárias da África do Sul, Moçambique e Brasil*. Tese de Doutoramento em Ciências da Informação. PPGCI/UFMG.

Manzano, Mercedes G (1988): *A Criança e a Leitura*. Porto: Porto Editora.

Marques, Ramiro (1991): *Ensinar a ler aprender a ler, um guia para pais e educadores*. Lisboa: Texto Editora.

Mason, J. M. e Sinha, S. (2002). *Literacia emergente nos primeiros anos da infância: aplicação de um modelo Vygotskiano de aprendizagem e desenvolvimento*. Manual de Investigação em educação de infância/Bernard Spodek (Org.). Lisboa: Fundação Caloust Gulbenkian, Serviço de Educação e Bolsas.

Melo, Sílvia (2004): *A utilização das TIC no ensino-aprendizagem de línguas: o projecto Galanet no contexto europeu de promoção da intercompreensão em Línguas Românicas. O caso do PLE*. Internet. Disponível em http://www.aulaintercultural.org/IMG/pdf/galanet_ple.pdf (consultada a 28 de Setembro de 2014).

Ministério da Educação (1997): *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: ME.

Monteiro, Luís (2001): *A internet como meio de comunicação: possibilidades e limitações*. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro. Internet. Disponível em http://www.jack.eti.br/www/arquivos/documentos/trabalhos/fae/Trabalho_Redes_Adinarte_26032008.pdf (consultada a 28 de Setembro de 2014).

Morin, Edgar (2003): *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. 8ª Edição. São Paulo: Cortez

Moura, Adelina (2007): *A Web 2.0 na aula de língua materna: relato de uma experiência*. Internet. Disponível em <http://adelinamouravitaie.com.sapo.pt/Wikiescritacolaborativa.pdf> (consultada a 28 de Setembro de 2014).

Pennac, Daniel (1993): *Como um Romance*. Lisboa: ASA.

Rezende, Denis A.; Abreu, Aline F. (2000): *Tecnologia da Informação Aplicada a Sistemas de Informação Empresariais*. São Paulo: Atlas.

Ricoy, María Carmen e Couto, Maria João V. S. (2009): "As tecnologias da informação e comunicação como recursos no caso Ensino Secundário: um estudo de caso". *Revista Lusófona de Educação*, 14, 145-156

Rodrigues, Maria de Lurdes e Mata, João Trocado da (2003): "A utilização de computador e da internet pela população portuguesa". *Sociologia, Problemas e Práticas*, 43: 161-178.

Santos, Jorge Lavouras dos (2006): *A escrita e as TIC em crianças com dificuldades de aprendizagem: um ponto de encontro*. Dissertação de Mestrado. Braga: Universidade do Minho.

Souto, Goreti Maria Balsa do (2010): *O uso de meios e recursos no ensino do 1º CEB: estudo no Agrupamento de Escolas Diogo Cão - Vila Real*. Dissertação de Mestrado. Vila Real: Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.

Souza, Luciene Pinheiro de, e Deps, Vera Lucia (2012): *A linguagem utilizada nas redes sociais e a sua interferência na escrita tradicional: um estudo com adolescentes brasileiros*. II Congresso Internacional TIC e Educação. Internet. Disponível em <http://conf.ticeduca.ie.ul.pt/modules/request.php> (consultada a 28 de Setembro de 2014).

Spodek, Bernard (2010) *Manual de Investigação em Educação Infantil*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

Vieira, Joice da Silva (s/d): *A influência das TIC e os novos dados sobre o ensino/aprendizagem no meio rural*. Internet. Disponível em <http://wp.ufpel.edu.br/letras-pos/especializacao/2012/02/A-influ%C3%Aancia-das-TIC-e-os-novos-dados-sobre-o-ensino-aprendizagem-no-meio-rural1.pdf> (consultada a 28 de Setembro de 2014).

Villas-Boas; M. CA (2002): *Leitura de Histórias: O Contributo da Dimensão Sócio-afectiva; Leitura*. Literatura Infantil Ilustração – Investigação e Prática docente (Coord.) Viana, F. L; Martins, M; Coquet, E. Universidade do Minho: Bezerra.

Legislação

Decreto-Lei nº 75/2008 de 22 de Abril, Secção 2.

Despacho Conjunto nº 268/97 de 25 de Agosto, Anexo nº 1, Ficha nº 8.

Websites:

<http://diariodebordoebook.blogspot.pt/> (Criado em 08 de Março de 2014)

<http://educadores.bligoo.com.co/la-importancia-de-la-tecnologia-en-la-escuela#.VDGJJmddXK4> (consultado em 05 de Outubro de 2014).

<http://fundacaocouto.pt/html/oferta.html> (consultada em 25 de Setembro de 2014).

<http://www.cm-vilareal.pt/> (consultado em 27 de Setembro de 2014).

<http://www.eduteka.org/LibroDigital.php> (consultado no dia 05 de Outubro de 2014).

<http://www.eduteka.org/PorQueTIC.php> (consultado em 06 de Outubro de 2014).

<http://www.portaldasaude.pt/Portal/servicos/prestadoresV2/?providerid=326> (consultado a 27 de Setembro de 2014).

<http://www.portaldasaude.pt/Portal/servicos/prestadoresV2/?providerid=74227> (consultado a 27 de Setembro de 2014).

<http://www.unescoportugal.mne.pt/pt/temas/construir-sociedades-do-conhecimento/tic-na-educacao.html> (consultado no dia 25 de Setembro de 2014).

Vídeos

<https://www.youtube.com/watch?v=kL5EjA2xu3k> (Visualizado dia 21 de Março de 2014)

<https://www.youtube.com/watch?v=m9ffMUSU5rM> (Visualizado dia 27 de Março de 2014)

<https://www.youtube.com/watch?v=CTJdhwhmyKg> (Visualizado dia 03 de Abril de 2014)

<https://www.youtube.com/watch?v=UleHGh7yOX8> (Visualizado dia 03 de Abril de 2014)

<https://www.youtube.com/watch?v=YsWulxWhQU4> (Visualizado dia 24 de Abril de 2014)

<https://www.youtube.com/watch?v=cdolPNeNVDk> (Visualizado dia 02 de Maio de 2014)

ANEXOS

Diário de bordo para um Ebook

Estou a fazer Mestrado em Comunicação e Tecnologia Educativa. A minha tese incide sobre várias histórias recontadas por crianças com imagens trabalhadas também por elas, que irá finalizar na realização de um ebook. Conto com o apoio do meu Orientador e da Educadora co-orientadora. Este blog servirá como um diário das atividades que irei realizar com as crianças, com registos fotográficos e também uma descrição do trabalho realizado.

Mostrar mensagens com a etiqueta **Diário**. [Mostrar todas as mensagens](#)

SEXTA-FEIRA, 2 DE MAIO DE 2014

Diário de 02-05-2014

De manhã fizeram o reconto da historia de "Caracóis de ouro e os 3 ursinhos". Com o apoio da Educadora Eugénia estive a aprender a trabalhar no Photoshop e no Photoscape.

De tarde estiveram a copiar os textos das histórias para o "Word". Alguns ainda tiveram alguma dificuldade em encontrar as letras. Os mais velhos demonstraram interesse em saber como se fazem os sinais de pontuação e os acentos.

Publicada por **Daniela** à(s) 13:27 [Sem comentários:](#)



Recomendar este URL no Google

Etiquetas: [Diário](#)

PESQUISAR NESTE BLOGUE

ACERCA DE MIM



Daniela

[Ver o meu perfil completo](#)

ETIQUETAS

[Diário](#)

[Imagens histórias](#)

ARQUIVO DO BLOGUE

▼ [2014](#) (18)

▼ [Maio](#) (2)

[Diário de 02-05-2014](#)

[Diário de 24-04-2014](#)

► [Abril](#) (8)

► [Março](#) (8)

Diário de 24-04-2014

De manhã ouviram a história da Cinderela e registaram a parte da historia que mais gostaram através de um desenho.

De tarde Recontaram a historia à sua maneira, acrescentando bastantes pormenores.



Publicada por **Daniela** à(s) 13:26 [Sem comentários:](#)



Recomendar este URL no Google

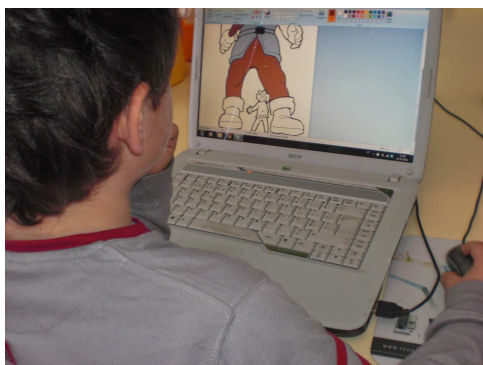
Etiquetas: [Diário](#)

SEXTA-FEIRA, 4 DE ABRIL DE 2014

Diário de 04-04-2014

Neste dia realizaram pinturas no "Paint" da história do João e o Pé de Feijão para complementar a mesma.

