

AS NARRATIVAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

Susana Vasconcelos

Resumo: As narrativas digitais desempenham um papel muito relevante nas aprendizagens dos alunos, quer na aquisição de conhecimentos, competências e valores, quer nas atividades de carácter lúdico. Neste sentido, o concurso “Conta-nos uma História – podcast na Educação”, promovido pelo Ministério da Educação (ME) apresentou, recentemente, uma nova categoria de participação, introduzindo a língua inglesa para o conto de histórias digitais, intitulada “Once Upon a Time...”. É de referir que o inglês faz parte do currículo do 1.º ciclo do ensino básico, obrigatório para os 3.º e 4.º anos de escolaridade. Neste artigo propomo-nos apresentar uma experiência de ensino e aprendizagem realizada no âmbito de sala de aula, para alunos do primeiro ciclo do ensino básico, em articulação com a disciplina de inglês, baseada na metodologia de projeto e na aprendizagem colaborativa, que teve como produto final uma narrativa digital para o concurso “Conta-nos uma História”.

Palavras-chave: Narrativas digitais; Educação para os media; TIC; multiliteracias; diversidade linguística

Abstract: Digital narratives play a very important role in students' learning, both in the acquisition of knowledge, skills and values, and in activities of a playful nature. In this sense, the contest "Tell us a Story - podcast in Education", sponsored by the Ministry of Education (ME) recently presented a new category of participation, introducing the English language for the story of digital stories, entitled "Once Upon Time ... ". It should be noted that English is part of the curriculum of the 1st cycle of basic education, compulsory for the 3rd and 4th years of schooling. In this article we propose to present a teaching and learning experience carried out in the classroom, for students of the first cycle of basic education, in articulation with the English language, based on the methodology of the project and collaborative learning whose final product was a digital narrative for the contest "Tell us a Story."

Key words: Digital narratives; Education for the media; ICT; Multiliteracies; Linguistic diversity.

Résumé: Les récits numériques jouent un rôle très important dans les apprentissages des élèves, dans l'acquisition de connaissances, compétences et valeurs, mais aussi dans le cadre des activités ludiques. Dans ce sens, le concours “Raconte-nous une Histoire – podcast à l'Éducation”), proposé par le Ministère de l'éducation nationale (ME), a récemment présenté une nouvelle catégorie de participation, en introduisant la langue anglaise dans la narration d'histoires numériques, intitulée “Once Upon a Time...”. Il faut préciser que l'anglais fait partie du cursus des deux dernières années du premier cycle de l'enseignement primaire. Dans cet article, nous présentons une expérience d'enseignement et d'apprentissage réalisée en salle de classe, pour des élèves du premier cycle, en articulation avec la discipline d'anglais, basée sur la méthodologie du projet et sur l'apprentissage collaboratif, ayant comme produit final un récit numérique pour le concours “Raconte-nous une Histoire”.

Mots-clés: Récits numériques ; Education aux media ; TICE ; mullittéracies ; diversité linguistique.

Vasconcelos, S. Universidade de Aveiro, susana.mvasconcelos@ua.pt

Introdução

No ano letivo de 2016/2017, uma turma do 1º ciclo desenvolveu um projeto intitulado de “Os média ao serviço de uma educação para a Paz – a amizade”, que teve como produto final, uma narrativa digital narrada em inglês “Be Thankful”.

A educação para os média proporciona aprendizagens de reflexão e intervenção crítica na sociedade. As tecnologias da informação e da comunicação na sala de aula permitem que as crianças produzam os seus próprios conteúdos e desenvolvam competências de multiliteracias para a construção de conhecimento.

Assim, as narrativas digitais são um exemplo de articulação entre as várias áreas do saber que motivam os alunos e enriquecem a prática docente.

Contextualização teórica

Educação para os media

De acordo com Pereira (2014), a Educação para os Media promove o desenvolvimento de capacidades críticas e interventivas nos cidadãos, tornando-os ativos, críticos e responsáveis. À semelhança do que acontece com outros países da União Europeia e da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (OCDE), em Portugal, a Educação para os Media deve fazer parte da educação formal, ao longo da vida. A Educação para os Media habilita a comunicar através dos media e também com os próprios media. Revelar uma capacidade para a compreensão dos media ou “Ler criticamente” os media é o reconhecimento e valorização da sua contribuição para alargar horizontes, para acolher a diversidade de valores e a construção de identidades. Os media não devem ser vistos só pela sua utilidade, mas sim que sejam objeto de estudo, de reflexão e de prática. Aprender através dos media é diferente de aprender acerca dos media.

