



Criação de Tiras de Bandas desenhadas: Para Promoção da Narrativa entre adolescentes

Nádia Cristina Ramos da Cruz

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: Professora Doutora Vanessa Quintal Cesário

Setembro de 2024

© Nádia Cruz, 2024

Criação de Tiras de Bandas desenhadas: Para Promoção da Narrativa entre adolescentes

Nádia Cristina Ramos da Cruz

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: Professor Doutor António Augusto de Sousa, Professor Associado, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Vogal Externo: Doutora Terhi Tuulikki Marttila, Postdoctoral Researcher, Interactive Technologies Institute, IST, Universidade de Lisboa

Orientador: Professora Doutora Vanessa Quintal Cesário, Professora Auxiliar, Universidade da Madeira, Faculdade de Artes e Humanidades

Resumo

Este estudo explora o potencial da criação de tiras de bandas desenhadas digitais como uma ferramenta educativa para promover a narrativa e a leitura entre adolescentes. Reconhecendo a importância da leitura no desenvolvimento cognitivo e emocional dos jovens, e considerando os desafios impostos pelo aumento do consumo de mídias digitais, esta investigação busca alternativas inovadoras para incentivar o interesse dos adolescentes pela leitura.

As tiras de bandas desenhadas, pela sua natureza visualmente apelativa e formato conciso, oferecem uma forma acessível e envolvente de comunicação narrativa, combinando texto e imagem de maneira a captar a atenção dos jovens. A transição para o formato digital, que permite a integração de elementos multimédia como animações e sons, pode tornar a experiência de leitura ainda mais interativa e cativante, alinhando-se com as preferências tecnológicas dos adolescentes.

A pergunta de investigação que orientou este estudo foi: "Poderá a criação de tiras de bandas desenhadas digitais estimular a narrativa e a leitura entre os adolescentes?" Para responder a esta questão, foi conduzido um estudo empírico com 30 alunos da Escola Jorge Barbosa, em Cabo Verde. Os participantes foram envolvidos em sessões práticas de criação de tiras de bandas desenhadas digitais, utilizando a ferramenta Canva.

A atividade permitiu aos jovens expressarem a sua criatividade e desenvolverem competências narrativas de forma lúdica e interativa, reforçando a ideia de que as abordagens educativas digitais podem complementar e enriquecer as práticas tradicionais de ensino da leitura.

Palavras-chaves: Narrativa na adolescência, Banda desenhada, Canva

Abstract

This study explores the potential of creating digital comic strips as an educational tool to promote storytelling and reading among teenagers. Recognising the importance of reading in the cognitive and emotional development of young people, and considering the challenges posed by increased consumption of digital media, this research seeks innovative alternatives to encourage adolescents' interest in reading.

Comic strips, due to their visually appealing nature and concise format, offer an accessible and engaging form of narrative communication, combining text and image in a way that captures young people's attention. The transition to the digital format, which allows for the integration of multimedia elements such as animations and sounds, can make the reading experience even more interactive and captivating, in line with teenagers' technological preferences.

The research question that guided this study was: 'Can the creation of digital comic strips stimulate storytelling and reading among teenagers?' To answer this question, an empirical study was conducted with 30 students from the Jorge Barbosa School in Cape Verde. Participants were involved in practical sessions to create digital comic strips using the Canva tool.

The activity allowed young people to express their creativity and develop narrative skills in a playful and interactive way, reinforcing the idea that digital educational approaches can complement and enrich traditional reading teaching practices.

Keywords: Narrative in adolescence, Comics, Canva

Agradecimentos

Primeiramente, quero expressar a minha mais profunda gratidão aos meus pais. Sem o vosso apoio constante, amor incondicional e sacrifícios, esta conquista não seria possível. Obrigada por sempre acreditarem em mim e por me darem forças para superar todos os desafios que encontrei ao longo deste caminho.

Às minhas irmãs, agradeço pela companhia, carinho e suporte emocional que sempre me proporcionaram. A vossa presença foi fundamental para manter o meu ânimo e motivação durante toda a jornada.

Um agradecimento especial à diretora da Escola Jorge Barbosa, Doutora Josina Ferreira Pinto, e à professora de Informática, Ermiliana Pachito, pela vossa disponibilidade e apoio incondicional na realização deste estudo. A vossa colaboração foi crucial para o sucesso deste trabalho.

Por fim, gostaria de agradecer aos meus colegas e amigos desta jornada na FEUP. Obrigada por me acolherem, por me fazerem sentir em casa e por tornarem esta experiência ainda mais enriquecedora e inesquecível. A amizade que participávamos foi um verdadeiro alicerce durante todos os momentos.

A todos, o meu mais sincero e profundo agradecimento.

Índice

1. Introdução.....	1
1.1 Metodologia.....	3
1.2 Estrutura da dissertação	3
2. Revisão Bibliográfica	5
2.1 Banda desenhada	6
2.1.1 Composição	7
2.2 Narrativa digital.....	9
2.3 Narrativa Lúdica	11
2.3.1 Narrativa na adolescência.....	12
2.3.1.1 Narrativa e o estímulo à Criatividade em Adolescentes	13
2.4 Métodos de Estímulo à Criatividade: Meio Escolar, Familiar e Online	14
2.4.1 Explorando a Sincronia entre Leitura e Criatividade na Adolescência	16
2.5 Tecnologias Educativas e Multimédia.....	17
2.5.1 Eficácia de Tecnologias e Métodos Tradicionais na Educação	18
2.5.2 Impacto das Tecnologias na Aprendizagem dos Adolescentes	19
2.5.2.1 Tecnologias Educacionais e Multimédia para Estimular a Leitura e Narrac�o de Hist�rias	21
3. Metodologia da Investigac�o	24
3.1 Plano das Sess�es	25
3.2 A Escola Jorge Barbosa	27
3.3 Participantes.....	28
3.4 Entrevista	31
3.5 Ferramenta Utilizada.....	33
3.5.1 Material utilizado na atividade	34
4. Implementac�o	38
4.1 Primeira Sess�o.....	38
4.1.1 Segundo momento da Primeira Sess�o.....	39
4.2 Segunda Sess�o.....	40

4.2.1 Criação das bandas desenhadas	41
4.3 Terceira Sessão	42
4.3.1 Entrevistas	43
5. Resultados	44
5.1 Turma L	44
5.1.1 Avaliação da Atividade.....	44
5.1.2 Inspiração.....	45
5.1.3 Estímulo à Criatividade	46
5.2 Turma C.....	48
5.2.1 Avaliação da Atividade.....	48
5.2.2 Inspiração.....	49
5.2.3 Estímulo à Criatividade	49
5.3 Comparação das Turmas L e C.....	51
6. Discussão	53
7. Conclusões.....	56
7.1 Limitações.....	56
7.2 Trabalho Futuro	57
8. Referências.....	59
9. Anexo.....	67
9.1 Anexo 1- Formulário para Atividade.....	67
9.2 Bandas desenhadas Criadas pelos Participantes	68
9.2.1 Anexo 2- BD Grupo 1- Turma L	68
9.2.2 Anexo 3- BD Grupo 2, Turma L	69
9.2.3 Anexo 4- BD Grupo 3, Turma L	70
9.2.4 Anexo 5- BD Grupo 4, Turma L	71
9.2.5 Anexo 6- BD Grupo 5, Turma L	72
9.2.6 Anexo 7- BD Grupo 6, Turma L	73
9.2.7 Anexo 8- BD Grupo 7, Turma L	74
9.2.8 Anexo 7- BD Grupo 8, Turma L	75
9.2.9 Anexo 10- BD Grupo 9, Turma L	75
9.2.10 Anexo 11- BD Grupo 10, Turma L	76
9.2.11 Anexo 12- BD Grupo 1, Turma C.....	77
9.2.12 Anexo 13- BD Grupo 2, Turma C.....	78
9.2.13 Anexo 14- BD Grupo 3, Turma C.....	79
9.2.14 Anexo 15- BD Grupo 4, Turma C.....	80
9.2.15 Anexo 16- BD Grupo 5, Turma C.....	81
9.2.16 Anexo 17- BD Grupo 6, Turma C.....	82

9.2.17	Anexo 18- BD Grupo 7, Turma C.....	83
9.2.18	Anexo 19- BD Grupo 8, Turma C.....	84
9.2.19	Anexo 20- BD Grupo 9, Turma C.....	85
9.2.20	Anexo 21- BD Grupo 10, Turma C.....	86

Lista de Figuras

Figura 1 Tipologia dos subgéneros de banda desenhada (figura desenvolvida pela Revista Lusófona de Educação, pag.51, 2021)	7
Figura 2 Exemplo de balões de fala, imagem da Turma da Mônica	8
Figura 3 Exemplo de legenda, imagem da Turma da Mônica	8
Figura 4 Ilustração das Sessões	26
Figura 5 Gráfico de idade dos participantes	29
Figura 6 Páginas de material de demonstração para os alunos	35
Figura 7 Páginas de material de recursos de personagens para os alunos	35
Figura 8 Páginas de material de recursos de expressões para os alunos	35
Figura 9 Páginas de material de recursos para os alunos	36
Figura 10 Páginas de recursos para elaboração de banda desenhada para os alunos	36
Figura 11 Ilustração da linha do tempo da atividade	38
Figura 12 Storyboard feitos pelos participa	40
Figura 13 Foto dos alunos elaborando as bandas desenhadas, turma L	41
Figura 14 Foto dos alunos elaborando as bandas desenhadas, turma C	42

Lista de Tabelas

Tabela 1 Descrição das Sessões com os alunos	26
Tabela 2 Grupos dos participantes Turma L	30
Tabela 3 Grupos dos participantes Turma C	30
Tabela 4 Título da Banda Desenhada Turma L	46
Tabela 5 Título da Banda Desenhada Turma C	50

Abreviaturas e Símbolos

TIC	Tecnologia de Informação e Comunicação
BD	Banda Desenhada

1. Introdução

A leitura é uma habilidade fundamental que desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo e emocional, e, tal como Voltaire afirmou: “A leitura engrandece a alma”. Através da leitura, expandimos os nossos horizontes e enriquecemos o nosso entendimento sobre o mundo.

No entanto, à medida que vivemos numa era de rápidas mudanças tecnológicas e culturais, a forma como consumimos e valorizamos a leitura tem evoluído. Os desafios atuais incluem a concorrência com medias digitais e a diminuição do tempo dedicado à leitura tradicional, especialmente entre os adolescentes.

Este grupo etário é particularmente suscetível às influências das medias digitais e das novas tecnologias, que frequentemente competem pela sua atenção e, por vezes, desviam o foco da leitura tradicional. A adolescência é uma fase crítica no desenvolvimento cognitivo e emocional, marcada por mudanças rápidas e pela formação de identidade, tornando este período um momento crucial para cultivar o hábito da leitura e o gosto pela narrativa.

O envolvimento com a leitura durante a adolescência pode ter um impacto significativo no desenvolvimento das competências literárias e criativas dos jovens. A leitura não só promove habilidades linguísticas e de compreensão, mas também incentiva a empatia, a imaginação e a capacidade de pensar criticamente. Dado que muitos adolescentes enfrentam desafios para se conectar com formatos de leitura tradicionais, há uma necessidade crescente de explorar abordagens alternativas que ressoem com seus interesses e estilos de aprendizagem.

As bandas desenhadas oferecem uma solução inovadora para esses desafios. O seu formato visualmente atraente e a sua narrativa multimodal combinam texto e imagens de maneira que pode ser especialmente eficaz para captar o interesse dos adolescentes. Ao utilizar elementos visuais para complementar e enriquecer o texto, as bandas desenhadas podem tornar a leitura mais acessível e envolvente para esse grupo etário, ajudando a superar as barreiras que muitas vezes desestimulam a leitura.

Além disso, a evolução para as bandas desenhadas digitais representa uma extensão significativa dessa abordagem, uma vez que incorporam tecnologias interativas que podem transformar a experiência de leitura. Elementos como animações, sons e interatividade permitem

que os leitores explorem a narrativa de maneiras novas e imersivas. Esta digitalização pode aumentar ainda mais o apelo das bandas desenhadas para os adolescentes, que estão cada vez mais habituados a consumir conteúdo em formatos digitais.

Além disso, envolver os próprios adolescentes na criação de bandas desenhadas digitais pode tornar o processo ainda mais interessante e enriquecedor. A participação ativa na criação destas obras permite que os jovens consumam o conteúdo desenvolvido, enquanto se tornam eles mesmos os criadores de histórias e dos universos. Este envolvimento direto pode aumentar significativamente o seu interesse pela leitura e pela narrativa, uma vez que eles experimentam o processo criativo de forma prática e pessoal.

A criação colaborativa de bandas desenhadas digitais acrescenta uma dimensão particularmente enriquecedora ao processo criativo, uma vez que ao trabalharem em conjunto os jovens aplicam as suas habilidades individuais e aprendem a colaborar de forma eficaz, partilhando responsabilidades e ideias. A necessidade de coordenar diferentes perspetivas e estilos criativos, é também algo extremamente importante nesta faixa etária uma vez que fortalece a capacidade de trabalhar em equipa e a habilidade de lidar com feedback construtivo. A criação de narrativas e ilustrações digitais em conjunto desafia os jovens a articular as suas visões de forma coesa, promovendo um entendimento mais profundo dos elementos narrativos e visuais, e permitindo uma experiência criativa mais rica, envolvente e interessante.

Portanto, ao criar as páginas de recursos, como iremos explicar mais à frente, optamos pelo nível de complexidade das narrativas das tiras de banda desenhada. A escolha das tiras de banda desenhada justifica-se pelo seu formato compacto e pela natureza independente das imagens e textos. Em contraste com os livros ou álbuns de banda desenhada, as tiras oferecem uma narrativa mais concisa, facilitando a comunicação de conceitos complexos de forma acessível. Além disso, a independência entre imagens e textos permite uma maior flexibilidade na apresentação de informações, adaptando-se melhor às necessidades específicas de comunicação.

A investigação sobre a criação de bandas desenhadas digitais como ferramenta para promover a narrativa e a leitura entre adolescentes não é apenas relevante, mas também necessária. Este estudo pretende avaliar como este formato pode ser integrado de maneira eficaz, promovendo um maior envolvimento com a leitura e contribuindo para o desenvolvimento das habilidades narrativas e literárias dos jovens. Ao fazer isso, procuramos oferecer novas estratégias que possam revitalizar o interesse pela leitura e apoiar o crescimento pessoal e académico dos adolescentes na era digital.

Assim, foi formulada a seguinte pergunta de investigação: “Poderá a criação de bandas desenhadas digitais estimular a narrativa e a leitura entre os adolescentes?”. Para tentarmos responder a essa questão, foi adotada uma metodologia abrangente que envolveu diversos passos, como explicaremos na próxima secção.

1.1 Metodologia

Inicialmente, foi realizada uma revisão da literatura para conceptualizar os materiais a utilizar e compreender a importância da leitura na faixa etária dos adolescentes. Este levantamento permitiu uma base teórica sólida sobre as necessidades dos jovens em relação à leitura, o desenvolvimento de narrativas e à criação de bandas desenhadas, além de fornecer uma visão sobre o potencial impacto das tecnologias educativas e da multimédia nesta faixa etária.

Com base nas informações obtidas, foram conduzidas três sessões práticas com duas turmas da Escola Jorge Barbosa, em Cabo Verde. A escolha desta escola para a condução e implementação do estudo prendeu-se no facto de ser mais acessível e a direção permitir a realização de mais do que uma sessão.

Na primeira sessão, foram então apresentados aos alunos o projeto e o material a utilizar. O objetivo do estudo foi explicado, e os alunos foram introduzidos aos conceitos básicos de criação de bandas desenhadas digitais, bem como às ferramentas e plataformas necessárias para o desenvolvimento do projeto, neste caso, a plataforma Canva.

Na segunda fase, os alunos, organizados em pares ou trabalhando individualmente, criaram as suas próprias bandas desenhadas digitais. Este processo permitiu que aplicassem o conhecimento adquirido e explorassem a sua criatividade na elaboração de narrativas e ilustrações. Os alunos foram encorajados a experimentar diferentes estilos e técnicas, promovendo uma abordagem prática e imersiva.

Após a criação das bandas desenhadas digitais, foram conduzidas, na terceira e última sessão, entrevistas com os participantes para recolher as suas opiniões e perspetivas sobre a experiência. As entrevistas abordaram o impacto da criação digital na perceção da leitura e da narrativa, incluindo o envolvimento com o processo criativo, a inspiração, a facilidade de utilização das ferramentas digitais e o efeito da atividade na motivação para ler e criar histórias.

Os dados obtidos através das criações e das entrevistas foram posteriormente analisados para proporcionar uma compreensão mais profunda sobre as opiniões dos adolescentes em relação à criação de bandas desenhadas digitais. Esta análise permitiu avaliar a eficácia da abordagem digital em estimular a narrativa e a leitura, assim como identificar possíveis melhorias e estratégias adicionais para otimizar o impacto da criação colaborativa e individual na promoção das competências literárias dos jovens.

Na redação da dissertação, foi utilizada IA (inteligência artificial) para remover expressões brasileiras, garantindo que todo o documento estivesse em português de Portugal.

1.2 Estrutura da dissertação

Esta dissertação está então estruturada em sete capítulos, com o Capítulo 1 sendo a “Introdução”.

O Capítulo 2, a “Revisão Bibliográfica” mencionada anteriormente, debruça-se primeiro sobre a banda desenhada e a narrativa, contextualizando a última na narrativa lúdica e digital. Procuramos ainda perceber o seu impacto na adolescência quanto ao estímulo da criatividade. De seguida, examinamos métodos de estímulo à criatividade em diversos contextos, especificando a interseção entre a leitura e a criatividade. Adicionalmente, exploramos as tecnologias educativas e a multimédia, realçando a sua eficácia e importância.

O Capítulo 3, “Metodologia”, descreve a abordagem utilizada nesta investigação explicando as razões subjacentes à escolha do método utilizado, o seu desenvolvimento e os desafios previstos. Este capítulo também inclui informações sobre a escola, os participantes e o plano das sessões.

A “Implementação”, Capítulo 4, explica detalhadamente como foram conduzidas e como decorreram as sessões.

O Capítulo 5 refere os “Resultados”, dividindo-os por turma e referindo os pontos da avaliação da atividade, a inspiração e o estímulo à criatividade.

O Capítulo 6, “Discussão”, analisa as implicações dos resultados e interpreta as conclusões a que chegamos.

Finalmente, o Capítulo 7, “Conclusão”, resume os principais resultados, refletindo sobre o processo de investigação, discutindo as limitações e onde sugerimos direções para trabalhos futuros.

2. Revisão Bibliográfica

Nesta parte da dissertação, será explorada a narrativa e o estímulo à criatividade em adolescentes.

A narrativa desempenha um papel central na vida dos adolescentes, moldando as suas identidades, perspectivas e competências cognitivas. Ao mergulharem em histórias, os jovens exploram novos universos, enfrentam desafios e conectam-se com personagens e temas que se refletem nas suas próprias vivências. A abordagem lúdica da narrativa revela-se particularmente eficaz na promoção da leitura e da criatividade entre os adolescentes, envolvendo-os em atividades interativas e imersivas que estimulam a sua imaginação e pensamento crítico.

No contexto educacional e familiar, uma variedade de métodos e técnicas tem sido empregue para estimular a criatividade dos adolescentes. Desde atividades de escrita criativa até jogos de improvisação e técnicas de visualização, estas abordagens visam cultivar a inventividade e a expressão artística dos jovens. Contudo, a eficácia destes métodos pode variar consoante o contexto em que são aplicados, seja ele escolar, familiar ou online.

Além disso, a interligação entre a leitura e a criatividade na adolescência é um aspeto crucial a explorar. Compreender como a experiência de leitura influencia a capacidade criativa dos adolescentes pode fornecer valiosas percepções para educadores, pais e profissionais interessados em promover o seu desenvolvimento integral.

Neste cenário, as tecnologias educativas e multimédia assumem um papel cada vez mais relevante na promoção da leitura e narração de histórias entre os adolescentes. Desde aplicações interativas até plataformas de storytelling digital, estas ferramentas têm o potencial de envolver os jovens de forma inovadora e cativante, influenciando a sua aprendizagem e desenvolvimento.

Foram contactadas bases de dados como Semantic Scholar, ACM Digital Library e Google Scholar, utilizando palavras-chave como narrativas dinâmicas, digital storytelling for adolescents, narrative exploration tools e narrativa lúdica na adolescência, como objetivo de encontrar artigos recentes e pertinentes.

2.1 Banda desenhada

Neste estudo, concentrámo-nos especificamente na utilização da banda desenhada, ou "comics", para a promoção da narrativa e leitura entre adolescentes.

A "banda desenhada", ou “comics” é uma forma de arte sequencial que combina texto e imagem com o objetivo de narrar uma história ou transmitir uma mensagem. Segundo a definição clássica de “comics” proposta por McCloud (1993, citado em Mota et al, 2021) é possível afirmar que a banda desenhada consiste em “uma justaposição de imagens pictóricas e outras em sequência deliberada, destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma reação estética no leitor” (p. 9).

Assim, as bandas desenhadas oferecem ao leitor uma narrativa protagonizada por personagens que passam por uma série de eventos, retratados por meio de ilustrações, que podem estar acompanhadas de texto ou não, seguindo uma sequência lógica (Renard, 1981, citado por Gonçalves, 2013)

As bandas desenhadas podem ser veiculadas em diferentes formatos, tais como tiras publicadas em jornais, revistas especializadas, álbuns, ou em versões digitais. Contudo, Gonçalves (2013) salienta que na atualidade, a impressão das bandas desenhadas “perde relevância” (p.7).

Este meio de expressão abrange uma vasta gama de géneros, cada um com características e públicos específicos. No âmbito das bandas desenhadas ficcionais, destacam-se os seguintes géneros:

Super-heróis, representados por obras como “Super-Homem” (1938), que narra as aventuras de um herói com poderes extraordinários e que se tornou um ícone da cultura pop.

Aventura, exemplificada por “As Aventuras de Tintin” (1929), que acompanha um jovem repórter em diversas expedições pelo mundo.

Ficção científica, como em “Válerian, agente espaço-temporal” (1967), que segue as missões de dois agentes que viajam através do tempo e espaço.

Fantasia, presente em séries como “Sandman” (1989), que combina elementos de mitologia e horror numa narrativa centrada no personagem Morfeu, o Senhor dos Sonhos.

Terror, exemplificado por “Hellboy” (1994), uma série que segue um demônio que luta contra forças sobrenaturais.

Humor, representado por “Astérix” (1959), que conta as aventuras humorísticas de um guerreiro gaulês em sua resistência contra o Império Romano.

Por outro lado, as bandas desenhadas não ficcionais também têm grande relevância. No género histórico, destaca-se “Maus” (1980), uma obra que retrata o Holocausto, utilizando uma

metáfora visual onde os judeus são desenhados como ratos e os nazis como gatos. No âmbito do romance, uma forma de autobiografia gráfica, encontramos “Persepolis” (2000), de Marjane Satrapi, que narra sua infância no Irão durante a revolução islâmica.

Esses exemplos ilustram a diversidade e a profundidade temática que as bandas desenhadas podem oferecer.

2.1.1 Composição

A banda desenhada varia de acordo com o nível de complexidade da narrativa e sua extensão, abrangendo desde o cartoon de quadro único (single-frame cartoon), passando pela tira de banda desenhada (comic strips), até o livro ou álbum de banda desenhada (comic book) e o romance gráfico (graphic novel) (Tatalovic, 2009 citado posteriormente pela Universidade de Aveiro et al., 2021). Esta explicação será ilustrada na figura abaixo, que demonstra graficamente as diferenças entre as tipologias de banda desenhada.



Figura 1 Tipologia dos subgéneros de banda desenhada (figura desenvolvida pela Revista Lusófona de Educação, pag.51, 2021)

Segundo Assis e Soares (2016), numa banda desenhada, existe uma fusão homogênea entre a mensagem icônica e a linguística. A iconicidade permite que a mensagem seja transmitida visualmente com o máximo de informação e com um número reduzido de signos. É neste sentido que os elementos iconográficos que compõem uma banda desenhada constituem um verdadeiro repertório simbólico, podendo ser considerados como a semântica da banda desenhada. Estes elementos incluem os balões, as legendas e os quadrados.

Nas bandas desenhadas, os diálogos são escritos dentro de balões que têm diferentes formatos, geralmente semicirculares e desenhados com linhas contínuas. Nestes balões, podem-se encontrar tanto palavras como sinais, desenhos ou grafemas que representam uma ideia, sonhos ou pensamentos, contribuindo para a dinâmica da leitura e criando impacto na ação.

Os balões mais comuns são o balão de fala, que normalmente tem um formato circular; o balão de pensamento, que se assemelha a uma nuvem; o balão de cochicho, que é desenhado com linhas pontilhadas; e o balão de grito, que tem um formato irregular, parecido com a representação gráfica de uma explosão, indicando que o personagem está a berrar ou a gritar de irritação, horror ou espanto.

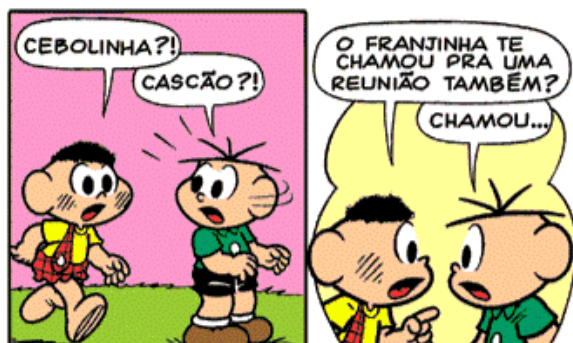


Figura 2 Exemplo de balões de fala, imagem da Turma da Mônica

As legendas são elementos comuns nas bandas desenhadas; representam a voz do narrador, ou seja, uma voz externa que descreve um acontecimento importante de maneira impessoal. Geralmente as legendas estão dentro de um quadro ou retângulo, aparecem em pequenos trechos do discurso narrativo. A sua posição na banda desenhada pode variar, sendo determinada por aspectos estéticos ou pela preferência do autor. A sua utilização não é obrigatória, podendo ser dispensada dependendo da extensão da narrativa.

