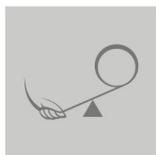


Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti



PÓS GRADUAÇÃO
TIC EM CONTEXTOS
DE APRENDIZAGEM
ESEPF

As TIC no Ensino-Aprendizagem da Leitura e da Escrita

Método Jean Qui Rit

Cláudia Manuela Nogueira Azevedo

Porto

Ano Lectivo 2009/2010



As TIC no Ensino-Aprendizagem da Leitura e da Escrita

Método Jean Qui Rit

Cláudia Manuela Nogueira Azevedo

Orientadora: Doutora Daniela Gonçalves

Trabalho realizado para a disciplina de Seminário de Projecto

Porto

Ano Lectivo 2009/2010

Agradecimentos

À minha família que sempre me incentivou e apoiou em todos os momentos da minha vida.

*À interminável paciência e persistência da minha Orientadora,
Daniela Gonçalves.*

A todos os professores que me orientaram nesta caminhada.

Declaração do Autor

Declaro que o trabalho de investigação apresentado foi levado a cabo de acordo com o Regulamento da Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti. O Trabalho é original, excepto onde indicado por referência especial no texto. Quaisquer visões expressas são a do autor e não representam de modo nenhum as visões da Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti. Este trabalho, no todo ou em parte, não foi apresentado para avaliação noutras instituições de ensino superior portuguesas ou estrangeiras.

Assinatura do aluno:

Data: _____ de Dezembro de 2010

Resumo

Este trabalho foi realizado no sentido de compreender a Metodologia de ensino da leitura e da escrita, valorizando o método Jean Qui Rit e as efectivas vantagens na aplicação.

Pretende-se, essencialmente, evidenciar o papel das novas tecnologias na educação na actualidade, assim como a sua pertinência nas aprendizagens efectuadas pelas crianças que usufruem do Método em questão.

A junção de ambos, resulta num projecto que salienta as lacunas apresentadas actualmente pelo Método e, de que forma, as novas tecnologias podem potenciar o método num mundo educacional envolvido pelas tecnologias da comunicação e informação.

Palavras-chave: Métodos, leitura, tecnologia, aprendizagem

Abstract

This study was conducted in order to understand the reading and writing teaching methodology, valuing the Jean Qui Rit method and the effective advantages in its application.

Primarily, it is intended to emphasize the role of new technologies in education today, as well as their relevance in children's learning that are using the above mentioned method.

From the combination of both, results a project that illustrates the weaknesses presented by Jean Qui Rit Method, and how new technologies may enhance it in an educational environment world where information and communication technologies are a full part.

Keywords: Methods, reading, technology, learning

Índice

| | |
|--|------------|
| <i>Agradecimentos</i> | <i>iii</i> |
| <i>Declaração do Autor</i> | <i>iv</i> |
| <i>Resumo</i> | <i>v</i> |
| <i>Abstract</i> | <i>vi</i> |
| <i>Índice</i> | <i>1</i> |
| <i>Índice de Imagens</i> | <i>3</i> |
| 1 Enquadramento teórico | 4 |
| 1.1 Contributo das TIC no processo de ensino-aprendizagem | 4 |
| 1.2 A aprendizagem da leitura e da escrita | 5 |
| 1.2.1 Método Sintético | 5 |
| 1.2.2 Método Global / Analítico..... | 6 |
| 1.3 Método <i>Jean Qui Rit</i> | 8 |
| 1.3.1 Método <i>Jean Qui Rit</i> e experiência profissional..... | 9 |
| 1.3.2 Método <i>Jean Qui Rit</i> e descrição da apresentação de uma letra..... | 11 |
| 2 Parte empírica | 14 |
| 2.1 Faseamento da investigação | 14 |
| 2.2 Definir a amostra | 16 |
| 2.3 Apresentação, Análise e interpretação dos resultados | 17 |
| 3 Recursos utilizados e sua pertinência | 20 |
| 3.1 <i>CartoonPhoto</i> | 20 |
| 3.2 <i>Comic Life</i> | 21 |
| 3.3 <i>Issuu</i> | 21 |
| 3.4 <i>Swish Max 3</i> | 22 |
| 3.5 <i>Movie Maker</i> | 23 |
| 4 Considerações Finais | 24 |

| | |
|---|-----------|
| <i>Bibliografia</i> | 25 |
| <i>Anexo 1 Inquérito</i> | 26 |
| <i>Anexo 2 Guiões das ferramentas utilizadas</i> | 28 |
| <i>2.1 Cartoon Photo</i> | 28 |
| <i>2.2 Comic Life</i> | 31 |
| <i>2.3 Issuu</i> | 33 |
| <i>2.4 Swish Max 3</i> | 36 |
| 2.4.1 Inserir som..... | 42 |
| 2.4.2 Gravar em formato SWF | 43 |
| <i>Anexo 3 História da Isa</i> | 44 |

Índice de Imagens

| | |
|---|----|
| <i>Imagem 1 – Esquema exemplificativo das fases do Método</i> | 6 |
| <i>Imagem 2 – Esquema exemplificativo do Método Jean Qui Rit</i> | 8 |
| <i>Imagem 3 – Exemplo do trabalho realizado com o ritmo</i> | 9 |
| <i>Imagem 4 – Imagem da letra J</i> | 9 |
| <i>Imagem 5 – Exemplo da letra J</i> | 10 |
| <i>Imagem 6 – Exemplo da letra I</i> | 11 |
| <i>Imagem 7 – Um exemplo de apresentação da letra</i> | 12 |
| <i>Imagem 8 – Resumo ilustrativo das fases do Método Jean Qui Rit</i> | 13 |
| <i>Imagem 9 – Exemplo da letra A</i> | 14 |
| <i>Imagem 10 – O nosso Galo é um bom cantor</i> | 15 |
| <i>Imagem 11 – Software Cartoon Photo</i> | 15 |
| <i>Imagem 12 – Software Swish Max3</i> | 16 |
| <i>Imagem 13 – Gráfico exemplificativo</i> | 18 |
| <i>Imagem 14 – Software CartoonPhoto</i> | 20 |
| <i>Imagem 15 – Exemplo de uma imagem trabalhada com o software CartoonPhoto</i> | 20 |
| <i>Imagem 16 – Software Comic Life</i> | 21 |
| <i>Imagem 17 – Software Issuu</i> | 21 |
| <i>Imagem 18 – Exemplo do software Issuu</i> | 22 |
| <i>Imagem 19 – Software Swish Max 3</i> | 22 |
| <i>Imagem 20 – Exemplo do trabalho realizado com o software</i> | 22 |
| <i>Imagem 21 – Software Movie Maker</i> | 23 |

1 Enquadramento teórico

1.1 Contributo das TIC no processo de ensino-aprendizagem

É cada vez mais evidente que os docentes necessitam de se ajustar às exigências tecnológicas actuais, beneficiando os processos de aprendizagem e utilizando estratégias de ensino motivadoras e contagiantes. A tecnologia surge como um meio aliciante e motivador para os nossos alunos e, desta forma, o uso de novas tecnologias revela-se pertinente no quotidiano de um professor. As competências gerais do 1º ciclo incidem na pertinência das novas tecnologias reforçando que um aluno à saída da Educação Básica deverá ser capaz de “mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos para compreender a realidade e para abordar situações e problemas do quotidiano” (Currículo Nacional do Ensino Básico – Competências Essenciais). Este documento reforça que o professor deverá “Organizar o ensino prevendo a utilização de fontes de informação diversas e das tecnologias da informação e comunicação” (Currículo Nacional do Ensino Básico – Competências Essenciais).

Aliando estes factores à desactualizada, contudo, ainda pertinente, metodologia utilizada no ensino da leitura e escrita na instituição na qual exerço funções de professora de 1º ciclo, com este projecto de investigação pretendo dar um novo aspecto gráfico do método *Jean Qui Rit*, tornando-o aliciante para as crianças e envolvendo-as na aprendizagem da leitura e da escrita que efectuem. O objectivo último é constatar que é possível, recorrendo a *software* informático actual, dar um novo rosto a esta metodologia, personalizando-a e ajustando-a à turma que dele usufrui. Tendo em conta que está definido desde tenra idade que “...a linguagem oral e a abordagem à escrita merecem uma especial atenção na idade pré-escolar, as novas tecnologias da informação e da comunicação são formas de linguagem com que muitas crianças contactam diariamente” (Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar, Ministério da Educação) é urgente o docente orientar as suas práticas pedagógicas e construir os seus materiais pedagógicos de forma a abarcar as tecnologias de informação e comunicação.