Na visão de Abrantes (1992), o sistema educativo deve ser responsável pela alfabetização dos media, sendo uma exigência introduzir novos currícula ligados ao universo tecnológico e cultural. A consciência que é construída pelos jovens na escola é resultante do trabalho relativo à informação que é produzida na escola. A escola também deve criar espaços para que os alunos sejam produtores de media, tendo uma voz ativa e participativa através dos meios de comunicação. Já Pereira (2014) questiona em que medida o sistema educativo promove o direito da criança em desenvolver capacidades críticas através dos media e a ter voz nos media.

De acordo com a UNICEF (2004), a Convenção Sobre os Direitos da Criança, aprovada pelas Nações Unidas, em 1989, e ratificada por Portugal em 1991, atribui às crianças um conjunto de direitos fundamentais e respeitantes aos media, tais como: a criança tem direito à liberdade de expressão (art.º 13.º); e tem o direito de exprimir livremente a sua opinião sobre as questões que lhe respeitem” (art.º. 12.º). Refere ainda a importância de se planearem atividades pedagógicas que estejam ligadas com as experiências de vida das crianças e que possam ser desenvolvidas através da inclusão dos media. A abordagem dos media contempla essencialmente três grandes vertentes, das quais serão referidas as seguintes:

- os media como meio de comunicação ou de expressão e de produção. É valorizada a vertente de produção com o objetivo de aprender a utilizar os media;
- os media como um conjunto de recursos diversificados que podem contribuir para o enriquecimento do processo educativo. Trata-se de utilizar os produtos dos media para promover a reflexão e análise acerca de um determinado tópico, assunto ou tema.

Neste sentido, a educação para os média na escola contribuirá para uma metodologia diversificada, sendo uma temática transversal e transdisciplinar da Educação para a Cidadania. Assim, é impreterível o desenvolvimento de capacidades de comunicação para as literacias múltiplas.

A Educação para os Media supõe a capacidade de compreender o mundo em que vivemos, recorrendo a diferentes linguagens. As atenções vão naturalmente para a imprensa, a música, a fotografia, a banda desenhada, a rádio, a televisão, a publicidade, o cinema, o vídeo, os videojogos – em suportes e formatos quer analógicos quer digitais –, mas também para as plataformas e redes digitais, os telemóveis, os tablets, os smartphones e outras formas de circulação e difusão de mensagens. Deste modo, o conceito de literacia digital está associado ao desenvolvimento de capacidades e habilidades relacionadas com a compreensão e o uso eficiente das tecnologias – diferentes tipos de hardware, as ferramentas de software, da Internet e, em geral, das redes digitais, bem como de aspetos relacionados com as linguagens hipertextuais, interativas e multimédia. A literacia digital deve ser desenvolvida com base na vista da produção, edição, apresentação, acesso e uso da informação.

Os Media e as multiliteracias

No contexto da educação para os media, Botelho (2009) refere a importância do desenvolvimento de competências de multiliteracias para a construção do conhecimento, sendo que a comunicação não se reduz aos textos verbais, mas à utilização dos textos dos media, dos hipertextos, da imagem e do som. A literacia define-se como a capacidade de compreender, usar e refletir sobre textos para atingir um objetivo, desenvolver o conhecimento e potencial individual para participar ativamente na sociedade – Organisation for Economic Co-operation and Development (OCDE) (2002).

A literacia abrange três níveis: a literacia de base, que consiste no conhecimento de estruturas de texto necessárias para ler e escrever, proporcionando autoconfiança e motivação suficiente para prosseguir a aprendizagem; a literacia funcional, um nível de capacidade para a leitura e a escrita que permite uma adaptação funcional na sociedade; a literacia múltipla, em que o indivíduo utiliza as competências de leitura e de escrita para produzir, compreender, interpretar e avaliar com espírito crítico as informações, interagindo nos meios digitais da sociedade do conhecimento (Conselho da Europa, 2012).

De acordo com Azevedo (2009) desenvolvem-se as múltiplas literacias através do trabalho nas diferentes práticas sociais inovadoras e criativas, envolvendo um trabalho planificado, intencional e sistemático, com uma avaliação e monitorização constantes. Logo desde a infância deve-se estimular a criança, proporcionando a manipulação e interação com objetos escritos e gráficos e o processamento da sua informação. Segundo Dionísio (2007), a relação entre as literacias e os processos educativos tem como papel fundamental fazer com que todos os aprendentes tenham acesso à aprendizagem de forma a que possam, independentemente, participar na pluralidade de práticas socioculturais em todos os domínios da ação humana.

A escola deve dar oportunidade para que todos os jovens, independentemente dos seus conhecimentos prévios, modos de vida ou grupos sociais, sejam construtores e produtores de conhecimento baseado na reflexão e prática de multiliteracias, que lhes seja significativa, proporcionando lugares para aumentarem os limites das suas expectativas de vida e de saberes. Leu, Mallette, Karchmer & Kara-Soteriu (2005) defendem que a escola deve

desenvolver práticas de aprendizagens de literacia em áreas como a leitura, a escrita e a comunicação, todas elas interagindo com o domínio das novas tecnologias de comunicação e informação.