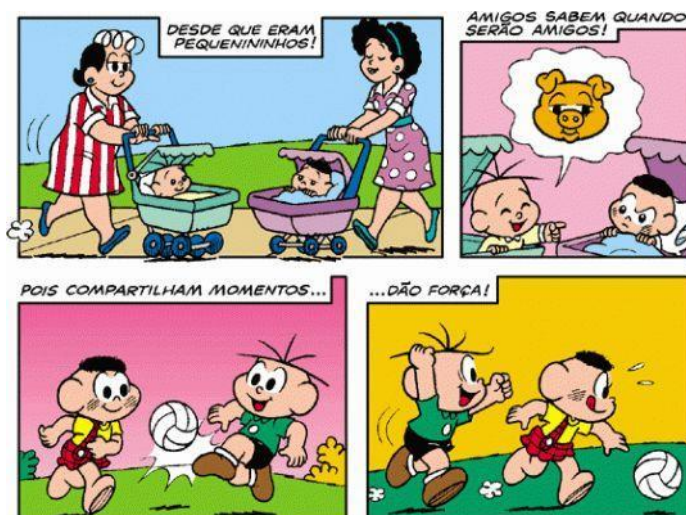


Figura 3 Exemplo de legenda, imagem da Turma da Mônica

O requadro é a linha que circunda cada vinheta, atuando como uma moldura para o desenho. Este elemento ajuda a transmitir emoções e sensações ao leitor e é desenhado conforme a ação que se desenrola na história. A sua forma e tamanho variam de acordo com a criatividade dos autores, sendo mais comuns os requadros com linhas contínuas ou onduladas, que podem indicar

um flashback ou a imaginação de um personagem. A ausência do requadro pretende transmitir a sensação de um espaço ilimitado, como é retratado por Assis e Soares (2016).

O requadro é a linha que circunda cada vinheta, atuando como uma moldura para o desenho. Este elemento ajuda a transmitir emoções e sensações ao leitor e é desenhado conforme a ação que se desenrola na história. A sua forma e tamanho variam de acordo com a criatividade dos autores, sendo mais comuns os requadros com linhas contínuas ou onduladas, que podem indicar um flashback ou a imaginação de um personagem. A ausência do requadro pretende transmitir a sensação de um espaço ilimitado, como é retratado por Assis e Soares (2016).

O conjunto completo da banda desenhada é responsável por transmitir o contexto enunciativo ao leitor. Em outras palavras, na banda desenhada, o contexto resulta da interação entre os elementos verbais e não verbais, evidenciando que a imagem e o texto escrito são essenciais para a compreensão da história.

Portanto, ao criar as páginas de recursos, optamos pelo nível de complexidade da narrativa das tiras de banda desenhada. A escolha das tiras de banda desenhada se justifica pelo seu formato compacto e pela natureza independente das imagens e textos. Em contraste com os livros ou álbuns de banda desenhada, as tiras oferecem uma narrativa mais concisa, facilitando a comunicação de conceitos complexos de forma acessível. Além disso, a independência entre imagens e textos permite uma maior flexibilidade na apresentação de informações, adaptando-se melhor às necessidades específicas de comunicação. Dessa forma, as tiras de banda desenhada são uma escolha ideal para transmitir conteúdo científico de maneira eficaz e envolvente, com base no estudo do artigo Universidade de Aveiro et al., 2021.

2.2 Narrativa digital

No âmbito da narração de histórias digitais, reconhece-se a sua importância como recurso valioso para os adolescentes, influenciando o seu comportamento, conforme apontado por Sawyer (2011). Este método revela-se particularmente eficaz na promoção das habilidades de tomada de decisão, especialmente entre os jovens marginalizados, como evidenciado por Maier (2006). No contexto educacional, a integração de narrativas digitais na sala de aula não apenas desperta a motivação dos alunos, mas também intensifica o seu envolvimento no processo de aprendizagem, como indicado por Multisilta (2018). Além disso, estudos revelam que esta abordagem exerce um impacto positivo no desempenho académico, especialmente no desenvolvimento da linguagem e nas competências técnicas, como destacado por Figg (2010).

Sawyer (2011) desenvolveu um estudo que examinou o impacto das narrativas digitais no comportamento dos adolescentes. Segundo o artigo publicado em 2011, Sawyer argumenta que a

criação e o consumo de histórias digitais podem influenciar positivamente o desenvolvimento emocional e social dos jovens. O estudo mostrou que ao participar de projetos de narrativas digitais, os adolescentes são encorajados a refletir sobre suas experiências, compartilhar suas histórias e desenvolver uma maior empatia pelos outros. Esse processo não só melhora a comunicação e as habilidades sociais, mas também promove um comportamento mais responsável e consciente.

Maier (2006) focou seu trabalho na eficácia das narrativas digitais na promoção das habilidades de tomada de decisão, especialmente entre os jovens marginalizados. Conforme apontado no artigo publicado em 2006, Maier implementou programas de narrativas digitais em comunidades de baixa renda e observou que os participantes apresentaram melhorias significativas na capacidade de tomar decisões informadas e ponderadas. Através da criação de histórias que refletem suas realidades e desafios, os jovens aprenderam a analisar situações, considerar diferentes perspectivas e desenvolver estratégias para lidar com problemas do dia a dia.

Enquanto Multisilta (2018) investigou o impacto da integração de narrativas digitais no contexto educacional. Segundo o artigo publicado em 2018, Multisilta conduziu estudos em salas de aula onde as narrativas digitais foram incorporadas como parte do currículo. Os resultados indicaram que essa abordagem não apenas aumentou a motivação dos alunos, mas também intensificou seu envolvimento e participação no processo de aprendizagem. Ao criar e compartilhar histórias digitais, os estudantes desenvolveram uma maior compreensão dos conteúdos acadêmicos e aprimoraram suas habilidades tecnológicas e criativas. Além disso, o uso de narrativas digitais fomentou um ambiente colaborativo e interativo, onde os alunos se sentiram mais conectados e envolvidos.

Enquanto Figg (2010) destacar os impactos positivos das narrativas digitais no desempenho acadêmico, especialmente no desenvolvimento da linguagem e nas competências técnicas. Segundo o artigo publicado em 2010, Figg conduziu uma pesquisa que examinou como a integração de narrativas digitais em atividades escolares pode melhorar significativamente as habilidades de escrita e comunicação dos alunos. Figg descobriu que, ao envolver-se na criação de narrativas digitais, os estudantes não apenas praticam e aperfeiçoam suas habilidades de linguagem, mas também adquirem competências técnicas importantes, como o uso de software de edição e multimídia. O estudo revelou que essa prática promove um aprendizado mais profundo e duradouro, ao permitir que os alunos apliquem conhecimentos de maneira prática e criativa.

Em conjunto, os trabalhos de Sawyer, Maier, Multisilta e Figg sugerem que a narração de histórias digitais desempenha um papel significativo na formação do comportamento, na promoção da tomada de decisão, no envolvimento educacional e no desenvolvimento acadêmico dos adolescentes. Esses estudos destacam a versatilidade e eficácia das narrativas digitais como ferramentas educativas e de desenvolvimento pessoal, sublinhando seu potencial para promover habilidades essenciais e melhorar a experiência dos jovens em diferentes contextos sociais e educacionais. A combinação de benefícios emocionais, sociais, técnicos e acadêmicos torna as narrativas digitais uma abordagem poderosa para o desenvolvimento integral dos adolescentes.

2.3 Narrativa Lúdica

Vários estudos têm-se dedicado a explorar a utilização de narrativas lúdicas para reforçar a compreensão da leitura e a criatividade dos adolescentes. Zigo (1998) revelou que a combinação de material de livros didáticos com histórias pessoais e a participação em representações de papéis e na criação de textos originais podem aumentar a motivação e as capacidades cognitivas. Segundo o artigo publicado em 1998, Zigo examinou como a incorporação de elementos narrativos e atividades interativas nas aulas de leitura pode engajar os estudantes de maneira mais profunda. O estudo demonstrou que quando os adolescentes são encorajados a conectar o material didático com suas próprias experiências e a expressar essas conexões através de atividades criativas, como dramatizações e escrita de textos originais, eles demonstram uma maior compreensão do conteúdo e um aumento significativo na motivação para aprender.

Da mesma forma, Moedt (2018) demonstrou os resultados positivos do jogo intencional após a leitura partilhada de livros de histórias, melhorando a compreensão da leitura e a proficiência linguística entre as crianças do jardim de infância. No artigo publicado em 2018, Moedt investigou o impacto de atividades lúdicas estruturadas que seguem a leitura de histórias em grupo. Os resultados indicaram que essas atividades não só reforçam a compreensão dos textos lidos, mas também aprimoram as habilidades linguísticas das crianças. A pesquisa destacou a importância de integrar o jogo e a diversão no processo de aprendizagem para facilitar o desenvolvimento cognitivo e linguístico desde a tenra idade.

Kangas (2010) destacou as vantagens da criação de jogos colaborativos e da promoção de um ambiente educativo lúdico para fomentar a criatividade, a imaginação e as habilidades de trabalho em equipe. Segundo o artigo publicado em 2010, Kangas desenvolveu um estudo que analisou como a criação e participação em jogos colaborativos podem ser benéficas para o desenvolvimento das habilidades sociais e criativas dos adolescentes. O estudo concluiu que, ao envolver os jovens em atividades de jogo que exigem colaboração e resolução de problemas, é possível promover um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e estimulante, que não só incentiva a criatividade, mas também melhora as habilidades de comunicação e trabalho em equipe.

Além disso, Siqueira (2020) propõe que a promoção do protagonismo adolescente pode servir como um catalisador para reavivar o interesse pela leitura entre os jovens. No artigo publicado em 2020, Siqueira explorou como dar aos adolescentes a oportunidade de liderar atividades de leitura e projetos narrativos pode aumentar seu envolvimento e interesse. O estudo concluiu que ao permitir que os jovens assumam um papel ativo e protagonista na criação e condução de projetos de leitura, eles se tornam mais motivados e envolvidos, o que contribui para o desenvolvimento de suas habilidades literárias e para o fortalecimento de sua autoestima.

O trabalho de Siqueira demonstrou que quando os adolescentes são colocados em posições de liderança e têm a oportunidade de influenciar e moldar projetos de leitura, eles se tornam mais envolvidos e investidos no processo. Isso ocorre porque eles sentem um senso de propriedade e responsabilidade pelo sucesso dos projetos, o que aumenta sua motivação intrínseca para participar. Além disso, a experiência de liderar e colaborar em projetos narrativos ajuda os jovens a desenvolverem uma variedade de habilidades importantes, incluindo planejamento, comunicação, colaboração e resolução de problemas.

Em resumo, estes estudos demonstram que a integração de narrativas lúdicas e o envolvimento ativo no ambiente escolar desempenham um papel crucial no desenvolvimento da compreensão da leitura, da criatividade e das habilidades linguísticas dos adolescentes. A combinação de atividades interativas, colaboração e o protagonismo formam uma abordagem holística que pode transformar a experiência de aprendizagem e promover um crescimento pessoal e acadêmico significativo.

2.3.1 Narrativa na adolescência

Os estudos de Esperandio (2022), Leal (2014) e Lorenzano (2020) abordam a temática da narrativa na adolescência de maneiras distintas. Enquanto Esperandio (2022) explora o uso da narrativa na espiritualidade e saúde, Leal (2014) apresenta um texto ficcional sobre o tema, e Lorenzano (2020) oferece um relato poético e testemunhal da sua própria adolescência, focando no impacto da repressão e do exílio. Estas obras em conjunto destacam as diversas e complexas formas como a narrativa pode moldar e refletir a experiência adolescente.

Esperandio (2022) desenvolveu um estudo que investigou como as narrativas podem ser usadas como ferramentas terapêuticas para promover a saúde mental e espiritual entre os adolescentes. Segundo o artigo publicado em 2022, Esperandio analisou histórias de vida e práticas narrativas em contextos religiosos e espirituais, evidenciando que essas narrativas podem ajudar os jovens a encontrar sentido e propósito em suas vidas, além de oferecerem suporte emocional e psicológico. O estudo mostrou que ao partilhar e refletir sobre suas histórias pessoais em grupos, os adolescentes podem experimentar uma melhora significativa no bem-estar geral e na resiliência.

Leal (2014), por sua vez, adotou uma abordagem diferente ao escrever um texto ficcional que aborda a experiência adolescente. O trabalho de Leal, publicado em 2014, é um romance que segue a vida de um grupo de adolescentes e explora temas como identidade, amizade, amor e os desafios do crescimento. Através de uma narrativa envolvente e personagens bem desenvolvidos, Leal captura as complexidades e emoções da adolescência, oferecendo uma representação rica e autêntica dessa fase da vida. O romance não só entretém, mas também oferece insights sobre o desenvolvimento pessoal e social dos adolescentes.

Lorenzano (2020) trouxe uma perspectiva mais pessoal e poética em seu relato testemunhal da própria adolescência, focando no impacto da repressão e do exílio. No artigo publicado em 2020, Lorenzano narra suas experiências durante um período de repressão política e exílio, utilizando uma linguagem poética para expressar as emoções e desafios enfrentados. Este relato não só oferece uma visão íntima e visceral das dificuldades da adolescência em contextos de adversidade extrema, mas também destaca a capacidade da narrativa para dar voz às experiências mais profundas e dolorosas. O trabalho de Lorenzano ilustra como a narrativa pode servir como uma forma de resistência e sobrevivência, bem como um meio de preservar a memória e a identidade.

Em conjunto, os trabalhos de Esperandio, Leal e Lorenzano demonstram a diversidade e a complexidade das formas como a narrativa pode moldar e refletir a experiência adolescente. Seja através de narrativas terapêuticas e espirituais, ficção envolvente ou relatos poéticos e testemunhais, estas obras sublinham o papel vital da narrativa na promoção da criatividade, compreensão e crescimento pessoal durante a adolescência. Cada uma, à sua maneira, evidencia como as histórias que contamos e ouvimos podem influenciar profundamente o desenvolvimento e o bem-estar dos jovens, destacando a multifacetada influência das narrativas na formação da identidade e na experiência humana.

2.3.1.1 Narrativa e o estímulo à Criatividade em Adolescentes

Um conjunto de estudos tem-se dedicado a explorar o papel da narrativa na estimulação da criatividade em adolescentes. Massud (2023) destaca a necessidade de narrativas que capacitem crianças e adolescentes com deficiências, permitindo-lhes expressar as suas perspectivas e experiências únicas. No seu estudo, o autor elaborou um trabalho focando-se na criação e implementação de programas narrativos inclusivos, projetados para ajudar crianças e adolescentes com deficiências a desenvolverem suas habilidades comunicativas e criativas, proporcionando-lhes uma plataforma para contar suas próprias histórias.

Massud (2023) realça que ao criar espaços seguros e inclusivos para a expressão narrativa, é possível fomentar um sentido de pertencimento e autoeficácia entre os jovens com deficiências.

As narrativas desenvolvidas nesses programas não só permitiram que esses jovens compartilhassem suas experiências únicas, mas também promoveram a conscientização e a empatia entre seus pares e a comunidade em geral. Massud (2023) argumenta ainda que tais iniciativas são essenciais para a construção de uma sociedade mais inclusiva e equitativa.

Ao explorar a interação entre a narração de histórias e a criatividade, estas pesquisas iluminam o papel crucial da narrativa na liberação do potencial imaginativo dos adolescentes. A ênfase de Cardoso (2018) no treino de competências sociais fortalece ainda mais a ideia de que a promoção da criatividade vai para além da expressão individual, incorporando dinâmicas interpessoais cruciais para o desenvolvimento criativo completo dos adolescentes.

O estudo de Cardoso (2018) indica que, ao trabalhar em conjunto para criar e contar histórias, os adolescentes não só desenvolvem as suas capacidades narrativas, mas também aprimoram habilidades sociais como comunicação, cooperação e resolução de conflitos. Essas competências são essenciais para a construção de relacionamentos saudáveis e para o desenvolvimento pessoal e social dos jovens. Cardoso (2018) argumenta ainda que tais práticas ajudam a criar um ambiente de aprendizagem colaborativo e enriquecedor, onde a criatividade pode florescer tanto individualmente quanto coletivamente.

Esta convergência de pesquisa destaca a influência multifacetada das competências narrativas e sociais na formação da capacidade criativa durante a adolescência. Estes estudos sugerem que as narrativas desempenham um papel significativo na estimulação da criatividade e no crescimento pessoal dos adolescentes destacando a importância de utilizar as narrativas como ferramentas educativas e de inclusão, sublinhando seu potencial para promover a compreensão, a empatia e a valorização das diversidades. A combinação de narrativas com o treino de competências sociais proporciona uma abordagem holística para o desenvolvimento criativo dos adolescentes, evidenciando que a criatividade é um processo intrinsecamente ligado às interações humanas e ao contexto social.

2.4 Métodos de Estímulo à Criatividade: Meio Escolar, Familiar e Online

A eficácia dos métodos pode variar em diferentes contextos, como o escolar, familiar e online.

No âmbito escolar, segundo o artigo de Ogunyemi publicado em 2010, o trabalho focou-se em métodos educacionais que visam melhorar a criatividade dos adolescentes através de programas que envolvem provocações e o domínio emocional. Estes programas são projetados para proporcionar uma estrutura organizada que estimule a criatividade dos alunos dentro do ambiente escolar. A ideia é que ao desafiar os alunos com provocações e ensiná-los a gerir as suas emoções, eles se tornem mais capazes de explorar novas ideias e soluções criativas. Por outro

lado, as abordagens de Lassig, descritas no seu trabalho publicado em 2013, focam-se em quatro estratégias-chave para promover a criatividade nas disciplinas escolares: adaptação, transferência, síntese e gênese. Estas estratégias são destinadas a serem integradas no currículo escolar, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades criativas através da adaptação de conceitos existentes, da transferência de conhecimentos entre diferentes contextos, da síntese de ideias para formar novas perspectivas, e da gênese de novas ideias a partir dessas sínteses.

No contexto familiar, a criação de um ambiente que incentive a expressão criativa e forneça suporte emocional pode ser fundamental, alinhando-se com as descobertas de Shakirzyanova (2019) sobre o papel crucial de ambientes criativos. Pais e familiares podem adotar estratégias baseadas no modelo de Davis (1969) para desenvolver atitudes criativas, habilidades cognitivas e técnicas de geração de ideias em casa.

Shakirzyanova (2019) destaca a importância crucial de ambientes criativos no desenvolvimento pessoal, especialmente durante a infância e adolescência. O seu trabalho sugere que um ambiente que encoraje a expressão criativa e ofereça suporte emocional pode ser fundamental para nutrir a criatividade das crianças. Isto pode incluir desde incentivar atividades artísticas e exploratórias até promover um espaço onde ideias e experimentações sejam valorizadas e respeitadas. A pesquisa de Shakirzyanova sugere que a presença de um ambiente positivo e estimulante pode ter um impacto significativo no desenvolvimento criativo das crianças, ajudando-as a explorar e expressar o seu potencial criativo de maneira segura e encorajadora.

Por outro lado, Davis (1969) propõe um modelo para desenvolver habilidades criativas que pode ser aplicado no contexto familiar. O seu modelo inclui o desenvolvimento de atitudes criativas, como curiosidade, coragem para arriscar, e perseverança diante de desafios criativos. Além disso, enfatiza o treino de habilidades cognitivas, como flexibilidade mental e pensamento divergente, bem como técnicas para geração de ideias, como brainstorming e pensamento lateral. Estas estratégias podem ser adaptadas pelos pais e familiares para criar um ambiente em casa que não apenas apoie a criatividade das crianças, mas também as capacite a desenvolver habilidades essenciais para a resolução de problemas criativos.

No ambiente online, a integração de ferramentas e plataformas digitais pode ser uma maneira eficaz de estimular a criatividade entre os adolescentes. Abordagens que utilizam recursos interativos, colaborativos e estimulam a exploração online podem complementar os métodos tradicionais, aproveitando a natureza digital da geração atual.

A análise revela que a promoção da criatividade entre os adolescentes requer uma abordagem multifacetada, considerando os diferentes contextos em que eles interagem, seja ele familiar, escolar ou online. A eficácia dos métodos depende da capacidade de os adaptar e integrar de maneira adequada aos contextos específicos em que são aplicados. Um enfoque holístico, que combine elementos escolares, familiares e online, pode proporcionar uma abordagem abrangente

e eficaz para estimular a criatividade entre os adolescentes, preparando-os para enfrentar desafios futuros com inovação e pensamento crítico.

2.4.1 Explorando a Sincronia entre Leitura e Criatividade na Adolescência

A interseção entre a promoção da leitura e a estimulação da criatividade em adolescentes é um tema destacado em diversos estudos.

Santos (2019) sublinha a importância de atividades que fomentem a subjetivação política nesse processo. O seu trabalho enfatiza que a leitura pode ser um meio poderoso para os adolescentes desenvolverem uma consciência crítica e uma identidade política. Atividades que incentivem a leitura crítica de textos literários e não-literários podem ajudar os jovens a compreenderem e questionarem as estruturas sociais e políticas que os cercam, promovendo assim a subjetivação política e, consequentemente, estimulando a criatividade na forma como interpretam e interagem com o mundo.

Enquanto Vieira (2002) destaca a necessidade de intervenções eficazes para promover o crescimento e desenvolvimento de adolescentes que enfrentam doenças crônicas. O seu estudo revela que a leitura pode servir como uma ferramenta terapêutica e educativa, proporcionando uma forma de escape e um meio para explorar e expressar emoções e pensamentos. As intervenções que incorporam a leitura como parte do tratamento podem ajudar a melhorar a qualidade de vida desses adolescentes, permitindo-lhes encontrar novas formas de expressão criativa e enfrentamento dos desafios impostos pelas suas condições de saúde.

No âmbito da promoção da leitura, Siqueira (2020) lança luz sobre a relevância do empoderamento juvenil como um catalisador crucial para reavivar o interesse dos adolescentes pela leitura, especialmente durante o 8º e 9º anos. O estudo de Siqueira sugere que dar aos adolescentes a liberdade de escolher o que ler pode aumentar significativamente o seu envolvimento e entusiasmo pela leitura. A autonomia na escolha das leituras permite que os jovens se sintam mais conectados e motivados, o que, por sua vez, pode levar ao desenvolvimento de uma criatividade literária mais rica e diversificada.

Araújo (2020) destaca a eficácia da implementação de círculos de leitura como uma estratégia envolvente para atrair crianças e adolescentes para a leitura por prazer. No seu estudo, Araújo demonstra que os círculos de leitura, onde os participantes podem partilhar as suas experiências literárias, discutir ideias e explorar coletivamente as nuances das histórias, não apenas fomentam uma conexão emocional com os livros, mas também alimentam a chama da criatividade. Ao participarem nestas discussões, os adolescentes são encorajados a pensar criticamente e a expressar as suas próprias interpretações e ideias criativas sobre os textos.

Em suma, os trabalhos de Santos, Vieira, Siqueira e Araújo apresentam o trabalho que vai delinear como a promoção da leitura pode se tornar um poderoso meio de despertar a criatividade dos adolescentes. Cada autor aborda diferentes facetas deste processo, desde a subjetivação política e o apoio a adolescentes com doenças crônicas, até ao empoderamento juvenil e a implementação de círculos de leitura, demonstrando que a leitura pode desempenhar um papel multifacetado no desenvolvimento criativo dos jovens.

2.5 Tecnologias Educativas e Multimédia

O impacto positivo das tecnologias educativas, incluindo a multimédia, na promoção da saúde e na melhoria dos processos de ensino e aprendizagem é destacado por Frota (2019) e Oliveira (2019).

Frota (2019) explora como as tecnologias educativas podem ser utilizadas para promover a saúde entre os alunos. O seu estudo foca-se em como a integração de recursos multimédia nas aulas de educação física e saúde pode aumentar o interesse e a participação dos alunos, bem como melhorar a sua compreensão sobre temas relacionados com a saúde. Frota demonstra que, ao utilizar vídeos educativos, animações interativas e aplicações de monitorização de saúde, os alunos ficam mais engajados e motivados a adotar práticas saudáveis.

Oliveira (2019), por outro lado, investiga a melhoria dos processos de ensino e aprendizagem através da utilização de tecnologias educativas. O seu trabalho mostra que a incorporação de ferramentas multimédia, como apresentações interativas, simulações e jogos educativos, pode tornar as aulas mais dinâmicas e envolventes. Oliveira destaca que essas tecnologias não só facilitam a compreensão de conceitos complexos, mas também promovem uma aprendizagem mais ativa e colaborativa entre os alunos.

Oliveira (2022) examina o campo dos recursos multimédia em ambientes escolares, fornecendo informações valiosas sobre o atual cenário de integração tecnológica nas escolas públicas de ensino secundário. Este estudo revela que, apesar dos desafios, como a falta de infraestrutura adequada e a necessidade de formação contínua para os professores, há um crescente reconhecimento do valor das tecnologias multimédia na educação. Oliveira destaca exemplos de boas práticas onde a utilização de multimédia tem levado a melhorias significativas no desempenho dos alunos e na qualidade do ensino.

Franco (2004) acrescenta várias camadas a esta história, enfatizando o papel transformador das tecnologias educativas na reforma dos currículos e na promoção de uma cultura de aprendizagem ao longo da vida. Franco argumenta que a integração de tecnologias multimédia nos currículos escolares não só atualiza e torna o conteúdo mais relevante para os alunos, mas também incentiva a autonomia e a capacidade dos alunos de aprenderem por conta própria. Ele defende que a tecnologia pode ser uma aliada poderosa na formação de estudantes que são

aprendizes ao longo da vida, preparados para se adaptarem e prosperar num mundo em constante mudança.