1.2 A aprendizagem da leitura e da escrita

“ A leitura não é mais do que a resposta a sinais de linguagem representados por símbolos gráficos” (Fries, 1963)

A aprendizagem da leitura e da escrita exige à criança o desenvolvimento de um conjunto de aptidões que incidem na identificação, no reconhecimento e na compreensão.

A leitura é uma actividade complexa que exige o recurso a mecanismos auditivos (consciência fonológica), visuais (grafema) e motores. “A leitura, por conseguinte, envolve uma correlação entre um sinal auditivo e um sinal visual, ao mesmo tempo que constitui uma reconstrução de significados, de ideias, de sentimentos e de impressões sensoriais” (Downing e Thackray 1971). É imprescindível referir a associação de factores como a lateralidade, a orientação esquerda-direita, o esquema corporal, a organização espacial, a organização temporal e movimentos óculo-motores.

Ao longo do tempo surgiram vários métodos para o ensino-aprendizagem da língua, de forma a colmatar as lacunas existentes nos métodos e a facilitar a aprendizagem da leitura e da escrita.

Evidenciam-se dois grandes métodos: o Método sintético e o Método global ou analítico.

1.2.1 Método Sintético

O Método Sintético é o mais antigo, surgiu na Idade Média, sendo utilizado até aos dias de hoje. Assenta na convicção de que a letra é a base da iniciação na leitura e da escrita. Quando estes sinais são reconhecidos, basta uma associação entre eles para formar sílabas e, posteriormente, palavras. Após consolidadas todas estas fases, a criança está preparada para a leitura de frases (imagem 1).

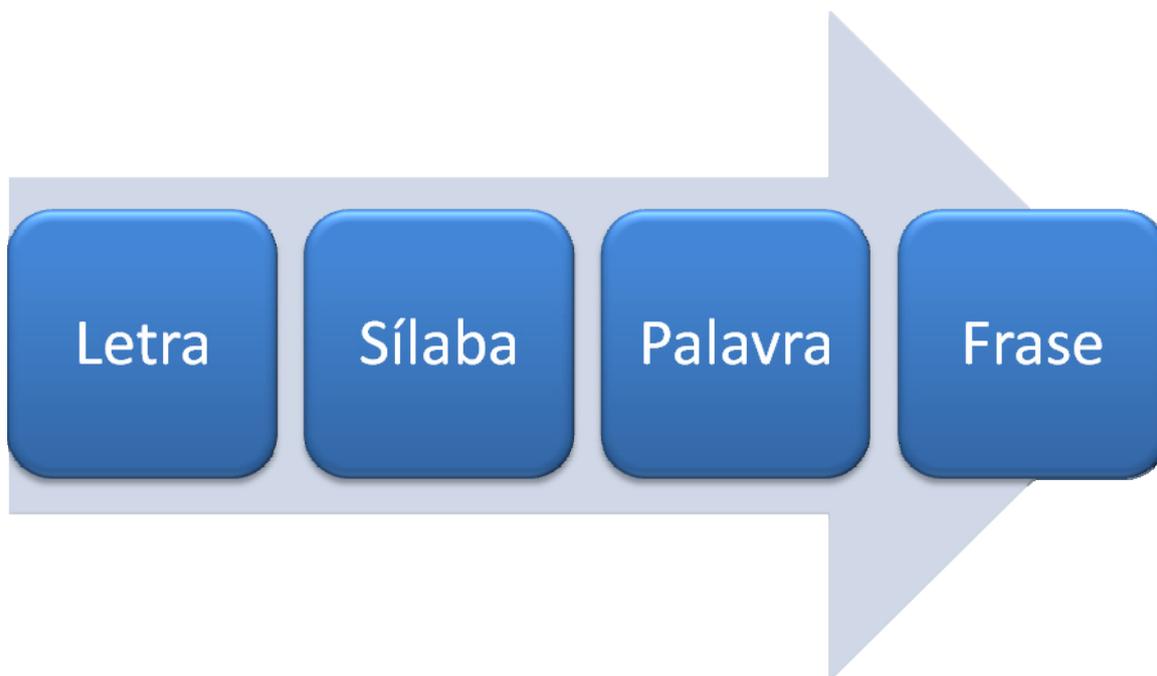


Imagem 1 – Esquema exemplificativo das fases do Método

Para colmatar algumas dificuldades evidenciadas pelos alunos, pedagogos e professores aprimoraram o método sintético, surgindo assim outros métodos. Entre eles evidenciam-se o Método João de Deus e o Método *Jean Qui Rit*.

Este último é o ponto de partida para esta investigação.

1.2.2 Método Global / Analítico

O Método Global foi utilizado no início do século e assenta no fundamento oposto do método referido no ponto anterior. Determina que a criança vivencia as experiências e as aprendizagens de uma perspectiva global e não das suas partes.

Claparède in ANDRÉ (1996; 46) afirma que:

Um objecto, para uma criança, não é um corpo composto de partes diversamente parecidas. Estas partes só muito mais tarde a criança as distinguirá. A princípio, o objecto é percebido na globalidade.

Partindo deste pressuposto, o Método global defende que a leitura e a escrita são realizadas de uma forma global.

Este método consiste em várias etapas, sendo a leitura efectuada segundo os princípios que se seguem:

- ✓ Preparação das aquisições globais.
- ✓ Aquisições globais
- ✓ Exploração do material adquirido
- ✓ Fase de análise e leitura de palavras novas

1.3 Método *Jean Qui Rit*

O método *Jean Qui Rit* é oriundo da França e surgiu acompanhado da necessidade de colmatar as dificuldades que alguns docentes sentiam no ensino da leitura e da escrita. É um método que assume a particularidade do gesto e do ritmo, apelando para a generalidade dos sentidos (imagem 2).



Imagem 2 – Esquema exemplificativo do Método Jean Qui Rit

- A visão (observa);
- A audição (ouve);
- Gesto (assume-se como mais um recurso a que a criança tem acesso para a associação do fonema ao grafema);
- O ritmo (coordena o gestos);
- O canto (articula-se com todos os sentidos referidos anteriormente).

Chegou a Portugal na década de 70. Porém, a informação relativa ao método é escassa e, por este motivo, os professores que dele fazem o seu uso, ajustam-no à sua realidade educativa e ao contexto sociocultural em que estão inseridos. O uso do gesto e do ritmo, associado ao fonema e grafema, torna-o num método mais completo, permitindo à criança interagir, através dos seus sentidos, na aprendizagem da leitura. Cada letra dá-nos a conhecer uma criança que revela uma história. Apesar de curtas, estas revelam-se motivadoras para a criança, aliciando-a para a aprendizagem de uma nova letra.

1.3.1 Método *Jean Qui Rit* e experiência profissional

A introdução de uma letra no método é ajustada à turma e ao contexto. Contudo, o ritmo e o gesto são comuns na prática de qualquer professor que utiliza o método. Em pesquisas recentes, na internet (<http://jeanquirit.no.sapo.pt/>), verifica-se que as histórias são ajustadas ao meio envolvente da criança, utilizando-se, por exemplo, diferentes nomes de crianças das originais trazidas para Portugal.

O ritmo é trabalhado com recurso a músicas tradicionais portuguesas em que a criança com o dedo segue um desenho, semelhante aos grafismos trabalhados para o desenvolvimento da motricidade fina (Imagem 3).

O nosso galo é bom cantor

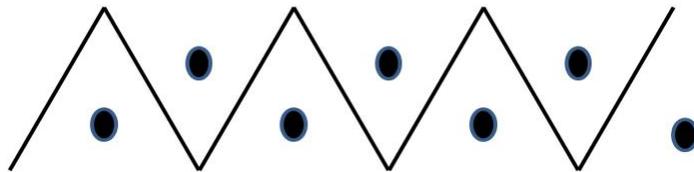


Imagem 3 – Exemplo do trabalho realizado com o ritmo

O trabalho realizado na aprendizagem da letra consiste na exposição de uma imagem (imagem 4), com o desenho de uma criança realizando o gesto que, posteriormente, a criança associará à letra.

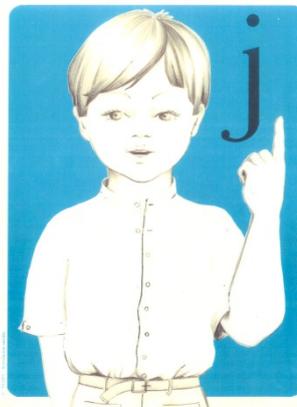


Imagem 4 – Imagem da letra J

Esse gesto vem acompanhado uma história que justifica e associa o gesto à respectiva letra. Tomando o exemplo da letra J:

“O João viu no jardim um lago com um repuxo e com a mão imitou o movimento da água e fez o som: j...”