Na visão de Botelho (2009), as tecnologias de informação e comunicação e os media proporcionam diversas formas de comunicação, na divulgação das línguas e nas identidades culturais. A autora refere que a escola deve promover o desenvolvimento de diferentes formas de comunicação nos alunos, e citando Ferrão Tavares (1999, p.90), que sejam “estilos multidimensionais ou multimodais”, que lhes proporcionem uma preparação para agir e compreender a sociedade complexa e exigente. No contexto das multiliteracias e na aprendizagem das línguas, a autora refere que a escola é o espaço mais privilegiado para as quais o domínio de línguas poderá dar contributo relevante.

Alves (2006) considera ser muito importante que as tecnologias da comunicação sejam instrumentos facilitadores no processo de ensino aprendizagem das línguas. De acordo com Cain (2007), os podcasts, por exemplo, mudaram a perspetiva do ensino, proporcionando novas oportunidades para que os alunos desenvolvessem competências ao nível da aprendizagem das línguas. A utilização dos podcasts pelos alunos permite que façam uma autoavaliação, ouvindo os seus próprios registos e melhorando a sua fluência.

Moreira (2001) refere que a diversificação da utilização das novas tecnologias da informação e comunicação poderão ser um potencial instrumento de aprendizagem, usadas em diferentes contextos educativos. No contexto atual, em que os media utilizam a imagem como principal meio de comunicação, deve ter-se em conta que na escola tem também como papel fundamental ajudar os alunos a desenvolverem competências de literacia da imagem, sendo capazes também de produzir imagens com significado. A imagem tem tido um papel secundário, como um apoio a outras linguagens. Kress e Leeuwen (1996) opinam que em termos da nova literacia visual a educação está a produzir iliterados. Já Lencastre & Chaves (2007) referem que a imagem é uma linguagem específica, com valor próprio, sendo urgente uma alfabetização visual por forma a diminuir os riscos de interpretações redutoras das imagens.

As Tecnologias da Informação e da Comunicação nos ambientes de aprendizagem

Segundo Ponte (2002), o papel fundamental da escola será o de proporcionar a todos os intervenientes uma oportunidade de interação social, que constitui um elemento fundamental da construção do conhecimento e da definição das identidades. As tecnologias não irão substituir os professores nem o futuro do ensino irá anular o papel do professor face à presença omnipresente dos computadores. As TIC são tecnologias versáteis e poderosas, que requerem uma atitude crítica por parte dos seus utilizadores.

Na escola, será importante a utilização das TIC como elemento que constitui o ambiente de aprendizagem. Elas apoiam a aprendizagem de conteúdos e o desenvolvimento de capacidades específicas, tanto através de software educacional como de ferramentas de uso corrente. São um recurso do professor cada vez mais exigente e necessário pelas possibilidades alternativas que fornecem de expressão criativa, de realização de projetos e de reflexão crítica. É necessário garantir que toda a sociedade tenha acesso às TIC, e estimular o papel fundamental dos professores no ato educativo.

Os professores precisam de ser recetivos em relação às potencialidades das TIC e devem estar dispostos a aceitar uma mudança dos seus papéis, tornando-se mediadores do conhecimento. Os professores devem de ser capazes de integrar as TIC no ensino-aprendizagem das diversas áreas curriculares, procurar articular o seu uso com o de outros meios didáticos. Para isso, é importante terem formação e promoverem o uso de software educativo e software utilitário pelos alunos, bem como de serem capazes de avaliar as respetivas potencialidades e limitações. Prensky (2009) considera que as tecnologias, em particular as ferramentas de produção e distribuição de conteúdos, são a principal tendência das práticas educacionais do futuro, que permitirão aos professores o desenvolvimento de novas estratégias que capacitem os alunos para o domínio das TIC, ampliando suas capacidades cognitivas.

Narrativas digitais

Para Carvalho (2008) a constituição e produção de narrativas digitais constituem-se como um processo de produção textual contemporâneo dos recursos audiovisuais e tecnológicos, modernizando, assim, a forma de contar histórias. Considera-se uma ferramenta pedagógica eficaz e motivadora para os alunos, enriquecendo a prática docente. As narrativas digitais são também conhecidas por narrativas interativas, narrativas mediáticas (ou multimédia), storytelling ou narrativas em ambiente digital (Cirino, 2010). Para Bidarra (2014) as narrativas digitais já fazem parte do meio académico, e não só, como até há algum tempo, essenciais nas áreas do teatro, cinema e jogos. O autor define o conceito de narrativas digitais pela narração convincente de uma história; elementos que oferecem um contexto significativo para a compreensão da história que está a ser contada; títulos, imagens e grafismo capazes de capturar e/ou expandir as emoções contidas na narrativa; voz, música e efeitos sonoros que reforcem ideias; e mecanismos que convidem a uma reflexão cuidadosa por parte do público.