Contudo, a utilização eficaz de conteúdos multimédia na educação requer uma avaliação cuidadosa do seu tipo e aplicação, conforme descrito por Lashenko (2010). Lashenko destaca que nem todos os conteúdos multimédia são igualmente eficazes e que a sua aplicação deve ser cuidadosamente planeada e contextualizada. Ele sugere que a escolha dos recursos multimédia deve ser baseada em evidências pedagógicas sólidas e deve considerar fatores como a faixa etária dos alunos, os objetivos de aprendizagem específicos e o contexto educativo. Lashenko também enfatiza a importância da formação dos professores para que possam integrar eficazmente essas tecnologias nas suas práticas pedagógicas, garantindo assim que os alunos possam beneficiar plenamente das vantagens oferecidas pelas ferramentas multimédia.

Em essência, o estudo de Frota, Oliveira e Franco destaca os efeitos positivos das tecnologias educativas, enquanto o ambiente diferenciado apresenta desafios, especialmente no campo das aplicações linguísticas para crianças. O desenvolvimento contínuo de tecnologias baseadas em multimédia com foco na aprendizagem pessoal e social online é promissor, mas requer uma análise tipológica cuidadosa e aplicação para uma eficácia educativa ótima. Este equilíbrio entre oportunidades e desafios realça a natureza dinâmica da integração multimédia na educação."

2.5.1 Eficácia de Tecnologias e Métodos Tradicionais na Educação

Diversos estudos têm-se debruçado sobre a eficácia das tecnologias educativas e do multimédia na promoção de experiências de leitura e de narração de histórias.

Os resultados destacam o impacto positivo da narração de histórias digitais no envolvimento dos alunos e nos resultados da aprendizagem, evidenciado por Smeda (2014). No seu estudo, Smeda explorou como a narração de histórias digitais pode ser utilizada como uma ferramenta eficaz para aumentar o envolvimento dos estudantes no processo educativo. Através da combinação de texto, imagem, som e animação, a narração de histórias digitais cria uma experiência de aprendizagem imersiva que capta a atenção dos alunos de maneira mais eficaz do que os métodos tradicionais. Este aumento do envolvimento traduz-se em melhores resultados de aprendizagem, com os alunos a demonstrar uma maior compreensão e retenção do conteúdo.

Takacs (2015) aprofunda este tema ao investigar o impacto dos recursos multimédia, como imagens animadas e efeitos sonoros, na compreensão das histórias e no desenvolvimento do vocabulário expressivo em crianças pequenas. O estudo de Takacs revelou que a inclusão de elementos multimédia nas histórias digitais não só torna a narrativa mais atraente, mas também facilita a compreensão da história. As imagens animadas ajudam as crianças a visualizar o enredo e os personagens, enquanto os efeitos sonoros enriquecem a experiência auditiva, proporcionando pistas adicionais que reforçam o entendimento do texto. Além disso, estas ferramentas multimédia

contribuem significativamente para o desenvolvimento do vocabulário expressivo das crianças e adolescentes, ampliando a sua capacidade de articular ideias e emoções de maneira mais precisa e criativa.

Faria-Ferreira (2021) aborda um aspeto complementar, focando-se na narração de histórias transmídia e no seu impacto na motivação dos alunos e nas práticas pedagógicas. A narração de histórias transmídia envolve a utilização de múltiplas plataformas e formatos de media para contar uma história, permitindo que os alunos interajam com o conteúdo de várias maneiras e em diferentes contextos. O estudo de Faria-Ferreira demonstrou que esta abordagem não só aumenta significativamente a motivação dos alunos, mas também leva a melhorias nas práticas pedagógicas. Os professores que adotam a narração de histórias transmídia tendem a ser mais inovadores e flexíveis nas suas abordagens de ensino, criando ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e adaptados às necessidades e interesses dos alunos.

Em conjunto, os estudos de Smeda (2014), Takacs (2015) e Faria-Ferreira (2021) sublinham o vasto potencial das tecnologias educativas e do multimédia para enriquecer os domínios da leitura e da narração de histórias. A integração de recursos multimédia e a adoção de abordagens inovadoras como a narração de histórias transmídia não só melhoram a compreensão e o desenvolvimento do vocabulário, como também aumentam o envolvimento e a motivação dos alunos. Estas descobertas apontam para a necessidade de continuar a explorar e a expandir o uso das tecnologias digitais na educação, promovendo experiências de aprendizagem que sejam ao mesmo tempo educativas e envolventes. Ao fazê-lo, os educadores podem criar ambientes de aprendizagem que não apenas transmitem conhecimento, mas também inspiram e motivam os alunos, preparando-os para um futuro onde a competência digital e a criatividade são essenciais.

2.5.2 Impacto das Tecnologias na Aprendizagem dos Adolescentes

Os estudos de Sousa (2024) e Silveira (2020) oferecem perspetivas contrastantes, porém complementares, sobre o impacto das tecnologias digitais na aprendizagem dos adolescentes.

Primeiramente, Sousa argumenta que o uso excessivo de tecnologias digitais pode perturbar o sono dos adolescentes. Esse é um ponto crucial, pois o sono desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e emocional dos jovens. A exposição à luz azul emitida por telas de dispositivos eletrónicos pode interferir nos ciclos naturais de sono, dificultando a capacidade dos adolescentes de adormecerem e alcançarem um sono profundo e restaurador. Isso não apenas afeta o bem-estar imediato, mas também pode ter repercussões a longo prazo na saúde mental e física dos adolescentes.

Além disso, Sousa levanta a preocupação com os problemas de saúde mental associados ao uso intensivo de tecnologias digitais. A conectividade constante pode levar os adolescentes a enfrentarem uma sobrecarga de informações, interações sociais virtuais que podem ser estressantes ou até mesmo situações de cyberbullying e pressões online. A falta de uma desconexão adequada pode impedir que os adolescentes processem suas experiências diárias de forma saudável, contribuindo para níveis elevados de ansiedade, depressão e outros problemas de saúde mental.

Em um contexto onde a adolescência já é um período vulnerável de transição e desenvolvimento, Sousa destaca como a utilização desenfreada das tecnologias digitais pode amplificar essas vulnerabilidades. A dependência excessiva dessas tecnologias também pode substituir outras atividades importantes para o desenvolvimento, como interações sociais presenciais, prática de esportes e atividades ao ar livre, comprometendo assim o desenvolvimento social, emocional e físico dos adolescentes.

Por outro lado, Silveira enfatiza que as tecnologias digitais têm o potencial de aprimorar significativamente as capacidades de aprendizagem e concentração dos adolescentes. Essa melhoria pode ser atribuída à capacidade das tecnologias digitais de oferecer recursos interativos e adaptativos, que permitem aos alunos aprenderem em seu próprio ritmo e de acordo com seus estilos individuais de aprendizagem. Por exemplo, aplicativos educacionais e plataformas online podem oferecer exercícios personalizados, feedback imediato e conteúdos multimídia que tornam o processo de aprendizagem mais envolvente e acessível.

Além disso, Silveira destaca que as tecnologias digitais proporcionam acesso a uma vasta gama de informações e recursos educacionais. Isso não apenas enriquece o conteúdo disponível para os estudantes, mas também os expõe a perspectivas diversas e experiências de aprendizagem que podem ampliar seus horizontes intelectuais e culturais. A capacidade de acessar materiais de estudo em diferentes formatos (textos, vídeos, simulações, etc.) pode ajudar os adolescentes a desenvolver habilidades críticas de pensamento, análise e síntese, essenciais para o desenvolvimento cognitivo.

Outro ponto relevante é a introdução de métodos de ensino mais dinâmicos e colaborativos através das tecnologias digitais. Ferramentas como salas de aula virtuais, videoconferências e fóruns online promovem interações mais profundas entre os alunos e facilitam a colaboração em projetos e atividades educacionais. Isso não apenas fortalece as habilidades sociais dos adolescentes, mas também os prepara melhor para um ambiente de trabalho cada vez mais digital e interconectado.

É crucial reconhecer que ambos os pontos de vista têm fundamentos válidos. A complexidade do impacto das tecnologias digitais na aprendizagem adolescente implica em considerar tanto os riscos potenciais quanto os benefícios significativos. Portanto, uma abordagem equilibrada que leve em conta as preocupações levantadas por Sousa, enquanto

reconheça as possibilidades promovidas por Silveira, é essencial para desenvolver políticas e práticas educacionais que maximizem os benefícios das tecnologias digitais enquanto mitigam seus efeitos adversos.

Em resumo, Sousa (2024) e Silveira (2020) oferecem uma visão abrangente das complexidades envolvidas no uso das tecnologias digitais na aprendizagem adolescente, destacando a necessidade de uma abordagem informada e equilibrada para maximizar seu potencial positivo e minimizar seus impactos negativos.

2.5.2.1 Tecnologias Educacionais e Multimédia para Estimular a Leitura e Narração de Histórias

Diversas tecnologias educativas e ferramentas multimédia têm sido reconhecidas pela sua eficácia na promoção da leitura e da narração de histórias. As tecnologias sociais, por exemplo, são utilizadas nas escolas rurais para promover abordagens interdisciplinares e a sustentabilidade, como salienta Santos (2021). O estudo de Santos (2021) aprofunda como estas tecnologias sociais podem ser integradas de maneira eficaz no contexto educativo rural, onde muitas vezes os recursos são limitados e as necessidades são específicas.

Santos (2021) argumenta que a utilização de tecnologias sociais nas escolas rurais não só facilita a disseminação do conhecimento, mas também promove um ambiente de aprendizagem colaborativa e envolvente. Estas tecnologias permitem que os alunos acedam a uma vasta gama de recursos educativos que de outra forma não estariam disponíveis, como bibliotecas digitais, plataformas de leitura interativa e ferramentas de narração digital. Através destas plataformas, os alunos podem explorar diferentes gêneros literários, partilhar as suas próprias histórias e colaborar em projetos de escrita criativa. Através de projetos interdisciplinares, os alunos podem aprender sobre práticas sustentáveis e aplicar este conhecimento em atividades práticas na sua comunidade. Por exemplo, a criação de blogs ou vídeos sobre iniciativas ambientais locais pode sensibilizar a comunidade para questões ecológicas e incentivar a participação em projetos de sustentabilidade.

Santos também enfatiza a importância de adaptar estas tecnologias ao contexto específico das escolas rurais. Isto inclui a formação adequada dos professores para que possam utilizar estas ferramentas de forma eficaz e a criação de conteúdos educativos que sejam relevantes para a realidade local dos alunos. Além disso, é crucial garantir que todas as crianças e adolescentes, independentemente da sua localização ou condição socioeconómica, tenham acesso equitativo a estas tecnologias.

Além disso, a narração de histórias não lineares, facilitada pela tecnologia, provou ser fundamental para estimular a escrita de alta qualidade, conforme observado por Sobreira (2013). Sobreira (2013) argumenta que as plataformas digitais que permitem a criação de narrativas interativas e não lineares oferecem aos alunos uma maior liberdade criativa, incentivando-os a explorar diferentes formas de expressão literária. Este tipo de narrativa, onde os eventos podem

ser explorados fora da sequência cronológica tradicional, desafia os alunos a pensar de maneira mais complexa e a desenvolver habilidades avançadas de escrita e organização de ideias.

As ferramentas tecnológicas que suportam estas narrativas não lineares, como softwares de criação de histórias interativas, jogos educativos e plataformas de escrita colaborativa, permitem que os alunos se envolvam profundamente no processo criativo. Sobreira (2013) observa que ao utilizarem estas ferramentas, os alunos não só melhoram a sua competência literária, mas também desenvolvem habilidades importantes no uso da tecnologia e no pensamento crítico, que são essenciais no mundo digital atual.

Além disso, um amplo espectro de tecnologias educacionais e multimídia está emergindo como ferramentas poderosas para fomentar a leitura e a narração de histórias. O artigo de Skouge (2007) oferece insights valiosos sobre o uso de livros e histórias gravadas como ferramentas educacionais poderosas. Skouge destaca que essas mídias são especialmente benéficas para dois grupos específicos de alunos: crianças e adolescentes com deficiências e aquelas que estão em processo de aprendizagem de uma segunda língua.

Para crianças e adolescentes com deficiências, como problemas de visão ou audição, os livros gravados podem proporcionar acesso à literatura de uma maneira que os livros tradicionais impressos não conseguem. A narração permite que essas crianças experimentem as histórias de forma mais imersiva, utilizando seus sentidos auditivos para absorver o conteúdo. Para alunos que estão aprendendo uma segunda língua, os livros e histórias gravadas oferecem uma oportunidade valiosa de praticar a compreensão auditiva e melhorar a fluência na língua-alvo. A exposição constante a narrativas gravadas pode ajudar na familiarização com a entonação, pronúncia e vocabulário da língua estrangeira, facilitando assim o processo de aprendizagem.

Skouge também ressalta que o uso dessas tecnologias não apenas complementa, mas também enriquece o ambiente educacional tradicional. Ao integrar livros e histórias gravadas nas práticas pedagógicas, os educadores podem criar um ambiente mais inclusivo e adaptável às diversas necessidades dos alunos.

Por outro lado, Faria-Ferreira (2021) oferece uma visão inovadora sobre o uso de narrativas transmídia como ferramenta educacional para aumentar a motivação dos estudantes e enriquecer suas experiências de aprendizagem. As narrativas transmídia não se limitam a um único meio de comunicação, mas exploram múltiplas plataformas e formatos para contar histórias, como vídeos, áudio, redes sociais, entre outros.

Segundo Faria-Ferreira, essa abordagem é especialmente poderosa porque se alinha com o ambiente digital em que muitos jovens estão imersos desde cedo. Ao integrar diferentes mídias, as narrativas transmídia não apenas capturam a atenção dos alunos, mas também incentivam uma participação mais ativa e uma compreensão mais profunda das histórias apresentadas. Faria-Ferreira destaca que as narrativas transmídia não apenas aumentam a motivação dos alunos, mas também promovem habilidades como a alfabetização digital e a capacidade de navegar em

ambientes complexos de informação. Essas habilidades são essenciais no mundo contemporâneo, onde a capacidade de integrar e interpretar informações de várias fontes é cada vez mais valorizada.

Por exemplo, ao combinar elementos narrativos em um vídeo com interações em redes sociais ou jogos, os estudantes podem explorar o conteúdo de maneiras variadas, o que não só mantém seu interesse, mas também facilita a conexão emocional com as histórias contadas. Essa conexão emocional é fundamental para o engajamento dos alunos e para a retenção de conhecimento.

Uma revisão sistemática conduzida por Quah (2021) apresenta uma revisão sistemática das ferramentas de criação de histórias digitais, destacando seu impacto significativo no design educacional contemporâneo. Essas ferramentas não são apenas recursos para contar histórias, mas representam uma inovação crucial que pode revolucionar os métodos de ensino e aprendizagem.

Primeiramente, as ferramentas de criação de histórias digitais permitem que educadores e alunos explorem sua criatividade de maneira profunda e diversificada. Ao integrar elementos como texto, imagens, áudio, vídeo e animação, essas plataformas capacitam os usuários a construir narrativas ricas e multidimensionais. Isso não apenas aumenta o engajamento dos alunos, mas também promove habilidades essenciais como a narrativa digital, a colaboração e a resolução criativa de problemas.

Quah também ressalta que as tecnologias digitais estão transformando os contextos educativos ao tornar o processo de aprendizagem mais participativo e personalizado. Por meio dessas ferramentas, os educadores podem adaptar o conteúdo de acordo com as necessidades individuais dos alunos, oferecendo experiências de aprendizagem mais relevantes e eficazes. Essa personalização é fundamental para atender à diversidade de estilos de aprendizagem e níveis de habilidade presentes em qualquer sala de aula. Outro aspecto crucial abordado por Quah é o potencial das histórias digitais para aumentar a inclusão e a acessibilidade educacional. Essas ferramentas oferecem oportunidades para alunos com diferentes habilidades e backgrounds participarem ativamente no processo de criação e compreensão de histórias, criando um ambiente educacional mais equitativo e integrador.

Na sua essência, a integração de diversas tecnologias educativas e ferramentas multimídia é a chave para desbloquear abordagens inovadoras na educação, desde o reforço da aprendizagem interdisciplinar até à promoção da motivação e da criatividade dos alunos. À medida que estas ferramentas continuam a evoluir, a sua implementação abrangente e estratégica é crucial para concretizar todo o seu potencial de transformação dos contextos educativos.

3. Metodologia da Investigação

A metodologia envolveu uma revisão da literatura existente sobre métodos de estimulação da criatividade por meio da narrativa e leitura na adolescência. Os métodos identificados foram analisados quanto à sua eficácia, acessibilidade e capacidade de promover a criatividade dos adolescentes.

A abordagem metodológica adotada fundamenta-se no artigo "Histórias em Quadrinhos" elaborado por Morae-Partelli et al. (2022), sendo de natureza qualitativa e participativa. A seleção desses dados está alinhada com o que propõem Bogdan e Biklen (1994):

A investigação qualitativa consiste em examinar objetos e acontecimentos e levá-los ao instrumento sensível da mente, de modo a discernir o seu valor como dados. Envolve compreender a razão pela qual os objetos foram produzidos e como isso influencia a sua forma, bem como a informação potencial do que está a ser estudado (Bogdan e Biklen, 1994, citados posteriormente por Cant, 2021).

O estudo foi conduzido em três etapas distintas, com o objetivo de explorar a promoção da leitura e da narrativa entre os participantes. A primeira fase foi dedicada à apresentação, a segunda fase envolveu a criação das bandas desenhadas, e fim, a terceira fase abrangeu as entrevistas e a análise dos dados recolhidos.

Num primeiro momento, apresentámos brevemente o trabalho desenvolvido, explicando a estrutura necessária para a criação de uma pequena narrativa e demonstrando como uma banda desenhada é organizada. Em seguida, elaborámos o storyboard em papel antes de introduzir a utilização do Canva.

Posteriormente, os alunos serão direcionados para um link do Canva já preparado, contendo as páginas de elementos que poderão utilizar. Eles poderão trabalhar em pares ou individualmente, com uma duração total de 50-60 minutos para a atividade de criação das bandas desenhadas. Cada grupo terá seu próprio espaço de trabalho, todos idênticos para os alunos.

A demonstração de como elaborar as bandas desenhadas será feita sem detalhes narrativos, para não influenciar sua criatividade, sendo apenas estrutural. Em seguida, serão apresentadas as páginas de recursos que contêm elementos pré-preparados, como sugestões de personagens e estruturas para a criação das histórias em quadrinhos, com o propósito de inspirar os alunos na criação de suas próprias narrativas. As estruturas e personagens foram criadas no Canva, visando facilitar aos alunos o material necessário para a construção de suas bandas desenhadas.

Durante esse tempo, terão acesso a modelos de estrutura das tiras da banda desenhada, podendo escolher o modelo mais adequado ao trabalho que pretendem elaborar. Além disso, terão a liberdade de criação das tiras de bandas desenhadas. Permitir que os alunos escolham o tema

contribuirá para associar a aprendizagem a momentos divertidos e agradáveis. Dessa forma, é crucial evitar que o estudo seja relacionado a algo desagradável ou punitivo, transformando-os em uma experiência que os alunos queiram vivenciar repetidamente. Isso contribui para impulsionar o desenvolvimento intelectual e pessoal dos estudantes de forma constante e sem interrupções (Santos e Medeiros, 2022).

Para definirem seus personagens e o desenvolvimento da história, poderão utilizar os exemplos de personagens fornecidos nas páginas de recursos, desenhá-los ou até procurar outros elementos no Canva. O material fornecido permitirá que os alunos recolhem, copiem, pintem ou mudem as cores, proporcionando a liberdade para cada aluno criar conforme sua imaginação permitir.

O estudo incidirá na observação estruturada da interação dos adolescentes durante o processo de criação, analisando a sua colaboração, enfrentamento de desafios criativos e utilização de recursos disponíveis. A observação estruturada possibilita uma análise detalhada da interação dos adolescentes durante o processo de criação das bandas desenhadas. A mesma será feita sem nenhum guião, será feita com alguns apontamentos recolhidos e será gravado o áudio para posteriormente descrever o processo de criação.

Após essa etapa, serão conduzidas entrevistas individuais semiestruturadas, seja o trabalho elaborado em grupo ou individual, dependendo da escolha feita pelos alunos antes da elaboração do trabalho. Essas entrevistas complementam a abordagem, oferecendo a oportunidade de explorar as percepções individuais dos adolescentes em relação a narrativa. Permitindo que expressem suas opiniões, experiências e sentimentos de forma mais livre, essa técnica proporciona percepções valiosas sobre como se relacionam com a leitura em meios digitais, além de identificar possíveis influências em suas preferências de leitura e narrativa.

O objetivo é compreender as preferências e comportamentos dos adolescentes em relação à leitura e à narrativa, com vista a promover eficazmente essas habilidades. Pretende-se obter uma compreensão das preferências e comportamentos dos adolescentes em relação à leitura e narrativa, de modo a responder à pergunta de investigação: **Poderá a criação de uma banda desenhada digital estimular a narrativa entre os adolescentes??**

Trata-se de uma investigação de pequena escala, com 30 participantes, levada a cabo num contexto reduzido, uma vez que o estudo abrangeu apenas alunos do 7º ano, com idade entre 13 a 15 anos, tal como já foram mencionado. Com 3 sessões que tiveram duração de 1 hora e 50 minutos no total, como será descrito no capítulo seguinte.

3.1 Plano das Sessões

O estudo foi realizado no mês de maio e início de junho na Escola Secundária Jorge Barbosa, localizada na ilha de São Vicente, Cabo Verde. Contou com 3 sessões, sendo cada sessão terá a

duração de cinquenta minutos, sendo três sessões em cada turma, durante a qual os alunos trabalharam individualmente ou em duplas, conforme sua preferência.

O plano das sessões de atividades para a criação das tiras de banda desenhada foi elaborado tendo em conta o limite de três sessões, devido à proximidade do final do ano letivo. Cada sessão terá a duração de 50 minutos, conforme demonstrado no quadro abaixo.

Tabela 1 Descrição das Sessões com os alunos

Encontro	Momentos	Momentos	Duração
Sessão 1	1	Introdução aos conceitos de narrativa, seus principais elementos e estrutura.	30 min
	2	Elaboração do storyboard	20 min
Sessão 2	3	Apresentação e demonstração ao Canva.	15 min
	4	Início da Construção das bandas desenhadas.	35 min
Sessão 3	5	Conclusão das bandas desenhadas.	10 min
	6	Entrevistas individuais com os alunos.	35 min

O plano foi elaborado tendo em conta a duração das aulas da disciplina TIC (Tecnologia de Informação e Comunicação), onde foi implementado o estudo. Como já foi mencionado anteriormente, as aulas de TIC são semanais, e também foi levado em consideração o tempo restante do terceiro trimestre.

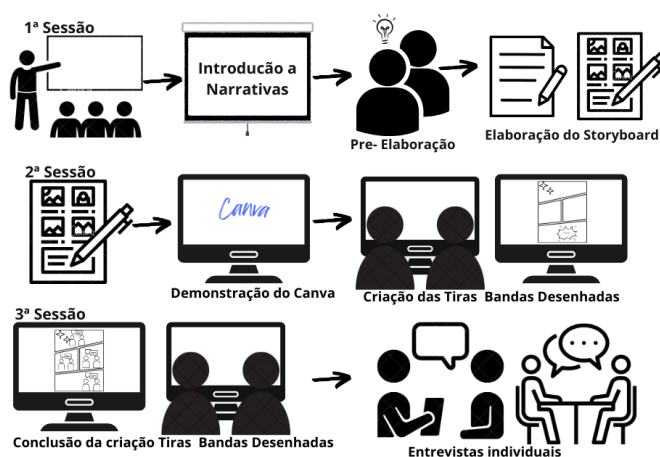


Figura 4 Ilustração das Sessões

Algumas partes das sessões foram documentadas através de gravações áudio e da captação de algumas fotografias. Estes registos foram utilizados para avaliar a experiência dos alunos durante o processo de criação das suas bandas desenhadas. Após a conclusão das atividades, os dados recolhidos foram analisados e serão apresentados no capítulo de resultados.

3.2 A Escola Jorge Barbosa

A Escola Jorge Barbosa passou por várias fases históricas. Inicialmente, funcionou como Escola Preparatória do Mindelo entre 1975 e 1978. Em seguida, foi renomeada como Escola Preparatória Jorge Barbosa em homenagem ao renomado poeta cabo-verdiano Jorge Barbosa, um dos maiores expoentes da literatura do país. Por muitos anos, a escola operou no antigo edifício do Liceu Gil Eanes, situado no centro histórico do Mindelo. Com a reforma do sistema educativo implementada a partir de 1996, a escola adquiriu o nome atual, Escola Secundária Jorge Barbosa, e mudou-se para o edifício onde funciona atualmente no início do ano letivo de 2002/2003.

A infraestrutura da escola inclui duas salas de informática, cada uma equipada com um projetor, embora o número de recursos tecnológicos seja insuficiente para a demanda existente devido ao grande número de alunos. A instituição tem recebido alguns patrocínios que ajudam a mitigar essas limitações, mas o apoio ainda não é plenamente satisfatório.

O sistema educacional em Cabo Verde, ao qual a Escola Secundária Jorge Barbosa está alinhada, estabelece que o ensino básico tem uma duração total de oito anos, dividido em dois ciclos de aprendizagem. O primeiro ciclo abrange os quatro primeiros anos (1º ao 4º ano), enquanto o segundo ciclo compreende do 5º ao 8º ano.

Atualmente, a escola conta com 1869 alunos matriculados, dos quais 515 frequentam o 7º ano. Este grupo de alunos tem um currículo abrangente que inclui disciplinas como língua inglesa, língua francesa, língua portuguesa, matemática, física-química, educação artística, ciências da terra e da vida, geografia, TIC (Tecnologia de Informação e Comunicação), Educação Física e EMRC (Educação Moral e Religiosa Católica).

