UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS, EDUCAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO
MESTRADO EM ENSINO DE INFORMÁTICA

A Influência do Dispositivo Digital no Processo de Aprendizagem

Uma abordagem com edição de vídeo no ensino básico

Relatório da Prática de Ensino Supervisionada do Mestrado em Ensino de Informática apresentado para obtenção do grau de Mestre em Ensino de Informática, orientado pelo Prof. Doutor Luís Filipe Rodrigues Borges Roque

MARISA ROSA GUERREIRO, 22211380
Lisboa
2026

UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS, EDUCAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO
MESTRADO EM ENSINO DE INFORMÁTICA

A Influência do Dispositivo Digital no Processo de Aprendizagem

Uma abordagem com edição de vídeo no ensino básico

VERSÃO FINAL

Relatório da Prática de Ensino Supervisionada defendida em provas públicas na Universidade Lusófona, Centro Universitário de Lisboa no dia 06/07/2026, perante o júri nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º:334/2026 de 24 de Março de 2026 com a seguinte composição:

Presidente: Prof. Doutor João Filipe Lacerda de Matos, Professor Catedrático da Universidade Lusófona
Arguente: Prof. Doutor Vítor Manuel Neves Duarte Teodoro, Professor Catedrático Convidado da Universidade Lusófona
Orientador: Prof. Doutor Luís Filipe Rodrigues Borges Roque, Professor Auxiliar da Universidade Lusófona

MARISA ROSA GUERREIRO, 22211380
Lisboa
2026

Dedico o presente Relatório à minha querida avó Maria Pós-de-Mina Avoila.

Obrigada por seres a minha luz e por me protegeres todos os dias. Apesar da tua ausência, sinto-te sempre aqui comigo, em cada conquista, em cada passo e em cada momento difícil. A tua força, o teu amor e os teus ensinamentos acompanham-me sempre.

Espero estar a deixar-te muito orgulhosa.
Levo-te para sempre no meu coração.

Agradecimentos

A concretização desta dissertação representa o final de um percurso exigente, desafiante e profundamente transformador, que não teria sido possível sem o apoio das pessoas e instituições que caminharam ao meu lado.

À minha avó, a quem dedico este Relatório, deixo o agradecimento mais especial de todos. Mesmo já não estando presente, continua a existir em tudo aquilo que sou. Foi ela quem me ensinou o significado de amor através dos gestos mais simples — a típica avó da "notinha escondida", que nunca deixava faltar nada e que fazia de tudo para ver os seus felizes. Foi também ela quem me transmitiu o amor pelo Alentejo e por Pias, nas viagens de comboio da minha infância, nas férias passadas lá e em todas as memórias que hoje carrego comigo. Se hoje aquele lugar é casa, muito se deve a ela. Acompanhou todo o meu percurso académico e sei, sem qualquer dúvida, que estaria profundamente orgulhosa por me ver concluir mais esta etapa.

Ao meu avô, agradeço o carinho, a presença constante e a preocupação diária. Nunca me deixou faltar nada e continua, todos os dias, a perguntar como está a correr a escola, se está tudo bem e se preciso de alguma coisa. Há um conforto enorme em saber que, independentemente do dia, existe sempre alguém preocupado connosco daquela forma tão genuína e amável como só ele sabe ser.

À minha mãe, agradeço muito mais do que aquilo que alguma vez conseguirei colocar em palavras. Obrigada por nunca desistires de mim, nem nos momentos em que eu própria duvidei do caminho. Por ouvires todos os desabafos, os choros, os stresses e as inseguranças desta fase sem nunca demonstrares cansaço. Em muitos momentos, pareceste querer que eu acabasse esta etapa ainda mais do que eu, e talvez tenha sido exatamente isso que me empurrou para continuar. Obrigada pelo amor silencioso nas pequenas coisas, pela força constante e por seres sempre o lugar onde posso voltar quando tudo parece demasiado difícil.

Ao meu pai, que mesmo sendo de poucas palavras, sempre esteve presente da forma mais importante. Obrigada por todos os gestos silenciosos que tantas vezes passam despercebidos —

por resolveres problemas antes sequer de eu os sentir como problemas, por cuidares, protegeres e garantires sempre que nunca me faltava nada. Há formas de amor que não precisam de ser ditas em voz alta, e a tua sempre esteve lá.

Ao meu irmão, pela nossa eterna relação de cão e gato, feita de discussões, implicâncias e apoio disfarçado no meio de tudo isso. No fundo, sei que estiveste sempre presente à tua maneira.

Ao meu sobrinho Simão, que apareceu a meio deste percurso académico e trouxe uma nova leveza à minha vida. Entre trabalhos, preocupações e momentos de dúvida, foi impossível não ganhar coragem para continuar ao recordar todos os momentos engraçados e felizes desde que me tornei a tia mais babada do mundo.

À minha amiga e vizinha Clariana, por tantos anos de amizade, presença e apoio incondicional. Desde os tempos do secundário até aos dias de hoje, foste sempre aquela pessoa com quem nunca precisei de fingir estar bem. Obrigada por estares presente nos momentos mais difíceis, por ouvires todos os desabafos e por tornares este percurso mais leve. Há amizades raras que se tornam família, e a nossa é uma delas.

À Diana e ao Edgar, que foram, sem dúvida, os meus grandes pilares dentro da universidade. Se não fosse por eles, não teria conseguido aguentar este barco. Entre dúvidas, choros, inseguranças e a constante pergunta sobre se tinha feito a escolha certa, estiveram sempre presentes. Até Toulouse acabou por fazer parte deste processo de recuperação emocional. Mesmo um sendo do Porto, outra de Santarém e a outra do Baixo Alentejo, conseguimos construir uma amizade que levarei para a vida. Sem eles, honestamente, não sei se teria chegado aqui.

Ao Professor Orientador Luís Roque, agradeço toda a orientação, disponibilidade e acompanhamento ao longo deste percurso. Ao Professor Cooperante Ricardo Moreira, agradeço toda a ajuda, partilha e apoio prestados durante a realização da Prática de Ensino Supervisionada.

Ao Agrupamento de Escolas n.º 2 de Serpa, onde realizei a Prática de Ensino Supervisionada, agradeço ao Diretor e a toda equipa docente, a todos os funcionários e, de forma muito especial, à

turma onde desenvolvi a minha intervenção pedagógica, pela forma como me acolheram e contribuíram para esta experiência tão importante no meu percurso.

Ao Agrupamento de Escolas n.º 1 de Serpa, local onde exerço funções, agradeço toda a paciência, compreensão e adaptação que me permitiram conciliar a vida profissional com a realização do estágio e desta dissertação. Em particular, à Escola Básica de Pias, aos meus colegas e a todos os funcionários, agradeço toda a compreensão, apoio e paciência demonstrados ao longo deste percurso enquanto trabalhadora-estudante. O apoio diário e a entreajuda fizeram toda a diferença para conseguir chegar até aqui.

À Universidade Lusófona e aos docentes do Mestrado em Ensino de Informática, agradeço todos os conhecimentos transmitidos, as aprendizagens e o contributo para o meu crescimento académico e profissional ao longo deste percurso.

Por fim, agradeço a todos aqueles que, de forma direta ou indireta, fizeram parte desta caminhada e contribuíram para que esta etapa se tornasse possível. Cada apoio, palavra e gesto ficaram comigo ao longo deste percurso.

Resumo

O presente relatório foi desenvolvido no âmbito da Prática de Ensino Supervisionada do Mestrado em Ensino de Informática da Universidade Lusófona e centra-se na implementação de uma intervenção pedagógica na disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação, com alunos do 7.º ano de escolaridade.

A intervenção teve como principal objetivo compreender de que forma a escolha do dispositivo digital, nomeadamente o telemóvel ou o computador, influencia o processo de aprendizagem dos alunos durante a realização de tarefas de edição de vídeo. Para o desenvolvimento do estudo, foi adotada uma abordagem centrada no aluno, baseada em metodologias ativas e na realização de atividades práticas. Os alunos participaram numa tarefa de edição de vídeo, utilizando ambos os dispositivos, o que permitiu observar as suas preferências, o nível de autonomia e as dificuldades sentidas.

A recolha de dados foi realizada através de questionários, grelhas de observação e notas de campo, permitindo analisar o comportamento dos alunos em contexto real de sala de aula. Os resultados indicam que o telemóvel é percecionado como mais simples e intuitivo, facilitando tarefas rápidas, enquanto o computador se revela mais adequado para atividades que exigem maior organização e precisão.

Conclui-se que a escolha do dispositivo influencia o processo de aprendizagem, estando relacionada com a familiaridade dos alunos com a tecnologia e com o tipo de tarefa. A utilização da edição de vídeo revelou-se eficaz na promoção do envolvimento, da autonomia e do desenvolvimento de competências digitais.

Palavras-chave: Tecnologias digitais; edição de vídeo; aprendizagem centrada no aluno; dispositivos digitais; ensino básico; tecnologias da informação e comunicação.

Abstract

This report was developed within the scope of the Supervised Teaching Practice of the Master's Degree in Computer Science Education at Universidade Lusófona and focuses on the implementation of a pedagogical intervention in the subject of Information and Communication Technologies with 7th grade students.

The main objective of this intervention was to understand how the choice of digital device, namely smartphone or computer, influences students' learning process during video editing tasks. The study followed a student-centered approach, based on active methodologies and practical activities. Students participated in a video editing task using both devices, which allowed the observation of their preferences, level of autonomy, and the difficulties encountered during the process.

Data collection was carried out through questionnaires, observation grids, and field notes, enabling the analysis of students' behavior in a real classroom context. The results indicate that the smartphone is perceived as a simpler and more intuitive device, facilitating faster tasks, while the computer is more suitable for activities requiring greater organization and precision.

It can be concluded that the choice of device influences the learning process and is related to students' familiarity with technology and the type of task performed. The use of video editing proved to be effective in promoting student engagement, autonomy, and the development of digital skills.

Keywords: Digital technologies; video editing; student-centered learning; mobile devices; basic education.

Índice

Lista de figuras *12*

Lista de tabelas *14*

Abreviaturas, Siglas e Sinais *15*

Capítulo 1 - Introdução *16*

1.1 Objetivos Pedagógicos e Objetivos da Intervenção **17**

1.2 Estrutura Geral do Relatório **20**

Capítulo 2 – Enquadramento Teórico *23*

2.1 Aprendizagem com Tecnologias Digitais e Edição de Vídeo **23**

2.1.1 Benefícios 25

2.1.2 Desafios 26

2.1.3 Influência do Dispositivo 28

2.2 Aprendizagem Centrada no Aluno **30**

2.2.1 O Papel do Professor na Aprendizagem Centrada no Aluno 31

2.2.2 Diferenciação Pedagógica 32

2.2.3 Aprendizagem ativa com Recurso às Tecnologias 33

2.2.4 Papel das Tecnologias na Promoção da Autonomia dos Alunos 34

Capítulo 3 – Contexto da Intervenção *35*

3.1 O Agrupamento **35**

3.1.1 A Escola Sede 36

3.1.2 As Escolas do Agrupamento 37

3.2 O meio Escolar **38**

3.2.1 Pessoal Docente e Não Docente 38

3.2.2 A Oferta Formativa 39

3.2.3 Alunos 40

3.2.4 Órgãos de Gestão 45

3.3 Núcleos, Clubes e Projetos escolares **46**

3.4.1 Estruturas Intermédias 46

3.4.2 Núcleos e Clubes 48

3.4.3 Projetos Escolares 48

3.5 A turma **49**

3.5.1 Caracterização da turma 50

3.5.2 Adaptações Universais 51

3.5.3 Adaptações Seletivas 52

3.5.4 Falta de Elementos de Avaliação 54

3.6 A Disciplina **54**

3.6.1 Os conteúdos programáticos 55

3.6.2 Os Domínios de Avaliação 56

Capítulo 4 – Intervenção Pedagógica *57*

4.1 Plano Geral de Intervenção **57**

4.1.1 Fase Diagnóstico Inicial, início das aulas observadas 58

4.1.2 Fase Diagnóstico Inicial com recolha de Dados para a intervenção 59
4.1.3 Estratégias e Ações da Intervenção 67
4.1.4 Recursos Utilizados 68
4.1.5 Competências a Desenvolver 69

4.2. Processo de Investigação 70
4.2.1 Questões de Investigação 71
4.2.2 Objetivos de Investigação 72

Capítulo 5 - Metodologia 75

5.1 Enquadramento da Metodologia 75
5.1.1. Finalidade da investigação 75
5.1.2. Relação com os objetivos de investigação 76

5.2 Participantes 77
5.2.1 Caracterização geral dos participantes 77
5.2.2 Critérios de inclusão e exclusão 78

5.3. Contexto do Estudo 78
5.3.1 Ambiente educativo 78
5.3.2 Atividades de edição de vídeo realizadas 79

5.4 Conteúdo da Intervenção 81
5.4.1 Tema 81
5.4.2 Planificação da Intervenção 82
5.4.3 Programas utilizados 84
5.4.4 Atividades 88
5.4.5 Fichas de Trabalho 89
5.4.6 Planificação Plano de Intervenção 90
5.4.7 Sessão 1 e 2 92
5.4.8 Sessão 3 e 4 93
5.4.9 Sessão 5 e 6 94
5.4.10 Sessão 7 e 8 95
5.4.11 Sessão 9 e 10 98
5.4.12 Sessão 11 e 12 98
5.4.13 Sessão 13 e 14 99
5.4.14 Sessão 15 e 16 100
5.4.15 Sessão 17 e 18 101
5.4.16 Sessão 19 e 20 102

5.5 Instrumentos de Recolha de Dados 103
5.5.1 Grelha de Observação 103
5.5.2 Questionário aos alunos 104
5.5.3 Notas de Campo 105

5.6 Procedimentos de Análise de Dados 106
5.6.1 Análise dos Questionários 106
5.6.2 Análise das Grelhas de Observação 106
5.6.3 Análise das Notas de Campo 107
5.6.4 Análise dos Trabalhos Produzidos pelos Alunos 107
5.6.5 Síntese da Recolha e Análise de Dados 108

Capítulo 6 – Apresentação e discussão dos resultados 109

6.1 Resultados dos Questionários 109

6.1.1 Questionário Inicial 110
6.1.2 Questionário Intermédio 113
6.1.3 Questionário Final 117
6.1.4 Síntese dos resultados dos questionários 119

6.2 Resultados das Grelhas de Observação 122
6.2.1 Autonomia dos alunos 122
6.2.2 Participação e Envolvimento 123
6.2.3 Dificuldades Técnicas na edição do Vídeo 125
6.2.4 Pedidos de ajuda e estratégias utilizadas pelos alunos 127
6.2.5 Comparação entre telemóvel e computador durante a observação 129

6.3 Resultados das Notas de Campo 132
6.3.1 Primeiras Reações dos Alunos 133
6.3.2 Dificuldades Observadas Durante as Sessões 134
6.3.3 Evolução da Autonomia e Confiança 135
6.3.4 Colaboração e Entreajuda Entre os Alunos 137
6.3.5 Diferenças observadas entre o Telemóvel e o Computador 139
6.3.6 Reflexão Geral das Observações 141

6.4 Comparação entre a Utilização do Telemóvel e do Computador 142
6.4.1 Influência do telemóvel na autonomia e motivação dos alunos 143
6.4.2 O computador como ferramenta de maior precisão e qualidade 145
6.4.3 Aprendizagem prática e desenvolvimento de competências digitais 146
6.4.4 Colaboração e aprendizagem ativa 148
6.4.5 Reflexão crítica sobre os dispositivos digitais em contexto educativo 149

6.5 Discussão dos Resultados 151
6.5.1 Principais conclusões do estudo 152
6.5.2 Considerações Finais 154

7. Registo Visual da Intervenção 155

Conclusão 159

Referências 161

Anexos 163

Anexo I – Planificação das sessões 163

Anexo II - Questionários 168
Questionário Inicial 168
Questionário Intermédio 171
Questionário Final 173

Anexo III - Grelhas de Observação 176
Grelha de Observação 1 – Comportamento Geral e Autonomia 176
Grelha de Observação 2 – Comportamento Geral e Autonomia 177
Grelha de Observação 3 – Pedidos de ajuda e estratégia 178
Grelha de Observação 4 – Comparação entre dispositivos 179
Grelha de Observação 5 – Envolvimento e atitude 180

Anexo V – Critérios e Grelha de Avaliação 183

Lista de figuras

Figura 1 - Localização das escolas do Agrupamento de Escolas n.º 2 de Serpa 36
Figura 2 - Distribuição percentual da turma 50
Figura 3 - Gráfico de telemóvel próprio 60
Figura 4 - Gráfico uso diário do telemóvel 60
Figura 5 - Gráfico computador em casa 61
Figura 6 - Gráfico de escolha 62
Figura 7 - Gráfico de opinião sobre o telemóvel 63
Figura 8 - Gráfico de intuição sobre o telemóvel 64
Figura 9 - Gráfico de tempo de uso do computador 64
Figura 10 - Gráfico de opções no computador 65
Figura 11 - Gráfico de questão de edição 65
Figura 12 - Gráfico Nível de confiança nos dispositivos digitais 111
Figura 13 - Gráfico de perceção de facilidade e rapidez 111
Figura 14 – Gráfico sobre contacto anterior com a edição de vídeo 112
Figura 15 – Gráfico sobre as necessidade de ajuda durante as atividades 112
Figura 16 – Gráfico de opinião e de uso de tecnologia 113
Figura 17 – Gráfico de preferência por atividades práticas 113
Figura 18 – Gráfico de competências desenvolvidas na edição de vídeo 114
Figura 19 – Gráfico de facilidade na aprendizagem da remoção de fundo 114
Figura 20 – Gráfico de utilização autónoma da remoção de fundo 114
Figura 21 – Gráfico da autonomia dos alunos 114
Figura 22 – Gráfico sobre a correção de erros 114
Figura 23 – Gráfico sobre a Entreajuda 115
Figura 24 – Gráfico sobre a evolução da confiança dos alunos 115
Figura 25 – Gráfico de perceção de melhoria 115
Figura 26 – Gráfico da evolução da confiança 116
Figura 27 – Gráfico da perceção de melhoria nas competências 116
Figura 28 – Gráfico de satisfação com o trabalho realizado 116
Figura 29 – Gráfico de manifestação de interesse na edição de vídeo 116
Figura 30 – Gráfico de opinião sobre o trabalho com vídeo 116
Figura 31 – Gráfico de interesse em aprender mais sobre edição de vídeo 117
Figura 32 – Gráfico de utilidade futura sobre as competências 117
Figura 33 – Gráfico de interesse em realizar novos trabalhos semelhantes 117
Figura 34 – Gráfico de dispositivo principal utilizado 118
Figura 35 – Gráfico de dispositivo considerado mais fácil de utilizar 118
Figura 36 – Gráfico de dispositivo que permite melhores resultados 118
Figura 37 – Gráfico de questão: O telemóvel dificulta o trabalho? 119
Figura 38 – Gráfico sobre a influência no resultado final 119
Figura 39 - Primeiro aula assistida 155

Figura 40 - Área de Trabalho dos grupos 155
Figura 41 - Trabalho em dupla..... 155
Figura 42 - Trabalhos em sala de aula 155
Figura 43 - Decorrer das aulas 155
Figura 44 - Atividades em aula..... 155
Figura 39 – Entrada da Sala Led..... 156
Figura 40 – Sala Led – Sala de Gravações 156
Figura 41 – Sala Led – Sala de Gravação e de som..... 156
Figura 42 – Sala Led – Mesas e computadores de edição 156
Figura 43 – Sala Led – Impressora 3D e Microscópio 156
Figura 44 – Armazenamento de equipamentos informáticos 156
Figura 45 - Trabalho dos alunos – Grupo 1 157
Figura 46 - Trabalho dos alunos – Grupo 2 157
Figura 47 - Trabalho dos alunos – Grupo 3 157
Figura 48 - Trabalho dos alunos – Grupo 4 e 5 157
Figura 49 - Trabalho dos alunos – Grupo 6 157
Figura 50 - Trabalho dos alunos – Grupo 7 157
Figura 51 - Trabalho dos alunos – Grupo 8 157
Figura 52 - Trabalho dos alunos – Grupo 9 157
Figura 53 – Infográfico - Ordem de apresentação dos trabalhos 158

Lista de tabelas

Tabela 1 - Núcleos e Projetos do Agrupamento 48
Tabela 2 - Projetos escolares do Agrupamento 49
Tabela 3 - Medidas Universais Aplicadas 52
Tabela 4 - Medidas Seletivas Aplicadas 53
Tabela 5 - Domínios dos conteúdos programáticos 56
Tabela 6 - Domínios e percentagens dos critérios de avaliação 57
Tabela 7 - Recursos Utilizados 69
Tabela 8 - Competências Desenvolvidas 70
Tabela 9 - Planificação da Intervenção 92
Tabela 10 - Definição das grelhas de observação 103
Tabela 11 - Estrutura das grelhas de observação 104
Tabela 12 - Participação e envolvimento 124
Tabela 13 - Observação de dificuldades técnicas 126
Tabela 14 - Observação pedidos de ajuda e estratégia 128
Tabela 15 - Comparação telemóvel e computador 130
Tabela 16 - Dificuldades e situações identificadas 135
Tabela 17 - Evolução da autonomia e da confiança 137
Tabela 18 - Observação colaboração e entreajuda 138
Tabela 19 - Diferenças observadas entre telemóvel e computador 140

Abreviaturas, Siglas e Sinais

AE – Agrupamento de Escolas

LED - Laboratório de Educação Digital

PES – Prática de Ensino Supervisionada

PIEF – Programa Integrado de Educação e Formação

TAG – Técnico de Apoio à Gestão

TAP – Técnico de Apoio Psicossocial

TCSD – Técnico de Comunicação e Serviço Digital

TGA – Técnico de Gestão de Ambiente

TGEI – Técnico de Gestão de Equipamentos Informáticos

TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

Capítulo 1 - Introdução

Este relatório foi elaborado no âmbito da unidade curricular de Prática de Ensino Supervisionada, integrada no Mestrado em Ensino de Informática da Universidade Lusófona. O presente estudo insere-se numa perspetiva pedagógica centrada no aluno, privilegiando a utilização de metodologias ativas e diferenciadas, com o objetivo de promover uma participação mais significativa dos alunos no seu próprio processo de aprendizagem.

A intervenção pedagógica foi realizada na Escola Secundária de Serpa, com uma turma do 7.º ano de escolaridade, no âmbito da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação. Este contexto educativo revelou-se particularmente adequado à implementação de práticas inovadoras, uma vez que os alunos se encontram numa fase de desenvolvimento em que a motivação e o envolvimento são fatores determinantes para a aprendizagem. O foco da intervenção incidiu sobre conteúdos relacionados com a edição de vídeo, nomeadamente a utilização de ferramentas digitais para a criação, organização e edição de conteúdos multimédia. A escolha desta temática prende-se com a crescente relevância das competências digitais na sociedade atual, onde a produção e partilha de conteúdos audiovisuais assume um papel cada vez mais central.

Este relatório tem como objetivo descrever, analisar e refletir sobre as estratégias e atividades desenvolvidas ao longo da intervenção pedagógica, subordinada ao tema "Edição de Vídeo no Ensino Básico: uma abordagem pedagógica centrada no aluno". Pretende-se, assim, evidenciar de que forma a integração de metodologias ativas pode contribuir para uma aprendizagem mais significativa e motivadora.

A intervenção foi concebida com base numa abordagem pedagógica que valoriza o papel ativo do aluno, promovendo a sua participação na construção do conhecimento. Neste sentido, foram privilegiadas estratégias como o trabalho prático, a aprendizagem baseada na experimentação, a resolução de problemas e o trabalho colaborativo. Estas metodologias permitiram criar um ambiente de aprendizagem dinâmico, no qual os alunos foram desafiados a explorar, criar e refletir sobre o seu próprio trabalho. Os conteúdos trabalhados apresentam uma natureza essencialmente prática e experimental, o que exigiu a implementação de atividades que favorecessem a aplicação dos conhecimentos em contextos reais. A edição de vídeo revelou-se, neste sentido, uma estratégia particularmente eficaz, permitindo aos alunos desenvolver projetos concretos, onde puderam

aplicar os conhecimentos adquiridos de forma integrada e significativa. Para além disso, a utilização de ferramentas digitais como o CapCut, o Storytribe, o OneDrive e o Microsoft Teams permitiu não só apoiar o desenvolvimento das atividades, como também promover competências digitais essenciais, nomeadamente ao nível da criação de conteúdos, organização de ficheiros, comunicação e colaboração em ambiente digital.

Ao longo da intervenção, os alunos foram progressivamente desafiados a planear, produzir e editar os seus próprios vídeos, passando por diferentes fases do processo de criação audiovisual. Este percurso permitiu desenvolver competências ao nível da criatividade, da organização do pensamento, da autonomia e do trabalho em grupo. Importa ainda salientar que esta abordagem pedagógica procurou valorizar a aprendizagem significativa, na medida em que os alunos foram envolvidos em atividades práticas e contextualizadas, próximas da sua realidade e dos seus interesses. Desta forma, foi possível promover não só a aquisição de conhecimentos, mas também o desenvolvimento de competências transversais fundamentais para o seu percurso académico e pessoal.

De forma geral, esta intervenção pedagógica pretende demonstrar que a utilização da edição de vídeo em contexto educativo pode constituir uma estratégia eficaz para promover a motivação dos alunos, a participação ativa e o desenvolvimento de competências digitais, contribuindo para uma aprendizagem mais rica, significativa e centrada no aluno.

1.1 Objetivos Pedagógicos e Objetivos da Intervenção

A intervenção pedagógica desenvolvida no âmbito da PES teve como base uma abordagem centrada no aluno, privilegiando a aprendizagem pela prática e a participação ativa no processo de construção do conhecimento. Esta abordagem assenta na ideia de que os alunos aprendem de forma mais eficaz quando são envolvidos em atividades significativas, que lhes permitem explorar, experimentar e refletir sobre o que estão a fazer.

O principal objetivo da intervenção foi compreender de que forma os alunos aprendem conteúdos relacionados com a edição de vídeo quando utilizam diferentes dispositivos, nomeadamente o telemóvel e o computador. Esta questão surgiu da observação direta da turma, durante o período inicial de contacto com o contexto educativo, onde foi possível identificar comportamentos

distintos consoante o dispositivo utilizado pelos alunos. Durante a fase de observação inicial, verificou-se que os alunos apresentavam diferentes níveis de conforto e desempenho, dependendo do dispositivo utilizado. Em diversas situações, alguns alunos demonstravam maior facilidade, rapidez e confiança ao trabalhar com o telemóvel, provavelmente devido à familiaridade com este dispositivo no seu quotidiano. Por outro lado, alguns alunos evidenciavam dificuldades na utilização do computador, sobretudo ao nível da navegação nas ferramentas e organização do trabalho. No entanto, também se verificou a situação inversa, com alguns alunos a revelarem maior domínio e segurança na utilização do computador, demonstrando dificuldades na adaptação à edição em dispositivos digitais. Estas diferenças evidenciaram a existência de perfis distintos de utilização e levantaram a necessidade de compreender de forma mais aprofundada como o tipo de dispositivo influencia o processo de aprendizagem.

Para além disso, ao longo das aulas de observação, foi possível constatar que os alunos já estavam habituados a um método de ensino estruturado, implementado pelo Professor Cooperante. Este método baseava-se essencialmente na explicação dos conteúdos pelo professor, frequentemente apoiada por apresentações digitais, seguida da realização de exercícios práticos. As tarefas eram, na maioria das vezes, realizadas de forma individual e posteriormente submetidas através de uma plataforma digital, onde os alunos recebiam feedback. Embora este modelo de ensino se tenha revelado eficaz ao nível da organização da aula e da gestão do trabalho dos alunos, verificou-se que não permitia analisar de forma clara as diferenças no processo de aprendizagem associadas à utilização de diferentes dispositivos. Ou seja, apesar de os alunos realizarem as tarefas propostas, não era possível compreender de que forma o dispositivo utilizado influenciava a forma como aprendiam, resolviam problemas ou realizavam as atividades. Perante esta realidade, considerou-se pertinente implementar uma intervenção pedagógica que permitisse observar e analisar estas diferenças de forma mais estruturada. Para tal, foram analisadas diferentes metodologias ativas, que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem e privilegiam a experimentação, a prática e a contextualização dos conteúdos.

Tendo em conta o contexto da turma, as suas características e os objetivos definidos para o estudo, optou-se por desenvolver um cenário de aprendizagem baseado numa atividade prática de edição de vídeo. Esta escolha deveu-se ao facto de a edição de vídeo ser uma atividade próxima da realidade dos alunos, permitindo uma maior identificação com a tarefa e, consequentemente, um

maior nível de envolvimento. A intervenção foi estruturada de forma a permitir que os alunos trabalhassem com ambos os dispositivos, telemóvel e computador, ao longo das diferentes fases do projeto. Em determinados momentos, foi dada aos alunos a possibilidade de escolher o dispositivo com que se sentiam mais confortáveis, permitindo observar as suas preferências e comportamentos.

Esta abordagem possibilitou a criação de um ambiente de aprendizagem flexível, onde os alunos puderam experimentar diferentes formas de trabalhar, adaptando-se às ferramentas e refletindo sobre as suas próprias escolhas. Neste sentido, a intervenção foi concebida com o propósito de criar condições que permitissem observar e compreender diversos aspetos relacionados com o processo de aprendizagem, nomeadamente:

- As facilidades sentidas pelos alunos ao editar vídeo no telemóvel e no computador;
- As dificuldades encontradas em cada um dos dispositivos;
- Os motivos que levam os alunos a preferir um dispositivo em detrimento do outro;
- A influência do dispositivo na forma como os alunos aprendem, resolvem problemas e realizam as tarefas propostas.

Importa salientar que o objetivo desta intervenção não se centrou na avaliação do desempenho dos alunos, mas sim na compreensão do processo de aprendizagem. Assim, procurou-se criar um cenário pedagógico simples, prático e próximo da realidade dos alunos, que permitisse observar de forma natural as diferenças associadas à utilização de diferentes dispositivos.

A edição de vídeo foi utilizada como contexto pedagógico privilegiado, não só por ser uma atividade relevante no desenvolvimento de competências digitais, mas também por permitir observar de forma clara o processo de aprendizagem dos alunos, desde a planificação até à execução e finalização dos trabalhos.

Com base neste enquadramento, foram definidos os seguintes objetivos pedagógicos:

- Permitir que os alunos utilizem o telemóvel e o computador em tarefas de edição de vídeo, de forma prática e autónoma;

- Compreender as facilidades sentidas pelos alunos ao trabalhar com cada dispositivo;
- Identificar as dificuldades encontradas na edição de vídeo quando utilizam o telemóvel e quando utilizam o computador;
- Promover a autonomia dos alunos na realização das tarefas;
- Incentivar a reflexão sobre o próprio processo de aprendizagem e sobre a escolha do dispositivo.

Para além dos objetivos pedagógicos, foi também definido um objetivo de natureza investigativa:

- Analisar de que forma a escolha do dispositivo (telemóvel ou computador) influencia o processo de aprendizagem dos alunos durante a realização de tarefas de edição de vídeo.

Em síntese, os objetivos definidos para esta intervenção foram construídos com base nas observações realizadas em contexto de sala de aula e articulados com o foco da investigação. Através de uma abordagem prática e centrada no aluno, procurou-se criar um ambiente de aprendizagem significativo, que permitisse não só o desenvolvimento de competências digitais, mas também a compreensão das dinâmicas associadas ao processo de aprendizagem em diferentes contextos tecnológicos.

1.2 Estrutura Geral do Relatório

O presente relatório apresenta o trabalho desenvolvido no âmbito da unidade curricular de PES, integrada no Mestrado em Ensino de Informática, centrando-se numa intervenção pedagógica que teve como principal objetivo explorar a utilização da edição de vídeo como estratégia de aprendizagem no contexto da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação.

A elaboração deste relatório visa não apenas descrever o trabalho realizado durante o período de estágio, mas também analisar e refletir criticamente sobre as práticas pedagógicas implementadas, procurando compreender o seu impacto no processo de aprendizagem dos alunos. Neste sentido, o documento organiza-se de forma a apresentar, de forma estruturada e fundamentada, os diferentes elementos que contribuíram para o desenvolvimento desta experiência educativa.

Ao longo do relatório são apresentados os principais aspetos que permitiram compreender o contexto e a evolução da intervenção pedagógica, começando pelo enquadramento teórico que sustenta as opções metodológicas adotadas. Este enquadramento assume um papel fundamental, na medida em que permite justificar as escolhas pedagógicas realizadas, nomeadamente a adoção de metodologias centradas no aluno e a valorização da aprendizagem pela prática. Para além da fundamentação teórica, é também realizada uma caracterização detalhada do contexto educativo onde a intervenção foi desenvolvida. São descritas as características da escola, da turma e do ambiente de aprendizagem, procurando proporcionar uma visão clara da realidade em que decorreu o trabalho pedagógico. Esta contextualização revela-se essencial para compreender os fatores que influenciaram o processo de ensino e aprendizagem, bem como as decisões tomadas ao longo da intervenção. Neste âmbito, é dada particular atenção à integração das tecnologias digitais no processo educativo, destacando-se o seu potencial enquanto ferramenta de apoio à aprendizagem. A utilização de ferramentas digitais, especialmente no domínio da criação e edição de conteúdos multimédia, surge como uma oportunidade para promover a participação ativa dos alunos, incentivar a criatividade e desenvolver competências digitais fundamentais no contexto atual.

Ao longo do documento, são também apresentados os principais conceitos relacionados com o uso pedagógico das tecnologias, nomeadamente a importância das metodologias ativas, que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem. Estas metodologias privilegiam a experimentação, a resolução de problemas e o envolvimento direto dos alunos nas atividades, contribuindo para a construção de aprendizagens mais significativas e duradouras. Na componente de fundamentação teórica e metodológica, o relatório descreve igualmente o processo de planeamento e implementação da intervenção pedagógica realizada ao longo do estágio. São apresentadas as estratégias adotadas, as atividades propostas e os recursos utilizados, procurando demonstrar de que forma estas opções contribuíram para a criação de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, participativo e centrado no aluno.

A intervenção foi estruturada de forma a integrar atividades práticas de edição de vídeo, permitindo aos alunos explorar diferentes ferramentas digitais e desenvolver projetos concretos. Esta abordagem possibilitou uma aprendizagem mais contextualizada, na qual os alunos assumiram um papel ativo na construção do seu conhecimento. Para além disso, é também apresentada a metodologia de investigação utilizada, incluindo a caracterização dos participantes, a descrição do

contexto em que o estudo foi desenvolvido e a identificação dos instrumentos utilizados para a recolha de dados. Estes instrumentos permitiram obter informações relevantes sobre o processo de aprendizagem dos alunos, nomeadamente ao nível do seu comportamento durante as atividades, das suas preferências relativamente aos dispositivos utilizados e das dificuldades encontradas ao longo do desenvolvimento do projeto.

A recolha e análise dos dados constituem uma componente essencial do relatório, permitindo observar e interpretar o impacto da intervenção pedagógica. Através desta análise, foi possível compreender melhor a forma como os alunos interagiram com as tarefas propostas, bem como identificar padrões de comportamento e dificuldades associadas à utilização das ferramentas digitais. Ao longo do relatório, são apresentados e discutidos os resultados obtidos durante a intervenção, procurando refletir sobre o impacto das atividades desenvolvidas no envolvimento, motivação e aprendizagem dos alunos. Esta análise permite estabelecer relações entre as estratégias pedagógicas implementadas e os resultados observados, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada do processo educativo.

Por fim, o relatório apresenta as conclusões do estudo, sintetizando os principais resultados obtidos ao longo da intervenção pedagógica. Nesta secção, são destacadas as aprendizagens mais relevantes, tanto ao nível dos alunos como do próprio processo de ensino.

Relativamente aos alunos, evidenciam-se progressos no desenvolvimento de competências digitais, nomeadamente na criação e edição de conteúdos multimédia, bem como competências transversais, como a autonomia, a criatividade, a resolução de problemas e o trabalho colaborativo. A utilização de metodologias ativas contribuiu para um maior envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem. No que diz respeito ao processo de ensino, é realizada uma reflexão sobre as estratégias adotadas, identificando os aspetos mais eficazes, mas também algumas dificuldades, como a gestão do tempo e as diferenças de ritmo entre os alunos. Estas dificuldades permitiram identificar possíveis melhorias a implementar em futuras intervenções.

O relatório termina com a apresentação de considerações finais e sugestões para a prática pedagógica, destacando a importância da integração das tecnologias digitais de forma intencional e significativa. Assim, procura-se contribuir para a reflexão sobre o papel das ferramentas digitais na educação, promovendo práticas mais inovadoras e centradas no aluno.

Capítulo 2 – Enquadramento Teórico

Neste capítulo são apresentados os principais fundamentos teóricos que sustentam a intervenção pedagógica durante a PES. São abordados os conceitos que serviram de base às opções pedagógicas adotadas ao longo do estágio.

A compreensão destes fundamentos teóricos permite contextualizar e justificar as estratégias educativas, ajudando a explicar as escolhas feitas durante a intervenção. Este enquadramento teórico contribui para compreender não apenas como a intervenção foi realizada, mas também por que razão foram adotadas determinadas metodologias e práticas. Deste modo, este capítulo assume um papel fundamental no trabalho, uma vez que estabelece a ligação entre a teoria e a prática pedagógica. As ideias aqui apresentadas servem de base à abordagem adotada nas atividades educativas, com o objetivo de promover uma aprendizagem significativa, ativa e ajustada às necessidades dos alunos.

2.1 Aprendizagem com Tecnologias Digitais e Edição de Vídeo

A utilização de tecnologias digitais em contexto educativo tem vindo a assumir um papel cada vez mais relevante na forma como os alunos aprendem e constroem conhecimento. A integração destas tecnologias permite criar ambientes de aprendizagem mais flexíveis, interativos e centrados no aluno, promovendo uma maior diversidade de estratégias pedagógicas. De acordo com a definição de tecnologia educativa, esta corresponde ao uso de processos e recursos tecnológicos com o objetivo de facilitar a aprendizagem e melhorar o desempenho dos alunos.

Neste contexto, as ferramentas digitais, como as aplicações de edição de vídeo, permitem aproximar o processo de ensino da realidade dos alunos, tornando a aprendizagem mais significativa e contextualizada. A investigação na área das tecnologias educativas tem vindo a demonstrar uma evolução crescente no foco pedagógico, passando de uma perspetiva centrada na tecnologia para uma abordagem centrada na aprendizagem e nas práticas educativas (Costa & Cruz, 2023). A edição de vídeo, enquanto estratégia pedagógica, insere-se numa abordagem de aprendizagem ativa, na qual os alunos participam de forma direta na construção do conhecimento. Segundo Coutinho (2011), a utilização pedagógica das tecnologias digitais pode potenciar

aprendizagens mais significativas, especialmente quando estas são integradas em atividades práticas e contextualizadas.

Ao desenvolver tarefas de edição de vídeo, os alunos são envolvidos em processos cognitivos complexos, como a seleção de informação, organização de ideias, tomada de decisões e resolução de problemas. Este tipo de atividades promove uma aprendizagem mais profunda, na medida em que os alunos deixam de ser recetores passivos de informação e passam a assumir um papel ativo no processo de aprendizagem. A investigação recente sobre aprendizagem baseada em vídeo destaca que os conteúdos audiovisuais constituem uma forma eficaz de aprendizagem, especialmente quando combinam elementos visuais e interativos que facilitam a compreensão dos conteúdos. Para além disso, estudos de revisão indicam que o uso de vídeo em contexto educativo pode melhorar o envolvimento dos alunos e apoiar diferentes estilos de aprendizagem. Por outro lado, a utilização de tecnologias digitais em contexto educativo está frequentemente associada ao aumento da motivação dos alunos. Quando os alunos trabalham com ferramentas digitais que fazem parte do seu quotidiano, como o telemóvel ou o computador, tendem a sentir-se mais confiantes e envolvidos nas atividades propostas. No entanto, esta relação não é automática, sendo necessário que as tecnologias sejam utilizadas de forma intencional e integrada no processo de ensino. Apesar das vantagens, a literatura evidencia também alguns desafios associados ao uso das tecnologias digitais. As dificuldades não se limitam ao domínio técnico das ferramentas, mas incluem aspetos como a organização do trabalho, a gestão do tempo e a capacidade de resolver problemas de forma autónoma (Ferreira & Coimbra, 2019). Para além disso, estudos recentes indicam que o uso inadequado das tecnologias pode afetar a concentração e o desempenho académico dos alunos, sobretudo quando não existe uma orientação pedagógica clara.

Neste sentido, torna-se relevante compreender de que forma diferentes dispositivos digitais influenciam o processo de aprendizagem. O telemóvel e o computador apresentam características distintas, como o tamanho do ecrã, o tipo de interação e as funcionalidades disponíveis, que podem facilitar ou dificultar determinadas tarefas. De acordo com estudos sobre e-learning e mobile learning, estes dispositivos apresentam potencialidades diferentes, sendo o telemóvel mais acessível e intuitivo, enquanto o computador permite uma maior complexidade e controlo nas tarefas realizadas. A utilização da edição de vídeo como estratégia pedagógica permite, assim, criar um contexto de aprendizagem prático e experimental, no qual é possível observar as

diferenças no comportamento dos alunos consoante o dispositivo utilizado. Para além das competências técnicas, este tipo de atividades contribui também para o desenvolvimento de competências transversais, como a criatividade, a comunicação e o trabalho colaborativo.

De acordo com Ferreira e Coimbra (2019), a integração das tecnologias digitais no ensino deve promover não apenas a aquisição de competências técnicas, mas também o desenvolvimento de uma atitude crítica e reflexiva por parte dos alunos. Neste sentido, a edição de vídeo constitui uma estratégia particularmente relevante, uma vez que envolve a tomada de decisões, a análise do trabalho produzido e a reflexão sobre o processo de aprendizagem. A intervenção pedagógica desenvolvida neste estudo procura, desta forma, compreender de que forma a utilização do telemóvel e do computador influencia o processo de aprendizagem dos alunos, o seu nível de envolvimento e as estratégias que utilizam para resolver os desafios que surgem ao longo da realização das tarefas.

Em síntese, a integração das tecnologias digitais no ensino, e em particular da edição de vídeo, constitui uma oportunidade para promover aprendizagens mais ativas, significativas e centradas no aluno, contribuindo para o desenvolvimento de competências essenciais no contexto educativo atual.

2.1.1 Benefícios

A utilização de tecnologias digitais em contexto educativo apresenta diversas vantagens, contribuindo para a criação de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e interativos. Estas ferramentas permitem diversificar estratégias pedagógicas, adaptando-se aos diferentes ritmos e estilos de aprendizagem dos alunos. Para além disso, o recurso a tecnologias digitais favorece o envolvimento dos alunos nas atividades propostas, promovendo uma participação mais ativa no processo de aprendizagem. A possibilidade de trabalhar com ferramentas próximas da realidade dos alunos contribui também para o aumento da motivação e do interesse pelas tarefas desenvolvidas em sala de aula. A utilização destas tecnologias permite ainda o desenvolvimento de competências digitais essenciais, preparando os alunos para os desafios da sociedade atual, cada vez mais marcada pela presença da tecnologia.

Segundo Papert (1993), no livro *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*, a aprendizagem torna-se mais significativa quando os alunos constroem o seu próprio conhecimento através da interação com ferramentas digitais, assumindo um papel ativo no processo educativo. Esta perspetiva reforça a importância da utilização das tecnologias como meio para promover a aprendizagem pela prática. Também Vygotsky (1978), na obra *Mind in Society*, destaca a importância da interação e do contexto social no desenvolvimento da aprendizagem, sendo as tecnologias digitais um meio facilitador dessa interação, especialmente quando utilizadas em atividades colaborativas e práticas. Mayer (2009), defende que na teoria da aprendizagem multimédia apresentada no livro *Multimedia Learning*, a utilização de diferentes formatos, como imagem, som e vídeo, contribui para uma melhor compreensão dos conteúdos, tornando a aprendizagem mais eficaz e significativa. Neste sentido, a edição de vídeo assume um papel relevante, ao permitir a integração de diferentes elementos multimédia num único produto final.

