

DIGITAL STORYTELLING NAS AULAS DE GEOGRAFIA: UM ESTUDO COM ALUNOS DO 10.º ANO

Armando Nunes Alves, Clara Pereira Coutinho

Escola S/3 Arq. Oliveira Ferreira, Universidade do Minho

armdam7@gmail.com; ccoutinho@ie.uminho.pt

Resumo

As Narrativas Digitais são uma forma de produção mediática apresentada geralmente sob a forma de filmes de curta duração, combinando texto, imagens e narração, podendo incluir música de fundo e/ou efeitos sonoros. A sua produção está facilitada com as tecnologias hoje generalizadas nas escolas portuguesas bem como pela gratuitidade das aplicações informáticas necessárias.

Neste estudo, explorou-se a construção pelos alunos de duas narrativas digitais baseadas em conteúdos programáticos da disciplina de Geografia, partindo de uma questão em torno da qual tinham que desenvolver uma história.

O processo de construção da narrativa digital implicou ativamente os alunos na sua aprendizagem e na do grupo, fomentando a partilha de saberes e ampliando competências.

Palavras-chave: Narrativas Digitais, histórias, Geografia, aprendizagem ativa, informação.

Abstract

Digital Storytelling is usually presented as a media practice in the form of short films, combining text, images and narration that may also include background music and / or sound effects. Its production is facilitated by the technologies actually available in Portuguese schools and the free software needed to do them.

This study explored the construction of two digital narratives by the students, based on program content of the discipline of geography, starting from a key-question about which they had to develop a story.

The construction process of digital storytelling actively involved the students in their own learning and of the group, encouraging the sharing of knowledge and increasing skills.

Keywords: Digital Storytelling, stories, Geography, active learning, information.

1. INTRODUÇÃO

O “*Digital Storytelling*” (DS) constitui uma prática de produção mediática, que se iniciou nos Estados Unidos da América, em meados da década de 90 do século passado, tendo como principais mentores Dana Atchley, Joseph Lambert e Nina Mullen, inspirados num *Workshop* realizado em 1993 pelo *American Film Institute* (Lambert, 2002). Entre as principais organizações que promovem o DS, encontra-se o

“*Center for Digital Storytelling*”, de que Joseph Lambert é o Diretor Executivo (disponível em www.storycenter.org), e a Universidade de Houston através da página Web “*The Educational Uses of Digital Storytelling*”, da responsabilidade do Professor Bernard Robin (disponível em <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.html>).

Narrativa digital (ND) é a designação portuguesa adotada para a expressão anglo-saxónica “*Digital Storytelling*”, terminologia que tem sido utilizada por autores como Jesus (2010).

Em termos simples, poderemos definir o DS como uma atividade de construção de pequenas histórias produzidas sob a forma de um curto filme ou apresentação, habitualmente com uma duração que não excede os 5 minutos, que combinam a linguagem áudio, normalmente a voz do narrador acompanhada, ou não, por música e/ou efeitos sonoros, com a linguagem vídeo, sejam imagens estáticas ou animadas (McWilliam, 2008).

Segundo Robin (2006, s/p), podemos identificar três grandes grupos de histórias digitais (denominação também usada por este autor), os quais não se excluem entre si, e que são: “(...) 1) *personal narratives - stories that contain accounts of significant incidents in one’s life*; 2) *historical documentaries – stories that examine dramatic events that help us understand the past, and 3) stories designed to inform or instruct the viewer on a particular concept or practice.*”.

Integração curricular das Narrativas Digitais nas aulas de Geografia

A opção por uma abordagem de temas geográficos, utilizando a produção de narrativas digitais como ferramenta para aprender, corresponde a uma utilização da tecnologia como parceira que ajuda o aluno a pensar (Jonassen, 2007), que aumenta a sua autoestima ao torná-lo um criador de artefactos, que desenvolve a sua criatividade, que promove a sua interação com os pares e com o mundo que está para além das paredes da escola, que o implica ativamente no processo de aprendizagem.