No plano de estudos, a disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no 7º ano está estruturada em duas áreas temáticas principais: Processamento de Texto e Apresentações Eletrônicas. Assim, a atividade de criação de bandas desenhadas pode ser perfeitamente enquadrada na disciplina de TIC.

A inclusão da criação de bandas desenhadas no currículo de TIC oferece aos alunos uma experiência de aprendizagem prática e envolvente. Além de desenvolver competências técnicas em processamento de texto e apresentações eletrônicas, os estudantes aprimoram suas habilidades narrativas e criativas. Esta abordagem inovadora pode despertar o interesse dos adolescentes pela leitura e escrita, utilizando um formato popular e acessível como a banda desenhada para tornar o aprendizado mais dinâmico e atraente.

A infraestrutura da escola inclui duas salas de informática, cada uma equipada com um projetor, embora o número de recursos tecnológicos seja insuficiente para a demanda existente devido ao grande número de alunos. A instituição tem recebido alguns patrocínios que ajudam a mitigar essas limitações, mas o apoio ainda não é plenamente satisfatório.

A Escola Jorge Barbosa passou por várias fases históricas. Inicialmente, funcionou como Escola Preparatória do Mindelo entre 1975 e 1978. Em seguida, foi renomeada como Escola Preparatória Jorge Barbosa em homenagem ao renomado poeta cabo-verdiano Jorge Barbosa, um dos maiores expoentes da literatura do país. Por muitos anos, a escola operou no antigo edifício do Liceu Gil Eanes, situado no centro histórico do Mindelo. Com a reforma do sistema educativo implementada a partir de 1996, a escola adquiriu o nome atual, Escola Secundária Jorge Barbosa, e mudou-se para o edifício onde funciona atualmente no início do ano letivo de 2002/2003.

No plano de estudos, a disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no 7º ano está estruturada em duas áreas temáticas principais: Processamento de Texto e Apresentações Eletrônicas. Assim, a atividade de criação de bandas desenhadas pode ser perfeitamente enquadrada na disciplina de TIC.

A inclusão da criação de bandas desenhadas no currículo de TIC oferece aos alunos uma experiência de aprendizagem prática e envolvente. Além de desenvolver competências técnicas em processamento de texto e apresentações eletrônicas, os estudantes aprimoram suas habilidades narrativas e criativas. Esta abordagem inovadora pode despertar o interesse dos adolescentes pela leitura e escrita, utilizando um formato popular e acessível como a banda desenhada para tornar o aprendizado mais dinâmico e atraente.

3.3 Participantes

No contexto da atividade, duas turmas do sétimo ano foram selecionadas para participar, Turma L e Turma C. Esta atividade envolveu a captação de fotografias e gravações de áudio, e por isso foi necessário um processo de consentimento forma (Anexo 1). Cada aluno recebeu um termo de autorização para levar para casa, onde os encarregados de educação deveriam assinar, permitindo a participação dos estudantes e captação de imagens e gravação de vozes durante a atividade.

Somente os alunos que trouxeram o termo devidamente assinado pelos pais ou responsáveis puderam participar. Este cuidado visava assegurar a conformidade com as normas de privacidade e proteção de dados dos estudantes, garantindo um ambiente seguro e transparente.

Na Turma L, que conta com 21 alunos, tivemos a adesão de 14 estudantes, enquanto na Turma C, que tem 24 alunos, participaram 16 estudantes. Esses números refletem a adesão dos pais e encarregados de educação. Alguns não assinaram o consentimento devido às gravações, alegando que a escola não deveria solicitar tais autorizações. Outros não compreenderam a finalidade das fotos e gravações de áudio.

Metodologia da Investigação

Os participantes deste estudo são adolescentes entre os 13 e os 15 anos, do 7º ano de escolaridade. A escolha desta faixa etária para a atividade de criação de bandas desenhadas desenvolvimento cognitivo, o desenvolvimento social e emocional, e o desenvolvimento digitais deve-se às características específicas deste grupo. Entre os critérios considerados estão o linguístico e literário.

Segundo Searson (2013) e citado posteriormente por Schinemann et al. (2020), “as narrativas digitais se encaixam perfeitamente no perfil do aluno de hoje porque elas incorporam as habilidades, ferramentas e práticas que ressoam com o aluno contemporâneo” (pag.185).

Distribuídas da seguinte forma: 14 alunos tinham treze anos, 3 alunos tinham catorze anos e 12 alunos tinham quinze anos, como demonstra o gráfico abaixo.

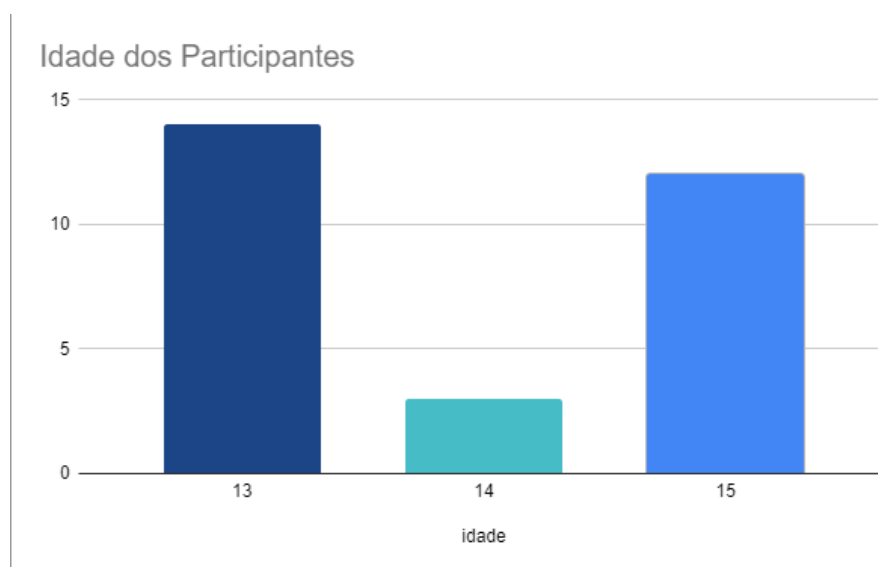


Figura 5 Gráfico de idade dos participantes

Dos 30 participantes, 14 são meninas e 16 são rapazes, demonstrando um equilíbrio entre os gêneros. Este equilíbrio indica uma participação igualitária e inclusiva.

Na organização dos participantes, foram formados 10 grupos em cada turma, compostos por um ou dois elementos, com base na afinidade entre os alunos. Alguns participantes escolheram trabalhar sozinhos por preferência pessoal, somente dois alunos ficaram sozinhos porque o par que desejavam não participou da atividade. Pereira et al. (2018) examinam a produção midiática individual e coletiva de jovens em diferentes contextos e enfatizam a importância de considerar as diferenças e relevância das habilidades desenvolvidas em atividades grupais. Os adolescentes aprimoram suas competências ao longo do processo.

Ao trabalhar em grupo, eles adquirem habilidades relacionadas à gestão social, como a capacidade de coordenação ou liderança, por exemplo. É importante destacar que, na maioria das vezes, as produções coletivas são realizadas dentro de grupos de pares (PEREIRA et al., 2018, p. 106).

Por questões de ética não foram utilizados os nomes dos participantes, apenas a nomenclatura Aluno nº; para melhor visualização sobre cada grupo, será especificado a organização dos grupos no quadro abaixo:

Tabela 2 Grupos dos participantes Turma L

Grupo	Participantes	Idade
Grupo 1	Aluno 1	15
Grupo 2	Aluno 2	14
	Aluno 3	15
Grupo 3	Aluno 4	15
Grupo 4	Aluno 5	15
	Aluno 6	15
Grupo 5	Aluno 7	15
Grupo 6	Aluno 8	15
	Aluno 9	15
Grupo 7	Aluno 10	15
Grupo 8	Aluno 11	15
Grupo 8	Aluno 12	15
Grupo 9	Aluno 13	14
Grupo 10	Aluno 14	15

Os grupos foram formados pelos próprios participantes, tendo a afinidade como critério principal. Os alunos que não quiseram integrar grupos com os restantes participantes ou que pretendiam formar grupos com colegas que não foram autorizados a participar na atividade acabaram por trabalhar individualmente.

No quadro seguinte está detalhada a organização dos 16 participantes da Turma C.

Tabela 3 Grupos dos participantes Turma C

Grupo	Participantes	Idade
Grupo 1	Aluno 1	13
Grupo 2	Aluno 2	13
Grupo 3	Aluno 3	14
Grupo 4	Aluno 4	13
	Aluno 5	13
Grupo 5	Aluno 6	13
Grupo 6	Aluno 7	13
	Aluno 8	13
Grupo 7	Aluno 9	13
	Aluno 10	13
Grupo 8	Aluno 11	13
	Aluno 12	13

Metodologia da Investigação

Grupo 9	Aluno 13	13
	Aluno 14	13
Grupo 10	Aluno 15	13
Grupo 10	Aluno 16	13

É de realçar que os participantes da Turma L são alunos repetente, e, em contrapartida, os alunos de Turma C estão a fazer o 7º ano pela primeira vez. Esta diversidade em termos de experiência escolar e idade entre os participantes trouxe diferentes perspetivas e níveis de maturidade para a atividade, no entanto, não se observaram diferenças nos resultados do estudo.

É importante destacar que, durante a atividade, em conversas com os alunos, foi revelado que, dos 30 participantes, apenas 9 tinham um computador em casa. Esta informação evidencia uma limitação significativa no acesso à tecnologia entre os participantes. Estes dados são relevantes, pois refletem as desigualdades no acesso a recursos digitais, o que impactou o desempenho na atividade.

Em relação à familiaridade com a plataforma Canva, apenas 2 alunas mencionaram que já tinham realizado trabalhos no Canva, mas não relacionados com bandas desenhadas. A maioria dos alunos não tinha qualquer experiência prévia com a plataforma, o que representava um desafio, pois a familiaridade com ferramentas digitais era importante, e muitos alunos estavam a começar do zero. Por outro lado, poderíamos ver como um ponto positivo, uma vez que estando a maioria ao mesmo nível, facilitou a aprendizagem coletiva.

De destacar ainda que 17 dos participantes eram leitores de bandas desenhadas, demonstrando um interesse significativo por narrativas visuais. Este interesse pode ser um ponto de partida valioso para envolver os alunos em atividades de criação e design. Entre esses 17 leitores, 3 têm o costume de criar suas próprias bandas desenhadas no papel, indicando uma inclinação natural para o desenho e a narração visual.

3.4 Entrevista

Guazi, T. S. (2021) afirma que a entrevista é uma ferramenta particularmente eficaz para explorar o comportamento e a subjetividade humana. Com a entrevista, é viável, por exemplo, obter informações sobre as ações das pessoas, como elas realizam essas ações e as razões por trás de suas escolhas; é possível investigar os sentimentos das pessoas e as situações que desencadeiam esses sentimentos; e é possível detectar padrões de comportamento específicos, entre muitas outras possibilidades.

No que se refere à entrevista semiestruturada, DiCicco-Bloom e Crabtree (2006) citado posteriormente por Guazi, T. S. (2021) afirmam que ela geralmente é estruturada em torno de um

conjunto de perguntas abertas pré-estabelecidas, com outras questões surgindo conforme o diálogo entre entrevistador e entrevistado se desenvolve.

Levando isso em consideração, as entrevistas semiestruturadas presenciais foram planejadas para examinar as perspectivas e pensamentos únicos de cada participante sobre como a experiência de criar histórias em quadrinhos os impactou.

As perguntas selecionadas para a investigação foram elaboradas de modo a direcionar a análise dos objetivos do estudo, como a avaliação da atividade, a identificação de fontes de inspiração e o estímulo à criatividade. A escolha destas perguntas, em detrimento de outras, justifica-se pela necessidade de compreender de forma direta a experiência dos participantes durante o processo de criação das bandas desenhadas. Essas perguntas foram concebidas para captar percepções qualitativas sobre o processo criativo.

As entrevistas seguiram um estruturado em três partes, contendo perguntas abertas, conforme descrito a seguir:

(i) A avaliação da atividade: A primeira parte da entrevista consistiu em perguntas que revelaram as percepções gerais dos participantes sobre a experiência de criar as suas próprias bandas desenhadas. Estas questões permitiram identificar quais os aspetos específicos da história que mais atraíram a atenção dos participantes durante o desenvolvimento das suas bandas desenhadas. As respostas forneceram percepções sobre o impacto da atividade nos participantes, evidenciando não apenas o prazer e o envolvimento proporcionados, mas também os aspetos técnicos e criativos que mais lhes suscitaram interesse.

A primeira pergunta: **“O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?”** Visava obter uma avaliação geral da atividade pelos participantes. A resposta a esta pergunta poderia fornecer informações sobre o nível de interesse, satisfação e envolvimento dos adolescentes com a tarefa de criar uma banda desenhada.

A segunda pergunta: **“Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavas na tua banda desenhada?”** Tinha como objetivo compreender quais os aspetos específicos da narrativa que mais captaram a atenção dos participantes durante a criação da sua banda desenhada, com o intuito de identificar elementos narrativos que os adolescentes considerassem mais envolventes ou interessantes.

(ii) **Inspiração específica:** A segunda parte teve como objetivo explorar as motivações por detrás das escolhas temáticas dos participantes, evidenciando a variedade de influências que contribuíram para a criação das suas bandas desenhadas.

A terceira pergunta: **“Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada?”** Procurava explorar as fontes de inspiração dos participantes durante a atividade.

Compreender de onde provêm as inspirações pode ajudar a identificar influências culturais, sociais ou pessoais que possam afetar a criatividade e o estilo narrativo dos adolescentes.

A quarta pergunta **“O porquê da escolha do teu tema?”** Tinha a intenção de entender o motivo por trás da escolha do tema da banda desenhada por parte dos participantes. Saber o que motivou a escolha do tema pode fornecer insights sobre os interesses e preocupações dos adolescentes, bem como sobre a forma como se expressam através da narrativa.

(iii) **Estímulo da criatividade:** A terceira parte da entrevista teve como objetivo avaliar o impacto da atividade no estímulo à criatividade dos participantes.

A quinta pergunta: **“Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?”** Visava avaliar se a atividade de criação de uma banda desenhada foi percebida como um estímulo à criatividade pelos participantes. A resposta a esta pergunta poderia revelar o impacto da atividade na capacidade dos participantes de pensar criativamente e de se expressarem de forma original.

A sexta e última pergunta: **“Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?”** Tinha como objetivo identificar os principais desafios enfrentados pelos participantes durante a criação da banda desenhada. A resposta tinha como intuito fornecer informações sobre as dificuldades técnicas ou criativas encontradas, obtendo assim um feedback valioso dos participantes.

3.5 Ferramenta Utilizada

O projeto envolveu o uso da ferramenta Canva, que permitiu aos alunos explorar diferentes elementos visuais e textuais para desenvolverem as suas histórias.

O Canva foi criado por Melanie Perkins em 2012 e é uma ferramenta de design visual que facilita a criação, planeamento ou modificação de projetos, especialmente para iniciantes na web, Saputra et al. (2022). A plataforma permite a criação de diversos tipos de conteúdo, como cartões de saudação, panfletos, infográficos, apresentações e até mesmo a criação de bandas desenhadas. O Canva oferece diversos benefícios, como uma ampla variedade de recursos visualmente atraentes, incentivo à criatividade, economia de tempo no planeamento, suporte à colaboração, alta qualidade de imagem com foco em resultados, além de permitir a exportação dos trabalhos em formatos jpg e pdf. A plataforma está disponível em várias versões, incluindo web, iPhone e Android, Saputra et al. (2022).

De acordo com Rohma e Sholihah 2021 o Canva permite ao utilizador pode planear o seu projeto inserindo texto, imagens e escolhendo o tipo de design, formato e número de páginas conforme as suas necessidades. A plataforma online disponibiliza de várias ferramentas para criar diversos tipos de conteúdos, como apresentações, currículos, banners, folhetos, ilustrações, designs de dados, cartões de agradecimento, convites, cartões de visita, postais, logótipos, marcas, marcadores, capas de álbuns e livros, fundos de ecrã, edições de fotos, miniaturas para YouTube, stories para Instagram, publicações para Twitter e capas para Facebook. Entre as opções de apresentação oferecidas pelo Canva, encontram-se estilos básicos, comerciais, vitrinas, negócios, design, promoção e inovação.

Segundo Saputra et al. (2022), estudos indicam que os alunos têm mais facilidade em dominar o conteúdo quando utilizam ferramentas de aprendizagem gerais baseadas na aplicação Canva, que possui regras bem definidas. Os autores argumentam que os utilizadores obtêm rapidamente uma estrutura básica e um suporte adequado para criar conteúdos eficazes, fazendo do Canva uma ferramenta atrativa e de fácil acesso.

Devido a esta variedade de ferramentas e recursos que o Canva oferece, ele foi escolhido para ser utilizado na criação das bandas desenhadas, pela sua facilidade de uso e por fornecer o material adequado. Com base nisso, procedeu-se à seleção do material necessário para o projeto.

3.5.1 Material utilizado na atividade

O material fornecido aos alunos foi selecionado no Canva e agrupada e criado um projeto para servir de apoio durante a criação das bandas desenhadas.

Durante a seleção do conteúdo foi considerado o lúdico no processo da criação das bandas desenhadas. O processo de produção de storyboards para histórias em banda desenhada envolve a criação visual da estrutura das tiras de banda desenhada, de forma lúdica, através da montagem de imagens com o objetivo de transmitir a sensação de colagem de autocolantes.

Inicialmente, eles terão acesso um projeto com seleção de 12 (doze) páginas, nessas 12 (doze) páginas terão páginas para criarem as suas bandas desenhadas. As duas primeiras páginas servirão como demonstração. Estas páginas serão utilizadas para mostrar como podem criar as suas próprias bandas desenhadas, ilustrando como podem copiar elementos ou alterar as cores, exemplificando as várias possibilidades disponíveis.



Figura 6 Páginas de material de demonstração para os alunos

As ideias de bandas desenhadas serão apenas estruturais, de modo a não influenciar na criação da narrativa dos alunos, conforme ilustrado na imagem acima indicada.

Esta intervenção está alinhada com o ponto de vista apresentado por (Tubelo, 2013 apud Cant, 2021):

“O brincar pode ser intelectual, pedagógico, terapêutico, socializador, simbólico, criativo, repetitivo, solitário, coletivo, paralelo. O importante é que ele promova autoria e autonomia, que possibilite à criança sua própria resolução dos conflitos ou desafios, onde o adulto tem papel de mediador e não de condutor do brincar.”

As páginas seguintes são páginas de recursos, em que nelas terão opções de personagens, foram seleccionadas algumas opções de personagens, tais como animais (um gato e um cão) e pessoas (exemplares masculinos e outros femininos).

Os elementos disponibilizados poderão ser modificados conforme desejado, incluindo a alteração das cores conforme a preferência dos alunos, uma vez que o Canva permite essa facilidade.



Figura 7 Páginas de material de recursos de personagens para os alunos

Em que essas personagens não têm as expressões faciais porque estas podem ser colocadas pelos alunos dando assim mais opções para criarem as suas narrativas. Contendo duas páginas

dos recursos com as expressões faciais.

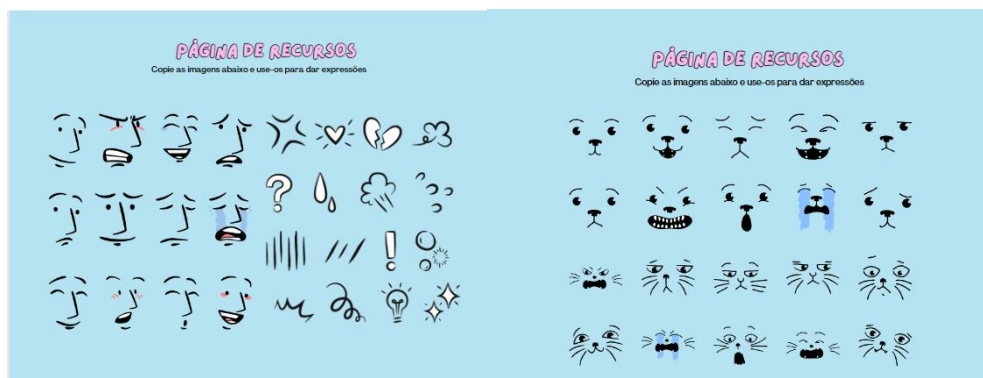


Figura 8 Páginas de material de recursos de expressões para os alunos

Conforme demonstrado na imagem acima, as expressões são compatíveis tanto para personagens femininos quanto masculinos, incluindo uma página com expressões faciais para animais. As expressões poderão ser coladas da forma que os alunos desejarem, para dar ênfase às suas narrativas.

Além disso, há também uma página de recursos com elementos que podem servir de fundo para os ambientes das narrativas, outra página com diversas opções de balões de fala e algumas opções de estruturas para criar os quadrinhos.

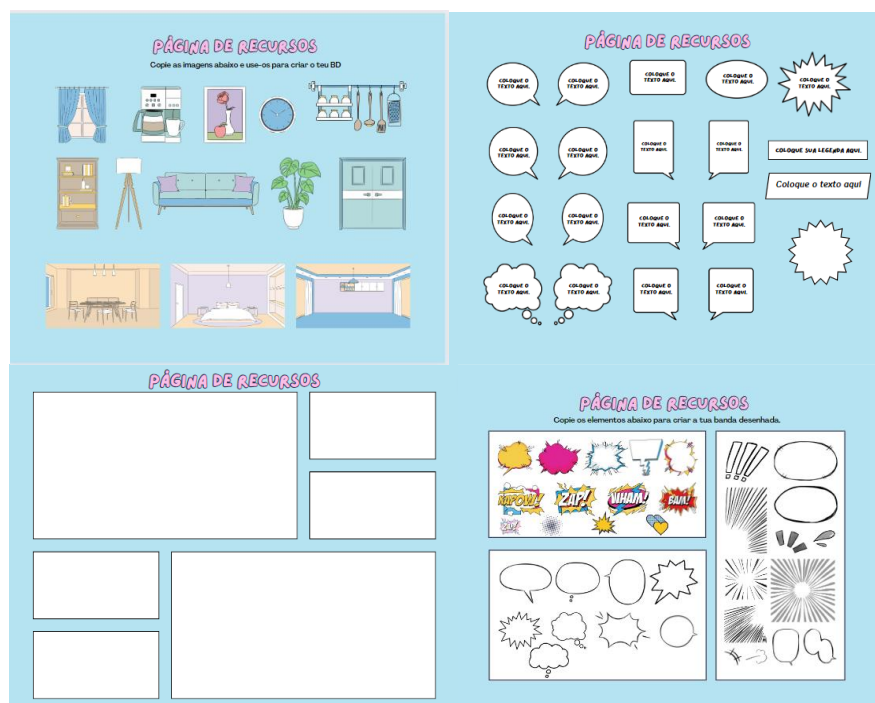


Figura 9 Páginas de material de recursos para os alunos

As opções de estrutura da banda desenhada mostrarão aos alunos que podem utilizar os já formatados ou criar no formato que desejarem, e que elas podem ter parâmetros definidos ou não, proporcionando liberdade criativa. Como demonstra as imagens abaixo.

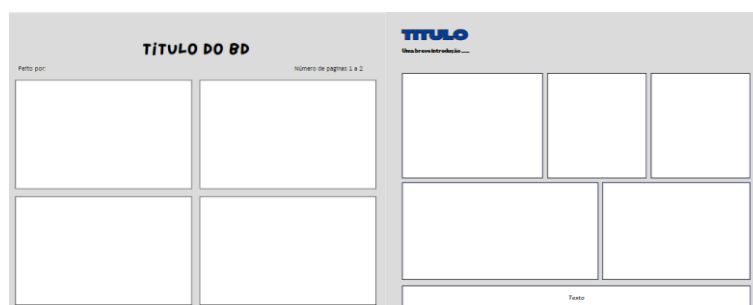


Figura 10 Páginas de recursos para elaboração de banda desenhada para os alunos

As páginas em quadrinhos estarão disponíveis para que os alunos possam usá-las na criação de suas próprias bandas desenhadas, caso assim desejem.

As páginas em quadrinhos estarão disponíveis para que os alunos possam usá-las na criação de suas próprias bandas desenhadas, caso assim desejem. Também serão apresentadas as opções do Canva para desenhar, juntamente com outras ferramentas disponíveis, caso os alunos prefiram criar seus próprios personagens, ambientes ou até mesmo dar expressões aos exemplos de personagens fornecidos. Vieira e Munaro (2019) defendem que as tecnologias de informação e comunicação (TIC) utilizadas pelos alunos, como parte da sua vida quotidiana, podem enriquecer significativamente a experiência destes alunos e produzir resultados de aprendizagem valiosos com base em aprendizagem combinada.

4. Implementação

Inicialmente os alunos ficaram ansiosos e curiosos em relação ao trabalho proposto e para saberem o que iria ser realizado, ao descobrirem que seria uma atividade de escrita e leitura eles ficaram um pouco apreensivos, mas quando mencionado que seria através de criação de uma banda desenhada eles ficaram bastante animados.

As sessões foram realizadas com duas turmas do 7º ano, turmas C e L, que incluíam tanto adolescentes iniciantes quanto repetentes. No total, participaram no estudo 30 adolescentes, com idades entre 13 e 15 anos. A seleção dos participantes foi feita após uma reunião com a professora de TIC da escola, na qual foram escolhidas duas turmas: uma só com alunos repetentes e outra turma só com iniciantes do 7º ano, para fins de análise do estudo.