Fizeram também pinturas em aquarelas da história do Patinho Feio de forma a finalizar o trabalho.



Publicada por [Daniela](#) à(s) 14:30 Sem comentários:



Recomendar este URL no Google

Etiquetas: [Diário](#)

QUINTA-FEIRA, 3 DE ABRIL DE 2014

Diário de 03-04-2014

De manhã estiveram a recontar a história do Patinho Feio, não conheciam tão bem esta história e por isso tiveram um pouco mais de dificuldade mas com ajuda fizeram um bom texto.

De tarde recontaram a história do João e o Pé de Feijão, contaram a versão em que o João rouba a galinha dos ovos de ouro ao Gigante.

Publicada por [Daniela](#) à(s) 23:37 Sem comentários:



Recomendar este URL no Google

Etiquetas: [Diário](#)

SEXTA-FEIRA, 28 DE MARÇO DE 2014

Diário de 28-03-2014

De manhã estiveram a pintar as personagens que faltavam da história de João e Maria, começaram a criar o cenário duma passagem com colagens de diferentes materiais.

De tarde terminaram as colagens das imagens que faltavam para completar a história.



Publicada por [Daniela](#) à(s) 21:26 Sem comentários:



Recomendar este URL no Google

Etiquetas: [Diário](#)

Diário de 27-03-2014

As crianças reviram as imagens da história de João e Maria e, em pequeno grupo, estiveram a recontar, à sua maneira, a história dos dois irmãos perdidos na floresta. Mais uma vez a história conta com diversos pormenores que não constam das imagens apresentadas, então iremos acrescentar mais algumas de forma a enriquecer o texto.

Publicada por [Daniela](#) à(s) 21:21 Sem comentários:

Recomendar este URL no Google

Etiquetas: [Diário](#)

SEXTA-FEIRA, 21 DE MARÇO DE 2014

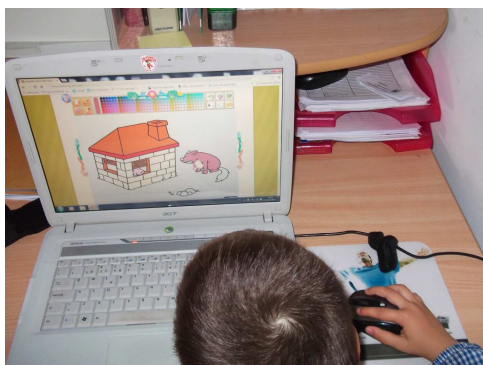
Diário de 21-03-2014

De manhã, começaram por recontar a história dos Três Porquinhos através das imagens, coloridas anteriormente. Como houve grande participação e elaboração da história tivemos a necessidade de introduzir mais imagens.

Para tal utilizamos um site de colorir online (www.colorirgratis.com), as crianças pintaram algumas imagens e escreveram também o seu nome a identificar.

Este site tem uma vantagem em relação ao Paint, a grande diversidade de cores que as crianças podem escolher. A desvantagem é ter apenas imagens de algumas histórias e não poder acrescentar mais imagens.

De tarde, terminaram de pintar as imagens que faltavam da história dos Três Porquinhos, utilizando o site online.

Publicada por [Daniela](#) à(s) 22:54 Sem comentários:

Recomendar este URL no Google

Etiquetas: [Diário](#)

QUINTA-FEIRA, 20 DE MARÇO DE 2014

Diário de 20-03-2014

Hoje fizeram a actividade apenas durante a manhã.

Começaram por pintar com lápis de cor as personagens da história, depois fizeram o cenário das 4 imagens com colagens de diversos materiais escolhido por eles.

No final realizaram um belo trabalho.



Publicada por [Daniela](#) à(s) 23:21 Sem comentários:



Recomendar este URL no Google

Etiquetas: [Diário](#)

SEXTA-FEIRA, 14 DE MARÇO DE 2014

Diário de 14-03-2014

De manhã, terminaram as pinturas utilizando o programa "Paint". O "Francisco" realizou com facilidade as ferramentas e diversificou na escolha de cores.

De tarde, terminaram as pinturas com aquarelas da história do Patinho Feio. A "Maria" e o "Carlos" tiveram alguma dificuldade em escolher as cores e em pintar dentro do risco, mas com ajuda conseguiram fazer belas pinturas.

Deixamos secar e cada um veio ajudar na digitalização da sua pintura.



Publicada por [Daniela](#) à(s) 21:44 Sem comentários:

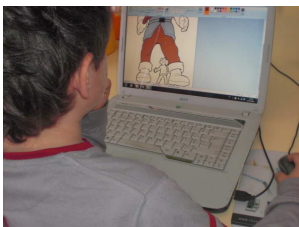


Recomendar este URL no Google

Etiquetas: [Diário](#)

QUINTA-FEIRA, 13 DE MARÇO DE 2014

Diário de 13-03-2014



De manhã continuamos com as pinturas no "Paint". O "António faz jogos de cores e preocupa-se com a estética na escolha das cores.

De tarde estiveram a pintar com aguarelas, imagens da história do Patinho Feio. Mostraram facilidade em pintar dentro do risco e utilizaram cores variadas.



Publicada por [Daniela](#) à(s) 23:30 Sem comentários:



Recomendar este URL no Google

Etiquetas: [Diário](#)

SÁBADO, 8 DE MARÇO DE 2014

Diário de 06 e 07 Março

06-03-2014



Várias crianças participaram na atividade de pintura utilizando o programa "Paint". As crianças mais velhas, demonstraram muito à vontade com o programa, manuseiam com facilidade o rato e diversificam na escolha das cores. Alguns mais pequenos ainda mostraram dificuldade em manusear o rato, mas facilmente perceberam a dinâmica do programa e com ajuda fizeram um bom trabalho.

[Ler mais »](#)

Publicada por [Daniela](#) à(s) 05:58 Sem comentários:



Recomendar este URL no Google

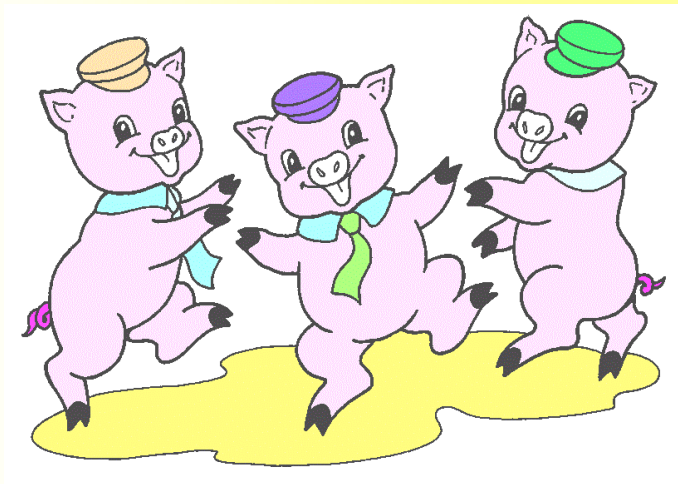
Etiquetas: [Diário](#)

[Página inicial](#)

[Mensagens antigas](#)

Subscrever: [Mensagens \(Atom\)](#)

Modelo Picture Window. Tecnologia do Blogger.



