

Conte uma História Torne-se num Aprendiz ao Longo da Vida



*Quando a tradição antiga de contar histórias se interliga
com a era digital, a aprendizagem floresce.*

Projectos de Aprendizagem contando histórias digitais

Conteúdos

**Conte uma História,
Torne-se num
Aprendiz
ao Longo da Vida**



Professor TIC

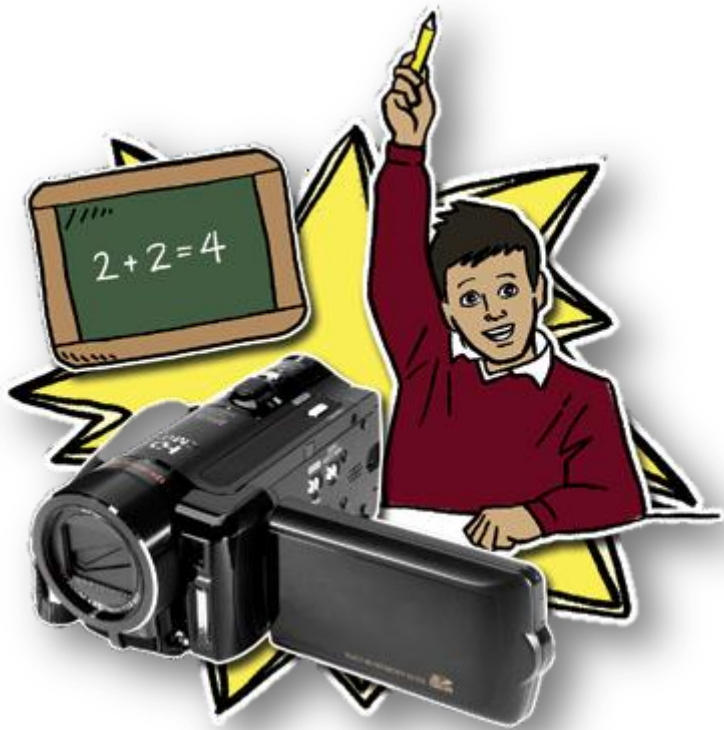
Siga a Microsoft Educação 

- [Ferramentas gratuitas para professores](#)
- [Microsoft Educação](#)
- [Microsoft Portugal](#)

Projectos de Aprendizagem Contando Histórias Digitais: Uma boa forma de envolver e motivar os seus alunos	1
O Poder da Aprendizagem de contar histórias digitais	2
Promove Sinergias: Projectos de Aprendizagem Colaborativa a contar histórias digitais	4
Projectos Básicos de Aprendizagem Contando Histórias Digitais 1: Uma Boa História	7
Projectos Básicos de Aprendizagem Contando Histórias Digitais 2: Um Processo Colaborativo Claro.	9
Ferramentas para Contar uma Boa História Digital	12
Experimente estes projectos de Histórias Digitais com o Microsoft Office PowerPoint	13
Experimente estes projectos de Histórias Digitais com o Photo Story	17
Experimente estes projectos de Histórias Digitais com o Windows Live Movie Maker	20
Mais Ideias para Contar Histórias Digitalmente	23
O Poder das Histórias no Séc. XXI	25



Escrever histórias digitais
estimula a paixão pela
aprendizagem e
proporciona poderosas
experiências educativas
para partilhar e desfrutar.



Projectos de Aprendizagem Contando Histórias Digitais

*Uma boa forma de envolver e motivar
os seus alunos*

"Ensine-me de maneira diferente. Conecte-se a mim."

"Seja AQUELE professor."

"Eu quero ser criativo. Deixe que os outros ouçam a minha voz."

"Acredite na minha capacidade. O que eu quero é possível."

"Eu quero ser um contador de histórias."

"Treine-me."

Estas palavras, retiradas da história digital de um aluno, falam por muitos alunos de hoje. Os alunos querem-se sentir envolvidos na sua própria aprendizagem e motivados para desenvolver as suas capacidades e talentos, e querem contar histórias usando a tecnologia. Assista a este poderoso vídeo para professores » [Contar Histórias Digitais – a perspectiva dos estudantes*](#).

Ao incorporar projectos com histórias digitais na aprendizagem, poderá cativar os seus alunos e, ao mesmo tempo, ajudá-los a desenvolver as competências que eles necessitam para serem bem sucedidos num mundo complexo e rico em tecnologia como o nosso.

Os projectos de aprendizagem com histórias digitais podem não ser a "cura" para os alunos desinteressados, aborrecidos, alunos que têm dificuldade em reter a informação, ou aqueles que estão cronicamente atrasados – mas a experiência de professores e alunos nas salas de aula por todo o mundo confirma que esta abordagem à aprendizagem é um modo interessante e atraente que envolve os alunos no processo de aprendizagem e que os motiva a serem aprendizes por toda a vida.

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Os estudantes da Life Academy na Baía de S. Francisco – trabalharam juntos num projecto de escrita digital sobre imigração, para o qual entrevistaram membros das suas famílias, escreveram e reviram guiões, e produziram vídeos que apresentaram ao público – responderam com entusiasmo a este processo de aprendizagem. Muitos mostraram o quão orgulhosos estavam do que redigiram e produziram. Outros repararam que, voluntariamente, dedicaram mais tempo e esforço porque eram questões que lhes eram importantes. [Assista ao vídeo Literacia, ELL, e Contador de Histórias Digitais: Aprender em Acção no Séc. XXI](#), para ouvir estes alunos e os seus dois professores contar o que tornou este semestre de histórias, tão importante para a turma e para a comunidade.

Esta experiência revela os muitos benefícios educativos que resultam da implementação de projectos de aprendizagem que envolvem a criação de histórias digitais – envolvimento com questões do mundo real, análises cuidadas, entusiasmo a aprender, investimento no seu próprio desempenho, resolução de conflitos, ligações com a comunidade, e muito mais.

Professores e especialistas em educação estão tão entusiasmados como os alunos neste tipo de abordagem na aprendizagem. Muitos professores perceberam que [as notas dos seus alunos sobem](#)* quando trabalham em projectos em que contam histórias digitalmente. Também é mais provável que eles façam os seus trabalhos de casa e participem nas aulas com mais vontade de trabalhar. No » [Relatório Anual de Projectos de Escrita Digital de 2008*](#), Yumi Matsui cita outra vantagem: “As Histórias Digitais dão voz àqueles que nem sempre participam na aula.” E como os especialistas do Projecto Nacional de Escrita Digital afirmaram numa » [entrevista recente ao Congresso*](#), usar as tecnologias digitais na sala de aula melhora a aprendizagem ao longo da vida.

Como este manual mostrará, não são necessários consultores especializados, equipamento caro, ou um período inteiro para que os seus alunos tenham a oportunidade de participar em projectos de aprendizagem contando histórias digitais e se tornarem aprendizes por toda a vida. Com apenas dois ou três momentos de aula, algumas boas ideias e pontos orientadores, software disponível e equipamentos digitais, os alunos podem criar histórias digitais das quais tanto o professor como os alunos se poderão orgulhar.

O projecto de aprendizagem já deu provas por si mesmo

Os alunos que trabalham em conjunto em projectos de longa duração têm tendência a faltar menos. Eles desenvolvem também capacidades de cooperação e colaboração, resolução de problemas e pensamento crítico, e melhoram as notas dos testes. Quando os estudantes integram as tecnologias nos seus projectos, os benefícios aumentam.

Contar histórias digitais enriquece um projecto de aprendizagem rico em tecnologia. Pergunte à maioria dos alunos o que eles preferem fazer – escrever num papel tradicional ou criar uma história digital que apresente a sua pesquisa e aprendizagem – e eles responder-lhe-ão, “Criar uma história digital!”. Alunos de todas as idades gostam de criar histórias, e há cada vez mais alunos desejosos de usar as ferramentas tecnológicas para criar essas histórias. Contar uma história digital, é a arte integrar nas histórias uma mistura de grafismos digitais, texto, narrações áudio gravadas, vídeo e música para transmitir informação sobre um tema ou tópico específico, permitindo-lhes fazer as duas coisas ao mesmo tempo.

Mas contar histórias digitalmente não é apenas um jogo superficial; é um jogo sério com uma grande componente educacional, porque o processo de construção de histórias digitais inspira os alunos a conhecerem cada vez melhor o tema em estudo, a pensarem nele de forma mais complexa e a comunicar aquilo que aprenderam de uma forma mais criativa. Quando os alunos escrevem guiões em conjunto têm, por exemplo, que decidir como misturar línguas diferentes, vozes e ideias, e têm que concordar em que tom e de que forma usar.

Projectos de aprendizagem ajudam os alunos

- Aprender fazendo
- Aprender em conjunto
- Aprender a resolver problemas
- Investir na sua própria aprendizagem
- Desenvolver a sua criatividade
- Aprender de acordo com as suas necessidades
- Aprender como aprender
- Ir à rede e publicar as suas descobertas.

Mais informações

Conceitos de projectos de aprendizagem, benefícios educacionais e exemplos.

[Ver mais](#) ➤

Como a abordagem ao mundo real nos projectos de aprendizagem estimula os alunos.

[Ver mais](#) ➤



*Ligação para página de Internet em Inglês.