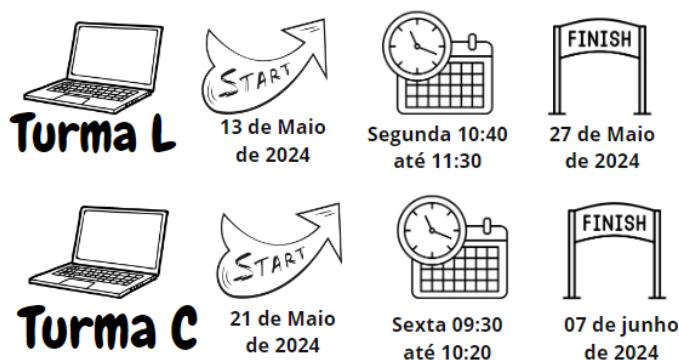


Figura 11 Ilustração da linha do tempo da atividade

Sendo as datas acordadas com a professora de TIC das respetivas turmas e com a diretora da Escola Secundaria Jorge Barbosa.

Trabalhar com bandas desenhadas, que são os livros mais lidos ocasionalmente pelos adolescentes nessa faixa etária, segundo de Sousa (2018), é importante devido ao difícil acesso que esses jovens têm ao material, em virtude do baixo poder aquisitivo.

4.1 Primeira Sessão

Na primeira sessão, começámos com uma introdução ao tema das bandas desenhadas, procurando perceber se os alunos tinham o hábito de ler este tipo de material. Mais da metade da

Implementação

turma confirmou que sim, mencionando exemplos como as "Quadrinhos" brasileiras da Turma da Mônica, Tio Patinhas e os Mangás, como o Naruto e One Piece.

Em seguida, abordamos a construção de uma história. Demonstrando da metodologia MOD (Movimento, Início, Meio e Fim), apresentada por Sharda(2007) citado posteriormente por Smeda et al (2010), em que a baseada nas fases importantes de uma mini-história: começo (B), meio (M) e fim (E):

Motivação (Porquê). O aspeto da motivação orienta o desenvolvimento da história, levantando uma série de problemas ou questões. Começa-se com uma declaração de problema, divide-se em sub-problemas e procura-se soluções contando uma história que resolva esses problemas.

Necessidade (o quê). O aspeto da necessidade explora o que o utilizador pretende. De um modo geral, o utilizador pretende um envolvimento emocional e ser tocado emocionalmente. Este movimento emocional requer a seleção judicial dos componentes I, M e F nos movimentos.

Estrutura (Como). Para fazer uma história emocionante, dividimos ela em três partes: início, meio e fim (B, M, & E). O início é para chamar a atenção da rapaziada, o meio é para transmitir uma mensagem ou um significado, e o fim é para concluir aquela parte da história e preparar a rapaziada para o que vem a seguir.

A ideia era que cada parte da história tivesse um propósito específico, e era isso que exploramos, foi apresentado aos alunos este conteúdo na linguagem corrente, de forma que eles entendessem melhor. E também destacámos a importância de um tema com motivo e necessidade, sugerindo ideias como diálogos entre personagens ou situações humorísticas.

4.1.1 Segundo momento da Primeira Sessão

Na primeira sessão com a turma L, enfrentamos um problema técnico devido a internet, em que nem todos os alunos conseguiram aceder aos links preparados para criar as tiras de banda desenhada. Como solução, propusemos aos alunos que fizessem storyboard no caderno para iniciar a pré-produção.

O storyboard é uma fase crucial da pré-produção que exhibe imagens do cenário onde a história se desenrolar, dos personagens e das narrativas, apresentadas em quadros de maneira a organizar o material. É uma representação visual simples, contemporânea e com poucas restrições (Moraes-Partelli et al., 2022).



Figura 12 Storyboard feitos pelos participa

Como a turma L foi a primeira turma e para evitar que diferenças entre as turmas foi estabelecido o mesmo método para a turma C, sendo nesta primeira sessão, elaboramos o tema, escolhemos o título, apresentamos os personagens e lugares, com descrições breves. Os diálogos foram escritos no caderno, de modo que na sessão seguinte seriam digitalizados para o computador nas respectivas tiras de criação da banda desenhada

4.2 Segunda Sessão

Na segunda sessão, começámos por apresentar o Canva e demonstrar aos alunos o conteúdo seleccionado para a criação das bandas desenhadas, com as páginas dos elementos preparados para auxiliar na criação. O conteúdo foi projetado e demonstrado conforme descrito no capítulo dos materiais.

Após a demonstração, os alunos começaram por explorar o Canva, visto que a maioria não conhecia a plataforma e nunca tinha tido acesso à mesma. De início, estavam entusiasmados por iniciar a experiência, e alguns alunos solicitaram assistência para a demonstração de como utilizar os elementos que tinham sido seleccionados. A maioria não estava familiarizada com os comandos de copiar e colar do teclado (CTRL C e CTRL V), pelo que realizámos uma demonstração individual para os grupos que necessitavam de auxílio, explicando como organizar os elementos no quadro indicado. A maioria dos alunos não tem acesso a computadores fora do recinto escolar.

Alguns alunos, ao explorarem o Canva, optaram por utilizar outros elementos disponibilizados pela plataforma, como desenhar as suas próprias personagens ou utilizar imagens encontradas na área de elementos, criando assim cenários diversos.

4.2.1 Criação das bandas desenhadas

A banda desenhada é criada para transmitir uma mensagem, sendo uma narrativa apresentada quadro a quadro. A sequência de ação é transmitida através do movimento sugerido pela história, o que exige um grande envolvimento do leitor para interpretar e participar da ação, Assis e Sousa (2016).

Na criação do tema a maioria dos alunos escolheu temas relacionados com o quotidiano, o dia a dia, ou coisas de que gostam. Por exemplo, nos grupos mistos, a maioria das narrativas consistia num diálogo entre os alunos ou personagens que escolheram, as duplas femininas escolheram temas variados entre diálogos de amigas, indicações de localização de lugares turísticos da ilha entre outros. Os títulos variam entre: “Amizade”, “Onde fica a Laginha” entre outros, como será demonstrado no próximo capítulo.



Figura 13 Foto dos alunos elaborando as bandas desenhadas, turma L

Trabalho com a narrativa a partir do género banda desenhada, reconhecendo o quanto proporciona estímulo aos alunos, bem como criatividade e liberdade, para que encontrem prazer e se sintam motivados a produzir, como foi solicitado por de Sousa, (2018). Um trabalho simples utilizando um género do quotidiano. A criação de banda desenhada não envolve apenas texto escrito, mas também utiliza outras linguagens com elementos como imagens, sinais, onomatopeias e outros componentes que enriquecem o universo de escrita dos alunos.

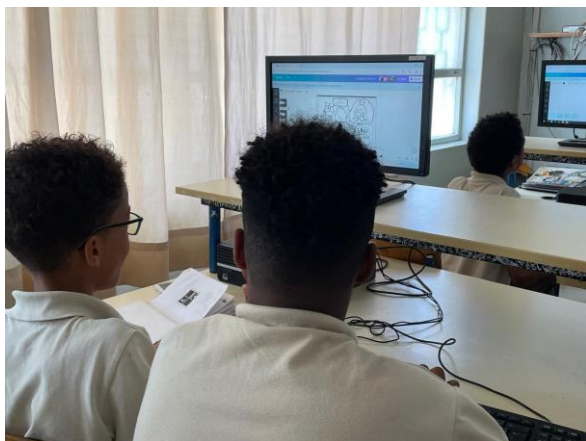


Figura 14 Foto dos alunos elaborando as bandas desenhadas, turma C

Os grupos na criação das bandas desenhadas optaram por diferentes dinâmicas entre os pares, em que em alguns grupos, um elemento escrevia a história e o outro desenhava. Esta divisão foi feita com base no que cada um se sentia mais à vontade e naquilo em que se consideravam mais aptos. Nos grupos em que não desenhavam, o elemento com mais aptidão para trabalhar com o computador ficava encarregado da montagem da banda desenhada. Houve grupos em que os integrantes se alternavam na criação dos quadradinhos, cada um fazia a sua parte à vez, mas também havia grupos em que um dos integrantes escrevia e o outro apenas dava indicações. Apenas os alunos que optaram por trabalhar individualmente tiveram de realizar a tarefa sozinhos, mas a maioria escolheu trabalhar em grupo.

Nesta segunda sessão, os alunos exploraram o Canva e os seus elementos, escolhendo imagens para as personagens, pessoas e lugares. Digitalizaram a escrita dos seus diálogos, inserindo-os nos quadros, de modo que a fala das personagens fosse exibida dentro de balões de diálogo.

4.3 Terceira Sessão

Na terceira e última sessão, foi concedido um período de dez minutos no início para terminar as bandas desenhadas, uma vez que alguns alunos não conseguiram concluir na sessão anterior. Durante a criação das bandas desenhadas, alguns alunos encontraram dificuldades em elaborar os textos, pois não concordavam com as ideias dos colegas. A atividade demorou a ser concluída, sendo o objetivo criar um texto coerente e com sentido.

4.3.1 Entrevistas

O tempo restante foi dedicado à realização de entrevistas individuais com todos os 30 participantes, proporcionando-lhes a oportunidade de expressarem as suas opiniões e experiências de uma forma mais pessoal e detalhada, transcrição da entrevista em anexo (Anexo 22). Este método permitiu a recolha de dados qualitativos ricos, que são fundamentais para uma compreensão mais aprofundada das perceções e vivências dos alunos em relação à atividade realizada. Dos 30 participantes, 14 pertenciam à turma L e 16 à turma C, permitindo uma análise comparativa entre diferentes grupos de alunos e a identificação de possíveis variações nas suas respostas e atitudes.

Durante as entrevistas, foi observado que alguns alunos demonstraram uma certa reticência em partilhar as suas opiniões de forma aberta e completa. Esta hesitação pareceu resultar, em grande medida, de sentimentos de timidez ou de falta de confiança, o que acabou por limitar a profundidade das suas respostas. Em alguns casos, esta reserva impediu os alunos de desenvolverem plenamente as suas ideias ou de articularem as suas perceções de maneira mais abrangente. Esta limitação é importante de ser reconhecida, pois influenciou a interpretação dos dados e, consequentemente, os resultados da investigação.

No entanto, teve participantes que forneceram mais detalhes sobre o trabalho, demonstrando uma maior abertura e disposição para partilhar as suas experiências. Observou-se que, dentro dos grupos, havia sempre um aluno que respondia de forma mais elaborada do que o seu colega. Este comportamento sugere uma dinâmica em que um dos alunos assumia um papel mais dominante ou confortável em expressar-se, enquanto o outro poderia ter preferido adotar uma postura mais reservada. Essa variação nas respostas dentro dos grupos permite obter uma visão mais diversificada e rica das perceções dos alunos, embora também indique a importância de considerar a dinâmica interpessoal na análise dos dados recolhidos.

5. Resultados

Esta secção apresentar uma análise comparativa da atividade de criação de banda desenhada, que foi realizada nas duas turmas Turma L e Turma C, cada uma com diferentes perceções e experiências durante o processo. A análise dos dados recolhidos revela várias tendências e nuances nas respostas dos alunos, proporcionando perspetivas interessantes sobre como a atividade foi recebida e os seus impactos percebidos na criatividade e nas competências dos participantes.

Para avaliar as suas experiências durante a atividade, foram feitas perguntas focadas em três áreas principais: (i) a avaliação da atividade, (ii) se tiveram alguma inspiração específica, (iii) a sensação de estímulo à criatividade ao criar a própria banda desenhada.

5.1 Turma L

5.1.1 Avaliação da Atividade

Relativamente à avaliação da atividade, os alunos manifestaram uma receção positiva, afirmando unanimemente que gostaram de participar. Todos os 14 alunos da Turma L indicaram que apreciaram a experiência de criar a sua própria banda desenhada. Os participantes destacaram diferentes aspetos da atividade que mais apreciaram, elementos preferidos variaram entre a escrita, a escolha e colagem de imagens, e a criação de diálogos nos balões de fala, como será descrito nos textos a baixos:

Seis alunos destacaram a **escrita e criação** como um dos elementos que mais apreciaram durante a atividade. Eles gostaram de ter a oportunidade de expressar a sua criatividade através da escrita das histórias e dos diálogos dos personagens. A criação do texto foi vista como uma forma divertida e envolvente de participar na atividade.

Oito alunos mencionaram que a **escolha e colagem de imagens** foram os aspetos mais cativantes da atividade. Eles apreciaram a possibilidade de explorar diferentes imagens, seleccionar as mais adequadas para a sua história e montar os quadros. Este processo de seleção e colagem permitiu-lhes exercer a criatividade visual e sentir-se como verdadeiros criadores de bandas desenhadas.

Resultados

Três alunos citaram os **diálogos e balões de fala** como os elementos que mais captaram a sua atenção. Eles gostaram de criar os diálogos dos personagens e de ver como as suas palavras ganhavam vida nos balões de fala. Esta perspectiva da atividade permitiu-lhes desenvolver habilidades de escrita criativa e de comunicação, enquanto se divertiam.

Exemplos das respostas dos participantes que ilustra estes aspetos:

Grupo 2: Aluno 3: *“Sim, gostei de fazer a atividade. Gostei de tudo, mas mais de escolher o que colocar na história. E de escrever também.”* (feminino, 14 anos)

Grupo 6: Aluno 9: *“Sim, a atividade foi fixe, mas gostava de ter mais tempo para fazer em casa.”* (masculino, 15 anos)

Grupo 7: Aluno 10: *“Sim, muito divertido! As expressões faciais dos personagens foram o que mais me divertiram.”* (masculino, 15 anos)

5.1.2 Inspiração

Quanto à inspiração para a história, os alunos da Turma L apresentaram duas principais vertentes em suas respostas: alguns não tiveram uma inspiração específica, outros se inspiraram nas imagens escolhidas, e alguns não souberam responder à questão.

Oito alunos indicaram que **não tiveram uma inspiração** clara ao criar a sua banda desenhada. Estes alunos relataram que a ideia da história surgiu de maneira espontânea, à medida que iam desenvolvendo a atividade. A ausência de uma inspiração específica não impediu que criassem histórias envolventes e criativas; pelo contrário, muitos sentiram que a liberdade de inventar sem uma referência específica permitiu uma exploração mais livre da sua imaginação.

Cinco alunos mencionaram que a **escolha das imagens** disponíveis na ferramenta Canva guiou a criação da história. Para estes alunos, a visualização das imagens forneceu um ponto de partida e um contexto que ajudaram a moldar o enredo da banda desenhada. A inspiração veio, portanto, das próprias imagens, que serviram como estímulo visual e narrativo. Este método de criação foi particularmente útil para aqueles que talvez se sentissem menos confortáveis em iniciar uma história do zero, encontrando nas imagens um suporte e uma direção para a narrativa. Por exemplo, um grupo encontrou uma imagem de um sapo e decidiu criar uma história infantil baseada nela.

Outros dois alunos deixaram esta questão sem resposta, não fornecendo detalhes sobre a sua fonte de inspiração ou a razão pela escolha do tema. Esta ausência de resposta pode indicar uma variedade de razões, desde a indecisão ou dificuldade em identificar uma inspiração concreta, até à simplicidade de não ter refletido profundamente sobre o processo criação.

Exemplos das respostas dos participantes que ilustra estes aspetos:

Grupo 4: Aluno 5: *“A nossa inspiração veio da imagem do sapo que encontramos. A minha colega tem filho e decidimos escrever sobre o sapo.”* (feminino, 15 anos). Aluno 6: *“Gosto de ler histórias para meu filho. Quando encontrei o sapo, disse a minha colega para escrevermos uma história para contar ao meu filho.”* (feminino, 15 anos)

Grupo 8: Aluno 11: *“Dizer que inspirei em x para fazer a banda desenhada, não sei dizer. Começamos por escolher as personagens e depois criamos a nossa história como se fosse na saída da escola.”* (masculino, 15 anos)

5.1.3 Estímulo à Criatividade

Em relação ao estímulo à criatividade, 12 dos 14 alunos da Turma L responderam afirmativamente, representando 86%. Estes alunos sentiram que a atividade lhes proporcionou uma oportunidade valiosa para exercitar e explorar a sua criatividade. Eles apreciaram (i) a liberdade para escolher personagens, (ii) criar enredos, e (iii) escrever diálogos, considerando que essas tarefas lhes permitiram expressar as suas ideias e imaginação de maneira criativa e envolvente. A atividade de criar uma banda desenhada foi vista como uma forma divertida e dinâmica de utilizar as suas capacidades criativas.

Por outro lado, 14% alunos mencionaram que a sua criatividade foi estimulada "mais ou menos". Eles indicaram que a utilização de imagens prontas disponibilizadas pela ferramenta Canva, que limitou um pouco a sua capacidade de serem totalmente criativos. Estes alunos sentiram que, embora a atividade tenha sido interessante e envolvente, a dependência de imagens pré-existentes restringiu a sua liberdade criativa. Em vez de desenharem ou criarem as suas próprias imagens, tiveram de adaptar a sua história às opções disponíveis, o que, na opinião deles, colocou alguns limites à plena expressão da sua criatividade.

Importa salientar que a ferramenta Canva também permite que os alunos desenhem as suas próprias imagens. No entanto, estes alunos em específico optaram por não seguir essa via. Em vez disso, escolheram utilizar imagens já estruturadas, considerando esta opção mais fácil e rápida. Esta escolha, embora facilitadora, acabou por limitar a oportunidade de explorar a criatividade de forma mais profunda através da criação original de imagens.

Tabela 4 Título da Banda Desenhada Turma L

Grupo	Título	Anexos
G1	Romântico	Anexo 2

Resultados

G2	Onde fica a Laginha	Anexo 3
G3	Despedida do meu grande amigo	Anexo 4
G4	O Dedé não lava o pé	Anexo 5
G5	Lembranças	Anexo 6
G6	Relacionamento	Anexo 7
G7	As duas amigas	Anexo 8
G8	Início do ano letivo	Anexo 9
G9	Dia a dia	Anexo 10
G10	A vida de um estudante 2.0	Anexo 11

Ao serem questionados sobre a parte mais desafiadora na criação da sua própria banda desenhada, os alunos da Turma L identificaram principalmente dois tipos de desafios: (i) técnicos e (ii) narrativos.

Oito alunos mencionaram que enfrentaram **dificuldades técnicas** relacionadas com a utilização da ferramenta Canva. Entre os problemas mais comuns estavam a organização de imagens e textos nos repetitivos quadros. Estes alunos relataram que, por vezes, era complicado posicionar as imagens e os balões de fala de maneira correta e esteticamente agradável. As dificuldades incluíram a colocação das personagens em cenários específicos, a sobreposição de elementos gráficos e a manipulação das ferramentas de edição disponíveis no Canva. Para alguns, a falta de familiaridade com a plataforma e a ausência de prática diária no uso do computador aumentaram a complexidade da tarefa. Estes desafios técnicos sublinham a importância de fornecer suporte adicional e tempo para que os alunos se familiarizem com as ferramentas digitais utilizadas em atividades criativas.

Sete alunos destacaram a dificuldade em criar uma **narrativa** coesa e divertida. A tarefa de escrever uma história que fosse interessante e bem estruturada revelou-se desafiadora para estes alunos. Eles mencionaram a complexidade de desenvolver um enredo que mantivesse a coerência e que, ao mesmo tempo, fosse capaz de cativar os leitores. Além disso, criar diálogos envolventes e decidir sobre a progressão dos eventos dentro dos quadrinhos exigiu um esforço significativo de escrita criativa. Estes alunos sentiram a pressão de conciliar a imaginação com a necessidade de clareza e estrutura na história, o que nem sempre foi fácil de alcançar.

A atividade de criar uma banda desenhada foi bem recebida pela Turma L, com 100% dos alunos avaliando-a positivamente. Entre eles, 86% sentiram que a atividade estimulou sua criatividade, destacando a liberdade para escolher personagens, criar enredos e escrever diálogos. No entanto, 14% dos alunos acharam que a criatividade foi limitada pela dependência de imagens pré-existentes na ferramenta Canva, embora a atividade tenha sido interessante. Apesar dos

desafios técnicos e criativos, a atividade proporcionou uma experiência criativa valiosa para a maioria dos participantes. Muitos alunos apreciaram a oportunidade de expressar suas ideias de maneira visual e narrativa.

5.2 Turma C

5.2.1 Avaliação da Atividade

A atividade de criar a sua própria banda desenhada foi muito bem recebida pela Turma C, composta por 16 alunos, todos os quais expressaram uma avaliação positiva da experiência. Os alunos destacaram diferentes elementos que mais apreciaram durante o processo criativo.

Para nove dos alunos, o ponto alto foi a possibilidade de trabalhar com **imagens** e desenhos. Eles aproveitaram a variedade de opções disponíveis para selecionar e combinar elementos visuais que melhor representassem suas histórias. Essa liberdade de escolha e personalização foi essencial para que se sentissem verdadeiramente envolvidos na criação dos quadrinhos.

Exemplo de resposta dos participantes que ilustra estes aspetos:

Grupo 2: Aluno 2: *“Foi uma experiência boa. Gostei muito de fazer a banda desenhada, gosto de banda desenhada. Aprendi a utilizar o Canva; já tinha visto o site com a minha irmã, mas não sabia mexer nele. Gostei das imagens.”* (feminino, 13 anos)

Outros sete alunos mencionaram que o **cenário** mais cativante foi a exploração e seleção dos elementos disponíveis na ferramenta utilizada. Para eles, essa fase de descoberta e decisão foi fundamental para a construção narrativa, permitindo-lhes desenvolver suas histórias.

Exemplos das respostas dos participantes que ilustra estes aspetos:

Grupo 4: Aluno 4: *“Sim, foi divertido. Gostei mais de explorar e depois escolher o que ia utilizar.”* (masculino, 13 anos) Aluno 5: *“Sim, gostamos muito, foi diferente. Das imagens, sem dívida.”* (masculino, 13 anos)

Grupo 6: Aluno 7: *“Sim, gostei muito da atividade, foi diferente. Gostei muito de montar o cenário da história e de escrever.”* (feminino, 13 anos)

A **escrita** também recebeu destaque, sendo mencionada por quatro alunos como um dos elementos favoritos da atividade. Eles valorizaram a oportunidade de desenvolver diálogos e narrativas, o que não apenas estimulou sua criatividade, mas também permitiu que expressassem suas ideias de forma clara e cativante.

O uso de métodos lúdicos mostrou-se eficaz na construção do conhecimento em leitura e escrita. Como enfatiza o renomado educador Paulo Freire, é fundamental trabalhar com base na

realidade do aluno, e para as crianças e adolescentes, a brincadeira é uma parte essencial dessa realidade, Canto (2021).

5.2.2 Inspiração

Quanto à inspiração para a história, houve uma variedade de fontes de inspiração entre os alunos. Oito alunos indicaram que **não tiveram uma inspiração** clara ao desenvolver as suas bandas desenhadas. Para estes alunos, a ideia para a história surgiu de forma espontânea durante o processo criativo, sem uma influência direta de uma inspiração externa. Esta abordagem permitiu-lhes explorar livremente as suas ideias e imaginação, sem estar limitados por uma narrativa pré-definida.

Cinco alunos escolheram os temas com base em **gostos pessoais**. Eles optaram por histórias que refletissem interesses individuais, como amizade, fantasia ou temas relacionados a hobbies específicos. Esta escolha permitiu-lhes uma conexão mais pessoal com a criação da banda desenhada, pois puderam explorar temas que lhes são significativos e que despertam o seu interesse.

Três alunos mencionaram **elementos pessoais** como fonte de inspiração, incluindo experiências com amigos ou situações vividas que serviram de base para a sua história em quadrinhos.

Exemplos das respostas dos participantes que ilustra estes aspetos:

Grupo 1: Grupo 1: Aluno 1: “*Sim. Não sei dizer ao certo de onde tirei a inspiração, foi fazendo.*” (masculino, 13 anos)

Grupo 6: Aluno 7: “*A minha história é sobre a minha melhor amiga, então a inspiração veio de algo que aconteceu entre as duas.*” (feminino, 13 anos) Aluno 8: “*A ideia veio da minha colega, então fizemos sobre ela e a amiga.*” (feminino, 13 anos)

Para estes alunos, a criação da banda desenhada foi uma oportunidade para expressar experiências pessoais de uma forma criativa e imaginativa, utilizando o meio visual e narrativo das bandas desenhadas para contar histórias que lhes são próximas.

5.2.3 Estímulo à Criatividade

Sobre o estímulo à criatividade, 14 alunos responderam afirmativamente, destacando que a atividade proporcionou um estímulo significativo à sua criatividade. Eles apreciaram a liberdade

para inventar histórias, criar personagens e desenvolver diálogos, considerando que essa abordagem lhes permitiu explorar plenamente as suas capacidades criativas.

No entanto, dois alunos expressaram que a sua criatividade foi estimulada "mais ou menos". Estes alunos mencionaram que o tempo limitado disponível para completar a atividade acabou por afetar negativamente o seu processo criativo. Sentiram que, devido à pressão do tempo, não puderam dedicar-se completamente à exploração de ideias ou à elaboração de detalhes mais complexos nas suas histórias em quadrinhos.

Nas respostas reflete a forma como diferentes alunos experimentaram o processo criativo durante a atividade, destacando a importância de considerar o tempo disponível como um elemento crucial para permitir uma expressão criativa mais completa e satisfatória.

Tabela 5 Título da Banda Desenhada Turma C

Grupo	Título da Banda Desenhada	Anexo
G1	Conversa	Anexo 12
G2	Gato e o Cão	Anexo 13
G3	Dia dos Namorados	Anexo 14
G4	Os melhores amigos	Anexo 15
G5	Os amigos	Anexo 16
G6	A minha amiga de infância	Anexo 17
G7	Um dia Inesquecível	Anexo 18
G8	A formiga	Anexo 19
G9	A amizade	Anexo 20
G10	Inteligência	Anexo 21

Exemplos incluem histórias centradas em interações entre animais, inspiradas por animais de estimação dos próprios alunos, e narrativas baseadas em eventos e personagens da vida escolar.

Os desafios enfrentados durante a atividade foram diversos. Muitos alunos relataram **dificuldades técnicas** relacionadas à manipulação da ferramenta de criação, o Canva.