Histórias Tradicionais
Jardim de infância
Bairro S. Vicente Paula
Sala 3



ÍNDICE

❧ OS TRÊS PORQUINHOS

❧ JOÃO E MARIA

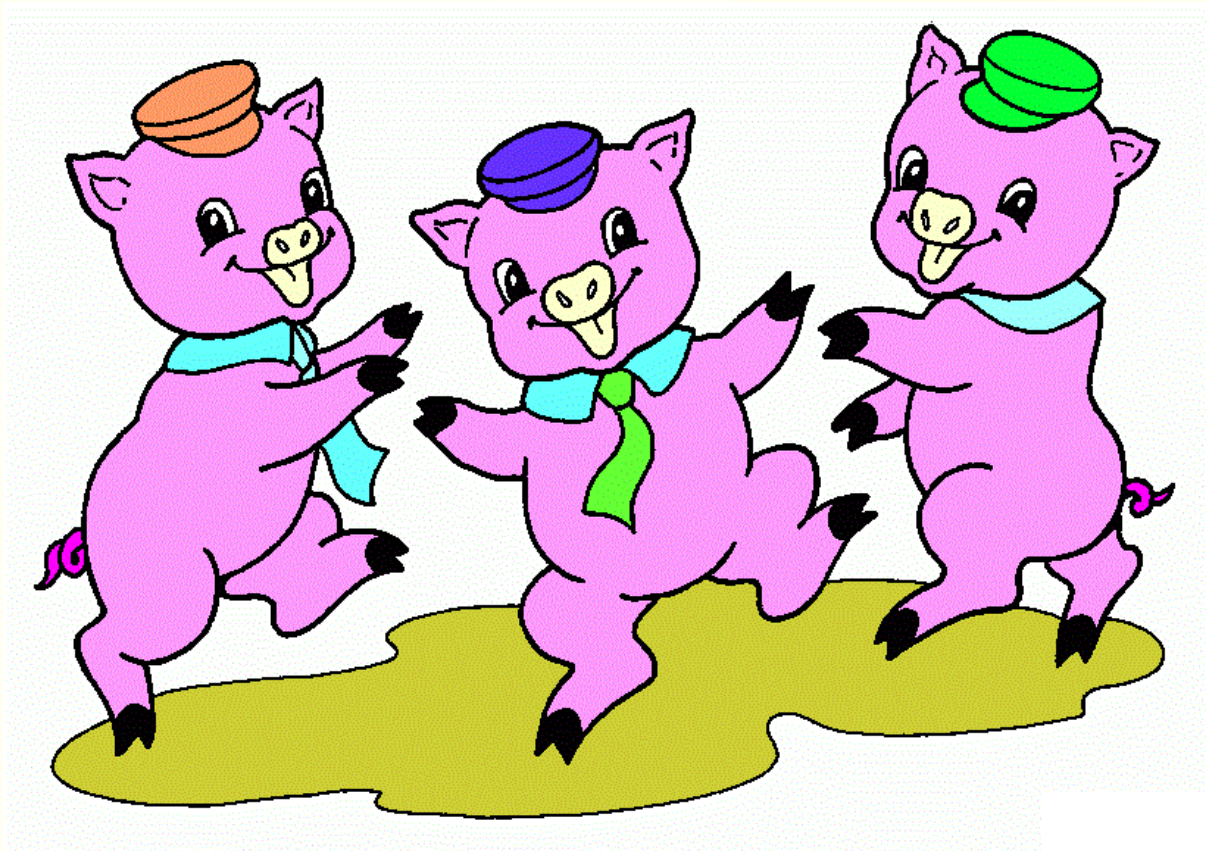
❧ JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO

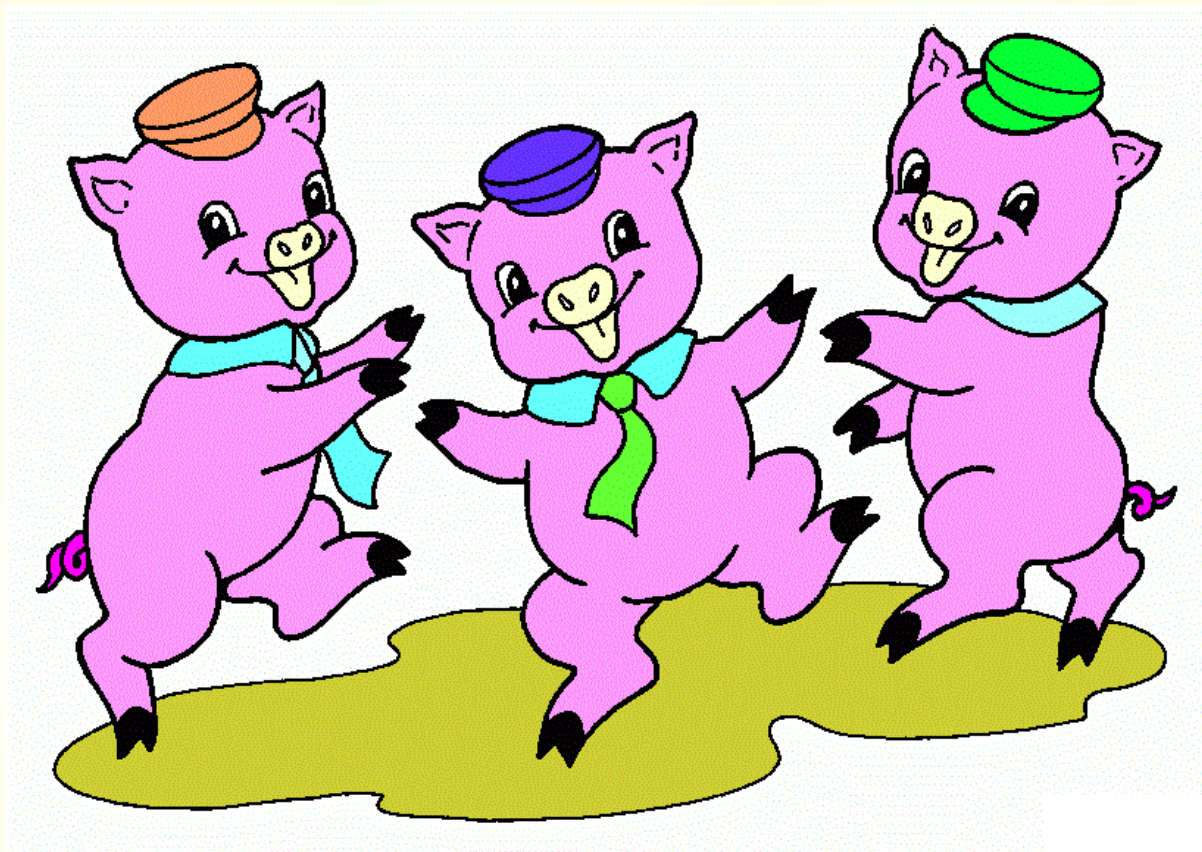
❧ O PATINHO FEIO

❧ CINDERELA

❧ CARACÓIS DE OURO

OS TRÊS PORQUINHOS

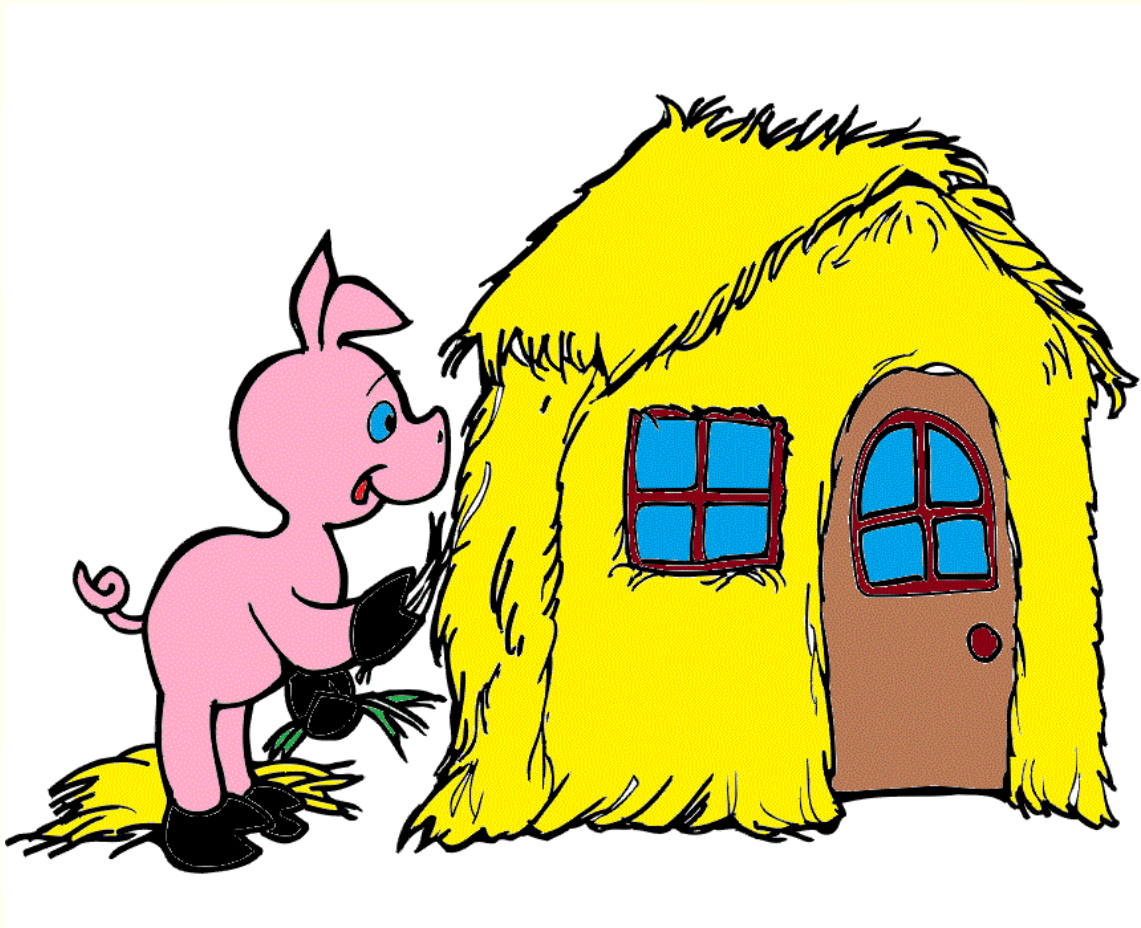




Era uma vez três porquinhos, um dia a mãe mandou os porquinhos construírem a sua própria casa porque já eram crescidos. A mãe avisou-os para terem cuidado com o lobo mau.