O Poder de Histórias Digitais na Aprendizagem



Investigadores Sociais da Cognição dizem que os seres humanos têm uma capacidade inata para contar histórias - para organizar experiências num todo significativo que pode ser partilhado com outros. Se der aos alunos oportunidade para usar e dirigir essa capacidade natural, dar-lhes-á um sentido de confiança enquanto desenvolve competências intelectuais fundamentais. Encorajar os seus alunos a criar histórias digitais não é apenas um truque para os manter interessados; contar histórias digitais tem provado benefícios educativos que ajudam a preparar os estudantes para terem sucesso no séc.. XXI.

Contar histórias digitais

- **Incentiva a pesquisa** ajudando os alunos a investir em questões e envolvendo-os em processos de aprendizagem dinâmicos e interactivos .
- **Promove o sentido crítico**, ajudando os alunos a pensar nos conteúdos de forma mais profunda, clara e complexa, especialmente quando o conteúdo é desafiante. O sentido crítico desenvolve ainda nos alunos capacidades de sequência, de lógica e de construção de um argumento persuasivo. Criar histórias digitais e depois editá-las reforça essas capacidades.
- **Encoraja os alunos a escrever e a trabalhar para se tornarem melhores escritores.** Muitos alunos não se vêem como escritores ou estão assustados com o processo de escrita. Escrever, rever e editar guiões para histórias digitais tornam este processo natural e agradável. Estas tarefas estimulam no estudante uma iniciativa na revisão ao invés de esperar pelas orientações de correcção ou nota atribuída pelo professor.
- **Dá voz aos estudantes.** Potencia a oportunidade de encontrarem o seu ponto de vista, de se relacionarem com o material pesquisado e expressarem as suas opiniões de forma clara e completa. Muitos alunos pensam que partilhar as suas histórias digitais é muito menos assustador do que ler textos em alta voz.
- **Conta uma narrativa pessoal.** Permite aos alunos partilhar mais sobre si mesmos, sendo como um ponto de viragem nas suas vidas ou na sua história familiar. As histórias digitais podem incorporar a história de alguém, onde o aluno se assume enquanto pessoa e partilha o seu ponto de vista.

- **Ajuda os alunos a reter o conhecimento durante mais tempo.** Investigadores da Universidade de Georgetown descobriram que a componente emocional de contar histórias melhora a aprendizagem porque ajuda os alunos a lembrar o que aprenderam*.
- **Melhora a aprendizagem, incentivando os alunos a comunicar eficazmente.** Também promove o debate na sala de aula, a consciencialização comunitária, a consciencialização global e a ligação entre o que os alunos fazem em sala de aula e na comunidade. Publicar os projectos de narração de histórias digitais em sites da turma ou nos portais da escola reforça essa ligação e melhora a comunicação.
- **Ajuda os estudantes a fazerem a ligação** entre o que aprendem dentro da sala de aula e o que acontece fora da mesma. Os projectos de histórias digitais são orientados para o desempenho, uma capacidade crucial para o sucesso no mundo real. Eles também são úteis para fazer várias apresentações públicas comuns como sessões pedagógicas em museus, ensaios fotográficos e documentários, dando aos alunos a possibilidade de desenvolver capacidades exigidas pelo mundo real.
- **Encoraja a criatividade**, ajudando os alunos a abrir horizontes sobre como pensar e organizar o material. Este novo meio promove o desenvolvimento de múltiplos canais de inteligência* e comunicação, misturando o pensamento intelectual, a investigação, a emoção e a comunicação pública.
- **Funciona bem com a avaliação por portefólio.** Para uma orientação de como utilizar portefólios electrónicos para uma “aprendizagem ao longo da vida e para toda a vida”, visite o Portal de Ensino das Ciências e Cultura Científica.
- **Promove a literacia digital.** Ter boas competências digitais é fundamental para o sucesso dos estudantes do Séc. XXI.

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Promove Sinergias

Projectos de Aprendizagem Colaborativa com Histórias Digitais



*Leia mais sobre os
benefícios educacionais
das histórias digitais*

Quando se combina o poder do projecto de aprendizagem com o poder da aprendizagem através de histórias digitais, os benefícios educacionais aumentam. Fica motivado, os seus alunos ficam mais activos e ganha confiança ao saber que está a contribuir para que os seus alunos desenvolvam competências necessárias num futuro próximo.

As competências do Séc. XXI para os alunos são promovidas pela criação de histórias digitais.

1. Criatividade e inovação.
2. Comunicação e colaboração.
3. Investigação e circulação de informação.
4. Pensamento crítico, resolução de problemas e tomada de decisões.
5. Cidadania digital.
6. Operações e conceitos tecnológicos.

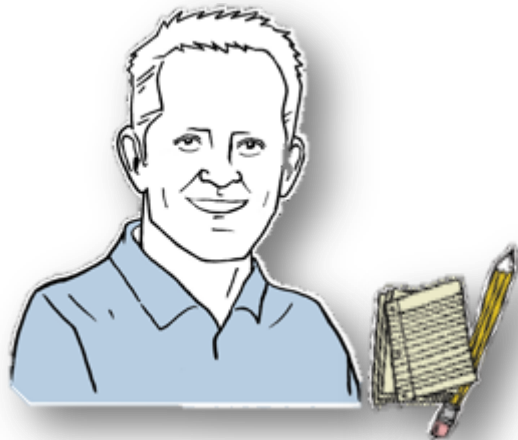
- A Faculdade de Educação * da Universidade de Houston resume os benefícios e disponibiliza mais informações na sua página web.
- O Arquivo Multimédia de Histórias Digitais da Universidade de Georgetown* oferece variados artigos. Cada um inclui diversas breves entrevistas gravadas em vídeo e realizadas a professores e alunos sobre os distintos benefícios da aprendizagem através da criação de histórias digitais.

- Histórias digitais em educação*.
- Usando as histórias digitais* para estudantes ESL (Inglês como segunda língua) e aprendizagem de língua estrangeira.
- Conselho para crianças excepcionais*: Use as histórias digitais para melhorar as capacidades de escrita dos seus alunos.
- Usando histórias digitais* na educação e formação profissional.

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Contar histórias digitais estimula e intensifica a vontade de aprender ao longo da vida, liga os alunos ao mundo real, desenvolve o seu pensamento crítico e as capacidades de comunicação e habilita-os a encontrar a sua própria voz. A prova está nos resultados. Observe o que estes alunos criaram.

Os alunos mais novos



Escrever histórias digitais desperta a paixão pela aprendizagem e cria poderosas histórias educativas para partilhar e desfrutar

- Uma turma de um jardim-de-infância criou a seguinte apresentação Microsoft Office PowerPoint®, chamada > [Eu sou*](#). Veja o site desta professora da escola de Watertown, em Nova Iorque, para ver mais > [exemplos de apresentações em PowerPoint e de histórias fotográficas feitas por crianças do jardim-de-infância*](#).
- Esta > [história musical e dramática sobre Osiris*](#), contada através de fotografias, foi criada por um aluno do segundo ano. Veja outros exemplos de projectos de alunos do > [segundo e terceiro ano com o Microsoft Photo Story*](#), numa Escola Pública do Condado de Jackson (em Oregon).
- Observe os filmes que crianças do > [jardim-de-infância, primeiro e segundo anos*](#) em Santa Mónica em Alberta, Canadá, fizeram sobre livros que leram.
- Os alunos da escola do ensino básico de Seattle trabalharam juntos para criar um filme de acção no Windows® Movie Maker, chamado > [Triângulos Semelhantes*](#).
- Jovens estudantes criaram estas > [histórias digitais sobre a ciência no Movie Maker*](#) em apenas três horas.
- Jovens estudantes da Vila das Crianças Tibetanas produziram uma história digital poderosa sobre a vida delas em exílio, intitulada > [Lixos*](#). Veja esta e outras histórias digitais no site > [Pontes para o entendimento*](#), incluindo *Pobreza* (Seattle), *A minha vida, A minha saúde* (África do Sul) e *O que a coragem significa para mim* (Índia). *Pontes para o Entendimento*, situada em Seattle, sem fins lucrativos, usa a tecnologia digital e a arte de contar histórias para potenciar e juntar a juventude de todo o mundo, para melhorar o entendimento intercultural e construir uma cidadania global. Eles oferecem gratuitamente programas de afiliação que conectam estudantes de todo o mundo.
- Veja um > [jogo dos Yankee*](#), uma história digital contada por um aluno do quinto ano sobre um jogo de basebol a que assistiu e outros exemplos de histórias digitais criadas por alunos do mesmo ano, com recurso ao Photo Story.
- Veja > [outros exemplos de histórias digitais criados por alunos de escolas básicas*](#) sobre arte, heróis, poesia, tomadas de decisão, o 11 de Setembro, entre outros.