Os alunos identificaram diferentes desafios ao criar as suas bandas desenhadas. Oito alunos mencionaram que enfrentaram dificuldades com a **organização** no Canva, a plataforma utilizada para a criação das histórias em quadrinhos. Especificamente, eles relataram problemas ao posicionar corretamente o texto e os balões de fala dentro dos quadros. A complexidade em arranjar elementos gráficos e textuais de forma esteticamente agradável foi um obstáculo

Resultados

significativo para estes alunos, que precisavam ajustar as imagens e os diálogos para garantir a fluidez narrativa das suas histórias.

Por outro lado, sete alunos destacaram os desafios enfrentados na **escrita e estruturação** da história como sendo os mais exigentes. A tarefa de desenvolver uma narrativa coerente e envolvente dentro do tempo disponível revelou-se complexa. Eles enfrentaram dificuldades em decidir como desenvolver os enredos, criar diálogos que sustentassem a história e organizar os eventos de maneira que captasse a atenção dos leitores. Este processo exigiu um equilíbrio entre a criatividade na construção da história e a necessidade de uma estrutura clara que facilitasse a compreensão e o fluxo narrativo das bandas desenhadas.

Exemplos das respostas dos participantes que ilustra estes aspetos:

Grupo 6: Aluno 8: *“Sim, mas acho que poderia ser mais se tivéssemos mais tempo, foi pouco tempo, eu acho.”* (feminino, 13 anos)

Grupo 8: Aluno 12: *“Mais difícil foi desenhar no computador, o desenho não ficou muito bonito, da forma que queríamos. Foi a minha primeira banda desenhada no computador, já tinha feito outras no caderno.”* (masculino, 13 anos)

Grupo 7: Aluno 9: *“O que achei mais complicado foi escrever a história, na parte de criar a minha própria história.”* (masculino, 13 anos)

Em suma, a atividade de criação de banda desenhada na Turma C foi bem recebida, com a maioria dos alunos demonstrando um elevado nível de envolvimento e criatividade. Apesar das dificuldades técnicas e de organização espacial, a experiência geral foi positiva e educativa.

5.3 Comparação das Turmas L e C

A análise das turmas foi realizada separadamente, uma vez que as sessões ocorreram em momentos distintos. As turmas são compostas por alunos da mesma faixa etária, contudo, são diferenciadas pelo facto de uma turma ser constituída por alunos iniciantes, enquanto a outra é formada por alunos repetentes, conforme já referido anteriormente.

A comparação entre os resultados das Turmas L e C, com foco nas limitações identificadas, evidencia a importância de disponibilizar mais tempo para a realização das atividades e revela percepções significativas sobre a necessidade de suporte adicional no uso de ferramentas digitais. Estas percepções sugerem que mais tempo é necessário para fornecer um conhecimento mais aprofundado da plataforma antes de avançar para a fase de criação. Estas limitações influenciam diretamente a experiência e o desempenho dos alunos na criação de bandas desenhadas digitais como ferramenta para promover a leitura entre adolescentes não é apenas relevante, mas também necessária. Este estudo pretende avaliar como este formato pode ser integrado de maneira eficaz, promovendo um maior envolvimento com a leitura e contribuindo para o desenvolvimento das habilidades narrativas e literárias dos adolescentes.

As limitações técnicas e a necessidade de suporte digital foram fatores significativos em ambas as turmas. Na Turma L, nove alunos mencionaram dificuldades relacionadas com a utilização da ferramenta Canva, principalmente na organização de imagens e textos nos quadrinhos. A falta de familiaridade com a plataforma e a ausência de prática diária no uso do computador aumentaram a complexidade da tarefa. De forma semelhante, na Turma C, oito alunos enfrentaram problemas com a organização no Canva, especificamente ao posicionar texto e balões de fala nos quadros. Tal como na Turma L, a falta de suporte adicional para o uso da plataforma digital foi uma limitação significativa.

Quanto ao tempo disponível, dois alunos da Turma L mencionaram que o tempo limitado afetou a sua capacidade de serem totalmente criativos, sentindo que a pressão para concluir a atividade rapidamente restringiu a exploração completa das suas ideias. Da mesma forma, dois alunos da Turma C relataram que o tempo limitado impactou negativamente a sua criatividade, impedindo que se dedicassem plenamente à exploração e elaboração das suas histórias.

As limitações mencionadas indicam claramente a necessidade de melhorias em duas áreas principais: suporte técnico e tempo alocado para atividades criativas. Ambas as turmas enfrentaram desafios semelhantes, o que sugere que essas questões não são específicas a um grupo, mas sim intrínsecas à própria natureza da atividade e das ferramentas utilizadas.

A restrição de tempo foi um fator limitante importante em ambas as turmas. Para maximizar o potencial criativo dos alunos, seria essencial garantir que eles tivessem mais tempo para explorar as suas ideias sem pressões indevidas. Isso pode envolver a extensão do tempo dedicado à atividade e a adaptação do cronograma para incorporar as atividades de uma forma mais relaxada e menos apressada. Com mais tempo, seria possível integrar melhor o suporte técnico, facilitando uma compreensão mais profunda da ferramenta digital Canva e permitindo que os alunos se sentissem mais confortáveis e capazes de utilizar essas ferramentas de maneira eficaz.

6. Discussão

Os resultados obtidos das turmas L e C demonstram uma receção bastante positiva em relação à atividade de criação de banda desenhada, refletindo tanto o interesse como o envolvimento dos alunos no processo criativo.

As atividades corroboram a análise de Quah (2021), que apresenta uma revisão sistemática das ferramentas de criação de histórias digitais, evidenciando seu impacto significativo no design educacional contemporâneo. A criação de bandas desenhadas digitais com o uso do Canva exemplifica como a integração de tecnologias digitais com abordagens lúdicas pode enriquecer o processo educativo.

Apesar de a atividade ter sido bem acolhida pelos participantes, e de todos terem demonstrado interesse e concluído a tarefa de criação das tiras de banda desenhada, surgiram algumas dificuldades durante o processo. Em particular, verificou-se que a limitação de tempo e a falta de destreza com a ferramenta digital utilizada para criar as bandas desenhadas afetaram o resultado final. Como é possível observar nas tiras criadas, algumas apresentam erros ortográficos e falta de concordância na construção da história. Estes problemas indicam que, embora os participantes tenham conseguido completar a atividade, ainda enfrentam desafios relacionados à escrita e à utilização adequada das ferramentas digitais. Assim, torna-se evidente a necessidade de apoio adicional para desenvolver as competências necessárias à criação de conteúdos narrativos digitais de forma mais precisa e coerente.

Quah (2021) argumenta que as ferramentas digitais de criação de histórias permitem uma exploração criativa profunda e diversificada, ao integrar texto, imagens, áudio, vídeo e animação para construir narrativas ricas e multidimensionais. Os resultados deste estudo confirmam esta afirmação, demonstrando que os alunos se envolveram intensamente e com criatividade ao utilizar o Canva para criar suas bandas desenhadas. A atividade exigiu a combinação de diferentes elementos multimédia, o que não apenas incentivou a expressão criativa, mas também ajudou a desenvolver competências essenciais como a organização de ideias e a capacidade de contar histórias de forma coerente e atraente.

Além disso, Quah (2021) sublinha que as tecnologias digitais tornam o processo de aprendizagem mais participativo e personalizado. Este aspecto foi evidente nas respostas dos alunos, que relataram uma experiência positiva com a atividade, apesar das limitações de tempo e do suporte técnico. A natureza interativa da criação de bandas desenhadas permitiu aos alunos explorar suas próprias ideias e expressar suas histórias de maneira única, tornando a aprendizagem

mais relevante e eficaz para cada um deles. Este envolvimento personalizado é crucial para promover a motivação e o interesse contínuo pela leitura e pela narrativa.

Os resultados deste estudo demonstram que a integração de ferramentas digitais com abordagens lúdicas pode transformar a experiência de aprendizagem em um ambiente mais participativo, criativo e inclusivo. Utilizando plataformas como o Canva para a criação de bandas desenhadas digitais, os alunos não apenas se envolveram mais profundamente no processo educativo, mas também desenvolveram competências essenciais para o seu crescimento pessoal e acadêmico, estimulando a criatividade e o interesse pela leitura e narrativa entre os adolescentes.

Este estudo oferece novas informações sobre as especificidades do uso do Canva na criação de bandas desenhadas, destacando tanto as áreas de maior envolvimento dos alunos quanto as dificuldades enfrentadas. A ênfase dos alunos nos elementos visuais e textuais indica que a integração dessas duas formas de expressão é particularmente eficaz no estímulo à leitura e à escrita. Os resultados mostram que os alunos se envolveram profundamente com a criação de diálogos, escolha e colagem de imagens, reforçando a ideia de que a combinação de texto e imagem é uma poderosa ferramenta educativa.

Além disso, a diversidade nas fontes de inspiração, que variam entre gostos pessoais e experiências individuais, sugere que a atividade permite um alto grau de personalização e relevância pessoal. Esta personalização é essencial para promover um envolvimento significativo, pois os alunos são incentivados a trazer suas próprias vivências e interesses para o processo criativo. A capacidade de conectar o material didático com experiências pessoais enriquece a aprendizagem, tornando-a mais autêntica e motivadora.

Os resultados também destacam a importância do tempo suficiente para a realização das atividades, de modo a maximizar os benefícios. Fornecendo um acompanhamento mais aprofundado tanto a nível da plataforma como na narrativa, permitir aos alunos elaborar a banda desenhada sem a pressão de tempo que limitou a criatividade apontam para a necessidade de ajustes na implementação dessas atividades. Garantir que os alunos tenham acesso a recursos e apoio necessários pode ajudar a superar essas barreiras, facilitando um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e eficaz.

Este estudo não apenas confirma a eficácia da utilização de ferramentas digitais como o Canva na educação, mas também sublinha a importância de considerar as necessidades individuais dos alunos e de criar condições propícias para o desenvolvimento criativo e intelectual. A integração de abordagens lúdicas com tecnologias digitais representa uma estratégia poderosa para envolver os alunos, estimular a criatividade e promover habilidades de leitura e escrita de forma inovadora e significativa.

Assim voltando a questão de investigação: "**Poderá a criação de uma banda desenhada digital estimular a narrativa entre os adolescentes?**"

Discussão

Nesta investigação, verificou-se que a criação de tiras de bandas desenhadas digitais, com a utilização da ferramenta Canva, foi capaz de produzir um elevado grau de envolvimento e interesse entre os adolescentes. Os alunos estavam muito envolvidos no processo criativo, mostrando muito entusiasmo na descoberta de texto associado a uma imagem para contar histórias. Este facto verificou-se através da observação direta durante as sessões, da entrevista e das respostas dos participantes que demonstraram entusiasmo e dedicação à tarefa proposta. A integração de elementos multimédia permitiu-lhes expressar e também permitiu o desenvolvimento criativo das suas competências em matéria de narração. Esta constatação sugere que a criação de bandas desenhadas digitais foi eficaz para estimular a narração de histórias pelos adolescentes, uma vez que estes se envolvem profundamente no conteúdo e na estrutura das suas histórias.

Além disso, a sessão mostrou que os adolescentes se beneficiaram da oportunidade de personalizar as histórias de acordo com as suas experiências e interesses. Além disso, o tempo de seleção e adaptação de imagens e a criação de diálogo permitiram aos participantes abranger um grau razoável de personalização. Uma abordagem desta natureza tornou a atividade mais relevante para os participantes e encorajando a um maior envolvimento pessoal com a narrativa. A personalização e a relevância são de grande importância para instigar leituras, uma vez que o seu processo de criação é muito mais válido e motivador para os alunos.

Por outro lado, alguns dos desafios refletiram-se neste estudo. Em relação ao fator tempo e à falta de familiaridade com a ferramenta digital, verificaram-se pequenos erros ortográficos e problemas de concordância nas histórias. Estes aspetos apontam para o facto de que, em geral, a atividade pode ter sido bem-sucedida, mas quando se trata de escrever e de utilizar adequadamente as ferramentas digitais, as dificuldades são muitas. Este facto realça a necessidade de mais assistência para melhorar as competências dos alunos no desenvolvimento de conteúdos narrativos digitais. Com um apoio mais adequado e mais tempo, as barreiras serão ultrapassadas e os alunos poderão produzir bandas desenhadas mais precisas e coerentes.

Por conseguinte, as conclusões deste estudo sobre a questão de investigação são que, de facto, a criação de banda desenhada digital tem o potencial de inspirar a narração de histórias e a leitura nos adolescentes. A atividade revelou-se uma forma eficaz de os alunos serem criativos e expressivos, enquanto se empenhavam em contar histórias. A tecnologia digital utilizada, combinada com abordagem lúdica, revelaram-se uma estratégia eficaz para incentivar o desenvolvimento de competências narrativas e o interesse pela leitura.

7. Conclusões

Neste capítulo propomos as principais conclusões retiradas a partir deste estudo, retomando à pergunta de investigação proposta no capítulo 1. No final, são referidas as limitações encontradas durante a pesquisa, assim como sugerimos orientações para futuros trabalhos relacionas com este tema.

Assim, poderá a criação de uma banda desenhada digital estimular a narrativa entre os adolescentes?

A elaboração das tiras de bandas desenhadas digitais revelou ser uma ferramenta capaz de cativar o interesse dos adolescentes para a criação de narrativas, promovendo a criatividade e a imaginação. A utilização de elementos multimédia permitiu aos participantes expressarem-se de uma forma inovadora, indicando ser uma forma diferenciada de estimular o interesse pela criação de narrativas, uma vez que permitiu que a criatividade fosse vivida de forma mais autêntica e com um processo motivador.

Através desta pesquisa, podemos constatar que através das bandas desenhadas digitais, os adolescentes foram capazes de personalizar as suas histórias com base nas experiências e interesses pessoais. A liberdade de escolha, a modificação das imagens e a elaboração de diálogos, tornou a atividade mais relevante para os participantes e aprofundou a ligação pessoal dos alunos às suas histórias. A personalização facultada pela plataforma digital – neste caso o Canva – permitiu que a criatividade fosse vivida de forma mais autêntica e estimulante, uma vez que praticamente não havia restrições à imaginação.

Em suma, esta pesquisa sugere que a criação de banda desenhada digital pode funcionar como um poderoso estímulo para a narração de histórias entre os adolescentes e que a associação das tecnologias digitais a abordagens lúdicas revelou-se uma estratégia promissora no desenvolvimento de competências narrativas.

Consideramos que a presente investigação também contribuiu para a literatura sobre educação, fornecendo provas de que as práticas pedagógicas inovadoras que combinam elementos multimédia com atividades criativas podem servir como ferramenta para aumentar o envolvimento dos alunos e melhorar as suas competências narrativas.

7.1 Limitações

Reconhecemos algumas limitações importantes neste estudo. Como fora anteriormente referido, a principal limitação foi o tempo limitado disponível para a realização da atividade, o que impediu alguns alunos de desenvolverem suas narrativas de maneira mais aprofundada.

Conclusões

Além disso, a falta de suporte técnico resultou em dificuldades significativas na utilização do Canva.

A falta de familiaridade com a plataforma digital e a ausência de prática regular no uso do computador limitaram a capacidade dos alunos de explorar plenamente suas ideias criativas. Estas limitações impactaram os resultados ao restringir o potencial criativo dos alunos e a qualidade das bandas desenhadas produzidas.

7.2 Trabalho Futuro

Baseado nas limitações identificadas, sugerimos várias direções para futuras pesquisas. Primeiramente, estudos futuros poderiam investir em ampliar o tempo da atividade, possivelmente para um trimestre, e focar na implementação de sessões de treinamento técnico para os alunos antes do início da atividade, a fim de aumentar sua familiaridade e competência com ferramentas digitais como o Canva. Além disso, seria benéfico explorar a personalização das atividades de bandas desenhadas digitais para atender às diversas necessidades e preferências dos alunos, investigando como diferentes temas e estilos artísticos podem influenciar o envolvimento e a criatividade.

Futuras investigações podem também passar pela realização de avaliações longitudinais para investigar o impacto prolongado da criação de bandas desenhadas digitais na narrativa dos adolescentes. Realizar esta avaliação pode ajudar a identificar se os benefícios iniciais relacionados à narrativa, obtidos por meio da criação de bandas desenhadas digitais, são mantidos e aprofundados à medida que os participantes continuam a envolver-se com essas atividades. Essa abordagem também permite observar como a prática contínua afeta o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos, ajudando a esclarecer se os efeitos positivos são temporários ou se levam a melhorias duradouras nas competências narrativas e literárias.

O acompanhamento prolongado também permite explorar como os alunos aplicam as habilidades adquiridas em contextos diferentes da criação de bandas desenhadas digitais, como em outros projetos escolares ou atividades extracurriculares. Essa perspectiva mais ampla pode revelar se e como as competências desenvolvidas influenciam outras áreas de aprendizagem e da vida dos alunos.

A par da avaliação longitudinal, seria também vantajoso alargar a amostra dos participantes, considerando as várias fases de transição da vida escolar e pessoal. Uma vez que este estudo foi conduzido com adolescentes de 13 a 15 anos, futuras pesquisas poderiam considerar a inclusão de uma faixa etária mais ampla dentro do período da adolescência, abrangendo jovens entre os 12 e os 18 anos. Ao incluir faixas etárias tanto no início quanto no final da adolescência, estudos futuros poderiam investigar se – e como – os benefícios observados em termos de criatividade e narrativa variam conforme o estágio de desenvolvimento e a maturidade dos participantes. Além

disso, essa abordagem também permitiria uma visão mais abrangente sobre a eficácia das bandas desenhadas digitais em diferentes contextos educacionais e sociais ao longo de toda a adolescência.

8. Referências

- A Systematic Literature Review on Digital Storytelling Authoring Tool in Education: January 2010 to January 2020. (sem data). Obtido 10 de dezembro de 2023, de <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/10447318.2021.1972608?needAccess=true>
- Ahmad, W. I. W., & Yamat, H. (2020). Students' Perception on Learning English Language through Conventional and Digital Storytelling. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(2), Pages 484-504. <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v10-i2/6945>
- Alves Dos Santos, E., & Zabotto Pulino, L. (2019). Pensar e agir em cena com adolescentes em escolas públicas. *Revista Sul-Americana de Psicologia*, 7(1), 108–119. <https://doi.org/10.29344/2318650X.1.1948>
- Alves, R. C. (2006). Jornalismo digital: Dez anos de web... e a revolução continua. *Comunicação e Sociedade*, 9, 93–102. [https://doi.org/10.17231/comsoc.9\(2006\).1157](https://doi.org/10.17231/comsoc.9(2006).1157)
- Armanda da Silva Gonçalves. (sem data).
- Assis, L. M. D., & Soares, E. (2016). História em quadrinhos: Um gênero para sala de aula. Em L. Nascimento, L. M. D. Assis, & A. M. D. Oliveira, *Linguagem e Ensino do Texto: Teoria e Prática* (1.a ed., pp. 115–126). Editora Blucher. <https://doi.org/10.5151/9788580391909-08>
- Barroso, M. A. C., Bezerra, S. de S., Soares, S. L., & Lourinho, L. A. (2022). Tecnologias educacionais de promoção da saúde bucal em pessoas idosas no brasil: Revisão de escopo. *Conjecturas*, 22(15), Artigo 15.
- Bordini, G. S., & Sperb, T. M. (2012). Concepções de gênero nas narrativas de adolescentes. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 25, 738–746. <https://doi.org/10.1590/S0102-79722012000400013>
- Brejo, J. A. (2021). O CONTO QUE AS CAIXAS CONTAM: UMA METODOLOGIA LÚDICA PARA CONTAR HISTÓRIAS. *Linha Mestra*, 15(45), Artigo 45. <https://doi.org/10.34112/1980-9026a2021n45p346-357>
- Brosnan, E., Fitzpatrick, C., Sharpy, J., & Boyle, R. (2006). An evaluation of the integrated use of a multimedia storytelling system within a psychotherapy intervention for

- adolescents. CHI '06 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, 598–603. <https://doi.org/10.1145/1125451.1125576>
- Canto, C. G. dos S. do, Nunes, P. O. C., & Rodrigues, A. C. da S. (2021). O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita. *REVISTA ELETRÔNICA PESQUISEDUCA*, 13(29), Artigo 29. <https://doi.org/10.58422/repesq.2021.e1023>
- Cordeiro, K. M., & Fonseca, M. J. S. (2020). Tecnologias digitais como metodologia de aprendizagem na educação especial. *INTERFACES DA EDUCAÇÃO*, 11(31), Artigo 31. <https://doi.org/10.26514/inter.v11i31.4440>
- Creative Thinking in Adolescents with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). (sem data). <https://doi.org/10.1080/09297040500320691>
- Daniels, A. D., & Venter, I. M. (2022). The Innerworkings of Digital Storytelling: International Journal of Online Pedagogy and Course Design, 13(1), 1–18. <https://doi.org/10.4018/IJOPCD.315300>
- de SOUZA, J. M. (sem data). NARRATIVAS INFORMAIS DE ADOLESCENTES APOIADA AO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO ENSINO FUNDAMENTAL: ESTUDO DE CASOS.
- Dias, V. C., Lima, N. L. de, Viola, D. T. D., Kelles, N. F., Gomes, P. da S., & Silva, C. R. da. (2019). Adolescentes na Rede: Riscos ou Ritos de Passagem? *Psicologia: Ciência e Profissão*, 39, e179048. <https://doi.org/10.1590/1982-3703003179048>
- Digital storymaking: Dramatherapy with young people online. (sem data). <https://doi.org/10.1177/0263067218817296>
- Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. (sem data). <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Does Storytelling help Adolescents to Process the News? (sem data). Obtido 10 de dezembro de 2023, <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/1461670X.2015.1006900?needAccess=true>
- Esperandio, M. R. G., Fernandes, M., & Souza, W. (2022). Abordagens Narrativas em Espiritualidade e Saúde: Teoria, metodologia e pesquisa aplicada. *Revista Pistis Praxis*, 14(3). <https://doi.org/10.7213/2175-1838.14.003.ED01>
- Faria-Ferreira, A. P., Faria Ferreira, P. A., & Marques, C. G. (2021a). Motivating for Reading through Transmedia Storytelling: A Case Study with Students from a Middle School in the Médio Tejo Region. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 22, e23680. <https://doi.org/10.14201/eks.23680>

Referências

- Faria-Ferreira, A. P., Faria Ferreira, P. A., & Marques, C. G. (2021b). Motivating for Reading through Transmedia Storytelling: A Case Study with Students from a Middle School in the Médio Tejo Region. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 22, e23680. <https://doi.org/10.14201/eks.23680>
- Figg, C., & McCartney, R. (sem data). Impacting Academic Achievement With Student Learners Teaching Digital Storytelling to Others: The ATTCSE Digital Video Project.
- Franco, J. F., & Lopes, R. de D. (2004). Novas Tecnologias em Ambientes de Aprendizagem; Estimulando o Aprender a Aprender, Transformando o Currículo e Ações. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, 2(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.13754>
- Frota, K. C. D., Sousa Santos, L. T. D., Oliveira, L. S., Marques, M. F., & Ponte, K. M. D. A. (2019a). TECNOLOGIAS EDUCATIVAS. *Saúde.com*, 15(2). <https://doi.org/10.22481/rsc.v15i2.4401>
- Frota, K. C. D., Sousa Santos, L. T. D., Oliveira, L. S., Marques, M. F., & Ponte, K. M. D. A. (2019b). TECNOLOGIAS EDUCATIVAS. *Saúde.com*, 15(2). <https://doi.org/10.22481/rsc.v15i2.4401>
- Garrety, C. M. (2008). Digital storytelling: An emerging tool for student and teacher learning (p. 7043043) [Doctor of Philosophy, Iowa State University, Digital Repository]. <https://doi.org/10.31274/rtd-180813-16984>
- Guazi, T. S. (2021). Diretrizes para o uso de entrevistas semiestruturadas em investigações científicas. *Revista Educação, Pesquisa e Inclusão*, 2. <https://doi.org/10.18227/2675-3294repi.v2i0.7131>
- Gutierrez, M. P. C., Cristobal, I. H. T., Alonzo, A. T. B., & Bustamante, R. R. M. (2019). Digital Storytelling vs Traditional Storytelling: Teaching English Language to ANHS Students. 2019 IEEE Integrated STEM Education Conference (ISEC), 38–41. <https://doi.org/10.1109/ISECon.2019.8882047>
- Hargood, C., Jewell, M. O., & Millard, D. E. (2012). The narrative braid: A model for tackling the narrative paradox in adaptive documentaries. *Proceedings of the 2nd Workshop on Narrative and Hypertext*, 13–18. <https://doi.org/10.1145/2310076.2310080>
- Introducing Digital Storytelling to Influence the Behavior of Children and Adolescents. (sem data). Obtido 6 de dezembro de 2023, de <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/15401383.2011.630308?needAccess=true>