O mais pequeno fez uma casa de palha, o médio de madeira e o mais velho de tijolos, pedra e cimento.

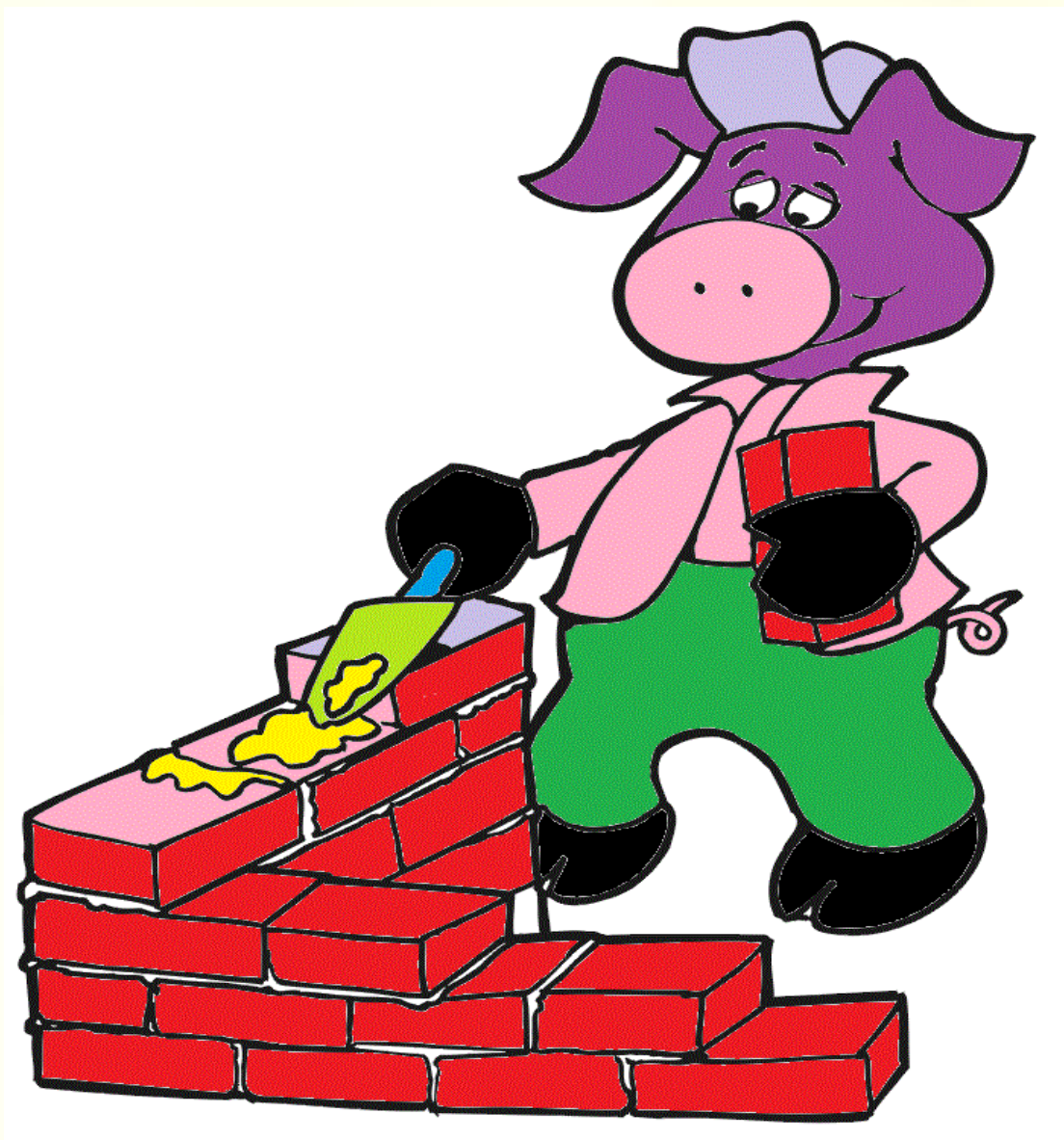
O mais pequeno arranjou a palha no celeiro e arranjou a porta com madeira.





O do meio foi às árvores e, com um serrrote, cortou os ramos para construir a casa de madeira.

O mais velho quis construir com tijolos, colou os tijolos com cola que sai dos pinheiros, e dá para fazer xarope também. Decidiu fazer assim a casa para não se desmontar quando o lobo mau lá fosse. Este porquinho era o mais esperto, os outros fizeram a casa mais rápido para poderem ir brincar.

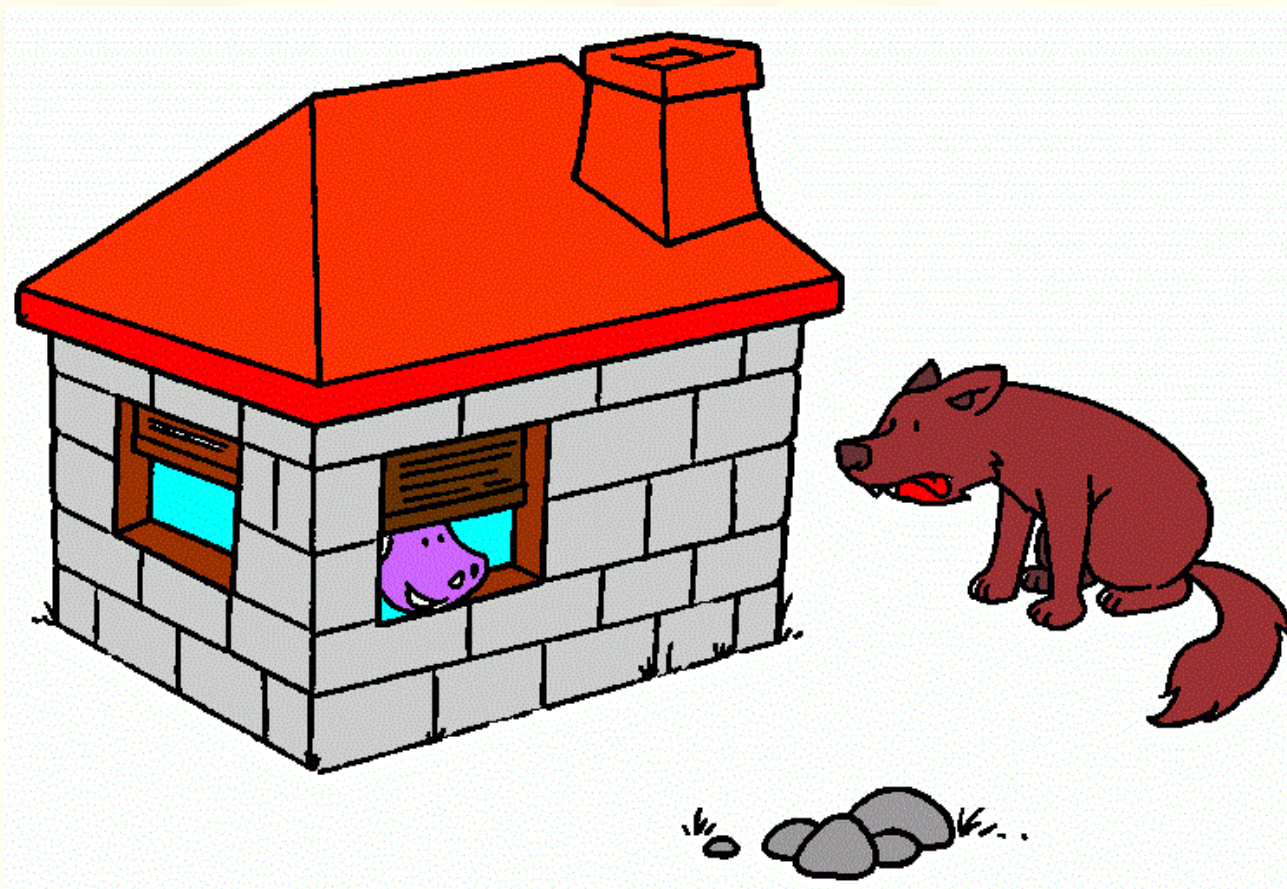


Um dia o lobo apareceu, foi a casa do porco mais pequeno e disse: "Abre-me a porta e deixa-me entrar, senão eu sopro e a tua casa vai voar" responde o porco: "Entrar nesta casa nem pensar", diz-lhe o lobo: "Vou inchar e vou soprar e esta casa vai voar". E o lobo soprou e soprou e a casa voou, o porquinho fugiu e foi para a casa do porquinho do meio da casinha de madeira.