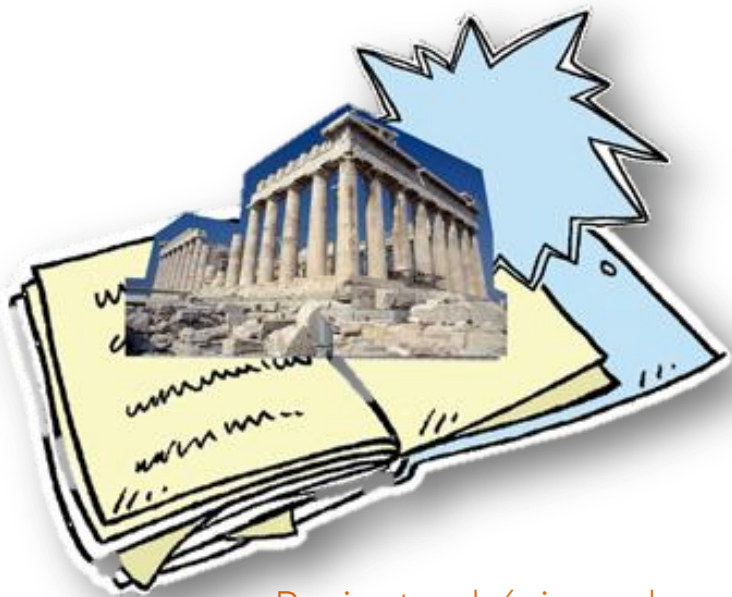
*Ligação para página de Internet em Inglês.



Os alunos mais velhos

- Três alunos fizeram esta apresentação em PowerPoint sobre a Guerra do Vietnam , chamada > [Guerra - Para Que Serve?*](#)
- Veja banda-desenhada numa apresentação em PowerPoint, intitulada > [Imunidade*](#) , criada por alunos de uma turma de Biologia.
- Um grupo entusiasta de alunos do ensino secundário criaram este filme utilizando o Microsoft Movie Maker para ensinar os outros sobre o > [Princípio de Bernoulli*](#).
- Três estudantes ESL fizeram este vídeo sobre > [História Negra*](#), em que cada um deles apresenta a sua perspectiva sobre o tema. > [Assista a outros projectos de estudantes ESL*](#).
- A secção Exemplos sobre > [A Utilização Educativa de Histórias Digitais do site da Universidade de Houston*](#) demonstra a variedade de histórias digitais que os alunos podem criar. Assista a histórias de alunos sobre arte, saúde, artes da linguagem, ciência e tecnologia, matemática, ESL, reflexão pessoal, cultura pop, entre outras.
- Um aluno de uma escola secundária usou o Photo Story para criar > [esta história digital sobre Porto Rico*](#).
- *Lição Aprendida*, de Yaritza Ibarra, explica como ela aproveitou uma segunda oportunidade. Veja esta e as outras cinco histórias digitais produzidas por jovens sobre as suas paixões, amizades e lutas com o álcool, doenças familiares, diferenças culturais, entre outras em > [Histórias para a Mudança*](#).
- Silvia Jeong, aluna do nono ano, ganhou o primeiro lugar na Iniciativa KQED de Histórias Digitais em 2004, um concurso do sexto ao décimo segundo ano, pelo seu filme, > [A Minha História da Batata*](#). > [Observe apresentações de histórias de estudantes*](#) desde 2004 a 2008.
- Mais histórias digitais feitas por alunos estão disponíveis no site da > [Escola Secundária do Distrito de Niles \(no Illinois\)*](#).

*Ligação para página de Internet em Inglês.



Projectos básicos de Aprendizagem Contando Histórias Digitais 1 Uma boa história

Recursos

Um artigo no Edutopia > [“Como utilizar a história digital na sua sala de aula”*](#), oferece conselhos sobre a integração de projectos com histórias digitais na sala de aula. Uma ideia-chave a recordar é que o professor nem sempre é um especialista em tecnologia e, por isso, > [deixe que os seus alunos o ensinem](#)* sobre quais as ferramentas ideais a utilizar e como o fazer.

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Criar com a sua turma histórias digitais poderosas e memoráveis é fácil, assim que souber o que as torna grandes histórias e como trabalhar em conjunto para isso. Conhecer a arte de contar uma boa história é fundamental para qualquer um destes projectos.

Como contar uma boa história digital

- 1. Encontre a sua história.** Qual o tipo de história que melhor se enquadra projecto que está a desenvolver? Por exemplo, a sua história é sobre um grande artista ou cientista ou é uma história sobre lutas ou descobertas? É o seu auto-retrato, uma história familiar, ou uma apresentação sobre uma pessoa famosa ou sobre uma personagem de uma história? Pretende apresentar uma pesquisa sobre vítimas da guerra como um memorial? Pretende apresentar algo que aprendeu sobre um problema ambiental ou um período da história, como uma história sobre um determinado local? É um romance que quer transformar numa história digital com aventuras? Poderá ler mais sobre diferentes tipos de histórias no > [Livro de Receitas do Centro de Histórias Digitais](#)*.
- 2. Planeie a sua história.** Como pretende contar a sua história – do presente para o passado ou do passado para o presente? Identifique os elementos chave e organize-os num início, meio e fim. Planeie a sua história usando *storyboards* > [Aprenda como utilizar storyboards](#)* na página online da Universidade de Houston ou > [veja mais recursos de storyboards](#)*, incluindo links para exemplos, aulas, entre outros.
- 3. Capte de imediato e mantenha a atenção dos seus alunos.** Algumas histórias começam com uma pergunta dramática, outras com uma estatística ou imagem chocante. Encontre uma forma de agarrar o interesse dos seus alunos e depois mantê-los à espera de mais. Levante mais questões ou crie suspense durante a apresentação.
- 4. Conte a sua história a partir o seu único ponto de vista.** Contar histórias não é colocar informação em cabeças vazias, é uma forma de persuadir o outro a compreender algo sobre a história, da forma que você a compreendeu. Todas as partes da história têm que contribuir para este ponto de vista. Para além disso, pesquise muito sobre o seu tema para que possa ser um especialista e ser referenciado pelo seu ponto de vista único e informado.
- 5. Utilize uma linguagem actual e activa .** Mesmo nas histórias digitais é fundamental usarem-se palavras. Não permita que as palavras fiquem para segundo plano em prol de imagens e sons. Seja claro, específico e use metáforas e sinónimos para ajudar os seus alunos a compreender os níveis de maiores dificuldades.
- 6. Integre emoção – sua e dos seus alunos.** Qualquer história tem uma componente emocional que afecta o espectador. Descubra qual é a sua e certifique-se que escolhe palavras, imagens e sons que realcem e reforcem essa componente.
- 7. Utilize a sua própria voz, tanto no guião, como no som.** Muito do poder das histórias vem do carácter distintivo que a voz lhe atribui. Uma boa história vai para além de uma voz objectiva, distante ou imparcial, necessita de uma que envolva e, portanto, apelativa. Quando escreve o guião, escreva-o no seu modo de falar. Quando gravar o guião ou dobragens, seja autêntico.

- 8. Selecione cuidadosamente as imagens e sons.** Cada imagem, cada som ou excerto de música e cada combinação evoca reacções diferentes por parte dos alunos. Quando editar, assegure-se de que cada imagem e som significa exactamente aquilo que pretende para continuar a sua história. Certifique-se que não utiliza imagens de uma forma literal; não use imagens apenas para ilustrar as suas palavras, ideias ou sons; use imagens que possam ser comentadas, expandidas ou que, sirvam para interagir com os seus alunos. Para um bom exemplo de como usar imagens veja > [A Verdadeira América*](#), um vídeo feito por um aluno do ensino secundário, publicado no YouTube.
- 9. Seja o mais breve possível.** Nas histórias digitais, mais não significa melhor. O desafio é criar uma história emocionante que afecte os seus alunos de tal forma que se recordem dela mais tarde. Não tente contar tudo, selecione apenas os detalhes e os aspectos que vão dar forma à história e mantê-la em movimento. Isso permitirá que os seus alunos participem activamente e completem os espaços em falta com a sua participação.
- 10. Tenha a certeza de que a sua história tem um ritmo bom.** O ritmo é o coração de qualquer história. Se uma história não tem movimento é aborrecida. Se anda depressa demais, os alunos não conseguem acompanhar, ficando para trás. Saiba como estabelecer o ritmo adequado para a sua história (um memorial poderá ser mais lento, uma história de aventuras mais rápida), percebendo quando deve abrandar ou acelerar o ritmo, de forma a manter os alunos interessados. Poderá alterar o ritmo consoante o ritmo da música, a duração da imagem, a velocidade das falas, o silêncio, a panorâmica, o zoom, entre outras técnicas.

Leia sobre os sete elementos de uma boa história digital identificados pelo > [Centro de Histórias Digitais*](#).