Segundo Ponte (2002), em estudos sobre tecnologias na educação matemática, a integração de ferramentas digitais no ensino contribui para a construção ativa do conhecimento, permitindo aos alunos explorar, experimentar e desenvolver competências de forma mais autónoma. Para além disso, estudos recentes indicam que o uso de tecnologias digitais pode aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos, especialmente quando estas são utilizadas de forma intencional e integrada no processo de ensino-aprendizagem (Ferreira & Coimbra, 2019). Quando os alunos trabalham com ferramentas que fazem parte do seu quotidiano, como o telemóvel ou o computador, tendem a sentir-se mais confiantes e participativos, o que contribui para uma aprendizagem mais eficaz.

Estas perspetivas relacionam-se diretamente com a presente investigação, uma vez que a utilização da edição de vídeo procurou promover aprendizagens mais práticas, participativas e próximas da realidade dos alunos.

2.1.2 Desafios

Apesar das vantagens associadas à utilização de tecnologias digitais em contexto educativo, existem também vários desafios que devem ser considerados. A utilização destas ferramentas exige não apenas competências técnicas básicas, mas também a capacidade de organização, gestão do tempo e resolução de problemas por parte dos alunos. Em muitos casos, as dificuldades não estão diretamente relacionadas com o uso das ferramentas digitais, mas sim com a forma como os alunos

estruturam o seu trabalho, organizam ideias e lidam com tarefas mais complexas. A edição de vídeo é um exemplo claro desta situação. Para além de saber utilizar as ferramentas, os alunos precisam de planear o que vão fazer, selecionar conteúdos, organizar uma sequência lógica e construir um produto final coerente. Este processo pode ser exigente, especialmente para alunos que ainda não desenvolveram plenamente estas competências. Outro desafio importante está relacionado com a diversidade de aplicações e funcionalidades disponíveis. Embora esta variedade possa enriquecer a aprendizagem, também pode gerar confusão. Quando os alunos não estão familiarizados com as ferramentas, podem sentir dificuldades em perceber como utilizá-las, o que pode levar a erros, atrasos na realização das tarefas e, em alguns casos, desmotivação.

Segundo Selwyn (2016), na obra *Education and Technology: Key Issues and Debates*, a utilização da tecnologia na educação não garante, por si só, melhores aprendizagens. O autor defende que é essencial que exista uma utilização intencional e pedagogicamente orientada, sendo a forma como a tecnologia é integrada no ensino um fator determinante para o seu sucesso. Também Cuban (2001), no livro *Oversold and Underused: Computers in the Classroom*, refere que as tecnologias são muitas vezes introduzidas nas escolas sem uma adaptação adequada às necessidades dos alunos. Esta situação pode limitar o seu impacto, uma vez que a simples presença da tecnologia não garante uma melhoria no processo de aprendizagem.

De acordo com Hattie (2009), no estudo *Visible Learning*, o impacto das tecnologias depende sobretudo da forma como são utilizadas no contexto educativo. O autor destaca que o papel do professor é fundamental, sendo responsável por orientar os alunos, estruturar as atividades e garantir que a tecnologia é utilizada com objetivos claros e adequados. Outro desafio relevante está relacionado com as diferenças entre dispositivos. O telemóvel e o computador apresentam características distintas que influenciam a forma como os alunos realizam as tarefas. O telemóvel tende a ser mais intuitivo e familiar, permitindo uma utilização mais rápida e imediata. No entanto, pode limitar a organização e o controlo em tarefas mais exigentes. Por outro lado, o computador oferece mais funcionalidades e maior precisão, sendo mais adequado para tarefas que exigem maior detalhe e organização, embora possa exigir um maior nível de adaptação por parte dos alunos.

Para além disso, é importante considerar que os alunos apresentam diferentes níveis de competência digital. Alguns demonstram maior autonomia e facilidade na utilização das

ferramentas, enquanto outros necessitam de mais apoio. Esta diversidade constitui um desafio para o professor, que deve adaptar as estratégias pedagógicas de forma a responder às necessidades de todos os alunos. Assim, torna-se fundamental que o professor acompanhe de forma próxima o trabalho dos alunos, fornecendo orientações claras, apoiando a resolução de dificuldades e ajustando as atividades ao nível da turma. A utilização de tarefas simples, bem estruturadas e progressivas pode contribuir para reduzir as dificuldades e facilitar o processo de aprendizagem.

Embora as tecnologias digitais apresentem um grande potencial educativo, a sua eficácia depende da forma como são integradas no ensino. A identificação destes desafios permite ao professor adotar uma abordagem mais consciente e adequada, potenciando as vantagens das tecnologias e minimizando as dificuldades no processo de ensino-aprendizagem.

Os desafios identificados na literatura foram também observados ao longo da intervenção pedagógica, sobretudo ao nível da autonomia, organização das tarefas e adaptação aos diferentes dispositivos digitais.

2.1.3 Influência do Dispositivo

A escolha do dispositivo utilizado na realização das tarefas pode influenciar de forma significativa o processo de aprendizagem dos alunos, uma vez que diferentes tecnologias implicam diferentes formas de interação, organização e execução das atividades. O telemóvel e o computador apresentam características distintas, como o tamanho do ecrã, o tipo de controlo, a disposição das ferramentas e as funcionalidades disponíveis, que podem condicionar a forma como os alunos abordam as tarefas e resolvem os problemas que surgem ao longo do processo.

O telemóvel, por ser um dispositivo amplamente utilizado no quotidiano dos alunos, tende a proporcionar uma experiência mais intuitiva e imediata. A familiaridade com o toque no ecrã, com as aplicações e com a navegação simples contribui para que os alunos se sintam mais confiantes e autónomos. Esta proximidade facilita o início da tarefa, reduz o tempo de adaptação e permite uma execução mais rápida de ações básicas, como cortar ou organizar clips. Além disso, o ambiente simplificado das aplicações móveis pode ajudar os alunos a focarem-se no essencial da tarefa, sem se sentirem sobrecarregados com demasiadas opções. Por outro lado, o computador oferece um conjunto de vantagens associadas a tarefas que exigem maior rigor e organização. O ecrã de

maiores dimensões permite uma melhor visualização dos elementos, facilitando a análise global do trabalho. A utilização de rato e teclado proporciona maior precisão em determinadas ações, como o ajuste fino de cortes ou a organização detalhada de sequências. Para além disso, os programas de edição em computador tendem a disponibilizar mais funcionalidades, permitindo um maior controlo sobre o produto final. No entanto, estas vantagens podem ser acompanhadas por algumas dificuldades, sobretudo quando os alunos não estão familiarizados com o software ou com a lógica de funcionamento do sistema, o que pode gerar insegurança ou dependência de apoio.

Segundo Ponte (2002), a integração das tecnologias no ensino deve promover a exploração de diferentes formas de aprendizagem, favorecendo a autonomia dos alunos e a construção ativa do conhecimento. O autor destaca ainda a importância de adequar as ferramentas digitais às características dos alunos e às exigências das tarefas, de modo a potenciar o seu impacto educativo. Neste sentido, não existe um único dispositivo ideal, sendo fundamental considerar o contexto e os objetivos de aprendizagem. De forma complementar, Moreira, M.A (2012) defende que as tecnologias digitais podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem quando são utilizadas de forma intencional e articulada com objetivos pedagógicos claros. Assim, a escolha dos dispositivos não deve basear-se apenas na sua disponibilidade ou preferência, mas sim na forma como podem contribuir efetivamente para o desenvolvimento das aprendizagens.

Por sua vez, Abrantes (2001) destaca que os alunos apresentam diferentes estilos de aprendizagem, níveis de autonomia e ritmos de trabalho, o que influencia a forma como interagem com as ferramentas digitais. Alguns alunos adaptam-se com maior facilidade a ambientes mais complexos, enquanto outros beneficiam de interfaces mais simples e mais orientadas. Assim, torna-se fundamental considerar estas diferenças na organização das atividades pedagógicas, garantindo que todos os alunos têm oportunidade de participar e aprender de forma significativa. Neste contexto, compreender de que forma o dispositivo utilizado influencia o desempenho dos alunos, as suas preferências e as dificuldades encontradas revela-se essencial. A análise destas variáveis permite identificar padrões de comportamento, compreender que fatores facilitam ou dificultam a aprendizagem e ajustar as práticas pedagógicas de forma mais informada.

Desta forma, o estudo da influência do dispositivo não se limita a uma comparação técnica entre ferramentas, mas contribui para uma compreensão mais profunda do processo de aprendizagem, permitindo ao professor tomar decisões mais adequadas, diversificar estratégias e criar

experiências de aprendizagem mais eficazes e ajustadas às necessidades reais dos alunos. Neste contexto, a presente investigação procurou compreender de que forma estas diferenças influenciam o comportamento, a autonomia e o processo de aprendizagem dos alunos durante atividades práticas de edição de vídeo.

2.2 Aprendizagem Centrada no Aluno

A aprendizagem centrada no aluno é uma abordagem pedagógica que coloca o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem, valorizando o seu papel ativo na construção do conhecimento. Nesta perspetiva, o aluno deixa de ser um mero recetor de informação e passa a assumir uma posição participativa, explorando, questionando, experimentando e refletindo sobre aquilo que aprende. A aprendizagem deixa, assim, de ser vista como um processo passivo e passa a ser entendida como uma construção dinâmica e significativa.

De acordo com Piaget (1970), o conhecimento é construído ativamente pelo aluno através da interação com o meio. O autor defende que a aprendizagem ocorre quando o aluno age sobre a realidade, testa hipóteses e reorganiza o seu pensamento com base nas experiências vividas. Neste sentido, o erro assume um papel fundamental no processo de aprendizagem, não sendo entendido como algo negativo, mas como uma oportunidade para a reflexão, a reformulação de ideias e a construção de novos esquemas mentais. Assim, atividades práticas, desafiantes e contextualizadas tornam-se essenciais, uma vez que promovem a experimentação e a construção ativa do conhecimento. Nesta perspetiva, o papel do professor também se transforma significativamente. Em vez de se centrar na transmissão de conteúdos, o professor assume funções de orientador, facilitador e mediador da aprendizagem, criando situações significativas, propondo desafios adequados ao nível dos alunos e incentivando a reflexão. De acordo com Leite (2002), o ensino deve promover a participação ativa dos alunos, estimular a autonomia e favorecer a reflexão sobre as aprendizagens, contribuindo para um processo mais consciente e duradouro.

A aprendizagem centrada no aluno reconhece ainda que cada aluno é único, apresentando ritmos, interesses, experiências e estilos de aprendizagem distintos. Esta diversidade implica a necessidade de criar ambientes de aprendizagem flexíveis e inclusivos, que permitam diferentes formas de acesso ao conhecimento e múltiplas oportunidades de participação. Neste contexto, a diferenciação

pedagógica assume um papel importante, permitindo ajustar estratégias, recursos e atividades às características dos alunos.

A utilização de tecnologias digitais surge como um recurso relevante neste tipo de abordagem, uma vez que possibilita diversificar metodologias, tornar as aprendizagens mais interativas e promover maior envolvimento dos alunos. Ferramentas digitais, como a edição de vídeo, permitem aos alunos aprender fazendo, explorando conteúdos de forma prática e criativa. Para além disso, favorecem o desenvolvimento de competências digitais, comunicativas e colaborativas, essenciais no contexto atual. De acordo com Leite (2018), uma abordagem centrada no aluno contribui para o desenvolvimento da autonomia, da responsabilidade e da capacidade de reflexão, tornando a aprendizagem mais significativa. Quando os alunos se envolvem ativamente nas tarefas e percebem sentido no que estão a fazer, tendem a demonstrar maior motivação, persistência e interesse pelo processo de aprendizagem.

No contexto deste estudo, a aprendizagem centrada no aluno constituiu um princípio orientador fundamental. A atividade de edição de vídeo foi pensada de forma a permitir que os alunos explorassem, experimentassem e tomassem decisões ao longo do processo, assumindo um papel ativo na construção do seu próprio trabalho. A possibilidade de escolher o dispositivo, resolver problemas e refletir sobre as dificuldades encontradas reforça esta perspetiva, promovendo uma aprendizagem mais autónoma, consciente e significativa. Desta forma, esta abordagem pedagógica sustenta todas as opções tomadas ao longo da intervenção, contribuindo para a criação de um ambiente de aprendizagem mais participativo, flexível e centrado nas necessidades reais dos alunos. A abordagem pedagógica adotada ao longo da intervenção procurou seguir estes princípios, promovendo a participação ativa, a experimentação e a autonomia dos alunos durante a realização das atividades.

2.2.1 O Papel do Professor na Aprendizagem Centrada no Aluno

No contexto da aprendizagem centrada no aluno, o papel do professor assume uma função diferente da abordagem tradicional. O professor deixa de ser apenas transmissor de conteúdos e passa a atuar como orientador e facilitador do processo de aprendizagem.

Cabe ao professor criar situações de aprendizagem que promovam a participação ativa dos alunos, incentivando a autonomia, a experimentação e a reflexão. Para além disso, deve acompanhar o trabalho dos alunos de forma próxima, prestando apoio sempre que necessário e ajustando as estratégias pedagógicas às necessidades da turma. Neste sentido, o professor deve planear atividades diversificadas e adequadas ao nível dos alunos, criando oportunidades para que estes possam explorar, experimentar e desenvolver competências de forma progressiva. A forma como organiza a aula, os recursos que utiliza e o tipo de tarefas que propõe têm um impacto direto no envolvimento e na aprendizagem dos alunos.

Para além do acompanhamento pedagógico, o professor tem também um papel importante na criação de um ambiente de sala de aula positivo, onde os alunos se sintam seguros para participar, colocar questões e aprender com os erros. A valorização do esforço, da participação e da autonomia contribui para o desenvolvimento de uma atitude mais ativa e responsável face à aprendizagem. De acordo com Leite (2018), o professor desempenha um papel fundamental na criação de ambientes de aprendizagem que favoreçam a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento da autonomia.

Neste contexto, torna-se essencial que o professor adapte as suas práticas pedagógicas, promovendo estratégias que coloquem o aluno no centro do processo educativo.

2.2.2 Diferenciação Pedagógica

A aprendizagem centrada no aluno implica reconhecer que nem todos os alunos aprendem da mesma forma. Cada aluno apresenta ritmos de aprendizagem, interesses e experiências diferentes, o que torna necessário adaptar as estratégias de ensino às suas características.

A diferenciação pedagógica surge, assim, como uma estratégia fundamental para garantir que todos os alunos tenham oportunidades de aprendizagem adequadas às suas necessidades. Esta adaptação pode ser realizada através da diversificação das tarefas, da utilização de diferentes recursos e da flexibilização do tempo de realização das atividades. Neste contexto, o professor deve procurar ajustar as suas práticas pedagógicas, criando atividades que permitam diferentes formas de participação e de realização das tarefas. Alguns alunos podem necessitar de mais apoio

e orientação, enquanto outros conseguem trabalhar com maior autonomia, sendo importante responder a estas diferenças de forma equilibrada.

A utilização de tecnologias digitais pode facilitar este processo, permitindo criar atividades mais flexíveis e adaptadas aos alunos. Estas ferramentas possibilitam diferentes formas de acesso à informação e diferentes formas de expressão, contribuindo para uma aprendizagem mais inclusiva e participativa. Para além disso, a diferenciação pedagógica contribui para aumentar o envolvimento dos alunos, uma vez que estes se sentem mais capazes de realizar as tarefas propostas. Quando as atividades são ajustadas ao nível dos alunos, torna-se mais fácil promover a participação, a autonomia e o desenvolvimento de competências. De acordo com Formosinho e Machado (2007), a diferenciação pedagógica é essencial para responder à diversidade existente nas salas de aula, permitindo criar condições para uma aprendizagem mais equitativa e ajustada às necessidades dos alunos.

Desta forma, a diferenciação pedagógica constitui um elemento fundamental na aprendizagem centrada no aluno, contribuindo para o sucesso educativo e para a inclusão de todos os alunos no processo de ensino-aprendizagem.

2.2.3 Aprendizagem ativa com Recurso às Tecnologias

A aprendizagem centrada no aluno está frequentemente associada à utilização de metodologias ativas, nas quais os alunos assumem um papel ativo no processo de aprendizagem. Estas metodologias valorizam a participação, a experimentação e a resolução de problemas, permitindo que os alunos construam o conhecimento de forma mais significativa.

Neste contexto, a utilização de tecnologias digitais pode potenciar este tipo de aprendizagem, uma vez que permite criar atividades mais dinâmicas, interativas e próximas da realidade dos alunos. Ferramentas como a edição de vídeo possibilitam que os alunos não sejam apenas consumidores de informação, mas também criadores de conteúdos, desenvolvendo competências técnicas, criativas e comunicativas. A realização de atividades práticas com recurso a tecnologias digitais favorece o envolvimento dos alunos, promovendo a autonomia e a responsabilidade no desenvolvimento das tarefas. Ao longo deste processo, os alunos são incentivados a tomar

decisões, resolver problemas e refletir sobre o trabalho realizado, o que contribui para uma aprendizagem mais ativa e significativa.

De acordo com Papert (1993), a aprendizagem torna-se mais eficaz quando os alunos constroem algo significativo, utilizando ferramentas que lhes permitam experimentar e explorar ideias. Neste sentido, as tecnologias digitais assumem um papel importante na promoção de aprendizagens baseadas na ação. Para além disso, a utilização destas metodologias permite ao professor assumir um papel de orientador, apoiando os alunos ao longo do processo e criando condições para que desenvolvam competências de forma autónoma.

Desta forma, a aprendizagem ativa com recurso às tecnologias digitais constitui uma abordagem pedagógica relevante, contribuindo para o desenvolvimento de competências essenciais e para a promoção de uma aprendizagem mais envolvente e significativa.

2.2.4 Papel das Tecnologias na Promoção da Autonomia dos Alunos

A utilização de tecnologias digitais em contexto educativo pode desempenhar um papel importante na promoção da autonomia dos alunos. Quando integradas de forma adequada, estas ferramentas permitem que os alunos realizem tarefas de forma mais independente, explorando conteúdos, testando soluções e desenvolvendo o seu próprio ritmo de aprendizagem.

Neste contexto, os alunos deixam de depender exclusivamente da explicação do professor, passando a assumir um papel mais ativo na realização das atividades. A possibilidade de experimentar diferentes soluções, corrigir erros e ajustar o trabalho contribui para o desenvolvimento da autonomia e da responsabilidade. Para além disso, as tecnologias digitais permitem que os alunos tomem decisões ao longo do processo de aprendizagem, como a escolha das ferramentas a utilizar, a forma de organizar o trabalho ou a resolução de problemas que surgem durante a realização das tarefas. Este tipo de experiências favorece o desenvolvimento de competências importantes, como o pensamento crítico, a capacidade de adaptação e a resolução de problemas.

De acordo com Nóvoa (2009), a escola deve promover o desenvolvimento da autonomia dos alunos, preparando-os para enfrentar os desafios da sociedade atual. Neste sentido, a utilização de

tecnologias digitais pode contribuir para a criação de contextos de aprendizagem mais flexíveis, que favorecem a participação ativa e a construção do conhecimento. No contexto da presente investigação, a utilização de diferentes dispositivos, como o telemóvel e o computador, permitiu observar de que forma os alunos gerem o seu próprio processo de aprendizagem, evidenciando diferentes níveis de autonomia consoante o dispositivo utilizado.

Desta forma, a integração das tecnologias digitais assume um papel relevante na promoção da autonomia dos alunos, contribuindo para uma aprendizagem mais ativa, participativa e significativa. A utilização do telemóvel e do computador ao longo da intervenção permitiu observar diferentes níveis de autonomia e adaptação dos alunos, reforçando a importância das tecnologias digitais na promoção de aprendizagens mais ativas e participativas.

Capítulo 3 – Contexto da Intervenção

3.1 O Agrupamento

O Agrupamento de Escolas n.º 2 de Serpa foi criado em julho de 2012 pelo Ministério da Educação e Ciência, a partir da união entre a Escola Secundária de Serpa e o Agrupamento de Escolas de Vila Nova de São Bento. Esta fusão teve como principal objetivo melhorar a organização do ensino e otimizar os recursos humanos e materiais existentes, garantindo uma oferta educativa mais completa e de qualidade para toda a população do concelho. Atualmente, o agrupamento é o único da região que oferece uma educação contínua desde o pré-escolar até ao ensino secundário, incluindo o ensino profissional e a educação de adultos. É também a sede do Centro Qualifica de Serpa, que apoia jovens e adultos na conclusão dos seus estudos e na valorização das suas competências pessoais e profissionais. Desta forma, o agrupamento assume um papel fundamental no desenvolvimento educativo e social da região, sendo uma referência no concelho.

Com esta rede de escolas espalhadas pelo concelho, o agrupamento garante que todas as crianças e jovens tenham acesso à educação de forma próxima e justa, sem precisarem de se deslocar grandes distâncias. Além de oferecer uma formação sólida, o agrupamento aposta numa

educação que valoriza o respeito, a inclusão, a responsabilidade e a participação ativa dos alunos, promovendo o sucesso escolar e o desenvolvimento pessoal de toda a comunidade educativa. Assim, o Agrupamento de Escolas n.º 2 de Serpa contribui de forma decisiva para o crescimento educativo, social e cultural do concelho e é reconhecido como uma instituição de referência na região.



Figura 1 - Localização das escolas do Agrupamento de Escolas n.º 2 de Serpa

3.1.1 A Escola Sede

A Escola Sede localiza-se na Rua José Manuel da Graça Afreixo, no interior da localidade de Serpa, no distrito de Beja, apresentando uma organização funcional que responde às necessidades da comunidade educativa. O espaço escolar encontra-se dividido em vários pavilhões, nos quais se distribuem as salas de aula, os serviços administrativos e os diferentes espaços de apoio ao funcionamento da escola. À entrada da escola encontra-se o pavilhão destinado aos serviços administrativos, onde funcionam a direção, os serviços administrativos e a reprografia. Este espaço constitui o principal ponto de apoio à comunidade escolar, assegurando o funcionamento organizacional da instituição.

Os restantes pavilhões são destinados às atividades letivas, incluindo salas de aula, laboratórios e salas específicas, como as salas de informática. A escola dispõe de três salas TIC, devidamente equipadas com computadores e recursos tecnológicos, que permitem o desenvolvimento de atividades práticas, nomeadamente nas áreas das tecnologias e da edição de conteúdos digitais. Estes espaços assumem um papel fundamental no desenvolvimento das competências digitais dos alunos, proporcionando um ambiente adequado à realização de tarefas práticas e à utilização de ferramentas tecnológicas em contexto educativo. A escola dispõe ainda de outros espaços

essenciais ao desenvolvimento das atividades educativas, como o pavilhão gimnodesportivo, espaços exteriores e zonas de convívio, que contribuem para o bem-estar dos alunos e para a dinamização da vida escolar. Estes espaços permitem não só a realização de atividades físicas e lúdicas, como também promovem a socialização entre os alunos e o desenvolvimento de competências sociais.

A Escola Secundária de Serpa foi recentemente incluída num plano de intervenção prioritária, estando prevista a realização de obras de requalificação. Tais intervenções têm como principal objetivo modernizar as infraestruturas, melhorar as condições físicas dos espaços escolares e reforçar a qualidade do ambiente educativo. Estas melhorias vão contribuir para criar um contexto de aprendizagem mais confortável, seguro e ajustado às necessidades atuais dos alunos e da comunidade educativa.

De um modo geral, a Escola Sede apresenta um ambiente organizado, funcional e adequado às exigências do processo de ensino e aprendizagem, permitindo a realização de atividades diversificadas e promovendo o desenvolvimento das competências dos alunos.

3.1.2 As Escolas do Agrupamento

O Agrupamento é composto por sete escolas distribuídas por quatro localidades. Em Serpa, encontra-se a escola sede, que concentra o 3.º ciclo, o ensino secundário e o ensino profissional.

A localidade de Vila Nova de São Bento, situada a cerca de 20 km da escola sede, possui duas escolas que funcionam na mesma localidade com turmas do Pré-Escolar ao 9ºano de escolaridade.

Na freguesia de A do Pinto, localizada a 11 km de Serpa, existe apenas uma escola, dedicada ao pré-escolar. Já em Vila Verde de Ficalho, a aproximadamente 28 km da escola sede, existem duas escolas, situadas em edifícios distintos e não integrados no mesmo recinto.

Relativamente ao ambiente escolar, cada edifício apresenta características próprias e únicas, diretamente relacionadas com a sua função e com o contexto em que se insere. A escola sede, em Serpa, devido à sua necessidade de reconstrução e atualização, encontra-se atualmente integrada num projeto de candidatura a requalificação, com financiamento do Plano de Recuperação e Resiliência (PRR) do concelho, proposto pela Câmara Municipal. Este estabelecimento apresenta

um espaço amplo, organizado e seguro, refletindo funcionalidade, modernidade e centralidade, sendo o principal objetivo oferecer melhores condições aos alunos e a quem por lá trabalha.

A Escola Básica n.º 1 de Vila Nova de São Bento possui características muito semelhantes às da escola secundária. Contudo, a Escola Básica n.º 2 da mesma localidade evidencia traços típicos das escolas integradas no Plano dos Centenários (1941–1956), que conduziu à construção de numerosas escolas primárias em Portugal, segundo um modelo arquitetónico padronizado. Esta tipologia, característica daquela época, originou edifícios com fachadas semelhantes e uma organização espacial homogénea, criando ambientes simultaneamente acolhedores, luminosos e dinâmicos, potenciados pela presença de espaços verdes e de um parque infantil. O mesmo estilo arquitetónico é igualmente visível na Escola Básica de Montes do Pinto de A do Pinto e na Escola Básica de Vila Verde de Ficalho. Na escola Montes do Pinto, o edifício do pré-escolar transmite simplicidade e proximidade, ajustadas a uma comunidade pequena e tranquila. Já em Vila Verde de Ficalho, a escola primária evidencia um ambiente sereno e cuidado, com jardins que promovem bem-estar, enquanto o edifício destinado às crianças mais pequenas, de linguagem arquitetónica mais simples e aberta, reflete liberdade, autenticidade e uma forte ligação ao meio rural envolvente presente na freguesia.

3.2 O meio Escolar

3.2.1 Pessoal Docente e Não Docente

O agrupamento de escolas em análise dispõe de um conjunto significativo de recursos humanos que asseguram o seu funcionamento diário e a concretização das atividades educativas. No que diz respeito ao pessoal docente, o agrupamento conta com um total de 101 professores, distribuídos pelos diferentes níveis de ensino e áreas disciplinares, garantindo a lecionação das diversas disciplinas e o acompanhamento pedagógico dos alunos.

Relativamente ao pessoal não docente, o agrupamento integra 44 profissionais, distribuídos pelas várias escolas que o constituem. Este grupo inclui assistentes operacionais e assistentes técnicos, que desempenham funções essenciais ao bom funcionamento das atividades escolares. Entre as suas responsabilidades destacam-se o apoio direto aos alunos, a manutenção e organização dos espaços escolares, o apoio administrativo e a colaboração em diversas tarefas que contribuem para um ambiente educativo seguro e organizado.

A articulação entre o pessoal docente e não docente revela-se fundamental para o funcionamento eficaz do agrupamento, permitindo criar condições adequadas ao ensino e à aprendizagem. Desta forma, todos os elementos da comunidade educativa contribuem, de forma complementar, para a promoção do sucesso educativo dos alunos e para o cumprimento dos objetivos definidos pelo agrupamento.

3.2.2 A Oferta Formativa

A escola tem uma oferta formativa muito completa, que abrange vários níveis de ensino e formações diferentes, para responder às necessidades e interesses de todos os alunos.

a) O Ensino pré-escolar e o Ensino Básico

No ensino pré-escolar, as crianças têm o primeiro contacto com a escola e aprendem através de atividades que ajudam no seu desenvolvimento pessoal e social. O ensino básico garante as aprendizagens essenciais e ajuda os alunos a desenvolver as competências necessárias para continuarem os estudos.

b) O Ensino Secundário

No ensino secundário, a escola oferece três cursos científico-humanísticos, que permitem o acesso ao ensino superior:

- Curso de Ciências e Tecnologias (10.º ao 12.º ano), indicado para quem gosta das áreas das ciências e das tecnologias;
- Curso de Línguas e Humanidades (10.º ao 12.º ano), voltado para quem tem interesse em línguas, comunicação e ciências sociais;
- Curso de Ciências Socioeconómicas (10.º ao 12.º ano), destinado a quem pretende seguir estudos nas áreas da economia e da gestão.

c) O Ensino Profissional

O ensino profissional é outra opção importante, pois combina a aprendizagem teórica com a prática, preparando os alunos para o mercado de trabalho. O Agrupamento nº2 oferece os seguintes cursos:

- Técnico/a de Comunicação e Serviço Digital (TCSD)

- Técnico/a de Gestão do Ambiente (TGA)
- Técnico/a de Gestão de Equipamentos Informáticos (TGEI)
- Técnico/a de Apoio à Gestão (TAG)
- Técnico/a de Apoio Psicossocial (TAP)

A escola tem também um Centro Qualifica, que apoia jovens e adultos na obtenção de qualificações escolares e profissionais, ajudando-os a melhorar as suas competências e oportunidades de trabalho. Além disso, existe o ensino à distância, que permite estudar de forma mais flexível, adaptando o ritmo e o horário de aprendizagem às necessidades de cada aluno.

3.2.3 Alunos

Na Escola Secundária de Serpa (Escola Sede) estão atualmente matriculados 255 alunos, distribuídos pelo 3º ciclo, Ensino Secundário e Ensino Profissional. No 3º ciclo, o 7º ano conta com 21 alunos, o 8º ano com 18 alunos e o 9º ano com 20 alunos. No Ensino Secundário, o 10º ano apresenta três turmas: a turma A com 24 alunos, a turma B com 20 alunos e a turma C com 14 alunos. No 11º ano, a turma A integra 17 alunos, a turma B 28 alunos e a turma C 19 alunos. Já no 12º ano, a turma A e a turma B têm ambas 15 alunos, enquanto a turma C reúne 19 alunos. Por fim, no Ensino Profissional, o 10º TGA tem 6 alunos, o 11º TAP também 6 alunos e o 12º TEG/TAG conta com 13 alunos.

Na escola de Ficalho, o pré-escolar conta com 20 crianças. No 1º ano estão matriculados 6 alunos, enquanto o 2º ano reúne duas turmas com um total de 13 alunos (3 numa turma e 10 na outra). O 3º ano tem 6 alunos e o 4º ano integra 8 alunos. No total, a escola de Ficalho acolhe 53 alunos. Já na escola de A do Pinto existe apenas a turma de pré-escolar, que conta com 6 crianças.

Em Vila Nova de São Bento, o pré-escolar reúne três turmas com um total de 70 crianças (20, 25 e 25 alunos). No 1º ano estão matriculados 20 alunos, enquanto o 2º ano conta com 22. O 3º ano integra duas turmas, somando 39 alunos (19 e 20). No 5º ano existem três turmas, com 15, 13 e 16 alunos, totalizando 44. O 6º ano apresenta duas turmas de 15 alunos cada, perfazendo 30 alunos. Já o 7º ano conta com as turmas B e C, com 16 e 14 alunos, respetivamente, somando 30 alunos. O 8º ano inclui duas turmas com 16 e 13 alunos, perfazendo 29. O 9º ano também tem duas turmas, com 13 e 15 alunos, num total de 28. Por fim, o Programa Integrado de Educação e Formação (PIEF) integra 15 alunos. No conjunto, a escola de Vila Nova acolhe 327 alunos.

O agrupamento conta, no total, com mais de 600 alunos matriculados em todas as escolas e níveis de ensino, apresentando uma distribuição coesa e coerente das turmas. Deste modo, podemos verificar que a distribuição das turmas é variável, existindo turmas com apenas 6 alunos e outras com até 25 alunos. Esta diferença no número de alunos influencia diretamente a dinâmica da sala de aula e a forma como o professor organiza as atividades. Podemos também verificar que, por vezes, existe a junção de turmas na sala de aula, como acontece, por exemplo, com o 1.º e o 2.º ano, ou com duas turmas dos cursos profissionais que têm aulas em conjunto nas disciplinas gerais e se dividem apenas nas componentes práticas.

Escola Secundária de Serpa (Sede) – 255 alunos:

<table>
<tr>
<td rowspan="16">Escola Secundária de Serpa (Sede)

</td>
<td>7ºA</td><td>21 alunos</td>
</tr>
<tr><td>8ºA</td><td>18 alunos</td></tr>
<tr><td>9ºA</td><td>20 alunos</td></tr>
<tr><td>10ºA</td><td>24 alunos</td></tr>
<tr><td>10ºB</td><td>20 alunos</td></tr>
<tr><td>10ºC</td><td>14 alunos</td></tr>
<tr><td>11ºA</td><td>17 alunos</td></tr>
<tr><td>11ºB</td><td>28 alunos</td></tr>
<tr><td>11ºC</td><td>19 alunos</td></tr>
<tr><td>12ºA</td><td>15 alunos</td></tr>
<tr><td>12ºB</td><td>15 alunos</td></tr>
<tr><td>12ºC</td><td>19 alunos</td></tr>
<tr><td>10º TGA</td><td>6 alunos</td></tr>
<tr><td>11ºTAP</td><td>6 alunos</td></tr>
<tr><td>12º TGEI/TAG</td><td>13 alunos</td></tr>
</table>

É possível verificar que as turmas da escola Sede são, de um modo geral, as que apresentam um maior número de alunos, quando comparadas com as restantes escolas do agrupamento. Esta tendência é visível na maioria dos níveis de ensino, à exceção das turmas dos cursos profissionais do 10.º e 11.º ano, que apresentam um número inferior de alunos.

Esta diferença poderá estar relacionada com as características específicas dos cursos profissionais, que tendem a ter turmas mais reduzidas, bem como com critérios organizacionais e pedagógicos definidos pela escola.

EPEI de A do Pinto – 6 alunos:

EPEI de A do Pinto 	Pré I	6 alunos

Na freguesia de A do Pinto, verifica-se a existência de apenas uma turma de educação pré-escolar, constituída por 6 alunos. A baixa densidade populacional da freguesia, de acordo com os dados dos últimos Censos, poderá contribuir para esta realidade.

Perante este número reduzido de alunos, para dar continuidade ao seu percurso escolar, estes poderão ter de ser transferidos para outra escola e/ou para outro agrupamento de escolas.

Jardim de Infância e Escola Básica de Vila Verde – 53 alunos:

<table>
<tr><td>Jardim de Infância de Vila Verde de Ficalho
</td><td>Pré D</td><td>20 alunos</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Escola Básica de Vila Verde de Ficalho
</td><td>1ºE</td><td>6 alunos</td></tr>
<tr><td>2ºE/F</td><td>13 alunos</td></tr>
<tr><td>3ºF</td><td>6 alunos</td></tr>
<tr><td>4ºE</td><td>8 alunos</td></tr>
</table>

Na freguesia de Vila Verde de Ficalho, sendo esta também a mais afastada da escola sede, existem turmas desde a educação pré-escolar até ao 4.º ano de escolaridade. Contudo, verifica-se uma reduzida adesão de alunos em todos os níveis de ensino, situação que acompanha a realidade demográfica da freguesia.

A educação pré-escolar destaca-se por apresentar o maior número de alunos, registando ainda um crescimento relativo nos últimos anos, embora os valores globais continuem a ser baixos quando comparados com outras localidades do agrupamento.

Escola Básica nº1 e nº2 Vila Nova de São Bento – 353 alunos:

Escola Básica nº1 de Vila Nova de São Bento 	Pré A	20 alunos
	Pré B	25 alunos
	Pré C	25 alunos
	1ºA	20 alunos
	2ºB	22 alunos
	3ºC	19 alunos
	3ºD	20 alunos
Escola Básica nº2 de Vila Nova de São Bento 	5ºA	15 alunos
	5ºB	13 alunos
	5ºC	16 alunos
	6ºA	15 alunos
	6ºB	15 alunos
	7ºB	16 alunos
	7ºC	14 alunos
	8ºB	13 alunos
	8ºC	13 alunos
	9ºB	13 alunos
	9ºC	15 alunos
	PIEF	15 alunos

A realidade de Vila Nova de São Bento apresenta algumas diferenças relativamente às restantes freguesias. Neste espaço existem duas escolas no mesmo recinto, sendo esta a maior escola do concelho, acolhendo um número de alunos superior ao da escola sede. Trata-se ainda da única escola do agrupamento que integra uma turma PIEF.

No entanto, a frequência desta escola é possível apenas até ao 9.º ano de escolaridade. Após a conclusão deste ciclo, os alunos são encaminhados para a escola sede ou para outras alternativas educativas**.** Além das turmas que constituem a comunidade escolar, o agrupamento oferece ainda cursos de Educação e Formação de Adultos (EFA), permitindo que jovens e adultos possam concluir os seus estudos ou obter uma qualificação profissional.

3.2.4 Órgãos de Gestão

a) Conselho Geral

O Conselho Geral é o órgão de direção estratégica responsável pela definição das linhas orientadoras da atividade do Agrupamento de Escolas**.** Este órgão assegura a participação e representação da comunidade educativa, incluindo professores, alunos, pais e encarregados de educação, pessoal não docente e representantes da comunidade local.

A sua função principal é definir a orientação geral da escola e acompanhar o seu funcionamento**.**

b) Direção

A Direção é o órgão responsável pela administração e gestão do agrupamento de escolas ou da escola não agrupada. Atua nas áreas pedagógica, cultural, administrativa, financeira e patrimonial. O Diretor é a principal figura deste órgão e é responsável por coordenar o funcionamento da escola.

No exercício das suas funções, o Diretor é coadjuvado pelo Subdiretor e por três Adjuntos, que o ajudam na gestão e organização das atividades escolares.

c) Conselho Pedagógico

O Conselho Pedagógico é o órgão responsável pela coordenação e supervisão pedagógica e pela orientação educativa do agrupamento de escolas.

Este conselho atua principalmente nos domínios:

- **Pedagógico-didático** (ensino e aprendizagem);
- **Orientação e acompanhamento dos alunos**;
- **Formação inicial e contínua do pessoal docente**.

O seu objetivo principal é melhorar a qualidade do ensino e das práticas educativas da escola.

d) Conselho Administrativo

O Conselho Administrativo é o órgão deliberativo em matéria administrativa e financeira do agrupamento de escolas. É responsável pela gestão financeira e administrativa, assegurando a correta utilização dos recursos da escola.

3.3 Núcleos, Clubes e Projetos escolares

Os Núcleos, Clubes e Projetos Escolares assumem um papel fundamental na dinamização da vida escolar e na formação integral dos alunos. Estas iniciativas proporcionam oportunidades de aprendizagem não formal, onde os estudantes podem explorar interesses pessoais, desenvolver competências sociais e tecnológicas e reforçar o sentido de pertença à escola.

Através da participação nestes projetos, os alunos são incentivados a trabalhar em equipa, a assumir responsabilidades e a aplicar conhecimentos de forma prática e criativa, complementando o trabalho desenvolvido nas diferentes disciplinas.

3.4.1 Estruturas Intermédias

As estruturas de articulação e de gestão curricular e de supervisão pedagógica têm como principal objetivo promover a coordenação entre os diferentes níveis de ensino, garantir a coerência curricular e melhorar a qualidade das práticas pedagógicas no agrupamento de escolas. Estas estruturas permitem organizar o trabalho dos docentes, promover a colaboração entre áreas disciplinares e assegurar uma resposta educativa adequada às necessidades dos alunos.

No agrupamento existem vários departamentos curriculares, que agrupam professores de áreas disciplinares semelhantes. Estes departamentos são responsáveis por planificar, articular e avaliar as práticas pedagógicas, bem como por promover a partilha de experiências e estratégias de ensino entre docentes e organizam-se da seguinte forma: Educação Pré-Escolar**,** 1.º Ciclo e Conselho de Docentes, Matemática e Ciências Experimentais, Expressões, Ciências Sociais e Humanas e de Línguas**.** Para além dos departamentos, existem também estruturas de coordenação dos diferentes níveis de ensino, nomeadamente a Coordenação do 2.º Ciclo, do 3.º Ciclo e do Ensino Secundário, que têm como função acompanhar o funcionamento pedagógico desses níveis de ensino, promover a articulação entre professores e monitorizar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

O agrupamento conta igualmente com outras estruturas de apoio pedagógico e educativo. A Biblioteca Escolar desempenha um papel fundamental no apoio às aprendizagens, promovendo atividades de leitura, investigação e desenvolvimento de competências de literacia da informação. A Coordenação de Núcleos, Clubes e Projetos organiza e acompanha atividades extracurriculares que enriquecem a formação dos alunos e incentivam a sua participação ativa na vida escolar. Outra estrutura relevante é o Núcleo de Formação, responsável pela promoção e organização de ações de formação para o pessoal docente e não docente, contribuindo para o desenvolvimento profissional e para a melhoria contínua das práticas educativas. Destacam-se ainda os Serviços Especializados e de Apoio Educativo, que têm como missão apoiar os alunos com necessidades específicas, promovendo a inclusão e garantindo igualdade de oportunidades no acesso à aprendizagem. No âmbito da educação e formação ao longo da vida, o agrupamento possui também a Coordenação do Centro Qualifica, que se dedica ao reconhecimento, validação e certificação de competências de adultos, bem como à orientação para percursos de qualificação. Associada a esta estrutura encontra-se a oferta de educação de adultos, que permite a continuação ou conclusão de percursos escolares.

Além disso, o agrupamento disponibiliza cursos profissionais e cursos de educação e formação, que constituem alternativas formativas orientadas para o desenvolvimento de competências técnicas e profissionais, preparando os alunos para a integração no mercado de trabalho ou para o prosseguimento de estudos. Em conjunto, todas estas estruturas contribuem para uma gestão curricular articulada, uma supervisão pedagógica eficaz e uma oferta educativa diversificada, promovendo o sucesso educativo e o desenvolvimento integral dos alunos.

3.4.2 Núcleos e Clubes

No ano letivo de 2025/2026, destacam-se diversos clubes com funcionamento regular, entre os quais o Clube de Teatro Escolar (En)Cena, o Clube de Desporto Escolar, o Clube de Artes, o Clube de Cinema, o Clube de Jornalismo (Jornal "O Furo"), o Clube de Voluntariado, o Clube da Memória, o Clube da Proteção Civil e a Horta Pedagógica. Estes núcleos dinamizam atividades de natureza artística, desportiva, cívica e ambiental, promovendo a criatividade, a cooperação e o sentido de responsabilidade social.

Para além dos clubes anteriormente referidos, o Agrupamento de Escolas n.º 2 de Serpa desenvolve ainda um vasto conjunto de núcleos e projetos, que se encontram listados a seguir:

Escola Secundária de Serpa	Clube de Teatro Escola (En)cena Clube do Cinema Clube da Memória
Vila Nova de São Bento	Horta Pedagógica Clube da Proteção Civil
Serpa e Vila Nova de São Bento	Clube do Desporto Escolar Clube das Artes Clube do Voluntariado Clube do Jornalismo

Tabela 1 - Núcleos e Projetos do Agrupamento

3.4.3 Projetos Escolares

Para além dos núcleos e clubes escolares, o agrupamento desenvolve um conjunto alargado de Projetos Escolares que envolvem alunos de diferentes níveis de ensino e áreas disciplinares. Estes projetos constituem uma componente essencial da estratégia educativa da escola, promovendo a interdisciplinaridade, a cidadania ativa, a sustentabilidade ambiental e o uso responsável das tecnologias.