O lobo foi atrás do porquinho, chegou a casa de madeira bateu à porta e disse: "Abram a porta e deixem-me entrar", o porco diz: "Entrar nesta casa ora nem pensar", o lobo responde: "Vou inchar, vou soprar e a casa vai voar". O lobo soprou, soprou e a casa foi pelo ar.





Os porquinhos fugiram a correr para casa do irmão com a casa dos tijolos e de pedra. Chegou o lobo à casa e diz: "Abram esta porta que eu quero entrar", os porquinhos dizem: "Entrar nesta casa ora nem pensar", e o lobo diz: "Vou inchar e soprar e a casa vai voar". O lobo soprou, soprou, ficou cansado e a casa não voou.



O lobo entrou pela chaminé e queimou o rabo no caldeirão que os porquinhos tinham ao lume, depois fugiu para a floresta e nunca mais voltou!

Vitória, vitória acabou-se a história...

JOÃO E MARIA





Era uma vez dois irmãos, o João e a Maria. Um dia andavam na floresta a passear e encontraram uma cidade de duendes, que estavam a fazer uma festa, fizeram uma roda com o João e a Maria a cantar, jogavam xadrez, lavavam a barba, passavam a barba a ferro.



Depois apareceu uma bruxa a voar numa vassoura, esconderam-se todos e tentaram esconder o João e a Maria, mas não conseguiram. A bruxa foi falar com eles e disse: "Querem dar uma voltinha de vassoura?", o João e a Maria aceitaram e andaram na vassoura.



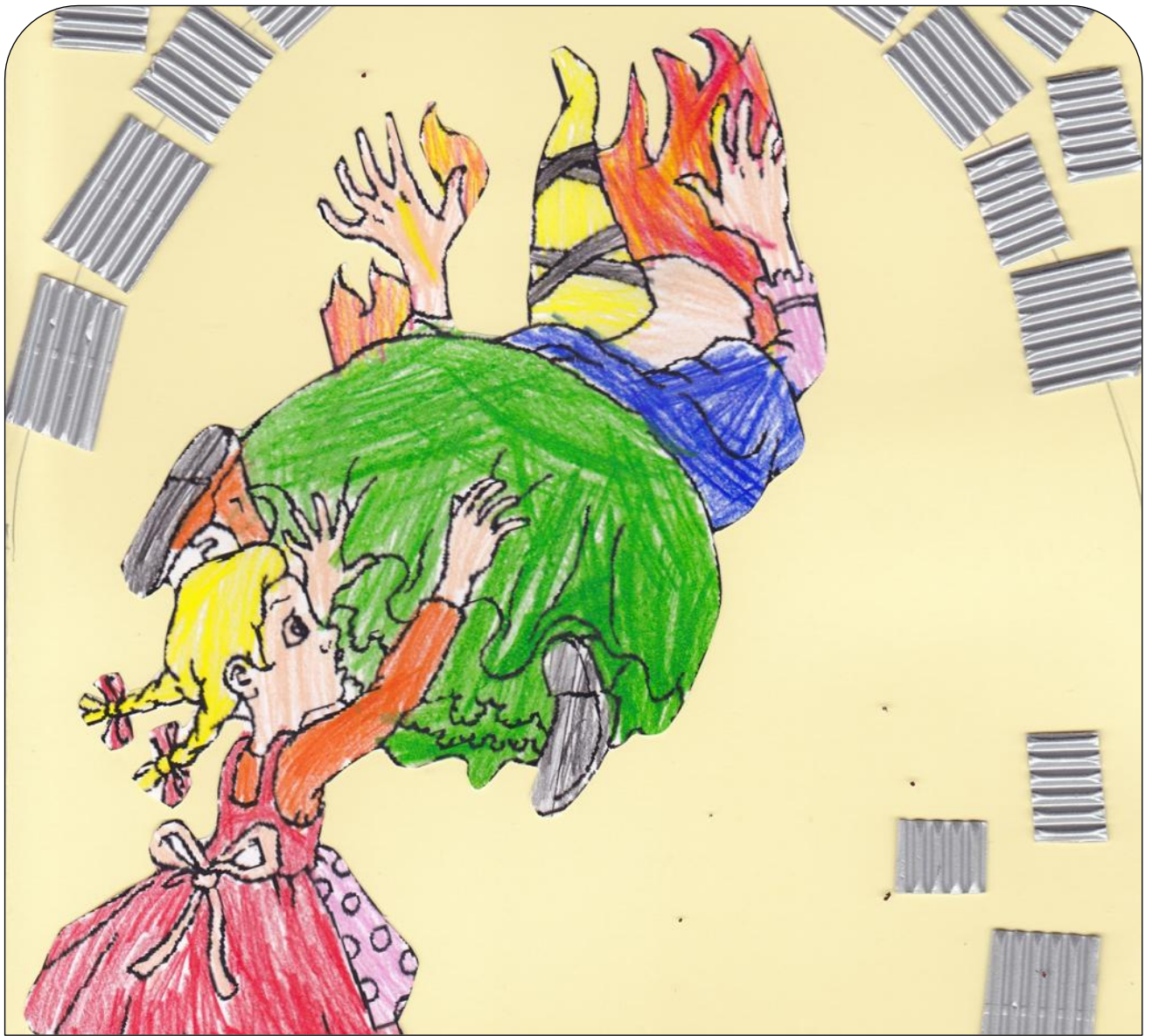
Viram corvos no céu e chegaram a casa da bruxa que estava cheia de doces e eles começaram a comer os doces, e a bruxa disse-lhes: "Querem entrar para verem como se faz os doces?". Depois ela empurrou-os, os doces caíram.



Dentro da casa viram ratos, lagartos, morcegos, aranhas e um gato. A bruxa pegou no João e deitou-lhe uma poção mágica e ele transformou-se numa aranha e prendeu-o à frente do gato. Depois o gato começou a portar-se mal e a bruxa foi ao caldeirão atirou a poção mágica ao gato e ele transformou-se em pedra.



A bruxa foi atrás da Maria mas chegaram os duendes e começaram a atirar setas, abóboras e tartes e a bruxa atirou a Maria para o alçapão. O João viu a bruxa a sair de casa, abriu o alçapão e quando a Maria saiu, o João cai e a poção cai em cima dele e ele fica um menino outra vez.



A Maria despeja a poção em cima dos outros animais e ficaram meninos outra vez, saíram todos para a rua e trouxeram o caldeirão e a bruxa cai mesmo em cima dele. Depois o caldeirão verteu, a bruxa ainda tentou andar mas ficou transformada em pedra.

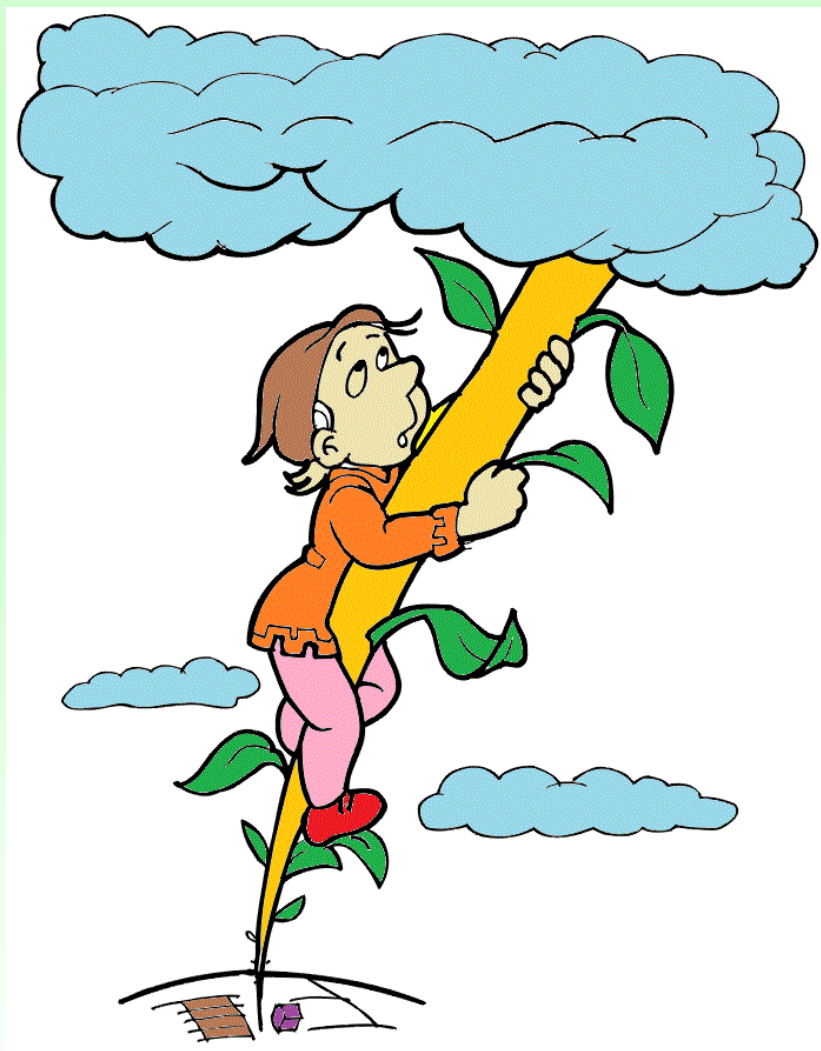


As crianças fizeram uma roda e começaram a brincar. Cresceram flores e árvores à volta da Pedra da bruxa.