Recursos com Histórias Digitais para Professores

- > [A Utilização Educativa de Histórias Digitais no site da Universidade de Houston*](#), centra-se no Photo Story e fornece tudo o que precisa para compreender a utilização que se pode dar às histórias digitais em contexto de sala de aula. Nele poderá encontrar: o essencial para contar histórias digitais; tutoriais sobre o Photo Story e sobre o storyboard; uma grande variedade de exemplos de estudantes; linhas orientadoras de utilização das ferramentas e dos equipamentos; ajuda sobre a Web 2.0 no que se refere à criação de podcasts, blogs, wikis, etc.; e muito mais.
- > [O Centro de Histórias Digitais*](#) é uma organização internacional sem fins lucrativos que ajuda jovens e adultos de todo o mundo a utilizar ferramentas de comunicação para partilhar, gravar e valorizar histórias das suas vidas. O Centro providencia estudos de caso e exemplos de > [como usar as histórias digitais*](#) com alunos desde o jardim-de-infância ao ensino superior, oferecendo ainda workshops para professores. Este site é um bom recurso para > [manuais, livros e artigos sobre todos os aspectos*](#) das histórias digitais.
- > Ajuda os alunos a compreenderem os direitos relacionados com a utilização de conteúdos criativos e a tornarem-se bons cidadãos digitais com este currículo de > [Cidadania Digital e Conteúdo Criativo](#).
- > A página de internet de David Brear, professor de uma EB 2,3, sobre [Histórias Digitais*](#) tem hiperligações para uma variedade enorme de recursos práticos e exemplos.
- > A página de internet de Meg Orniston sobre > [Recursos de Histórias Digitais*](#) para Professores, apresenta hiperligações para exemplos de histórias, storyboards e vídeos, sendo estas acompanhadas de ideias possíveis para contar histórias digitais recorrendo ao Microsoft Office PowerPoint.
- > O artigo de Judith Rance-Roney > [Histórias Digitais para Aprendizagem de Línguas e Cultura*](#) documenta o trabalho da sua turma multilingue e sugere como começar a trabalhar com esta tecnologia.
- > Existem muitos mais recursos de histórias digitais, incluindo páginas de internet, programas educacionais, livros, artigos, exemplos de histórias, workshops, e ferramentas tecnológicas.

*Quer ajuda para
começar a criar histórias
digitais rapidamente?*

Leia Como Criar Histórias Digitais
Simples da Dra. Helen Barrett.

[Veja mais*](#) ➞

Leia sobre Histórias Digitais, Um
Tutorial com 10 Passos Acessíveis:
Dicas Técnicas para a Criação de um
Vídeo Digital Atraente e Profissional,
de J.D.Lasica.

[Veja mais*](#) ➞

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Projectos Básicos de Aprendizagem Contando Histórias Digitais 2

Um Processo Colaborativo Claro



Como trabalhar em conjunto para criar e produzir uma boa história digital

Contar uma história, só por si, é um tipo de desafio. Se contar uma história com um grupo cria oportunidades e desafios. Um bom projecto de aprendizagem onde se contam histórias digitais segue tipicamente um processo de aprendizagem criativa e colaborativa, de acordo com as seguintes fases:

1. *Brainstorming* (chuva de ideias).
2. Recolha, ordene e escolha ideias a seguir.
3. Seleccione o projecto/história e desenvolva um plano para o executar.
4. Use um recurso online de colaboração. O > [Windows Live SkyDrive](#) e as > [Web Apps do Microsoft Office](#) (gratuitos para utilizadores com conta Windows Live) são um excelente espaço de trabalho colaborativo, que permite que os alunos trabalhem em conjunto em documentos, apresentações PowerPoint e outros ficheiros via Internet.
5. Seleccione e distribua tarefas individuais que alimentem o resultado final (como dirigir o projecto, fazer entrevistas, pesquisar imagens e iniciar a elaboração do texto). Para uma visão global sobre os diferentes papéis na criação de histórias digitais, leia > [Contando Histórias Digitais: Uma Estratégia de Gestão Prática da Sala de Aula*](#).
6. Pesquise.
7. Crie uma storyboard.
8. Construa uma história digital simples.
9. Reveja/edite.
10. Torne-a visualmente mais atractiva.
11. Verifique. Certifique-se que cada palavra e cada imagem se encontram perfeitas, para que os alunos possam apreciar a sua apresentação.
12. Partilhe (ao vivo e em digital). Publique a apresentação na página de Internet da sua escola ou no YouTube.
13. Avalie. Um grande recurso para saber como avaliar histórias digitais é > [Contos Digitais: A Arte de Contar Histórias Digitais*](#). Outro é > [História Digital sobre a Rubrica de um Estudante*](#) do Today's Teacher. A Universidade de Houston mostra > [como utilizar rubricas para avaliar as histórias digitais*](#).

Tópicos orientadores para projectos que utilizam contadores de Histórias Digitais

- Deixe que os seus alunos o ensinem.
- Comece pelo mais simples.
- Coloque-os a trabalhar em conjunto.
- Aumente a colaboração.
- Partilhe os trabalhos com todos.
- Construa e-portefólios.

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Escolha um projecto de aprendizagem onde conte histórias digitais que vá ao encontro das necessidades dos seus alunos.

As oportunidades para criar histórias digitais são infinitas. Como escolhe as ferramentas, as técnicas e as abordagens que melhor se adaptam aos seus recursos, às necessidades dos seus alunos e aos seus projectos e objectivos de aprendizagem? Alguns dos seus alunos poderão, por exemplo, precisar de um pequeno desafio para treinar o falar em público – uma apresentação PowerPoint pode ser o que ele precisa. Outros podem ser demasiado tímidos para se expressarem publicamente na sala de aula; então, talvez queira encorajá-los a fazerem uma gravação de voz da uma narração de uma história no Photo Story, capacitando os alunos a falarem publicamente pela primeira vez, permitindo que a turma escute também pela primeira vez a voz destes alunos. Há ainda outros alunos que poderão falar nos debates de turma, mas é necessário disciplinar os seus pensamentos e falas – uma história fotográfica ou um filme poderá ajudá-los a editar e organizar os seus pensamentos. A seguinte tabela foi construída para o ajudar a determinar o tipo de história digital que pretende que os seus alunos investiguem, criem e partilhem.



	Microsoft Office PowerPoint	Microsoft Photo Story	Windows Live™ Movie Maker
Tipo de Projecto	Criação de uma apresentação em PowerPoint com texto, imagem, som e vídeo, onde os alunos apresentam um tema à turma, publicando-a na página da Internet da turma ou no portal da escola.	Criação de uma história fotográfica, inspirada num modelo profissional, com texto, imagens estáticas, narração gravada e música, onde os alunos apresentam um tema à turma, publicando-a na página de Internet da turma ou no portal da escola.	Criação de um filme completo com narração, diálogo, imagens estáticas e com movimento e música, onde os alunos apresentam um tema à turma, publicando-a na página de Internet da turma ou no portal da escola.
Metodologias Disponíveis	Escrever o guião; adicionar imagens recolhidas de páginas de Internet ou digitalizadas; adicionar áudio; e adicionar excertos de vídeo.	Escrever o guião; tirar fotografias; adicionar fotografias próprias, da Internet e/ou digitalizadas; adicionar áudio (música ou narrativas gravadas); e adicionar vídeos.	Escrever guião; misturar imagens fixas e em movimento; integrar excertos de vídeo ou imagens.
Resultados Desejados	Construir uma história centrada num tema que envolve todos os diapositivos e fazer uma apresentação ao vivo para a turma.	Construir uma história persuasiva sobre um evento, tema, tópico, ou questão específica.	Criar um filme poderoso que ensine um determinado tema ou tópico.
Principais Competências Específicas	Pesquisar; escrever; organizar/encadear; pensar a partir de vários canais (texto, imagem e som); rever/editar; e falar publicamente.	Entrevistar; pesquisar; escrever; organizar/encadear; pensar a partir de vários canais (texto, imagem e som); e rever/editar.	Entrevistar; pesquisar; escrever; organizar/encadear; pensar a partir de vários canais (texto, imagem e som); rever/editar; representar; actuar; e orientar.
Ligação ao Mundo Real para além da Sala de Aula	Dá prática ao estudante em actividades como: sessões pedagógicas em museus, passeios históricos ou geográficos; introduzir um orador; fazer entrevistas; contar histórias; transmitir informações para uma audiência em concreto; entre outras.	Dá prática ao estudante em actividades como: criar e perceber um ensaio fotográfico de um jornalista; entre outros.	Dá prática ao aluno em actividades como: compreensão e construção de documentários; escrita de guiões; fazer entrevistas; entre outras.



A tabela que se segue pode ajudá-lo a perceber quais as ferramentas que funcionam melhor no software da sua sala de aula e de qual necessita para determinados projectos.

As ferramentas gratuitas

As ferramentas Microsoft estão disponíveis sem custos desde que possua um dos seguintes sistemas operativos: Windows 7, Windows Vista ou Windows XP. Algumas ferramentas estão incluídas no disco de instalação do Windows, outras estão num pacote ou disponíveis individualmente, podendo ser descarregadas a partir de websites da Microsoft.

Produtos com custos de utilização

Ferramentas e programas que requerem uma compra separada. Se comprar um pacote Microsoft Office, o Microsoft Picture Manager está incluído no DVD de instalação. O Microsoft Expression® é um pacote avançado de aplicações para trabalhar com fotografias, imagens, páginas de Internet e vídeo. Para completar o seu espaço de trabalho multimédia, também poderá precisar de dispositivos como um microfone e uma câmara de vídeo digital.

*Versões gratuitas para teste estão disponíveis e podem ser descarregadas na Internet. A versão completa e gratuita para professores está disponível na área *Imagem e Vídeo* da Suite de Aprendizagem Microsoft.