Tendo por referência o currículo nacional definido para a disciplina de Geografia A, opção para os alunos do 10.º ano do Curso de Línguas e Humanidades do Ensino Secundário, assim como os diferentes tipos de narrativas digitais que Robin (2006; 2008) sistematizou, considera-se que a sua implementação na leção da disciplina de Geografia se pode fundamentar no facto de que

“(…) devem privilegiar-se actividades que, no âmbito da investigação geográfica, viabilizam a escolha, o tratamento e a apresentação de informação, assim como outras que, assumindo um carácter transversal face às diversas áreas do saber, estimulam a ocorrência de situações didáticas inovadoras (...)” (Alves, Brazão & Martins, 2001, p. 14).

Com este estudo, pretende-se, também, esboçar um conjunto de sugestões e princípios metodológicos para implementação das narrativas digitais como modelo processual nas aulas de Geografia, por referência às competências enumeradas na “Declaração de Lucerne sobre a Educação Geográfica para o Desenvolvimento Sustentável” (Reinfried, Schleicher & Rempfler, 2007), especificamente:

*“(…) to look at things from different, multi-perspective points of views;
- to gain direct insight into the attitudes and perspectives of people who are personally affected by issues of sustainability;
- to promote higher thinking skills like synthesis and evaluation;
- to develop understanding, skills, attitudes and values, necessary for sustainable behavior.”* (pp. 248-249).

Descrição do estudo

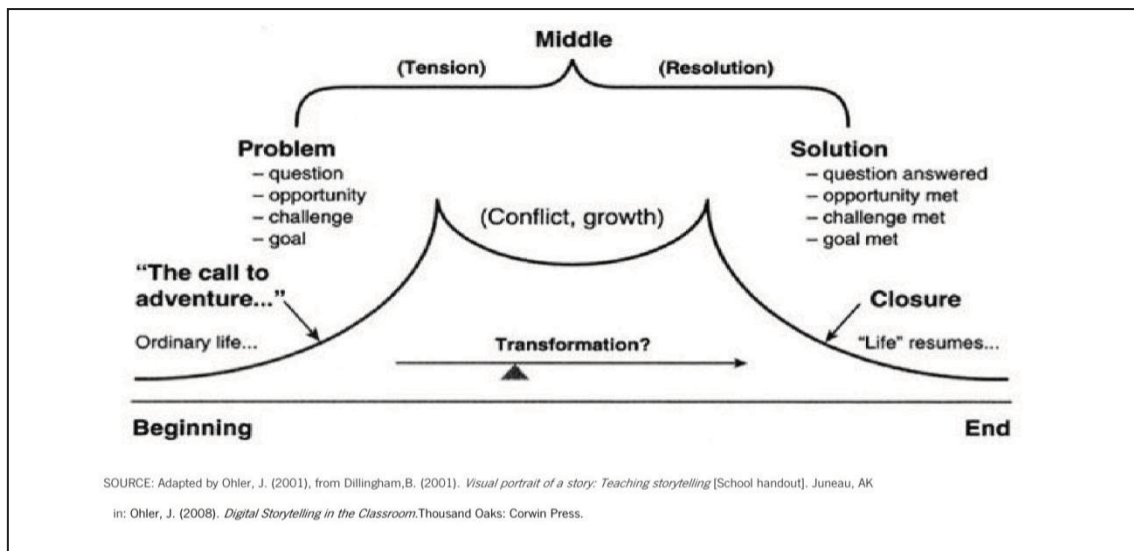
A turma onde foi implementado o estudo, frequentava o 10.º ano de escolaridade na disciplina de opção Geografia A, do Curso de Línguas e Humanidades. No momento em que se deu início à tarefa, a turma era constituída por 23 elementos, com idades repartidas entre os 14 e os 16 anos, sendo 16 do género feminino.