O João e a Maria voltaram a casa todos felizes!

Vitória, vitória acabou-se a história...

JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO



Era uma vez um menino chamado João, vivia numa casa com a sua mãe, numa quinta com muitos animais. Um dia a mãe estava doente e pediu para vender a última vaca para ganhar dinheiro para comprar medicamentos.

De repente encontrou um velhinho que lhe perguntou: "O que vais fazer com essa vaca?, e o João responde: "Vou vender para ter dinheiro para comprar medicamentos para a minha mãe". Então o homem disse: "Vou dar-te um feijão mágico em troca da vaca".



Depois o João foi para casa e a mãe viu o feijão e ficou muito zangada e atirou o feijão pela janela que caiu na terra acabada de lavrar.

No dia seguinte quando o João acordou viu o pé de feijão muito alto, vestiu-se, saiu de casa e começou a subir. Encontrou uma fada que lhe deu uma rede e disse-lhe: "Toma que vais precisar dela".



O João chegou às nuvens e por cima havia um castelo muito grande e vivia lá um Gigante. O João entrou e o Gigante estava a pedir à galinha para pôr ovos de ouro, mas ela não punha. O João aproveitou que o Gigante estava distraído e apanhou a galinha.



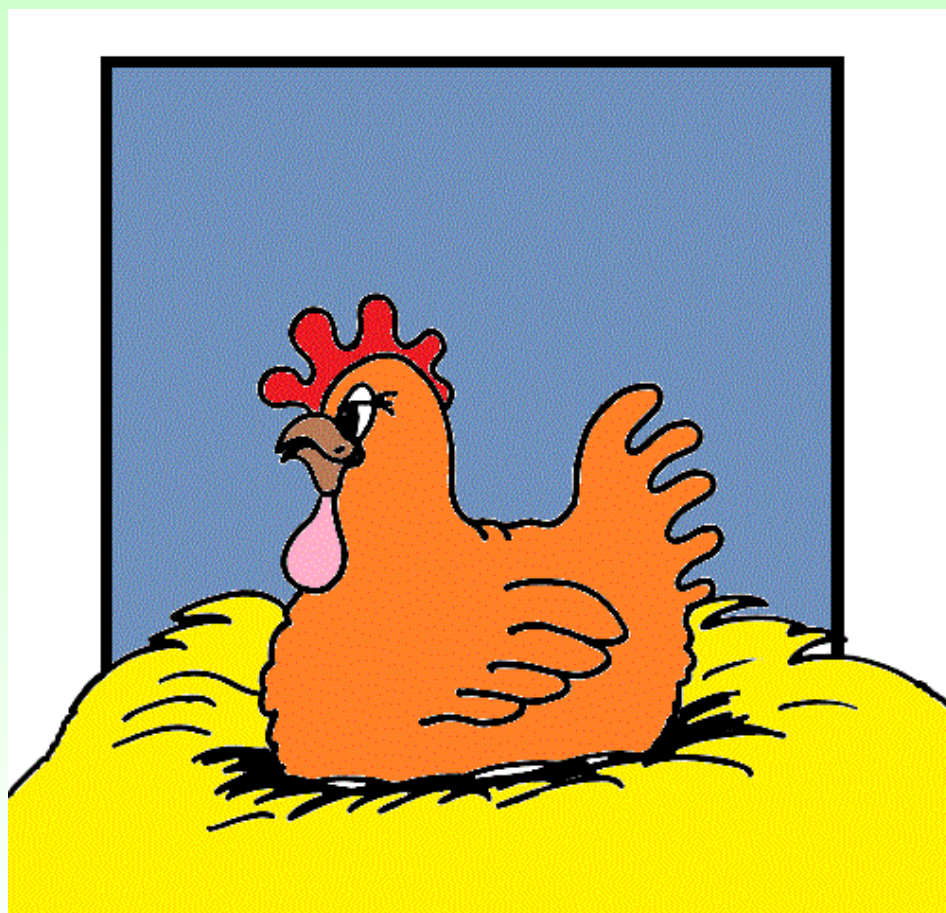
Desceu o pé de feijão e o Gigante veio atrás do João, mas quando chegou cá em baixo o João cortou o pé de feijão e o Gigante ficou preso no seu castelo.



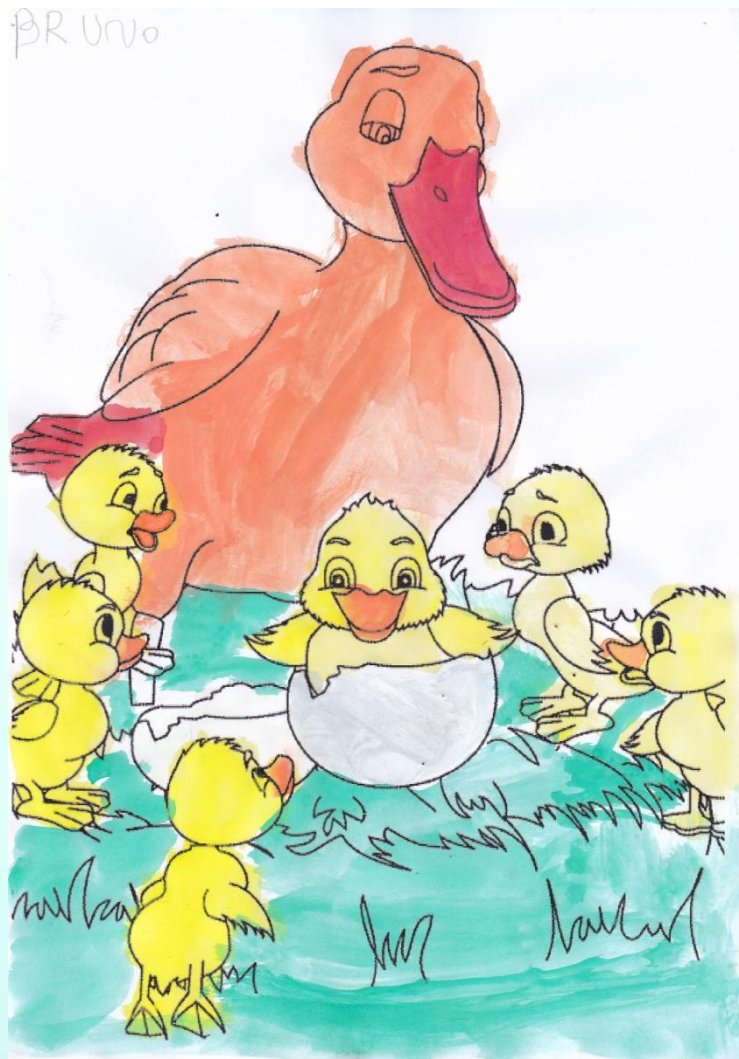
O João tratou muito bem a galinha e ela pôs um ovo de ouro e ele deu à mãe que ficou muito contente e disse: "Tu descobriste a galinha dos ovos de ouro, o teu pai também já tinha procurado mas a fada estava prisioneira porque o Gigante viu-a e castigou-a.

O João e a mãe partilharam os ovos de ouro com os vizinhos e viveram felizes para sempre!

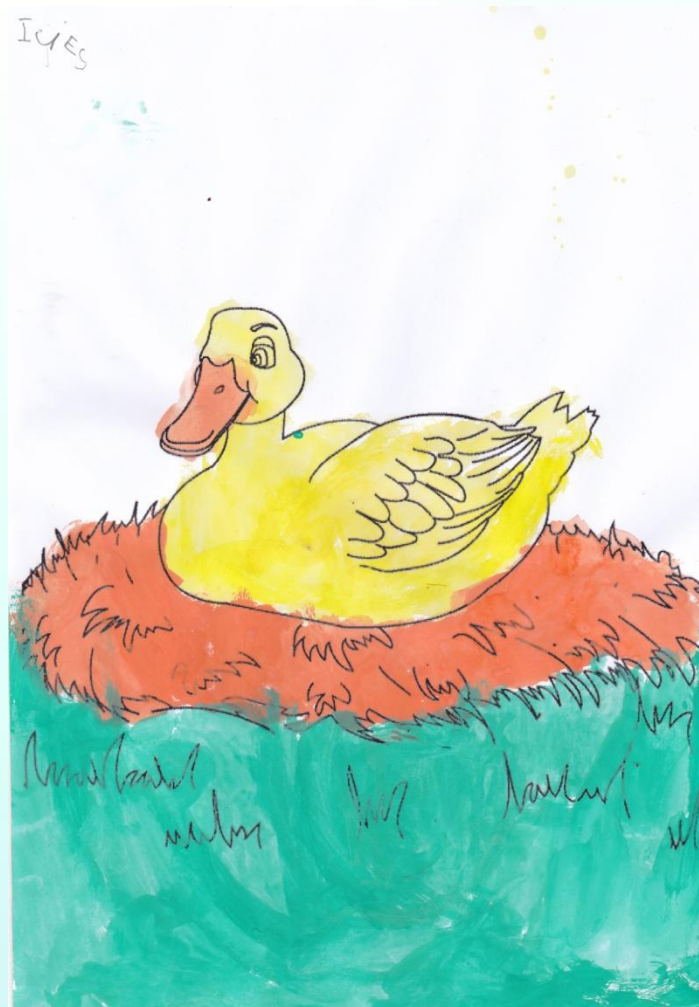
Vitória, vitória acabou-se a história...