A seguir, apresentam-se os projetos escolares em desenvolvimento no ano letivo de 2025/2026, que refletem o compromisso do Agrupamento de Escolas n.º 2 de Serpa com uma educação inovadora**,** participativa e inclusiva:

Eco-Escolas	Programa Educar para a Saúde
EuroEscola	Bienal de Arte Contemporânea (BoCA) | Futurama
Parlamento de Jovens	Projeto DOVE, Eu confiante
Escola Embaixadora do Parlamento Europeu	Projeto Meeting a Global Volunteer
Celebrando a Democracia	Programa EPIS (Empresários pela inclusão social)
Escola Eletrão	Programa Higiene Oral
Plano Nacional do Cinema	Projeto Hypatiamat
Plano Nacional das Artes	Projeto A Hora dos Super Quinas
Cinema, Cem Anos de Anos de Juventude	Programa Escolhas

Tabela 2 - Projetos escolares do Agrupamento

3.5 A turma

A intervenção pedagógica foi desenvolvida numa turma do 7.º ano de escolaridade do ensino básico. A escolha desta turma teve por base o tema em estudo e a sua articulação com os conteúdos curriculares previstos para este nível de ensino, permitindo a implementação de atividades adequadas às aprendizagens a desenvolver.

Para além disso, foram consideradas as características da turma, o perfil dos alunos e o seu nível de desenvolvimento, de modo a garantir a adequação das estratégias pedagógicas adotadas e a promover um ambiente favorável à aprendizagem. Neste contexto, a turma revelou-se adequada para a concretização dos objetivos definidos para a intervenção pedagógica.

3.5.1 Caracterização da turma

A turma onde decorreu a minha intervenção pedagógica corresponde ao 7.º ano de escolaridade, na turma A do Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa. No total, é composta por 21 alunos, sendo 12 elementos do sexo feminino e 9 elementos do sexo masculino.

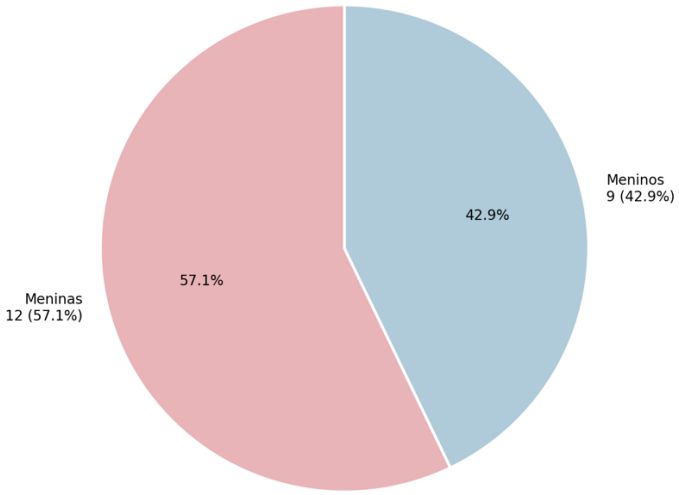

Figura 2 - Distribuição percentual da turma

Com base nos documentos fornecidos no início do ano letivo, a média de idades situa-se entre os 12 e 13 anos, o que corresponde à faixa etária habitual deste nível de ensino. De acordo com a informação disponibilizada nos questionários aos alunos da turma, três alunos apresentam retenção no seu percurso escolar. No que respeita ao acesso às tecnologias e à internet, observa-se que a maioria dos alunos dispõe de ligação à internet em casa e utiliza telemóveis, tablets ou computadores portáteis de forma regular. Essa realidade facilita o desenvolvimento de atividades online e o acesso a plataformas de aprendizagem, embora persistam algumas diferenças no nível de literacia digital entre os alunos.

Quanto à forma de trabalhar, a maior parte dos alunos prefere atividades práticas e colaborativas, especialmente quando envolvem o uso do computador, robótica educativa ou desafios tecnológicos. Demonstram maior motivação quando aprendem de forma ativa e em grupo, aplicando o que aprendem em projetos concretos. Outros alunos revelam preferência por tarefas mais orientadas e com apoio direto do professor, especialmente quando o conteúdo é novo ou mais técnico. No que diz respeito às medidas de suporte à aprendizagem e à inclusão, quatro alunos beneficiam de medidas universais, ajustadas às suas necessidades específicas.

Através das observações diretas realizadas desde o início do ano letivo, foi possível verificar que esta turma se distingue pelo bom comportamento, respeito pelas regras e espírito colaborativo. Embora nem sempre intervenham espontaneamente nas aulas, respondem de forma adequada quando questionados e demonstram interesse e empenho na realização das tarefas propostas. Ao longo do tempo, observou-se um aumento da participação espontânea, bem como uma melhoria no envolvimento, na cooperação entre colegas e no sentido de responsabilidade individual e coletiva. Estas atitudes refletem o desenvolvimento gradual de competências sociais e de trabalho em grupo, essenciais para o sucesso educativo e pessoal dos alunos.

3.5.2 Adaptações Universais

Durante o período de estágio, foram implementadas medidas de suporte à aprendizagem e à inclusão com o objetivo de garantir que todos os alunos tivessem igualdade de oportunidades de participação e sucesso escolar. No total, quatro alunos da turma do 7.º ano beneficiaram de medidas universais, definidas em articulação com o Conselho de Turma e com a Equipa Multidisciplinar de Apoio à Educação Inclusiva (EMAEI), de acordo com as suas necessidades específicas.

Estas medidas tiveram como principal finalidade promover o sucesso educativo, a autonomia e a participação ativa dos alunos nas atividades letivas. Foram planeadas estratégias diferenciadas e ajustadas ao ritmo e estilo de aprendizagem de cada aluno, com foco no acompanhamento próximo e no reforço positivo.

Entre as medidas aplicadas, destacam-se:

Organização da sala de aula:	- Colocação dos alunos em locais que favorecessem a concentração e a atenção; - Proximidade ao professor para facilitar a comunicação e o acompanhamento individual.
Apresentação dos conteúdos	- Utilização de recursos visuais, esquemas e exemplos práticos; - Segmentação das explicações mais longas; - Verificação frequente da compreensão dos conceitos essenciais;

	- Utilização de meios digitais para apoiar a aprendizagem.
Tarefas e fichas de trabalho	- Clareza nas instruções e confirmação da sua compreensão antes da realização das atividades; - Apoio na interpretação das questões e na gestão do tempo; - Possibilidade de reforçar conteúdos através de atividades de consolidação.
Avaliação	- Simplificação da linguagem utilizada nas instruções; - Concessão de tempo adicional quando necessário; - Utilização de diferentes formatos de avaliação (por exemplo, trabalhos práticos, observação direta ou questões de escolha múltipla).
Competências pessoais e organizativas	- Reforço das regras básicas de comportamento e convivência; - Acompanhamento na organização dos materiais e no cumprimento de prazos; - Estímulo ao esforço, à persistência e à cooperação entre colegas.

Tabela 3 - Medidas Universais Aplicadas

Estas medidas foram retiradas de documentos oficiais disponibilizados através do Professor Cooperante e através do website escolar e mantiveram-se ao longo do período de estágio, tendo sido aplicadas de forma consistente pelos professores das diferentes disciplinas, com o objetivo de promover o progresso e a integração plena de todos os alunos.

3.5.3 Adaptações Seletivas

Durante o período de estágio, verificou-se a existência de uma aluna abrangida por medidas seletivas de suporte à aprendizagem e à inclusão, ao abrigo do Decreto-Lei n.º 54/2018. Estas medidas foram definidas com o objetivo de responder às necessidades específicas da aluna, promovendo a sua participação nas atividades e o seu sucesso educativo.

No contexto da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação e em particular nas atividades relacionadas com a edição de vídeo, foram implementadas estratégias adaptadas, de forma a facilitar a compreensão dos conteúdos e a realização das tarefas propostas.

No âmbito da intervenção pedagógica, a aluna beneficiou das seguintes medidas:

Organização da sala de aula	– Colocação da aluna em local próximo do professor, facilitando o acompanhamento e o apoio individual; – Posicionamento que permitisse uma melhor visualização das explicações e demonstrações
Apresentação dos conteúdos	– Utilização de exemplos práticos e demonstrações passo a passo das tarefas de edição de vídeo; – Segmentação das explicações, apresentando as tarefas de forma faseada; – Verificação frequente da compreensão dos conteúdos; – Recurso a apoio visual (imagens, vídeos e demonstrações em tempo real).
Tarefas e Fichas de trabalho	– Simplificação das instruções das atividades; – Acompanhamento mais próximo durante a realização das tarefas; – Apoio na utilização das ferramentas de edição de vídeo; – Possibilidade de realizar as tarefas ao seu próprio ritmo.
Avaliação	– Flexibilização dos critérios de avaliação, tendo em conta as dificuldades apresentadas; – Valorização do processo de realização das tarefas e não apenas do resultado; – Possibilidade de apoio durante a realização das atividades avaliativas.
Competências de Organização	– Apoio na organização das tarefas e na gestão do tempo; – Orientação na sequência das etapas necessárias para a realização do vídeo.

Tabela 4 - Medidas Seletivas Aplicadas

Estas medidas foram aplicadas ao longo da intervenção pedagógica, com o objetivo de promover a participação da aluna nas atividades desenvolvidas e facilitar o seu envolvimento no processo de aprendizagem.

3.5.4 Falta de Elementos de Avaliação

Verificou-se a existência de um aluno que, apesar de integrar formalmente a turma, apresentava uma assiduidade muito irregular, o que comprometeu a sua participação nas atividades desenvolvidas ao longo da intervenção pedagógica. Tendo em conta a natureza prática das atividades propostas, nomeadamente no âmbito da edição de vídeo, a sua ausência frequente às aulas dificultou o acompanhamento das diferentes etapas do trabalho e a realização das tarefas solicitadas.

Dado que o aluno não participou nas atividades propostas nem realizou os trabalhos previstos, não foi possível recolher elementos de avaliação suficientes que permitissem aferir o seu desempenho e evolução. Neste sentido, o aluno enquadrou-se na situação de falta de elementos de avaliação, de acordo com os critérios definidos, não tendo sido possível proceder à sua avaliação no âmbito da intervenção pedagógica.

Esta situação evidencia a importância da assiduidade no processo de aprendizagem, especialmente em contextos de natureza prática, nos quais o acompanhamento contínuo e a participação ativa são fundamentais para o desenvolvimento das competências previstas.

3.6 A Disciplina

A disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) é lecionada no 7.º ano de escolaridade e tem como principal objetivo desenvolver as competências digitais dos alunos, promovendo uma utilização responsável, crítica e criativa das tecnologias no contexto escolar e no quotidiano.

Ao longo do ano letivo, os alunos aprendem a utilizar diferentes ferramentas informáticas, nomeadamente programas de edição de texto, apresentações e folhas de cálculo, bem como recursos digitais que favorecem a comunicação e o trabalho colaborativo. São também abordados temas como a segurança na Internet, a privacidade online e o uso ético das tecnologias. A disciplina de TIC contribui para o desenvolvimento pessoal e social dos alunos, incentivando a autonomia, o trabalho em equipa e o respeito pelas regras de convivência digital. O seu ensino

visa despertar o interesse dos jovens pela tecnologia e ajudá-los a adquirir competências essenciais para a sua vida escolar e futura inserção no mundo digital.

No Agrupamento de Escolas n.º 2 de Serpa, a disciplina de TIC é lecionada com uma carga horária de 90 minutos semanais, distribuída em dois tempos de 45 minutos: um destinado à lecionação da disciplina e outro dedicado à articulação. Esta organização permite não só o desenvolvimento de atividades práticas, como também a ligação a outras áreas disciplinares e projetos, promovendo aprendizagens mais integradas e significativas. A disciplina assume, assim, um papel fundamental no desenvolvimento da literacia digital e de competências essenciais nos alunos.

As aulas decorrem em salas equipadas com computadores e ligação à Internet, o que permite a realização de atividades práticas e dinâmicas, adaptadas ao ritmo e às necessidades dos alunos.

3.6.1 Os conteúdos programáticos

Os conteúdos programáticos do 7.º ano estão organizados em quatro domínios fundamentais:

Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Neste domínio, os alunos aprendem a reconhecer os componentes de um sistema informático (hardware e software), distinguindo entre diferentes tipos de programas e funções. São também trabalhados aspetos relacionados com a segurança digital, como *malware*, *phishing*, palavras-passe seguras, cópias de segurança, privacidade online e instalação segura de software. Além disso, são abordados conteúdos sobre direitos de autor, propriedade intelectual e licenças de utilização, promovendo o respeito pelas normas de convivência digital e a utilização ética das tecnologias.
Investigar e Pesquisar	Este domínio visa desenvolver competências de pesquisa e gestão da informação. Os alunos adquirem conhecimentos para utilizar motores de pesquisa, enciclopédias digitais e bibliotecas de imagem, vídeo e som, selecionando fontes de informação credíveis e seguras.

	São ainda exploradas técnicas de organização e armazenamento de ficheiros, gestão de pastas e utilização de marcadores, bem como critérios para avaliar a fiabilidade das fontes consultadas.
Comunicar e Colaborar	Neste domínio, os alunos são incentivados a utilizar diferentes meios e aplicações de comunicação online, como o correio eletrónico, mensagens instantâneas, fóruns, plataformas sociais e videoconferências. Aprendem a distinguir entre comunicação síncrona e assíncrona, a interagir de forma adequada em ambientes digitais e a aplicar boas práticas de comunicação e colaboração. São também introduzidos aos serviços de armazenamento e partilha de ficheiros na nuvem e às plataformas digitais de aprendizagem (como o Moodle), que permitem o trabalho colaborativo e o desenvolvimento de projetos em grupo.
Criar e Inovar	Este domínio introduz os alunos à criação e edição de conteúdos digitais. São exploradas ferramentas de edição de imagem, áudio, vídeo e modelação 3D, promovendo a criatividade, a expressão pessoal e o uso responsável dos recursos tecnológicos. Os alunos aprendem a planificar, desenvolver e apresentar trabalhos digitais, respeitando os direitos de autor e as boas práticas de produção multimédia.

Tabela 5 - Domínios dos conteúdos programáticos

3.6.2 Os Domínios de Avaliação

A avaliação na disciplina de TIC é contínua, formativa e global, tendo em conta não apenas os conhecimentos técnicos, mas também as atitudes, o empenho e a evolução dos alunos ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Esta avaliação baseia-se em cinco domínios, definidos no regulamento interno do Agrupamento de Escolas n.º 2 de Serpa, com ponderações específicas que permitem uma apreciação equilibrada do desempenho de cada aluno.

Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	30%
Investigação e Pesquisa	10%
Colaborar e Comunicar	10%
Criar e Inovar	30%
Valores e Atitudes	20%

Tabela 6 - Domínios e percentagens dos critérios de avaliação

Através destes domínios, é possível avaliar o desempenho dos alunos de forma abrangente.

O domínio "Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais" incide sobre o uso ético e seguro das tecnologias. O domínio "Investigação e pesquisa" avalia a capacidade de procurar e selecionar informação de forma crítica e organizada. Em "Colaborar e comunicar", valoriza-se a cooperação entre pares e o uso adequado das ferramentas de comunicação digital. O domínio "Criar e inovar" centra-se na criatividade, autonomia e qualidade dos trabalhos realizados. Por fim, o domínio "Valores e atitudes" reflete o comportamento, o empenho, a responsabilidade e o respeito demonstrado em contexto de sala de aula.

Este modelo de avaliação procura promover o sucesso educativo, incentivando os alunos a participarem ativamente nas aulas e a desenvolverem competências digitais, sociais e pessoais, fundamentais para o seu crescimento académico e cidadania digital.

Capítulo 4 – Intervenção Pedagógica

4.1 Plano Geral de Intervenção

Neste capítulo, será apresentado o Plano Geral de Intervenção desenvolvido durante o meu estágio, centrado na edição de vídeo como estratégia pedagógica. O plano foi construído a partir de um diagnóstico inicial da turma do 7.º ano, realizado através de um questionário destinado a recolher informações sobre os alunos, as suas preferências, motivações e estilos de aprendizagem. Este diagnóstico teve como principal objetivo orientar o planeamento das atividades e garantir que

as estratégias de ensino estivessem ajustadas às necessidades e interesses do grupo, tendo também em conta os alunos abrangidos por medidas universais de suporte à aprendizagem e à inclusão.

Numa primeira parte, serão apresentados os resultados do questionário diagnóstico, que permitiram traçar o perfil geral da turma, identificando níveis de autonomia, hábitos de estudo e competências digitais. Esses dados foram essenciais para compreender como os alunos aprendem e preferem trabalhar, servindo de base para a definição das metodologias adotadas. De seguida, será descrita a sequência de atividades práticas centradas na edição de vídeo, concebidas para promover a criatividade, a colaboração e o uso responsável das tecnologias digitais. As tarefas foram estruturadas de forma progressiva, incorporando desafios que estimularam o pensamento crítico, a expressão pessoal e o trabalho em equipa, valorizando o papel ativo do aluno no processo de aprendizagem.

Assim, este capítulo apresenta todo o processo de planeamento e implementação da intervenção pedagógica, sustentado numa abordagem centrada no aluno, inclusiva e orientada por dados, com o propósito de tornar a aprendizagem mais significativa, participativa e envolvente através do uso da tecnologia e da edição de vídeo como ferramenta educativa.

4.1.1 Fase Diagnóstico Inicial, início das aulas observadas

Antes da implementação da intervenção pedagógica, foi realizado um questionário diagnóstico junto dos alunos da turma do 7.ºA, com o objetivo de compreender o seu perfil, interesses e condições de aprendizagem. Este instrumento permitiu recolher informações sobre o acesso à tecnologia, os hábitos e preferências de estudo, as disciplinas de maior e menor dificuldade e o nível de envolvimento em atividades extracurriculares.

As questões foram organizadas em diferentes dimensões, de forma a recolher informação útil para o planeamento da intervenção pedagógica centrada na edição de vídeo, garantindo que as estratégias adotadas estivessem ajustadas às necessidades da turma e em conformidade com as medidas universais de suporte à aprendizagem e à inclusão. No que respeita ao acesso digital e às condições tecnológicas, foram incluídas perguntas sobre a posse de computador pessoal, a existência de ligação à internet e o tipo de acesso disponível (fixo ou móvel, com ou sem limitação de tráfego). Relativamente aos hábitos e locais de estudo, os alunos foram questionados

sobre onde costumam estudar, de que forma preferem fazê-lo (sozinhos ou em grupo) e se contam com apoio de alguém durante o processo de aprendizagem. Foram ainda abordados aspetos ligados à perceção de dificuldades e interesses escolares, solicitando aos alunos que identificassem as disciplinas em que sentem mais e menos dificuldades, bem como as principais causas associadas a essas dificuldades. A dimensão da motivação e do envolvimento escolar incluiu questões sobre a participação em clubes ou projetos, o interesse em integrar novas atividades e a realização de tarefas extracurriculares. Por fim, foram incluídas perguntas relativas às preferências de aprendizagem e à expressão pessoal, nomeadamente sobre a predisposição para o trabalho em grupo, o à-vontade em realizar apresentações orais e as sugestões de melhoria para as aulas, tanto no que se refere ao ensino como à avaliação.

A informação recolhida foi essencial para a definição das estratégias pedagógicas adotadas, permitindo alinhar as atividades às necessidades e motivações da turma, com especial enfoque na promoção da criatividade, da colaboração e do uso das tecnologias digitais. A análise das respostas revelou acesso generalizado à internet, tendência para o estudo individual e maior interesse por disciplinas práticas e criativas, como Educação Visual e TIC. Estes resultados sustentaram a escolha de uma abordagem pedagógica dinâmica, colaborativa e baseada na experimentação tecnológica, promovendo a participação ativa e a aprendizagem significativa através da edição de vídeo.

4.1.2 Fase Diagnóstico Inicial com recolha de Dados para a intervenção

Antes da implementação da intervenção pedagógica, foi realizado um diagnóstico da situação com o objetivo de compreender de forma mais aprofundada os conhecimentos prévios, as atitudes, as expectativas e as dificuldades dos alunos relativamente à temática da edição de vídeo. Para tal, recorreu-se à observação direta da turma em contexto de sala de aula e à aplicação de um questionário inicial, permitindo recolher dados qualitativos relevantes que serviram de base à planificação das estratégias de ensino.

Através da observação inicial, foi possível verificar que os alunos apresentam um contacto frequente com conteúdos audiovisuais, sobretudo através de plataformas digitais como o TikTok e o YouTube. Este contacto evidencia uma familiaridade com o consumo de vídeos e com a

linguagem audiovisual, estando os alunos habituados a visualizar, partilhar e comentar conteúdos digitais. No entanto, constatou-se que esta familiaridade não se traduz em competências técnicas de edição de vídeo, sendo evidente que a maioria dos alunos não possui conhecimentos estruturados nesta área. Durante esta fase, os alunos demonstraram interesse e curiosidade pelo tema, participando de forma ativa nas interações iniciais, mas revelaram também alguma insegurança quando confrontados com a possibilidade de realizar tarefas práticas que envolvem ferramentas digitais desconhecidas. De forma a complementar esta análise, foi aplicado um questionário inicial, composto por questões fechadas e abertas, que permitiu aprofundar a compreensão dos conhecimentos prévios e das perceções dos alunos.

Numa primeira fase, procurou-se compreender o acesso dos alunos a dispositivos digitais. Como se pode observar nos gráficos relativos às questões "Tens telemóvel próprio?" e "Usas o telemóvel todos os dias?", verifica-se que a totalidade dos alunos respondeu afirmativamente, indicando que todos possuem telemóvel e que sim, que o utilizam todos os dias.

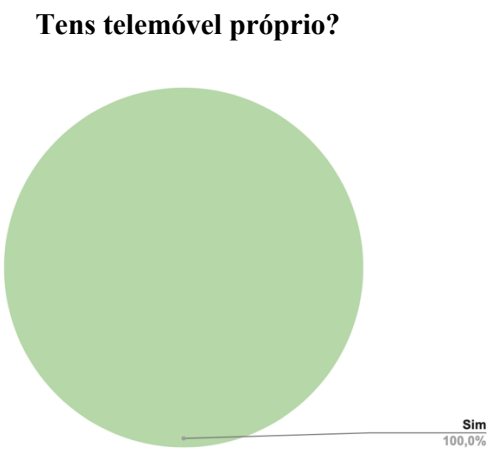

Figura 3 - Gráfico de telemóvel próprio

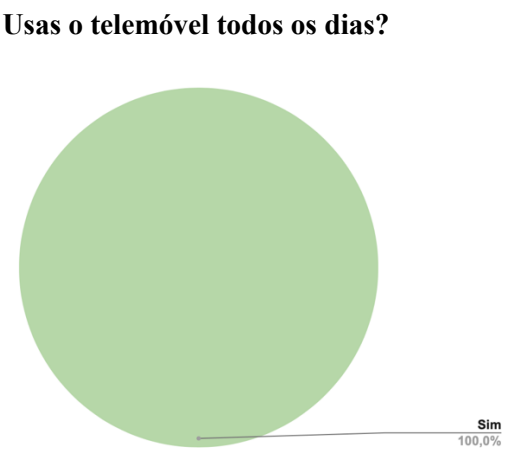

Figura 4 - Gráfico uso diário do telemóvel

Este dado revela um acesso generalizado a dispositivos digitais, sendo este um recurso amplamente presente no quotidiano dos alunos. A presença do telemóvel no dia a dia constitui uma vantagem significativa no contexto educativo, uma vez que permite integrar ferramentas digitais de forma natural nas atividades de aprendizagem.

De facto, o telemóvel é um dispositivo com o qual os alunos demonstram elevada familiaridade, utilizando-o regularmente para diferentes finalidades, como comunicação, acesso à informação e consumo de conteúdos digitais. Esta proximidade com a tecnologia pode facilitar a realização de tarefas pedagógicas que envolvam o uso de aplicações e ferramentas digitais, reduzindo a necessidade de explicações técnicas complexas. Além disso, esta familiaridade tende a promover uma maior autonomia na execução das atividades propostas, permitindo que os alunos explorem funcionalidades, resolvam pequenos problemas de forma independente e desenvolvam competências digitais essenciais. Simultaneamente, contribui para um aumento da confiança na realização das tarefas, uma vez que os alunos se sentem mais confortáveis ao trabalhar com um dispositivo que já dominam no seu quotidiano.

Por outro lado, a utilização do telemóvel em contexto educativo pode também potenciar o envolvimento e a motivação dos alunos, tornando as atividades mais próximas da sua realidade e interesses. Desta forma, a integração deste recurso no processo de ensino-aprendizagem revela-se uma estratégia pertinente, favorecendo não só a aquisição de conhecimentos, mas também o desenvolvimento de competências digitais e de autonomia.

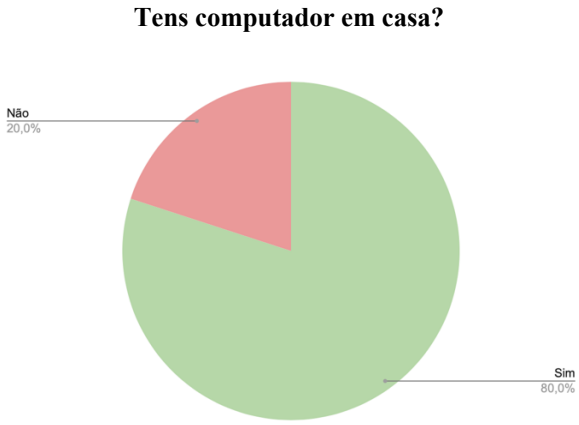

Figura 5 - Gráfico computador em casa

De forma complementar, através do gráfico correspondente à questão "Tens computador em casa?", verifica-se que a maioria dos alunos também dispõe de computador, embora com diferentes níveis de acesso. No entanto, importa referir que três alunos indicaram não ter acesso a computador em casa, o que evidencia a existência de algumas diferenças nas condições de acesso às tecnologias digitais. Esta situação poderá influenciar a forma como os alunos realizam as atividades propostas,

especialmente aquelas que exigem a utilização do computador, podendo levar a dificuldades adicionais para os alunos que não têm acesso regular a este tipo de equipamento.

Por outro lado, o acesso generalizado ao telemóvel pode funcionar como um recurso alternativo, permitindo a participação nas atividades e contribuindo para a continuidade do processo de aprendizagem.

Neste contexto, torna-se importante considerar estas diferenças no acesso aos dispositivos ao planear as atividades, de forma a garantir que todos os alunos têm oportunidades de participação e aprendizagem adequadas às suas condições. Relativamente aos hábitos de utilização, como se verifica no gráfico associado à questão "Quando precisas de fazer algo rápido, escolhes o telemóvel?", a maioria dos alunos demonstra preferência pelo telemóvel. Esta tendência sugere que os alunos associam este dispositivo a uma maior rapidez e facilidade na realização de tarefas do dia a dia.

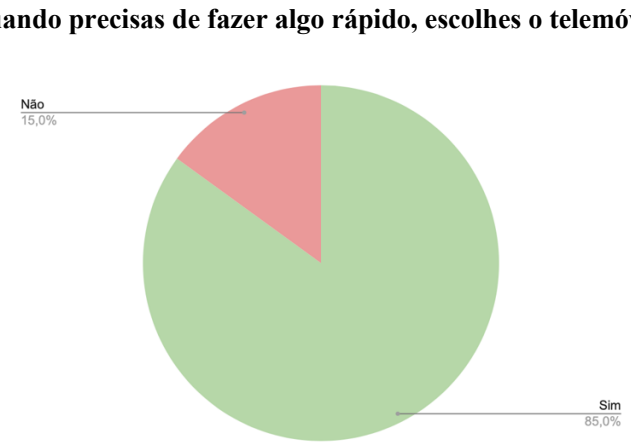

Figura 6 - Gráfico de escolha

Esta perceção é reforçada pela questão "Achas que no telemóvel precisas de poucos passos para fazer as coisas?", cujos resultados indicam que os alunos consideram o telemóvel um dispositivo mais simples e intuitivo. A utilização de aplicações com interfaces mais acessíveis e diretas pode contribuir para esta perceção, permitindo aos alunos executar tarefas de forma mais rápida e com menor esforço.

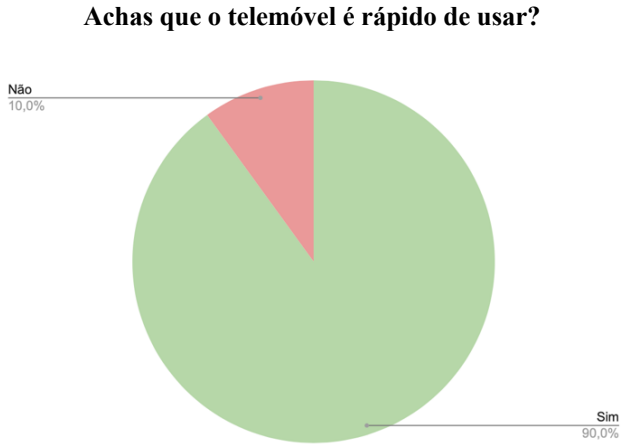

Figura 7 - Gráfico de opinião sobre o telemóvel

Esta preferência pelo telemóvel pode também estar relacionada com a frequência com que os alunos utilizam este dispositivo no seu quotidiano, o que contribui para um maior nível de familiaridade e confiança na sua utilização. Como resultado, os alunos tendem a optar pelo telemóvel quando pretendem realizar tarefas de forma imediata e sem grande complexidade. No entanto, esta perceção de simplicidade e rapidez não significa necessariamente que o telemóvel seja o dispositivo mais adequado para todas as tarefas. Em atividades que exigem maior organização, precisão ou utilização de ferramentas mais complexas, o computador poderá revelar-se mais eficaz. Neste contexto, os resultados obtidos permitem compreender que a escolha do dispositivo está muitas vezes associada à perceção de facilidade e rapidez, sendo influenciada pelas experiências prévias dos alunos e pelo tipo de tarefa a realizar.

Esta perceção é complementada pelos resultados da questão "No telemóvel, costumas saber logo onde clicar?", que indicam que os alunos, de um modo geral, demonstram facilidade em navegar nas aplicações móveis. Este dado evidencia um elevado nível de familiaridade com o dispositivo, permitindo uma utilização mais intuitiva e autónoma. A capacidade de identificar rapidamente as funcionalidades necessárias sugere que os alunos já possuem hábitos consolidados de utilização do telemóvel, desenvolvidos através do uso frequente no seu quotidiano. Esta familiaridade contribui para uma maior confiança na execução das tarefas, reduzindo a necessidade de apoio e facilitando a exploração das diferentes opções disponíveis nas aplicações.

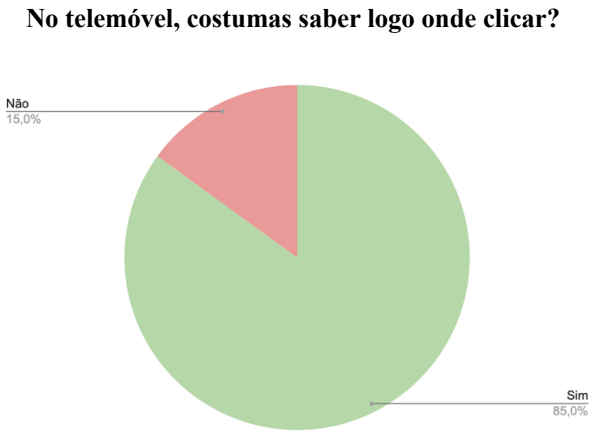

Figura 8 - Gráfico de intuição sobre o telemóvel

Neste sentido, o telemóvel surge como um dispositivo com o qual os alunos se sentem confortáveis a trabalhar, o que poderá influenciar a sua escolha em contexto educativo, sobretudo em atividades que exigem uma interação direta com ferramentas digitais.

Como é possível observar no gráfico correspondente, verifica-se que a maioria dos alunos dispõe de computador, o que constitui uma condição favorável para a realização de atividades digitais, nomeadamente no âmbito da edição de vídeo. Relativamente à questão "Achas que ligar o computador demora tempo?", a análise do gráfico correspondente permite verificar que alguns alunos percecionam o computador como um dispositivo mais demorado no seu processo de utilização. Esta perceção pode influenciar a escolha do dispositivo em função da tarefa a realizar, levando os alunos a optar por alternativas que consideram mais rápidas e acessíveis.

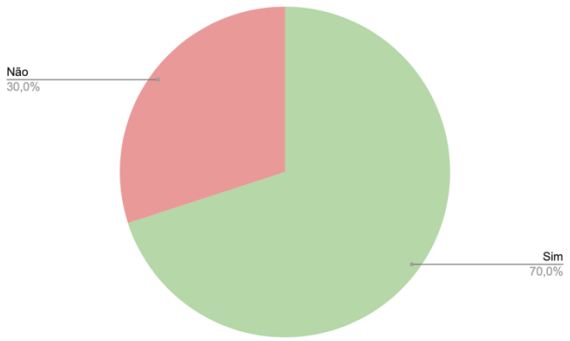

Figura 9 - Gráfico de tempo de uso do computador

Por fim, no que se refere à questão “No computador, sentes que há muitos botões e opções?”, os resultados apresentados no gráfico indicam que alguns alunos consideram o ambiente do computador mais complexo. Esta perceção de complexidade poderá constituir um fator que dificulta a utilização autónoma deste dispositivo, sobretudo em tarefas que exigem maior exploração de funcionalidades, como é o caso da edição de vídeo.

No computador, sentes que há muitos botões e opções?

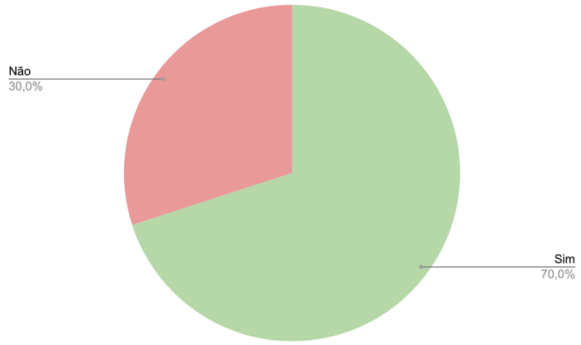

Figura 10 - Gráfico de opções no computador

A análise destes dados permite concluir que, embora os alunos tenham acesso ao computador, a sua utilização não é uniforme nem frequente em todos os casos, sendo este, por vezes, percecionado como um dispositivo mais complexo e menos imediato. Esta realidade evidencia a necessidade de promover uma utilização mais orientada e gradual do computador em contexto educativo, de forma a aumentar a confiança dos alunos e facilitar a adaptação a ferramentas digitais mais completas, como as utilizadas na edição de vídeo.

Já editaste vídeos antes desta atividade?

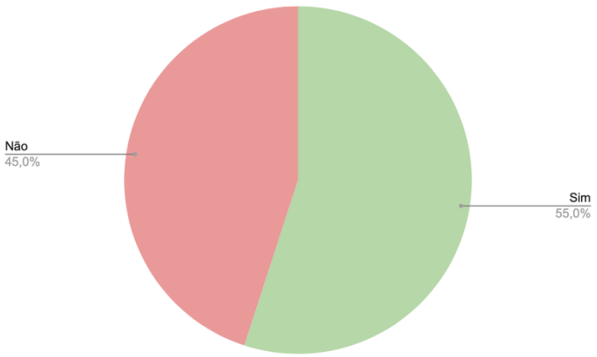

Figura 11 - Gráfico de questão de edição

No que diz respeito à experiência anterior com edição de vídeo, como se pode observar no gráfico correspondente, verifica-se que 55% dos alunos referem já ter tido algum contacto com a edição de vídeo, enquanto 45% indicam não possuir qualquer experiência. Apesar de uma ligeira maioria afirmar já ter editado vídeos, importa referir que este contacto é, na maioria dos casos, realizado através de aplicações simples e intuitivas, associadas a dispositivos digitais. A análise das respostas abertas permitiu identificar que os alunos associam a edição de vídeo sobretudo a ações simples, como cortar, juntar vídeos e adicionar música, não referindo elementos mais complexos, como a utilização de transições, efeitos visuais ou edição de áudio. Este facto evidencia que os conhecimentos prévios existentes são essencialmente intuitivos, pouco estruturados e limitados a uma visão simplificada do processo de edição. Por outro lado, a percentagem significativa de alunos sem qualquer experiência evidencia que uma parte considerável da turma inicia esta aprendizagem sem conhecimentos prévios nesta área. Assim, de forma geral, pode concluir-se que os conhecimentos existentes são ainda básicos e pouco estruturados, não correspondendo a um domínio técnico aprofundado das ferramentas de edição de vídeo.

No que diz respeito às expectativas, os alunos demonstraram interesse em aprender a editar vídeos, referindo como principais objetivos a melhoria da qualidade dos seus trabalhos e a criação de conteúdos mais apelativos. Estas respostas revelam uma motivação intrínseca para a aprendizagem, fortemente influenciada pelo contexto digital em que os alunos estão inseridos, nomeadamente pelo uso frequente de redes sociais e pela valorização de conteúdos audiovisuais. Relativamente à questão “O que te preocupa mais antes de começar a editar vídeo?”, a análise das respostas abertas confirma e reforça estes resultados. Verifica-se que uma parte significativa dos alunos manifesta sentimentos de insegurança face à tarefa, sobretudo relacionados com o receio de errar, a perceção de dificuldade e a falta de conhecimentos prévios. Tal é evidente em respostas como “errar”, “cometer erros”, “errar e começar de novo” ou “de ficar ruim”, que demonstram o medo de falhar durante o processo de edição. Além disso, vários alunos referem explicitamente a ausência de competências, como se observa em respostas como “não saber editar um vídeo”, “não sei porque nunca editei um vídeo” ou “a mim não me preocupa muito porque eu não faço ainda nada de jeito”. Estas afirmações revelam uma perceção de baixa autoeficácia e confirmam a existência de conhecimentos prévios limitados. A dificuldade percebida é igualmente mencionada, através de respostas como “ser difícil”, evidenciando que a tarefa é encarada como exigente e potencialmente complexa.

Por outro lado, um número considerável de alunos indica não sentir qualquer preocupação, através de respostas como “nada”, “normalmente nada” ou “não me preocupa muito”. Esta ausência de preocupação parece estar associada, sobretudo, à falta de experiência prévia, reforçando a ideia de que muitos alunos ainda não tiveram contacto significativo com a edição de vídeo. A análise conjunta dos dados permite estabelecer uma relação entre os conhecimentos prévios limitados e a insegurança demonstrada pelos alunos. Apesar da existência de motivação para aprender, a perceção de dificuldade pode constituir um obstáculo à participação ativa, caso não sejam implementadas estratégias adequadas. Este diagnóstico encontra enquadramento na teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel, segundo a qual a aprendizagem ocorre de forma mais eficaz quando os novos conteúdos se relacionam com os conhecimentos prévios dos alunos (Ausubel, 1968). No presente contexto, embora existam conhecimentos prévios, estes apresentam-se pouco organizados, sendo necessário estruturá-los e aprofundá-los ao longo do processo de ensino-aprendizagem. Por outro lado, de acordo com a teoria social cognitiva de Albert Bandura, a aprendizagem está associada à observação, à imitação e à perceção de autoeficácia (Bandura, 1986). A insegurança demonstrada pelos alunos indica níveis reduzidos de autoeficácia, sendo fundamental promover experiências de sucesso, reforço positivo e acompanhamento pedagógico, de forma a aumentar a confiança dos alunos nas suas capacidades.

Assim, o diagnóstico realizado permitiu identificar que os alunos apresentam conhecimentos prévios básicos e pouco estruturados, aliados a uma motivação significativa para aprender, mas também a níveis consideráveis de insegurança. Face a estes resultados, torna-se essencial implementar uma intervenção pedagógica estruturada, progressiva e orientada, que promova a confiança, a autonomia e a participação ativa dos alunos, facilitando a aquisição de competências na área da edição de vídeo.

4.1.3 Estratégias e Ações da Intervenção

A intervenção foi organizada com base nas necessidades identificadas na fase de diagnóstico inicial e nas características da turma. O principal objetivo desta fase foi criar condições para que os alunos desenvolvessem competências relacionadas com a edição de vídeo, enquanto se observava a forma como escolhiam e utilizavam diferentes dispositivos (telemóvel ou computador).

Para isso, foram definidas estratégias simples, práticas e adequadas ao nível dos alunos. As principais ações incluíram:

- Apresentação guiada das ferramentas de edição de vídeo, de forma clara e acessível, permitindo que todos os alunos compreendessem as funcionalidades básicas antes de começarem a trabalhar sozinhos.
- Proposta de uma tarefa prática de edição, onde cada aluno pôde escolher livremente o dispositivo que preferia usar. O objetivo foi promover autonomia, enquanto se observava como as escolhas tecnológicas influenciavam o processo de trabalho.
- Apoio individualizado durante a realização da tarefa, ajudando os alunos sempre que encontravam dificuldades técnicas ou de organização. Este acompanhamento permitiu recolher informação importante sobre os desafios sentidos.
- Orientação passo a passo quando necessário, garantindo que todos conseguiam progredir na atividade, independentemente do dispositivo escolhido.
- Promoção da experimentação, incentivando os alunos a testar ferramentas, opções e diferentes formas de resolver os problemas que encontravam durante a edição.

Estas ações foram pensadas para criar um ambiente de aprendizagem simples, prático e motivador, onde os alunos pudessem desenvolver competências digitais ao seu ritmo. Ao mesmo tempo, estas estratégias permitiram recolher dados relevantes para a investigação sobre a escolha de dispositivos e as dificuldades sentidas durante a edição de vídeo.

4.1.4 Recursos Utilizados

Para implementar o plano de intervenção e permitir que os alunos realizassem a tarefa de edição de vídeo, foi necessário garantir o acesso a diferentes tipos de recursos tecnológicos e pedagógicos. Estes recursos foram selecionados de forma a responder às necessidades da turma e aos objetivos definidos.

Os principais recursos utilizados foram:

Computadores	Computadores da escola, disponíveis na sala de aula, permitindo que os alunos trabalhem com programas de edição mais completos, sempre que essa for a sua escolha,
Telemóveis	Os alunos terão de utilizar os telemóveis pessoais dos alunos, devidamente autorizados pela escola e integrados na atividade para que os alunos possam utilizar ferramentas móveis de edição de vídeo.
Editor de vídeo	Aplicações de vídeo adequadas ao nível dos alunos, editores simples e disponíveis no computador. Estas aplicações permitem realizar tarefas básicas como cortar, juntar clips, inserir música e ajustar transições.
Projetor	Usado para apresentar exemplos, explicar passos básicos e mostrar tutoriais curtos.
Material Audiovisual	Pequenos vídeos fornecidos aos alunos para edição ou vídeos criados por eles próprios.
Guiões de Apoio	Instruções simples que ajudam os alunos a seguir os passos da edição sem dependerem sempre do professor.

Tabela 7 - Recursos Utilizados

Todos estes recursos foram escolhidos com o objetivo de criar uma experiência de aprendizagem acessível, prática e dinâmica. Além disso, a variedade de dispositivos disponíveis permitiu observar de forma mais clara as preferências dos alunos e os desafios associados ao uso de telemóvel e computador durante a edição de vídeo.

4.1.5 Competências a Desenvolver

As atividades propostas no plano de intervenção foram pensadas para desenvolver competências digitais e competências transversais importantes para o trabalho dos alunos. Estas competências estão alinhadas com o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e com os objetivos específicos da disciplina.

As principais competências a desenvolver foram:

Competências Digitais	Utilizar ferramentas tecnológicas de forma autónoma, nomeadamente aplicações de edição de vídeo. Compreender e aplicar técnicas básicas de edição, como cortar, juntar clips, inserir áudio ou ajustar transições.