Metodologia

De acordo com o desafio em participar no Concurso Conta-nos Uma História, na categoria vídeo, em língua inglesa, e na competência de professora titular de turma, de uma turma de 3.º ano de escolaridade, do 1.º ciclo do ensino básico, propus à professora de inglês da mesma turma, a colaboração para a participação neste concurso. Assim, planeamos em conjunto um projeto que articulasse todas as áreas do 1.º ciclo do ensino básico, em articulação com o ensino do inglês, articulando também com a biblioteca escolar e os estúdios de gravação do agrupamento de Escolas Dr. Manuel Laranjeira. Damos início ao projeto “Os média ao serviço de uma educação para a Paz – a amizade”. Deste projeto desenvolveram-se atividades articuladas e diversificadas, com diversos produtos finais ao longo do ano, tendo sido um deles, a narrativa digital.

A turma já tinha a experiência do ano anterior, na produção de um filme de animação, com a duração de 3', na técnica stopmotion, intitulado “A praia de Espinho”, articulado com o serviço educativo do Cinanima “Projeto Crianças Prime1ro”. Este filme ganhou o 2.º lugar na categoria vídeo, no concurso “Conta-nos uma História”, e foi selecionado, na versão de 7', para festivais de cinema e vídeo em Portugal e no estrangeiro.

Este ano, o desafio tornou-se maior porque implicaria mudar de técnica, para diversificar as aprendizagens dos alunos relativamente às técnicas de vídeo, implicaria a seleção de uma história em inglês, em que todos pudessem participar, o domínio de uma

língua, na oralidade, que ainda iria começar a ser explorada e que todos esses ingredientes, além de outros, estivessem cronometrados em 3'.

Apresenta-se a lista de objetivos deste concurso, expressos no regulamento, que se esperaram alcançar com o projeto de turma, acima de tudo para enriquecer a própria experiência, independentemente do contexto concursivo:

- a) Promover a apropriação da tecnologia digital no desenvolvimento das literacias;
- b) Promover a leitura;
- c) Promover a criatividade;
- d) Desenvolver e aprofundar, nos alunos participantes, a expressão escrita e/ou a competência de leitura expressiva, no caso de alunos escreventes, e a criatividade oral, no caso de alunos da educação pré-escolar;
- e) Envolver os participantes no conto ou reconto colaborativo de histórias;
- f) Promover a utilização dos recursos educativos e a utilização da biblioteca escolar;
- g) Divulgar e partilhar com a comunidade educativa os recursos educativos desenvolvidos nas várias escolas;
- h) Promover a ligação com a comunidade envolvente.
- i) Desenvolver competências linguísticas em língua inglesa;
- j) Promover o gosto pela literatura infantil em língua inglesa.

Caracterização da turma

A turma de 3.º ano de escolaridade do ensino básico, “Turma dos Peixinhos”, é constituída por vinte e quatro alunos, três alunos da Educação Especial, dois deles ao nível do 2.º ano e um aluno com Hiperatividade e Défice de Atenção. É uma turma heterogénea e inclusiva que desenvolve a aprendizagem colaborativa e tem vindo a desenvolver competências ao nível da utilização das TIC. A maioria dos alunos tem tablets ou pcs, e os que não têm utilizam, em conjunto com outros, os dispositivos ou usam os recursos cedidos pela professora. Já é habitual desenvolverem também tarefas a partir de casa com o uso de ferramentas digitais, comunicam por email, produzem diários de turma, desenvolvem alguns trabalhos em formato de portefólios digitais, desenvolvem competências de escrita colaborativa utilizando algumas ferramentas digitais da web 2.0, como o Google Drive e o Padlet. Participam na dinamização de uma página de Facebook, com características de grupo fechado, com a finalidade de aumentar a interação e participação das famílias nas atividades diárias que se vão desenvolvendo na turma. Esta página “Turma dos Peixinhos” teve início no final do primeiro ano de escolaridade.