Desta forma, a criança tem o contacto com a letra de imprensa e, de imediato, com a letra manuscrita. Desenha-a no ar (imagem 5), no tampo da sua mesa.



Imagem 5 – Exemplo da letra J¹

Quando concretiza o desenho no seu caderno com o lápis, a criança já desenhou variadíssimas vezes a letra.

¹ Retirado do site www.eb1-brancanes.rcts.pt/a_jean_qui_ritl.htm

1.3.2 Método *Jean Qui Rit* e descrição da apresentação de uma letra

Tomemos como exemplo a primeira letra a ser trabalhada no primeiro ano do primeiro ciclo do Ensino Básico, segundo o Método de Jean Qui Rit:

1. Apresentação da imagem e da criança na imagem (imagem 6);



Imagem 6 – Exemplo da letra I

2. Contar a história, recorrendo ao gesto;

“A Isa tinha uma irmã pequenina que quando ria, dizia...

“i” (riso) e punha o dedo no canto da boca.”

3. Associar a letra de imprensa e manuscrita ao gesto (imagem 7);

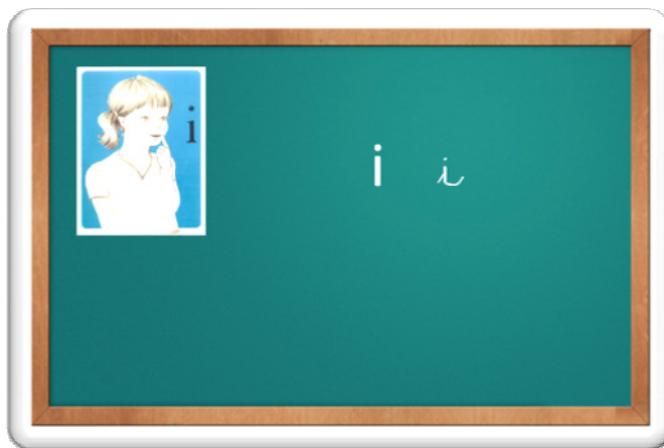


Imagem 7 – Um exemplo de apresentação da letra

4. Escrever no ar (mão direita/mão esquerda e ambas as mãos) a letra;
5. Escrever no tampo da mesa a letra;
6. Escrever no quadro individualmente;
7. Escrever no caderno.

Tal como se pode verificar, apesar de consistente, este método apresenta vários contras no que se refere à sua apresentação. Cabe ao professor inovar na apresentação da letra, recaindo sobre ele a total atenção da criança. Muitos optam por uma pequena dramatização da história de forma a captar a atenção da criança.

As novas tecnologias teriam um impacto inovador e motivador nesta fase da aprendizagem da letra, se delas tirarmos o devido proveito. O que se pretende com este projecto de investigação é apresentar as histórias recorrendo a *software* motivador e que vá de encontro ao interesse da criança, podendo, inclusive, o professor envolver ou não as crianças na sua realização.

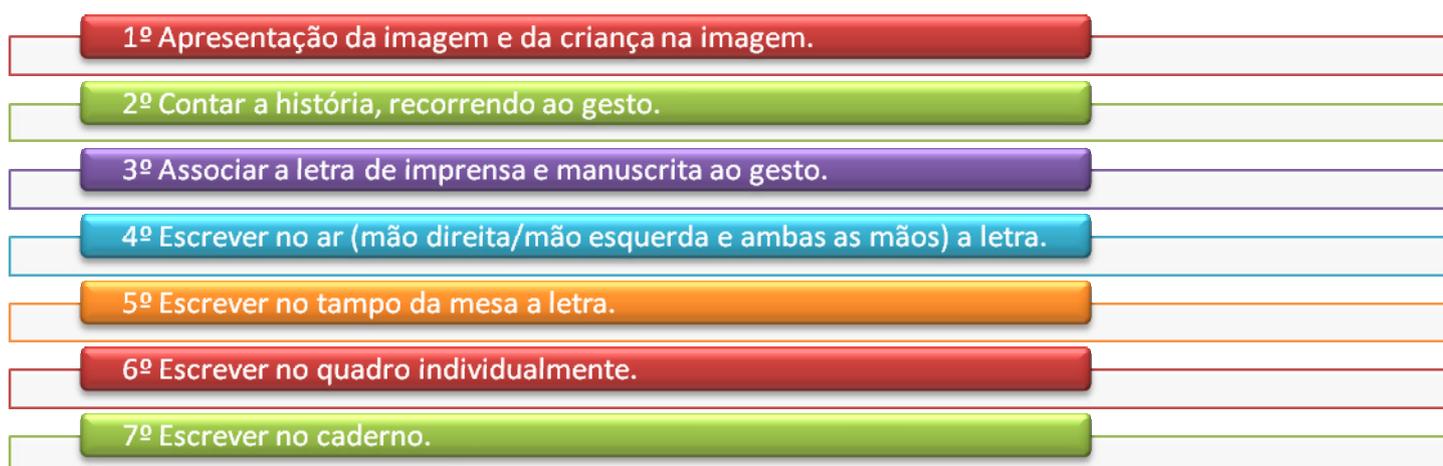


Imagem 8 – Resumo ilustrativo das fases do Método Jean Qui Rit

2 Parte empírica

2.1 Faseamento da investigação

Naturalmente, com avanços e recuos, este projecto de investigação incidia sobre a aprendizagem da leitura e da escrita, especificamente, no Método Jean Qui Rit, o qual utilizo. Por experiência própria, apesar de actualizado em termos teóricos, este método ficava aquém do esperado no que se refere a questões gráficas.



Imagem 9 – Exemplo da letra A

O aspecto das suas gravuras, tal como se pode verificar na imagem acima (Imagem 9) está envelhecido (o original é a preto e branco) o que resultava numa forma pouco atractiva na sua utilização. Foi essencialmente este motivo que espoletou este projecto de investigação. Aliando este factor às novas tecnologias, nomeadamente a ferramentas Web 2.0, poderia potenciar-se este método e motivar as crianças para a aprendizagem. Antes mesmo da implementação do referido projecto, fiz uma avaliação diagnóstica desta problemática, utilizando um inquérito por questionário aplicado a uma instituição do primeiro ciclo (a apresentação dos dados recolhidos bem como a sua discussão encontram-se no subcapítulo seguinte).

Paralelamente, iniciei uma pesquisa no sentido de encontrar *software* informático que fosse de encontro ao que tinha idealizado. Surgiu, inicialmente, a hipótese da criação de um *ebook* que ilustrasse a história da letra em questão. Após a experimentação várias hipóteses, a escolha recaiu pelo *Issuu* (imagem 10). Esta opção deve-se ao facto da apresentação final que facultava ser a mais ajustada ao pretendido. Tendo em conta que, futuramente, a intencionalidade era a de criar uma biblioteca virtual com as histórias de todas as letras, esta foi a opção mais congruente.



Imagem 10 – O nosso Galo é um bom cantor

A justificação para a forma como iria apresentar essa história está relacionada com o facto de leccionar num 1º ano de escolaridade e de ter optado por envolver o grupo com que trabalho neste projecto. Assim sendo, recorrendo a uma recolha de fotografias com a participação de algumas crianças, recontei a história. Era, porém, indispensável que a privacidade das crianças fosse preservada. Na pesquisa de vários *softwares* encontrei o *CartoonPhoto* (imagem 11), que permitia transformar a fotografia numa imagem de banda desenhada. Desta forma, atendia a esta questão.



Imagem 11 – Software Cartoon Photo

Dos diversos *softwares* que permitem a criação de *ebooks*, optei pelo *Issuu*. O processo baseia-se no envio do ficheiro com o documento, sendo que após esta fase, o *software* cria um livro digital da história da letra i.

Para concluir o trabalho prático surgiu a ideia de aprofundar mais todas as práticas trabalhadas no método e surge a ideia de animar uma letra, com o intuito de a criança perceber corretamente o traço da letra, garantindo o trabalho do ritmo, característica do método em questão. De todos os *softwares* com que trabalhei, este último foi o que exigiu mais tempo e dedicação. Refiro-me ao *Swish Max3* (imagem 12), um programa que permite criar animações em flash.



Imagem 12 – Software Swish Max3

2.2 Definir a amostra

A amostra foi definida por conveniência, visto que inquiri por questionário as colegas que trabalham comigo.

Tendo o processo investigativo, este projecto tomou a forma de estudo de caso.