	Adaptar o uso da tecnologia ao contexto, escolhendo o dispositivo mais adequado para a tarefa. Resolver pequenos problemas técnicos, como erros no ficheiro, dificuldades no uso das ferramentas ou gestão dos recursos no dispositivo.
Competências de Comunicação	Criar mensagens visuais simples, organizando imagens, som e sequências de forma clara. Expressar ideias através do vídeo, usando a criatividade e a linguagem multimodal.
Competências de Organização e Autonomia	Gerir o tempo de trabalho durante a tarefa de edição. Planear os passos da tarefa, desde a escolha dos ficheiros até à exportação final do vídeo. Pedir ajuda de forma adequada e procurar soluções antes de desistir. Tomar decisões, como a escolha do dispositivo ou da ferramenta de edição.
Competências de Pensamento Crítico	Avaliar se o vídeo produzido cumpre o objetivo, adequando a edição quando necessário. Refletir sobre a escolha do dispositivo, identificando vantagens e dificuldades.

Tabela 8 - Competências Desenvolvidas

Estas competências foram trabalhadas de forma prática e integrada na atividade, sem necessidade de exercícios teóricos extensos. A natureza prática da edição de vídeo permite que os alunos desenvolvam estas capacidades de forma natural, enquanto se recolhem dados importantes para a investigação.

4.2. Processo de Investigação

A partir da análise realizada na fase de diagnóstico e do que a literatura indica sobre o uso de dispositivos digitais em contexto educativo, foram definidas duas questões de investigação que orientam este estudo. Estas questões surgem da necessidade de compreender melhor as escolhas

tecnológicas dos alunos e as dificuldades que enfrentam quando realizam tarefas de edição de vídeo.

4.2.1 Questões de Investigação

Este estudo pretende responder às seguintes questões de investigação:

Questão de Investigação 1 - Quais são os fatores que influenciam a escolha do dispositivo (telemóvel ou computador) pelos alunos durante atividades de edição de vídeo?

Esta questão tem como objetivo compreender os critérios que orientam a escolha dos alunos relativamente ao dispositivo utilizado na edição de vídeo, nomeadamente entre o telemóvel e o computador. Pretende-se analisar de que forma fatores como o conforto de utilização, a facilidade de uso, os hábitos digitais previamente adquiridos, a acessibilidade aos equipamentos e as preferências pessoais influenciam essa decisão.

Num contexto educativo cada vez mais marcado pela presença das tecnologias digitais, os alunos tendem a privilegiar dispositivos com os quais se sentem mais familiarizados. De acordo com a literatura, o telemóvel assume um papel central no quotidiano dos alunos, sendo frequentemente utilizado para consumo e produção de conteúdos digitais, o que pode influenciar a sua escolha em atividades escolares. Por outro lado, o computador continua a ser associado a tarefas mais complexas e a um maior controlo técnico, podendo ser preferido em situações que exigem maior precisão e organização.

Assim, esta questão procura perceber se a escolha do dispositivo resulta essencialmente de fatores práticos (como disponibilidade e facilidade de utilização) ou de fatores mais subjetivos, como a confiança, o hábito ou a perceção de competência. A sua análise permitirá compreender melhor os comportamentos dos alunos em contexto de sala de aula e adequar as estratégias pedagógicas às suas preferências e necessidades.

Questão de Investigação 2 - Que dificuldades surgem no processo de edição de vídeo e de que forma estas dificuldades variam consoante o dispositivo utilizado?

A segunda questão de investigação centra-se na identificação das principais dificuldades que os alunos enfrentam durante o processo de edição de vídeo, procurando distinguir entre dificuldades

de natureza técnica (como utilização das ferramentas, exportação de ficheiros ou aplicação de efeitos) e dificuldades de natureza cognitiva (como organização de ideias, estruturação do vídeo ou tomada de decisões). Para além disso, pretende-se analisar de que forma essas dificuldades podem variar em função do dispositivo utilizado. O telemóvel, embora mais acessível e intuitivo, pode apresentar limitações ao nível das funcionalidades disponíveis, do tamanho do ecrã ou da precisão na edição. Por sua vez, o computador poderá oferecer mais recursos e controlo, mas também exigir maior domínio técnico e familiaridade com softwares mais complexos.

Esta análise permite compreender não só as dificuldades em si, mas também a forma como o contexto tecnológico influencia o processo de aprendizagem. De acordo com a teoria social cognitiva de Bandura (1986), a perceção de autoeficácia influencia diretamente o desempenho dos alunos, pelo que dificuldades técnicas podem afetar a sua confiança e motivação. Por outro lado, segundo a perspetiva de Ausubel (1968), a aprendizagem depende da forma como os novos conhecimentos se relacionam com estruturas cognitivas pré-existentes, sendo expectável que alunos com menor experiência apresentem mais dificuldades.

4.2.2 Objetivos de Investigação

Os objetivos desta investigação foram definidos a partir das questões de investigação apresentadas no ponto anterior, constituindo uma orientação fundamental para o desenvolvimento do estudo.

Estes objetivos permitem clarificar aquilo que se pretende analisar relativamente ao uso de dispositivos digitais pelos alunos durante atividades de edição de vídeo, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada das suas escolhas, dificuldades e processos de aprendizagem. Para além disso, os objetivos estabelecidos procuram não apenas descrever os comportamentos dos alunos, mas também interpretá-los à luz de fatores pedagógicos e tecnológicos, permitindo identificar implicações relevantes para a prática educativa. Neste sentido, assumem um papel central na organização do estudo, orientando a recolha e análise de dados, bem como a interpretação dos resultados obtidos.

a) Objetivo 1 – Identificar os fatores que influenciam a escolha do dispositivo (telemóvel ou computador) pelos alunos quando realizam tarefas de edição de vídeo.

Este objetivo visa compreender os motivos que levam os alunos a optar por um determinado dispositivo em detrimento de outro, no contexto de atividades de edição de vídeo. Pretende-se analisar de que forma diferentes fatores influenciam essa escolha, nomeadamente a facilidade de utilização, o conforto, os hábitos digitais previamente adquiridos, a acessibilidade aos equipamentos e as preferências pessoais dos alunos.

Para além dos aspetos mais práticos, este objetivo procura também considerar dimensões mais subjetivas, como a confiança dos alunos na utilização de cada dispositivo e a perceção das suas próprias competências. Neste sentido, torna-se relevante compreender se os alunos tendem a escolher o dispositivo com o qual se sentem mais familiarizados ou aquele que consideram mais adequado à tarefa proposta. Importa ainda considerar que a escolha do dispositivo pode ser influenciada pelo contexto em que a atividade é realizada, nomeadamente pelas condições da sala de aula, pela disponibilidade de equipamentos e pelo tipo de tarefa proposta. Atividades mais simples e intuitivas poderão favorecer a utilização do telemóvel, enquanto tarefas que exigem maior precisão e diversidade de ferramentas poderão conduzir à preferência pelo computador. Do ponto de vista teórico, esta análise pode ser enquadrada na teoria social cognitiva de Bandura, que destaca o papel da perceção de autoeficácia na escolha de comportamentos e na realização de tarefas (Bandura, 1986). Assim, é expectável que os alunos tendam a escolher o dispositivo com o qual se sentem mais competentes e confiantes. Por outro lado, de acordo com a teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel (Ausubel, 1968), os novos conhecimentos são mais facilmente adquiridos quando se relacionam com experiências prévias, o que pode explicar a preferência por dispositivos já integrados no quotidiano dos alunos.

Deste modo, a análise deste objetivo permitirá identificar padrões de escolha e compreender melhor o comportamento dos alunos em contexto educativo, fornecendo informações relevantes para a definição de estratégias pedagógicas mais ajustadas. Em particular, permitirá adequar a seleção de ferramentas, a organização das atividades e o nível de apoio fornecido aos alunos, promovendo uma utilização mais eficaz dos dispositivos digitais e contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e centrada no aluno.

b) Objetivo 2 – Analisar as dificuldades encontradas pelos alunos no processo de edição de vídeo e compreender como estas dificuldades variam consoante o dispositivo utilizado.

Com este objetivo, procura-se identificar e analisar as dificuldades mais comuns que os alunos enfrentam durante o processo de edição de vídeo, considerando tanto dimensões técnicas como cognitivas e organizacionais. Entre as dificuldades técnicas incluem-se, por exemplo, a utilização das ferramentas de edição, a aplicação de efeitos, a gestão de ficheiros ou a exportação do produto final. Ao nível cognitivo e organizacional, destacam-se aspetos como a estruturação do vídeo, a seleção de conteúdos relevantes, a sequência lógica das ideias e a tomada de decisões ao longo do processo de edição. Para além da identificação destas dificuldades, pretende-se compreender de que forma estas variam consoante o dispositivo utilizado, nomeadamente entre o telemóvel e o computador. O telemóvel, frequentemente associado a uma utilização mais intuitiva e acessível, poderá facilitar a iniciação à edição de vídeo, mas também apresentar limitações ao nível da precisão, do tamanho do ecrã e da diversidade de funcionalidades. Por outro lado, o computador, embora ofereça um conjunto mais alargado de ferramentas e maior controlo sobre o processo de edição, poderá exigir um maior domínio técnico e um nível mais elevado de literacia digital.

Neste contexto, importa analisar de que forma o dispositivo influencia não apenas as dificuldades sentidas, mas também a forma como os alunos lidam com essas dificuldades. De acordo com a teoria social cognitiva de Bandura, a perceção de autoeficácia desempenha um papel determinante na forma como os alunos enfrentam desafios (Bandura, 1986). Assim, dificuldades mais acentuadas podem afetar negativamente a confiança dos alunos, reduzindo a sua motivação e participação. Por outro lado, à luz da teoria da aprendizagem significativa de Ausubel (1968), a aprendizagem ocorre de forma mais eficaz quando os novos conteúdos se articulam com os conhecimentos prévios dos alunos. Neste sentido, alunos com menor experiência na utilização de ferramentas de edição poderão evidenciar maiores dificuldades, especialmente quando confrontados com dispositivos ou softwares menos familiares.

Deste modo, a análise deste objetivo permitirá não só identificar os principais obstáculos no processo de edição de vídeo, mas também compreender a influência do contexto tecnológico nessas dificuldades. Esta compreensão é fundamental para a definição de estratégias pedagógicas mais adequadas, que promovam a superação das dificuldades, o desenvolvimento progressivo de competências digitais e o aumento da confiança e autonomia dos alunos.

Capítulo 5 - Metodologia

5.1 Enquadramento da Metodologia

Tendo em conta os objetivos definidos para o estudo, optou-se por uma abordagem de natureza qualitativa, privilegiando a observação direta dos comportamentos, dificuldades, estratégias e níveis de envolvimento demonstrados pelos alunos em contexto real de sala de aula.

A metodologia adotada permitiu analisar o processo de aprendizagem de forma contextualizada, valorizando não apenas os resultados obtidos pelos alunos, mas também as experiências, interações e comportamentos observados ao longo da intervenção pedagógica. Para a recolha de dados foram utilizados questionários, grelhas de observação e notas de campo, permitindo obter uma visão mais abrangente relativamente ao impacto da utilização dos diferentes dispositivos digitais nas atividades desenvolvidas.

5.1.1. Finalidade da investigação

Nesta investigação, procurou-se compreender de que forma os alunos realizam tarefas de edição de vídeo em contexto de sala de aula e como a escolha do dispositivo, telemóvel ou computador, influencia esse processo. A intenção foi observar não apenas o resultado dos trabalhos, mas sobretudo o modo como os alunos organizam o seu trabalho, resolvem dificuldades e interagem com as ferramentas disponíveis.

A definição desta metodologia baseou-se nas lacunas identificadas na revisão da literatura, que evidenciam a existência de dúvidas relativamente às razões que levam os alunos a preferirem determinados dispositivos, bem como às dificuldades que enfrentam durante o processo de edição de vídeo. Embora existam estudos que apontam fatores como o conforto, o hábito e a perceção de facilidade de utilização, estes não aprofundam de forma clara nem contextualizada os motivos concretos que orientam essas escolhas. Neste sentido, a investigação teve como finalidade aprofundar a compreensão deste fenómeno em contexto real de aprendizagem, valorizando a observação direta dos alunos durante a realização de tarefas práticas. Pretendeu-se captar comportamentos autênticos, identificar padrões de utilização dos dispositivos e perceber de que forma estes influenciam a autonomia, o desempenho e o envolvimento dos alunos. Para além disso,

procurou-se compreender as dificuldades que surgem durante a edição de vídeo, tanto ao nível técnico como ao nível da organização de ideias, analisando se estas variam consoante o dispositivo utilizado. Esta dimensão é particularmente relevante, uma vez que pode fornecer indicações importantes para a prática pedagógica, ajudando os professores a selecionar estratégias e ferramentas mais adequadas às necessidades dos alunos.

Em síntese, a finalidade desta investigação centra-se na compreensão do processo de aprendizagem dos alunos em atividades de edição de vídeo, com especial enfoque na influência do dispositivo utilizado, contribuindo para uma visão mais clara e fundamentada sobre o uso de tecnologias digitais em contexto educativo.

5.1.2. Relação com os objetivos de investigação

Com base nas lacunas identificadas na literatura, o primeiro objetivo desta investigação consiste em identificar os fatores que influenciam a escolha do dispositivo por parte dos alunos quando realizam tarefas de edição de vídeo. Pretende-se compreender se essa escolha está relacionada com a familiaridade com o equipamento, a facilidade de utilização, a rapidez na execução das tarefas, ou outras razões como a perceção de eficácia e conforto durante o trabalho.

A literatura destaca também que a edição de vídeo pode representar um desafio significativo para os alunos, não apenas ao nível técnico, mas também na organização de ideias, na seleção de conteúdos relevantes e na construção de uma narrativa coerente. No entanto, ainda não é claro de que forma estas dificuldades podem variar consoante o dispositivo utilizado. Neste sentido, o segundo objetivo desta investigação é identificar as principais dificuldades sentidas pelos alunos durante o processo de edição de vídeo e perceber se essas dificuldades diferem quando utilizam o telemóvel ou o computador. A metodologia adotada foi pensada para responder de forma simples, clara e direta a estes dois objetivos. Através da observação em contexto real de sala de aula e da recolha de informação junto dos alunos, procura-se obter dados concretos e contextualizados, evitando situações artificiais que possam influenciar os resultados.

Espera-se que esta abordagem permita compreender melhor como os alunos aprendem em atividades de natureza prática, quais os principais obstáculos que enfrentam e de que forma a escolha do dispositivo pode influenciar o seu desempenho, autonomia e envolvimento. Para além

disso, os resultados poderão contribuir para uma reflexão pedagógica mais informada, ajudando a ajustar estratégias de ensino e a selecionar ferramentas mais adequadas às necessidades dos alunos.

5.2 Participantes

5.2.1 Caracterização geral dos participantes

Os participantes deste estudo foram os alunos da turma onde realizei a minha PES, inserindo-se a investigação no contexto real de sala de aula. Todos os alunos presentes nas aulas dedicadas à edição de vídeo participaram de forma natural na atividade, uma vez que a recolha de dados ocorreu durante o desenvolvimento das tarefas previstas no plano de aula, sem necessidade de criar momentos ou situações artificiais.

Esta integração da investigação nas atividades normais permitiu observar os alunos no seu ambiente habitual de aprendizagem, garantindo maior autenticidade nos dados recolhidos. Os alunos não foram sujeitos a alterações significativas na rotina, o que contribuiu para que os comportamentos observados refletissem de forma mais fiel as suas práticas, dificuldades e estratégias reais. No que diz respeito à ética e proteção de dados, não foram recolhidas informações pessoais sensíveis, como nomes, contactos ou quaisquer dados privados. A recolha incidiu exclusivamente sobre aspetos relacionados com a utilização dos dispositivos, nomeadamente a escolha entre telemóvel e computador, o nível de autonomia, as dificuldades encontradas e as estratégias utilizadas durante o processo de edição de vídeo. Desta forma, garantiu-se o anonimato e a confidencialidade dos participantes, respeitando os princípios éticos associados à investigação em contexto educativo. A participação decorreu de forma simples, discreta e totalmente integrada no trabalho habitual da turma, não implicando qualquer exposição individual nem interferindo com o normal funcionamento das aulas.

Esta abordagem permitiu obter dados relevantes e contextualizados, enquanto assegurou o respeito pelos alunos enquanto participantes, valorizando a naturalidade do processo de ensino e aprendizagem.

5.2.2 Critérios de inclusão e exclusão

Foram incluídos todos os alunos que participaram nas tarefas de edição de vídeo realizadas durante a intervenção, garantindo assim que a recolha de dados refletisse de forma fiel a realidade da turma em contexto de sala de aula. A inclusão de todos os participantes presentes permitiu obter uma visão abrangente das diferentes formas de interação com a atividade, bem como das variadas competências, ritmos de trabalho e níveis de autonomia demonstrados.

Os alunos que não estiveram presentes nas aulas em que decorreram as atividades não foram incluídos na recolha de dados, uma vez que não realizaram as tarefas observadas. Esta opção prende-se com a necessidade de garantir que os dados analisados correspondem a experiências reais e efetivamente vivenciadas pelos participantes, evitando inferências baseadas em ausência de evidência. Não houve qualquer outro critério de exclusão definido, uma vez que o principal objetivo da investigação foi observar o comportamento natural dos alunos no contexto de aula, sem introduzir condicionantes artificiais. Pretendeu-se, assim, respeitar a heterogeneidade da turma, incluindo alunos com diferentes níveis de desempenho, motivação e familiaridade com as tecnologias digitais.

Esta abordagem permitiu recolher dados mais autênticos e representativos, refletindo as dinâmicas reais da sala de aula. Ao não restringir a participação com base em critérios adicionais, foi possível analisar de forma mais completa as dificuldades, estratégias e preferências dos alunos, contribuindo para uma compreensão mais rica e contextualizada do processo de aprendizagem durante a atividade de edição de vídeo.

5.3. Contexto do Estudo

5.3.1 Ambiente educativo

O estudo foi realizado na escola onde decorreu a minha PES. Todas as atividades foram desenvolvidas no contexto das aulas regulares, integradas no horário habitual da turma, com o objetivo de manter um ambiente natural e próximo da realidade dos alunos. Esta opção permitiu evitar alterações significativas na dinâmica da sala de aula, garantindo que os alunos se comportassem de forma espontânea durante a realização das atividades.

A realização do estudo neste contexto possibilitou a observação dos alunos em situações reais de aprendizagem, permitindo analisar o seu comportamento, as suas escolhas e as dificuldades sentidas ao longo do processo. Ao não introduzir mudanças na organização habitual das aulas, foi possível obter dados mais autênticos e representativos do funcionamento normal da turma. A sala de aula onde decorreram as atividades dispõe dos recursos necessários ao desenvolvimento das tarefas propostas, nomeadamente computadores com acesso à internet e condições que permitem a utilização de telemóveis em contexto educativo. Estes recursos foram fundamentais para a realização das atividades de edição de vídeo, possibilitando aos alunos trabalhar com diferentes dispositivos. A possibilidade de utilização simultânea do computador e do telemóvel permitiu aos alunos escolher o dispositivo com que se sentiam mais confortáveis, contribuindo para um maior envolvimento nas tarefas e para uma maior autonomia na sua realização. Esta liberdade de escolha foi também importante para o desenvolvimento do estudo, uma vez que permitiu observar as preferências dos alunos e analisar de que forma o dispositivo utilizado influenciou o seu processo de aprendizagem.

Neste sentido, o ambiente em que decorreu a intervenção pode ser considerado adequado e favorável à recolha de dados, uma vez que reuniu as condições necessárias para a realização das atividades e permitiu a observação dos alunos num contexto real, sem interferências externas significativas.

5.3.2 Atividades de edição de vídeo realizadas

Durante o estudo, os alunos realizaram uma atividade prática de edição de vídeo, integrada no plano de intervenção, com o objetivo de desenvolver competências digitais de forma ativa e contextualizada. A tarefa consistia em editar um pequeno vídeo, aplicando técnicas simples como cortar clips, juntar sequências, inserir música e ajustar transições, permitindo aos alunos compreender as etapas básicas do processo de edição audiovisual. Cada aluno trabalhou com ambos os dispositivos, primeiro no computador e, posteriormente, no telemóvel. Esta organização foi intencional, permitindo que os alunos iniciassem a atividade num ambiente mais estruturado e, de seguida, transitassem para um contexto mais intuitivo e familiar. Desta forma, foi possível observar a evolução da sua autonomia e a capacidade de aplicar conhecimentos adquiridos em diferentes plataformas.

A utilização inicial do computador possibilitou aos alunos um contacto mais detalhado com as ferramentas de edição, promovendo uma compreensão mais clara das funcionalidades e das etapas do processo. Embora tenha exigido, em alguns casos, maior apoio inicial, contribuiu para uma aprendizagem mais organizada e consciente. Posteriormente, ao utilizarem o telemóvel, os alunos demonstraram maior rapidez na execução das tarefas, beneficiando da familiaridade com o dispositivo e da simplicidade das aplicações móveis. Esta sequência permitiu analisar a forma como os alunos adaptaram estratégias previamente adquiridas no computador ao contexto do telemóvel, evidenciando a transferência de aprendizagens. Foi também possível comparar o nível de autonomia, a facilidade de utilização e as preferências dos alunos em cada dispositivo, bem como identificar dificuldades específicas associadas a cada um.

O uso dos dois equipamentos revelou-se fundamental para o desenvolvimento de competências digitais transversais, uma vez que os alunos experienciaram diferentes ambientes tecnológicos e formas de interação. Esta abordagem contribuiu para uma maior flexibilidade digital, preparando-os para lidar com diversas ferramentas em contextos variados. A atividade foi planeada para ser simples, acessível e adequada ao nível dos alunos, permitindo que todos participassem de forma ativa. Ao mesmo tempo, possibilitou a recolha de dados relevantes sobre o comportamento dos alunos, nomeadamente ao nível das suas preferências, dificuldades, estratégias de resolução de problemas e grau de envolvimento ao longo do processo de edição de vídeo.

5.4 Conteúdo da Intervenção

5.4.1 Tema

O tema escolhido para esta atividade baseou-se na sensibilização para a preservação do ambiente e na importância da reciclagem em contexto escolar, integrando-se nas iniciativas desenvolvidas no âmbito do projeto Eco-Escolas. A escolha deste tema permitiu aos alunos desenvolver pequenos vídeos relacionados com práticas sustentáveis, comportamentos ecológicos e formas de promover uma maior consciência ambiental no quotidiano escolar.

Esta proposta procurou aproximar os alunos de problemáticas ambientais presentes na sua realidade diária, incentivando uma reflexão mais consciente relativamente à preservação do espaço escolar e à adoção de comportamentos mais responsáveis. Através da realização dos vídeos, os alunos tiveram a oportunidade de observar o ambiente escolar de forma mais crítica e participativa, identificando situações relacionadas com a reciclagem, separação de resíduos e preservação dos espaços comuns. Ao mesmo tempo, a atividade possibilitou a utilização de recursos audiovisuais como forma de expressão, criatividade e comunicação, promovendo o desenvolvimento de competências digitais relacionadas com a captação de imagem e som, edição de vídeo e organização de conteúdos multimédia. Os alunos foram incentivados a planificar previamente as gravações, organizando ideias e definindo os conteúdos a apresentar, o que contribuiu igualmente para o desenvolvimento da autonomia, da capacidade de organização e do pensamento crítico.

A atividade favoreceu também o desenvolvimento de competências sociais e colaborativas, uma vez que os alunos trabalharam em pequenos grupos, partilhando ideias, distribuindo tarefas e tomando decisões em conjunto ao longo do processo de criação dos vídeos. Durante a realização das atividades foi possível observar elevados níveis de participação e envolvimento, sobretudo pelo facto de os alunos se identificarem com o tema abordado e reconhecerem a sua importância no contexto escolar e social.

Para além da componente técnica associada à edição de vídeo, a atividade integrou igualmente uma dimensão educativa e formativa, promovendo valores relacionados com a responsabilidade ambiental, a cooperação, o respeito pelos espaços comuns e a cidadania ativa. No momento de apresentação e partilha dos trabalhos, os alunos tiveram ainda oportunidade de refletir sobre os vídeos realizados e discutir diferentes perspetivas relativamente às questões ambientais abordadas.

Em síntese, trata-se de uma atividade significativa, motivadora e próxima da realidade dos alunos, articulando competências digitais, sociais e ambientais, enquanto promove uma aprendizagem ativa, reflexiva e centrada no aluno.

5.4.2 Planificação da Intervenção

A intervenção pedagógica decorreu no período compreendido entre 09 de fevereiro e 04 de maio de 2026, realizando-se semanalmente às segundas-feiras, no horário das 14:25 às 15:55. Este enquadramento temporal corresponde a um total de 12 horas de intervenção pedagógica, permitindo cumprir os objetivos definidos no âmbito da PES.

A definição das datas e do horário foi realizada em articulação com o Professor Cooperante, tendo em consideração o calendário escolar, nomeadamente os períodos de interrupção letiva, atividades da escola e eventuais constrangimentos logísticos. Esta organização procurou assegurar a continuidade das sessões, evitando interrupções que pudessem comprometer o desenvolvimento progressivo das aprendizagens.

A planificação da intervenção foi estruturada de forma sequencial e progressiva, permitindo uma evolução gradual dos alunos ao longo das diferentes fases do projeto. Numa primeira fase, as sessões foram dedicadas à introdução dos conteúdos e à contextualização da temática da edição de vídeo, bem como à realização de atividades de planificação, nomeadamente a construção de storyboards.

Numa fase posterior, foram introduzidas as ferramentas digitais a utilizar, permitindo aos alunos contactar com diferentes dispositivos, como o computador e o telemóvel, e explorar as suas funcionalidades no contexto da edição de vídeo. Esta etapa foi essencial para preparar os alunos para a realização das tarefas práticas. Seguidamente, os alunos foram envolvidos em atividades práticas de desenvolvimento dos seus próprios projetos, passando pelas etapas de planificação, gravação e organização do material. Esta fase teve como objetivo promover a aplicação dos conhecimentos adquiridos, incentivando a autonomia, a experimentação e a resolução de problemas.

Por fim, as últimas sessões foram orientadas para a edição, finalização e apresentação dos vídeos produzidos, permitindo consolidar as aprendizagens e promover momentos de partilha e reflexão sobre o trabalho realizado.

Ao longo de toda a intervenção, procurou-se ajustar o ritmo das atividades às características da turma, prevendo momentos de apoio individualizado e acompanhamento contínuo. Esta flexibilidade permitiu responder às diferentes necessidades dos alunos, garantindo uma participação mais ativa e eficaz.

Para além disso, a planificação teve em conta a articulação entre as diferentes sessões, assegurando uma coerência pedagógica e uma progressão lógica dos conteúdos. Desta forma, cada sessão foi concebida como parte integrante de um processo contínuo de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento de competências digitais, criativas e colaborativas.

De forma geral, esta organização temporal e pedagógica permitiu criar um ambiente de aprendizagem estruturado, dinâmico e centrado no aluno, promovendo uma participação ativa ao longo de toda a intervenção.

A progressão das atividades, aliada à realização de tarefas práticas e contextualizadas, contribuiu para o envolvimento dos alunos e para o desenvolvimento de aprendizagens significativas, ajustadas às suas necessidades e ritmos de trabalho. Para além disso, a diversidade das atividades propostas, bem como a articulação entre momentos de trabalho individual e colaborativo, contribuiu para o desenvolvimento de competências transversais, como a autonomia, a responsabilidade e a cooperação.

Esta abordagem permitiu aos alunos assumir um papel mais ativo no seu processo de aprendizagem, incentivando a reflexão sobre o trabalho realizado e promovendo uma maior consciência das suas próprias estratégias de aprendizagem.

5.4.3 Programas utilizados

Capcut

O CapCut é uma aplicação de edição de vídeo amplamente utilizada, que permite a criação e edição de conteúdos audiovisuais de forma simples, intuitiva e acessível. Esta ferramenta disponibiliza um conjunto diversificado de funcionalidades, tais como o corte e junção de clipes, inserção de texto, aplicação de transições, adição de música e efeitos visuais, possibilitando a construção de vídeos com maior qualidade e criatividade. Uma das principais vantagens do CapCut reside na sua interface intuitiva, o que facilita a sua utilização por alunos com pouca ou nenhuma experiência prévia na área da edição de vídeo. Esta característica torna a ferramenta especialmente adequada ao contexto educativo, permitindo uma rápida adaptação e promovendo a autonomia dos alunos na realização das tarefas propostas.

No âmbito da presente intervenção pedagógica, o CapCut foi utilizado como a principal ferramenta de edição de vídeo, tanto em computador como em dispositivos digitais. A sua utilização permitiu aos alunos desenvolver competências digitais relacionadas com a edição de conteúdos multimédia, nomeadamente ao nível da organização de clipes na linha temporal, realização de cortes, inserção de elementos adicionais e estruturação de uma narrativa audiovisual. Para além disso, o uso do CapCut contribuiu para o aumento da motivação dos alunos, uma vez que estes puderam trabalhar com uma ferramenta próxima da sua realidade e frequentemente utilizada em contextos informais.

Assim, esta aplicação revelou-se um recurso eficaz na promoção de uma aprendizagem ativa, prática e centrada no aluno.

StoryTribe

O Storytribe é uma aplicação digital que permite a criação de storyboards através da combinação de personagens, cenários e ações, possibilitando a construção de narrativas visuais de forma simples, intuitiva e acessível. Esta ferramenta assume um papel fundamental na fase de planificação de um vídeo, uma vez que permite organizar ideias antes das etapas de gravação e edição.

No contexto educativo, o storyboard constitui uma estratégia pedagógica relevante, pois promove a estruturação do pensamento, a organização lógica das ideias e o desenvolvimento da criatividade. Ao recorrer a elementos visuais, o Storytribe facilita a compreensão da sequência narrativa, tornando o processo de planificação mais claro e apelativo para os alunos. No âmbito da presente intervenção pedagógica, o Storytribe foi utilizado na fase de planificação dos vídeos, permitindo aos alunos desenvolver as suas ideias antes de iniciarem a gravação. Os alunos trabalharam em pares, o que promoveu a colaboração, a partilha de ideias e a tomada de decisões em conjunto.

Através da utilização desta ferramenta, cada par definiu os principais elementos do seu vídeo, nomeadamente o título, as personagens, os cenários e a sequência das ações, organizando a narrativa em início, meio e fim. Este processo permitiu uma melhor preparação para as etapas seguintes, contribuindo para uma maior clareza na construção dos vídeos. A utilização do Storytribe revelou-se particularmente eficaz no apoio à organização das ideias, sobretudo para os alunos que apresentavam mais dificuldades na estruturação de narrativas. O suporte visual facilitou a compreensão da sequência dos acontecimentos e ajudou a tornar o processo de criação mais orientado.

Para além disso, o trabalho a pares permitiu desenvolver competências sociais e colaborativas, como a comunicação, a negociação e a cooperação. Esta dinâmica contribuiu para um maior envolvimento dos alunos na atividade e para a construção conjunta do conhecimento. De forma geral, o Storytribe revelou-se uma ferramenta pedagógica eficaz, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade, da capacidade de planificação e da organização do pensamento, preparando os alunos para as fases seguintes do processo de criação audiovisual.

One Drive

O OneDrive é um serviço de armazenamento em nuvem desenvolvido pela Microsoft, que permite guardar, organizar e aceder a ficheiros a partir de diferentes dispositivos, como computadores, tablets ou telemóveis. Para além da função de armazenamento, esta ferramenta possibilita a partilha de conteúdos e o acesso remoto aos ficheiros, facilitando a continuidade do trabalho em diferentes contextos.

No contexto educativo, o OneDrive assume um papel relevante enquanto ferramenta de apoio à organização e gestão de conteúdos digitais, promovendo simultaneamente o desenvolvimento de competências associadas à literacia digital. A sua utilização permite aos alunos aprender a guardar, organizar e recuperar ficheiros de forma estruturada, competências estas essenciais no contexto atual.

No âmbito da presente intervenção pedagógica, o OneDrive foi utilizado como principal espaço de armazenamento dos vídeos produzidos pelos alunos ao longo do projeto. Cada aluno, ou par de alunos, guardou os seus ficheiros na plataforma, garantindo que o trabalho desenvolvido em aula se mantinha acessível nas sessões seguintes. A utilização do OneDrive revelou-se particularmente importante na gestão dos ficheiros de vídeo, uma vez que estes ocupam frequentemente um volume significativo de armazenamento. Ao recorrer a uma solução em nuvem, foi possível evitar a perda de dados, bem como problemas associados à utilização de dispositivos diferentes. Para além disso, esta ferramenta permitiu uma melhor organização dos trabalhos, uma vez que os ficheiros ficaram centralizados e estruturados, facilitando o acompanhamento do progresso dos alunos ao longo das diferentes fases do projeto. Outro aspeto relevante prende-se com a flexibilidade proporcionada pelo OneDrive, permitindo que os alunos acedessem aos seus projetos a partir de diferentes dispositivos, tanto em contexto de sala de aula como fora dela. Esta característica contribuiu para promover a continuidade da aprendizagem e uma maior autonomia por parte dos alunos.

A utilização do OneDrive contribuiu ainda para o desenvolvimento de competências relacionadas com a gestão de ficheiros digitais, nomeadamente ao nível da organização, nomeação e armazenamento de conteúdos, bem como da responsabilidade na preservação do trabalho realizado. De forma geral, o OneDrive revelou-se uma ferramenta essencial no apoio ao desenvolvimento do projeto, garantindo a segurança dos ficheiros, facilitando a organização dos trabalhos e promovendo a autonomia e a responsabilidade dos alunos no processo de aprendizagem.

Microsoft Teams

O Microsoft Teams é uma plataforma digital de comunicação e colaboração desenvolvida pela Microsoft, que permite a interação entre alunos e professores, bem como a partilha de ficheiros,

realização de tarefas e organização de atividades em contexto educativo. Esta ferramenta integra diferentes funcionalidades, como chats, canais de trabalho, partilha de documentos e submissão de trabalhos, tornando-se um recurso completo para apoio ao processo de ensino e aprendizagem.

No contexto educativo, o Microsoft Teams assume um papel relevante enquanto ambiente digital de aprendizagem, promovendo a comunicação, a colaboração e a organização das atividades escolares. A sua utilização permite centralizar recursos, tarefas e trabalhos num único espaço, facilitando o acompanhamento do progresso dos alunos e a gestão do trabalho pedagógico. No âmbito da presente intervenção pedagógica, o Microsoft Teams foi utilizado como a principal plataforma de partilha e entrega dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos. Através desta ferramenta, os alunos submeteram os vídeos produzidos, permitindo uma organização clara e estruturada dos trabalhos realizados.

A utilização do Teams possibilitou também um acompanhamento mais próximo do trabalho dos alunos, uma vez que permitiu verificar a evolução dos projetos ao longo do tempo, identificar dificuldades e prestar apoio sempre que necessário. Para além disso, facilitou a comunicação entre professor e alunos, tornando mais simples a transmissão de orientações e o esclarecimento de dúvidas. Outro aspeto relevante prende-se com a promoção da autonomia e responsabilidade dos alunos, uma vez que estes tiveram de gerir a submissão dos seus trabalhos dentro dos prazos definidos, desenvolvendo competências de organização e gestão do tempo.

Para além disso, o uso do Teams contribuiu para a criação de um ambiente de aprendizagem colaborativo, permitindo aos alunos partilhar os seus trabalhos e observar os projetos dos colegas, o que favoreceu a troca de ideias e a aprendizagem entre pares. De forma geral, o Microsoft Teams revelou-se uma ferramenta eficaz no apoio à organização, comunicação e acompanhamento do trabalho desenvolvido, contribuindo para um processo de aprendizagem mais estruturado, colaborativo e centrado no aluno.

5.4.4 Atividades

No âmbito da intervenção pedagógica desenvolvida, foi implementada uma atividade centrada na planificação de uma cena de vídeo, com o objetivo de promover o desenvolvimento de competências relacionadas com a organização do pensamento, a criatividade e a construção de narrativas estruturadas. Esta atividade integrou-se na fase inicial do projeto, assumindo um papel essencial na preparação dos alunos para as etapas posteriores de gravação e edição de vídeo.

A atividade foi concebida com uma abordagem pedagógica intencional, privilegiando a importância do planeamento como etapa fundamental no processo de criação audiovisual. Neste sentido, optou-se por trabalhar exclusivamente a fase de planificação, sem recorrer imediatamente à gravação ou edição, permitindo aos alunos refletir sobre as suas ideias e organizá-las de forma estruturada antes de passarem à componente prática. Os alunos foram organizados em pares, estratégia que se revelou adequada ao contexto da turma, promovendo a colaboração, a partilha de ideias e a construção conjunta do conhecimento. O trabalho a pares possibilitou o desenvolvimento de competências sociais e comunicativas, tais como a negociação, a escuta ativa e a tomada de decisões em conjunto, contribuindo para um maior envolvimento dos alunos na atividade.

Cada par foi desafiado a imaginar e planear uma pequena cena de vídeo, com uma duração aproximada entre 30 segundos e 1 minuto. Esta limitação temporal teve como objetivo tornar a tarefa mais concreta e acessível, facilitando a organização das ideias e evitando a dispersão. De forma a apoiar o processo criativo e a reduzir possíveis dificuldades iniciais, foram disponibilizadas sugestões relacionadas com o tema da reciclagem e da preservação ambiental, como a correta separação de resíduos, a importância da reutilização de materiais ou comportamentos ecológicos no espaço escolar. Estas propostas funcionaram como estímulos orientadores, permitindo aos alunos iniciar o processo de criação de forma mais estruturada e organizada. No entanto, foi igualmente valorizada a autonomia e criatividade dos grupos, sendo dada liberdade para o desenvolvimento de ideias originais relacionadas com a temática do projeto Eco-Escolas e da sensibilização ambiental.

Durante a atividade, os alunos recorreram a uma ficha de planificação previamente estruturada, que orientou o desenvolvimento da tarefa. Nesta ficha, os alunos definiram o título da cena, identificaram as personagens envolvidas e descreveram a ação a desenvolver. Para além disso,

organizaram a narrativa segundo uma sequência lógica (início, meio e fim), promovendo a compreensão da estrutura narrativa. A utilização desta ficha revelou-se fundamental, uma vez que funcionou como um guia de apoio à organização das ideias, facilitando a estruturação do pensamento e contribuindo para a construção de narrativas mais coerentes. Este tipo de suporte mostrou-se particularmente relevante para os alunos que apresentavam maiores dificuldades na organização das suas ideias, permitindo-lhes desenvolver o trabalho de forma mais orientada. Ao longo da atividade, foi prestado apoio individualizado e em pequenos grupos, com o objetivo de acompanhar o processo de trabalho dos alunos, esclarecer dúvidas e orientar a construção das narrativas. Este acompanhamento contínuo permitiu ajustar a intervenção às necessidades específicas da turma, contribuindo para uma maior eficácia da atividade.

Numa fase final, alguns pares apresentaram as suas propostas à turma, explicando a ideia desenvolvida. Este momento de partilha assumiu particular importância, uma vez que promoveu a comunicação oral, a confiança dos alunos e a reflexão sobre o trabalho realizado. Para além disso, possibilitou o contacto com diferentes perspetivas e ideias, enriquecendo o processo de aprendizagem. De forma geral, esta atividade revelou-se essencial no desenvolvimento de competências fundamentais para a criação audiovisual, nomeadamente ao nível da planificação, organização e estruturação de ideias. Para além disso, contribuiu para a promoção de uma aprendizagem ativa e significativa, na medida em que os alunos assumiram um papel central no processo de construção do seu próprio conhecimento.

5.4.5 Fichas de Trabalho

A atividade desenvolvida com os alunos foi organizada em várias etapas, de forma a facilitar a realização do projeto de edição de vídeo.

Numa primeira fase, foi feita a apresentação da atividade aos alunos, explicando os objetivos do trabalho e as tarefas que deveriam realizar. Foram também apresentados alguns exemplos simples de vídeos editados, para ajudar os alunos a compreender o tipo de trabalho que iriam desenvolver. De seguida, os alunos começaram por planificar o vídeo através da criação de um storyboard, onde organizaram as diferentes cenas e ideias que pretendiam incluir no trabalho.

Após esta fase de planificação, iniciou-se a etapa de edição de vídeo, na qual os alunos utilizaram ferramentas digitais, nomeadamente o CapCut, para cortar clips, organizar sequências, inserir música e adicionar transições. Na fase final, os alunos procederam à finalização e exportação do vídeo, podendo depois partilhar o resultado com a turma.

5.4.6 Planificação Plano de Intervenção

Sessão	Data	Duração	Sumário
1	09/02/2026	90 minutos	Apresentação da atividade e dos objetivos. Introdução à edição de vídeo (conceito, utilidade e exemplos). Introdução ao storyboard. Início da construção do storyboard pelos alunos. Aplicação do questionário diagnóstico.
2			
3	23/02/2026	90 minutos	Desenvolvimento do storyboard na aplicação Storytribe. Organização de ideias (personagens, cenários e ações). Continuação do storyboard em Storytribe. Consolidação da narrativa e apoio individual.
4			
5	02/03/2026	90 minutos	Introdução às ferramentas de edição de vídeo (telemóvel e computador). Demonstração de funcionalidades básicas.
6			
7	09/03/2026	90 minutos	Planeamento de uma cena de vídeos em pares. Definição da ideia, personagens e sequência (início, meio e fim)
8			

9	16/03/2026	90 minutos	Gravação das cenas em sala Led. Visualização dos vídeos gravados pelos alunos. Análise dos conteúdos e identificação das melhores cenas. Organização do material e utilizar na edição (seleção de clipes e definição da sequência das cenas)
10			
11	23/03/2026	90 minutos	Início da edição de vídeo. Importação dos clipes gravados e escolha do dispositivo de edição. Organização dos vídeos na linha temporal. Seleção e corte de cenas. Estrutura inicial do vídeo (início, meio e fim). Exploração das ferramentas básicas. Apoio Individual.
12			
13	13/04/2026	90 minutos	Continuação da edição de vídeo. Organização dos clipes na linha temporal. Aplicação de cortes e ajustes. Continuação da edição. Melhoria da sequência de cenas.
14			Introdução dos elementos adicionais (texto e música). Apoio individual aos alunos.
15	20/04/2026	90 minutos	Continuação da edição de vídeo. Trabalho autónomo dos alunos. Aperfeiçoamento dos vídeos. Continuação do trabalho autónomo.
16			Ajustes na edição e resolução de dificuldades. Apoio pontual.
17	27/04/2026	90 minutos	Finalização dos vídeos. Correção de erros e verificação da estrutura final. Exportação dos vídeos.
18			

			Organização dos ficheiros e preparação para a apresentação.
19	04/05/2026	90 minutos	Visualização dos vídeos finais. Partilha dos trabalhos entre alunos. Reflexão final sobre o trabalho desenvolvido.
20			Síntese das aprendizagens. Encerramento da Intervenção.

Tabela 9 - Planificação da Intervenção

5.4.7 Sessão 1 e 2

Esta sessão realizou-se numa segunda-feira, com a presença de todos os alunos. De acordo com a planificação da intervenção, esta aula teve como principais objetivos apresentar a atividade a desenvolver, introduzir o conceito de edição de vídeo e iniciar os alunos no processo de planeamento de um vídeo. Importa referir que, na aula anterior a esta sessão, foi aplicado um questionário diagnóstico pelo Professor Cooperante, com o objetivo de recolher informação sobre as experiências prévias dos alunos e o seu nível de familiaridade com a edição de vídeo. Assim, a presente sessão marcou o início da minha intervenção direta com a turma.

Após os primeiros momentos da aula, deu-se início à minha intervenção.