Neste sentido, procedeu-se à elaboração um projeto que incidisse na metodologia de projeto, favorecendo a pedagogia diferenciada e aprendizagem colaborativa, a avaliação formativa, tendo como um dos vários instrumentos de avaliação o portefólio digital do aluno. O tema escolhido – “Os Media ao serviço de uma educação para a Paz – a amizade” – aborda conceitos relacionados com os valores sociais: a paz como tema generalizante, sendo uma preocupação de várias organizações e instituições para a compreensão, acordo e respeito pelas várias culturas nesta era da globalização. Os media são meios de comunicação de massas, e através deles podemos intervir na sociedade. As crianças poderão refletir sobre o papel dos media, sobre as atitudes positivas e conflituosas perante os outros e serem elas próprias os agentes de intervenção sobre uma problemática atual, que não está só perante os ecrãs de televisão, os jornais, a internet, mas está também presente no dia a dia das crianças, nas suas relações interpessoais. No contexto escolar é uma mais-valia refletir e intervir crítica e

socialmente nos problemas da atualidade, apelando a uma mudança de atitudes e valores na sociedade que promovam o bem-estar comum. Ao longo do ano foram proporcionadas aos alunos atividades diversificadas de carácter reflexivo, como os debates, sobre notícias mediáticas, temas atuais da sociedade no que respeita aos direitos da criança, filmes de animação e desenhos animados, publicidade, processos de leitura de imagens e de obras de arte, e o seu impacto crítico e interventivo na sociedade.

O projeto de carácter anual foi dividido em três temáticas centrais: Educação para os Media; Educação para a Paz; Os Animais. A escolha da narrativa teve por base de orientação estas três temáticas, sendo que a história “The Thank you Book”, do autor Mo Willems, aborda conceitos relativos aos valores sociais e as personagens da história são animais, personagens suficientes para termos a turma inteira a participar. Apesar de os alunos dividirem tarefas, em trabalho de equipa, para a consecução do projeto, todos gostam de poder ouvir a sua voz e de ver o seu desenho ou a sua imagem. Por isso, faço sempre por sensibilizar a turma para que se consciencializem de que somos uma equipa e que cada um de nós tem uma tarefa colaborativa para o sucesso de todos, sendo todo o nosso contributo valioso para o sucesso do propósito a que se destina, mas fazemos questão de termos um ambiente de participação ação motivante. Quando os alunos participam na tomada de decisões constroem momentos mais justos e democráticos num ambiente favorável, motivador e desafiante para a aprendizagem.

Ponto de partida

Em colaboração com a professora de inglês escolhemos uma história que tivesse um vocabulário simples, várias personagens de animais, diálogos e passagens humorísticas que cativassem os alunos. Assim, selecionamos o livro “The Thank You Book”, do autor Mo Willems, como anteriormente referimos. A professora de Inglês iniciou pelo conto da história, apresentando o livro aos alunos. Os alunos participaram dando as suas opiniões sobre o que entenderam acerca do enredo da história. Passou-se à tradução de cada momento da história, notando-se que alguns alunos, apesar de não terem conhecimentos sobre a língua inglesa, compreenderam a globalidade do contexto. Procedeu-se à compreensão de toda a história com a orientação das professoras, dando relevância às características de cada personagem. Os alunos puderam, assim, tecer julgamentos acerca da narrativa, através de um brainstorming de ideias, da observação, análise e interpretação que foi fundamental para estarem motivados na participação de uma narrativa que transmitisse uma mensagem ao público sobre os valores sociais. Os alunos constataram que podiam, através do uso de um meio de comunicação – um filme –, transmitir uma mensagem importante para a sociedade.

Adaptação do argumento

Toda a história desenvolve-se em diálogos entre personagens, sendo omissa um narrador. Assim, as professoras procederam a uma adaptação do texto para introduzir um narrador, um dos critérios do concurso, alterando algumas partes do argumento para que a história pudesse ser contada no espaço de 3'. No entanto, tudo dependeria da fluência leitora dos alunos, das passagens da história, ritmos, linguagem fílmica, no que respeita aos planos e enquadramentos, e das técnicas de vídeo que deveríamos utilizar.

Casting

Após a compreensão da história, procedemos a um “casting” para seriar os alunos que poderiam ser os atores principais, ter uma boa projeção de voz e maior fluência leitora, e

capacidade de dramatização. De acordo com as diferentes características dos alunos, o seu empenho e persistência, num processo de colaboração entre professores e alunos, fomos definindo qual seria o papel de cada um.

Guião e storyboard

Produzimos um guião e um storyboard que passou pela aprendizagem de linguagem fílmica, semelhante às experiências que os alunos já tinham sobre a criação de Banda Desenhada (BD). O storyboard sofreu algumas alterações ao longo do processo, de acordo com os desempenhos dos alunos, para podermos adaptar a narrativa aos 3', mantendo sequencialidade, ritmo e ação.

Podcasts

Foram feitas gravações nos telemóveis ao longo de todo o processo de treino das falas, para que, no conjunto, se determinasse a velocidade leitora de cada um, a fluência no inglês e as pausas necessárias entre as falas. Os alunos ouviam as suas próprias gravações e tentavam fazer melhorias. Foram feitos diversos ensaios, cronometrando sempre o tempo e as melhorias cada vez mais visíveis.