Atendendo à natureza do problema em estudo e não pretendendo obter generalizações de resultados mas fundamentalmente descrever e compreender situações particulares, como as futuras professoras as interpretam e que significados têm para elas, optou-se por uma abordagem de natureza essencialmente interpretativa tomando por design, conforme sugerido largamente pela literatura, o estudo de caso. De facto, Yin (1989:19) considera que o estudo de caso representa “a estratégia preferida quando se colocam questões do tipo “como” e “por que”, quando o investigador tem pouco controlo sobre os acontecimentos e quando o foco se encontra em fenómenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real”. Por isso, de um estudo de caso espera-se que abarque a complexidade e a particularidade de um caso singular com um interesse muito especial, ressaltando a sua grande utilidade quando se pretende compreender determinados indivíduos, problemas ou situações particulares em grande profundidade (Patton, 1980).

Ora, o problema em estudo insere-se no âmbito educativo que é um campo muito propício à adopção de abordagens mais qualitativas devido à natureza singular dos fenómenos, à enorme complexidade envolvida e às múltiplas interacções que proporciona entre os diferentes actores nos ambientes naturais em que se desenvolve.

Por isso, a adopção de uma abordagem de estudo de caso é perfeitamente adequada dado que se procura responder a questões de natureza explicativa, não se exercendo qualquer tipo de controlo sobre a situação que se pretende estudar de forma globalizante e aprofundada e visa-se obter um produto final do tipo descritivo.

2.3 Apresentação, Análise e interpretação dos resultados

O grupo da amostra são cinco professoras que leccionam na mesma instituição e que implementam o método em questão por exigência da instituição. A idade média das inquiridas é de 29 anos. É uma equipa de docentes bastante jovem, que implementa diariamente estratégias diferenciadas, atendendo à especificidade do grupo. Naturalmente que o tempo de serviço é escasso, rondando, em média os 5 anos de serviço.

Esta instituição implementou um método específico para a aprendizagem da leitura e da escrita, o Método *Jean Qui Rit*, a razão para a escolha desta equipa de docentes foi precisamente o método utilizado, de forma a verificar a pertinência do desenvolvimento deste projecto e na valorização que poderia ser dada ao mesmo.

Das várias vantagens apontadas para a utilização deste método, realçaram a sistematização, a utilização do gesto como mais um recurso à disposição da criança para a memorização da letra aprendida. As docentes inquiridas referiram várias vantagens na utilização deste método “É um método que favorece a correcção ortográfica desde o início da escolaridade.”; “Associar o gesto à imagem ajuda a identificar as letras com mais facilidade; apela aos diferentes sentidos; suscita o interesse da criança e a capacidade de entender e emitir todos os sons da cadeia fónica com precisão.” Uma das professoras referiu ainda que era um método que privilegiava a segurança nas crianças com dificuldade de aprendizagem, assim como na planificação das aulas do próprio professor “Alguma segurança aos alunos com dificuldades de compreensão do particular da escrita (letras) devido ao apoio de mais um elemento de memorização (gesto). Alguma segurança ao

professor em termos de planificação e preparação das aulas. Todas as aulas de letra "nova" são feitas da mesma forma.”

Porém, apesar de todas estas vantagens, as inquiridas evidenciaram algumas desvantagens que encontraram na sua experiência prática na utilização deste método, nomeadamente, no que se refere ao aspecto gráfico “A desactualização de materiais (imagens com gestos), de história iniciais de cada letra, bem como de nomes de cada criança apresentada.”; à repetição dos exercícios rítmicos e às histórias, que estão desactualizadas e descontextualizadas. “A monotonia proporcionada pela repetição das aulas de todos os fonemas/grafemas.” Contudo, colmatam as suas afirmações evidenciando que, apesar das desvantagens que verificaram, reforçam a pertinência do método no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita: “Fiquei muito satisfeita com os resultados da sua aplicação e penso utilizá-lo novamente.”

As sugestões de melhoria invocaram a questão gráfica como ponto de partida, incidindo na desactualização que se verifica nas suas imagens “Actualização gráfica das imagens das crianças que apresentam cada letra”. Outra questão reforçada pelas inquiridas foi as histórias que acompanham as imagens “Penso que o método está um pouco desactualizado no que respeita à sua parte gráfica e também em relação às histórias contadas.”

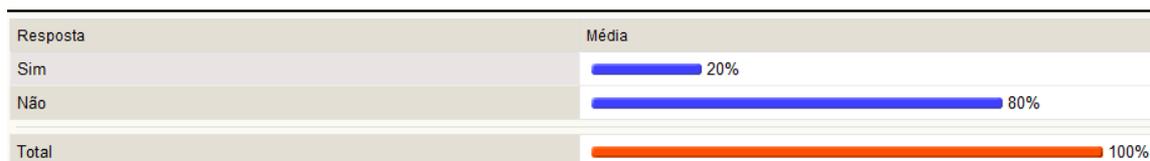


Imagem 13 – Gráfico exemplificativo

Tal como o gráfico (Imagem 13) constata a maioria das inquiridas não utilizam o método na íntegra, ajustando-o às necessidades da turma “Da próxima vez que o utilizar pretendo utilizar outras imagens. Quem sabe fotografias.” “No início canto o grafismo de cada letra, apenas nas três primeiras letras.”

No que se refere à penúltima questão “Acha pertinente melhorar o aspecto gráfico no método”, as inquiridas são unânimes evidenciando grandes limitações nesse sentido. “O aspecto actual é obsoleto.”, reforçando que “Parece-me muito pertinente.”.

Naturalmente que o alvo principal desta mudança gráfica no método é o impacto que teria nos alunos. Este facto é essencial, visto que “...o aspecto gráfico é muito importante para as crianças de hoje em dia.”, “Quanto mais apelativo, mais motivação dá à criança.”. Este inquérito foi colmatado por uma das inquiridas realçando a necessidade urgente de uma actualização gráfica do método, referindo que “Seria uma vantagem e um bom ponto de partida para a "modernização e "actualização" do método.”

3 Recursos utilizados e sua pertinência

Na consistente pesquisa de recursos e da utilização dos mesmos ao longo de toda a investigação. Privilegia-se neste capítulo apenas os *softwares* que se utilizaram para a obtenção final da parte prática desta investigação. A escolha incidiu em cinco *softwares*, com diferentes intencionalidades, nos quais se debruça este capítulo.

3.1 *CartoonPhoto*



Imagem 14 – Software CartoonPhoto

O *software CartoonPhoto* (Imagem 14) é um *software* online, gratuito, que permite transformar a sua fotografia num cartoon, assim como animar o rosto para criar avatares originais e criativos com o seu rosto.

O que me motivou para o seu uso foi de aproximar o mais possível à realidade das crianças (imagem 15), transformando-as num desenho animado que contaria a história da letra. Um dos critérios mais importantes para a selecção deste *software* foi o de preservar a privacidade das crianças, visto que foram utilizadas fotografias para recontar a história da letra.



Imagem 15 – Exemplo de uma imagem trabalhada com o software CartoonPhoto

Desta forma, este *software* permitiu cumprir esse requisito, tornando-as desta forma irreconhecíveis para o público em geral e apenas reconhecíveis para quem com elas convive. O respectivo guião de utilização encontra-se em anexo.

3.2 Comic Life



Imagem 16 – Software Comic Life

Este *software* (Imagem 16) permite ao seu utilizador transformar as suas fotos em banda desenhada.

Inicialmente a intenção era utilizá-lo para a exposição da história da letra. Contudo este *software* evidencia uma limitação, visto que não é gratuito. Este facto limitaria a sua utilização. Assim sendo, foi uma das opções que excluí. O respectivo guião de utilização encontra-se em anexo.

3.3 Issuu



Imagem 17 – Software Issuu

A finalidade deste *software* (imagem 17) é transformar um documento numa publicação online. O objectivo com este *software* foi transformar o documento realizado num *ebook*.

Com este *software* torna-se possível agrupar as diferentes histórias num local de fácil acesso e com um aspecto gráfico cativante (imagem 18). O respectivo guião de utilização encontra-se em anexo. Poderá aceder ao trabalho realizado através da hiperligação http://issuu.com/claudiaoliveira/docs/letra_i



Imagem 18 – Exemplo do software Issuu

3.4 Swish Max 3



Imagem 19 – Software Swish Max 3

Este é um *software* (imagem 19) que permite a criação de animações em flash. Neste caso foi utilizado com o intuito de animar uma letra e adicionar som, para que fosse possível associar o ritmo ao correcto traço da letra, característica do método em questão (imagem 20).



Imagem 20 – Exemplo do trabalho realizado com o software

Apesar de não ser um programa intuitivo, permite resultados precisos, essenciais para apresentação ao aluno. O respectivo guião de utilização encontra-se em anexo.