		Windows XP	Windows XP Power Toy	Windows Vista®	Windows 7	Sistema Microsoft Office	Microsoft Download	Compra
EDITORES DE IMAGEM	> Microsoft Photo Story 3	
	> Microsoft Pro Photo Tools 2						.	
	> Galeria de Fotografias			.				
	> Windows Live Photo Gallery	
	> Microsoft Photosynth™	
	> HTML Slide Show Wizard		.					
EDITORES DE VÍDEO	> Windows Movie Maker 2	.						
	> Windows Movie Maker e Windows Movie Maker HD			.				
	> Windows Live Movie Maker			.	.		.	
ACESSÓRIOS	> Windows Media® Player	
	> Microsoft Paint	.		.	.			
	> Criador de DVDs do Windows			.	.			
	> Aplicação Controlo do Pannel da Cor		.					
	> Image Resizer		.					
	> CD Slide Show Generator		.					
EDITORES DE IMAGEM E VÍDEO	> Microsoft Office PowerPoint 2010						.	
	> Microsoft AutoCollage 2008*
	> Microsoft Office Picture Manager						.	
DISPOSITIVOS	Microphone							.
	Câmara Digital Fixa							.
	Scanner							.
	Câmara de Vídeo Digital							.



Ferramentas para Contar uma Boa História Digital

Experimente estes Projectos de Histórias com o Microsoft Office PowerPoint

Para qualquer um destes projectos, utilize as linhas orientadoras de “Como contar uma boa história digital” e siga os passos em “Como trabalhar em conjunto para criar e produzir uma boa história digital”. Em cada um destes projectos, os alunos têm a oportunidade de criar, executar e compreender uma forma específica de falar em público – quer se trate de uma sessão pedagógica num museu, uma visita histórica ou geográfica, uma entrevista em directo, entre outras. Praticar o falar em público prepara os alunos para o sucesso.

Praticar com contextos do mundo real ajuda os alunos a compreender diferentes vocações e a escrever para públicos diferentes.



Adicionar som e vídeo numa apresentação PowerPoint

- [Adicione e edite um vídeo no PowerPoint 2010](#)
- [Adicione e reproduza som no PowerPoint 2007](#)
- [Adicione um clip no PowerPoint 2007](#)

Use as suas imagens como fundo dos diapositivos

- [PowerPoint 2010](#)
- [PowerPoint 2007](#)

Faça um curso de formação PowerPoint

- [PowerPoint 2010](#)
- [PowerPoint 2007](#)

Aprenda com a Ajuda e Procedimentos do PowerPoint

- [PowerPoint 2010](#)
- [PowerPoint 2007](#)



Conheça [artista visual ou movimento – Georgia O’Keeffe, Jacob Lawrence, Leonardo DaVinci, os Impressionistas, ou artistas estrangeiros]: Conversas de Museu

Os alunos criam uma história digital sobre a vida e obra de um artista ou movimento artístico para apresentar à sua turma, podendo partilhá-la fora da sala de aula como educadores de museu. O artista ou movimento pode ser atribuído ao grupo por si, ou pode ser proposto pelos próprios alunos.

Básico (2 a 3 sessões de aula)

Criação de uma apresentação de 5 minutos (10 diapositivos) sobre a obra de um artista visual. Para isso: seleccionar uma fotografia do artista e imagens-chave da sua carreira; organizá-las; adicionar capturas básicas e comentários sobre os conceitos de arte em notas (por exemplo, uso da cor, matéria ou composição); explicar o que há de único na visão deste artista ou da sua técnica. Apresentação oral ao grupo e publicação da mesma na página da turma. Os alunos podem “ler” sobre os diferentes artistas e compará-los. Método alternativo de apresentação: em vez de agrupar as apresentações, estabeleça um dia semanal para “conversas de museu”, no qual cada aluno ensina os colegas sobre o artista seleccionado.

Médio (3 a 4 sessões de aula)

Criação de uma apresentação de 10 minutos (20 diapositivos) sobre a vida e obra de um artista. Para isso: introduzir fotografias, uma breve biografia, exemplos de trabalho ao longo da sua carreira e um texto elaborado a partir dos seus escritos ou falas; adicionar um comentário sobre os conceitos de arte em notas (por exemplo, uso da cor, matéria, ou composição); explicar o que há de único na visão deste artista ou na sua técnica. Apresentação oral ao grupo e publicação na página da turma. Os alunos podem “ler” sobre os diferentes artistas e compará-los. Método alternativo de apresentação: em vez de agrupar as apresentações, estabeleça um dia da semana para “conversas de museu”, no qual cada aluno ensina os colegas sobre o artista seleccionado.

Experiente (4 a 6 sessões de aula)

Criação de uma apresentação de 15 minutos (30 diapositivos) sobre:

- A vida e obra do artista, incluindo fotografias, uma breve biografia, exemplos de trabalho ao longo da sua carreira e um texto elaborado a partir dos seus escritos ou falas. Focar uma secção, num dado período da carreira do artista ou num aspecto do seu trabalho (por exemplo: uso da perspectiva, conceito de abstrato ou surrealismo, relações com outros artistas contemporâneos ou outros movimentos). Utilizar a animação “surgir” e outras técnicas avançadas de visualização de diapositivos, como o uso de fotografias digitais relevantes como fundo. Escrever citações nas notas. As notas deverão ter qualidade de investigação; sendo este um ensaio de investigação. Apresentação oral ao grupo e publicação da apresentação na página da turma ou no portal da escola para que a família e amigos possam experimentar e apreciar.
- Um movimento artístico, como a Arte Renascentista, Arte Estrangeira, Arte do Graffiti, Arte Abstracta, Surrealismo ou Bauhaus. Incluir: uma introdução ao contexto histórico, os princípios principais e inovações do movimento; uma amostra dos vários artistas que fazem parte desse mesmo movimento; uma síntese das respostas iniciais e posteriores ao movimento; e, uma avaliação da contribuição deste para a história da arte. Utilizar a animação “surgir” e outras técnicas avançadas de visualização de slides, como o uso de fotografias digitais relevantes como fundo do diapositivo. Escrever citações nas notas. As notas deverão ter qualidade de investigação; sendo este um ensaio de investigação. Apresentação oral ao grupo e publicação da apresentação na página da turma ou no portal da escola para que a família e amigos possam experimentar e apreciar.

Recursos

- > [Arquivo de História de Arte*](#) (Movimentos e Artistas menos conhecidos)
- > [Arquivos de Arte Americana Smithsonian*](#)
- > [Galeria Nacional de Arte*](#)
- > [Museu de Arte Moderna*](#)
- > [Museu de Arte Folk Americana*](#)
- > [Museu de Arte Folk Internacional*](#)

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Siga a sequência: Em primeiro lugar...

Os alunos criam uma história digital que incida sobre um conjunto de passos ou fases de um processo específico. Este processo pode ser simples ou complexo, e pode ainda ser natural, social, mecânico, artístico ou qualquer combinação destas. Por exemplo, os alunos podem pesquisar e apresentar sobre:

- Os passos para se fazer sopa ou uma sanduiche;
- O percurso do pão, desde o cultivo do trigo até às nossas mesas;
- O ciclo da vida de uma mosca ou de uma floresta;
- O processo de tratamento da água;
- O processo de reciclagem;
- A construção de um brinquedo de plástico ou de um avião;
- A criação de uma escultura ou pintura;
- A criação de um Decreto-Lei ou a formação de uma nova democracia constitucional.

As capacidades de organização e encadeamento de ideias destacam-se em todos os níveis do projecto; a compreensão dos sistemas complexos é revelada nos níveis mais difíceis. Contar histórias digitais com ênfase no princípio, meio e fim, reforça a capacidade de encadeamento, e ajuda os alunos a reter a informação sequencial que aprenderam.

Básico (2 a 3 sessões de aula)

Criar uma apresentação PowerPoint com 5 minutos de duração, apresentá-la à turma e publicá-la na página da turma. Dar ênfase à inclusão de todas as etapas, organizando-as na ordem correcta. Tirar fotografias aos membros do grupo em cada etapa do trabalho ou digitalizar imagens que os mesmos tenham desenhado ao longo do trabalho.

Médio (4 a 5 sessões de aula)

Criar uma apresentação Powerpoint de 7 minutos (14 diapositivos) baseada numa visita de estudo ou trabalho de campo para descobrir como algo é feito ou processado (por exemplo, as bolachas ou a reciclagem do lixo). Os alunos fazem uma pesquisa inicial sobre o processo que estão a investigar para decidir quais as tarefas necessárias e as distribuírem pelos respectivos elementos. De seguida, os alunos tiram notas, fotografias e fazem gravações áudio durante a visita (estúdio do artista, estábulo, estação de tratamento de água ou outro local). No final, os alunos juntam, editam e organizam as suas apresentações.

Experiente (4 a 6 sessões de aula)

Criar uma apresentação de 10 minutos (com 20 diapositivos), baseada numa investigação que segue um processo complexo de carácter natural, mecânico ou social, certificando-se que inclui uma secção com cada parte do processo, mostrando a forma como interagem e o que acontece quando surge um erro no processo. As notas devem ser lidas como se se tratasse de um ensaio de investigação e devem conter as citações adequadas. Para além das fotografias, devem também ser incluídas tabelas e gráficos na apresentação.



➤ Veja [Como Fazer Sandes de Amendoim e Compota*](#), uma história digital criada por alunos do 4º ano.