Dramatização

Passamos a uma segunda fase. Cronometrar o tempo incluindo a dramatização. Os alunos envolveram-se num ambiente colaborativo e de espírito de entreajuda, celebrando os sucessos de cada um.

Escolha da técnica de vídeo e definição do storyboard final

Sendo a técnica de vídeo a escolhida para a realização da narrativa digital, não seria possível que todos os alunos tivessem uma participação com gravação real de imagem. Assim, em conjunto, professores e alunos acordaram que as personagens principais seriam gravadas em imagem real. No entanto, um dos alunos propôs que as duas irmãs gémeas da turma também aparecessem em imagem real, pois elas representavam dois esquilos. Para isso, já com uma certeza dos tempos a cumprir para as fases do projeto, recorremos à técnica de gravação com Chroma Keying e animação digital.

Chroma Keying

O Chroma Keying é uma técnica que permite alterações de cenários na edição de vídeo. Os estúdios de gravação da TV escolar do agrupamento possuem um Chroma Keying improvisado (um pano verde com características semelhantes aos panos profissionais que se utilizam nos estúdios de gravação).

Criação de cenários e de personagens

Para a configuração de cenários e de personagens originais, não tendo como referência a obra lida, os alunos realizaram dois tipos de trabalhos gráficos, com recurso ao lápis de grafite: desenhos a partir da observação direta (imagens de livros sobre os animais, enciclopédias, imagens da internet observadas a partir dos tablets) e desenhos imaginativos. A turma, tendo a professora titular como moderadora, fez uma avaliação dos trabalhos a serem escolhidos, fundamentando as suas escolhas com base em critérios definidos: originalidade; ritmo/ dinamismo; expressividade; objetividade.

Pintura de texturas

Os alunos da turma criaram texturas com o recurso a tintas de água, em diversos suportes de papel.

Pintura digital

Todos as texturas, desenhos de personagens e de cenários foram digitalizados e tratados em software informático com a colaboração da presença do realizador de cinema de animação Vítor Lopes, na sala de aula. Os alunos visualizaram a demonstração da técnica de pintura e aplicaram os conhecimentos adquiridos na pintura das suas personagens.

Animação Digital

A animação das personagens foi feita a partir da técnica de stopmotion digital, com a colaboração do realizador de cinema de animação. Os alunos já conheciam a técnica de stopmotion tradicional, em cartão, e tiveram a possibilidade de conhecer uma nova técnica. Compararam as duas técnicas e concluíram que a digital é muito mais rápida para obter a animação do que a tradicional. No entanto, a tradicional apresenta uma estética diferente e outras competências para a sua realização. Ambas são interessantes e a escolha depende do produto que queremos apresentar e da sua finalidade.

Sons

Os alunos fizeram algumas pesquisas sobre efeitos de sons e selecionaram aqueles que seriam pertinentes para a narrativa digital.

Banda sonora

A Banda sonora foi composta em colaboração com o professor de música da turma, analisando momentos mais ou menos dramáticos, de suspense, de surpresa, tendo produzido trechos musicais em loop, para facilitar a montagem do filme.

Articulação com outras áreas

O tema sobre os animais foi sendo desenvolvido em todas as áreas, especificamente na de Estudo do Meio e em Inglês, com diversas atividades. Destaca-se uma atividade e articulação com a disciplina de Inglês em que os alunos fizeram uma pesquisa sobre o animal que estava a representar na história a ser trabalhada para a narrativa, e como produto final construíram um habitat dos animais em caixas de sapatos, em colaboração com a família. Ao longo do processo elaboraram um portefólio digital no Padlet. Apresentaram uma exposição final na biblioteca.

Estúdio de gravação

A direção do agrupamento proporcionou um dia diferente a estas crianças, disponibilizando o estúdio de gravação da TV escolar, uma sala de aula, a cantina pedagógica e espaços exteriores para que a turma pudesse passar o dia nas gravações áudio e vídeo. Algumas famílias da turma também colaboraram na caracterização e criação de adereços para as personagens principais. Durante as filmagens, tivemos alunos colaboradores, que aprenderam algum vocabulário específico de gravação de cenas e utilizaram a claquete de cinema. Nesta fase fizemos cumprir todo o storyboard que nos acompanhou durante as

filmagens. Todos os alunos fizeram a gravação áudio das suas vozes, utilizando um microfone unidirecional.

