a tecnologia ao serviço da aprendizagem
universidade de aveiro

Teaching Day
5.ª edição

universidade de aveiro
um campus que pensa
1973.2013

Tell me your story...
O *Digital Storytelling* como instrumento de aprendizagem

Félix, Silvina; Clemente, Violeta
Escola Superior de Design, Gestão e Tecnologias da Produção de Aveiro - Norte (ESAN), UA

Resumo
O trabalho apresentado relata uma intervenção, de natureza exploratória, focada na utilização do *Digital Storytelling* (DS) como um instrumento para a autorreflexão dos estudantes, realizada no âmbito da unidade curricular Técnicas de Comunicação, do 3º ano da licenciatura em Design de Produto e Tecnologia da Escola Superior Aveiro Norte da Universidade de Aveiro.
A intervenção proposta partiu da premissa de que o DS pode ser usado como um meio para ajudar o estudante a "pensar a sua própria identidade", já que durante o processo de construção do relato, é levado a refletir sobre si próprio e sobre as suas experiências.

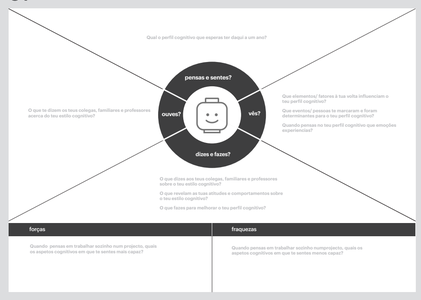
Introdução
As narrativas digitais são um género de autorrepresentação que permite criar e contar histórias pessoais através de pequenos relatos em formato digital compostos por narração textual, visual e sonora. São narrativas autobiográficas, com forte conteúdo emocional, em que o narrador é o protagonista da história (Lambert, 2003; Herreros, 2012). A relevância do *Digital Storytelling* como uma estratégia inovadora de aprendizagem tem sido amplamente divulgada na literatura científica através de relatos de exemplos práticos da sua implementação em sala de aula (Robin, 2008; Jakes & Brennan, 2005).

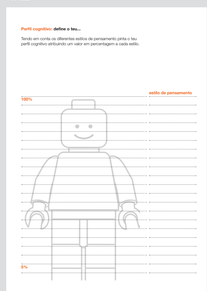
História de uma intervenção
Propôs-se a cada estudante a construção de uma narrativa (máximo 2 minutos) com conteúdo gráfico original, resultante da autorreflexão acerca do percurso pessoal enquanto indivíduo e estudante de Design de Produto.
O produto final deveria ser dirigido a potenciais empregadores, destacando as capacidades do estudante enquanto *pensador* de Design.
As atividades, em que participaram 23 estudantes de Design de Produto e Tecnologia, decorreram em quatro aulas práticas, num total de 12 horas, sob o acompanhamento da docente responsável e de uma investigadora em Educação. Uma sessão de esclarecimento foi dinamizada por uma especialista em DS. No final, as histórias narradas centraram-se em experiências marcantes da vida pessoal ou académica, algumas delas apresentando uma forte carga emocional, outras procurando evidenciar características pessoais relevantes sob a perspetiva de um potencial empregador. Globalmente, a qualidade dos DS traduziu a profundidade do processo de autorreflexão conseguido pelos estudantes. Se em alguns casos o exercício provocou um desconforto evidente, noutros pareceu quase dar resposta a uma necessidade de contar a própria história. Sob a perspetiva dos docentes, algumas narrativas revelaram factos desconhecidos acerca dos estudantes, potencialmente explicativos da sua postura e desempenho.
Após a análise de uma versão provisória dos vídeos, a equipa docente/investigadoras forneceu a cada estudante sugestões de melhoria para a versão a avaliar.
Aplicaram-se questionários com o objetivo de conhecer as perceções dos estudantes relativamente à atividade realizada.

DS — 4 SEMANAS

A.01

AULA 01 / tarefas
1. preenchimento do questionário pré-intervenção.
2. reflexão sobre perfil cognitivo através do mapa de empatia
3. esquematização rápida do perfil cognitivo individual.
4. redação de texto de reflexão individual sobre o perfil cognitivo enquanto designer.

01


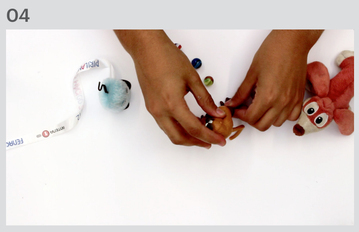
02


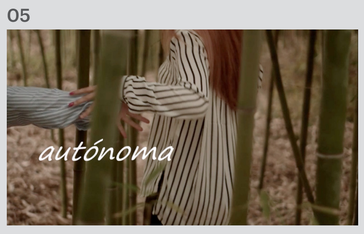
03

01 mapa de empatia
02 esquema do perfil cognitivo
03 preenchimento do esquema do perfil cognitivo

A.02

AULA 02 / tarefas
1. geração de ideias para o *storytelling* através de analogias, *moodboard* com imagens, palavras-chave e frases.
2. registo de imagens originais (fotografias, desenhos, vídeos).
3. seleção de banda sonora

04


05


04 · 05 imagens originais de dois estudantes para o seu video final

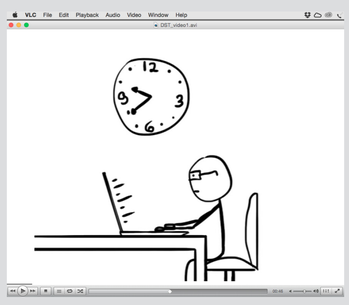
A.03

AULA 03 / tarefas
1. tratamento e edição das imagens
2. elaboração de *storyboard* com timeline de imagens, transições, voz-off e banda sonora

06 *software* utilizado para desenho e tratamento de imagem
07 exemplo de *storyboard*

A.04

AULA 04 / tarefas
1. montagem do vídeo
2. preenchimento do questionário pós- intervenção



ver o vídeo:
"Storytelling" (1' 43'')
Catarina Neves

ver o vídeo:
"Dreamer" (2' 06'')
Ana Mota

FiM

Conclusões
Com base nesta primeira experiência, a equipa docente/investigadora considera que, para além de promover a literacia digital, tecnológica e visual (Robin, 2008), o DS apresenta-se como um instrumento de aprendizagem com um enorme potencial no desenvolvimento de capacidades de autorreflexão, escrita, narração, seleção de informação, estruturação do pensamento, entre outras. Salienta-se ainda o interesse da ferramenta como forma de promover uma relação mais próxima entre o docente e os estudantes.

Agradecimentos
Agradecemos a todos os que contribuíram para esta intervenção, em especial à investigadora Sandra Ribeiro.

Referências
Herreros, M. (2012). El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (Self). Digital Education Review, 2, 68–79.

Jakes, D. S., & Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling. Retrieved from http://www.jakesonline.org/dstory_ice.pdf

Lambert, J., Hill, A., Mullen, N., & Paull, C. (2003). Digital storytelling cookbook and travelling companion.

Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Into Practice, 47(3), 220–228.