Numa fase inicial, foi realizada uma apresentação em PowerPoint, onde foram abordados os conceitos fundamentais relacionados com a edição de vídeo. Foram explicados aspetos como o que é a edição de vídeo, a sua utilidade e a sua presença no quotidiano, recorrendo a exemplos simples e próximos da realidade dos alunos. Esta abordagem teve como objetivo contextualizar os conteúdos e captar a atenção da turma. De seguida, foi introduzido o conceito de storyboard, sendo explicada a sua importância no planeamento de um vídeo antes da fase de gravação e edição. Foram apresentados exemplos visuais simples, de forma a facilitar a compreensão dos alunos e a demonstrar como organizar ideias de forma estruturada.

Numa fase posterior, os alunos iniciaram a construção do seu próprio storyboard, organizando ideias para um possível vídeo. Esta atividade permitiu uma primeira abordagem prática ao processo de criação, incentivando a criatividade, a organização do pensamento e a capacidade de planificação. Ao longo de toda a sessão, foi promovida a participação ativa dos alunos, incentivando a colocação de questões e o esclarecimento de dúvidas, com o objetivo de garantir a compreensão dos conteúdos abordados.

Reflexão

De um modo geral, considero que esta sessão decorreu de forma bastante positiva. Os alunos mostraram-se interessados e participativos, especialmente durante a apresentação dos exemplos e na fase de construção do storyboard.

Com base nos dados recolhidos previamente através do questionário diagnóstico, foi possível perceber que alguns alunos já possuíam experiência na área da edição de vídeo, enquanto outros tiveram o seu primeiro contacto com o tema nesta sessão. Esta diversidade exigiu uma adaptação da minha intervenção, procurando tornar os conteúdos acessíveis a todos os alunos. A atividade de criação do storyboard revelou-se adequada ao nível da turma, permitindo aos alunos estruturar ideias antes de passarem à fase prática de edição. No entanto, alguns alunos demonstraram dificuldades na organização lógica das suas ideias e na definição de uma sequência coerente, sendo necessário prestar apoio mais individualizado.

De forma geral, esta sessão marcou o início da intervenção pedagógica, permitindo estabelecer uma base sólida para as aulas seguintes e promovendo o interesse dos alunos pela edição de vídeo.

5.4.8 Sessão 3 e 4

Numa fase inicial, foi feito um breve relembrar do conceito de storyboard e da sua importância no planeamento de um vídeo, reforçando a necessidade de organizar previamente as ideias antes de iniciar a gravação e edição.

De seguida, os alunos iniciaram o desenvolvimento dos seus storyboards através da aplicação digital Storytribe, que permite criar sequências visuais de forma simples e intuitiva. Nesta fase, os

alunos começaram por definir os elementos principais das suas histórias, nomeadamente as personagens, os cenários e as ações a desenvolver. Durante o primeiro bloco da aula, os alunos focaram-se na organização das ideias, estruturando a narrativa do seu vídeo de forma inicial.

No segundo bloco, os alunos deram continuidade ao trabalho iniciado, aprofundando a construção das suas histórias e organizando as diferentes cenas de forma mais coerente, tendo em conta uma sequência lógica (início, meio e fim). Ao longo de toda a sessão, foi prestado apoio individual e em pequenos grupos, com o objetivo de orientar os alunos na utilização da aplicação e na organização das suas narrativas, bem como esclarecer dúvidas sempre que necessário.

Reflexão

De um modo geral, considero que esta sessão decorreu de forma positiva, tendo sido possível observar um elevado nível de envolvimento por parte dos alunos. A utilização da aplicação Storytribe revelou-se adequada ao nível da turma, facilitando a construção visual do storyboard e tornando o processo mais apelativo e intuitivo.

Foi possível verificar diferentes níveis de desempenho entre os alunos. Alguns demonstraram facilidade na organização das suas ideias e na criação de narrativas coerentes, enquanto outros evidenciaram dificuldades na sequência lógica das ações e na definição clara da história. As principais dificuldades estiveram relacionadas com a estruturação da narrativa e com a articulação entre as diferentes cenas, sendo necessário prestar apoio mais individualizado a alguns alunos.

Apesar disso, os alunos mostraram-se motivados e interessados na atividade, revelando criatividade no desenvolvimento das suas ideias. De forma geral, esta sessão permitiu consolidar a importância do planeamento na criação de um vídeo, preparando os alunos para as etapas seguintes do processo.

5.4.9 Sessão 5 e 6

Inicialmente foi realizado um breve acompanhamento do trabalho desenvolvido na sessão anterior, relembrando os principais aspetos relacionados com a construção de um storyboard, nomeadamente a importância da sequência narrativa (início, meio e fim). De seguida, os alunos

retomaram o desenvolvimento dos seus storyboards na aplicação digital Storytribe, dando continuidade ao trabalho iniciado anteriormente. Nesta fase, os alunos trabalharam em pares, o que permitiu a partilha de ideias e a construção conjunta das narrativas.

Durante o primeiro bloco da aula, os alunos focaram-se na melhoria das suas histórias, ajustando personagens, cenários e ações, de forma a tornar a narrativa mais clara e coerente.

No segundo bloco, os alunos aprofundaram a organização das suas ideias, concluindo o storyboard e preparando a estrutura do vídeo que posteriormente iriam gravar. Foram incentivados a rever o trabalho realizado e a garantir que a sequência das cenas fazia sentido. Ao longo de toda a sessão, foi prestado apoio individual e em pequenos grupos, com o objetivo de orientar os alunos na utilização da aplicação e apoiar na organização das suas narrativas, bem como esclarecer dúvidas.

Reflexão

De um modo geral, considero que esta sessão decorreu de forma positiva, tendo sido possível observar uma evolução significativa no trabalho desenvolvido pelos alunos. Os alunos demonstraram maior facilidade na utilização da aplicação Storytribe e uma melhoria na organização das suas ideias, evidenciando progressos na construção de narrativas mais estruturadas.

O trabalho a pares revelou-se uma estratégia eficaz, promovendo a colaboração, a troca de ideias e o envolvimento dos alunos na atividade. Foi possível observar que muitos alunos beneficiaram desta dinâmica, conseguindo melhorar as suas propostas com o contributo do colega. No entanto, alguns alunos continuaram a apresentar dificuldades na coerência da narrativa e na articulação entre as diferentes cenas, sendo necessário prestar apoio mais individualizado.

De forma geral, esta sessão permitiu consolidar o processo de planificação do vídeo, preparando os alunos para as etapas seguintes, nomeadamente a gravação e edição.

5.4.10 Sessão 7 e 8

Numa fase inicial, foi apresentada de forma clara e estruturada a atividade a desenvolver, sendo explicado aos alunos que deveriam imaginar e planear uma pequena cena de vídeo, com a duração

aproximada de 30 segundos a 1 minuto. Foi enfatizado que, nesta fase, não iriam realizar qualquer gravação ou edição, sendo o foco exclusivamente direcionado para o processo de planificação. Esta orientação teve como objetivo valorizar a importância da organização prévia das ideias, evitando uma abordagem imediata e pouco estruturada à criação de conteúdos audiovisuais.

Os alunos foram organizados em pares, estratégia pedagógica que visou promover a colaboração, a partilha de ideias e a construção conjunta do conhecimento. Esta organização revelou-se adequada, permitindo aos alunos discutir diferentes possibilidades, negociar decisões e desenvolver competências sociais e comunicativas, como a escuta ativa, o respeito pela opinião do outro e a tomada de decisões em grupo. De forma a apoiar o processo criativo e facilitar o envolvimento dos alunos, foram apresentadas algumas sugestões de temas, que funcionaram como ponto de partida para o desenvolvimento das ideias. No entanto, foi igualmente valorizada a autonomia, sendo dada liberdade aos alunos para criarem propostas originais, de acordo com os seus interesses.

Durante o primeiro bloco da aula, os alunos concentraram-se na definição da ideia da sua cena, explorando diferentes possibilidades narrativas, discutindo situações, personagens e ações. Este momento revelou-se fundamental para a construção inicial da narrativa, permitindo aos alunos desenvolver a sua criatividade e começar a estruturar o pensamento.

No segundo bloco, os alunos procederam ao preenchimento da ficha de planificação, onde registaram os elementos essenciais da sua cena, nomeadamente o título, as personagens, a descrição da ação e a organização da narrativa em início, meio e fim. Esta etapa permitiu transformar ideias iniciais em estruturas mais organizadas e coerentes, facilitando a compreensão da sequência dos acontecimentos. A utilização da ficha de planificação revelou-se um elemento estruturante da atividade, funcionando como um suporte orientador que auxiliou os alunos na organização das ideias e na construção de uma narrativa lógica. Este tipo de instrumento foi particularmente importante para os alunos que apresentavam maiores dificuldades, permitindo-lhes desenvolver o trabalho de forma mais guiada. Ao longo de toda a sessão, foi prestado apoio individualizado e em pequenos grupos, com o objetivo de acompanhar o processo de trabalho, esclarecer dúvidas e orientar os alunos na construção de narrativas coerentes. Este acompanhamento contínuo permitiu ajustar a intervenção às necessidades específicas da turma, contribuindo para uma maior eficácia da atividade.

Numa fase final, alguns pares apresentaram as suas propostas à turma, explicando a ideia desenvolvida. Este momento de partilha assumiu particular relevância, uma vez que promoveu a comunicação oral, a confiança dos alunos e a reflexão sobre o trabalho realizado. Para além disso, permitiu o contacto com diferentes perspetivas e abordagens, enriquecendo o processo de aprendizagem.

Reflexão

A aula decorreu de forma bastante positiva, tendo os alunos demonstrado interesse, envolvimento e participação ativa nas atividades propostas. Verificou-se uma boa adesão ao trabalho colaborativo, sendo possível observar momentos de partilha de ideias, cooperação e entreajuda entre os diferentes grupos. Os alunos revelaram motivação ao longo da atividade, especialmente durante as fases de construção da narrativa, elaboração do Storyboard e apresentação dos trabalhos realizados.

Ao longo da sessão, procurei acompanhar os diferentes grupos de forma próxima e disponível, esclarecendo dúvidas, orientando o trabalho e incentivando a participação dos alunos. Considero que consegui criar um ambiente de sala de aula positivo, organizado e favorável à aprendizagem, permitindo aos alunos desenvolver o trabalho com autonomia, mas sempre com acompanhamento pedagógico. A utilização do Storyboard revelou-se uma estratégia importante na organização das ideias e na estruturação das narrativas, permitindo aos alunos planificar previamente as cenas antes da gravação dos vídeos. Esta etapa contribuiu para um maior sentido de organização e coerência nos trabalhos apresentados, facilitando igualmente o trabalho em grupo e a distribuição de tarefas. Também foi possível verificar o empenho dos alunos na utilização dos diferentes dispositivos de gravação, nomeadamente telemóveis e computadores, demonstrando interesse e adaptação às ferramentas digitais utilizadas no projeto.

As apresentações finais permitiram valorizar o trabalho desenvolvido pelos grupos, promovendo a comunicação oral, a partilha de experiências e a reflexão sobre o processo realizado. Os alunos demonstraram interesse em assistir aos trabalhos dos colegas, revelando respeito e curiosidade pelas diferentes propostas apresentadas. De uma forma geral, considero que os objetivos da aula foram atingidos, tendo os alunos desenvolvido competências relacionadas com a criatividade, a comunicação, o trabalho colaborativo e a utilização de ferramentas digitais em contexto educativo.

Esta experiência revelou-se bastante enriquecedora para o meu desenvolvimento enquanto futura docente, permitindo consolidar competências de gestão da aula, acompanhamento pedagógico e dinamização de atividades práticas em contexto de sala de aula.

5.4.11 Sessão 9 e 10

A presente sessão foi dedicada à gravação dos vídeos na sala LED, permitindo aos alunos desenvolver conteúdos relacionados com a reciclagem e a preservação ambiental no âmbito do projeto Eco-Escolas. Os alunos tiveram oportunidade de adaptar os temas às suas ideias e realidades, organizando as gravações de acordo com os guiões previamente elaborados.

Durante a sessão foram realizadas as gravações das diferentes cenas, seguindo-se a visualização dos vídeos produzidos pelos grupos. Os alunos procederam ainda à análise dos conteúdos gravados, identificando as melhores cenas e organizando o material a utilizar posteriormente na fase de edição, através da seleção de clipes e definição da sequência das imagens.

Reflexão

A sessão decorreu de forma positiva, verificando-se elevados níveis de participação, criatividade e envolvimento por parte dos alunos. A utilização da sala LED contribuiu para aumentar a motivação dos participantes, proporcionando um ambiente mais dinâmico e apelativo para a realização das gravações.

Ao longo da atividade foi possível observar uma evolução progressiva relativamente à autonomia dos alunos, sobretudo na organização das tarefas, colaboração entre os elementos dos grupos e tomada de decisões durante o processo de criação dos vídeos. A visualização das gravações permitiu igualmente desenvolver uma reflexão crítica relativamente à qualidade dos conteúdos produzidos e à mensagem transmitida nos trabalhos realizados.

5.4.12 Sessão 11 e 12

A sessão foi dedicada ao início do processo de edição dos vídeos produzidos pelos alunos. Numa primeira fase, os grupos procederam à importação dos clipes gravados, selecionando

posteriormente o dispositivo digital a utilizar durante a edição, nomeadamente o telemóvel ou o computador.

Ao longo da sessão, os alunos organizaram os vídeos na linha temporal dos programas de edição, realizando a seleção e corte das diferentes cenas gravadas. Foi também iniciada a construção da estrutura dos vídeos, definindo a sequência das imagens e organizando os conteúdos de forma lógica e coerente, tendo em consideração o início, desenvolvimento e conclusão dos trabalhos.

Durante as atividades, os alunos exploraram as ferramentas básicas de edição de vídeo, incluindo funcionalidades relacionadas com cortes, organização de clipes, ajustes simples e pré-visualização dos conteúdos produzidos. Ao longo do processo foi prestado apoio individual aos grupos, sobretudo em situações relacionadas com dificuldades técnicas, organização das cenas e utilização das ferramentas disponíveis.

Reflexão

A sessão decorreu de forma positiva, verificando-se um elevado envolvimento dos alunos nas tarefas de edição. A possibilidade de utilizar diferentes dispositivos digitais permitiu observar diferentes níveis de autonomia, adaptação e facilidade relativamente às ferramentas utilizadas.

De forma geral, os alunos demonstraram maior confiança na utilização do telemóvel, sobretudo nas tarefas mais intuitivas e rápidas. Relativamente ao computador, observaram-se algumas dificuldades iniciais relacionadas com a organização dos conteúdos e utilização das ferramentas de edição, embora tenha sido possível verificar uma evolução progressiva ao longo da sessão.

O apoio individual prestado revelou-se importante para esclarecer dúvidas e auxiliar os alunos na resolução de dificuldades técnicas, contribuindo para uma participação mais autónoma e organizada durante o processo de edição dos vídeos.

5.4.13 Sessão 13 e 14

A sessão foi dedicada à continuação do processo de edição dos vídeos realizados pelos alunos. Ao longo das atividades, os grupos procederam à organização dos clipes na linha temporal, aplicando cortes, ajustes e melhorias na sequência das diferentes cenas gravadas anteriormente.

Durante a sessão, os alunos continuaram a explorar as ferramentas básicas de edição de vídeo, procurando tornar os trabalhos mais organizados, coerentes e visualmente apelativos. Foram também introduzidos elementos adicionais, como texto, música e pequenos efeitos simples, permitindo enriquecer os conteúdos produzidos e melhorar a apresentação final dos vídeos.

Ao longo da atividade foi prestado apoio individual aos alunos, sobretudo em situações relacionadas com dificuldades técnicas, organização dos conteúdos e utilização das ferramentas de edição disponíveis nos diferentes dispositivos digitais.

Reflexão

A sessão decorreu de forma positiva, verificando-se elevados níveis de participação e envolvimento dos alunos durante as tarefas de edição. Foi possível observar uma maior autonomia relativamente às sessões anteriores, sobretudo na organização das cenas e utilização das ferramentas básicas dos programas de edição.

Os alunos demonstraram interesse na personalização dos vídeos através da introdução de música, texto e outros elementos visuais, revelando criatividade e preocupação relativamente à qualidade final dos trabalhos produzidos. Apesar de algumas dificuldades técnicas observadas em determinados grupos, o apoio individual permitiu esclarecer dúvidas e apoiar os alunos na resolução dos problemas identificados ao longo da sessão.

5.4.14 Sessão 15 e 16

A presente sessão foi dedicada à continuação do processo de edição dos vídeos, privilegiando um trabalho mais autónomo por parte dos alunos. Os grupos deram continuidade ao aperfeiçoamento dos vídeos produzidos, realizando ajustes relacionados com a organização das cenas, transições, cortes, sincronização da música e melhoria geral da apresentação dos conteúdos.

Ao longo da sessão, os alunos procuraram corrigir pequenos erros identificados nas versões anteriores dos vídeos, reorganizando elementos e ajustando detalhes técnicos com o objetivo de melhorar a qualidade final dos trabalhos realizados. Verificou-se uma maior autonomia relativamente à utilização das ferramentas de edição e à resolução de dificuldades técnicas, sendo prestado apenas apoio pontual em situações específicas.

Reflexão

A sessão decorreu de forma positiva, observando-se uma evolução significativa relativamente à autonomia dos alunos durante o processo de edição. A maioria dos grupos demonstrou maior confiança na utilização das ferramentas digitais, conseguindo realizar ajustes e melhorias nos vídeos com menor necessidade de apoio do professor.

Foi igualmente possível verificar elevados níveis de envolvimento, responsabilidade e colaboração entre os elementos dos grupos, sobretudo na tomada de decisões relacionadas com a organização e apresentação final dos vídeos. Apesar de algumas dificuldades técnicas pontuais, os alunos revelaram capacidade para procurar soluções e adaptar-se aos desafios encontrados ao longo da atividade.

5.4.15 Sessão 17 e 18

A sessão foi dedicada à finalização dos vídeos produzidos pelos alunos. Ao longo das atividades, os grupos procederam à revisão dos trabalhos realizados, corrigindo pequenos erros identificados durante a fase de edição e verificando a estrutura final dos vídeos antes da exportação.

Durante a sessão, os alunos realizaram os últimos ajustes relacionados com a organização das cenas, sincronização dos elementos multimédia, qualidade do áudio e apresentação visual dos conteúdos. Após a conclusão das alterações necessárias, os vídeos foram exportados e organizados pelos diferentes grupos, preparando os ficheiros para a fase de apresentação final dos trabalhos.

Ao longo da atividade, os alunos demonstraram maior autonomia e confiança relativamente à utilização das ferramentas digitais, conseguindo concluir os vídeos de forma mais independente e organizada.

Reflexão

A sessão decorreu de forma positiva, verificando-se elevados níveis de envolvimento e responsabilidade por parte dos alunos durante a finalização dos trabalhos. Foi possível observar uma evolução significativa relativamente à autonomia e capacidade de resolução de dificuldades técnicas, sobretudo quando comparada com as primeiras sessões de edição de vídeo.

Os alunos demonstraram preocupação relativamente à qualidade final dos vídeos, procurando corrigir erros, melhorar detalhes e organizar os conteúdos de forma mais cuidada antes da exportação dos trabalhos. A preparação dos ficheiros para apresentação permitiu também desenvolver competências relacionadas com a organização digital e gestão dos conteúdos produzidos ao longo da intervenção pedagógica.

5.4.16 Sessão 19 e 20

A sessão foi dedicada à apresentação final dos vídeos realizados pelos alunos no âmbito das atividades desenvolvidas ao longo da intervenção pedagógica. Após a conclusão e organização dos ficheiros, os diferentes grupos apresentaram os trabalhos produzidos à turma, partilhando os vídeos relacionados com a reciclagem, preservação ambiental e sensibilização ecológica em contexto escolar.

Durante as apresentações, os alunos tiveram oportunidade de explicar as ideias desenvolvidas, as escolhas realizadas ao longo do processo de edição e as principais dificuldades sentidas durante a realização das atividades. Para além da visualização dos vídeos, promoveu-se um momento de reflexão e partilha entre os grupos, incentivando a participação, o diálogo e a troca de opiniões relativamente aos trabalhos apresentados.

Ao longo da sessão foram também discutidos aspetos relacionados com a utilização do telemóvel e do computador durante o processo de edição, permitindo aos alunos refletir sobre as vantagens, dificuldades e diferenças observadas relativamente aos diferentes dispositivos digitais utilizados.

Reflexão

A sessão decorreu de forma bastante positiva, verificando-se elevados níveis de envolvimento, interesse e participação por parte dos alunos durante a apresentação dos trabalhos finais. Os vídeos produzidos demonstraram criatividade, organização e preocupação relativamente à transmissão das mensagens relacionadas com a preservação ambiental e a importância da reciclagem.

Foi igualmente possível observar uma evolução significativa relativamente à autonomia, capacidade de colaboração e utilização das ferramentas digitais ao longo da intervenção pedagógica. Os alunos demonstraram maior confiança durante a apresentação dos trabalhos,

revelando capacidade de reflexão relativamente às dificuldades encontradas e às estratégias utilizadas durante o processo de criação e edição dos vídeos.

O momento de partilha e discussão final permitiu ainda promover uma reflexão crítica sobre a utilização das tecnologias digitais em contexto educativo, bem como sobre a importância da adoção de comportamentos mais conscientes e responsáveis relativamente às questões ambientais abordadas ao longo das atividades.

5.5 Instrumentos de Recolha de Dados

Para responder às questões de investigação e analisar o processo de trabalho dos alunos, foram utilizados instrumentos simples e adequados ao ambiente da sala de aula. Todos os instrumentos foram escolhidos para recolher informações de forma natural, sem interromper o trabalho dos alunos.

5.5.1 Grelha de Observação

As grelhas de observação (Anexo III) foram utilizadas durante as aulas em que os alunos realizaram a atividade de edição de vídeo. Permitiu registar os seguintes dados:

Grelha de Observação 1	Comportamento geral e autonomia
Grelha de Observação 2	Dificuldades técnicas na edição do vídeo
Grelha de Observação 3	Pedidos de ajuda e estratégia
Grelha de Observação 4	Comparação entre dispositivos
Grelha de Observação 5	Envolvimento e atitude

Tabela 10 - Definição das grelhas de observação

Desta forma, é possível recolher dados como o dispositivo utilizado (telemóvel ou computador), os momentos de autonomia dos alunos, os pedidos de ajuda, as dificuldades técnicas ou de organização identificadas, bem como as estratégias utilizadas para a resolução de problemas.

As grelhas de observação foram construídas de forma simples, com categorias claras e objetivas, de modo a facilitar o registo rápido da informação durante a realização da atividade. Por questões

de organização, recolha de dados e posterior comparação no desenvolvimento desta intervenção, todas as grelhas incluem o nome do aluno. No entanto, é garantido que esses dados não serão divulgados, assegurando a confidencialidade da informação recolhida.

Assim as grelhas de observação foram construídas seguindo a estrutura e que é comum às cinco:

Aulas / Dias	Neste ponto insere-se o número da lição e o mencionasse o dia em que a aula ocorreu.
Dispositivo	Neste ponto faz-se referência ao dispositivo que o aluno utilizou. Neste caso o computador ou o telemóvel.
Aluno / Grupo	Identificar o aluno ou o grupo que participou da atividade.
Autonomia	Registo da capacidade dos alunos para realizar as tarefas de forma autónoma, sem necessidade constante de apoio.
Participação e Envolvimento	Observação do interesse, participação e envolvimento demonstrados pelos alunos durante as atividades.
Dificuldades Técnicas	Registo das dificuldades identificadas durante a utilização das ferramentas de edição de vídeo.
Pedidos de Ajuda	Observação dos momentos em que os alunos solicitaram apoio ao professor ou colegas.
Estratégias Utilizadas	Identificação das estratégias utilizadas pelos alunos para resolver problemas ou dificuldades encontradas.
Comparação entre Dispositivos	Observação das diferenças identificadas relativamente à utilização do telemóvel e do computador durante as atividades.

Tabela 11 - Estrutura das grelhas de observação

A utilização das grelhas de observação permitiu analisar os comportamentos, dificuldades e níveis de autonomia dos alunos em contexto real de sala de aula, possibilitando uma observação direta das interações com os diferentes dispositivos digitais.

5.5.2 Questionário aos alunos

O preenchimento dos questionários, constituídos por cerca de 40 questões, sendo a maioria de resposta fechada, do tipo sim ou não, ou de escala de frequência que varia de raramente a frequentemente, é desenvolvido em três fases distintas.

A primeira fase ocorre antes da intervenção pedagógica e tem como objetivo recolher informações sobre as preferências iniciais dos alunos. A segunda fase realiza-se após os alunos contactarem com ambas as ferramentas, mas ainda antes do desenvolvimento do projeto, permitindo analisar as suas perceções numa fase intermédia do processo. A terceira fase decorre após a conclusão do projeto e corresponde ao momento em que os alunos indicam o dispositivo com que mais gostaram de trabalhar e explicam o motivo dessa preferência.

Estes questionários têm como objetivo recolher informações diretamente dos alunos sobre a sua experiência ao longo da atividade, nomeadamente o motivo da escolha do dispositivo, as partes da tarefa consideradas mais fáceis, as partes consideradas mais difíceis e a opinião dos alunos sobre o seu desempenho no dispositivo utilizado. O questionário é anónimo e de preenchimento rápido, o que contribui para a obtenção de respostas mais espontâneas e sinceras por parte dos alunos. Os questionários permitiram recolher informações relativamente às perceções, preferências e dificuldades sentidas pelos alunos ao longo das atividades desenvolvidas.

5.5.3 Notas de Campo

As notas de campo foram utilizadas como um instrumento complementar de recolha de dados durante a intervenção pedagógica. Ao longo das aulas, foram registadas algumas observações sobre o comportamento dos alunos, as dificuldades encontradas e a forma como realizaram as tarefas de edição de vídeo.

Estas notas foram feitas durante as aulas, sempre que surgiam situações relevantes que ajudassem a compreender melhor o processo de aprendizagem. Foram registados, por exemplo, comentários dos alunos, pedidos de ajuda, dificuldades técnicas e estratégias utilizadas para resolver problemas durante a atividade. As notas de campo permitiram observar aspetos que nem sempre eram visíveis na grelha de observação ou no questionário aplicado aos alunos. Desta forma, foi possível obter uma visão mais completa sobre a forma como os alunos trabalharam e sobre as suas reações à atividade proposta.

Este instrumento ajudou a complementar a informação recolhida através da grelha de observação e do questionário, contribuindo para uma melhor compreensão do processo de aprendizagem dos alunos durante a atividade de edição de vídeo. As notas de campo possibilitaram registar situações

observadas durante as sessões, contribuindo para uma compreensão mais detalhada do comportamento e evolução dos alunos ao longo da intervenção.

5.6 Procedimentos de Análise de Dados

5.6.1 Análise dos Questionários

Os questionários aplicados aos alunos foram analisados de forma descritiva, permitindo identificar as opiniões e preferências dos alunos relativamente ao uso do telemóvel e do computador durante a atividade de edição de vídeo.

As respostas foram organizadas de forma a permitir observar padrões nas escolhas dos alunos, nomeadamente:

- O dispositivo preferido para realizar a edição de vídeo;
- As tarefas consideradas mais fáceis ou mais difíceis;
- A opinião dos alunos sobre a experiência de trabalhar com cada dispositivo.

A análise destes dados permitiu concluir que os alunos demonstraram maior facilidade, confiança e autonomia na utilização do telemóvel durante as atividades de edição de vídeo, enquanto o computador revelou vantagens em tarefas que exigiam maior organização, precisão e controlo das ferramentas de edição. Foi igualmente possível identificar dificuldades técnicas, diferenças nos níveis de familiaridade com os dispositivos digitais e uma evolução progressiva relativamente à autonomia e envolvimento dos alunos ao longo da intervenção pedagógica.

5.6.2 Análise das Grelhas de Observação

As grelhas de observação foram analisadas com o objetivo de compreender o comportamento dos alunos durante a realização da atividade. Através destas grelhas foi possível observar diferentes aspetos do trabalho desenvolvido pelos alunos, nomeadamente:

- O dispositivo utilizado durante a edição de vídeo;
- O nível de autonomia demonstrado pelos alunos;
- Os pedidos de ajuda realizados durante a atividade;

- As dificuldades técnicas encontradas;
- O nível de envolvimento e participação nas tarefas.

A análise destas observações permitiu identificar que os alunos demonstraram maiores níveis de autonomia, rapidez e confiança na utilização do telemóvel, sobretudo em tarefas mais simples e intuitivas. Relativamente ao computador, foram observadas algumas dificuldades técnicas e organizacionais, embora este dispositivo tenha revelado vantagens em tarefas que exigiam maior precisão e controlo durante a edição de vídeo. As observações permitiram ainda compreender que a familiaridade dos alunos com os dispositivos digitais influenciou o nível de envolvimento, participação e facilidade na realização das atividades propostas.

5.6.3 Análise das Notas de Campo

As notas de campo registadas durante as aulas foram analisadas com o objetivo de complementar as informações recolhidas através das grelhas de observação e dos questionários. Estas notas permitiram registar situações que surgiram de forma espontânea durante a atividade, como comentários feitos pelos alunos, dificuldades inesperadas ou estratégias utilizadas para resolver determinados problemas.

A análise destas observações permitiu concluir que os alunos demonstraram diferentes níveis de adaptação relativamente ao telemóvel e ao computador, verificando-se maior confiança e facilidade na utilização do telemóvel durante as atividades práticas. As notas de campo permitiram ainda identificar dificuldades técnicas, pedidos frequentes de ajuda em determinadas fases da edição e uma evolução progressiva da autonomia e colaboração entre os alunos ao longo das sessões. Para além disso, foi possível observar elevados níveis de participação, interesse e envolvimento durante as atividades de edição de vídeo.

5.6.4 Análise dos Trabalhos Produzidos pelos Alunos

Os vídeos produzidos pelos alunos ao longo da atividade também foram analisados como parte do processo de investigação. A análise destes trabalhos permitiu observar de que forma os alunos aplicaram as ferramentas de edição de vídeo e como organizaram os diferentes elementos do projeto.

- Foram analisados aspetos como:
- A organização das sequências de vídeo;
- A utilização de música ou áudio;
- A aplicação de transições ou efeitos simples;
- A estrutura geral do vídeo produzido.

A observação destes elementos permitiu concluir que os alunos conseguiram aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo da intervenção pedagógica, demonstrando capacidade para organizar conteúdos multimédia, utilizar ferramentas básicas de edição e estruturar os vídeos de forma lógica e coerente. Verificou-se igualmente que a maioria dos alunos conseguiu integrar música, texto e transições simples nos trabalhos realizados, revelando criatividade, evolução técnica e maior confiança na utilização das ferramentas digitais ao longo das atividades.

5.6.5 Síntese da Recolha e Análise de Dados

A recolha de dados realizada ao longo da intervenção pedagógica permitiu obter diferentes informações relativamente ao processo de aprendizagem dos alunos durante as atividades de edição de vídeo desenvolvidas com recurso ao telemóvel e ao computador. A utilização de questionários, grelhas de observação, notas de campo e análise dos trabalhos produzidos possibilitou uma compreensão mais abrangente relativamente às competências digitais dos participantes, aos níveis de autonomia demonstrados e às dificuldades observadas durante as atividades práticas.

Os diferentes instrumentos utilizados permitiram analisar não apenas as perceções dos alunos relativamente aos dispositivos digitais, mas também os seus comportamentos, estratégias de trabalho e evolução ao longo da intervenção pedagógica. A combinação destes dados revelou-se importante para compreender de forma mais aprofundada o impacto da utilização do telemóvel e do computador no desenvolvimento das atividades de edição de vídeo em contexto educativo.

Capítulo 6 – Apresentação e discussão dos resultados

O presente capítulo tem como objetivo apresentar e analisar os resultados obtidos ao longo da intervenção pedagógica desenvolvida no âmbito da PES. A análise dos dados recolhidos permitiu compreender de que forma a utilização de diferentes dispositivos digitais, nomeadamente o telemóvel e o computador, influenciou o processo de aprendizagem dos alunos durante a realização de atividades de edição de vídeo.

Os dados foram recolhidos através de diferentes instrumentos, incluindo questionários aplicados aos alunos, grelhas de observação, notas de campo e análise dos trabalhos produzidos ao longo da intervenção. A utilização destes instrumentos possibilitou uma recolha de informação diversificada, permitindo analisar não apenas os resultados obtidos pelos alunos, mas também os seus comportamentos, dificuldades, níveis de autonomia e preferências relativamente aos dispositivos utilizados.

A apresentação dos resultados encontra-se organizada de acordo com os diferentes instrumentos de recolha de dados utilizados durante o estudo. Inicialmente, são apresentados os resultados dos questionários aplicados aos alunos nas diferentes fases da intervenção pedagógica. Posteriormente, são analisadas as informações recolhidas através das grelhas de observação e das notas de campo, permitindo compreender de forma mais aprofundada os comportamentos e atitudes dos alunos durante a realização das atividades propostas. Por fim, é realizada uma comparação entre a utilização do telemóvel e do computador, procurando identificar as principais diferenças observadas ao nível da aprendizagem, da autonomia, da motivação e das dificuldades sentidas pelos alunos. A análise e discussão dos resultados procura estabelecer relações entre os dados obtidos e os fundamentos teóricos apresentados anteriormente, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada do impacto dos dispositivos digitais no processo de aprendizagem em contexto educativo.

6.1 Resultados dos Questionários

Os questionários aplicados aos alunos constituíram um dos principais instrumentos de recolha de dados utilizados ao longo da intervenção pedagógica. A sua aplicação permitiu recolher informações relevantes sobre os hábitos digitais dos alunos, as suas experiências prévias com

ferramentas de edição de vídeo, as dificuldades sentidas durante as atividades e as preferências relativamente à utilização do telemóvel e do computador.

Foram aplicados três questionários em diferentes momentos da intervenção pedagógica: um questionário inicial, aplicado antes do início das atividades práticas; um questionário intermédio, realizado durante o desenvolvimento da intervenção; e um questionário final, aplicado após a conclusão das atividades. Esta organização permitiu acompanhar a evolução das perceções dos alunos ao longo do estudo e compreender de que forma a utilização dos diferentes dispositivos influenciou o processo de aprendizagem. A análise dos questionários procurou identificar padrões de utilização dos dispositivos digitais, níveis de autonomia, dificuldades técnicas e preferências dos alunos relativamente às ferramentas utilizadas. Para além disso, permitiu compreender de que forma os alunos percecionaram as atividades de edição de vídeo e o impacto destas no seu envolvimento e aprendizagem.

Nos pontos seguintes apresentam-se os resultados obtidos em cada um dos questionários aplicados ao longo da intervenção pedagógica.

6.1.1 Questionário Inicial

Os resultados obtidos através do questionário inicial permitiram caracterizar a relação dos alunos com os dispositivos digitais antes do início da intervenção pedagógica. A análise dos dados revelou diferenças relevantes entre a utilização do telemóvel e do computador, particularmente ao nível da confiança, familiaridade e experiência prévia com tarefas de edição de vídeo.

No que respeita à confiança na utilização dos dispositivos digitais, verificou-se uma maior segurança por parte dos alunos relativamente ao telemóvel. Cerca de 90% (18 alunos) dos participantes afirmaram sentir-se confiantes na utilização deste dispositivo, enquanto apenas 15% (3 alunos) demonstraram o mesmo nível de confiança relativamente ao computador. Estes resultados sugerem uma maior proximidade dos alunos ao telemóvel, associada à sua utilização frequente no quotidiano.

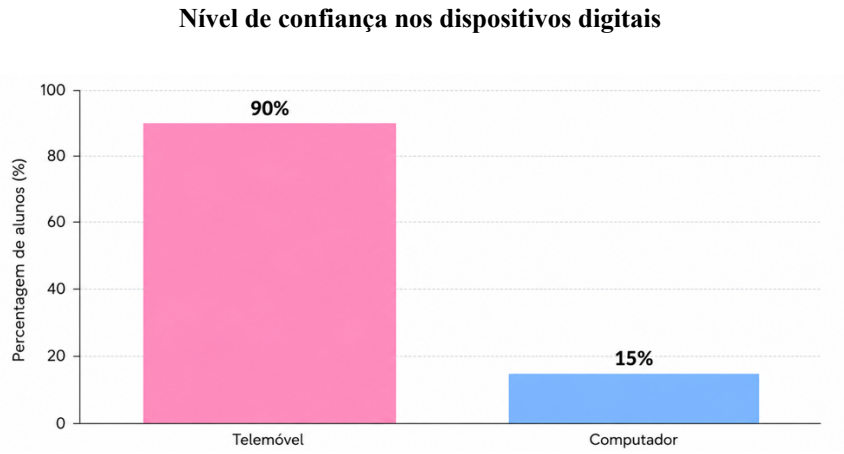

Figura 12 - Gráfico Nível de confiança nos dispositivos digitais

Os resultados indicaram igualmente que os alunos apresentavam maior familiaridade com o telemóvel do que com o computador, especialmente em atividades relacionadas com a edição de vídeo. O telemóvel foi frequentemente identificado como um dispositivo mais simples, rápido e intuitivo, proporcionando uma maior sensação de autonomia na realização de tarefas digitais. Por outro lado, o computador foi percecionado como mais exigente, sobretudo devido à organização das ferramentas disponíveis e à navegação entre diferentes funcionalidades.

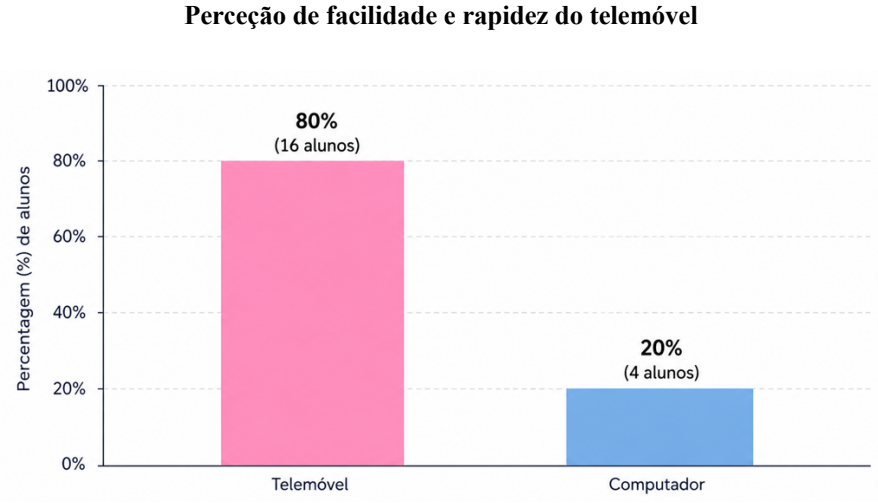

Figura 13 - Gráfico de perceção de facilidade e rapidez

Relativamente à experiência prévia com edição de vídeo, verificou-se que mais de metade dos alunos (55%) já tinha tido algum contacto com este tipo de atividade. No entanto, essa experiência estava essencialmente associada à utilização ocasional de aplicações móveis e funcionalidades simples disponíveis em redes sociais ou plataformas digitais. Apesar deste contacto prévio, os

alunos não demonstravam um interesse particularmente elevado pela edição de vídeo enquanto atividade educativa ou técnica, encarando-a sobretudo como uma utilização informal e recreativa da tecnologia.



Figura 14 – Gráfico sobre contacto anterior com a edição de vídeo

A reduzida familiaridade com programas de edição em computador e a limitada experiência em contextos mais estruturados poderão ajudar a explicar algumas das dificuldades inicialmente observadas durante a intervenção, nomeadamente na organização dos elementos multimédia, na utilização das ferramentas de edição e na gestão do espaço de trabalho. Estes resultados evidenciaram a necessidade de proporcionar experiências de aprendizagem que permitissem desenvolver gradualmente competências técnicas mais específicas.

No que respeita à necessidade de apoio durante as atividades de edição de vídeo, verificou-se que 80% dos participantes consideravam poder necessitar de ajuda. Apesar da utilização frequente da tecnologia no quotidiano, muitos alunos revelaram alguma insegurança relativamente à utilização de ferramentas mais específicas e à realização de tarefas técnicas associadas à edição de vídeo. Este resultado permitiu antecipar a necessidade de um acompanhamento mais próximo durante as atividades práticas.

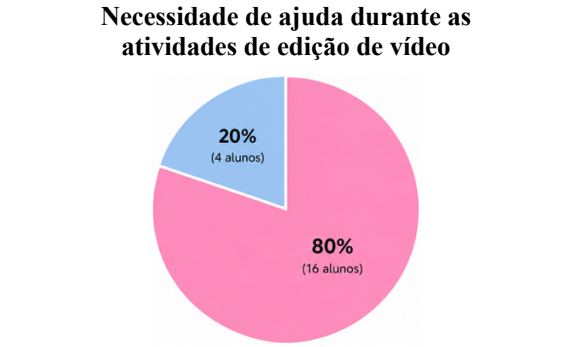

Figura 15 – Gráfico sobre as necessidade de ajuda durante as atividades

Relativamente à utilização da tecnologia em contexto educativo, os resultados foram bastante positivos. Todos os alunos demonstraram interesse pela utilização de tecnologia nas aulas e 95% manifestaram preferência por atividades de carácter prático. Estes dados revelam uma predisposição favorável para metodologias mais ativas e participativas, ainda que a edição de vídeo não constituísse inicialmente uma área pela qual os alunos demonstrassem especial interesse ou experiência aprofundada.



Figura 16 – Gráfico de opinião e de uso de tecnologia



Figura 17 – Gráfico de preferência por atividades práticas

De forma geral, os resultados do questionário inicial evidenciaram uma forte familiaridade dos alunos com o telemóvel e uma experiência mais limitada na utilização do computador para atividades de edição de vídeo. Apesar de alguns participantes já terem tido contacto com ferramentas de edição, esse contacto era predominantemente informal e não se traduzia num interesse significativo pela área. Esta caracterização inicial revelou-se importante para compreender a evolução observada ao longo da intervenção pedagógica, particularmente ao nível da motivação, da confiança e do desenvolvimento das competências de edição de vídeo.

6.1.2 Questionário Intermédio

O questionário intermédio permitiu analisar a evolução dos alunos relativamente às competências de edição de vídeo, autonomia e confiança durante a intervenção pedagógica. Os resultados demonstraram uma adaptação progressiva às ferramentas digitais e uma melhoria gradual na realização das tarefas práticas. Muitos alunos passaram a conseguir inserir clipes, organizar vídeos, adicionar texto, aplicar transições e utilizar diferentes funcionalidades com menor necessidade de apoio.

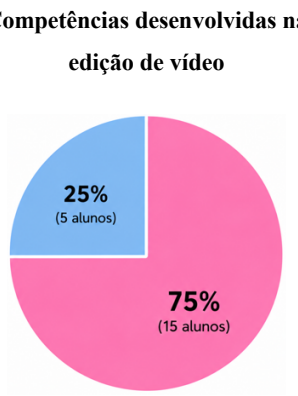

Figura 18 – Gráfico de competências desenvolvidas na edição de vídeo

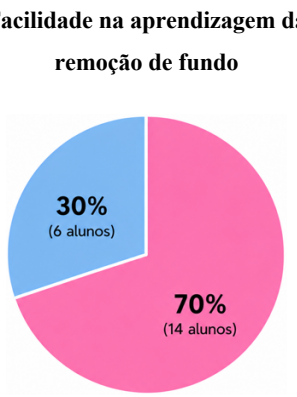

Figura 19 – Gráfico de facilidade na aprendizagem da remoção de fundo

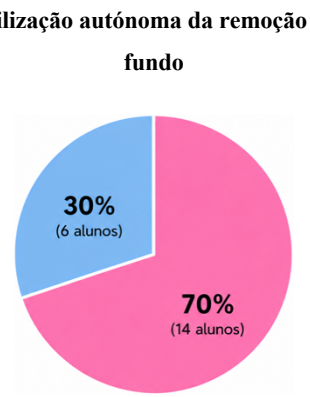

Figura 20 – Gráfico de utilização autónoma da remoção de fundo

Relativamente à remoção de fundo, 70% dos participantes (14 alunos) consideraram fácil aprender esta funcionalidade e 55% (11 alunos) afirmaram conseguir utilizá-la sem ajuda. Apesar das dificuldades iniciais manifestadas por alguns alunos, verificou-se uma evolução gradual na utilização desta ferramenta, acompanhada por uma redução da necessidade de apoio constante por parte do professor.