Um dos feitos conseguidos foi o facto das personagens principais, que tinham diálogos extensos, terem memorizado todas as falas. A memorização das falas foi crucial para que não se tivesse que fazer, posteriormente, na fase de edição, a gravação do som sobre as imagens, o que implicaria dificuldade de sincronia, ou menos aliciante, que os alunos dramatizassem através de mímica. Uma das questões levantadas quanto à dificuldade de memorizarem textos seria adaptar o storyboard para criar mais cortes de planos de sequência ou, então, todas as personagens serem feitas em animação digital, não podendo assim fazer uma produção vídeo com imagem real. São questões estéticas e de linguagem fílmica que se devem ter em conta numa produção de vídeo.

Montagem e edição de vídeo

A Edição de vídeo foi explicada aos alunos, mas não tínhamos condições nem tempo para que todos pudessem explorar e produzir o seu próprio filme. Julgamos ser pertinente, num futuro próximo, adequar atividades para que os alunos possam ser produtores dos seus próprios vídeos em trabalhos colaborativos. Assim, a montagem de vídeo passou pela sequência dos planos filmados, a montagem dos cenários, animações, inserção de sons e trechos musicais, vozes, títulos e créditos finais.

Título

Para a criação do título da história adaptada, a turma, em colaboração com as professoras, adaptou um título que estivesse relacionado com a moral da história discutida entre os alunos. Assim, “Be Thankful” foi o título escolhido. Todos os alunos elaboraram esboços com diversos tipos de letra para que o título fosse original e de acordo com o conteúdo dos grafismos realizados por eles para a construção das personagens e dos cenários. A técnica utilizada para o título passou pela digitalização do trabalho escolhido pela turma e pela pintura digital.

Equipamento informático e software

Os softwares utilizados foram os disponibilizados pela professora titular de turma. Para a montagem e edição de vídeo e aplicação do Chroma Keying utilizamos o Adobe Premier, para as animações utilizamos o Adobe Flash e o Premier, para o tratamento do som captado utilizamos o Audacity. Todo este trabalho de montagem e edição não teve a participação direta dos alunos, porque carecem de domínio nestas ferramentas. A escola do 1.º ciclo desta turma não dispõe de recursos tecnológicos. Assim, contamos com os recursos da professora e dos alunos para a elaboração de atividades que implicam tecnologia. Os pais desta turma aderiram com muito entusiasmo à introdução das tecnologias da sala de aula e, aos poucos, por iniciativa própria, predispuseram-se a adquirir pcs, tablets e smartphones. Nem todos os alunos adquiriram esses recursos, mas trabalhamos de forma partilhada. A própria internet que temos na sala de aula, com um sinal amplificado, deve-se ao contributo de um dos pais que nos cedeu um router.

Divulgação da narrativa digital “Be Thankful” à comunidade.

Finalizada a narrativa digital procedemos ao seu envio para o concurso e disponibilizámos a mesma à comunidade educativa, após os resultados do concurso, através

da sua publicação na página do Facebook do Agrupamento. Este filme também foi visualizado por todos os docentes, alunos e auxiliares de ação educativa, na escola. O filme pode ser acessado em <https://youtu.be/hYFs-UKgg0g>.

Conclusões

Os temas transversais ao currículo, desenvolvidos numa metodologia de projeto, e com sequências didáticas bem planeadas e elaboradas, permitem o desenvolvimento de competências ao longo da vida, promovem um conhecimento alargado acerca do mundo, desenvolvendo, entre outras competências, a autonomia, responsabilidade, sentido crítico, criatividade, capacidade de resolução de problemas. Os alunos devem ter oportunidades para refletir sobre temas da atualidade, de acordo com as suas vivências, tornarem-se investigadores da sua própria aprendizagem, realizarem aprendizagens significativas e construir produtos que sejam os meios de comunicação da sua voz para o mundo. A produção de narrativas digitais numa linguagem próxima do cinema permite o desenvolvimento de diversas competências de comunicação e de ação sobre as aprendizagens. Os alunos diversificam as aprendizagens e aumentam o seu potencial ao nível das multiliteracias. A aprendizagem da língua estrangeira fez-se sentir facilitada, porque atentos a um carácter lúdico, por meio de dramatizações e num ambiente de grupo de interajuda, desenvolveram a consciência linguística, promovendo o gosto pelo saber.

O próximo desafio será avaliar os recursos que os alunos e a escola têm e ver de que forma poderão ser eles produtores de narrativas digitais, no componente vídeo, dando maior ênfase à sensibilização para a cultura visual, como meio de comunicação, trabalho que já está a ser desenvolvido com os alunos desde a sua entrada no primeiro ciclo. Contar histórias digitais não depende apenas do domínio dos recursos tecnológicos e dos componentes de uma narrativa. O som, a imagem, a linguagem cinematográfica são poderosíssimas fontes de comunicação e podem ser explorados em diversos contextos e aprendizagens.