Os alunos puderam organizar-se em grupos, escolhidos livremente entre si, sendo único requisito terem um mínimo de 3 e um máximo de 5 elementos. Foram constituídos 8 grupos: um grupo com 4 elementos, três grupos com 3 elementos e os restantes 4 grupos com 2 elementos cada. No início do segundo período, a turma ficou reduzida a 21 discentes devido à anulação de matrícula, a várias disciplinas, de dois alunos.

No decurso do ano letivo, os alunos elaboraram duas narrativas digitais, uma no segundo período e outra no terceiro.

Para dar início à tarefa os alunos receberam um modelo de guião / *storyboard* explicando-se o significado de cada um dos passos da elaboração de uma história, com base no modelo “*Annotated Visual Portrait of a Story (VPS)*” (Ohler, 2008, p. 80).

Figura 1 - Annotated Visual Portrait of a Story (VPS).



Procedeu-se também à descrição e a uma breve análise dos sete elementos de uma Narrativa Digital, de acordo com o modelo originalmente definido pelo *Center for Digital Storytelling* (CDS), especificamente: 1 – Ponto de vista; 2 – Questão dramática; 3 – Conteúdo emocional; 4 – O poder da voz; 5 – Fundo musical; 6 – Economia; 7 – Ritmo (Lambert, 2002).

De uma forma simples, indicou-se como se poderia utilizar o guião / *storyboard* na produção dos diferentes elementos que deveriam compor a ND: texto narrativo, que deveria ser lido por um ou mais elementos do grupo, seleção de imagens para ilustrarem a sua história, seleção de uma faixa de música ou outros elementos sonoros a inserir na produção do filme.

Estas tarefas ocuparam 45 minutos de um bloco 90 minutos de aulas, dedicando-se os restantes 45 à demonstração pelo professor dos comando básicos das aplicações informáticas a utilizar na produção da ND, especificamente o *Windows Live Movie Maker*, que a maioria dos alunos já tinha utilizado para a produção e edição de filmes, *Audacity*, para gravação e edição da voz gravada e ainda da aplicação *online Pixlr* para

edição básica de imagem. Deve relevar-se que todas estas aplicações são gratuitas e foram previamente instaladas nos computadores das salas em que os alunos tinham aulas da disciplina de Geografia.

Como equipamentos adicionais utilizaram-se dois microfones especificamente adequados à gravação de voz.

Foi escolhido como tema da primeira ND o conteúdo programático “Os principais problemas sociodemográficos: o envelhecimento da população”, estabelecendo como questão orientadora “O envelhecimento da população portuguesa, que perspectivas e soluções?”.

O trabalho dos alunos iniciou-se com a construção da história, elaborando um texto narrativo que foi analisado em cada grupo e submetido à pré-aprovação do professor. A principal lacuna detetada nesta fase, que ocupou duas sessões de 45 minutos de um bloco de aulas de 90 minutos, foi a dificuldade em construir um texto com os elementos característicos de uma história, apresentando-se a maioria como textos descritivos. Seguidamente, os alunos adaptaram o seu texto à forma de um *storyboard*, iniciando a procura das imagens para ilustrar a sua história, sendo notório o empenho e a concentração no trabalho revelado pelos discentes, durante uma atividade que ocupou um bloco de 90 minutos de aula.

Para apoio a todas as tarefas, foi criado pelo professor, um blogue contendo exemplos de ND, tutoriais, ligações para descarregarem as aplicações utilizadas para os seus computadores pessoais, ligações para páginas com imagens e músicas gratuitas, pois os alunos tinham sido previamente alertados e instruídos acerca da exigência relativamente ao respeito pelos direitos autorais.