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Deixe-me apresentar-lhe [colega]: Histórias orais com fotografias

Perspectivas de aprendizagem e capacidades de entrevistar são o destaque deste projecto. Em vez de cada aluno fazer o seu auto-retrato, cada um tem que se apresentar a um colega ou grupo de colegas, que deve assistir e, de seguida, apresentá-los à turma. Este é um exercício muito bom para construção de valores comunitários, que pode ser realizado em qualquer altura, em especial no início do ano lectivo.

Básico (2 a 3 sessões de aula)

Os alunos trabalham a pares, tiram fotografias um ao outro, entrevistam-se mutuamente e criam uma apresentação PowerPoint que introduza alguém ao grupo. Usam fotografias que o outro trouxe, inserem citações e informações, retiradas da entrevista, no corpo do texto. O professor pode dar aos alunos uma lista como um guião a seguir ou um ponto de partida.

Médio(3 a 4 sessões de aula)

Os alunos redigem as suas questões para a entrevista. Gravam a entrevista enquanto questionam o entrevistado sobre as suas paixões (por exemplo, um desporto, um passatempo ou um lugar preferido), focando a sua família e o contexto cultural em que se encontra inserido. Os alunos usam o gravador de voz e, se pretenderem, os ficheiros áudio da entrevista gravada.

Experiente (4 a 6 sessões de aula)

Os alunos trabalham em grupo para fazer um retrato individual de cada aluno. Cada aluno tira uma fotografia individual sobre o seu colega, focando diferentes aspectos do mesmo e entrevistando-o sobre vários pontos da sua vida: família, cultura, interesses, amigos, ou valores. Depois trabalharão em conjunto para editar e organizar as informações recolhidas numa “perspectiva múltipla do grupo sobre e para cada colega”, usando as técnicas avançadas do PowerPoint (tais como, adição de fotografias como fundo de um diapositivo, inserção de ficheiros áudio ou animações).

Recursos.

- 🔗 [Técnicas de entrevistar e gravar áudio*](#).
- 🔗 [Dicas orais de história*](#).

Escreva uma história e ilustre-a

“Escrever” uma história digital é um bom método para ajudar as crianças a ultrapassar medos de escrita e reforçar a noção da escrita como um processo de revisão e necessidade. Colocar os alunos a escrever narrativas em conjunto é uma forma divertida de ensinar a colaboração entre pares e reforçar os elementos para se contar uma boa história, desde que eles debatam sobre o que funciona e não funciona no seguimento da história, o tom e o diálogo. Para além disso, uma parte do grupo pode redigir, enquanto a outra parte ilustra.

Básico (1 a 2 sessões de aula)

Escrever a história e retirar imagens de sites validados para a ilustrar. Os alunos podem escolher entre usar todas as imagens ou apenas as de arte famosas para ilustrar a sua apresentação. Ao ler para a turma, na biblioteca ou para outras turmas, dar um tom dramático à história.

Experiente (3 a 4 sessões de aula)

Escrever uma história em capítulos e ilustrá-la. Os alunos podem decidir entre escrever os capítulos em conjunto ou combinar uma história sequenciada em que distribuem os diferentes capítulos por grupos de alunos. Podem também decidir qual a metade do grupo que a irá redigir, e a outra que a irá editar. Os alunos poderão debater a edição juntos enquanto grupo antes da história ser revista. Quando a história estiver completa, os alunos gravam a narração da história e integram música na apresentação. No final colocam a apresentação na página da turma na Internet ou no portal da escola.

Desafios alternativos para estes projectos (que ajudam os alunos a compreender o poder das imagens, das palavras, da natureza do contar uma boa história e da diversidade de capacidades) incluem:

- Os alunos gravam a versão áudio da história em separado, encontram uma turma de cegos semelhante à sua ou mais nova na escola, e partilham as suas histórias com eles, certificando-se que a versão áudio conta a história toda.
- Os alunos desafiam-se a si mesmos a “escrever” e contar uma história através de imagens e palavras, sem gravações áudio ou música, e depois partilhá-la com alunos de uma turma de deficientes auditivos da escola.

Recursos.

- 🔗 [Arquivo de Arte Americana Smithsonian*](#).
- 🔗 [Arquivo Fotográfico Smithsonian*](#).
- 🔗 [BING TM Imagens*](#).

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Experimente estes projectos de histórias digitais com o Photo Story

Em cada um destes projectos, os alunos têm a oportunidade de criar, apresentar e compreender a forma contemporânea do ensaio fotográfico de um jornalista – com palavras, música, vídeo, e transições integradas.



Como fazer

- > O [Passo-a-passo para o Photo Story 3](#) ajuda-o a construir as suas histórias.
- > [Tutorial Online para Photo Story da Microsoft](#).
- > [Módulo Tecnológico de Photo Story 3](#). Este site inclui instruções, dicas, e grandes recursos para encontrar mais exemplos e formas de usar o Photo Story com alunos de todas as idades.
- > [Shout Out! Um Guia para as Crianças fazerem Gravações Áudio](#). Guarde este guia para entrevistar e gravar histórias em áudio. (Também poderá ser aplicado a gravações vídeo).

A imigração para Portugal: Antes e Agora

Os alunos comparam as ondas de imigração de cidadãos de países europeus para Portugal durante o Séc. XX, com a imigração nos últimos 25 anos a partir de África e/ou da Ásia, e essencialmente dos países de leste. Dê aos seus alunos uma contextualização histórica, alteração da realidade mundial, a geografia mundial, e diversidade.

Básico (2 a 3 sessões de aula)

Os alunos fazem um *brainstorming* e pesquisam sobre os motivos que levam as pessoas a emigrar, recolhem factos e imagens sobre duas ondas de emigração e de seguida escolhem como as organizar (como decidir como dispor as imagens, mais antigas ou mais recentes, em primeiro lugar).

Médio (3 a 4 sessões de aula)

Os alunos adicionam as suas próprias fotografias de membros de família ou amigos que tenham emigrado e incluem uma narração sobre as suas viagens.

Experiente (4 a 6 sessões)

Os alunos entrevistam imigrantes recentes que estejam na sua turma e incorporam as suas vozes na apresentação. Os alunos adicionam música a partir de um momento.

Pesquise online:

Procure exemplos, reúna fotos e construa!



Este local e nenhum outro

Os alunos seleccionam um local que tenha um significado especial para eles enquanto grupo – como o seu bairro, a sua vila ou cidade, um parque, um campo de futebol ou de basquetebol – ou um local sobre o qual querem aprender mais, como as profundezas do mar, o local mais seco do mundo (Atacama, no Peru), um glaciar ou uma zona húmida, uma povoação no Alentejo, uma colónia de formigas ou uma colmeia. Também poderão pesquisar e criar uma história digital sobre um lugar onde gostariam de viver, como um país ou uma ilha em concreto, e escrever um argumento convincente que explique o que os atrai e os faz escolher esse lugar. Podem criar, inclusivamente, uma história digital sobre o local que eles imaginam que seja o melhor de todos os locais no mundo, o seu ponto de vista sobre a utopia, decorado com um texto original e imagens que mostram o tipo de vida que eles valorizam e consideram importante (a não violência, a cooperação, e a conservação dos espaços, por exemplo).

Básico (2 a 3 sessões de aula)

Os alunos pesquisam, seleccionam e organizam fotografias que introduzem o que distingue o local escolhido. Escrevem os guiões e gravam narrações para cada fotografia.

Médio (3 a 4 sessões de aula)

Os alunos tiram fotografias e redigem mini-ensaios ou poemas para as enquadrar. Os alunos utilizam mapas interactivos que localizam esse lugar no mundo. Eles demonstram o significado que esse local tem para eles, e a forma como pretendem mostrá-lo aos colegas e outros públicos que queiram alcançar.

Experiente (4 a 6 sessões de aula)

Os alunos entrevistam pessoas de fora da turma, que vivam nesse local ou que de certo modo têm uma relação especial com ele e adicionam narrações à peça. Focam-se também num aspecto que caracterize esse lugar, pesquisando e inserindo a história do mesmo (seja ele geográfico, social ou político). Os alunos podem ainda inserir citações de pessoas famosas sobre esse lugar, ou poemas que destaquem alguma característica dele. Alguns podem querer gravar e adicionar música deles ou actuar ao vivo na escola. Os alunos pensam sobre o significado do lugar, como o pretendem apresentar aos colegas, e qual o público que pretendem alcançar.

Desafio adicional para estes projectos: Seleccionar um lugar (local, nacional, ou internacional), ou deixar que os alunos identifiquem e escolham um que gostassem de conhecer melhor, e lançar o desafio à turma sobre esse lugar. Cada grupo poderia apresentar o seu habitat e cultura para o outro. Um dos principais benefícios desta abordagem, fora as trocas culturais e geográficas, é que os alunos têm que pensar como apresentar os seus lugares a um grupo específica, pensando no que já possam saber sobre ela, o que sabem e o que podem querer aprender sobre ela. > [Pontes para o entendimento*](#), uma organização sem fins lucrativos, que permite que pessoas de todo o mundo se conheçam e partilhem experiências.

*Ligação para página de Internet em Inglês.