3.5 *Movie Maker*



Imagem 21 – Software Movie Maker

Este *software* (Imagem 21) é de fácil acesso, assim como de utilização intuitiva. Permite a realização de filmes, com imagens ou com vídeo e a utilização de som nas mesmas. Recorreu-se a este *software* para a criação de um vídeo da animação realizada com a letra, assim como, para o som do respectivo ritmo que a letra efectua no seu desenho. O respectivo guião de utilização encontra-se em anexo.

4 Considerações Finais

É inevitável não nos apercebermos da influência e pertinência que as novas tecnologias têm nas crianças e jovens da nossa sociedade, sendo presença constante no seu dia-a-dia. Estas ferramentas são essenciais no quotidiano do professor, permitindo uma maior proximidade com o aluno e auxiliando o professor no constante desafio pedagógico a que se propõe.

No decorrer do trabalho prático pode-se constatar que é possível, sem adular os princípios e objectivos do método em questão, ajustar às necessidades sentidas pelos docentes actualmente, interagindo tecnologicamente com a intencionalidade pedagógica. Contudo, verifica-se que esta investigação teria ainda muitos caminhos para percorrer, mas que não estavam de acordo com o objectivo primordial desta investigação. As sugestões e confidências referidas pelas inquiridas, deixam em aberto algumas áreas que permitem futuras investigações debruçarem-se relativamente ao Método *Jean Qui Rit*.

É possível percepcionar algumas desactualizações apresentadas pelo método, que foram evidenciadas ao longo da investigação e referidas por algumas das inquiridas. “A desactualização de materiais (imagens com gestos), de história iniciais de cada letra, bem como de nomes de cada criança apresentada.” Assim sendo, considera-se que esta investigação poderá abrir portas para futuras investigações e possíveis sugestões para potenciar os princípios pedagógicos do método *Jean Qui Rit*.

Gostaria de referir algumas sugestões de melhoria que poderiam ser implementadas no Método, tendo sempre em conta que estas devem ser implementadas sem adular os princípios defendidos neste meio educativo gestual.

- Poderão as histórias ser reformuladas de forma a suscitar um maior interesse das crianças?
- Poderão as canções ser ajustadas ao actual contexto social das crianças?

Bibliografia

- SANCHO, Juana M. (1998) *Para uma tecnologia educacional*. Porto Alegre: Artmed Editora
- PONTE, João Pedro da (1997). *As novas tecnologias e a educação*. Lisboa: Texto Editora
- ANDRÉ, António (1996). *Iniciação da Leitura – reflexões para o 1º ciclo do Ensino Básico*. Porto: Porto Editora
- BELL, Judith (2002). *Como realizar um projecto de investigação*. Lisboa: Gradiva
- MARTINS, Margarida; NIZA, Ivone. (1998) *Psicologia da aprendizagem da linguagem escrita*. Lisboa: Universidade Aberta
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar*. Lisboa
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (s/d) *Currículo Nacional do Ensino Básico – Competências Essenciais*. Lisboa
- COUCHAERE, Marie-José (1992). *Leitura Activa*. Porto: Porto Editora
- SIM-SIM, Inês (1997). *A língua materna na educação básica*. Lisboa: Ministério da educação
- FONSECA, Vítor da (2008). *Dificuldades de aprendizagem*; Lisboa: Âncora editora
- MARCELINO, Celine. “MÉTODOS DE INICIAÇÃO À LEITURA - CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DE PROFESSORES” – *teses de mestrado*
- PAIN, Sara.(1986) *Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem*. Porto Alegre: Artes médicas

Sites consultados:

http://www.eec-alcuin.fr/Jean-Qui-Rit_a70.html (5/12/2010 pelas 21h30)

<http://jeanquirit.no.sapo.pt/> (16/11/2010 pelas 19h00)

<http://www.lire-ecrire.org/conseils-pratiques/manuels-scolaires/manuels-de-lectures-et-decriture/methode-jean-qui-rit.html> (2/12/2010 pelas 13h30)

Anexo 1 Inquérito

Inquéritos às professoras

1. Qual a sua idade?

2. Qual o seu tempo de serviço?

3. Qual o método utilizado para a iniciação da leitura e da escrita?

4. Quais a s vantagens que encontra no método?

5. Que desvantagens encontra no método?

6. O que melhoraria?

7. Utiliza o método na íntegra?

8. Se não o faz, o que é que utiliza?

9. Acha pertinente melhorar o aspecto gráfico no método?

10. Acha que teria outro impacto nos alunos?

Obrigada pela sua colaboração!

Anexo 2 Guiões das ferramentas utilizadas

2.1 *Cartoon Photo*

Apesar das várias potencialidades deste *software*, apenas irei evidenciar as que estão directamente relacionadas com o trabalho que desenvolvi.



Este software online está inserido num programa que permite melhorar as suas fotos, assim como criar vários efeitos. Das opções existentes, a utilizada foi o CartoonPhoto.

Esta ferramenta da *Web 2.0* permite transformar a sua fotografia num *cartoon* de forma bastante intuitiva. No final, poderá ainda fazer o *download* do trabalho para o seu computador.



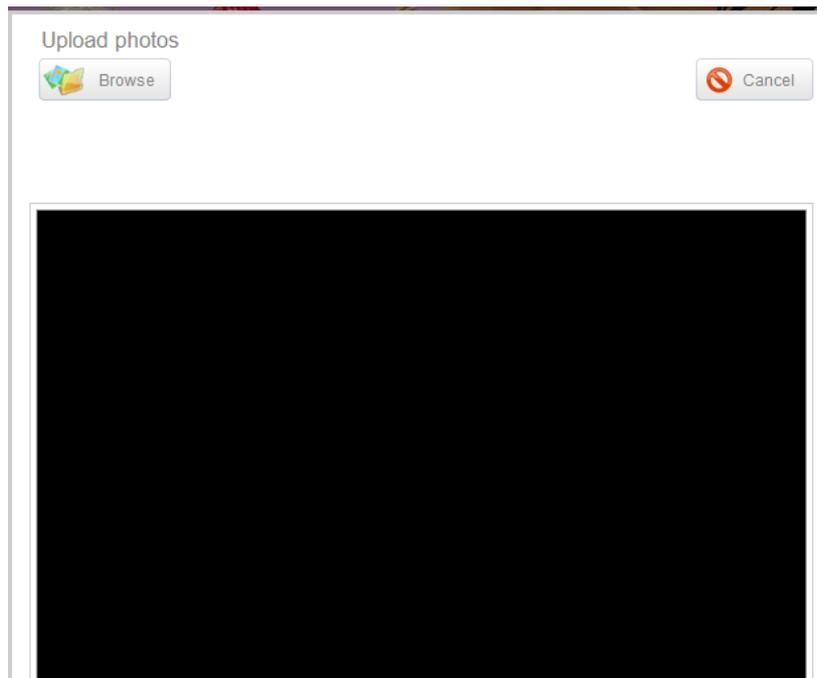
Este *software* permite transformar as suas fotos em desenhos animados e, caso pretendam dar expressões ao rosto, tais como, piscar de olhos, sorriso, franzir a sobrancelha, entre outros.



O endereço URL da aplicação é o <http://cartoon.pho.to/>



Deverá fazer o *upload* da fotografia ou da imagem que desejar.



Após a selecção da imagem pretendida, deverá escolher a opção desejada para tamanho e cor. De seguida clicar em *Upload* para aceder a outras opções.

Poderá utilizar vários efeitos na sua fotografia.



A opção *Face morphing* anima algumas partes do rosto (caso seja uma fotografia). A opção *Cartoon effect* dá um aspecto animado à sua fotografia. A opção *Face auto crop* permite focalizar o rosto.



Para guardar o trabalho pretendido basta clicar em *Save to disk*. Se pretende partilhar escolher a opção *Share*. Se o seu objectivo é guardar na sua conta, escolha a opção *Save to account*.