Ao nível da autonomia, 55% dos alunos (11 alunos) referiram conseguir trabalhar de forma autónoma no programa de edição. Por sua vez, 80% dos participantes (16 alunos) afirmaram ser capazes de corrigir erros simples sem ajuda direta. Estes resultados sugerem um desenvolvimento progressivo da autonomia, da confiança e da capacidade de resolução de dificuldades técnicas básicas durante a intervenção pedagógica.

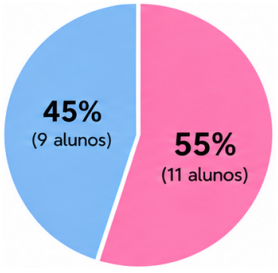

Figura 21 – Gráfico da autonomia dos alunos

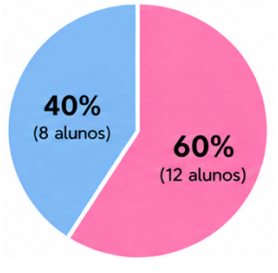

Figura 22 – Gráfico sobre a correção de erros

Os resultados demonstraram igualmente a existência de colaboração entre os alunos, verificando-se que 55% dos participantes (11 alunos) afirmaram já ter ajudado colegas durante as atividades. Este resultado evidencia a presença de práticas de entreajuda entre os participantes, contribuindo para a criação de um ambiente de aprendizagem mais colaborativo, participativo e favorável à partilha de conhecimentos.

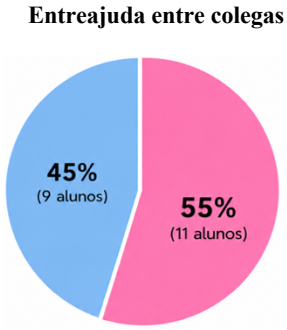

Figura 23 – Gráfico sobre a Entreajuda

Relativamente à confiança, 60% dos participantes (12 alunos) afirmaram sentir-se mais confiantes na utilização das ferramentas de edição de vídeo. Além disso, 70% dos alunos (14 alunos) consideraram ter melhorado as suas competências de edição ao longo da intervenção pedagógica. A repetição das atividades práticas, o contacto contínuo com os programas de edição e a aplicação dos conhecimentos em diferentes tarefas parecem ter contribuído para esta evolução.

Estes resultados sugerem um aumento gradual da confiança e da perceção de competência dos alunos, refletindo uma adaptação progressiva às ferramentas digitais utilizadas durante as atividades.

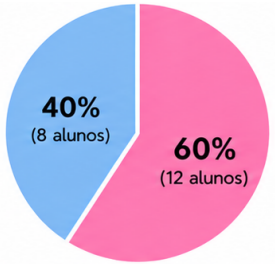

Figura 24 – Gráfico sobre a evolução da confiança dos alunos

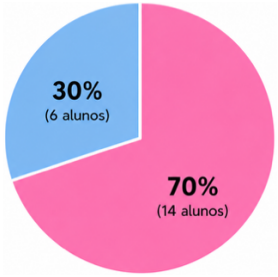

Figura 25 – Gráfico de perceção de melhoria

A perceção de progresso foi igualmente bastante significativa. Verificou-se que 90% dos alunos (18 alunos) sentiram evolução ao longo das aulas e 95% (19 alunos) consideraram que o vídeo final apresentava melhor qualidade relativamente ao primeiro trabalho realizado. Estes resultados demonstram que os participantes reconheceram melhorias concretas nas suas competências técnicas e na qualidade dos trabalhos produzidos ao longo da intervenção pedagógica. A elevada percentagem de alunos que identificou progressos e melhorias no produto final sugere que as atividades desenvolvidas contribuíram para o desenvolvimento gradual das competências de edição de vídeo, reforçando a confiança dos participantes na realização deste tipo de tarefas.

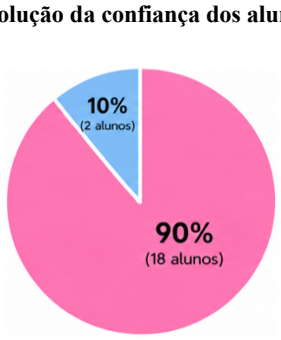

Figura 26 – Gráfico da evolução da confiança

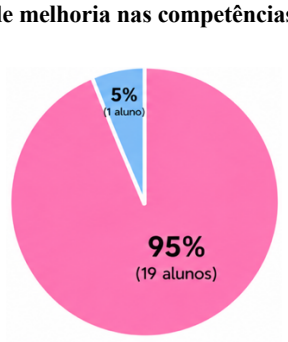

Figura 27 – Gráfico da perceção de melhoria nas competências

Relativamente à satisfação, 90% dos alunos (18 alunos) afirmaram estar satisfeitos com o trabalho realizado. Além disso, 75% dos participantes (15 alunos) referiram ter gostado das aulas de edição de vídeo e 85% (17 alunos) afirmaram ter gostado de trabalhar com vídeo. Estes resultados evidenciam uma perceção globalmente positiva relativamente às atividades desenvolvidas, às metodologias práticas utilizadas e à integração de ferramentas digitais no processo de aprendizagem.



Figura 28 – Gráfico de satisfação com o trabalho realizado

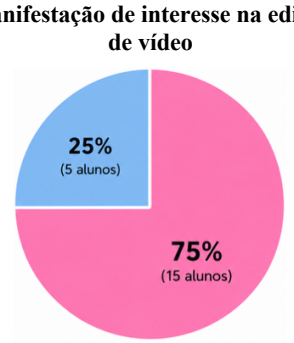

Figura 29 – Gráfico de manifestação de interesse na edição de vídeo

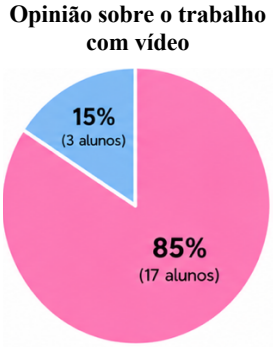

Figura 30 – Gráfico de opinião sobre o trabalho com vídeo

Os resultados revelaram ainda elevados níveis de motivação relativamente à continuidade deste tipo de atividades. Verificou-se que 95% dos alunos (19 alunos) manifestaram interesse em aprender mais sobre edição de vídeo. Além disso, 75% dos participantes (15 alunos) consideraram que as competências desenvolvidas seriam úteis para o futuro e a mesma percentagem afirmou que gostaria de voltar a realizar trabalhos semelhantes.

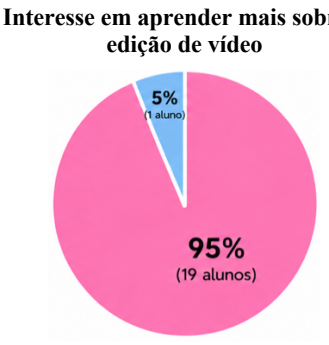

Figura 31 – Gráfico de interesse em aprender mais sobre edição de vídeo



Figura 32 – Gráfico de utilidade futura sobre as competências

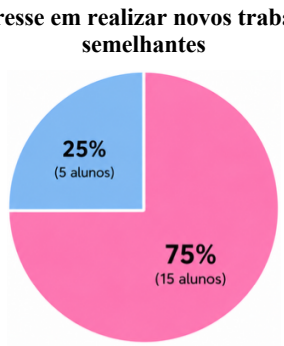

Figura 33 – Gráfico de interesse em realizar novos trabalhos semelhantes

De forma geral, os resultados do questionário intermédio demonstraram uma evolução progressiva das competências técnicas, autonomia, confiança e participação dos alunos ao longo da intervenção pedagógica. A utilização de metodologias práticas e ferramentas digitais revelou-se positiva para o envolvimento, motivação e desenvolvimento das competências de edição de vídeo.

6.1.3 Questionário Final

Os resultados revelaram uma utilização relativamente equilibrada dos dispositivos. Verificou-se que 50% dos alunos (10 alunos) realizaram maioritariamente as atividades em computador, enquanto 45% (9 alunos) utilizaram principalmente o telemóvel. Apenas 5% (1 aluno) referiram não apresentar uma preferência clara quanto ao dispositivo utilizado.

Apesar desta distribuição, 75% dos participantes (15 alunos) consideraram o telemóvel mais fácil de utilizar, associando-o à rapidez, simplicidade de navegação e familiaridade com aplicações

móveis. Em contraste, 25% dos alunos (5 alunos) consideraram o computador mais fácil de utilizar, valorizando sobretudo o maior espaço de trabalho e a disponibilidade de funcionalidades mais avançadas para edição.

Estes resultados sugerem que, embora ambos os dispositivos tenham sido utilizados durante a intervenção, os alunos continuam a demonstrar uma maior familiaridade e conforto na utilização do telemóvel, o que influencia a sua perceção de facilidade de utilização nas atividades de edição de vídeo.

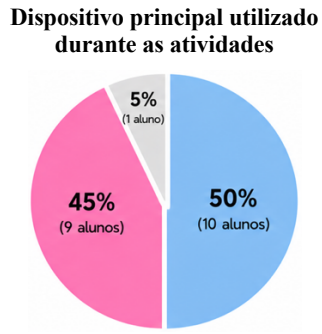

Figura 34 – Gráfico de dispositivo principal utilizado

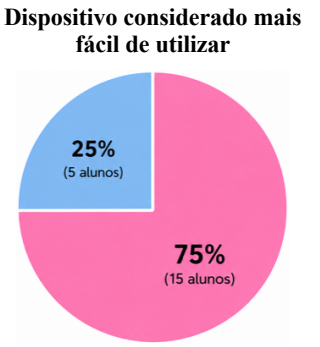

Figura 35 – Gráfico de dispositivo considerado mais fácil de utilizar

Embora o telemóvel tenha sido percecionado como mais simples e intuitivo, 65% dos alunos consideraram que o computador permitia obter melhores resultados finais. Os participantes destacaram vantagens como maior precisão, melhor organização das ferramentas e maior controlo sobre os elementos multimédia.

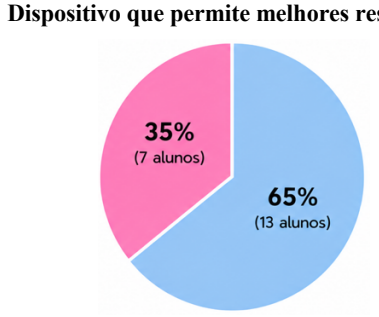

Figura 36 – Gráfico de dispositivo que permite melhores resultados

Relativamente às dificuldades, 75% dos alunos afirmaram que o telemóvel não dificultava o trabalho. Ainda assim, alguns participantes referiram limitações relacionadas com o tamanho do ecrã e a realização de tarefas mais detalhadas. Já o computador apresentou maiores dificuldades

ao nível da gestão de múltiplas ferramentas, organização do projeto e utilização simultânea de várias funcionalidades.

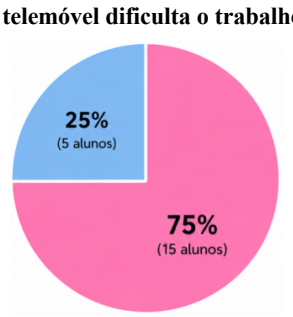

Figura 37 – Gráfico de questão: O telemóvel dificulta o trabalho?

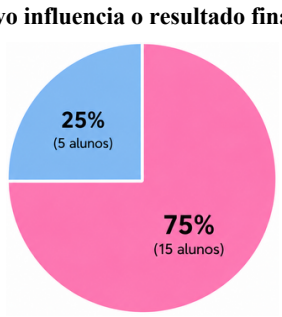

Figura 38 – Gráfico sobre a influência no resultado final

Os resultados demonstraram ainda que 75% dos participantes consideraram que o dispositivo utilizado influencia diretamente o resultado final do vídeo. Os alunos reconheceram que o telemóvel favorece rapidez, simplicidade e facilidade de utilização, enquanto o computador proporciona maior qualidade técnica, precisão e controlo durante a edição.

Durante o processo de edição, alguns alunos demonstraram dificuldades na escolha dos elementos, organização das sequências, seleção de músicas e utilização de efeitos. Estes resultados evidenciam que a edição de vídeo envolve não apenas competências técnicas, mas também capacidades de organização, criatividade e tomada de decisão.

De forma geral, os resultados do questionário final demonstraram que os alunos passaram a apresentar uma visão mais crítica relativamente à utilização do telemóvel e do computador em contexto educativo. A experiência adquirida ao longo da intervenção pedagógica permitiu compreender melhor as vantagens e limitações de cada dispositivo, bem como a influência que estes podem ter na autonomia, no desempenho e na qualidade final dos trabalhos produzidos.

6.1.4 Síntese dos resultados dos questionários

A análise conjunta dos três questionários aplicados ao longo da intervenção pedagógica permitiu compreender a evolução dos alunos relativamente à utilização dos dispositivos digitais, às competências de edição de vídeo desenvolvidas e à perceção dos participantes relativamente ao telemóvel e ao computador durante a realização das atividades práticas.

Os resultados do questionário inicial demonstraram que os alunos apresentavam uma forte familiaridade com o telemóvel, utilizando este dispositivo diariamente para diferentes atividades relacionadas com comunicação, redes sociais e consumo de conteúdos multimédia. O telemóvel foi inicialmente associado à rapidez, simplicidade e facilidade de utilização, enquanto o computador foi frequentemente relacionado com maiores dificuldades técnicas e menor confiança relativamente à utilização de ferramentas de edição de vídeo. Os dados recolhidos permitiram igualmente identificar diferentes níveis de experiência prévia relativamente à edição de vídeo. Embora alguns alunos já tivessem contacto com aplicações móveis de edição utilizadas em contexto informal, a maioria demonstrava conhecimentos reduzidos relativamente à utilização de programas de edição em computador. Esta diferença revelou-se importante para compreender a forma como os participantes encararam as atividades propostas ao longo da intervenção pedagógica.

Ao longo das atividades práticas, os resultados do questionário intermédio demonstraram uma evolução significativa relativamente às competências técnicas dos alunos, aos níveis de autonomia e à confiança demonstrada durante a utilização das ferramentas digitais. Muitos participantes passaram a apresentar maior facilidade na realização das tarefas de edição de vídeo, demonstrando progressos relativamente às dificuldades inicialmente identificadas no questionário inicial. Os dados revelaram igualmente uma melhoria progressiva relativamente à utilização de funcionalidades mais específicas dos programas de edição, nomeadamente remoção de fundo, organização dos elementos multimédia, utilização de efeitos e realização de ajustes nos vídeos produzidos. Verificou-se também uma redução gradual da necessidade de apoio constante por parte do professor, sugerindo um aumento dos níveis de autonomia e confiança dos alunos ao longo da intervenção pedagógica.

A análise dos resultados permitiu ainda identificar vários momentos de colaboração e entreajuda entre os participantes durante as atividades práticas. Muitos alunos demonstraram capacidade para apoiar colegas na resolução de dificuldades técnicas e exploração das funcionalidades dos programas utilizados, favorecendo um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e participativo.

Os resultados do questionário intermédio demonstraram igualmente níveis elevados de motivação relativamente às atividades desenvolvidas. A maioria dos participantes revelou interesse pelas

tarefas práticas de edição de vídeo, demonstrando satisfação relativamente aos trabalhos produzidos e reconhecendo melhorias nas suas competências técnicas ao longo das aulas. Relativamente ao questionário final, os resultados permitiram compreender que os alunos passaram a apresentar uma visão mais crítica relativamente à utilização dos diferentes dispositivos digitais em contexto educativo. Os participantes conseguiram identificar vantagens e limitações específicas associadas ao telemóvel e ao computador durante o processo de edição de vídeo.

O telemóvel continuou a ser maioritariamente associado à facilidade de utilização, rapidez e simplicidade na realização das tarefas, demonstrando que a familiaridade dos alunos com os dispositivos digitais influenciou positivamente os níveis de conforto e autonomia durante as atividades práticas. Muitos participantes demonstraram sentir-se mais seguros relativamente à utilização do telemóvel, sobretudo em tarefas básicas de edição e exploração das funcionalidades das aplicações móveis. Por outro lado, o computador foi frequentemente relacionado com maior precisão, organização e qualidade final dos vídeos produzidos. Apesar das dificuldades inicialmente demonstradas relativamente à utilização deste dispositivo, vários alunos reconheceram vantagens importantes associadas ao maior controlo das ferramentas, organização dos elementos multimédia e possibilidade de realizar tarefas mais detalhadas durante o processo de edição.

Os resultados demonstraram igualmente que os alunos passaram a compreender que a escolha do dispositivo poderá influenciar diretamente o processo de edição e o resultado final dos trabalhos realizados. Enquanto o telemóvel foi associado a uma experiência de utilização mais rápida e intuitiva, o computador foi frequentemente relacionado com melhores possibilidades de personalização e maior qualidade técnica dos vídeos produzidos. A comparação entre os diferentes momentos de recolha de dados permitiu identificar uma evolução progressiva relativamente à autonomia, confiança e capacidade de utilização das ferramentas digitais por parte dos alunos. Os resultados sugerem que a realização de atividades práticas de edição de vídeo contribuiu positivamente para o desenvolvimento das competências técnicas dos participantes, favorecendo simultaneamente níveis superiores de motivação, participação e envolvimento durante o processo de aprendizagem.

Os dados recolhidos ao longo dos questionários permitem ainda compreender que a integração de ferramentas digitais em contexto educativo poderá favorecer experiências de aprendizagem mais

dinâmicas, participativas e próximas da realidade quotidiana dos alunos. A utilização do telemóvel e do computador durante a atividade de edição de vídeo revelou potencialidades distintas relativamente ao desenvolvimento das tarefas, demonstrando que ambos os dispositivos poderão desempenhar um papel relevante no processo de aprendizagem quando utilizados de forma adequada aos objetivos pedagógicos propostos.

6.2 Resultados das Grelhas de Observação

As grelhas de observação foram utilizadas ao longo da intervenção pedagógica com o objetivo de recolher dados relacionados com o comportamento dos alunos, níveis de autonomia, dificuldades técnicas, estratégias utilizadas durante a realização das tarefas e diferenças observadas entre a utilização do telemóvel e do computador nas atividades de edição de vídeo.

A utilização deste instrumento permitiu registar comportamentos observados diretamente em contexto de sala de aula, possibilitando uma análise mais detalhada relativamente ao desempenho dos participantes durante as atividades práticas. As observações realizadas ao longo das diferentes sessões contribuíram para complementar os dados recolhidos através dos questionários, permitindo compreender de forma mais aprofundada a forma como os alunos interagiam com os diferentes dispositivos digitais durante o processo de aprendizagem.

6.2.1 Autonomia dos alunos

As observações realizadas ao longo das atividades práticas permitiram identificar uma evolução progressiva relativamente à autonomia demonstrada pelos alunos durante a utilização das ferramentas de edição de vídeo. Nas primeiras sessões, vários participantes demonstravam necessidade frequente de apoio, sobretudo na compreensão de determinadas funcionalidades dos programas de edição e na organização das diferentes etapas das tarefas propostas.

Ao longo da intervenção pedagógica foi possível verificar uma redução gradual da dependência relativamente ao apoio do professor, observando-se que muitos alunos passaram a iniciar as tarefas de forma mais autónoma e a explorar diferentes funcionalidades por iniciativa própria. Esta evolução revelou-se particularmente evidente nas atividades realizadas através do telemóvel,

dispositivo relativamente ao qual os participantes demonstravam maior familiaridade e confiança. Verificou-se igualmente que muitos alunos passaram progressivamente a testar diferentes opções antes de solicitar ajuda, demonstrando maior capacidade para explorar autonomamente as ferramentas disponíveis nos programas de edição. Em vários momentos das aulas foi possível observar que alguns participantes conseguiam corrigir pequenos erros sem apoio direto do professor, revelando uma evolução significativa relativamente às primeiras atividades desenvolvidas durante a intervenção pedagógica.

Os resultados da observação demonstraram ainda diferenças relativamente aos níveis de confiança apresentados pelos alunos durante a utilização dos diferentes dispositivos. De forma geral, os participantes demonstraram maior segurança relativamente à utilização do telemóvel, enquanto o computador foi frequentemente associado a maiores dificuldades iniciais, sobretudo em tarefas que exigiam maior organização e utilização simultânea de várias funcionalidades.

Estes resultados poderão estar relacionados com a familiaridade dos alunos relativamente à utilização do telemóvel no quotidiano, facilitando a adaptação às tarefas propostas e aumentando os níveis de confiança durante a realização das atividades.

6.2.2 Participação e Envolvimento

De forma geral, os participantes demonstraram interesse pelas tarefas propostas, revelando motivação relativamente à utilização das ferramentas digitais e à criação dos conteúdos multimédia desenvolvidos ao longo das aulas.

Ao longo das diferentes sessões foi possível observar que muitos alunos participavam ativamente nas atividades, demonstrando curiosidade relativamente às funcionalidades dos programas de edição e interesse em explorar novas possibilidades durante a realização das tarefas. Em vários momentos da intervenção pedagógica verificou-se uma forte componente prática e experimental, observando-se que os participantes demonstravam entusiasmo na utilização dos diferentes recursos multimédia disponíveis. Os resultados da observação permitiram igualmente identificar diferenças relativamente ao nível de envolvimento demonstrado pelos alunos consoante o dispositivo utilizado. De forma geral, os participantes revelaram maior espontaneidade e rapidez na realização das tarefas quando utilizavam o telemóvel, demonstrando níveis elevados de participação sobretudo nas atividades mais práticas e criativas. A familiaridade com os dispositivos digitais

parece ter favorecido uma maior confiança durante a realização das atividades e uma participação mais dinâmica ao longo das aulas.

Aspetos observados	**Telemóvel**	**Computador**
Rapidez no início das tarefas	Elevada	Média
Facilidade de utilização	Elevada	Média
Confiança dos alunos	Elevada	Média
Necessidade de apoio	Menor	Maior
Organização das ferramentas	Média	Elevada
Precisão na edição	Média	Elevada
Exploração autónoma das funcionalidades	Elevada	Média
Qualidade final dos vídeos	Média	Elevada
Participação nas atividades	Elevada	Elevada
Dificuldades técnicas observadas	Menores	Maiores

Tabela 12 - Participação e envolvimento

A análise das observações realizadas ao longo das atividades práticas permitiu identificar diferenças relevantes relativamente à utilização do telemóvel e do computador durante o processo de edição de vídeo. De forma geral, os alunos demonstraram maior rapidez, confiança e autonomia quando utilizavam o telemóvel, sobretudo em tarefas básicas de edição e exploração inicial das ferramentas digitais. Por outro lado, o computador foi frequentemente associado a uma maior precisão na realização das tarefas e a melhores possibilidades de organização dos elementos multimédia, apesar das maiores dificuldades inicialmente demonstradas por alguns participantes. Os resultados observados sugerem que ambos os dispositivos apresentaram vantagens distintas durante o desenvolvimento das atividades práticas, influenciando de forma diferente os níveis de participação, autonomia e qualidade final dos trabalhos produzidos.

Relativamente ao computador, apesar das dificuldades inicialmente demonstradas por alguns alunos, verificou-se igualmente uma evolução progressiva ao nível do interesse e do envolvimento durante as atividades. À medida que os participantes foram adquirindo maior familiaridade com os programas de edição utilizados em ambiente desktop, observou-se um aumento gradual da

participação e da persistência perante tarefas mais complexas. As observações realizadas permitiram ainda verificar que muitos alunos demonstravam persistência perante as dificuldades encontradas durante o processo de edição de vídeo. Em várias situações os participantes procuravam testar diferentes soluções antes de desistirem da tarefa, demonstrando esforço na resolução dos problemas encontrados e vontade de concluir os trabalhos propostos.

Verificou-se igualmente a existência de momentos frequentes de colaboração e entreajuda entre os participantes. Alguns alunos demonstraram iniciativa em apoiar colegas durante a realização das atividades, sobretudo na resolução de pequenas dificuldades técnicas e na exploração das funcionalidades disponíveis nos programas de edição. Esta colaboração revelou-se importante para favorecer um ambiente de aprendizagem mais participativo e cooperativo ao longo da intervenção pedagógica. Ao longo das sessões foi também possível observar elevados níveis de satisfação relativamente aos trabalhos produzidos pelos alunos. Muitos participantes demonstraram orgulho relativamente aos vídeos realizados, revelando interesse em melhorar os projetos desenvolvidos e em experimentar novas funcionalidades das ferramentas digitais utilizadas durante as atividades práticas.

Os dados recolhidos através das grelhas de observação sugerem que a utilização de metodologias práticas associadas à edição de vídeo contribuiu positivamente para aumentar os níveis de motivação, participação e envolvimento dos alunos durante o processo de aprendizagem. A possibilidade de criar conteúdos digitais e utilizar ferramentas próximas da realidade quotidiana dos participantes parece ter favorecido uma experiência educativa mais dinâmica, interativa e significativa.

6.2.3 Dificuldades Técnicas na edição do Vídeo

As principais dificuldades observadas estiveram relacionadas com a utilização das funcionalidades dos programas de edição, organização dos elementos multimédia e realização de tarefas mais específicas durante o processo de criação dos vídeos.

Nas primeiras sessões verificou-se que vários participantes apresentavam dificuldades relativamente à importação de vídeos e imagens para os programas de edição, bem como na organização dos diferentes elementos multimédia utilizados nos projetos. Alguns alunos

demonstravam igualmente insegurança na utilização da linha temporal, sobretudo em tarefas relacionadas com o corte de clips, organização das sequências e inserção de elementos adicionais nos vídeos produzidos. As dificuldades observadas revelaram-se mais frequentes durante a utilização do computador, sobretudo devido à maior quantidade de ferramentas e funcionalidades disponíveis nos programas de edição utilizados em ambiente desktop. Em vários momentos da intervenção pedagógica foi possível observar que alguns participantes demonstravam dificuldade em localizar determinadas opções, utilizar múltiplas funcionalidades em simultâneo e compreender a organização geral do espaço de trabalho.

Aspetos observados	**Telemóvel**	**Computador**
Importação de vídeos e imagens	Reduzida	Média
Organização dos elementos multimédia	Média	Elevada
Utilização da linha temporal	Média	Elevada
Corte e ajuste de clips	Reduzida	Média
Inserção de texto e efeitos	Reduzida	Média
Utilização simultânea de ferramentas	Reduzida	Elevada
Localização de funcionalidades	Reduzida	Elevada
Exportação dos vídeos	Média	Média
Resolução de problemas técnicos	Média	Elevada

Tabela 13 - Observação de dificuldades técnicas

A análise das dificuldades observadas durante as atividades práticas permitiu compreender que os alunos demonstravam diferentes níveis de adaptação relativamente ao telemóvel e ao computador. De forma geral, verificaram-se menores dificuldades durante a utilização do telemóvel, sobretudo em tarefas básicas de edição e navegação entre funcionalidades. Em contrapartida, o computador revelou maiores níveis de complexidade para alguns participantes, principalmente em tarefas que exigiam maior organização, utilização simultânea de várias ferramentas e compreensão mais detalhada do funcionamento dos programas de edição.

Relativamente ao telemóvel, verificou-se uma maior facilidade na realização de tarefas básicas de edição, nomeadamente cortar vídeos, adicionar texto, inserir música e aplicar efeitos simples.

Apesar disso, alguns alunos demonstraram dificuldades em tarefas que exigiam maior precisão, sobretudo na manipulação detalhada dos elementos multimédia e na realização de ajustes mais específicos durante o processo de edição. As observações realizadas permitiram igualmente identificar dificuldades relacionadas com a exportação e finalização dos vídeos produzidos. Em determinadas situações, alguns alunos demonstraram necessidade de apoio relativamente à escolha das opções de exportação, gravação dos ficheiros finais e partilha dos trabalhos realizados.

Apesar das dificuldades identificadas ao longo das atividades práticas, verificou-se uma evolução progressiva relativamente à capacidade dos alunos para utilizar as ferramentas digitais de forma mais autónoma. À medida que os participantes foram adquirindo maior familiaridade com os programas de edição, observou-se uma redução gradual das dificuldades inicialmente demonstradas e uma maior capacidade para resolver pequenos problemas técnicos sem apoio constante do professor. Os resultados da observação sugerem que a realização contínua de atividades práticas contribuiu positivamente para o desenvolvimento das competências técnicas dos alunos, favorecendo uma adaptação progressiva às ferramentas digitais utilizadas durante a intervenção pedagógica.

As dificuldades observadas parecem demonstrar que a utilização de ferramentas mais complexas exige maiores níveis de organização e adaptação por parte dos alunos, sobretudo quando existe menor experiência prévia com determinados dispositivos digitais.

6.2.4 Pedidos de ajuda e estratégias utilizadas pelos alunos

Ao longo das sessões verificou-se que os participantes apresentavam diferentes níveis de autonomia e diferentes formas de lidar com as dificuldades encontradas durante o processo de edição.

Nas primeiras atividades práticas, vários alunos recorriam frequentemente ao apoio do professor perante dificuldades técnicas ou dúvidas relacionadas com a utilização das ferramentas disponíveis nos programas de edição. Os pedidos de ajuda estiveram sobretudo relacionados com a localização de funcionalidades específicas, organização dos elementos multimédia e realização de determinadas tarefas mais técnicas. Apesar disso, ao longo da intervenção pedagógica foi possível observar uma evolução progressiva relativamente à forma como os alunos lidavam com as

dificuldades encontradas durante as atividades. Muitos participantes passaram gradualmente a tentar resolver pequenos problemas de forma autónoma antes de solicitar ajuda direta, demonstrando maior iniciativa na exploração das funcionalidades disponíveis nos programas de edição.

Estratégias Observadas	**Frequência Observada**
Pedido de ajuda ao professor	Elevada nas primeiras sessões
Tentativa e erro	Elevada
Exploração autónoma das ferramentas	Média/ Elevada
Pedido de ajuda aos colegas	Média
Observação do trabalho dos colegas	Média
Desistência imediata perante dificuldades	Reduzida
Persistência na resolução dos problemas	Elevada

Tabela 14 - Observação pedidos de ajuda e estratégia

A análise das observações realizadas permitiu igualmente verificar que muitos alunos recorriam frequentemente à estratégia de tentativa e erro durante a utilização das ferramentas digitais. Em vários momentos das aulas foi possível observar que os participantes testavam diferentes opções e funcionalidades antes de encontrarem soluções para os problemas identificados durante o processo de edição de vídeo.

Verificou-se igualmente a existência de momentos frequentes de colaboração entre os alunos, sobretudo através da partilha de conhecimentos e apoio na resolução de pequenas dificuldades técnicas. Alguns participantes demonstraram iniciativa em auxiliar colegas durante a realização das tarefas, contribuindo para um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e participativo. As observações realizadas permitiram ainda identificar elevados níveis de persistência perante as dificuldades encontradas durante as atividades práticas. Apesar de alguns momentos de frustração inicialmente demonstrados por determinados alunos, verificou-se que a maioria dos participantes procurava continuar a realizar as tarefas propostas, tentando diferentes estratégias até conseguir resolver os problemas identificados.

Ao longo da intervenção pedagógica observou-se igualmente uma redução gradual da dependência relativamente ao apoio constante do professor, sobretudo nas atividades mais repetidas ao longo das sessões. Muitos alunos passaram progressivamente a demonstrar maior confiança na utilização das ferramentas digitais e maior capacidade para resolver autonomamente pequenas dificuldades técnicas. Os resultados da observação sugerem que a realização contínua das atividades práticas contribuiu para o desenvolvimento da autonomia, da capacidade de resolução de problemas e da confiança dos alunos relativamente à utilização das ferramentas de edição de vídeo.

6.2.5 Comparação entre telemóvel e computador durante a observação

Os dois dispositivos apresentaram características distintas ao nível da facilidade de utilização, autonomia demonstrada pelos alunos, qualidade final dos trabalhos produzidos e dificuldades observadas durante a realização das tarefas práticas.

De forma geral, verificou-se que os alunos demonstravam maior rapidez e confiança quando utilizavam o telemóvel. Em várias atividades foi possível observar que os participantes iniciavam as tarefas de forma mais espontânea e demonstravam maior facilidade na exploração das funcionalidades disponíveis nas aplicações móveis de edição de vídeo. A familiaridade com os dispositivos digitais parece ter contribuído para níveis superiores de conforto e autonomia durante a realização das atividades práticas. O telemóvel foi frequentemente associado a uma utilização mais intuitiva, sobretudo em tarefas relacionadas com corte de vídeos, inserção de texto, gravação de conteúdos e aplicação de efeitos simples. Muitos alunos demonstraram facilidade na navegação entre funcionalidades e menor necessidade de apoio durante a realização de tarefas básicas de edição.

Por outro lado, o computador revelou maiores níveis de complexidade para alguns participantes, sobretudo nas primeiras sessões da intervenção pedagógica. As dificuldades observadas estiveram frequentemente relacionadas com a organização das ferramentas, utilização simultânea de múltiplas funcionalidades e gestão dos diferentes elementos multimédia presentes nos projetos de edição. Apesar destas dificuldades, verificou-se igualmente que muitos alunos reconheciam vantagens importantes relativamente à utilização do computador. Em vários momentos das atividades práticas foi possível observar que os participantes associavam o computador a uma

maior precisão na edição, melhor organização dos projetos e maior controlo relativamente às funcionalidades disponíveis nos programas utilizados em ambiente desktop.

Aspetos observados	**Telemóvel**	**Computador**
Rapidez na execução das tarefas	Elevada	Média
Facilidade de utilização	Elevada	Média
Autonomia demonstrada pelos alunos	Elevada	Média
Necessidade de apoio	Menor	Maior
Organização das ferramentas	Média	Elevada
Precisão na edição	Média	Elevada
Qualidade final dos vídeos	Média	Elevada
Dificuldades técnicas observadas	Menores	Maiores
Confiança demonstrada pelos alunos	Elevada	Média
Exploração autónoma das funcionalidades	Elevada	Média

Tabela 15 - Comparação telemóvel e computador

A análise das observações realizadas permitiu compreender que os alunos demonstravam maior facilidade na adaptação ao telemóvel devido à utilização frequente deste dispositivo no quotidiano. Muitos participantes revelaram maior segurança durante a utilização das aplicações móveis e maior rapidez na realização das tarefas propostas.

Apesar disso, ao longo da intervenção pedagógica verificou-se uma evolução progressiva relativamente à utilização do computador. À medida que os alunos foram adquirindo maior familiaridade com os programas de edição utilizados em ambiente desktop, observou-se uma redução gradual das dificuldades inicialmente identificadas e um aumento da confiança relativamente à realização das tarefas mais técnicas. Os resultados da observação sugerem igualmente que o telemóvel e o computador apresentaram vantagens distintas durante o desenvolvimento das atividades práticas. Enquanto o telemóvel favoreceu níveis superiores de autonomia, rapidez e facilidade de utilização, o computador revelou melhores possibilidades relativamente à organização dos projetos, precisão da edição e qualidade final dos vídeos produzidos.

As diferenças observadas entre os dispositivos revelaram-se importantes para compreender de que forma a escolha da ferramenta digital poderá influenciar o desempenho dos alunos, os níveis de autonomia e o envolvimento durante o processo de aprendizagem. A experiência adquirida ao longo da intervenção permitiu igualmente aos participantes desenvolver uma visão mais crítica relativamente às potencialidades e limitações associadas ao telemóvel e ao computador em contexto educativo.

6.2.6 Síntese das observações

A análise das grelhas de observação permitiu compreender de forma mais aprofundada a evolução dos alunos ao longo da intervenção pedagógica, bem como identificar diferenças relevantes relativamente à utilização do telemóvel e do computador durante as atividades de edição de vídeo.

As observações realizadas ao longo das diferentes sessões demonstraram uma evolução progressiva relativamente à autonomia dos participantes, verificando-se uma redução gradual da necessidade de apoio constante por parte do professor. Muitos alunos passaram progressivamente a demonstrar maior confiança na utilização das ferramentas digitais, revelando maior capacidade para explorar funcionalidades, corrigir pequenos erros e resolver dificuldades técnicas de forma mais autónoma. Os resultados da observação permitiram igualmente identificar níveis elevados de participação e envolvimento durante as atividades práticas. De forma geral, os participantes demonstraram interesse pelas tarefas propostas, revelando motivação relativamente à criação de conteúdos multimédia e à utilização das ferramentas de edição de vídeo. Verificaram-se ainda vários momentos de colaboração e entreajuda entre os alunos, contribuindo para um ambiente de aprendizagem mais participativo e cooperativo.

Relativamente às dificuldades técnicas observadas, verificou-se que o computador foi frequentemente associado a maiores níveis de complexidade, sobretudo em tarefas relacionadas com a organização das ferramentas, utilização simultânea de funcionalidades e gestão dos elementos multimédia presentes nos projetos de edição. Apesar disso, muitos alunos reconheceram vantagens importantes relativamente à precisão, organização e qualidade final dos trabalhos produzidos em ambiente desktop. Por outro lado, o telemóvel revelou-se um dispositivo relativamente ao qual os participantes demonstraram maior familiaridade, rapidez e confiança durante a realização das atividades práticas. Os alunos apresentaram maior facilidade na utilização

das aplicações móveis de edição de vídeo, demonstrando níveis superiores de autonomia sobretudo em tarefas básicas de edição e exploração das funcionalidades disponíveis.

A comparação entre os diferentes dispositivos permitiu compreender que tanto o telemóvel como o computador apresentaram vantagens específicas durante o desenvolvimento das atividades práticas. Enquanto o telemóvel favoreceu uma utilização mais intuitiva e acessível, o computador possibilitou maior controlo das ferramentas e melhores condições para a realização de tarefas mais detalhadas e tecnicamente mais exigentes.

As observações realizadas ao longo da intervenção pedagógica sugerem que a utilização contínua de atividades práticas de edição de vídeo contribuiu positivamente para o desenvolvimento das competências técnicas dos alunos, favorecendo simultaneamente níveis superiores de autonomia, motivação, participação e confiança relativamente à utilização das ferramentas digitais. Os resultados obtidos através das grelhas de observação permitiram complementar os dados recolhidos nos questionários aplicados ao longo da investigação, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada relativamente à forma como os alunos utilizaram o telemóvel e o computador durante o processo de aprendizagem e relativamente ao impacto destes dispositivos nas atividades de edição de vídeo desenvolvidas em contexto educativo.

6.3 Resultados das Notas de Campo

A utilização deste instrumento permitiu complementar os dados recolhidos através dos questionários e das grelhas de observação, possibilitando uma análise mais detalhada relativamente às interações dos alunos com os diferentes dispositivos digitais utilizados ao longo das sessões.

As observações registadas permitiram identificar comportamentos relacionados com os níveis de motivação, autonomia, participação, dificuldades técnicas e estratégias utilizadas pelos alunos durante o desenvolvimento das atividades propostas. Para além disso, as notas de campo possibilitaram compreender de forma mais aprofundada algumas diferenças observadas relativamente à utilização do telemóvel e do computador em contexto educativo.

6.3.1 Primeiras Reações dos Alunos

Nas primeiras sessões da intervenção pedagógica foi possível observar diferentes reações dos alunos relativamente às atividades de edição de vídeo propostas em contexto de sala de aula. De forma geral, os participantes demonstraram curiosidade e interesse relativamente à utilização das ferramentas digitais, sobretudo nas atividades realizadas através do telemóvel.

Em vários momentos das primeiras aulas verificou-se entusiasmo relativamente à possibilidade de utilizar dispositivos digitais para criar conteúdos multimédia. Muitos alunos demonstraram motivação inicial perante as tarefas propostas, revelando interesse na exploração das funcionalidades das aplicações de edição de vídeo e curiosidade relativamente às possibilidades oferecidas pelas ferramentas utilizadas durante as atividades. Apesar da atitude globalmente positiva demonstrada pelos participantes, alguns alunos revelaram inicialmente insegurança relativamente à utilização de determinadas funcionalidades dos programas de edição, sobretudo nas atividades realizadas em computador. Em determinadas situações foi possível observar hesitação relativamente à organização do espaço de trabalho, localização das ferramentas e utilização simultânea de várias funcionalidades disponíveis nos programas de edição utilizados em ambiente desktop.

Relativamente ao telemóvel, verificou-se que muitos alunos demonstravam maior confiança e rapidez na realização das primeiras tarefas propostas. A familiaridade com os dispositivos digitais parece ter favorecido uma adaptação mais imediata às atividades práticas, permitindo aos participantes explorar as funcionalidades das aplicações com maior espontaneidade e menor receio de cometer erros. Ao longo das primeiras sessões foi igualmente possível observar diferentes níveis de autonomia entre os participantes. Enquanto alguns alunos iniciavam rapidamente as tarefas e exploravam autonomamente as ferramentas disponíveis, outros demonstravam necessidade de apoio mais frequente por parte do professor, sobretudo em atividades relacionadas com funcionalidades menos familiares dos programas de edição.

As notas de campo permitiram ainda identificar que vários alunos demonstravam interesse em experimentar diferentes efeitos, funcionalidades e possibilidades criativas durante a realização das atividades práticas. Em determinados momentos das aulas foi possível observar entusiasmo relativamente à criação dos vídeos e satisfação perante os primeiros resultados obtidos durante o

processo de edição. As observações realizadas durante as primeiras sessões permitiram compreender que a utilização da edição de vídeo em contexto educativo despertou interesse e curiosidade na maioria dos participantes, favorecendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, participativo e próximo da realidade digital dos alunos.

6.3.2 Dificuldades Observadas Durante as Sessões

Ao longo da intervenção pedagógica foram observadas diferentes dificuldades relacionadas com a utilização das ferramentas de edição de vídeo e com a realização das tarefas propostas durante as atividades práticas. As dificuldades identificadas variaram consoante o dispositivo utilizado, o nível de familiaridade dos alunos com as ferramentas digitais e a complexidade das tarefas realizadas em cada sessão.

Nas primeiras aulas verificou-se que alguns participantes demonstravam dificuldade na compreensão da organização dos programas de edição, sobretudo em ambiente desktop. Em vários momentos foi possível observar insegurança relativamente à localização das funcionalidades disponíveis, utilização da linha temporal e organização dos diferentes elementos multimédia presentes nos projetos de vídeo. Relativamente ao computador, as dificuldades mais frequentes estiveram relacionadas com a utilização simultânea de várias ferramentas, gestão dos ficheiros multimédia e realização de tarefas mais detalhadas durante o processo de edição. Alguns alunos demonstraram igualmente dificuldade na utilização do rato e na navegação entre diferentes opções disponíveis nos programas utilizados em ambiente desktop.

Apesar da maior familiaridade demonstrada relativamente ao telemóvel, também foram observadas algumas dificuldades durante a utilização deste dispositivo. Em determinadas atividades, alguns participantes revelaram dificuldade na realização de ajustes mais precisos, sobretudo devido ao tamanho reduzido do ecrã e à manipulação dos elementos multimédia durante o processo de edição. Ao longo das sessões foi igualmente possível observar dificuldades relacionadas com a tomada de decisões durante a criação dos vídeos. Alguns alunos demonstravam indecisão relativamente à escolha dos conteúdos a incluir, organização das sequências e seleção dos efeitos ou músicas mais adequadas para os trabalhos desenvolvidos.