A fase da gravação de voz pelos alunos revelou-se mais problemática pois não se dispunha de sala insonorizada pelo que se ficou dependente da utilização das instalações da Biblioteca Escolar e de uma sala que estavam disponíveis logo ao primeiro tempo da manhã, situadas próximo da sala de aula da disciplina. Dadas estas dificuldades, alguns dos grupos optaram por fazer a gravação em suas casas e não na Escola. Com o tempo de gravação da voz, seleção da música e montagem final do

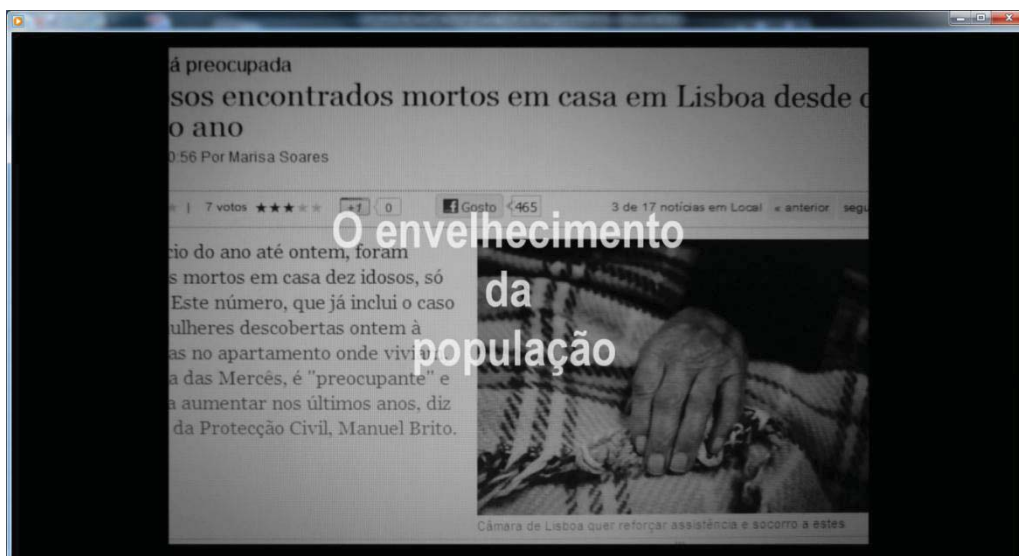
filme, foram ocupados um total de 135 minutos, repartidos por 1 aula de 45 minutos e outra de 90 minutos.

Numa última sessão, realizada já na semana final de aulas do segundo período, os alunos apresentaram à turma os seus trabalhos, havendo lugar à auto e heteroavaliação, de acordo com os instrumentos e os critérios previamente definidos à realização do trabalho.

Figura 2 – Imagem inicial de uma das narrativas digitais.



Figura 3 – Imagem inicial de uma das narrativas digitais.



Contabilizando o tempo total dedicado à formação técnica, realização da ND e apresentação do trabalho final, ocuparam-se 10 tempos de 45 minutos, intercalados com a lecionação de outros conteúdos programáticos e a realização de outras atividades, incluindo as de avaliação.

No último período do ano letivo, os alunos realizaram uma segunda narrativa digital associada ao conteúdo programático de Geografia “A rentabilização do litoral e dos recursos marítimos.” A questão orientadora do trabalho foi “Quais os problemas e desafios que se colocam na gestão e utilização do espaço marítimo e das áreas litorais?”.

Pelo facto de a escola se situar numa localidade em contacto direto com o mar, existindo mesmo uma pequena comunidade que vive da pesca tradicional, privilegiou-se uma análise indutiva que tivesse como ponto de partida a realidade local, situação que favorecia a recolha direta de imagens pelos alunos, eliminando a preocupação com os direitos de autor.

Relativamente à organização do trabalho, mantiveram-se os mesmos grupos de alunos, à exceção de um dos grupos de 3 elementos que ficou reduzido a 2 devido a anulação de matrícula de um deles. A modificação mais significativa verificou-se no modelo de *storyboard*. Para esta narrativa foi usada uma versão adaptada de um modelo disponível em www.educationworld.com, na medida em que a versão utilizada anteriormente se revelara pouco funcional para os alunos, conforme alguns expressaram na devida altura.