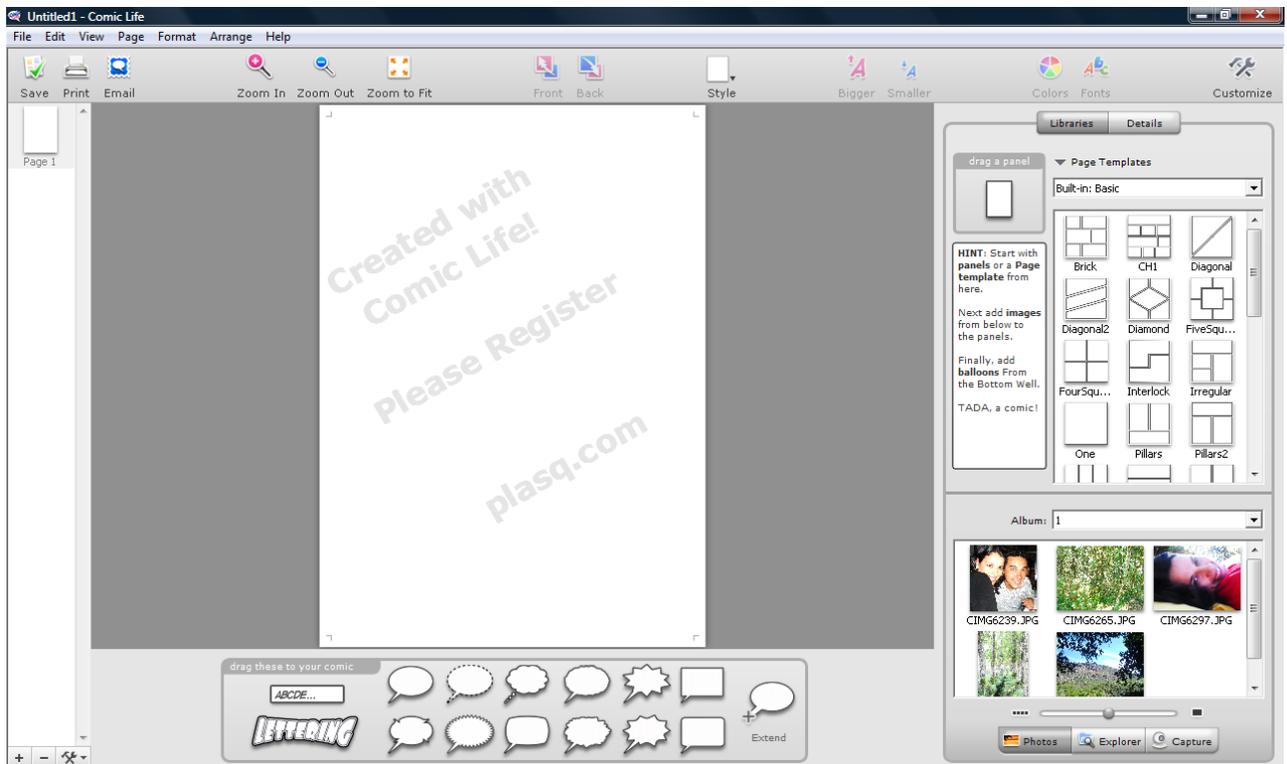
É de realçar as restantes opções de trabalho possíveis com esta ferramenta que, apesar de não terem sido pertinentes para o meu trabalho, têm interessantes possibilidades para trabalhar fotografias.

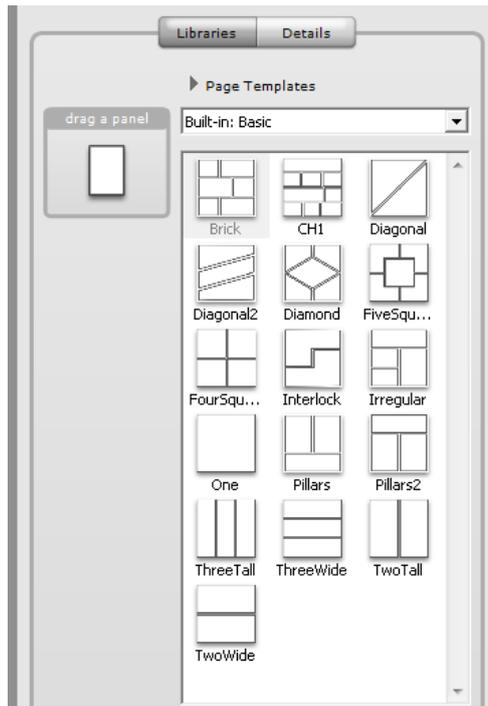
2.2 Comic Life



O *Comic Life* permite criar histórias em banda desenhada através de fotografias e colocar comentários nas mesmas.

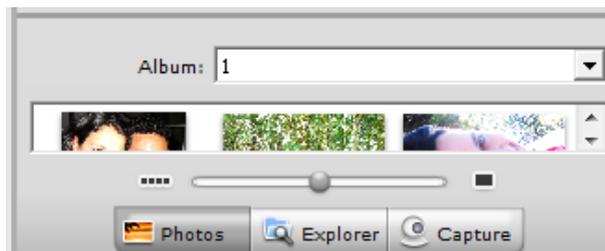
Após o *download* do programa e a sua instalação, a utilização é intuitiva, não apresentando dificuldades ou limitações na sua interacção.



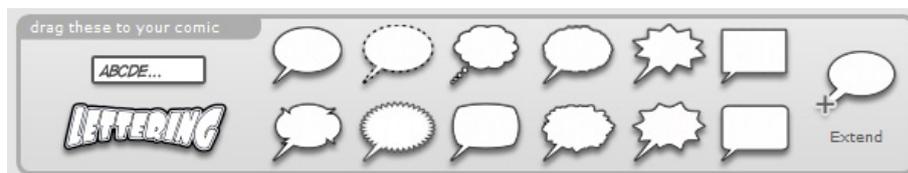


Inicialmente, é necessário seleccionar a opção desejada, ao que se pretende realizar. Consta-se a existência de diversas opções, relativamente à quantidade e formas dos quadrados para a banda desenhada.

De seguida, é necessário efectuar a inserção das fotografias para o programa.



Posteriormente, e utilizando de forma criativa os balões, é criada uma banda desenhada personalizada.



Na personagem que deseja colocar a fala é necessário, através da técnica de arrastamento, colocar o balão pretendido.

2.3 Issuu



Este software permite publicar os seus documentos, escolhendo o formato desejado. Uma das grandes vantagens é o facto de se poder agrupar todos os seus documentos, personalizando a biblioteca como se desejar, bem como a sua partilha. Este software permite aceder a estas funcionalidades de forma intuitiva.

Deverá efectuar o seu login na página <http://issuu.com/home>.

Após entrar na sua área reservada é apresentado um menu principal com as opções abaixo descritas.



- **Home:** A sua página inicial, onde encontra as actualizações mais recentes.
- **My Library:** A sua biblioteca onde estão guardados os seus documentos.
- **Profile:** O seu perfil, onde constam as suas publicações.
- **Sections:** As secções que poderá adicionar como preferidas.
- **Friends:** Local onde encontra os amigos que convida para partilhar as suas publicações.
- **Account Settings:** Onde pode configurar a sua conta.

Para efectuar o *Upload* de documentos, é necessário clicar em:



No Menu “*Upload Document*” tem que responder a várias questões relativas ao documento que irá fazer *Upload*, de forma a personaliza-lo e descreve-lo.

The screenshot shows a web interface for uploading a document. At the top, there are two radio buttons: "Upload a file" (selected) and "Upload from URL". Below this is a blue "Browse" button next to a text input field. A note states: "Your document is limited to 500 pages and 100mb. (?)".

The main section is titled "General info (required)" and includes a "Close" link. It contains the following fields:

- Title:** A text input field.
- Description:** A larger text input area.
- Web name:** A text input field with a note: "How it is seen in the URL web address."
- Keywords:** A text input field with a note: "Enter a few descriptive keywords. Example: news, sport, sun".
- Info Link:** A text input field containing "http://" and a "Test" link. A note below says: "Generate traffic for your site. Where on your site can people find information about this document? (optional)".
- Type:** A dropdown menu with the text "Select document type".
- Child-safe:** Two radio buttons: "Yes Child safe" (selected) and "No Contains pornography / violence".
- Publish date:** A text input field containing "2010-11-21" and a calendar icon.

The bottom section is titled "Target your audience" and includes a "Close" link. It contains:

- Category:** A dropdown menu with the text "Select document category".

Após o *Upload* do seu documento, este irá para a sua biblioteca pessoal, na qual poderá partilhar os seus documento (agora com o aspecto de um livro digital) com quem pretender.