REFERÊNCIAS

- Abrantes, J.C. (1992). *Os media e a escola: da imprensa aos audiovisuais no ensino e na formação*. Lisboa: Texto Editora.
- Alves, J. (2006). *As Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino – Aprendizagem do Inglês: Potencialidades, Práticas e Constrangimentos*. Porto: Instituto de Educação – Universidade Católica. Dissertação de Mestrado. Disponível em: <http://dited.bn.pt/31620/index.html?m=http://213.172.253.232/x.dat?>
- Azevedo, F. (2009). *Literacias: contextos e práticas*. In F. Azevedo & G. Sardinha (Coord.), Modelos e práticas em literacia (pp.1-16). Lisboa: Lidel.
- Bidarra, José (2014). *Narrativas digitais*. In Buttaroni, Susanna, ed. "A experiência da diversidade na aprendizagem no ensino superior (DIV. ED.)" [Em linha]. Linz: Johannes Kepler Universität Linz. ISBN 978-3-9503905-3-7. p. 106-110. Disponível em: <http://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/4435/1/NarrativasDigitais.pdf>
- Botelho, F. (2009). *Aprendizagem do português e multiliteracias*. Medi@ções, volume 1 (número 1), pp 60-77. Disponível em: <http://mediacoes.esse.ips.pt/index.php/mediacoesonline/article/view/5>

- Cain, J. (2007). *Podcasting enables 24/7 foreign language study*. MIT. Disponível em <http://web.mit.edu/newsoffice/2007/techtalk51-14.pdf>.
- Carvalho, G. S. (2008). *As Histórias Digitais: Narrativas no Século XXI. O Software MovieMaker como Recurso Procedimental para a Construção de Narrações*. Dissertação de Mestrado em Educação. São Paulo: Universidade de São Paulo. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-27082010-104511/pt-br.php>
- Cirino, N. (2010). *Narrativas Interativas no Cinema: repensando as estratégias de roteirização*. Revista Eletrônica Telemática. Ano VI, n. 07, Julho Disponível em: http://www.insite.pro.br/2010/Julho/narrativas_interativas_cinema.pdf
- Conselho Europeu (2012). *Conclusões do Conselho, de 26 de novembro de 2012, sobre a literacia*. Disponível em: <http://www.gmcs.pt/pt/conclusoes-do-conselho-europeu-de-26-de-novembro-de-2012-sobre-a-literacia>
- Dionísio, M. (2007), *Literacias em contexto de intervenção pedagógica: um exemplo sustentado nos Novos Estudos de Literacia*, educação, Santa maria, c.32 – n.01, p. 97-108. Disponível em: <http://www.ufsm.br/ce/revista>
- Karchmer, R. A.; Mallette, M. H.; Kara-Soteriou, J.; Leu, D.J. Jr. (2005) na obra *Innovative Approaches to Literacy Education: Using the Internet to Support New Literacies* Newark: International Reading Association.
- Kress, G. & Leeuwen, T. V. (1996). *Reading Images: The grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Lencastre & Chaves (2007). *A imagem como linguagem*. Revista galego-portuguesa de psicología e educación: revista de estudios e investigación en psicología y educación, ISSN 1138-1663, Vol. Extra 1, pp. 1162-1173. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/26093>
- Moreira, V. (2001). *As novas tecnologias para uma escola de sedução: a cultura de coabitação no ciberespaço*. In P. Dias e C. Varela de Freitas (Orgs.) Actas do Challenges 2001 - II Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação. Braga: Centro de Competência Nónio Século XXI da Universidade do Minho, pp. 207-228.
- OCDE (2002). *Reading for change - Performance and engagement across countries: Results from PISA 2000*. Paris: OECD Publishing. Disponível em: <http://www.pisa.oecd.org/dataoecd/43/54/33690904.pdf>
- Pereira, S. (2014). *Referencial de educação para os média para a educação pré-escolar, o ensino básico e o ensino secundário*. Portugal. Ministério da Educação e Ciência. Diretor-Geral da Direção-Geral da Educação, Ed.
- Ponte, J. (2002). *As TIC no início da escolaridade – Perspectivas para a formação inicial de professores*. Universidade de Lisboa. Departamento de Educação da Faculdade de Ciências, pp. 1-10. Disponível em: [http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/jponte/docs-pt/02-Ponte%20\(TIC-INAFOF\).pdf](http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/jponte/docs-pt/02-Ponte%20(TIC-INAFOF).pdf)

Prensky, M. (2009). H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom, Innovate: *Journal of Online Education*: Vol. 5: Iss. 3, Article 1.
Disponível em: <http://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss3/1>

UNICEF. (2004). *A Convenção sobre os Direitos da Criança*.