Dificuldades Observadas	Situações Identificadas
Organização das ferramentas	Dificuldade em localizar funcionalidades nos programas
Utilização da linha temporal	Insegurança no corte e organização dos clips
Gestão dos elementos multimédia	Dificuldade em organizar vídeos, imagens e áudio
Tomada de decisões	Indecisão relativamente à escolha dos conteúdos
Utilização simultânea de funcionalidades	Dificuldade em realizar várias ações ao mesmo tempo
Ajustes mais precisos	Maior dificuldade no telemóvel devido ao tamanho do ecrã
Exportação dos vídeos	Necessidade de apoio na finalização dos trabalhos

Tabela 16 - Dificuldades e situações identificadas

Apesar das dificuldades observadas, verificou-se uma evolução progressiva relativamente à forma como os alunos lidavam com os problemas encontrados durante as atividades práticas. Em vários momentos da intervenção foi possível observar que muitos participantes passaram a demonstrar maior persistência perante as dificuldades, procurando testar diferentes soluções antes de solicitar apoio direto do professor.

As notas de campo permitiram igualmente compreender que as dificuldades observadas não impediram o envolvimento dos alunos nas atividades propostas. Pelo contrário, muitos participantes demonstraram interesse em ultrapassar os problemas encontrados e em melhorar progressivamente os trabalhos realizados ao longo da intervenção pedagógica. As observações realizadas sugerem que a utilização contínua das ferramentas digitais contribuiu para reduzir gradualmente algumas das dificuldades inicialmente identificadas, favorecendo uma maior adaptação dos alunos às atividades de edição de vídeo desenvolvidas em contexto educativo.

6.3.3 Evolução da Autonomia e Confiança

As notas de campo elaboradas ao longo da intervenção pedagógica permitiram identificar uma evolução progressiva relativamente à autonomia e à confiança demonstradas pelos alunos durante a realização das atividades de edição de vídeo. Ao longo das diferentes sessões verificou-se uma

redução gradual da necessidade de apoio constante por parte do professor, observando-se que muitos participantes passaram a realizar as tarefas com maior segurança e independência.

Nas primeiras atividades práticas, vários alunos demonstravam hesitação relativamente à utilização das ferramentas digitais e procuravam frequentemente confirmação antes de executar determinadas ações nos programas de edição. Em determinados momentos foi possível observar insegurança relativamente à exploração das funcionalidades disponíveis, sobretudo nas atividades realizadas em computador. Com o decorrer da intervenção pedagógica, verificou-se que muitos participantes passaram progressivamente a demonstrar maior confiança na utilização das ferramentas de edição de vídeo. Alguns alunos começaram a explorar autonomamente diferentes funcionalidades dos programas utilizados, experimentando efeitos, opções de edição e diferentes formas de organização dos conteúdos multimédia sem necessidade de apoio constante.

As observações realizadas permitiram igualmente identificar uma evolução relativamente à capacidade dos alunos para resolver pequenos problemas técnicos de forma autónoma. Em várias situações os participantes passaram a tentar corrigir erros ou encontrar soluções antes de recorrerem diretamente ao professor, demonstrando maior iniciativa e persistência durante a realização das tarefas propostas.

Relativamente ao telemóvel, verificou-se que os alunos demonstravam maior segurança e rapidez desde as primeiras sessões, sobretudo devido à forte familiaridade com os dispositivos digitais e aplicações digitais utilizadas no quotidiano. Muitos participantes realizavam as tarefas de forma mais espontânea e intuitiva, revelando níveis superiores de autonomia durante a utilização das aplicações móveis de edição de vídeo.

Apesar das maiores dificuldades inicialmente observadas relativamente ao computador, verificou-se igualmente uma evolução progressiva ao longo das sessões. À medida que os alunos foram adquirindo maior familiaridade com os programas de edição utilizados em ambiente desktop, observou-se uma redução gradual da insegurança inicialmente demonstrada e uma maior capacidade para utilizar as ferramentas disponíveis de forma mais autónoma.

Aspetos observados	Inicia da Intervenção	Final da Intervenção
Necessidade de apoio	Elevada	Média
Exploração autónoma das ferramentas	Reduzida	Elevada
Confiança na realização das tarefas	Média/ Reduzida	Elevada
Resolução autónoma de dificuldades	Reduzida	Média/ Elevada
Participação nas atividades	Média	Elevada
Segurança na utilização das ferramentas	Média	Elevada

Tabela 17 - Evolução da autonomia e da confiança

As notas de campo permitiram ainda compreender que a realização contínua das atividades práticas contribuiu positivamente para o desenvolvimento da autonomia dos alunos e para o aumento da confiança relativamente à utilização das ferramentas digitais. A repetição das tarefas e o contacto progressivo com os programas de edição parecem ter favorecido uma adaptação gradual às exigências técnicas das atividades desenvolvidas ao longo da intervenção pedagógica.

As observações realizadas sugerem igualmente que a utilização de metodologias prática apoiada em ferramentas digitais poderá contribuir para aumentar os níveis de participação, autonomia e envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem, favorecendo simultaneamente uma maior confiança relativamente à utilização das tecnologias em contexto educativo.

A evolução observada ao longo das sessões sugere que a prática contínua e a experimentação contribuíram para o aumento progressivo da autonomia e confiança dos alunos durante as atividades de edição de vídeo.

6.3.4 Colaboração e Entreajuda Entre os Alunos

Em diferentes sessões foi possível observar que muitos participantes recorriam frequentemente ao apoio dos colegas para esclarecer dúvidas, resolver pequenas dificuldades técnicas e compreender determinadas funcionalidades dos programas de edição utilizados durante as aulas.

A colaboração entre os alunos revelou-se particularmente evidente em situações relacionadas com dificuldades técnicas, utilização das ferramentas de edição e organização dos elementos multimédia presentes nos projetos desenvolvidos. Em vários momentos da intervenção foi possível

observar que alguns participantes demonstravam iniciativa em apoiar colegas de forma espontânea, explicando procedimentos, demonstrando funcionalidades ou sugerindo soluções para os problemas encontrados durante as atividades. Verificou-se igualmente que os alunos demonstravam maior facilidade em pedir ajuda aos colegas em determinadas situações, sobretudo perante pequenas dúvidas relacionadas com funcionalidades específicas das aplicações utilizadas. Esta interação contribuiu para criar um ambiente de aprendizagem mais participativo e colaborativo durante o desenvolvimento das tarefas práticas.

As observações realizadas permitiram ainda identificar que alguns alunos assumiam frequentemente um papel mais ativo durante as atividades, demonstrando maior confiança relativamente à utilização das ferramentas digitais e disponibilidade para auxiliar os restantes participantes. Em determinadas situações foi possível observar momentos de partilha de conhecimentos relativamente à utilização das aplicações móveis de edição de vídeo, sobretudo entre alunos que apresentavam maior familiaridade com o telemóvel.

Dificuldades Observadas	**Situações Identificadas**
Ajuda entre colegas	Apoio na resolução de dificuldades técnicas
Partilha de funcionalidades	Demonstração de ferramentas e efeitos
Explicação de procedimentos	Apoio na realização das tarefas propostas
Trabalho colaborativo	Troca de ideias relativamente aos vídeos produzidos
Resolução conjunta de problemas	Procura de soluções para dificuldades encontradas
Incentivo entre participantes	Apoio durante a realização das atividades

Tabela 18 - Observação colaboração e entreajuda

Ao longo da intervenção pedagógica verificou-se igualmente que a colaboração entre os alunos contribuiu para reduzir alguns sentimentos de insegurança relativamente à utilização das ferramentas digitais. Em várias situações, os participantes demonstraram maior confiança após receberem apoio ou esclarecimentos por parte dos colegas durante a realização das atividades práticas. As notas de campo permitiram ainda compreender que a utilização de atividades práticas de edição de vídeo favoreceu momentos de interação e comunicação entre os participantes, contribuindo para um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo. A possibilidade

de trabalhar com ferramentas digitais próximas da realidade quotidiana dos alunos parece ter incentivado a partilha de conhecimentos e a cooperação durante as aulas.

Os resultados observados sugerem que a colaboração entre os alunos desempenhou um papel importante ao longo da intervenção pedagógica, contribuindo não apenas para a resolução de dificuldades técnicas, mas também para o aumento da participação, da motivação e da confiança dos participantes durante o processo de aprendizagem.

6.3.5 Diferenças observadas entre o Telemóvel e o Computador

As observações realizadas demonstraram que os alunos apresentavam comportamentos distintos consoante o dispositivo utilizado, verificando-se diferenças ao nível da autonomia, rapidez na realização das tarefas, dificuldades técnicas e qualidade final dos trabalhos produzidos.

Relativamente ao telemóvel, verificou-se que muitos alunos demonstravam maior facilidade na realização das atividades desde as primeiras sessões da intervenção pedagógica. A familiaridade com os dispositivos digitais e com as aplicações digitais utilizadas no quotidiano parece ter favorecido uma utilização mais intuitiva das ferramentas de edição de vídeo, permitindo aos participantes iniciar as tarefas com maior rapidez e menor necessidade de apoio. Em vários momentos das atividades práticas foi possível observar que os alunos utilizavam o telemóvel de forma mais espontânea e confiante, sobretudo em tarefas relacionadas com corte de vídeos, inserção de texto, gravação de conteúdos e aplicação de efeitos simples. Muitos participantes demonstravam facilidade na navegação entre funcionalidades e maior rapidez na execução das tarefas propostas.

Apesar disso, verificou-se igualmente que alguns alunos demonstravam dificuldades na realização de tarefas mais detalhadas através do telemóvel, sobretudo devido ao tamanho reduzido do ecrã e às limitações relacionadas com a organização dos elementos multimédia durante o processo de edição. Em determinadas situações foi possível observar dificuldades na manipulação precisa dos elementos e na realização de ajustes mais específicos nos vídeos produzidos. Relativamente ao computador, as observações realizadas demonstraram que alguns alunos apresentavam inicialmente maiores dificuldades na utilização dos programas de edição em ambiente desktop. Em vários momentos da intervenção verificou-se insegurança relativamente à organização do

espaço de trabalho, utilização simultânea de várias ferramentas e compreensão das funcionalidades disponíveis nos programas utilizados.

Apesar destas dificuldades iniciais, observou-se igualmente que muitos participantes passaram progressivamente a reconhecer vantagens importantes relativamente à utilização do computador durante o processo de edição de vídeo. Em várias atividades foi possível verificar que os alunos associavam o computador a uma maior precisão na edição, melhor organização dos elementos multimédia e maior controlo relativamente às funcionalidades disponíveis nos programas utilizados.

Aspetos observados	**Telemóvel**	**Computador**
Rapidez no início das tarefas	Elevada	Média
Facilidade de utilização	Elevada	Média
Necessidade de apoio	Menor	Maior
Precisão na edição	Média	Elevada
Organização dos elementos multimédia	Média	Elevada
Confiança demonstrada pelos alunos	Elevada	Média
Dificuldades técnicas observadas	Menores	Maiores
Qualidade final dos trabalhos	Média	Elevada
Exploração das funcionalidades	Elevada	Média
Tempo necessário para adaptação	Reduzido	Maior

Tabela 19 - Diferenças observadas entre telemóvel e computador

As notas de campo permitiram ainda compreender que os alunos passaram progressivamente a apresentar uma visão mais crítica relativamente às vantagens e limitações de cada dispositivo. Enquanto o telemóvel foi frequentemente associado à rapidez, simplicidade e facilidade de utilização, o computador foi maioritariamente relacionado com maior qualidade final, precisão e possibilidades de personalização dos vídeos produzidos.

As observações realizadas sugerem que ambos os dispositivos apresentaram potencialidades distintas durante o desenvolvimento das atividades práticas, influenciando de forma diferente os níveis de autonomia, confiança e desempenho dos alunos ao longo da intervenção pedagógica. A

utilização do telemóvel favoreceu uma adaptação mais rápida às tarefas propostas, enquanto o computador possibilitou melhores condições para a realização de tarefas mais detalhadas e tecnicamente mais exigentes.

6.3.6 Reflexão Geral das Observações

As notas de campo elaboradas ao longo da intervenção pedagógica permitiram compreender de forma mais aprofundada a evolução dos alunos durante as atividades de edição de vídeo, bem como identificar diferentes comportamentos, dificuldades e estratégias observadas ao longo das sessões realizadas.

As observações efetuadas demonstraram que a utilização de ferramentas digitais em contexto educativo contribuiu para elevados níveis de participação, motivação e envolvimento por parte dos alunos. De forma geral, os participantes demonstraram interesse pelas atividades propostas e revelaram entusiasmo relativamente à possibilidade de criar conteúdos multimédia utilizando dispositivos digitais próximos da sua realidade quotidiana. Ao longo da intervenção pedagógica verificou-se igualmente uma evolução progressiva relativamente à autonomia e confiança demonstradas pelos alunos durante a utilização das ferramentas de edição de vídeo. Muitos participantes passaram gradualmente a demonstrar maior segurança na realização das tarefas, maior capacidade para resolver pequenas dificuldades de forma autónoma e maior iniciativa relativamente à exploração das funcionalidades disponíveis nos programas utilizados.

As observações realizadas permitiram ainda identificar diferenças significativas relativamente à utilização do telemóvel e do computador durante as atividades práticas. O telemóvel revelou-se um dispositivo relativamente ao qual os alunos demonstraram maior familiaridade, rapidez e facilidade de utilização, favorecendo níveis superiores de autonomia sobretudo nas fases iniciais das tarefas propostas.

Por outro lado, o computador foi frequentemente associado a maiores dificuldades técnicas, sobretudo nas primeiras sessões da intervenção pedagógica. Apesar disso, vários alunos reconheceram progressivamente vantagens importantes relativamente à precisão da edição, organização dos projetos e qualidade final dos trabalhos produzidos em ambiente desktop. As notas de campo permitiram igualmente compreender que a colaboração entre os alunos

desempenhou um papel relevante ao longo da intervenção pedagógica. Verificaram-se vários momentos de entreajuda e partilha de conhecimentos durante as atividades práticas, contribuindo para um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e participativo. Apesar das dificuldades observadas durante algumas atividades, verificou-se que a maioria dos alunos demonstrou persistência perante os problemas encontrados, procurando testar diferentes soluções antes de solicitar apoio direto do professor. Esta evolução sugere um aumento gradual da confiança e da capacidade de resolução de problemas relativamente à utilização das ferramentas digitais.

Os resultados observados ao longo da intervenção pedagógica sugerem que a integração da edição de vídeo em contexto educativo poderá contribuir positivamente para o desenvolvimento das competências digitais dos alunos, favorecendo simultaneamente níveis superiores de autonomia, participação, criatividade e motivação durante o processo de aprendizagem. As notas de campo permitiram complementar os dados recolhidos através dos questionários e das grelhas de observação, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada relativamente ao impacto da utilização do telemóvel e do computador nas atividades de edição de vídeo desenvolvidas em contexto educativo.

6.4 Comparação entre a Utilização do Telemóvel e do Computador

A análise dos dados recolhidos ao longo da intervenção pedagógica permitiu compreender de forma mais aprofundada o impacto da utilização do telemóvel e do computador nas atividades de edição de vídeo desenvolvidas em contexto educativo. Os resultados obtidos através dos questionários, grelhas de observação e notas de campo possibilitaram identificar diferenças relativamente à utilização dos dispositivos digitais, aos níveis de autonomia demonstrados pelos alunos, às dificuldades técnicas observadas e à perceção dos participantes relativamente às ferramentas utilizadas durante as atividades práticas.

Os dados recolhidos sugerem que o telemóvel apresentou vantagens significativas relativamente à facilidade de utilização, rapidez na realização das tarefas e níveis de confiança demonstrados pelos alunos durante as atividades práticas. A forte familiaridade dos participantes com os dispositivos digitais parece ter contribuído para uma adaptação mais rápida às tarefas propostas, favorecendo simultaneamente níveis superiores de autonomia e participação ao longo da intervenção

pedagógica. Por outro lado, o computador foi frequentemente associado a maiores dificuldades técnicas, sobretudo nas fases iniciais das atividades. Apesar disso, os resultados demonstraram igualmente que muitos alunos reconheceram vantagens importantes relativamente à precisão da edição, organização dos elementos multimédia e qualidade final dos vídeos produzidos em ambiente desktop.

Os resultados obtidos ao longo da investigação sugerem igualmente que a utilização de atividades práticas de edição de vídeo poderá contribuir positivamente para o desenvolvimento das competências digitais dos alunos, favorecendo níveis superiores de motivação, envolvimento e participação durante o processo de aprendizagem. A possibilidade de utilizar ferramentas digitais próximas da realidade quotidiana dos participantes parece ter desempenhado um papel relevante relativamente ao interesse demonstrado pelos alunos durante as atividades desenvolvidas ao longo da intervenção pedagógica. A análise realizada permitiu ainda compreender que a utilização do telemóvel e do computador em contexto educativo não deverá ser encarada de forma exclusivamente oposta, mas sim complementar. Os resultados observados demonstraram que ambos os dispositivos apresentaram potencialidades específicas relativamente às diferentes etapas do processo de edição de vídeo, influenciando de forma distinta a autonomia, a facilidade de utilização, a qualidade final dos trabalhos e o desempenho dos alunos durante as atividades práticas.

6.4.1 Influência do telemóvel na autonomia e motivação dos alunos

Os resultados obtidos ao longo da intervenção pedagógica demonstraram que o telemóvel exerceu uma influência significativa relativamente à autonomia e motivação dos alunos durante as atividades de edição de vídeo. A forte familiaridade dos participantes com os dispositivos digitais parece ter favorecido uma adaptação mais rápida às tarefas propostas, permitindo aos alunos utilizar as ferramentas digitais de forma mais intuitiva e espontânea.

Os dados recolhidos através dos questionários, grelhas de observação e notas de campo demonstraram que muitos alunos apresentavam maior confiança relativamente à utilização do telemóvel, sobretudo em tarefas básicas de edição, exploração das funcionalidades das aplicações móveis e organização inicial dos conteúdos multimédia. Em vários momentos da intervenção

pedagógica foi possível observar que os participantes iniciavam as atividades com maior rapidez quando utilizavam o telemóvel, demonstrando menor necessidade de apoio constante por parte do professor. Os resultados sugerem igualmente que a utilização do telemóvel contribuiu positivamente para os níveis de motivação e envolvimento demonstrados pelos alunos ao longo das atividades práticas. A possibilidade de utilizar um dispositivo presente no quotidiano dos participantes parece ter favorecido uma experiência de aprendizagem mais próxima da realidade digital dos alunos, contribuindo para um maior interesse relativamente às tarefas propostas.

Esta ideia encontra-se relacionada com as perspetivas defendidas por autores como Papert (1993), que valorizam a utilização de tecnologias digitais como ferramentas facilitadoras da aprendizagem ativa e da construção, do conhecimento, através da experimentação e da participação dos alunos. Ao longo da intervenção pedagógica verificou-se que muitos participantes demonstravam maior iniciativa relativamente à exploração das funcionalidades disponíveis nas aplicações móveis de edição de vídeo, revelando níveis superiores de autonomia durante a realização das atividades.

Os resultados obtidos demonstraram igualmente que o telemóvel favoreceu níveis elevados de participação durante as atividades práticas. Muitos alunos demonstraram entusiasmo relativamente à possibilidade de criar conteúdos multimédia utilizando ferramentas semelhantes às aplicações digitais utilizadas fora do contexto escolar. Esta proximidade entre os recursos utilizados em contexto educativo e as experiências digitais quotidianas dos participantes parece ter contribuído para aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos durante o processo de aprendizagem.

Apesar das vantagens observadas relativamente à facilidade de utilização e autonomia, os resultados demonstraram igualmente algumas limitações associadas ao telemóvel durante o processo de edição de vídeo. Em determinadas atividades, alguns participantes demonstraram dificuldades relativamente à realização de ajustes mais precisos e à organização detalhada dos elementos multimédia, sobretudo devido às limitações do tamanho do ecrã e das funcionalidades disponíveis nas aplicações móveis. Ainda assim, os resultados obtidos sugerem que a utilização do telemóvel em contexto educativo poderá representar uma ferramenta relevante para promover a participação ativa dos alunos, aumentar os níveis de motivação e favorecer o desenvolvimento progressivo da autonomia relativamente à utilização das tecnologias digitais durante o processo de aprendizagem.

Estes resultados parecem confirmar que a proximidade dos alunos relativamente ao telemóvel pode facilitar o envolvimento e a participação nas atividades, tornando o processo de aprendizagem mais intuitivo e motivador.

6.4.2 O computador como ferramenta de maior precisão e qualidade

Apesar das dificuldades inicialmente demonstradas relativamente à utilização do computador durante as atividades práticas, os resultados obtidos ao longo da intervenção pedagógica permitiram compreender que este dispositivo foi frequentemente associado a maiores níveis de precisão, organização e qualidade final dos vídeos produzidos pelos alunos.

Os dados recolhidos através dos questionários demonstraram que muitos participantes reconheceram vantagens importantes relativamente à utilização do computador no processo de edição de vídeo, sobretudo em tarefas que exigiam maior atenção ao detalhe e utilização de funcionalidades mais avançadas dos programas de edição. Os alunos associaram frequentemente o computador a uma maior capacidade de organização dos elementos multimédia, melhor visualização do projeto e maior controlo relativamente às ferramentas disponíveis nos programas utilizados em ambiente desktop. As observações realizadas ao longo das atividades práticas permitiram igualmente verificar que o computador possibilitava aos alunos realizar tarefas mais detalhadas durante o processo de edição. Em vários momentos da intervenção pedagógica foi possível observar que alguns participantes demonstravam maior facilidade em organizar os diferentes elementos do projeto, realizar ajustes mais precisos e controlar de forma mais eficaz as diferentes etapas da edição quando utilizavam o computador. Apesar disso, os resultados revelaram igualmente que alguns alunos apresentavam inicialmente dificuldades relativamente à utilização dos programas de edição em ambiente desktop. As principais dificuldades observadas estiveram relacionadas com a organização do espaço de trabalho, utilização simultânea de várias ferramentas e compreensão das diferentes funcionalidades disponíveis nos programas utilizados.

Ao longo da intervenção pedagógica verificou-se, no entanto, uma evolução progressiva relativamente à adaptação dos participantes ao computador. À medida que os alunos foram adquirindo maior familiaridade com os programas de edição utilizados, observou-se uma redução gradual das dificuldades inicialmente identificadas e um aumento da confiança relativamente à realização das tarefas mais técnicas. Os resultados obtidos parecem confirmar a importância da

utilização de ferramentas digitais mais completas no desenvolvimento das competências técnicas dos alunos, sobretudo em atividades que exigem maior precisão e organização. Esta perspetiva encontra-se relacionada com autores que defendem a utilização das tecnologias digitais como instrumentos capazes de favorecer o desenvolvimento de competências práticas e cognitivas através da realização de atividades mais ativas e experimentais.

Os dados recolhidos permitiram igualmente compreender que, embora o telemóvel tenha sido frequentemente associado à facilidade de utilização e rapidez na execução das tarefas, o computador foi maioritariamente relacionado com melhores resultados finais relativamente à qualidade dos vídeos produzidos. Muitos alunos reconheceram que o computador oferecia melhores condições para realizar tarefas mais detalhadas e explorar funcionalidades mais avançadas dos programas de edição. Os resultados sugerem assim que o computador desempenhou um papel importante no desenvolvimento das competências técnicas dos participantes, favorecendo uma aprendizagem mais aprofundada relativamente à utilização das ferramentas de edição de vídeo. Apesar das dificuldades iniciais observadas, a utilização progressiva do computador contribuiu para aumentar a capacidade dos alunos para realizar tarefas mais complexas, desenvolver maior controlo das ferramentas digitais e produzir trabalhos de maior qualidade técnica durante a intervenção pedagógica.

Apesar das dificuldades iniciais identificadas em alguns alunos, o computador revelou-se uma ferramenta mais adequada para tarefas que exigiam maior organização, controlo e detalhe durante o processo de edição.

6.4.3 Aprendizagem prática e desenvolvimento de competências digitais

Os resultados obtidos ao longo da intervenção pedagógica demonstraram que a realização de atividades práticas de edição de vídeo contribuiu positivamente para o desenvolvimento das competências digitais dos alunos, favorecendo simultaneamente níveis superiores de participação, motivação e envolvimento durante o processo de aprendizagem.

Os dados recolhidos através dos questionários, grelhas de observação e notas de campo permitiram identificar uma evolução progressiva relativamente à capacidade dos participantes para utilizar as ferramentas digitais de forma mais autónoma e eficaz. Ao longo das diferentes sessões verificou-se uma melhoria gradual relativamente à utilização das funcionalidades dos programas de edição,

organização dos elementos multimédia e realização das diferentes etapas do processo de criação dos vídeos. As atividades práticas desenvolvidas ao longo da intervenção pedagógica permitiram igualmente aos alunos experimentar diferentes estratégias de resolução de problemas, explorar funcionalidades das ferramentas digitais e desenvolver competências relacionadas com a criatividade, organização e tomada de decisões durante o processo de edição de vídeo. Os resultados observados parecem confirmar a importância da utilização de metodologias mais práticas e participativas em contexto educativo. Em vários momentos da intervenção foi possível observar que os alunos demonstravam maior interesse e envolvimento nas atividades quando tinham oportunidade de participar ativamente na criação dos conteúdos multimédia e na exploração das ferramentas digitais utilizadas durante as aulas.

Esta perspetiva encontra-se relacionada com as ideias defendidas por autores como Papert (1993), que valorizam a aprendizagem através da experimentação e da construção ativa do conhecimento pelos alunos. Ao longo das atividades práticas verificou-se que muitos participantes aprendiam através da exploração direta das funcionalidades dos programas de edição, da tentativa e erro e da realização contínua das tarefas propostas. Os resultados demonstraram igualmente que a realização das atividades práticas favoreceu o desenvolvimento progressivo da autonomia dos alunos relativamente à utilização das tecnologias digitais. Muitos participantes passaram gradualmente a demonstrar maior confiança na utilização das ferramentas de edição de vídeo e maior capacidade para resolver pequenas dificuldades técnicas de forma autónoma.

A utilização de atividades práticas parece ter contribuído igualmente para aumentar os níveis de motivação e participação dos alunos durante as aulas. A possibilidade de criar conteúdos digitais e utilizar ferramentas próximas da realidade quotidiana dos participantes favoreceu uma experiência educativa mais dinâmica e significativa, promovendo simultaneamente maior envolvimento relativamente às tarefas propostas.

As observações realizadas ao longo da intervenção pedagógica permitiram ainda compreender que o desenvolvimento das competências digitais não esteve apenas relacionado com a aprendizagem técnica das ferramentas de edição, mas também com competências associadas à criatividade, colaboração, organização e resolução de problemas durante o processo de aprendizagem. Os resultados obtidos sugerem que a integração da edição de vídeo em contexto educativo poderá representar uma estratégia pedagógica relevante para promover aprendizagens mais ativas,

participativas e centradas no aluno, contribuindo simultaneamente para o desenvolvimento das competências digitais necessárias à utilização crítica e autónoma das tecnologias em diferentes contextos educativos e quotidianos.

6.4.4 Colaboração e aprendizagem ativa

Os resultados obtidos ao longo da intervenção pedagógica permitiram compreender que a utilização de atividades práticas de edição de vídeo favoreceu momentos significativos de colaboração e aprendizagem ativa entre os alunos. As observações realizadas durante as sessões demonstraram que muitos participantes recorriam frequentemente à partilha de conhecimentos, à entreajuda e à cooperação durante a realização das tarefas propostas.

Ao longo das atividades práticas verificou-se que os alunos demonstravam disponibilidade para apoiar colegas perante dificuldades técnicas ou dúvidas relacionadas com a utilização das ferramentas de edição de vídeo. Em vários momentos da intervenção pedagógica foi possível observar situações de explicação de funcionalidades, demonstração de procedimentos e resolução conjunta de pequenos problemas encontrados durante o processo de edição. A colaboração observada durante as aulas parece ter contribuído para criar um ambiente de aprendizagem mais participativo e dinâmico, favorecendo simultaneamente níveis superiores de motivação e envolvimento dos alunos nas atividades propostas. Muitos participantes demonstraram maior confiança após receberem apoio dos colegas, sobretudo em tarefas relacionadas com a utilização das funcionalidades dos programas de edição e organização dos elementos multimédia.

Os resultados obtidos encontram-se relacionados com perspetivas defendidas por autores como Vygotsky (1978), que valorizam a importância da interação social e da colaboração no desenvolvimento das aprendizagens. Ao longo da intervenção pedagógica verificou-se que a partilha de conhecimentos entre os alunos desempenhou um papel importante relativamente à resolução de dificuldades e à exploração das ferramentas digitais utilizadas durante as atividades práticas.

As observações realizadas permitiram igualmente identificar elevados níveis de participação ativa por parte dos alunos durante o processo de aprendizagem. Em vários momentos das aulas foi possível verificar que os participantes demonstravam iniciativa na exploração das funcionalidades

dos programas de edição, experimentando diferentes opções e procurando melhorar progressivamente os trabalhos produzidos.

A utilização de metodologias práticas baseadas na criação de conteúdos multimédia parece ter favorecido uma aprendizagem mais ativa e centrada no aluno, permitindo aos participantes assumir um papel mais participativo durante o desenvolvimento das atividades propostas. Muitos alunos demonstraram interesse em experimentar diferentes efeitos, ferramentas e possibilidades criativas durante a realização dos vídeos, revelando uma atitude mais dinâmica relativamente ao processo de aprendizagem.

Os resultados demonstraram igualmente que a aprendizagem não ocorreu apenas através das explicações fornecidas pelo professor, mas também através da experimentação, observação do trabalho dos colegas e exploração autónoma das ferramentas digitais utilizadas ao longo da intervenção pedagógica.

A colaboração e a aprendizagem ativa observadas durante as atividades práticas sugerem que a integração de ferramentas digitais em contexto educativo poderá favorecer ambientes de aprendizagem mais participativos, interativos e motivadores, contribuindo simultaneamente para o desenvolvimento das competências digitais, sociais e colaborativas dos alunos.

6.4.5 Reflexão crítica sobre os dispositivos digitais em contexto educativo

Os resultados obtidos ao longo da investigação permitiram desenvolver uma reflexão crítica relativamente à utilização do telemóvel e do computador em contexto educativo, particularmente no âmbito das atividades de edição de vídeo realizadas durante a intervenção pedagógica.

A análise dos dados recolhidos demonstrou que ambos os dispositivos apresentaram potencialidades distintas relativamente ao processo de aprendizagem, influenciando de forma diferente os níveis de autonomia, participação, motivação e desempenho técnico dos alunos durante as atividades práticas. O telemóvel revelou-se um dispositivo fortemente associado à facilidade de utilização, rapidez na execução das tarefas e maior confiança demonstrada pelos participantes.

A familiaridade dos alunos com os dispositivos digitais parece ter desempenhado um papel importante relativamente à adaptação às atividades propostas, favorecendo uma utilização mais intuitiva das ferramentas digitais e níveis superiores de autonomia durante as fases iniciais das tarefas de edição de vídeo.

Por outro lado, o computador foi frequentemente relacionado com maiores níveis de complexidade, sobretudo nas primeiras sessões da intervenção pedagógica. Apesar das dificuldades inicialmente observadas, os resultados demonstraram igualmente que este dispositivo apresentou vantagens importantes relativamente à precisão da edição, organização dos projetos e qualidade final dos vídeos produzidos pelos alunos.

Os resultados da investigação sugerem que a utilização dos dispositivos digitais em contexto educativo não deverá ser analisada de forma exclusivamente centrada nas limitações ou vantagens de cada ferramenta, mas sim considerando os diferentes objetivos pedagógicos associados às atividades desenvolvidas. Enquanto o telemóvel parece favorecer atividades mais rápidas, intuitivas e acessíveis, o computador possibilita tarefas mais detalhadas, organizadas e tecnicamente mais completas.

A investigação permitiu igualmente compreender que a forte presença das tecnologias digitais no quotidiano dos alunos influencia diretamente a forma como os participantes interagem com os dispositivos utilizados em contexto educativo. A familiaridade demonstrada relativamente ao telemóvel parece ter contribuído para níveis superiores de conforto e motivação durante as atividades práticas, reforçando a importância de aproximar as estratégias pedagógicas das experiências digitais dos alunos.

Apesar das potencialidades identificadas relativamente à utilização do telemóvel, os resultados obtidos sugerem igualmente a necessidade de promover uma utilização crítica e pedagogicamente orientada das tecnologias digitais em contexto educativo. A integração destes dispositivos nas atividades letivas deverá ser acompanhada por estratégias que favoreçam não apenas a motivação e participação dos alunos, mas também o desenvolvimento de competências técnicas, criativas e reflexivas relativamente à utilização das ferramentas digitais.

Os resultados observados ao longo da intervenção pedagógica sugerem ainda que a combinação entre o telemóvel e o computador poderá representar uma abordagem complementar no

desenvolvimento de atividades de edição de vídeo em contexto educativo. A utilização articulada dos dois dispositivos parece possibilitar diferentes formas de participação e diferentes níveis de aprofundamento técnico durante o processo de aprendizagem. A reflexão realizada ao longo da investigação permitiu compreender que a integração das tecnologias digitais em contexto educativo poderá contribuir para experiências de aprendizagem mais participativas, motivadoras e próximas da realidade quotidiana dos alunos, desde que a utilização destas ferramentas seja acompanhada por estratégias pedagógicas adequadas aos objetivos educativos pretendidos.

6.5 Discussão dos Resultados

A presente investigação permitiu compreender de que forma a utilização do telemóvel e do computador poderá influenciar o desenvolvimento de atividades de edição de vídeo em contexto educativo, analisando o impacto destes dispositivos relativamente à autonomia, motivação, participação e desempenho dos alunos durante o processo de aprendizagem.

Ao longo da intervenção pedagógica verificou-se uma evolução progressiva relativamente às competências digitais dos alunos, bem como um aumento dos níveis de confiança, autonomia e participação durante a realização das atividades práticas.

Os resultados obtidos através dos questionários, grelhas de observação e notas de campo demonstraram que os participantes desenvolveram maior capacidade para utilizar as ferramentas digitais de forma mais autónoma, resolver pequenas dificuldades técnicas e explorar diferentes funcionalidades dos programas de edição de vídeo. Os dados recolhidos permitiram igualmente identificar diferenças significativas relativamente à utilização do telemóvel e do computador durante as atividades práticas. O telemóvel revelou-se maioritariamente associado à facilidade de utilização, rapidez na execução das tarefas e maiores níveis de confiança demonstrados pelos alunos, sobretudo devido à forte familiaridade dos participantes com os dispositivos digitais utilizados no quotidiano.

Por outro lado, o computador foi frequentemente relacionado com maiores níveis de precisão, organização e qualidade final dos vídeos produzidos, apesar das dificuldades inicialmente demonstradas relativamente à utilização das ferramentas de edição em ambiente desktop. Ao longo

da intervenção pedagógica verificou-se igualmente uma evolução relativamente à adaptação dos alunos à utilização do computador, observando-se uma redução gradual das dificuldades inicialmente identificadas. Os resultados obtidos sugerem que a utilização de atividades práticas de edição de vídeo poderá contribuir positivamente para o desenvolvimento das competências digitais dos alunos, favorecendo simultaneamente níveis superiores de motivação, participação e envolvimento durante o processo de aprendizagem.

A investigação permitiu ainda compreender que o telemóvel e o computador não deverão ser encarados como dispositivos opostos em contexto educativo, mas sim como ferramentas complementares que apresentam potencialidades distintas relativamente às diferentes etapas do processo de aprendizagem e criação de conteúdos multimédia.

As observações realizadas ao longo da intervenção pedagógica demonstraram igualmente a importância da utilização de metodologias mais práticas, participativas e próximas da realidade digital dos alunos, favorecendo experiências de aprendizagem mais dinâmicas, significativas e centradas na participação ativa dos participantes.

6.5.1 Principais conclusões do estudo

Apesar dos resultados positivos obtidos ao longo da investigação, importa reconhecer algumas limitações presentes durante o desenvolvimento da intervenção pedagógica e do processo de recolha e análise de dados.

Uma das principais limitações do estudo esteve relacionada com o número reduzido de participantes envolvidos na investigação, uma vez que a intervenção foi realizada apenas com uma turma específica. Este fator limita a possibilidade de generalização dos resultados obtidos para outros contextos educativos ou grupos de alunos com características diferentes. Outra limitação identificada relaciona-se com a duração da intervenção pedagógica.

Embora tenha sido possível observar uma evolução progressiva relativamente às competências digitais, autonomia e motivação dos alunos, um período de intervenção mais prolongado poderia permitir uma análise mais aprofundada relativamente ao impacto da utilização do telemóvel e do computador em atividades de edição de vídeo desenvolvidas em contexto educativo.

Importa igualmente referir que os diferentes níveis de familiaridade dos alunos relativamente aos dispositivos digitais poderão ter influenciado os resultados observados ao longo da investigação. A forte utilização do telemóvel no quotidiano dos participantes poderá ter favorecido maiores níveis de confiança e facilidade relativamente à utilização deste dispositivo durante as atividades práticas.

Relativamente à utilização do computador, algumas dificuldades observadas poderão estar relacionadas não apenas com as características dos programas de edição utilizados, mas também com a reduzida experiência prévia dos alunos relativamente à utilização de ferramentas de edição em ambiente desktop.

Outra limitação do estudo prende-se com a natureza maioritariamente qualitativa da investigação. Apesar da utilização de questionários, grelhas de observação e notas de campo, a análise realizada baseou-se sobretudo na interpretação dos dados recolhidos em contexto de sala de aula, podendo existir alguma subjetividade relativamente às observações efetuadas ao longo da intervenção pedagógica.

Importa ainda considerar que fatores externos, como o ritmo de aprendizagem dos alunos, o nível de interesse pelas atividades propostas e as condições técnicas disponíveis durante as sessões, poderão igualmente ter influenciado os resultados obtidos ao longo da investigação. Apesar das limitações identificadas, os dados recolhidos permitiram compreender de forma significativa o impacto da utilização do telemóvel e do computador em atividades de edição de vídeo desenvolvidas em contexto educativo, contribuindo para uma reflexão mais aprofundada relativamente às potencialidades pedagógicas das ferramentas digitais no processo de aprendizagem.

Importa igualmente reconhecer que alguns fatores poderão ter influenciado os resultados obtidos ao longo da investigação. A forte familiaridade dos alunos com o telemóvel no contexto pessoal poderá ter condicionado os níveis de confiança e autonomia demonstrados durante as atividades, favorecendo este dispositivo relativamente ao computador. Para além disso, o estudo foi desenvolvido apenas com uma turma específica e durante um período de intervenção relativamente reduzido, o que limita a possibilidade de generalização dos resultados obtidos para outros contextos educativos.

A natureza predominantemente qualitativa da investigação poderá também introduzir algum nível de subjetividade na interpretação das observações realizadas ao longo das sessões.

6.5.2 Considerações Finais

A realização da presente investigação constituiu uma experiência de grande importância ao nível pessoal, académico e profissional. A PES permitiu não apenas desenvolver competências relacionadas com a planificação e implementação de atividades pedagógicas, mas também compreender de forma mais aprofundada o papel das tecnologias digitais no processo de aprendizagem dos alunos.

A utilização da edição de vídeo em contexto educativo revelou-se uma estratégia pedagógica motivadora e promotora de maior participação dos alunos nas atividades desenvolvidas. Ao longo da intervenção foi possível observar a importância da adaptação das metodologias às características dos alunos, bem como a necessidade de integrar ferramentas digitais de forma intencional e adequada aos objetivos pedagógicos definidos.

Esta experiência permitiu igualmente reforçar a importância do professor enquanto orientador do processo de aprendizagem, capaz de criar ambientes educativos mais dinâmicos, participativos e próximos da realidade dos alunos.

A reflexão realizada ao longo da investigação contribuiu ainda para uma maior consciência relativamente aos desafios e potencialidades associados à utilização das tecnologias digitais no ensino.

7. Registo Visual da Intervenção



Figura 39 - Primeira aula assistida



Figura 40 - Área de Trabalho dos grupos

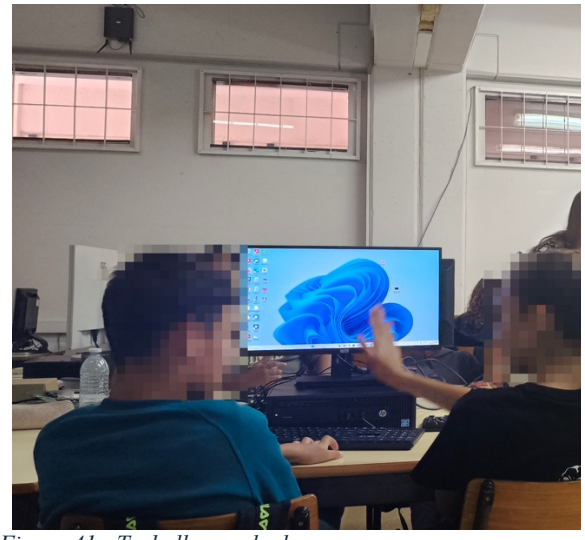

Figura 41 - Trabalho em dupla



Figura 42 - Trabalhos em sala de aula



Figura 43 - Decorrer das aulas



Figura 44 - Atividades em aula



Figura 45 – Entrada da Sala Led



Figura 46 – Sala Led – Sala de Gravações



Figura 47 – Sala Led – Sala de Gravação e de som



Figura 48 – Sala Led – Mesas e computadores de edição



Figura 49 – Sala Led – Impressora 3D e Microscópio



Figura 50 – Armazenamento de equipamentos informáticos



Figura 51 - Trabalho dos alunos – Grupo 1



Figura 52 - Trabalho dos alunos – Grupo 2



Figura 53 - Trabalho dos alunos – Grupo 3



Figura 54 - Trabalho dos alunos – Grupo 4 e 5

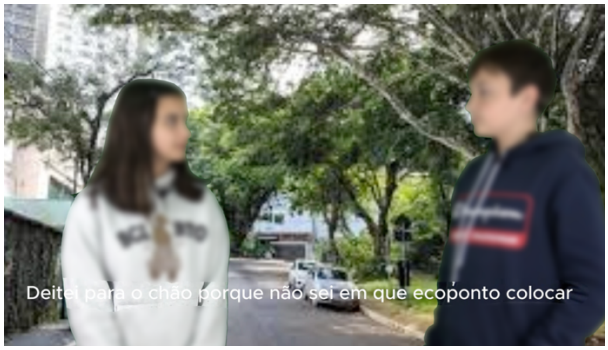

Figura 55 - Trabalho dos alunos – Grupo 6



Figura 56 - Trabalho dos alunos – Grupo 7



Figura 57 - Trabalho dos alunos – Grupo 8



Figura 58 - Trabalho dos alunos – Grupo 9

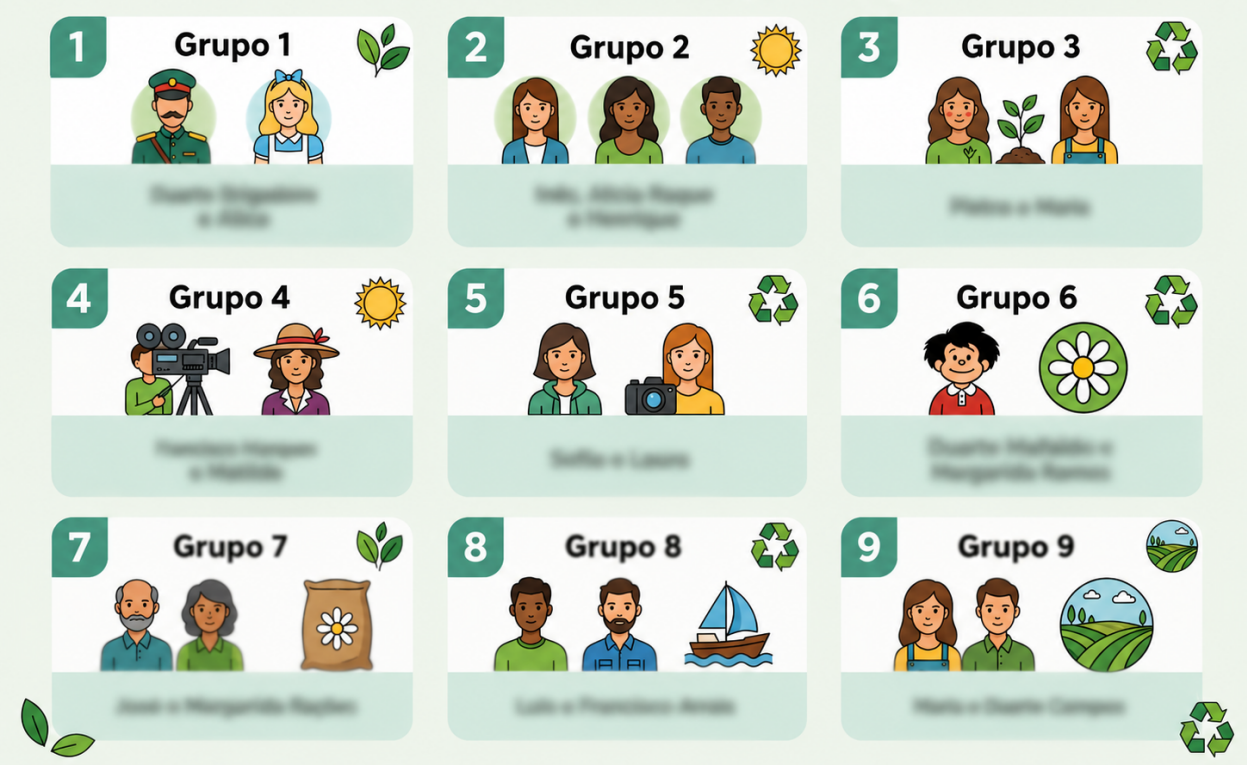

Figura 59 – Infográfico - Ordem de apresentação dos trabalhos

Conclusão

A presente investigação permitiu compreender que a utilização do telemóvel e do computador influencia o processo de aprendizagem dos alunos de formas distintas, apresentando vantagens e desafios próprios durante a realização de atividades de edição de vídeo em contexto educativo. Os resultados obtidos ao longo da intervenção pedagógica demonstraram que o telemóvel foi frequentemente associado a maiores níveis de facilidade, rapidez e confiança por parte dos alunos, sobretudo devido à familiaridade com este dispositivo no quotidiano. A sua utilização revelou-se particularmente eficaz em tarefas mais intuitivas, permitindo uma adaptação mais rápida às atividades propostas e promovendo elevados níveis de participação, motivação e envolvimento.