2.4 Swish Max 3



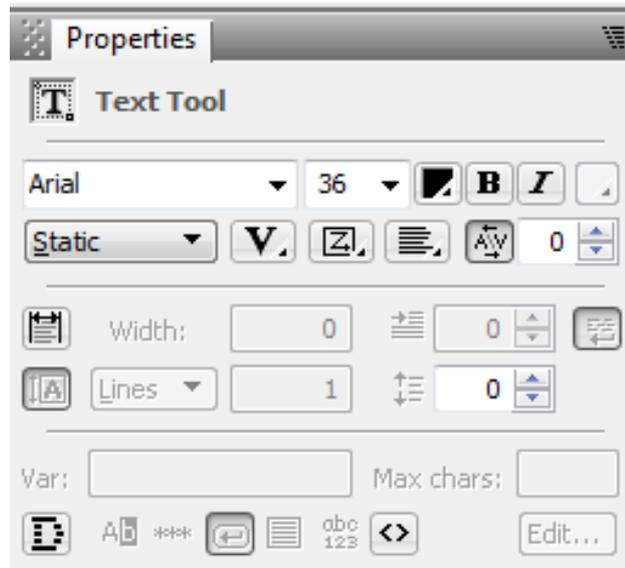
Este programa permite realizar animações na tecnologia Flash. A intenção da sua utilização foi a criação de uma animação no desenho de uma letra. Desta forma, o aluno teria mais facilidade em perceber o traço e/ou desenho da letra em questão.

Apesar de complexo do ponto de vista do utilizador, o Swish permite um trabalho final interessante e construtivo do ponto de vista pedagógico.

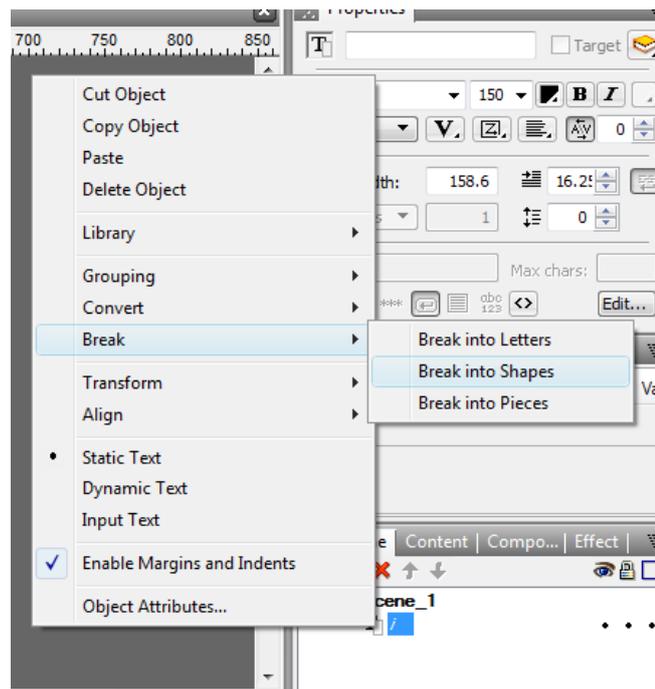
Após a instalação do programa no seu computador, use a ferramenta de texto para colocar a (as) letra (s) desejada (s).



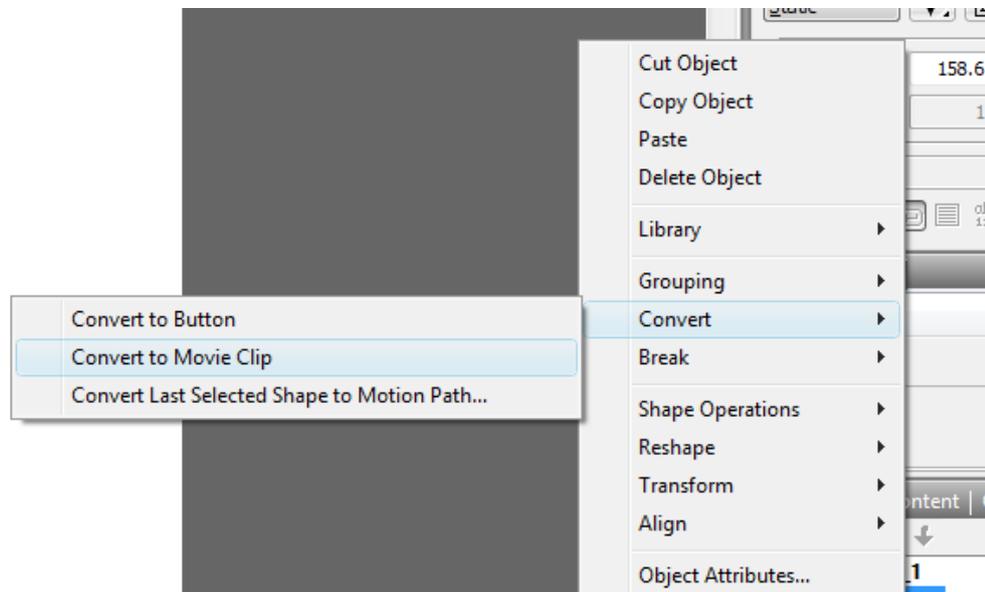
Após esta selecção, deverá escolher a letra, cor e tamanho desejados. Deverá optar por uma fonte que seja a mais parecida possível com a letra manuscrita. O programa tem várias fontes disponíveis.



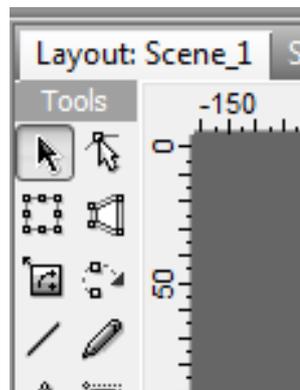
Depois de ter adicionado o texto, deverá clicar no painel **Outline** e seleccionar a opção **Break into Shapes**.



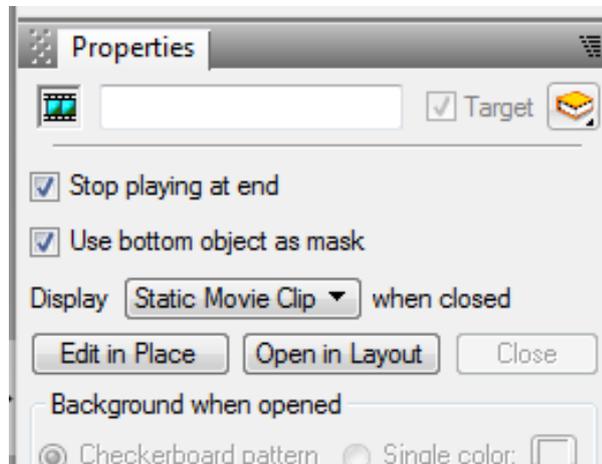
De seguida, deverá para converter para Clip de vídeo. Para tal, terá que escolher a opção **Convert to Movie Clip**.



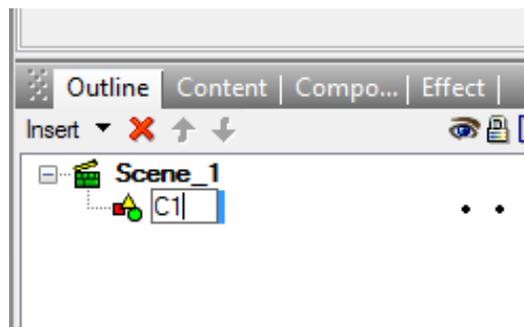
Selecione o objecto através do botão da **Arrow**.



No painel **properties** deverá escolher as opções **Stop playing at the end** e **Use bottom as a mask**.



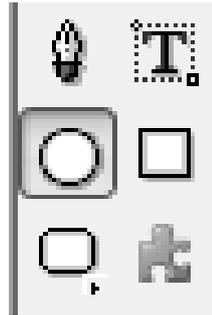
De seguida, no painel **Properties**, seleccione a opção **Grouping** e escolha a opção **ungroup**.



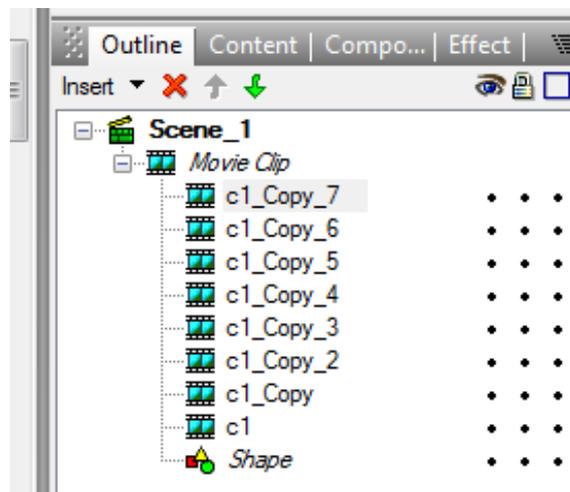
Terá que renomear a letra. Dando-lhe o nome de C1.