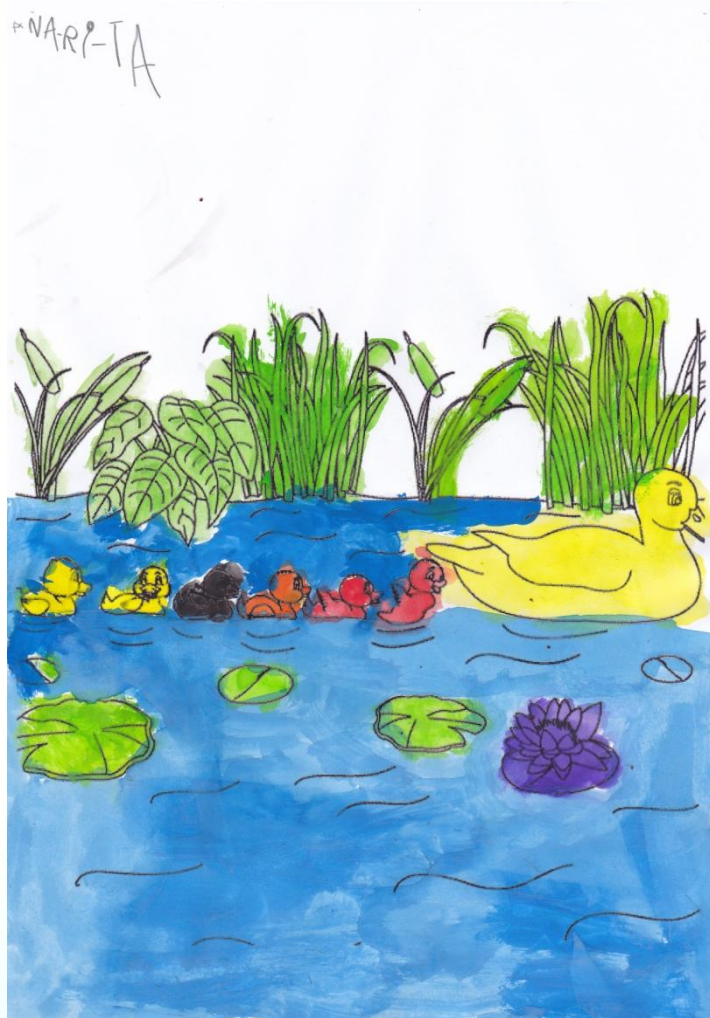


O PATINHO FEIO



Era uma vez o pai Pato e a mãe Pata, que estavam à espera que nascessem os seus bebés. Primeiro nasceram os filhos amarelos bonitos e depois nasceu um filho diferente dos outros, o pai não gostou nada do filho branco e começou a discutir com a mãe e estavam muito zangados.





A mãe Pata e os filhos foram nadar para o lago, onde os patinhos brincavam com a mãe. O pai ficou a guardar o ninho. O Patinho feio queria brincar com a mãe só que a mãe não gostava dele por ele ser diferente. Os patinhos subiram para o rabo da mãe, mas a mãe atirou o Patinho feio para a água.

O Patinho feio saiu de junto dos irmãos e da mãe e viu um ninho com pássaros e pensou que era a família dele, mas chegou a mãe pássaro e picou o Patinho feio, ficou chateada e mandou-o embora.





O Patinho fugiu e encontrou um cão, mas foi mau para o Patinho porque lhe começou a ladrar e assustou-o muito.

Depois encontrou um patinho de madeira e ele pensava que tinha encontrado a sua mãe verdadeira, saltou-lhe para as costas e estava a brincar, mas caiu ao lago e o pato de madeira deu com o bico na cabeça do Patinho e ele fugiu.

Passou muito tempo e o Patinho continuava sozinho. Passou o Inverno com muita neve e o Patinho cresceu. Ele estava muito triste e começou a chorar.





Quando um dia olhou e viu os seus irmãos verdadeiros, que eram iguais a ele. A mãe chamou o Patinho feio, estava muito contente, deu-lhe beijinhos e foram embora todos juntos. Ainda viu os seus antigos irmãos e a antiga mãe, mas não falou com eles, nem quis saber.

O Patinho descobriu que afinal não era um patinho mas sim um belo cisne!

Vitória, vitória acabou-se a história!!!



CINDERELA



Era uma vez num reino distante, vivia uma menina com as suas irmãs e a madrasta.

Um dia o Rei fez um baile para todas as meninas do reino, para o Príncipe encontrar uma esposa.

NA RITA 24-04-2014



A Cinderela também foi convidada, queria ir ao baile mas não tinha vestido e a madrasta não a deixava ir.



A Cinderela estava a chorar e apareceu a Fada madrinha e disse: "O que tens?", Cinderela responde: "Não tenho vestido para ir ao baile".



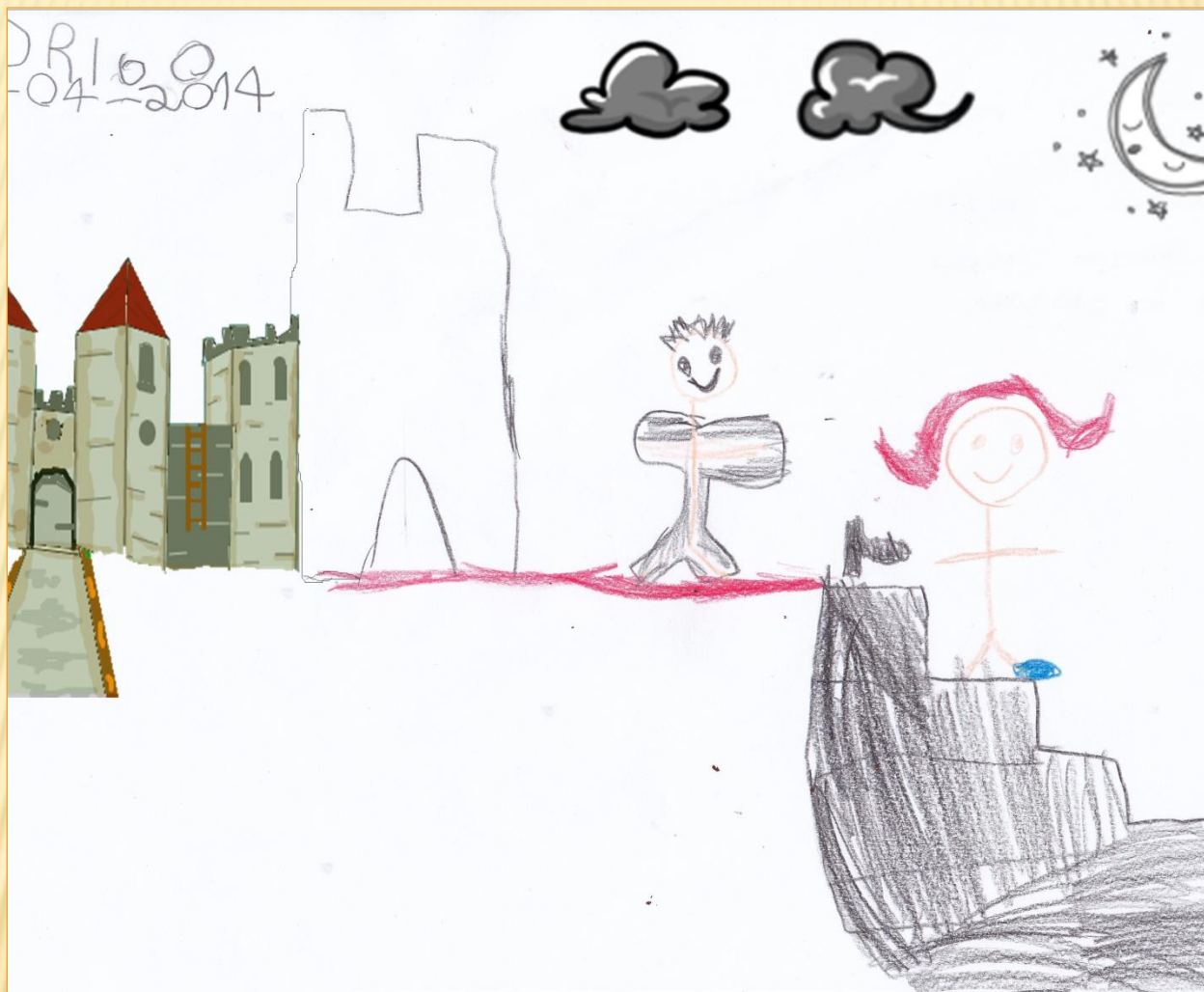
A fada com a varinha mágica fez aparecer um vestido, transformou uma abóbora em carruagem, transformou os ratos em cavalos e deu-lhe uns sapatos de cristal. Fez um teto na carroça para não chover.