Cuidando do meio ambiente

Os alunos seleccionam um problema ambiental existente na escola ou na comunidade, tal como lixo excessivo, falta de água, excesso de tráfego. Os alunos contam a história do sucedido, o que contribuiu para isso, e o que pensam que se deva fazer para inverter o processo de novo.

Básico (3 ou mais sessões de aula)

Os alunos tiram e recolhem fotografias que ilustrem o problema. Pesquisam sobre este, escrevem um texto para legende as fotografias, e organizam a sua pesquisa numa narrativa simples que tem um início (Como é que este problema surgiu?), um meio (Em que estado é que o problema se encontra agora?), e um fim (O que acontecerá se não se fizer nada a respeito disso, e O que é que se pode fazer?). Os alunos criam narrações de voz para acompanhar as fotos.

Médio (4 a 5 sessões de aula)

Os alunos tiram as fotografias, pesquisam o problema, e escrevem um guião aprofundado para descrever (incluindo citações), com música. Adicionam um gráfico que fizeram para ilustrar o crescimento do problema. Cada elemento do grupo inclui a sua gravação de voz no final, em que cada um descreve como resolveria o problema e porquê.

Experiente (4 a 6 sessões de aula)

Os alunos projectam os produtos que eliminariam o problema, como por exemplo, automóveis menos poluentes, fraldas para bebés que se desintegram depois de usadas, ou frigoríficos a energia solar. Os alunos escrevem o texto e adicionam gráficos para anunciar o produto, e destacam-no no final do projecto de história fotográfica. Cada aluno entrega um anúncio publicitário em formato áudio para acompanhar a fotografia do seu produto. Os alunos poderão ainda fazer um catálogo com o Microsoft Office Publisher, imprimi-lo a cores, e partilhá-lo ou colocá-lo na Internet.

*Encontra exemplos
e junta-os.*

- > [The Nature Conservancy*](#)
- > [Sierra Club *](#)
- > [Conservation International*](#)
- > [Earthwatch*](#)

- > [Wildlife Conservation Society*](#)
- > [High School Environmental Center of the U.S. Environmental Protection Agency*](#)

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Experimente estes projectos de histórias digitais com o Windows Live Movie Maker



A história do [Hip-Hop]:

Siga a linha musical, desde o gospel ao blues, do rock ao hip-hop. O objectivo é compreender uma forma particular de música, juntamente com o seu desenvolvimento histórico e o seu contexto cultural.

Básico (2 a 3 sessões de aula)

Escreva um guião simples, com princípio, meio e fim, que defina o hip-hop e explique a sua evolução a partir do gospel. Dê exemplos de músicas e de artistas de cada género. Inclua ficheiros vídeo ao vivo de gospel, blues, rock e hip-hop retirados da Internet.

Médio (3 a 4 sessões de aula)

Adicione mais efeitos, transições, música, e as suas próprias fotos. Investigue e analise a forma musical e a letra. Por exemplo, que tipo de acordes, progressões e rimas são usadas? Reflita sobre a forma como os assuntos e temas das músicas diferem do gospel para o blues. Foque uma música que tenha sido adaptada do gospel para o blues, ou intérprete.

Experiente (4 a 5 sessões de aula)

Investigue e analise a forma musical e a letra. Reflita sobre a forma como os assuntos e temas das músicas se alteram do gospel para os blues. Foque uma música que tenha sido adaptada do gospel para os blues, e daí para o hip-hop, com diferentes alunos a apresentar cada adaptação. Foque um compositor ou intérprete para cada uma das formas históricas (gospel, blues e hip-hop), e analise as diferenças e semelhanças.

Pesquise e veja o hip-hop noutra perspectiva. Por exemplo, ligue o hip-hop à poesia de Langston Hughes, inserida no movimento *Harlem Renaissance*, ou compare os seus ritmos com os de Igor Stravinsky. Os estudantes podem redigir um guião, escrever e interpretar a sua própria canção hip-hop (ou criar uma adaptação gospel, blues, rock e hip-hop), e fazer o seu próprio vídeo.

- O [Rock&Roll Hall of Fame and Museum, Inc.](#) (organização sem fins lucrativos) promove a música rock and roll, estimulando professores e alunos a participarem nos seus eventos musicais gratuitos.

Recursos.



- [Windows Movie Maker in the English Classroom*](#) mostra-lhe como revolucionar a análise literária.
- [Make a Movie.NET*](#), a worldwide network of students making movies, ensina os estudantes a construir um filme que conte uma história.
- O site de Mathew Needleman, [Creating Lifelong Learners*](#), é um ótimo recurso para contar histórias em formato digital, especialmente em vídeo, na sala de aula.
- Dicas sobre como contar histórias em filme de [FlipVideo*](#):
 - Faça o vídeo curto (menos de dois minutos).
 - Faça-o simples.
 - Seja genuíno.
 - Faça-o fluido.
 - Dê-lhe movimento (utilize áudio, também).
 - Faça-o interessante, com disparos variados.
 - Pratique, regrave, pratique, edite, pratique.
- [Smithsonian Archives*](#)

*Ligação para página de Internet em Inglês.

Quem foi [pessoa famosa que mudou a história]?

Introduza a vida e obra de uma pessoa que famosa que o grupo considere que tenha mudado a história – um filósofo grego, um presidente, um cientista, um assassino (como o que matou Abraham Lincoln), ou um justiceiro social ou um pioneiro dos direitos humanos (como Desmond Tutu, Rigoberta Menchú Turn, ou César Chavez).

Básico (2 a 3 sessões de aula)

Escreva um guião simples com um começo, meio e fim, e use vídeos retirados da Internet e texto pesquisado para construir o seu filme.

Médio (3 a 4 sessões de aula)

Adicione mais efeitos, transições, música, e fotografias de sua preferência. Inclua ficheiros áudio de cada aluno do grupo, em que sejam descrevam o porquê e o como é que eles acreditam que essa pessoa mudou a história.

Experiente (4 a 6 sessões de aula)

O grupo pesquisa e escreve um guião em que os elementos do grupo se auto-representam ou representam pessoas diferentes na história e que entrevistam uma pessoa famosa (representada por um elemento do grupo), e filmam-na. Edite, melhore, e partilhe-a.

Recursos.

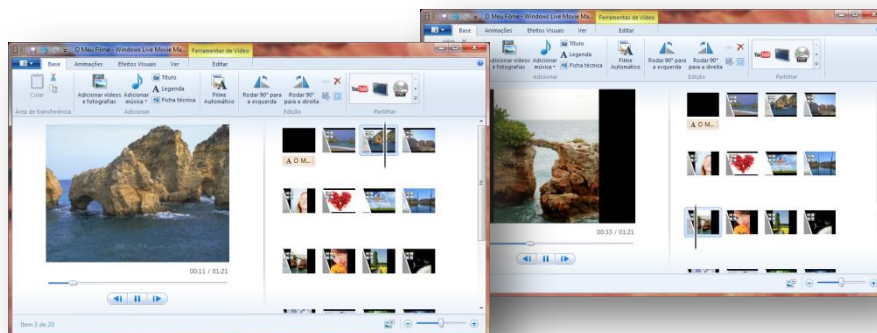
- [Famous People*](#) (Lista de páginas da Internet para localizar biografias de pessoas do passado e do presente com diferentes vocações e culturas)
- [Famous Women in History*](#).

- [Famous People in Black History*](#).
- [Famous \(and Not-So-Famous\) People with Disabilities*](#).
- [Biographies of Important Ancient People*](#).



Como fazer

- [Windows Live Movie Maker](#) (download gratuito para o Windows / e Windows Vista)
- [Windows Movie Maker](#) (incluído no Windows XP)
- [Instruções básicas de utilização das ferramentas do Windows Live Movie Maker](#)
 - [Faça um filme em quatro passos simples](#)
 - Veja como usar as [funcionalidades do Movie Maker](#)



*Ligação para página de Internet em Inglês.



O significado e o poder dos mitos

Os alunos em conjunto escolhem um mito milenar, de qualquer cultura, que eles acreditem que seja relevante para o mundo actual, e produzem um filme que conte a história desse mito.

Básico (2 a 3 sessões)

Escreva um guião simples que conte a história do mito. Use vídeos e documentos texto pesquisados e retirados da Internet (a história que está por detrás do mito e o mito em si) para construir um filme que apresente o mito de uma forma muito simples. O objectivo é que os alunos aprendam e ensinem outros sobre o contexto cultural do mito e as suas personagens, enredo, e imagens.

Médio (3 a 4 sessões)

Adicione mais efeitos, transições, músicas, fotografias e desenhos de sua preferência. Pesquise maneiras diferentes de explorar o mito, e foque o contexto histórico e o conhecimento cultural que levou à criação do mito. Inclua ficheiros áudio com narrações individuais de versões diferentes do mito por cada elemento do grupo. Por exemplo, o mito grego de Prometeus

torna-se no Frankenstein, de Mary Shelley. Ou então, escolher dois mitos diferentes de culturas similares (duas histórias da criação, por exemplo, um Navajo, um Babilónio; ou um Navajo, e um Ojibwe) e apresentam as duas para que os colegas possam ver as semelhanças e as diferenças. O objectivo é entender como é que os mitos são adaptados para diferentes momentos da história ou como culturas diferentes se aproximam em questões fundamentais similares (como por exemplo, Como é que chegámos aqui?)