Por outro lado, o computador revelou vantagens em tarefas que exigiam maior organização, precisão e controlo das ferramentas de edição. Apesar das dificuldades iniciais sentidas por alguns alunos relativamente à utilização de programas de edição mais completos e estruturados, foi possível observar uma evolução progressiva ao longo das sessões, nomeadamente ao nível da autonomia, adaptação às ferramentas digitais e capacidade de resolução de problemas. Estes resultados parecem demonstrar que diferentes dispositivos digitais proporcionam experiências de aprendizagem distintas, podendo assumir funções complementares no desenvolvimento de competências digitais e pedagógicas em contexto educativo.

Ao longo da investigação tornou-se igualmente evidente a importância da utilização de metodologias ativas e práticas pedagógicas mais centradas no aluno. A realização de atividades de edição de vídeo permitiu aos alunos assumir um papel mais participativo no processo de aprendizagem, promovendo a criatividade, a experimentação, a colaboração e a construção ativa do conhecimento. A observação realizada durante as sessões demonstrou que os alunos apresentaram elevados níveis de interesse e envolvimento sempre que as atividades propostas estavam relacionadas com ferramentas digitais próximas da sua realidade e dos seus interesses pessoais.

Importa ainda reconhecer que os resultados obtidos poderão ter sido influenciados pelos diferentes níveis de familiaridade tecnológica dos alunos relativamente aos dispositivos utilizados. A forte presença do telemóvel no quotidiano dos participantes poderá justificar os maiores níveis de confiança e autonomia observados durante a utilização deste dispositivo. Relativamente ao computador, algumas dificuldades identificadas poderão estar associadas não apenas à complexidade das ferramentas de edição utilizadas, mas também à reduzida experiência prévia dos alunos em tarefas mais técnicas e organizadas realizadas em ambiente desktop.

Apesar dos resultados positivos observados, importa reconhecer algumas limitações presentes ao longo da investigação. O estudo foi desenvolvido apenas com uma turma específica e durante um período de intervenção relativamente reduzido, o que limita a possibilidade de generalização dos resultados obtidos para outros contextos educativos. Para além disso, a natureza predominantemente qualitativa da investigação poderá introduzir algum nível de subjetividade na interpretação das observações realizadas ao longo das sessões. Ainda assim, considera-se que os dados recolhidos permitiram compreender de forma significativa o impacto da utilização do telemóvel e do computador em atividades de edição de vídeo desenvolvidas em contexto educativo.

Em síntese, a presente investigação contribuiu não apenas para uma melhor compreensão do papel das tecnologias digitais no processo de aprendizagem dos alunos, mas também para o desenvolvimento de uma reflexão pedagógica mais consciente relativamente à integração das tecnologias em contexto educativo. Enquanto futura professora de Informática, esta experiência constituiu uma oportunidade de crescimento pessoal, académico e profissional, reforçando a importância de criar ambientes de aprendizagem mais ativos, motivadores e ajustados às necessidades reais dos alunos. A realização da PES permitiu compreender que a integração das tecnologias digitais no ensino deve ir além da simples utilização de ferramentas, assumindo-se como uma estratégia pedagógica capaz de promover aprendizagens mais significativas, participativas e adequadas à realidade educativa atual.

Referências

Abrantes, P. (2001). *Currículo nacional do ensino básico: Competências essenciais*. Ministério da Educação.

Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.

Balaji, R. D., Al-Mahri, F., & Malathi, R. (2016). *A perspective study on content management in e-learning and m-learning*. arXiv.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.

Costa, F. A., & Cruz, E. (2023). *Mapping the landscape of doctoral research in technologies in education: A 25-year analysis in Portuguese universities*. *Education Sciences, 13*(10), 1018.

Coutinho, C. P. (2011). *Metodologias de investigação em educação*. Universidade do Minho.

Ferreira, M. F. L., Loureiro, J., Granado, A., & Lopes, B. (2023). *Novas estratégias na educação? O uso de video abstracts em ecologia e ambiente na sala de aula*. *APEduC Revista: Investigação e Práticas em Educação em Ciências, Matemática e Tecnologia, 4*(1), 13–26.

Formosinho, J., & Machado, J. (2007). Nova profissionalidade e diferenciação docente. In M. A. Flores (Ed.), *A profissionalidade docente em transição: As identidades dos professores em tempos de mudança* (pp. 293–310). Almedina.

Herold, B. (2016). *Technology in education: An overview*. *Education Week*.

Leite, C. (2002). *Princípios e implicações da gestão curricular local*. *Revista Música, Psicologia e Educação*, (4), 5–11.

Leite, C., Figueiredo, C., Santos, C., Sousa, R. T., Sampaio, M., & Leal, R. (2018). *Políticas, fundamentos e práticas do currículo*. Porto Editora.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Moreira, M. A. (2012). *O que é afinal aprendizagem significativa? Qurriculum, 25*, 29–56.

Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). *A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning effectiveness*. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*.

Nóvoa, A. (2009). *Professores: Imagens do futuro presente*. Educa.

Papert, S. (1993). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.

Piaget, J. (1970). *Psychology and pedagogy*. Viking Press.

Ponte, J. P. da. (2002). *As tecnologias de informação e comunicação na formação de professores de matemática*. *Educação e Matemática, 70*, 3–8.

Portugal, A. (2025). *Uso das TIC em contexto académico e impacto no desempenho dos estudantes* (Dissertação de mestrado). Universidade da Madeira.

Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.

Cuban, L. (2001). *Oversold and underused: Computers in the Classroom*. Harvard University Press.

Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Anexos

Anexo I – Planificação das sessões

Plano de aula 1 e 2

Plano de Sessão – Prática de Ensino Supervisionada

Turma:	7ºA				
Escola:	Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa				
Tema:	Introdução à edição de vídeo e construção de storyboard				
Sessão/ Tempos:	1 e 2 (45 + 45 min.)				
Conteúdos	**Objetivos Específicos**	**Estratégias**			**Avaliação**
		Metodologias	**Justificação**	**Recursos**	
1. Apresentação da atividade e dos objetivos 2. Conceito de edição de vídeo 3. Utilidade do vídeo em diferentes contextos 4. Exemplos de vídeos (educativos, informativos e de entretenimento) 5. Introdução ao storyboard 6. Início da construção do storyboard 7. Aplicação de questionário diagnóstico	1. Compreender o conceito de edição de vídeo 2. Identificar a utilidade do vídeo no dia a dia 3. Reconhecer diferentes tipos de vídeos 4. Compreender a função do storyboard 5. Iniciar a construção de uma narrativa visual 6. Diagnosticar conhecimentos prévios dos alunos	1. Método expositivo 2. Método interrogativo 3. Método prático	**1. Método expositivo:** Permite apresentar os conteúdos de forma clara e estruturada, facilitando a compreensão inicial dos conceitos **2. Método interrogativo:** Promove a participação ativa dos alunos, estimulando o pensamento crítico e permitindo avaliar conhecimentos prévios **3. Método prático:** Favorece a aprendizagem ativa através da aplicação dos conteúdos, permitindo aos alunos iniciar a construção do storyboard	1. Computador 2. Projetor 3. Plataforma Storytribe 4. Questionário diagnóstico	1. Observação direta da participação dos alunos 2. Interesse e envolvimento nas atividades propostas 3. Respostas ao questionário diagnóstico 4. Qualidade do início do storyboard

Plano de aula 3 e 4

Plano de Sessão – Prática de Ensino Supervisionada

Turma:	7ºA				
Escola:	Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa				
Tema:	Desenvolvimento e consolidação do storyboard				
Sessão/ Tempos:	3 e 4 (45 + 45 min.)				
Conteúdos	**Objetivos Específicos**	**Estratégias**			**Avaliação**
		Metodologias	**Justificação**	**Recursos**	
1. Desenvolvimento do storyboard 2. Criação dos personagens, cenários e ações 3. Organização da narrativa (início, meio e fim) 4. Consolidação do Storyboard 5. Aperfeiçoamento das ideias	1. Desenvolver o storyboard de forma estruturada 2. Criar personagens e cenários adequados à narrativa 3. Organizar ideias de forma lógica (sequência narrativa) 4. Melhorar e consolidar o storyboard 5. Trabalhar de forma autónoma com apoio do professor	1. Método prático 2. Método interrogativo 3. Método orientado	**1. Método prático:** Permite aos alunos aplicar os conhecimentos adquiridos através da construção do storyboard, promovendo uma aprendizagem ativa **2. Método interrogativo:** Através de questões, o professor estimula a reflexão dos alunos sobre as suas escolhas para o storyboard **3. Método prático:** Acompanhar o trabalho dos alunos, fornecendo apoio individual e esclarecendo dúvidas	1. Computador 2. Plataforma Storytribe 3. Storyboard em desenvolvimento	1. Observação direta do trabalho desenvolvido 2. Participação e empenho dos alunos 3. Qualidade e evolução do storyboard 4. Coerência da narrativa criada

Plano de aula 5 e 6

Plano de Sessão – Prática de Ensino Supervisionada

Turma:	7ºA				
Escola:	Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa				
Tema:	Introdução às ferramentas de edição de vídeo				
Sessão/ Tempos:	5 e 6 (45 + 45 min.)				
Conteúdos	**Objetivos Específicos**	**Estratégias**			**Avaliação**
		Metodologias	**Justificação**	**Recursos**	
1. Apresentação das ferramentas de edição de vídeo 2. Funcionalidades básicas (corte, junção, inserção de áudio e texto) 3. Interface das aplicações de edição 4. Exploração guiada das ferramentas	1. Conhecer diferentes ferramentas de edição de vídeo 2. Identificar funcionalidades básicas de edição 3. Compreender a interface de uma aplicação de edição 4. Explorar ferramentas de edição de forma orientada 5. Desenvolver autonomia no uso das aplicações	1. Método expositivo 2. Método demonstrativo 3. Método prático	**1. Método expositivo:** Permite apresentar as ferramentas e as suas funcionalidades de forma clara e estruturada **2. Método interrogativo:** Facilita a compreensão através da visualização prática do funcionamento das aplicações de edição **3. Método prático:** Promove a aprendizagem ativa, permitindo aos alunos experimentar diretamente as ferramentas e consolidar conhecimentos	1. Computador 2. Projetor 3. Software de edição de vídeo	1. Observação direta da participação dos alunos 2. Interesse demonstrado na exploração das ferramentas 3. Capacidade de utilização básica das aplicações 4. Autonomia na realização das tarefas propostas.

Plano de aula 7 e 8

Plano de Sessão – Prática de Ensino Supervisionada

Turma:	7ºA				
Escola:	Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa				
Tema:	Planeamento de uma cena de vídeo				
Sessão/ Tempos:	7 e 8 (45 + 45 min.)				
Conteúdos	**Objetivos Específicos**	**Estratégias**			**Avaliação**
		Metodologias	**Justificação**	**Recursos**	
1. Planeamento das cenas de vídeo 2. Definição da ideia principal 3. Criação das personagens 4. Organização da sequência narrativa (início, meio e fim) 5. Trabalho colaborativo a pares	1. Planear uma cena de vídeo de forma estruturada 2. Definir uma ideia clara para a narrativa 3. Criar personagens adequadas à história 4. Organizar a sequência narrativa (início, meio e fim) 5. Aplicar conhecimentos adquiridos no storyboard.	1. Método prático 2. Método colaborativo 3. Método orientado	**1. Método prático:** Permite aos alunos aplicar os conhecimentos adquiridos, promovendo uma aprendizagem ativa e significativa **2. Método colaborativo:** Favorece a partilha de ideias, o desenvolvimento de competências sociais e a cooperação entre os alunos **3. Método prático:** Acompanhar o trabalho dos alunos com apoio orientado e desenvolvimento das ideias	1. Computador 2. Storyboard	1. Observação direta do trabalho a pares 2. Participação e cooperação entre os alunos 3. Clareza e organização da ideia apresentada 4. Coerência da sequência narrativa 5. Aplicação dos conhecimentos do storyboard

Plano de aula 9 e 10

Plano de Sessão – Prática de Ensino Supervisionada

Turma:	7ºA				
Escola:	Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa				
Tema:	Análise e seleção de vídeos para a edição				
Sessão/ Tempos:	9 e 10 (45 + 45 min.)				
Conteúdos	**Objetivos Específicos**	**Estratégias**			**Avaliação**
		Metodologias	**Justificação**	**Recursos**	
1. Visualização dos vídeos gravados pelos alunos 2. Análise dos conteúdos produzidos 3. Identificação das melhores cenas 4. Seleção de clipes 5. Organização do material para edição 6. Definição da sequência das cenas	1. Visualizar os vídeos produzidos 2. Analisar criticamente os conteúdos gravados 3. Identificar as melhores cenas com base em critérios de qualidade 4. Selecionar os clipes mais adequados para o vídeo final 5. Organizar a sequência lógica das cenas (início, meio e fim) 6. Preparar o material para a fase de edição	1. Método prático 2. Método analítico 3. Método interrogativo 4. Método colaborativo	**1. Método prático:** Permite aos alunos trabalhar diretamente com os vídeos produzidos, promovendo uma aprendizagem ativa **2. Método orientado:** Desenvolve o pensamento crítico através da avaliação dos próprios trabalhos **3. Método demonstrativo:** Através de questões orientadoras, estimula a reflexão sobre a qualidade das gravações **4. Trabalho colaborativo:** Favorece a partilha de ideias e tomada de decisões em grupo	1. Computador 2. Software de edição de vídeo 3. Vídeos gravados pelos alunos 4. Projetor	1. Observação direta da participação dos alunos 2. Capacidade de análise crítica 3. Seleção adequada das cenas 4. Organização lógica da sequência 5. Cooperação no trabalho de grupo

Plano de aula 11 e 12

Plano de Sessão – Prática de Ensino Supervisionada

Turma:	7ºA				
Escola:	Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa				
Tema:	Início da edição de vídeo				
Sessão/ Tempos:	11 e 12 (45 + 45 min.)				
Conteúdos	**Objetivos Específicos**	**Estratégias**			**Avaliação**
		Metodologias	**Justificação**	**Recursos**	
1. Início da edição de vídeo 2. Importação dos clipes gravados 3. Organização dos vídeos na linha temporal 4. Seleção e corte de cenas 5. Estruturação inicial do vídeo (início, meio e fim) 6. Exploração das ferramentas básicas de edição	1. Importar corretamente os vídeos para o software de edição 2. Organizar os clipes na linha temporal 3. Selecionar e cortar cenas de forma adequada 4. Estruturar o vídeo com início, meio e fim 5. Utilizar ferramentas básicas de edição 6. Desenvolver autonomia na edição de vídeo	1. Método demonstrativo 2. Método prático 3. Método orientado	**1. Método prático:** Permite demonstrar aos alunos, passo a passo, o funcionamento das ferramentas de edição **2. Método demonstrativo:** Promove a aprendizagem ativa, permitindo aos alunos aplicar diretamente os conhecimentos na construção do seu vídeo **3. Método orientado:** O professor acompanha individualmente os alunos, prestando apoio e esclarecendo dúvidas ao longo da atividade	1. Computador 2. Software de edição de vídeo 3. Vídeos gravados pelos alunos 4. Projetor	1. Observação direta do trabalho desenvolvido 2. Capacidade de utilização das ferramentas de edição 3. Organização dos clipes na linha temporal 4. Aplicação correta dos cortes 5. Autonomia na realização das tarefas

Plano de aula 13 e 14

Plano de Sessão – Prática de Ensino Supervisionada

Turma:	7ºA				
Escola:	Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa				
Tema:	Continuação da edição de vídeo				
Sessão/ Tempos:	13 e 14 (45 + 45 min.)				
Conteúdos	**Objetivos Específicos**	**Estratégias**			**Avaliação**
		Metodologias	**Justificação**	**Recursos**	
1. Continuação da edição de vídeo 2. Organização dos clipes na linha temporal 3. Aplicação de cortes e ajustes 4. Melhoria da sequência das cenas 5. Introdução de elementos adicionais (texto e música) 6. Apoio individual e esclarecimento de dúvidas	1. Organizar os clipes de forma lógica na linha temporal 2. Aplicar cortes e ajustes com precisão 3. Melhorar a sequência narrativa do vídeo 4. Inserir elementos adicionais (texto e música) 5. Aperfeiçoar o vídeo com base em feedback 6. Desenvolver autonomia na edição de vídeo	1. Método prático 2. Método orientado 3. Método demonstrativo	**1. Método prático:** Permite aos alunos consolidar aprendizagens através da continuação do trabalho de edição **2. Método orientado:** O professor acompanha individualmente os alunos, apoiando na resolução de dificuldades e melhoria do trabalho **3. Método demonstrativo:** Sempre que necessário, são feitas demonstrações para esclarecer dúvidas e introduzir novas funcionalidades	1. Computador 2. Software de edição de vídeo 3. Vídeos gravados pelos alunos 4. Projetor	1. Observação direta do trabalho desenvolvido 2. Aplicação correta de cortes e ajustes 3. Qualidade de sequência das cenas 4. Integração adequada de texto e música 5. Autonomia e empenho dos alunos

Plano de aula 15 e 16

Plano de Sessão – Prática de Ensino Supervisionada

Turma:	7ºA				
Escola:	Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa				
Tema:	Continuação da edição de vídeo				
Sessão/ Tempos:	15 e 16 (45 + 45 min.)				
Conteúdos	**Objetivos Específicos**	**Estratégias**			**Avaliação**
		Metodologias	**Justificação**	**Recursos**	
1. Continuação da edição de vídeo 2. Trabalho autónomo dos alunos 3. Aperfeiçoamento dos vídeos 4. Ajustes na edição (cortes, sequência, áudio e texto) 5. Resolução de dificuldades 6. Apoio pontual	1. Desenvolver o vídeo de forma autónoma 2. Aperfeiçoar a qualidade do vídeo 3. Aplicar ajustes na edição (imagem, som e sequência) 4.Resolver dificuldades de forma progressiva autónoma 5. Consolidar competências na utilização do software de edição	1. Método prático 2. Método orientado 3. Trabalho autónomo	**1. Método prático:** Permite consolidar aprendizagens através da continuação do trabalho de edição. **2. Método orientado:** O professor intervém pontualmente, apoiando na resolução de dificuldades específicas. **3. Trabalho autónomo:** Promove a responsabilidade, a autonomia e a gestão do próprio trabalho por parte dos alunos.	1. Computador 2. Software de edição de vídeo 3. Vídeos gravados pelos alunos	1. Observação direta do trabalho desenvolvido 2. Grau de autonomia dos alunos 3. Qualidade dos ajustes realizados 4. Evolução do vídeo 5. Capacidade de resolução de dificuldades

Plano de aula 17 e 18

Plano de Sessão – Prática de Ensino Supervisionada

Turma:	7ºA				
Escola:	Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa				
Tema:	Finalização e exportação dos vídeos				
Sessão/ Tempos:	17 e 18 (45 + 45 min.)				
Conteúdos	**Objetivos Específicos**	**Estratégias**			**Avaliação**
		Metodologias	**Justificação**	**Recursos**	
1. Finalização dos vídeos 2. Correção de erros (imagem, som, cortes e transições) 3. Verificação da estrutura final do vídeo (início, meio e fim) 4. Exportação dos vídeos 5. Organização dos ficheiros 6. Preparação para a apresentação	1. Finalizar o vídeo de forma completa e organizada 2. Corrigir erros técnicos e melhorar a qualidade final 3. Verificar a coerência da estrutura do vídeo 4.Exportar corretamente o vídeo 5. Organizar os ficheiros produzidos 6. Preparar o trabalho da apresentação	1. Método prático 2. Método orientado 3. Trabalho autónomo	**1. Método prático:** Permite aos alunos concluir o trabalho iniciado, aplicando todos os conhecimentos adquiridos **2. Método orientado:** O professor acompanha e apoia pontualmente, garantindo a correção de erros e a qualidade final dos vídeos **3. Trabalho autónomo:** Promove a responsabilidade e a gestão do próprio trabalho na fase final do projeto	1. Computador 2. Software de edição de vídeo 3. Vídeos dos alunos	1. Observação direta do trabalho desenvolvido 2. Correção dos erros identificados 3. Qualidade final dos vídeos 4. Organização dos ficheiros 5. Cumprimento dos objetivos propostos

Plano de aula 19 e 20

Plano de Sessão – Prática de Ensino Supervisionada

Turma:	7ºA				
Escola:	Agrupamento de Escolas nº2 de Serpa				
Tema:	Apresentação dos vídeos e reflexão final				
Sessão/ Tempos:	19 e 20 (45 + 45 min.)				
Conteúdos	**Objetivos Específicos**	**Estratégias**			**Avaliação**
		Metodologias	**Justificação**	**Recursos**	
1. Visualização dos vídeos finais 2. Partilha dos trabalhos entre os alunos 3. Reflexão sobre o trabalho desenvolvido 4. Síntese das aprendizagens 5. Encerramento da intervenção	1. Apresentar o vídeo final dos colegas 2. Partilhar e valorizar o trabalho realizado 3. Refletir sobre o processo de aprendizagem 4. Identificar dificuldades e progressos 5. Consolidar as aprendizagens adquiridas 6. Desenvolver competências de comunicação	1. Método expositivo 2. Método interrogativo 3. Método Reflexivo	**1. Método expositivo:** Permite a apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos **2. Método interrogativo:** Estimula a participação e o envolvimento dos alunos através de questões orientadoras. **3. Método Reflexivo:** Promove a análise do processo de aprendizagem, permitindo aos alunos reconhecer progressos e dificuldades.	1. Computador 2. Projetor 3. Vídeos finais dos alunos	1. Observação da apresentação dos alunos 2. Participação na reflexão final 3. Capacidade de autoavaliação 4. Qualidade do produto final

Anexo II - Questionários

Questionário Inicial

Questionário Inicial (7.º Ano)

Antes da Atividade de Edição de Vídeo
Lê com atenção e responde assinalando Sim ou Não. Não há respostas certas ou erradas.

Nome: _____

Data de Nascimento: ___ / ___ / _____

PARTE 1 – ACESSO E USO DE TECNOLOGIA

1. Tens telemóvel próprio? ☐ Sim ☐ Não

2. Tens acesso a computador em casa? ☐ Sim ☐ Não

3. Usas o telemóvel todos os dias? ☐ Sim ☐ Não

4. Usas o computador todos os dias? ☐ Sim ☐ Não

5. Usas mais vezes o telemóvel do que o computador? ☐ Sim ☐ Não

6. Levas o telemóvel contigo para quase todo o lado? ☐ Sim ☐ Não

PARTE 2 – RAPIDEZ E FACILIDADE DO TELEMÓVEL

7. Quando precisas de fazer algo rápido, escolhes o telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

8. Achas que o telemóvel é rápido de usar? ☐ Sim ☐ Não

9. No telemóvel, consegues começar a usar aplicações rapidamente? ☐ Sim ☐ Não

10. No telemóvel, costumas saber logo onde clicar? ☐ Sim ☐ Não

11. Achas que no telemóvel precisas de poucos passos para fazer as coisas? ☐ Sim ☐ Não

12. Sentes que no telemóvel perdes menos tempo? ☐ Sim ☐ Não

13. Achas que no telemóvel cometes poucos erros? ☐ Sim ☐ Não

14. Quando algo não funciona no telemóvel, tentas resolver sozinho(a)? ☐ Sim ☐ Não

15. Sentes-te confiante a usar o telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

PARTE 3 – O COMPUTADOR

16. Achas que ligar o computador demora tempo? ☐ Sim ☐ Não

17. No computador, sentes que há muitos botões e opções? ☐ Sim ☐ Não

18. No computador, ficas muitas vezes sem saber o que fazer? ☐ Sim ☐ Não

19. Precisas de ajuda quando algo não funciona no computador? ☐ Sim ☐ Não

20. Sentes-te mais confiante no computador do que no telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

21. Achas que no computador cometes menos erros? ☐ Sim ☐ Não

22. Achas que o computador te faz perder mais tempo? ☐ Sim ☐ Não

PARTE 4 – EXPECTATIVAS SOBRE EDIÇÃO DE VÍDEO

23. Já editaste vídeos antes desta atividade? ☐ Sim ☐ Não

24. Já editaste vídeos no telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

25. Já editaste vídeos no computador? ☐ Sim ☐ Não

26. Achas que editar vídeo no telemóvel vai ser fácil? ☐ Sim ☐ Não

27. Achas que editar vídeo no computador vai ser difícil? ☐ Sim ☐ Não

28. Achas que vais precisar de ajuda para editar vídeo? ☐ Sim ☐ Não

29. Achas que vais aprender rapidamente a editar vídeo? ☐ Sim ☐ Não

PARTE 5 – ESCOLHA E PREFERÊNCIAS

30. Se tivesses de escolher agora, preferias editar vídeo no telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

31. Preferes usar o telemóvel em vez do computador para trabalhos da escola? ☐ Sim ☐ Não

32. Achas que o telemóvel é mais fácil de usar do que o computador? ☐ Sim ☐ Não

33. Achas que o telemóvel é mais rápido do que o computador? ☐ Sim ☐ Não

PARTE 6 – APRENDIZAGEM E ESCOLA

34. Achas que aprendes melhor com o telemóvel do que com o computador? ☐ Sim ☐ Não

35. Gostas de aprender fazendo atividades práticas? ☐ Sim ☐ Não

36. Gostas de usar tecnologia nas aulas? ☐ Sim ☐ Não

37. Achas que a tecnologia ajuda a aprender? ☐ Sim ☐ Não

38. Achas que o telemóvel pode ser usado para aprender na escola? ☐ Sim ☐ Não

39. Achas que o computador é importante para aprender na escola? ☐ Sim ☐ Não

PARTE 7 – QUESTÕES FINAIS

40. Preferes o telemóvel porque é mais rápido? ☐ Sim ☐ Não

41. Preferes o telemóvel porque já estás habituado(a)? ☐ Sim ☐ Não

42. Preferes o telemóvel porque é mais fácil de usar? ☐ Sim ☐ Não

43. Preferes o telemóvel porque está sempre disponível? ☐ Sim ☐ Não

44. Preferes o telemóvel porque te sentes mais confiante? ☐ Sim ☐ Não

45. Preferes o telemóvel porque não gostas de usar o computador? ☐ Sim ☐ Não

46. Preferes o computador porque achas que é melhor para aprender? ☐ Sim ☐ Não

47. Diz um motivo para preferires o telemóvel ou o computador:

_____

_____

48. O que te preocupa mais antes de começar a editar vídeo?

_____

_____

Questionário Intermédio

1. Sabias o que era edição de vídeo antes das aulas? ☐ Sim ☐ Não

2. Já tinhas editado algum vídeo antes? ☐ Sim ☐ Não

3. Sabias usar algum programa de edição? ☐ Sim ☐ Não

4. Sabias inserir vídeos (clipes) num projeto? ☐ Sim ☐ Não

5. Sabias adicionar texto a um vídeo? ☐ Sim ☐ Não

6. Sabes inserir clipes no programa de edição? ☐ Sim ☐ Não

7. Sabes organizar os clipes na ordem correta? ☐ Sim ☐ Não

8. Sabes apagar clipes que não queres? ☐ Sim ☐ Não

9. Sabes mover clipes na linha de tempo? ☐ Sim ☐ Não

10. Consegues montar um vídeo simples com vários clipes? ☐ Sim ☐ Não

11. Sabes adicionar texto ao vídeo? ☐ Sim ☐ Não

12. Sabes alterar o texto (palavras)? ☐ Sim ☐ Não

13. Sabes mudar a posição do texto? ☐ Sim ☐ Não

14. Sabes ajustar o tempo em que o texto aparece? ☐ Sim ☐ Não

15. Já utilizaste texto para explicar algo no vídeo? ☐ Sim ☐ Não

16. Sabes o que significa remover o fundo de um vídeo/imagem? ☐ Sim ☐ Não

17. Já conseguiste remover o fundo num trabalho? ☐ Sim ☐ Não

18. Sabes colocar outro fundo depois de remover? ☐ Sim ☐ Não

19. Consegues usar esta função sem ajuda? ☐ Sim ☐ Não

20. Achaste fácil aprender a remover fundo? ☐ Sim ☐ Não

21. Consegues trabalhar sozinho/a no programa? ☐ Sim ☐ Não

22. Precisas sempre de ajuda do professor? ☐ Sim ☐ Não

23. Consegues corrigir erros simples? ☐ Sim ☐ Não

24. Já ajudaste algum colega? ☐ Sim ☐ Não

25. Sentes-te mais confiante agora? ☐ Sim ☐ Não

26. Achas que melhoraste na edição de vídeo? ☐ Sim ☐ Não

27. Agora consegues fazer coisas que antes não conseguias? ☐ Sim ☐ Não

28. O teu vídeo final ficou melhor do que o primeiro? ☐ Sim ☐ Não

29. Sentiste progresso ao longo das aulas? ☐ Sim ☐ Não

30. Estás satisfeito/a com o teu trabalho? ☐ Sim ☐ Não

31. Gostaste das aulas de edição de vídeo? ☐ Sim ☐ Não

32. Gostaste de trabalhar com vídeo? ☐ Sim ☐ Não

33. Gostarias de aprender mais? ☐ Sim ☐ Não

34. Achas que isto pode ser útil no futuro? ☐ Sim ☐ Não

35. Voltarias a fazer outro vídeo? ☐ Sim ☐ Não

36. Conseguiste terminar o vídeo final? ☐ Sim ☐ Não

37. O vídeo tem vários clipes? ☐ Sim ☐ Não

38. O vídeo tem texto? ☐ Sim ☐ Não

39. O vídeo inclui remoção de fundo? ☐ Sim ☐ Não

40. Fizeste o trabalho com esforço? ☐ Sim ☐ Não

41. O que aprendeste nas aulas de edição de vídeo?

_____

42. O que foi mais difícil para ti?

_____

43. Do que gostaste mais neste trabalho?

_____

Questionário Final

1. Género ☐ Rapaz ☐ Rapariga

2. Dispositivo principal utilizado: ☐ Telemóvel ☐ Computador

3. Utilizaste também o outro dispositivo? ☐ Sim ☐ Não

4. Escolheste o telemóvel por ser mais rápido de usar? ☐ Sim ☐ Não

5. Escolheste o telemóvel por ser mais simples de utilizar? ☐ Sim ☐ Não

6. Escolheste o telemóvel por poderes utilizá-lo em qualquer lugar? ☐ Sim ☐ Não

7. Escolheste o telemóvel por não precisares de iniciar sessão ou configurar programas? ☐ Sim ☐ Não

8. Já utilizavas o telemóvel para editar vídeos antes desta atividade? ☐ Sim ☐ Não

9. Costumas usar o telemóvel para criar conteúdos (vídeos/redes sociais)? ☐ Sim ☐ Não

10. Estás mais habituado(a) a usar o telemóvel do que o computador? ☐ Sim ☐ Não

11. Sentias que conseguias fazer um bom vídeo no telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

12. Sentiste-te seguro(a) ao usar o telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

13. Sabias como resolver problemas ao editar no telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

14. Escolheste o computador por permitir mais opções de edição? ☐ Sim ☐ Não

15. Escolheste o computador por permitir maior controlo do vídeo? ☐ Sim ☐ Não

16. Escolheste o computador por ser mais adequado para trabalhos escolares? ☐ Sim ☐ Não

17. Escolheste o computador pelo tamanho do ecrã? ☐ Sim ☐ Não

18. Já utilizavas o computador para editar vídeos antes? ☐ Sim ☐ Não

19. Costumas usar o computador para trabalhos escolares? ☐ Sim ☐ Não

20. Estás habituado(a) a usar programas no computador? ☐ Sim ☐ Não

21. Sentias que conseguias fazer um bom vídeo no computador? ☐ Sim ☐ Não

22. Sentiste-te seguro(a) ao usar o computador? ☐ Sim ☐ Não

23. Sabias como resolver problemas ao editar no computador? ☐ Sim ☐ Não

24. Compараste o telemóvel com o computador antes de escolher? ☐ Sim ☐ Não

25. A tua escolha foi influenciada pela atividade? ☐ Sim ☐ Não

26. Se tivesses total liberdade, escolhias o mesmo dispositivo? ☐ Sim ☐ Não

27. Qual foi o principal motivo da tua escolha?

_____

28. O que te faria mudar de dispositivo?

_____

29. Tens dificuldade em selecionar e importar vídeos no telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

30. Tens dificuldade em cortar ou ajustar vídeos no telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

31. Tens dificuldade em usar ferramentas (texto, música, efeitos) no telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

32. Tens dificuldade em ver o vídeo corretamente devido ao tamanho do ecrã? ☐ Sim ☐ Não

33. Tens dificuldade em exportar ou guardar o vídeo no telemóvel? ☐ Sim ☐ Não

34. Tens dificuldade em usar o programa de edição no computador? ☐ Sim ☐ Não

35. Tens dificuldade em importar ficheiros no computador? ☐ Sim ☐ Não

36. Tens dificuldade em cortar ou ajustar vídeos no computador? ☐ Sim ☐ Não

37. Tens dificuldade em usar ferramentas no computador? ☐ Sim ☐ Não

38. Tens dificuldade em exportar ou guardar o vídeo no computador? ☐ Sim ☐ Não

39. Tiveste dificuldade em planear o vídeo antes de começar? ☐ Sim ☐ Não

40. Tiveste dificuldade em organizar a sequência do vídeo? ☐ Sim ☐ Não

41. Tiveste dificuldade em selecionar o que era mais importante incluir? ☐ Sim ☐ Não

42. Tiveste dificuldade em tomar decisões durante a edição? ☐ Sim ☐ Não

43. O telemóvel dificulta o teu trabalho? ☐ Sim ☐ Não

44. O computador dificulta o teu trabalho? ☐ Sim ☐ Não

45. O dispositivo influencia o resultado final do vídeo? ☐ Sim ☐ Não

46. As dificuldades no telemóvel fazem sentir-te menos capaz? ☐ Sim ☐ Não

47. As dificuldades no computador fazem sentir-te menos capaz? ☐ Sim ☐ Não

48. As dificuldades fizeram-te desistir de alguma ideia? ☐ Sim ☐ Não

49. Qual foi a maior dificuldade?

_____

50. Como conseguiste resolver essas dificuldades?

_____

51. Como conseguiste resolver essas dificuldades?

_____

52. Qual dispositivo permite melhores resultados? ☐ Telemóvel ☐ Computador

53. Qual dispositivo é mais fácil de usar? ☐ Telemóvel ☐ Computador

54. Qual dispositivo escolherias numa próxima atividade? ☐ Telemóvel ☐ Computador

55. Explica a tua escolha, sobre a resposta acima:

_____

56. O que ajudaria a melhorar a edição de vídeo para ti?

_____

Anexo III - Grelhas de Observação

Grelha de Observação 1 – Comportamento Geral e Autonomia

GRELHA DE OBSERVAÇÃO 1 — Comportamento Geral e Autonomia

Observar como os alunos trabalham durante a edição de vídeo e o grau de autonomia demonstrado.

Aulas / Dias: _____

Dispositivo: ☐ Telemóvel ☐ Computador

Aluno ou Grupo: _____

Aspeto observado	Sim	Não	Observações curtas
Inicia a tarefa sem ajuda	☐	☐	
Compreende a tarefa proposta	☐	☐	
Mantém-se focado na atividade	☐	☐	
Explora ferramentas por iniciativa própria	☐	☐	
Testa opções antes de pedir ajuda	☐	☐	
Consegue corrigir erros sozinho(a)	☐	☐	
Demonstra confiança no uso do dispositivo	☐	☐	
Conclui a fase da tarefa	☐	☐	

Grelha de Observação 2 – Comportamento Geral e Autonomia

GRELHA DE OBSERVAÇÃO 2 — Dificuldades Técnicas na Edição de Vídeo

Identificar dificuldades técnicas associadas a cada dispositivo

Aulas / Dias: _____

Dispositivo: ☐ Telemóvel ☐ Computador

Aluno ou Grupo: _____

Tarefa	Sem dificuldade	Alguma dificuldade	Muita dificuldade
Importar vídeos	☐	☐	☐
Cortar clips	☐	☐	☐
Juntar clips	☐	☐	☐
Inserir texto	☐	☐	☐
Inserir música/áudio	☐	☐	☐
Ajustar som	☐	☐	☐
Exportar/guardar vídeo	☐	☐	☐

Notas:

Grelha de Observação 3 – Pedidos de ajuda e estratégia

GRELHA DE OBSERVAÇÃO 3 — Pedidos de Ajuda e Estratégia

Perceber como os alunos lidam com dificuldades e que estratégias utilizam

Aulas / Dias: _____

Dispositivo: ☐ Telemóvel ☐ Computador

Aluno ou Grupo: _____

Aspeto	Registo
Nº de pedidos de ajuda	0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3+ ☐
A quem pediu ajuda	☐ Professor ☐ Colega ☐ Ambos
Tentou resolver sozinho(a) antes	☐ Sim ☐ Não
Usou tentativa e erro	☐ Sim ☐ Não
Seguiu instruções dadas	☐ Sim ☐ Não
Demonstrou frustração	☐ Sim ☐ Não
Recuperou após dificuldade	☐ Sim ☐ Não

Observações:

Grelha de Observação 4 – Comparação entre dispositivos

GRELHA DE OBSERVAÇÃO 4 — Comparação Entre Dispositivos (por aluno)

Facilitar a análise comparativa telemóvel vs computador

Aulas / Dias: _____

Dispositivo: ☐ Telemóvel ☐ Computador

Aluno: _____

Aspeto	Telemóvel	Computador
Inicia a tarefa mais rapidamente	☐	☐
Demonstra mais confiança	☐	☐
Encontra ferramentas com mais facilidade	☐	☐
Resolve problemas com mais autonomia	☐	☐
Solicita menos ajuda	☐	☐
Mostra maior fluidez no trabalho	☐	☐
Demonstra mais dificuldades	☐	☐

Notas importantes:

Grelha de Observação 5 – Envolvimento e atitude

GRELHA DE OBSERVAÇÃO 5 — Envolvimento e Atitude

Observar o envolvimento, motivação e atitude face à tarefa

Aulas / Dias: _____

Dispositivo: ☐ Telemóvel ☐ Computador

Aluno: _____

Aspeto	Baixo	Médio	Elevado
Interesse pela atividade	☐	☐	☐
Participação	☐	☐	☐
Persistência perante dificuldades	☐	☐	☐
Organização do trabalho	☐	☐	☐
Satisfação com o resultado	☐	☐	☐

Notas:

Anexo IV – Ficha de Trabalho

FICHA DE PLANEAMENTO DE VÍDEO

Nome(s)	
Turma	
Título do Vídeo	
Objetivo do Vídeo	

CENA 1

Descrição da Cena	
Local de Gravação	
Personagens/Participantes	
Diálogos ou Narração	
Duração Prevista	

CENA 2

Descrição da Cena	
Local de Gravação	
Personagens/Participantes	
Diálogos ou Narração	
Duração Prevista	

DETALHES DE EDIÇÃO

Música/Sons	
Transições	
Texto ou Legendas	
Efeitos Especiais	

MATERIAL NECESSÁRIO

Telemóvel/Câmara	☐
Tripé	☐
Microfone	☐
Computador	☐
Outros	☐

OBSERVAÇÕES

Anexo V – Critérios e Grelha de Avaliação

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS
n.º 2 de SERPA

Grelha de Avaliação de Atividade de Vídeo com descritores – Reciclagem

Grupo: _____ **Data:** _____

	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5
Qualidade Técnica do Vídeo	Boa qualidade técnica geral; pequenas falhas que não comprometem o resultado	Boa qualidade técnica geral; pequenas falhas que não comprometem o resultado	Qualidade aceitável; alguns erros de edição ou som	Várias falhas técnicas que afetam a compreensão	Qualidade muito fraca ou vídeo incompleto
Organização e Estrutura do Vídeo	Vídeo bem estruturado, com sequência lógica e clara (início, desenvolvimento, fim)	Estrutura adequada, com pequenas falhas	Estrutura pouco clara em alguns momentos	Organização confusa	Sem estrutura evidente
Criatividade e Originalidade	Vídeo muito criativo, original e envolvente	Apresenta boas ideias criativas	Criatividade simples	Pouca criatividade	Sem criatividade
Adequação ao tema/ Proposta	Cumpre totalmente o tema e objetivos propostos	Cumpre a maioria dos objetivos	Cumpre parcialmente	Pouco adequado	Não cumpre
Explicação do trabalho	Explica de forma clara o vídeo e as escolhas realizadas	Explica de forma adequada, com pequenas falhas	Explicação simples e pouco desenvolvida	Explicação pouco clara	Não consegue explicar o trabalho

Notas:

_____
_____
_____
_____

Grelha de Avaliação

CRITÉRIOS	
	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10

Domínios																							
Critérios																					T	CL	
Cotação																					0	100%	
N.º	Nome																					Nota	N.º
1	Maria																						1
2	Manuel																						2
3																							3
4																							4
5																							5
6																							6
7																							7
8																							8