Tal como no primeiro trabalho, seguiram-se as etapas sugeridas por Bull & Kajder (2004):

- “1. *Write an initial script.*
2. *Plan an accompanying storyboard.*
3. *Discuss and revise the script.*
4. *Sequence the images in the video editor.*
5. *Add the narrative track.*
6. *Add special effects and transitions.*

7. Add a soundtrack if time permits.” (p. 49)

Os alunos começaram por escrever um guião, limitado a um máximo de 250 palavras, dimensão indicada por autores como Meadows (2008) como adequada para um filme de 2-3 minutos. Curiosamente, bastaram 45 minutos de aula para as histórias tomarem quase a sua forma definitiva, tendo sido entregues ao professor para serem submetidas a uma revisão prévia.

Devolvidos os textos aos alunos, apenas 3 grupos tiveram de melhorar o seu trabalho de modo a clarificar o foco central do tema que pretendiam abordar. Outros grupos começaram de imediato a organizar o guião, que foi discutido e analisado em cada grupo, com a supervisão do professor.

À medida que organizavam esse guião, alguns grupos optaram por recolher imagens no meio local, tarefa em que poderiam contar com a colaboração das famílias, transformando, assim, o projeto de trabalho do aluno num projeto envolvendo a colaboração da família. Aliás, uma das sugestões para o trabalho incluía a recolha de histórias, factos e/ou fotos de família que estivessem de algum modo associadas ao conteúdo temático, porém nenhum grupo de alunos contemplou esta ideia inicial.

Estas três primeiras fases ocuparam um total de 4 tempos de 45 minutos.

A seleção das imagens, montagem do filme e gravação da narração implicou a ocupação de outros 4 tempos de 45 minutos, repartidos por 2 blocos de 90 minutos.

Por último, a finalização do filme, incluindo transições, títulos, ficha técnica e a adição de uma faixa sonora implicou a ocupação de 2 tempos de 45 minutos.

Como elemento distinto de todos os outros trabalhos, um dos grupos optou por desenhar a maior parte das ilustrações que compõem a sua narrativa digital.

Deve salientar-se que 4 grupos de alunos optaram por fazer a gravação da narração em casa, pelas dificuldades referidas anteriormente.

No total, e tal como na primeira narrativa digital, foram despendidos um total de 10 tempos de 45 minutos.

Figura 4 – Imagem de uma das narrativas digitais.



Figura 5 – Imagem de uma das narrativas digitais.



Os resultados obtidos

Como instrumentos para recolha de dados sobre o trabalho desenvolvido, após a realização de cada uma das narrativas digitais procedeu-se a uma sessão de *focus group* através de registo escrito anónimo.

Realizaram-se também dois inquéritos de resposta anónima, cujo conteúdo foi previamente validado por três docentes universitários.

Ao longo de todo o estudo, o investigador registou pormenorizadamente, num “Diário de Bordo”, os incidentes, as impressões e os testemunhos, recolhidos em todos os momentos do trabalho, desde a fase preparatória até às apresentações finais.

Da realização da primeira sessão de *focus group*, as opiniões expressas demonstram que o trabalho realizado “(...) possibilitou uma forma diferente de aprendizagem, é uma atividade interessante e enriquecedora mas como todas as outras os alunos têm que estar motivados.” (Alunos, AF e JR), e que “(...) aprendemos mais porque somos nós próprios a ler, a procurar e a selecionar a informação o que nos leva por vezes a ler o que não é preciso mas assim retemos essa informação.” (Alunos, AT e CO).

Realizar uma narrativa digital implica “(...) ter iniciativa própria, temos de procurar informação, seleccioná-la e trata-la [sic]. O que implica mais atenção e concentração no trabalho.” (Alunos, AT e CO). Abrimos aqui um parêntesis para destacar que destes dois alunos, um foi o que obteve piores resultados no conjunto dos testes de avaliação e o outro anulou a matrícula.