Nível Experiente (4 a 6 sessões)

Os alunos escolhem um mito, pesquisam sobre ele, debatem-no, e de seguida, fazem a sua própria adaptação contemporânea do mesmo para as suas culturas e geração. Depois disso, os alunos transformam o texto do mito adaptado num guião, distribuem funções e actuam enquanto um colega filma. Os alunos podem também criar os seus próprios trabalhos artísticos para acompanhar o filme (incluindo a introdução, os créditos e as transições).

Recursos.



[Scholastic Myths from Around the World*](#)
(para alunos mais novos).



[Myth Web](#) (para alunos mais novos)*.



[Encyclopedia Mythica*](#).



[Ancient Mythology*](#).



[Ancient Greece](#) (para fotografias e arte)*.

*Ligação para página de Internet em inglês.

Mais ideias para projectos digitais



Composição sobre um livro e sua apresentação (com PowerPoint).

Básico: Os alunos constroem um documento sobre um livro apresentando-o em PowerPoint.

Médio: Os alunos produzem um documento descrevendo como transformariam um livro num filme, primeiro estudando o livro (personagens, enredos, e símbolos, por exemplo), e em seguida, descrevendo como é que eles dirigiriam o filme, transformando um tipo de conhecimento noutra. **Experiente:** Os alunos mais velhos podem produzir os seus próprios filmes, de curta duração, recorrendo a equipamento de vídeo digital.

Poesia e leitura de cordel (com PowerPoint).

Básico: Dê aos seus alunos os mesmos modelos e temas, e diga-lhes para escreverem poemas.

Em grupos, os alunos seleccionam e juntam os poemas de todos, decidindo como os devem organizar (por exemplo, por tipo, por tópico, por autor, e quais os mais fortes para colocar no início e no fim). As ilustrações são adicionadas a partir da Internet. Dê suporte à leitura da poesia com o PowerPoint. **Médio:** Os alunos discutem cada poema em grupo, e ajudam-se mutuamente na revisão dos mesmos. Os alunos escrevem também poemas seus. Depois dos poemas terem sido revistos, os alunos juntam-nos e organizam-nos. Os alunos poderão também escolher um tema para todos os seus poemas no projecto, como a enaltecer o mundo natural, falar da guerra, ou de pessoas famosas na história. Os alunos poderão também criar as suas próprias ilustrações. **Experiente:** Os alunos escrevem e revêem os seus poemas em torno de um tema escolhido em comum acordo, organizando-os de seguida, de forma a contarem uma história sobre esse tema com eles. Por exemplo, poemas sobre o ambiente poderiam começar com uns que contemplam a beleza natural do ambiente, passar a outros que se refiram à deteriorização do meio ambiente, e terminar com os de esperança pela mudança. Os alunos poderão distribuir os poemas pelos diferentes elementos do grupo, pedindo a alguns para escrever poemas com outra temática, e por aí fora.

Os alunos planeiam uma viagem (com Photo Story).

Os alunos contam a história do país que eles gostariam de conhecer na sua viagem de sonho.

Básico: Encontrem fotografias e informação sobre o país. **Médio:** Pesquisem a viagem, converse com os seus alunos em como fariam para pagar essa viagem, como fariam para chegar ao destino, onde ficariam, e o que fariam lá. **Experiente:** Pesquisem sobre a situação política do país que os alunos gostariam de conhecer, aprendam algumas frases na língua desse país. Os alunos gravam-se a falar essas frases e depois adicionam legendas.

Refeições tradicionais (com Photo Story):

Os alunos conversam sobre uma comida tradicional de que gostem. **Básico:** Os alunos escolhem uma refeição que tenham tido com a sua família, e conversam sobre a origem dos ingredientes que compõem esse prato. Os alunos pesquisam na Internet imagens de ambos os pratos e dos ingredientes utilizados para a sua confecção. Adicionam uma narração áudio sobre o prato, os seus antecedentes, e o significado do mesmo para eles. **Médio:** Os alunos cozinham alguns pratos para a turma, tiram fotos, fazem gravações áudio, e adicionam tudo ao Photo Story.

Experiente: Incluem numa secção os valores nutricionais dos diferentes ingredientes, e o clima em que os ingredientes são cultivados. Noutra secção, o contexto social ou cultural da refeição (como por exemplo, a celebração do feriado, ou um prato muito conhecido), ou uma secção sobre o papel dessa refeição nessa cultura.

Montagens digitais de profissões (com Photo Story)

Básico: Os alunos escolhem uma profissão de que gostem e procuram informação sobre ela, incluindo o que é que uma pessoa com essa profissão faz, o porquê dos jovens acharem essa profissão interessante, e pessoas que conheçam que estejam a trabalhar nessa área. **Médio:** Os alunos criam uma *storyboard*, tiram fotografias, gravam as suas vozes, colocam a montagem na Internet, e apresentam-na aos seus pares. **Experiente:** Os alunos entrevistam profissionais e incluem-nos na sua história fotográfica.

Problemas Históricos Não Resolvidos (com Windows Live Movie Maker)

Os alunos contam a história de mistérios que ficaram por solucionar na história, como o assassinato de John F. Kennedy ou o do Rei Tutankamon.

Básico: Toda a turma pesquisa o mesmo mistério, constrói um filme com os factos históricos básicos, e cada grupo, respeitosamente, faz a sua suposição sobre o que realmente aconteceu. **Experiente:** Os alunos escolhem o seu mistério e pesquisam-no. Usam ficheiros vídeo e imagens, filmam partes dos filmes por eles realizados, e constroem a sua teoria num argumento sustentado sobre o sucedido.

Um dia na vida de... (com Windows Live Movie Maker)

Os alunos escolhem um microambiente (como uma cafeteria, uma sala de aula, uma biblioteca, um quarto fora da escola. Deixam a gravar esse espaço cerca de 24 horas. **Básico:** Cada grupo filma o seu espaço, edita a sequência e insere narração. **Médio:** Depois de filmar o seu espaço no decorrer do período de tempo, o grupo analisa os diferentes usos do espaço, o tipo de pessoas que por ele passam, e o ritmo do espaço. Depois, os alunos ordenam as imagens e escrevem um guião que traça um retrato do carácter do local. **Experiente:** Depois de filmarem e editarem a sequência básica do período de tempo do filme, cada grupo cria uma estrutura narrativa que brinca com a cronologia de modo diferente. Por exemplo, os grupos poderão dividir o seu filme em partes sobre o diferente tipo de pessoas que acedem ao espaço, e mostrar a movimentação que existe de cada grupo durante o dia. Ou poderão contar a história do dia de trás para a frente, ou começar a meio do dia com um momento que, por alguma razão, tenha chamado à atenção, e usar o avançar e retroceder no tempo para contar o resto do dia.

Mais recursos

Recursos

- > [Mais fácil com TIC](#)
- > [Microsoft Educação](#)
- > [Suite de Aprendizagem Microsoft](#)

Fóruns para Professores

- > [Mais fácil com TIC](#)

Mais ferramentas digitais storytelling

- > [AutoCollage](#) – Crie colagens automáticas representativas a partir de colecções de fotos para contar a história de uma viagem, de um lugar, de uma pessoa, e muito mais.
- > [Photosynth](#) * - Com apenas algumas fotos, pode criar um synth interativo que tem a qualidade cinematográfica de um filme, o controle de um jogo, e os detalhes do mundo real.
- > [BING Imagens](#) - Use este site para procurar, e guardar fotografias e se inspirar.

Entrevistar e construir uma história oral

- > [Cinquenta perguntas](#)* para entrevistas de história da família.
- > [Qualquer um pode ser um historiador oral](#)*.
- > [Orientações para uma história falada](#)* (uma coleção de recursos em entrevista e gravação).

Música

- > [Global Music Archive](#) * (música indígena da África e das Américas).

* Veja <http://photosynth.net/commercial.aspx> para mais detalhes.

O Poder das Histórias no Séc. XXI

Contar histórias é uma arte milenar que está a passar por um renascimento na cultura global actual. No nosso mundo, que se encontra em rápida mutação e expansão, podemos orientar as nossas crianças e jovens a utilizar as tecnologias digitais para aproveitar o poder de contar histórias para:

- Aprofundar o conhecimento do mundo;
- Aguçar as suas capacidades de observação;
- Desenvolver a capacidade de reflectir criticamente sobre as suas experiências;
- Fazer sentido fora do seu contexto;
- Alimentar a sua criatividade;
- Encontrar a sua voz;
- Criar comunhão;
- Tornar-se alunos ao longo da vida.

Diga-o – o Universo é feito de histórias, não de átomos.
*Muriel Rukeyser, poeta Norte-Americano, 1913-1980**

Professor TIC



Este livro foi criado com a colaboração estreita de Mary Lane Potter que escreve, ensina e edita em Seattle, Washington.

Visite a página web em
<http://members.authorsguild.net/marylapotter>.

*Fonte http://en.wikiquote.org/wiki/Muriel_Rukeyser

Acompanhe a Microsoft Educação



[Ferramentas gratuitas para professores](#)

[Microsoft Educação](#)

[Microsoft Portugal](#)