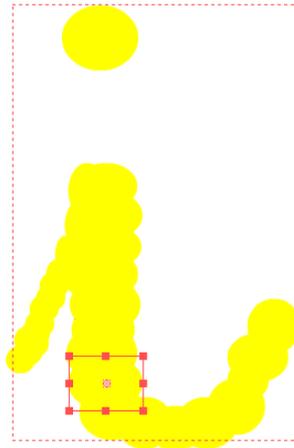
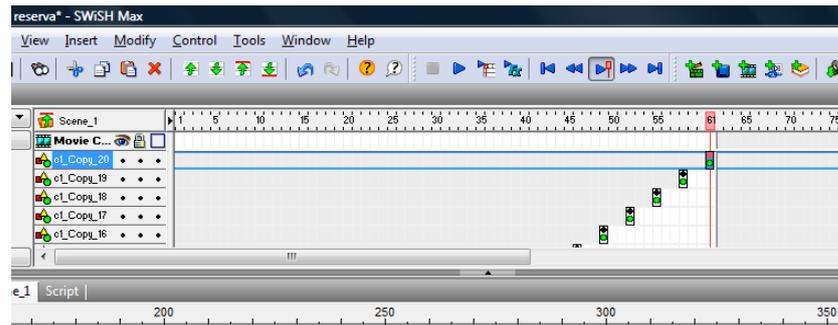
Nas ferramentas, escolher a ferramenta **Ellipse Tool** e começar a cobrir com as elipses, de forma gradual, ao longo da letra.



Atenção! É necessário copiar as elipses da original.



No painel **Timeline**, são criados os frames escalonados ao longo do tempo.

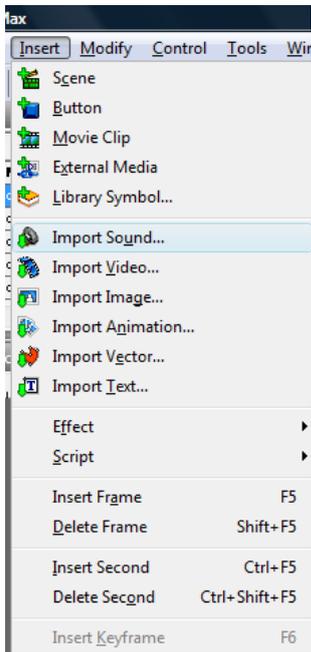


Para tal, deverá inicialmente clicar no Frame desejado e, com o botão direito do rato, seleccionar **Place**.

Para ver o resultado final do seu trabalho, basta clicar na tecla Play.

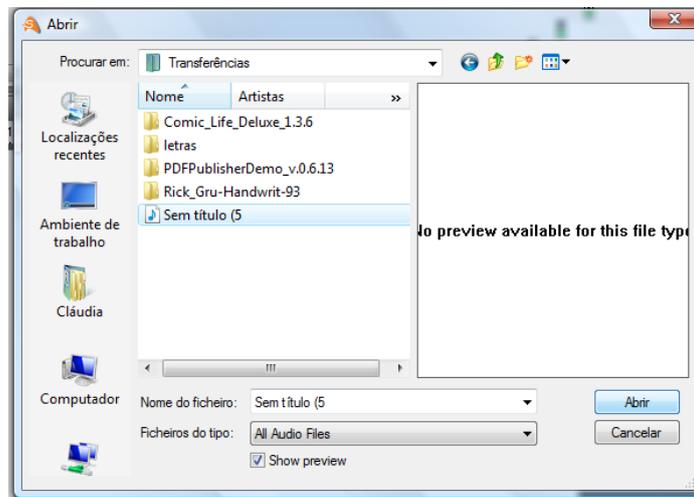


2.4.1 Inserir som

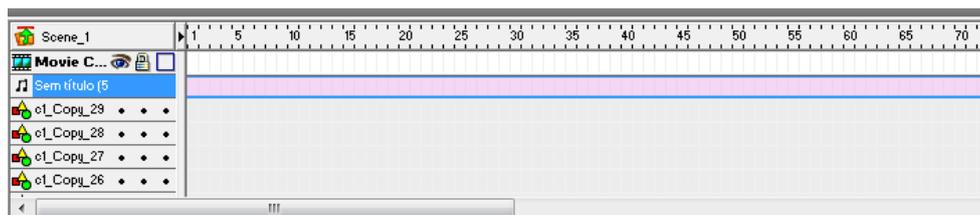


É necessário clicar em *Insert – Import Sound*.

De seguida escolher o ficheiro de som desejado e clicar em Abrir.



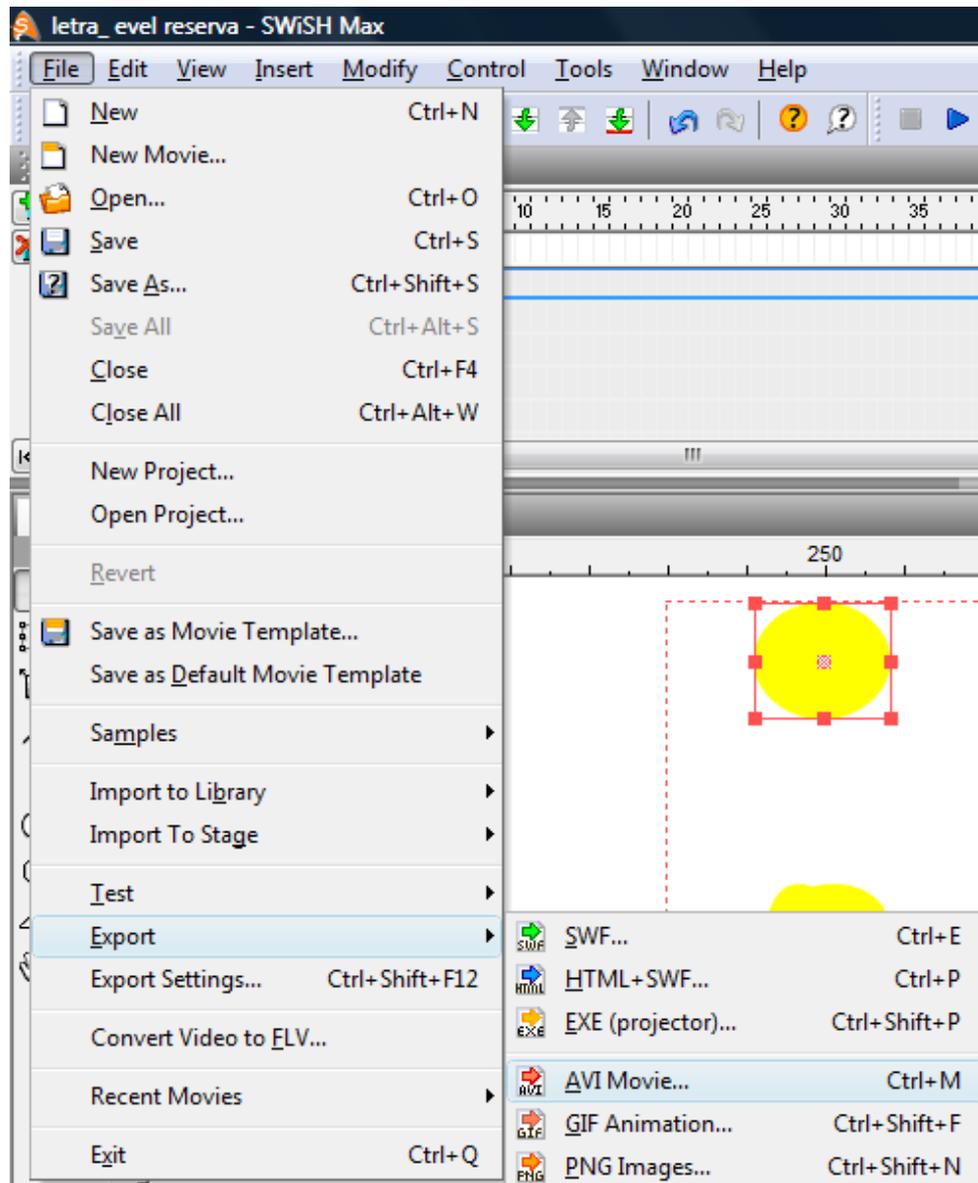
Desta forma o som fica inserido no painel *Timeline*, necessitando de ajustar o tempo adequado aos seus critérios.



2.4.2 Gravar em formato SWF

Para exportar em formato SWF é necessário exportar a animação, através dos passos indicados na imagem a seguir:

FILE – EXPORT – SWF



Anexo 3 História da Isa





A Isa tem uma irmã com quem brinca muito. Elas são grandes amigas.



A irmã da Isa é uma menina
muito alegre.

Está sempre a sorrir.



A Isa imita a sua irmã...



Quando a irmã sorri, a Isa
imita e faz...