A expressão unanimemente favorável dos alunos no final da realização da primeira narrativa foi importante para avançarmos para a realização de uma segunda narrativa digital, considerando que “(...) fazermos as narrativas digitais ajuda a aprender mais facilmente e de uma forma mais cativante a matéria, pois ao realizarmos o trabalho somos nós que criámos a nossa própria história através de informação que nós mesmos seleccionámos. Este trabalho das narrativas digitais ajuda-nos a adquirir vários tipos de competências.” (Alunos, B e L).

Os excertos produzidos pelos alunos vão de encontro às palavras de Ohler (2008) acerca do potencial educacional das narrativas digitais:

“Creating a digital story taps skills and talents – in art, media production, storytelling, project development, and so on – that might otherwise lie dormant within many students but that will serve them well in school, at work, and in expressing themselves personally. In addition, digital stories

develop a number of digital, oral, and written literacies in an integrated fashion.” (p. 47)

Os resultados apurados através dos inquéritos permitem inferir que o processo de construção de uma ND facilitou a aprendizagem dos temas indicados, promoveu a colaboração entre os elementos do grupo e entre os diferentes grupos, exigindo dos alunos a necessidade de organizar as ideias e qual a melhor forma de as comunicar, incentivando a criatividade e motivando o interesse dos alunos pela aprendizagem da matéria.

É relevante destacar que as primeiras ND foram visualizadas três vezes, em dois dias consecutivos, sendo notório o enfado de alguns alunos que facilmente se alhearam dos trabalhos onde estava ausente o sentido de história, o que era evidente na maioria dos trabalhos. Repetiu-se a experiência, exatamente da mesma forma com a segunda ND, mas a atitude dos alunos foi completamente diferente pois mantiveram atenção permanente ao trabalho de todos os grupos, facto cuja explicação principal deriva do sentido de história imbuído em todas as narrativas, marca evidente do progresso alcançado pelos alunos com a realização da segunda narrativa.

Apesar de os alunos se dividirem quanto ao domínio técnico exigido para produzir uma ND e à necessidade de ajuda do professor para concretizarem o trabalho, são unânimes em reconhecer que o trabalho desenvolvido os implicou como elementos ativos na construção do seu próprio conhecimento, em conformidade com o princípio de que durante as diferentes fases do processo os alunos interagem com a informação em diferentes tipologias de documentos e materiais – textuais, visuais e sonoros – não sendo apenas meros espetadores (Lajoie & Nakamura, 2005).

Na verdade, a aprendizagem não se limita apenas aos alunos que elaboraram a narrativa, para os quais esta adquire um sentido mais profundo (Schank & Abelson, 1995, como citado em Lambert, 2002), mas também toda a turma que a ouve e vê, (re)construindo significados cuja partilha constitui momentos de construção coletiva de conhecimento, envolvendo-os como uma comunidade de aprendizagem (Dias, 2000).

Considerações finais

A experiência de produção de Narrativas Digitais é um dos exemplos de integração da tecnologia no processo educativo que nos propusemos concretizar nas aulas de Geografia, na medida em que permite desenhar ações construtivas que promovem o pensamento crítico, a cognição e o desenvolvimento das capacidades discursivas propiciadas pelas ferramentas digitais (Damásio, 2008).

Foi um processo laborioso, com alguns problemas técnicos, logísticos e de gestão de tempo que foram plenamente superados com a colaboração e entusiasmo dos alunos que, desde a primeira hora até ao último minuto, sempre mostraram interesse em executar e aperfeiçoar os seus trabalhos, nos quais encontraram e reconheceram uma forma de aprendizagem mais criativa, inovadora, que lhes exigiu novas responsabilidades, contribuindo, de modo indelével, para o desenvolvimento das competências da complexidade, isto é, a competência de os alunos lidarem com a complexidade da realidade económica, política e cultural do Séc. XXI (Nyboe & Drotner, 2008).