Depois de tudo transformado foi de carroça para o castelo. A Fada disse-lhe que a magia acabava à meia noite, "Fica tudo como dantes".



Chegou ao castelo e o Príncipe estava a escolher alguém para dançar, viu a Cinderela e apaixonou-se por ela e dançou a noite toda com ela. A madrasta e as irmãs não a reconheceram.



Dançaram e dançaram e os sinos tocaram dando as 12 badaladas, a Cinderela fugiu e perdeu o sapato, o Príncipe foi atrás dela e encontrou o sapato.



Foi experimentar o sapato a todas as raparigas do reino, mas não servia a ninguém. Finalmente serviu à Cinderela.



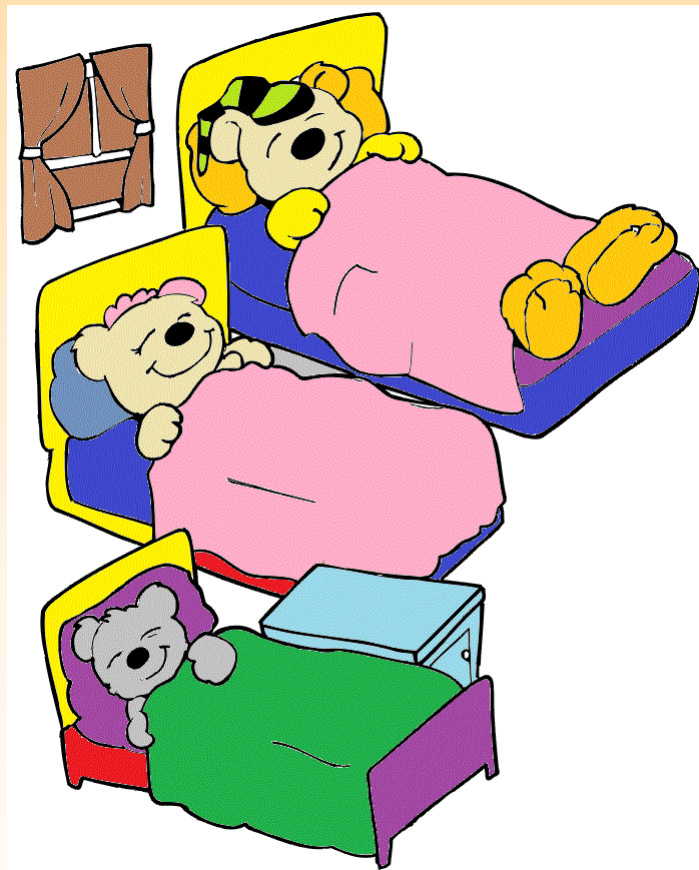
A madrasta ficou nervosa e pediu desculpa a Cinderela. A madrasta ficou sozinha com as filhas.



A Cinderela casou com o Príncipe e foi muito feliz
para sempre!!!

Perlim pim pim a história chegou ao fim...

CARACÓIS DE OURO E OS 3 URSINHOS



Era uma vez três ursinhos que viviam numa casa muito bonita na floresta. Era um urso grande, um médio e um pequeno, o urso grande era o pai, o urso médio era a mãe e o pequeno era o filho.

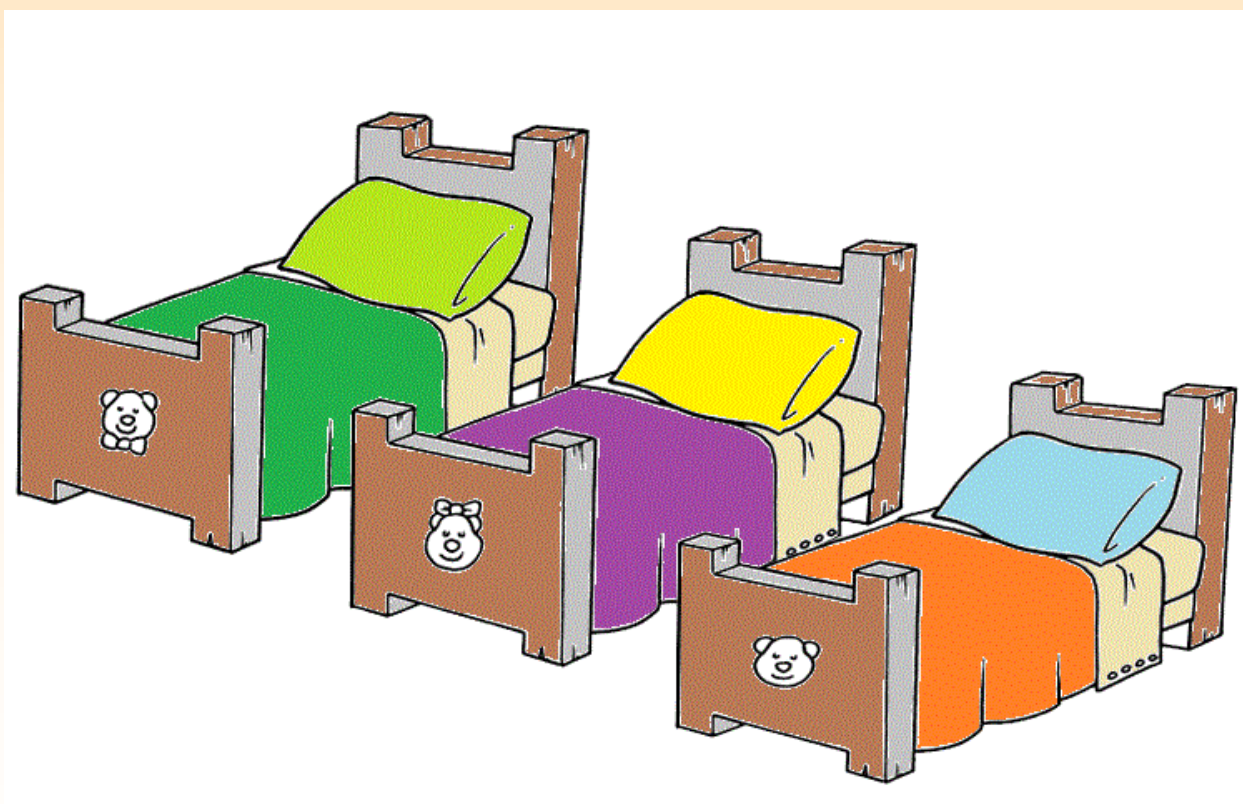
Um dia a mãe levantou-se cedo e fez as papas para o pequeno-almoço, as papas estavam muito quentes e a mãe disse: "Que tal irmos apanhar amoras enquanto as papas arrefecem?" Todos concordaram e foram para a floresta apanhar amoras.



Apareceu a menina dos caracóis de ouro, entrou na casa sem pedir licença. Primeiro sentou-se na cadeira do pai, achou-a muito grande, saiu e sentou-se na cadeira média mas era muito mole e ela enterrou-se na cadeira e não gostou, depois sentou-se na cadeira pequena e comeu a papa toda do bebê, ela já tinha provado as outras papas mas estavam muito quentes.



Depois subiu as escadas para o quarto e viu três camas, uma grande, uma média e uma pequena. Primeiro deitou-se na do pai mas era muito dura, depois deitou-se na cama média mas era muito mole, por fim deitou-se na cama pequena achou que era confortável e quentinha, acabou por adormecer.



Quando os ursos chegaram a casa a porta estava aberta, as cadeiras estavam desarrumadas e o pai urso disse: "Alguém se sentou na minha cadeira", "Também na minha" disse a mãe, "Alguém se sentou na minha cadeira e comeu a minha papa toda" disse o urso pequeno.



O pai ouviu alguém a ressonar, subiram as escadas e viram uma menina deitada na cama pequena. A menina ouviu barulho e fugiu pela janela. O pai disse: "Alguém se deitou na minha cama", "Na minha também" disse a mãe, "Que menina tão mal educada que entra na casa das pessoas sem pedir licença".



O menino estava a chorar porque não tinha papas para comer, a mãe disse: "Eu vou fazer umas papas de aveia e amora". Foram então todos comer as papas.

Vitória, vitória, acabou-se a história.