- Kieling, A. S., & Televisão, G. de E. de. (2012). Narrativas digitais interativas e o uso da tecnologia como narrador implícito. *Revista FAMECOS*, 19(3), 739–758. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2012.3.12898>
- Lassig, C. J. (2013). Approaches to creativity: How adolescents engage in the creative process. *Thinking Skills and Creativity*, 10, 3–12. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2013.05.002>
- Leal, J. B. D. (2018). Narrativa – uma fantasia. *Jangada: crítica | literatura | artes*, 3, 50–57. <https://doi.org/10.35921/jangada.v0i3.31>
- Lyashenko, T. V. (2010). Multimedia information technologies in education: Basic concepts, essence, and typology (Review). *Automatic Documentation and Mathematical Linguistics*, 44(4), 206–217. <https://doi.org/10.3103/S0005105510040047>
- Maier, R. B., & Fisher, M. (2006). Strategies for Digital Storytelling via Tabletop Video: Building Decision Making Skills in Middle School Students in Marginalized Communities. *Journal of Educational Technology Systems*, 35(2), 175–192. <https://doi.org/10.2190/5T21-43G4-4415-4MW5>
- Massud, S. L. G. (2023). CRIANÇAS E ADOLESCENTES COM DEFICIÊNCIA: PROTEÇÃO INTEGRAL E TUTELA DO MINISTÉRIO PÚBLICO. *Revista Acadêmica Escola Superior do Ministério Público do Ceará*, 15(01), Artigo 01. <https://doi.org/10.54275/raesmpce.v15i01.265>
- Mobile storytelling and informal education in a suburban area: A qualitative study on the potential of digital narratives for young second-generation immigrants. (sem data). Obtido 10 de dezembro de 2023, de <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/17439884.2013.724073?needAccess=true>
- Moraes-Partelli, A. N., Pazini, J. M. A., Santos, A. P., Santos, I. L., & Coelho, M. P. (2022). Construção de histórias em quadrinhos baseado em narrativas de adolescentes de comunidade quilombola sobre gravidez. *Revista Família, Ciclos de Vida e Saúde no Contexto Social*, 10(3), 436–449. <https://doi.org/10.18554/refacs.v10i3.5743>
- Multisilta, J., & Niemi, H. (1AD, janeiro 1). Tools, Pedagogical Models, and Best Practices for Digital Storytelling [Chapter]. <https://Services.Igi-Global.Com/Resolvedoi/Resolve.aspx?Doi=10.4018/978-1-5225-2255-3.Ch230>; IGI Global. <https://www.igi-global.com/chapter/tools-pedagogical-models-and-best-practices-for-digital-storytelling/183974>
- Munaro, A. C., & Pianovski Vieira, A. M. D. (2016). Use of Transmedia Storytelling for Teaching Teenagers. *Creative Education*, 07(07), 1007–1017. <https://doi.org/10.4236/ce.2016.77105>

Referências

- Nakamura, C. R. (2019). Criança e adolescente: Sujeito ou objeto da adoção? Reflexões sobre menorismo e proteção integral. *Serviço Social & Sociedade*, 179–197. <https://doi.org/10.1590/0101-6628.172>
- Oliveira, L. P. de, Pinheiro, R. P., Oliveira, J. O. B. de, & Silva, F. L. S. da. (2022). Tecnologia educacional: As mídias no âmbito escolar, como recurso tecnológico para docentes, e alunos da atualidade: Educational technology: the media in the school environment as a technological resource for teachers and students today. *Brazilian Journal of Development*, 8(11), 72615–72636. <https://doi.org/10.34117/bjdv8n11-122>
- Oliveira, M. C. S. L. D. (2006). Identidade, narrativa e desenvolvimento na adolescência: Uma revisão crítica. *Psicologia em Estudo*, 11(2), 427–436. <https://doi.org/10.1590/S1413-73722006000200022>
- [PDF] Narrativa transmedia: Una mirada al conflicto armado y la memoria social indígena desde los relatos expandidos. Casos: Colombia y Perú | Semantic Scholar. (sem data). Obtido 10 de dezembro de 2023, de <https://www.semanticscholar.org/reader/9b2fd9155230e67bb09e0bb5baf1afc4769f49d5>
- [PDF] Youths' Posting Practices on Social Media for Digital Storytelling | Semantic Scholar. (sem data). Obtido 10 de dezembro de 2023, de <https://www.semanticscholar.org/reader/6fcff7da667ba72f93a60868b7e7d29777778323>
- Pinto Arboleda, M. C., Zapata Cárdenas, M. I., & Gómez Vallejo, L. E. (2022). Narrativa transmedia: Una mirada al conflicto armado y la memoria social indígena desde los relatos expandidos. Casos: Colombia y Perú. *Contratexto*, 037, 259–286. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n037.5263>
- Price, P. (2007). Multimedia Technologies and Solutions for Educational Applications: Opportunities, Trends and Challenges. 2007 IEEE 9th Workshop on Multimedia Signal Processing, 3–8. <https://doi.org/10.1109/MMSP.2007.4412804>
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 4. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Rubegni, E., & Landoni, M. (2014). Fiabot!: Design and evaluation of a mobile storytelling application for schools. *Proceedings of the 2014 Conference on Interaction Design and Children*, 165–174. <https://doi.org/10.1145/2593968.2593979>
- Rubegni, E., & Landoni, M. (2018). How to Design a Digital Storytelling Authoring Tool for Developing Pre-Reading and Pre-Writing Skills. *Proceedings of the 2018 CHI*

- Conference on Human Factors in Computing Systems, 1–10.
<https://doi.org/10.1145/3173574.3173969>
- Ryokai, K., & Cassell, J. (1998). StoryMat: A play space with narrative memories. *Proceedings of the 4th international conference on Intelligent user interfaces*, 201.
<https://doi.org/10.1145/291080.291126>
- Sales, S. S., Costa, T. M. D., & Gai, M. J. P. (2021). Adolescentes na Era Digital: Impactos na Saúde Mental. *Research, Society and Development*, 10(9), e15110917800.
<https://doi.org/10.33448/rsd-v10i9.17800>
- Santos, A. P. dos, & Medeiros, M. H. B. de. (2023). O mangá e seus elementos visuais e narrativos como ferramentas didáticas. *Caderno Intersaberes*, 12(38), Artigo 38.
- Santos, S. A. R. dos, & Almozara, P. C. S. (2020). Narrativas da experiência na formação de leitores na adolescência. *RIDPHE_R Revista Iberoamericana do Patrimônio Histórico-Educativo*, 6, e020025–e020025.
<https://doi.org/10.20888/ridpher.v6i00.14815>
- Santos, T. M. A. D., & Santos, S. G. D. (2021). Práticas educativas de tecnologias sociais em uma escola do campo no município de Arapiraca/AL. *Revista Interseção*, 2(1), 197–214.
<https://doi.org/10.48178/intersecao.v2i1.277>
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetchno: Journal of Science and Technology*, 1(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.55849/sciencetchno.v1i1.4>
- Scherp, A., Mezaris, V., Köhler, T., & Hauptmann, A. (2017). MultiEdTech 2017: 1st International Workshop on Multimedia-based Educational and Knowledge Technologies for Personalized and Social Online Training. *Proceedings of the 25th ACM International Conference on Multimedia*, 1980–1982.
<https://doi.org/10.1145/3123266.3132056>
- Schinemann, J., Stutz, L., & Biazi, T. M. D. (2020a). Narrativa digital como proposta de ensino de Inglês para Ensino Médio. *LínguaTec*, 5(1), 184–209.
<https://doi.org/10.35819/linguatec.v5.n1.4061>
- Schinemann, J., Stutz, L., & Biazi, T. M. D. (2020b). Narrativa digital como proposta de ensino de Inglês para Ensino Médio. *LínguaTec*, 5(1), 184–209.
<https://doi.org/10.35819/linguatec.v5.n1.4061>
- Shakirzyanova, R., & Zakirova, R. (2019). THE CREATIVITY DEVELOPMENT OF TEENAGERS IN LEISURE TIME. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(6), Artigo 6. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7616>

Referências

- Silva, C. B. D. (2011). Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes. *Antíteses*, 3(6), 925. <https://doi.org/10.5433/1984-3356.2010v3n6p925>
- Simões, J. D., & Dolci, L. N. (2020). Dramatização de histórias: A conquista de leitores por meio da Educação Estético-Ambiental. *RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade*, 6(4). <https://doi.org/10.23899/relacult.v6i4.1749>
- Siqueira, T. B. (2020). O PROTAGONISMO JUVENIL COMO FORMA DE REAPROXIMAR O ADOLESCENTE DA LEITURA. *Linha Mestra*, 40, 105–116. <https://doi.org/10.34112/1980-9026a2020v0n40p105-116>
- Skouge, J. R., Rao, K., & Boisvert, P. C. (2007). Promoting Early Literacy for Diverse Learners Using Audio and Video Technology. *Early Childhood Education Journal*, 35(1), 5–11. <https://doi.org/10.1007/s10643-007-0170-y>
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- Sobreira, E. S. R., Nunes, M. C., & Morassi, S. B. (2013, novembro 25). Produzindo histórias não lineares: Um incentivo à produção escrita e leitura, através do uso contextualizado da tecnologia. XIX Workshop de Informática na Escola. <https://doi.org/10.5753/CBIE.WIE.2013.160>
- Sousa, M. S., & Silva, P. O. (2024). IMPACTOS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC) NO DESENVOLVIMENTO E NA SAÚDE MENTAL DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. *REVISTA FOCO*, 17(4), e4990–e4990. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v17n4-154>
- Sucena, A., Machado, A. R., Freitas, H., Marques, C., Santos, A. R., Santos, I., Silva, A. F., Santos, C., Rangel, I., Ramalho, A., Garrido, C., & Mata, M. J. (2019). «I Read»: Reading and writing skills promotion software. *Proceedings of the 9th International Conference on Digital and Interactive Arts*, 1–4. <https://doi.org/10.1145/3359852.3359884>
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 85(4), 698–739. <https://doi.org/10.3102/0034654314566989>
- The effects of purposeful play after shared storybook readings on kindergarten children's reading comprehension, creativity, and language skills and abilities. (sem data). Obtido 6 de fevereiro de 2024, de

<https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/03004430.2018.1496914?needAccess=true>

- Universidade de Aveiro, Mota, M., Sá, C. M., Universidade de Aveiro, Guerra, C., & Universidade de Aveiro. (2021). A banda desenhada na comunicação e educação em ciência: Uma revisão sistemática da literatura. *Revista Lusófona de Educação*, 51, 99–119. <https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle51.07>
- Veras, K. da C. B. B., Marinho, M. N. A. de S. B., Gomes, E. D. P., Silva, M. R. F. da, Oliveira, S. K. P. de, & Anjos, S. de J. S. B. dos. (2022). Tecnologia educativa na saúde das juventudes: Uma análise conceitual. *Saúde Coletiva (Barueri)*, 12(77), Artigo 77. <https://doi.org/10.36489/saudecoletiva.2022v12i77p10600-10615>
- Versão PDF do arquivo admin, livro.pdf. (sem data). Obtido 25 de junho de 2024, de <https://edicoes.uerr.edu.br/index.php/inicio/catalog/view/17/18/100>
- Vieira, A. M. D. P., & Munaro, A. C. (2019). A narrativa transmídia no processo de ensino e aprendizagem de adolescentes. *EccoS – Revista Científica*, 48, 317–337. <https://doi.org/10.5585/eccos.n48.8182>
- Vieira, M. A., & Lima, R. A. G. D. (2002). Crianças e adolescentes com doença crônica: Convivendo com mudanças. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 10(4), 552–560. <https://doi.org/10.1590/S0104-11692002000400013>
- Zancan, C. R. B., & Tono, C. C. P. (sem data). HÁBITOS DOS ADOLESCENTES QUANTO AO USO DAS MÍDIAS DIGITAIS HABITS OF ADOLESCENTS ON THE USE OF DIGITAL MEDIA. . . e.
- Zigo, D. (1998). Narrative Thinking As a Strategy Among Struggling Early Adolescent Readers and Writers. *Journal of Research in Childhood Education*, 13(1), 56–70. <https://doi.org/10.1080/02568549809594727>

9. Anexo

9.1 Anexo 1- Formulário para Atividade



DECLARAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO,
CEDÊNCIA DE DIREITOS DE IMAGEM E DE GRAVAÇÃO ÁUDIO

Eu, _____, Encarregado/a de Educação
do/a aluno/a _____ do ____º ano da Escola
Secundária Jorge Barbosa, no âmbito da atividade da criação das Histórias em Banda desenhada
digital, declaro:

Autorizar a participação do/a meu/minha educando/a nas atividades da criação das Histórias em
Banda desenhada digital: Para Promoção da Narrativa e Leitura entre adolescentes.

Declaro, expressamente, autorizar a cedência de direitos de imagem e som à autora, Nádia
Cristina Ramos da Cruz, estudante da Faculdade de Engenharia Universidade do Porto, com o
numero de aluno 202204426, email up202204426@up.pt, orientado pela Professora Doutora
Vanessa Cesário, permitindo assim a captação de imagens e som, através de qualquer meio ou
suporte, nas quais esteja presente.

Entendo que os investigadores podem querer usar fotografias e áudio por razões ilustrativas nas
apresentações e publicações deste trabalho, para fins científicos ou educativos. Eu dou
autorização para fazê-lo, desde que o meu nome e rosto não apareçam.

Caso tenha alguma dúvida sobre este estudo, sinta-se à vontade para fazer perguntas agora. Se
preferir perguntar mais tarde, desejar obter informações adicionais ou interromper sua
participação no estudo, entre em contato com o Investigador Principal pessoalmente, por
telefone ou e-mail. As informações de contato podem ser encontradas no início da primeira
página deste documento.

Ao assinar este documento, o responsável pela educação confirma ter lido as informações acima
sobre este estudo e que todas as suas dúvidas foram esclarecidas. Ao assinar este documento,
concorda com a participação de seu filho ou encarregado neste estudo de pesquisa. Você
receberá uma cópia assinada e datada deste documento de consentimento informado.

ASSINATURA DO REPRESENTANTE LEGAL (se aplicável)