REFERÊNCIAS

- Alves, M., Brazão, M. & Martins, O. (coord.) (2001). *“Programa de Geografia A –10º e 11º ou 11º e 12º anos”*. Lisboa: Ministério da Educação. Acedido de [http://www.dgidec.min-
edu.pt/data/ensinosecundario/Programas/geografia_a_10_11.pdf](http://www.dgidec.min-
edu.pt/data/ensinosecundario/Programas/geografia_a_10_11.pdf)
- Bull, G. & Kajder, S. (2004). Digital Storytelling in the Language Arts Classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32 (4), 46-49. Acedido de <http://www.digitalstoryteller.org/docs/DigitalStorytelling.pdf>
- Damásio, M. (2008). Contributos para o aprofundamento do conceito de literacia: utilização de tecnologia digital em contextos de ensino. *Revista Comunicação e Sociedade*, 1, 33-49. Acedido de

http://maus.ulusofona.pt/PAPERS_Maus_61029/MJD_PaperUniv_minho_RevisitaComunicaca_principal.pdf

Dias, P. (2000). Hipertexto, hipermédia e media do conhecimento: representação distribuída e aprendizagens flexíveis e colaborativas na Web. *Revista Portuguesa de Educação*, 13(1), 141-167. Acedido de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/497/1/PauloDias.pdf>

Jesus, A. (2010). *Narrativa Digital: uma Abordagem Multimodal na Aprendizagem de Inglês*. Dissertação de Mestrado em Educação, na área de especialização de Tecnologia Educativa. Braga: Universidade do Minho.

Jonassen, D. (2007). *Computadores, Ferramentas Cognitivas: Desenvolver o pensamento crítico nas escolas*. Porto: Porto Editora.

Lajoie, S. & Nakamura, C. (2005). Multimedia Learning of Cognitive Skills. In Richard E. Meyer (Ed.) *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2010 edition) (pp. 489-504). Cambridge: Cambridge University Press.

Lambert, J. (2002). *Digital Storytelling - Capturing Lives, Creating Community*. Berkeley: Digital Diner Press.

McWilliam, K. (2008). Digital Storytelling as a 'Discursively Ordered Domain'. In Knut Lundby (Ed.) *Digital Storytelling, Mediatized Stories – Self-representations in New Media* (pp. 145-160). New York: Peter Lang.

Meadows, D. (2008). *A Guide to Digital Storytelling by members of the BBC Capture Wales*. Acedido de <http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigitalstorytelling-bbc.pdf>

- Nyboe, L. & Drotner, K. (2008). Identity, Aesthetics, and Digital Narration. In Knut Lundby (Ed.) *Digital Storytelling, Mediatized Stories – Self-representations in New Media* (pp. 161-176). New York: Peter Lang.
- Ohler, J. (2008). *Digital Storytelling in the Classroom. New Media Pathways to LITERACY, LEARNING, and CREATIVITY*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Reinfried, S., Schleicher, Y. & Rempfler A., (2007). Lucerne Declaration on Geographical Education for Sustainable Development. In S. Reinfried, Y. Schleicher, A. Rempfler, (Eds.): *Geographical Views on Education for Sustainable Development. Proceedings of the Lucerne-Symposium, Switzerland, 2007. Geographiedidaktische Forschungen, 42* (pp. 243-250). Acedido de <http://www.igu-cge.org/Charters-pdf/LucerneDeclaration.pdf>
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In Chris Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*, Chesapeake, VA: AACE (pp. 709-716). Acedido de <http://www.editlib.org/p/22129>
- Robin, B. (2008). The Effective Uses of Digital Storytelling as a teaching and learning tool. In James Flood, Shirley Heath & Diane Lapp (Eds.). *Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts, 2* (pp. 429-440). New York: Lawrence Erlbaum Associates.