DATA

9.2 Bandas desenhadas Criadas pelos Participantes

9.2.1 Anexo 2- BD Grupo 1- Turma L



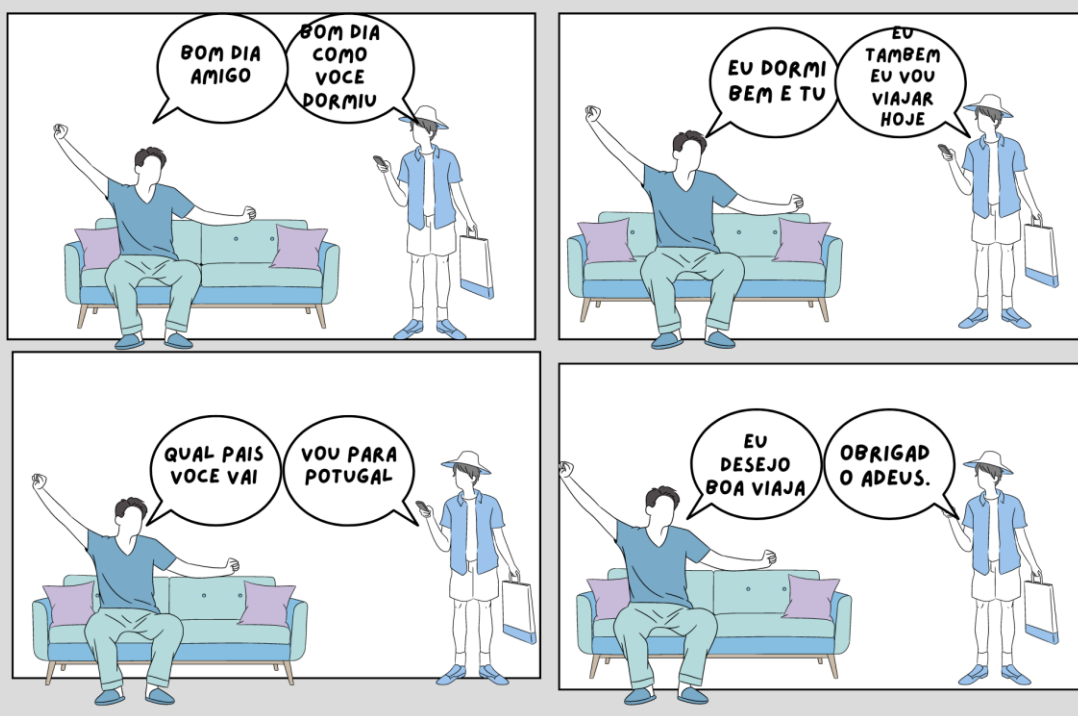
9.2.2 Anexo 3- BD Grupo 2, Turma L



9.2.3 Anexo 4- BD Grupo 3, Turma L

DESPEDIDA DO MEU GRANDE AMIGO

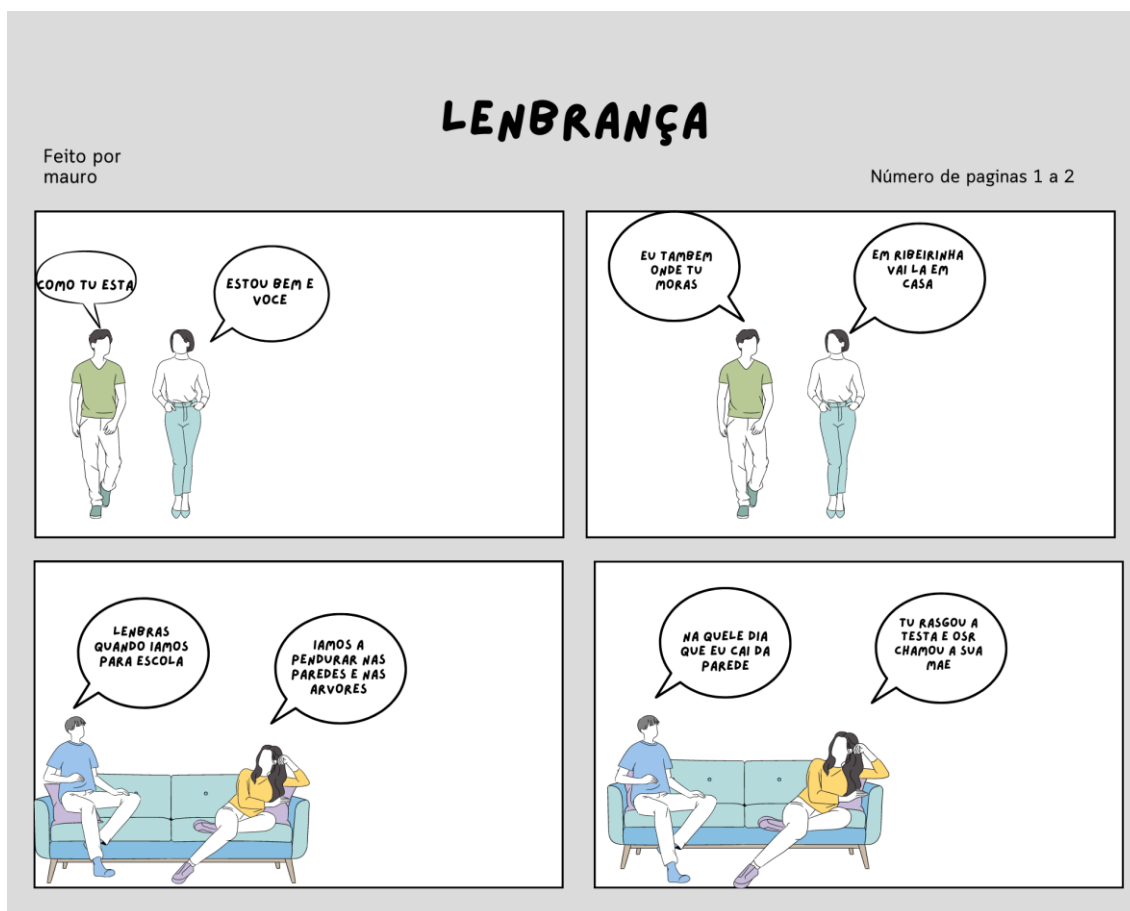
Número de páginas 1 a 1



9.2.4 Anexo 5- BD Grupo 4, Turma L



9.2.5 Anexo 6- BD Grupo 5, Turma L



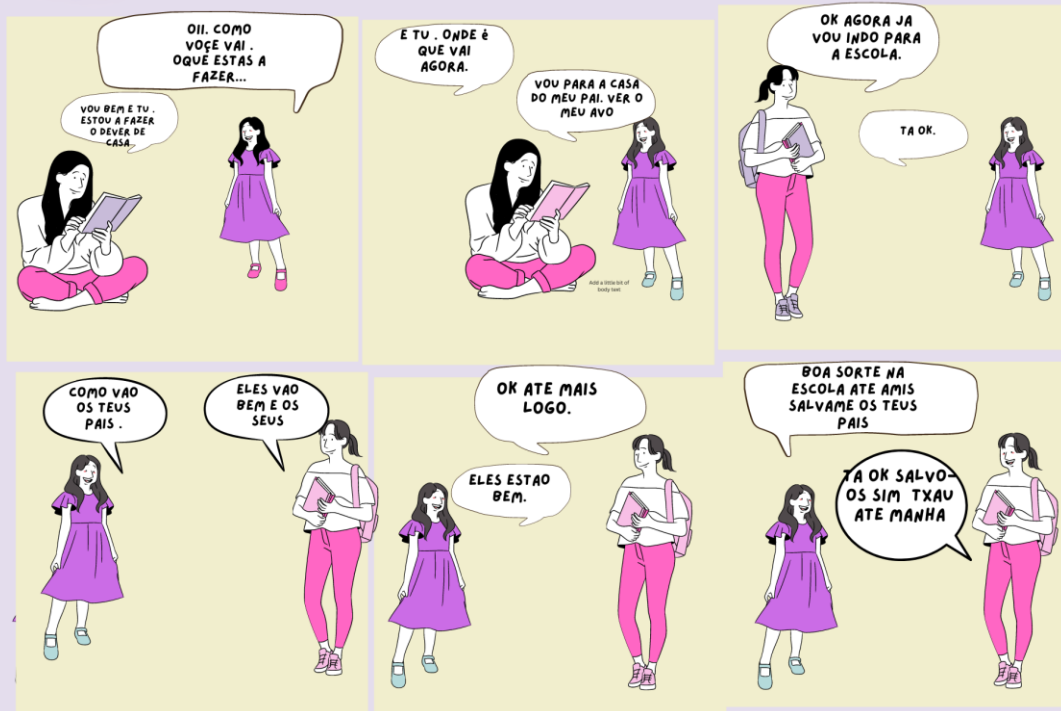
9.2.6 Anexo 7- BD Grupo 6, Turma L

Relacionamento



9.2.7 Anexo 8- BD Grupo 7, Turma L

As duas amigas



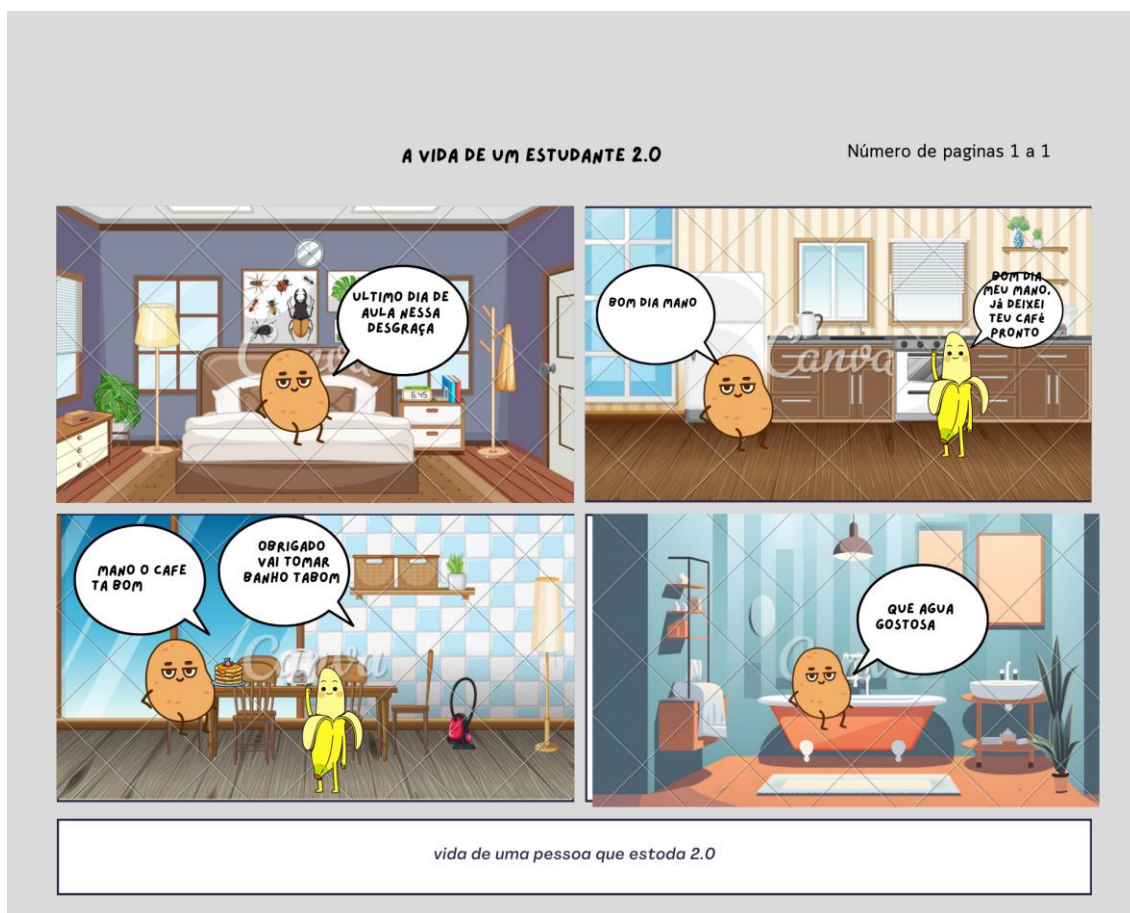
9.2.8 Anexo 7- BD Grupo 8, Turma L



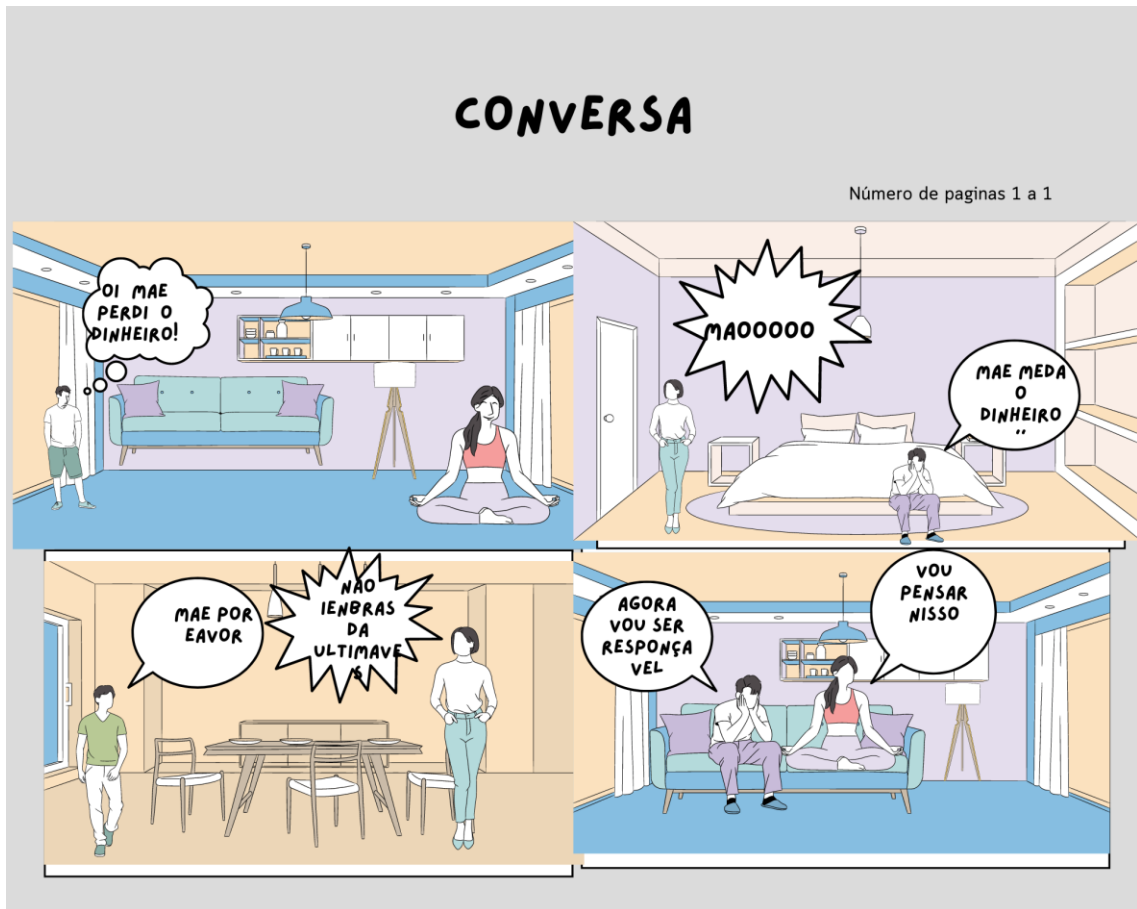
9.2.9 Anexo 10- BD Grupo 9, Turma L



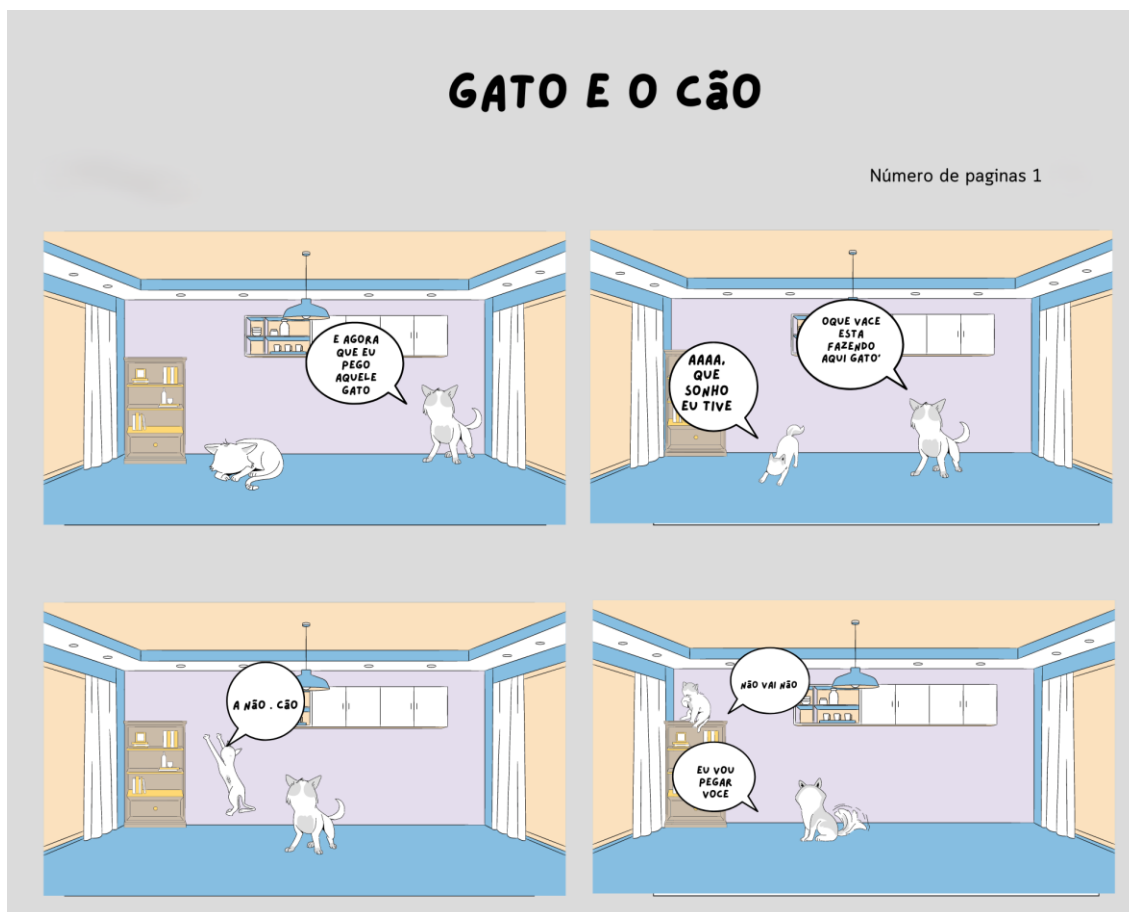
9.2.10 Anexo 11- BD Grupo 10, Turma L



9.2.11 Anexo 12- BD Grupo 1, Turma C



9.2.12 Anexo 13- BD Grupo 2, Turma C

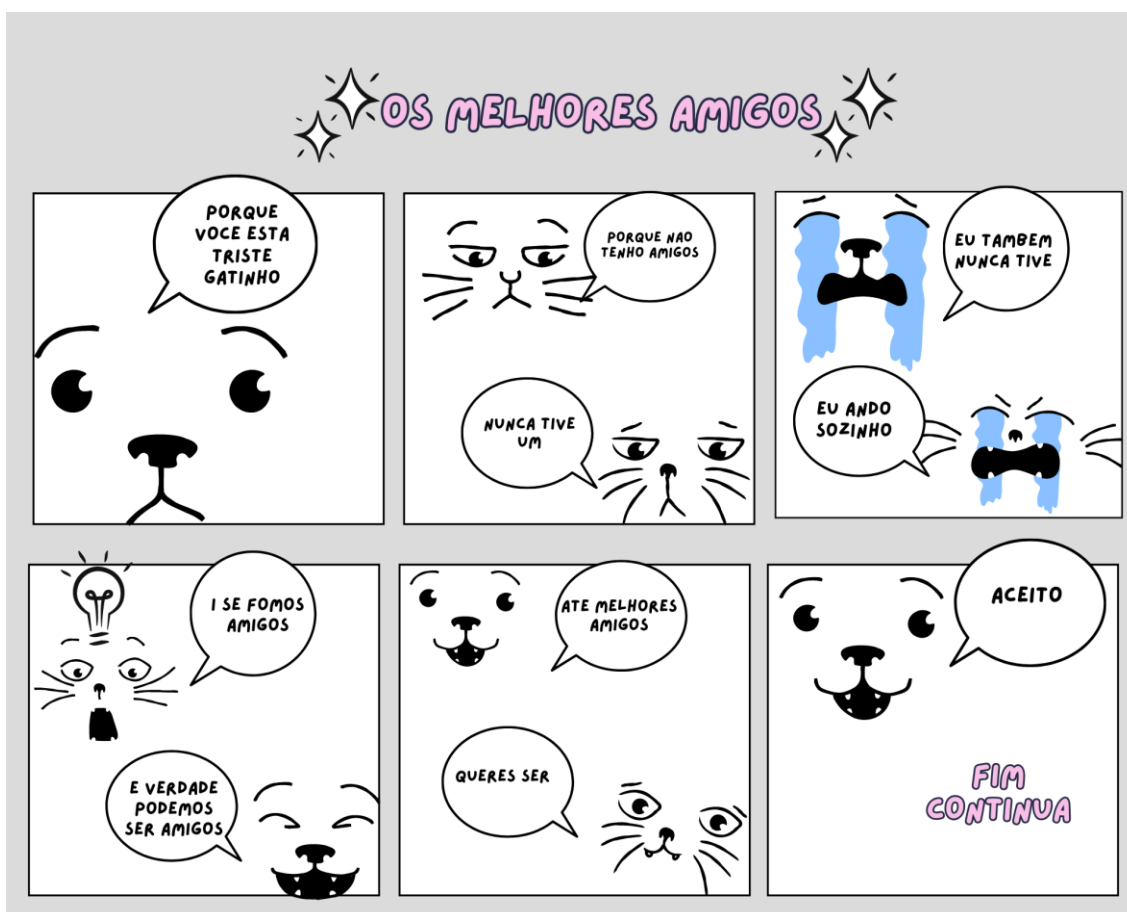


9.2.13 Anexo 14- BD Grupo 3, Turma C

Dia dos namorados



9.2.14 Anexo 15- BD Grupo 4, Turma C



9.2.15 Anexo 16- BD Grupo 5, Turma C

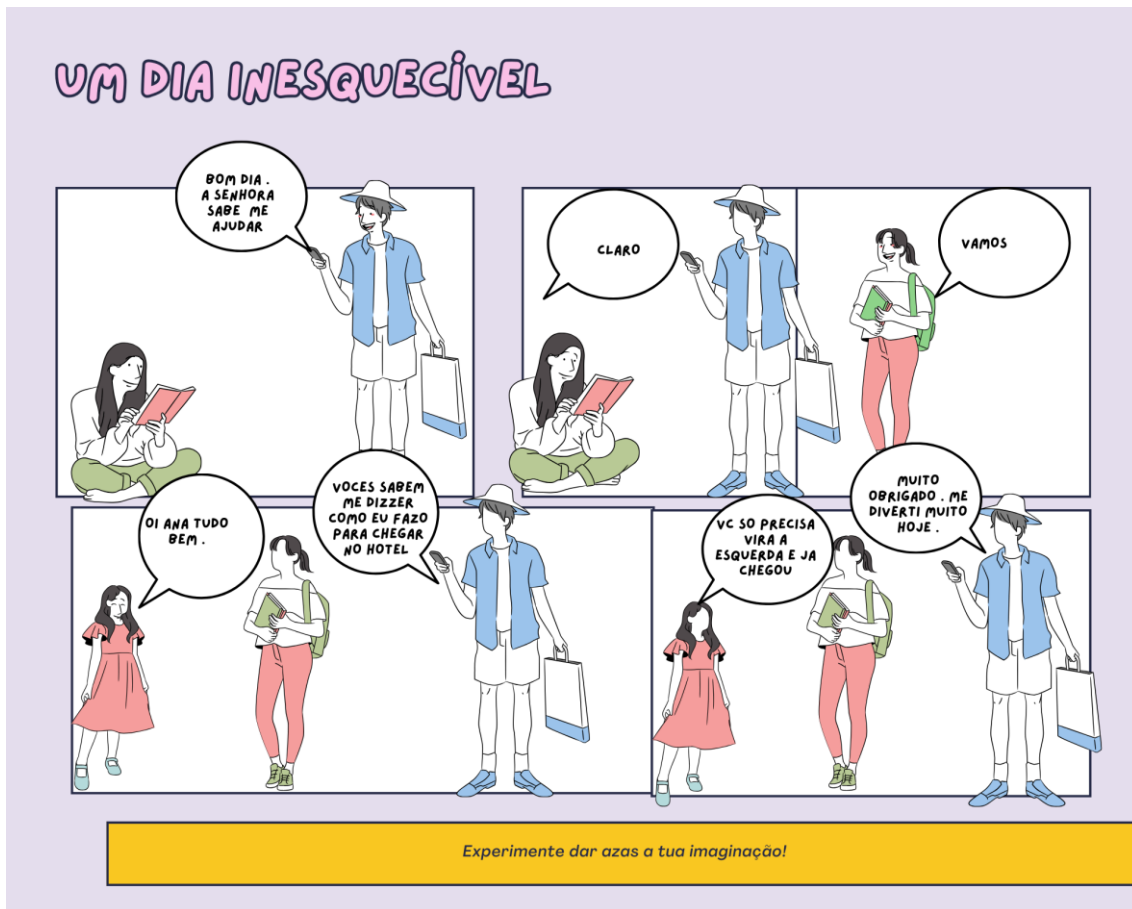
OS AMIGOS



9.2.16 Anexo 17- BD Grupo 6, Turma C



9.2.17 Anexo 18- BD Grupo 7, Turma C

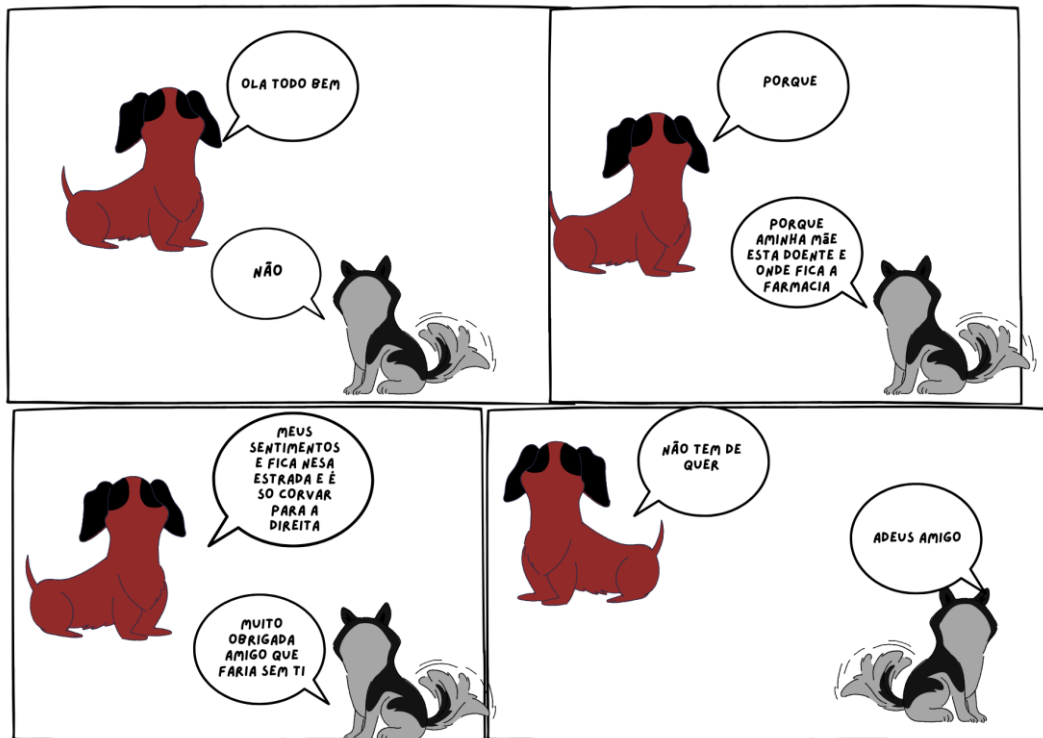


9.2.18 Anexo 19- BD Grupo 8, Turma C



9.2.19 Anexo 20- BD Grupo 9, Turma C

AMIZADE



9.2.20 Anexo 21- BD Grupo 10, Turma C



9.2.21 Anexo 22- Transcrição das Entrevistas

Turma L

Aluno 1

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, gostei.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei da parte de escrever e da colagem das imagens.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Uhum. Mais ou menos.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porque da escolha do teu tema?

- Não, não tivemos inspiração. Na nossa história, os personagens vão falar sobre como se sentem em relação à vida deles.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- O que custou mais foi colocar as personagens sentadas no sofá, as coisas iam para trás e não estavam corretas.

Aluno 2

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei mais de procurar e montar a história nos quadrinhos.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Acho que sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não, hoje está muito quente e queríamos estar na laginha, então fizemos a dar indicação.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Escrever a história, tivemos pouco tempo. Nunca tinha usado o Canva.

Aluno 3

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, gostei de fazer a atividade.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei de tudo, mas principalmente de escolher o que colocar na história. E também de escrever.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Acho que sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não. Inventamos, gostamos da laginha.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Ao escolher o tema, tivemos algumas dúvidas e não estávamos a conseguir chegar a um acordo.

Aluno 4

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Não sei o que gostei mais.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porque da escolha do teu tema?

- Não, não sei dizer de onde veio a ideia para a história; escolhi as personagens e fui escrevendo o texto.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- O que custou mais foram as imagens, pois tentava colocar um local e elas não apareciam como queria. Nunca tinha usado o Canva e também não tenho computador em casa.

Aluno 5

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, foi divertido.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- A escolha das imagens foi a minha parte preferida.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim e foi divertido.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- A nossa inspiração veio da imagem do sapo que encontramos. A minha colega tem filho e decidimos escrever sobre o sapo.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Não achei que foi difícil, para mim foi simples.

Aluno 6

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Estou a gostar de escrever a minha história.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Gosto de ler histórias ao meu filho. Quando encontrei o sapo, disse à minha colega para escrevermos uma história para lhe contar.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Escolher um título engraçado e não igual nossa inspiração.

Aluno 7

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei de ter criado a minha história.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não, encontrei as imagens e decidimos escrever a história.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Mais difícil foi escrever, ordenar a história.

Aluno 8

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, gostei

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- É diferente, gostei das imagens.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não sei, eles vão falar das suas vidas.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Eu acho que foi colocar as personagens e o fundo, custou um pouco. Não sabia mexer bem.

Aluno 9

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, a atividade foi fixe, mas gostava de ter mais tempo para fazer em casa.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Das imagens.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Sim, nós mesmos. Fizemos os dois a falar, cada um fazia a sua personagem.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Tivemos problemas com as imagens para as colocar corretamente. Colocávamos algo para a frente, mas ficava atrás.

Aluno 10

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, muito divertido!

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- As expressões faciais dos personagens foram o que mais me divertiram.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- A minha inspiração veio da imagem que encontramos, estava tudo no lugar faltava só o texto.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Acho que foi em colocar a minha ideia em prática. Ordenar nossa história para ficar direito.

Aluno 11

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, achei legal.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei de escrever nos balões de fala.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Dizer que me inspirei em x para fazer a banda desenhada, não sei dizer. Começamos por escolher as personagens e depois criamos a nossa história como se fosse na saída da escola.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Além de escrever o texto foi a imagem de fundo, colocar direitinho e para trás das personagens e dos balões de fala, no início foi um pouco complicado.

Aluno 12

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Foi muito engraçado.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei especialmente de criar os diálogos dos personagens.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não, queríamos fazer uma conversa entre os dois, e foi o que fizemos.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Colocar as nossas ideias no trabalho e ordenar tudo.

Aluno 13

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, foi diferente do que temos feito na aula e divertido.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei de ver as várias imagens que tem na ferramenta e de escolher o que usar.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Mais ou menos, as imagens utilizei umas do canva, que estava pronto. Só escrevi. Mas sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não, ao explorar o programa encontrei as imagens e decidi escrever.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Escolher o tema e depois escrever.

Aluno 14

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Achei a atividade muito legal, aprendi a usar uma nova ferramenta.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- A parte mais interessante foi escolher os cenários para cada quadradinho.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não, gostei das frutas e fix.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Queria algo divertido, então acho que foi mais difícil criar texto divertido.

Turma C

Aluno 1

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Foi bom.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei muito das personagens e de escrever nos balões de fala.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, não sei dizer ao certo de onde tirei a inspiração, foi fazendo.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Sim, não sei dizer ao certo de onde tirei a inspiração, foi fazendo.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- O que gostei mais foi escrever nos balões de fala, mas colocar o texto de forma que ficasse direito foi um pouquinho complicado, e também colocar os rostos dos personagens.

Aluno 2

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Foi uma experiência boa.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei muito de fazer a banda desenhada, gosto de banda desenhada. Aprendi a utilizar o Canva; já tinha visto o site com a minha irmã, mas não sabia mexer nele. Gostei das imagens.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Achei que foi posto à prova mais na hora de escrever o texto, gosto de ler. Então acho que sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não sei dizer de onde veio a inspiração, escolhi fazer o tema porque gosto...

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- A parte que custou mais foi colocar no Canva, organizar as coisas nos quadrinhos. Mas gostaria de continuar a explorar o Canva e fazer as minhas histórias.

Aluno 3

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, gostei da atividade.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei da parte de pesquisa para escolher os desenhos das personagens e os fundos da história, e de fazer o primeiro quadrinho.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, acho que sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não sei... Talvez o meu namorado. Não sei por que do tema, foi o que me passou fazer.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Foi criar o final da história, foi fazer o bar e as personagens para o fim, porque não tinha como colocar as mesmas personagens sentadas. E o tempo para terminar a história, queria ter mais tempo.

Aluno 4

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, foi divertido.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei mais de explorar e depois escolher o que ia utilizar.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim. Tivemos de ser criativos.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não tivemos inspiração, queríamos fazer sobre amizade e gostamos dos animais, então fizemos com o gato e o cão.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Mais desafiador foi colocar os balões de fala e os textos.

Aluno 5

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, gostamos muito, foi diferente.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Das imagens, sem dúvida.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, colocamos só os rostinhos para ser diferente e criativo.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Acho que a nossa inspiração foi as imagens dos animais, gostamos delas e fizemos a nossa história.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Para mim foi colocar o texto nos balões de fala e colocar tudo nos quadrinhos, ordenar o espaço.

Aluno 6

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim. Gostei.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Das imagens e dos desenhos.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, mais ou menos.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não tive inspiração.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- A parte de escrever o texto no balão de fala, de organizar as falas.

Aluno 7

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, gostei muito da atividade, foi diferente.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei muito de montar o cenário da história e de escrever.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, pude expressar a minha imaginação.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- A minha história é sobre a minha melhor amiga, então a inspiração veio de algo que aconteceu entre as duas.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- A parte mais complicada foi colocar o que queríamos fazer, escrever no site.

Aluno 8

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, não fui eu que escolhi o tema, mas gostei de participar.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- De escolher as personagens e imagens.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, mas acho que poderia ser mais se tivéssemos mais tempo, foi pouco tempo, eu acho.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- A ideia veio da minha colega, então fizemos sobre ela e a amiga.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Tivemos dificuldade no início ao escolher o que íamos fazer, queríamos coisas diferentes, depois foi na escrita escrever a junção da nossa ideia.

Aluno 9

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Foi bom.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei mais dos desenhos, de escolher o que ia utilizar na minha história.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, senti que tive de usar a criatividade para criar a história.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não, nós escrevemos sobre a escola, inventamos.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- O que achei mais complicado foi escrever a história, na parte de criar a minha própria história.

Aluno 10

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Foi fixe.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei de colocar as imagens nos quadrinhos e de ver como ficavam.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não escrevemos a nossa história.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Não sei, escrever talvez.

Aluno 11

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Foi um pouquinho difícil, mas gostei.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Não sei.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, na recriação da história.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- A inspiração da história foi do meu colega.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Para mim, foi escrever, porque fiquei com a parte de escrever.

Aluno 12

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Eu gostei de desenhar, foi a primeira vez que tentei desenhar no computador.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Acho que sim, fiz uma história rápida.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- A minha inspiração veio do 5º ano, de um colega que sentava comigo e pediu para desenhar uma menina. Era para desenhar como um bicho feio, aí desenhei a menina como uma abelha. E na minha história resolvi trocar para uma formiga "Aleida smilinguida".

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Mais difícil foi desenhar no computador, o desenho não ficou muito bonito, da forma que queríamos. Foi a minha primeira banda desenhada no computador, já tinha feito outras no caderno.

Aluno 13

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- . Foi divertido.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei de escolher as figuras dos animais.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, professora, achamos que sim.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não, não nos inspiramos em nada

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Colocar as carinhas dos animais, não gostei de como ficava.

Aluno 14

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Achei divertido.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Explorar as cores que poderia colocar nas imagens, e as imagens também.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, só não colocamos os rostinhos ficou diferente, mas estava estranho com eles.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não, gostamos do gato e do cão e eles não se dão bem, então fizemos sobre eles.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Criar o texto.

Aluno 15

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Sim, foi diferente.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Gostei de escolher o que usar para fazer o trabalho.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Não acho que a nossa história ficou muito criativa, tivemos pouco tempo para fazer.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não sei de onde nos inspiramos.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Foi a parte de escrever as falas.

Aluno 16

O que achaste desta atividade de criar a tua própria banda desenhada?

- Mais ou menos, foi um pouco complicado.

Quais foram os elementos da história que mais captaram a tua atenção enquanto trabalhavam na tua banda desenhada?

- Das imagens.

Sentiste que a tua criatividade foi estimulada ao criar a tua própria banda desenhada?

- Não sei, escolhemos as personagens e fomos escrevendo.

Tiveste alguma inspiração específica ao criar a tua banda desenhada? O porquê da escolha do teu tema?

- Não, fizemos uma conversa.

Qual foi a parte mais desafiadora ao criar a tua própria banda desenhada?

- Para mim, organizar o que íamos escrever.

A seguinte transcrição foi traduzida, uma vez que os participantes responderam em crioulo, a língua em que se sentem mais à vontade, e para facilitar a compreensão dos leitores, procedeu-se a essa adaptação.