

**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**
JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS
DE 23 A 26 DE JULHO
WWW.SNTDE2019.COM.BR
UFMA | SÃO LUÍS-MA



EXPLORAÇÃO EDUCATIVA DO DIGITAL STORYTELLING NUM PROGRAMA DE MOBILIDADE TRANSNACIONAL NO ENSINO SUPERIOR

Maria Rosário Rodrigues⁷⁹²
rosario.rodrigues@ese.ips.pt

Ana Luisa Oliveira Pires⁷⁹³
ana.luisa.pires@ese.ips.pt

Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal, Portugal
Centro de Investigação em Educação (CIED-IPS)

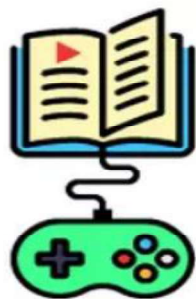
Resumo: O *Empowering ePortfolio Process* (EEP) foi um projeto ERASMUS+ KA2, com participação de cinco Instituições de Ensino Superior europeias, que decorreu entre 2006 e 2008 e cujo objetivo principal era a promoção de uma educação centrada nos estudantes envolvendo-os em processos de ensino e aprendizagem com a utilização de portefólios digitais. Sendo um projeto de investigação e desenvolvimento, ao longo do seu decurso foi experimentada a utilização de portefólios em várias Unidades Curriculares (UC) uma das quais foi o *Digital Storytelling*. Esta UC surge integrada no Semestre Internacional, um programa destinado a estudantes de 1.º ciclo de Bolonha em mobilidade transnacional, que é lecionada em inglês e que já tem dois anos de funcionamento.

Utilizando uma metodologia de reflexão sobre a prática (PONTE, 2002) e com dados recolhidos por observação participante, por reflexões escritas pelos estudantes e por inquéritos por questionário, pretende-se ponderar sobre o funcionamento da UC procurando perceber os aspetos positivos e as melhorias ou soluções para os aspetos críticos.

Em conclusão, a participação em construção de portefólios digitais e a elaboração de narrativas digitais pelos estudantes promove a aprendizagem do tema em estudo, o desenvolvimento de competências digitais e de crítica sobre o seu trabalho e o trabalho dos colegas (COUTINHO, 2010; ROBIN, 2008). Estas são algumas das relações que também retiramos deste trabalho, a par de alguns aspetos que parecem relacionados com o caráter multicultural dos estudantes da UC.

⁷⁹² Mestre e Doutora em Multimédia em Educação pela Universidade de Aveiro; Professora na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal, Portugal.

⁷⁹³ Mestre e Doutora em Ciências de Educação pela Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa; Pós-doutoramento em Ciências da Educação, pela Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Lisboa; Professora na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal, Portugal.



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**
JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS
DE 23 A 26 DE JULHO
WWW.SNTDE2019.COM.BR
UFMA | SÃO LUIS-MA



Palavras-chave: *digital storytelling*; portfólios digitais; competências digitais; utilização educativa; ensino superior.

Abstract: The *Empowering ePortfolio Process* (EEP) was an ERASMUS+ KA2 project, with the participation of five European Higher Education Institutions, which took place between 2006 and 2008 and whose main objective was to promote a student-centered education involving them in teaching and learning processes with the use of digital portfolios. Being a research and development project, throughout its course it was tried the use of portfolios in several Curricular Units (CU), one of which was *Digital Storytelling*. This UC is integrated into the International Semester, a program for 1st cycle students of Bologna in transnational mobility, which is taught in English and has already two years of operation.

Using a methodology of reflection on the practice (PONTE, 2002) and with data collected by participant observation, by written reflections and by surveys, it is intended to consider the functioning of the UC seeking to perceive the positive aspects and the improvements or solutions for the aspects critics.

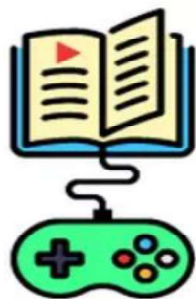
In conclusion, the participation in the construction of digital portfolios and the elaboration of digital narratives by the students promotes the learning of the subject under study, the development of digital competences and criticism about their work and the work of their colleagues (COUTINHO, 2010; ROBIN, 2008). These are some of the suggestions that we also draw from this work, along with some aspects that seem to be related to the multicultural character of UC students.

Keywords: digital storytelling; digital portfolios; digital skills; educational use; higher education.

Introdução

O projeto *Empower Eportfolio Process* (EEP) decorreu entre 2016 e 2018 e integrou professores e investigadores de cinco países europeus: Finlândia, Portugal, Bélgica, Irlanda e Dinamarca e o trabalho de investigação e desenvolvimento que produziu centrou-se nas práticas de utilização dos portfólios digitais no Ensino Superior.

O conceito de portefólio digital não é consensual e depende fundamentalmente do propósito para que é desenvolvido e de ser facultativo ou obrigatório (BECKERS; DOLMANS; VAN MERRIËNBOER, 2016). No entanto, parece-nos que os aspetos mais interessantes destes instrumentos se relacionam com o papel do seu autor, que constrói uma coleção de materiais recolhidos, selecionados e refletidos, através da qual é possível avaliar a evolução de competências (BARRETT, 2007). No âmbito do projeto EEP este conceito foi objeto de



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



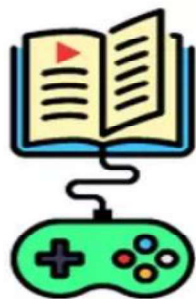
discussões entre os parceiros e consensualizou-se uma definição semelhante à de (BARRETT, 2007) “os portfólios digitais são espaços de trabalho e aprendizagem, da autoria e propriedade dos estudantes, que servem para recolher, criar, partilhar, colaborar, refletir aprendizagens e competências, assim como para a avaliação” (KUNNARI, I. LAURIKAINNEN, 2017, p. 7). Podemos então considerar que o portefólio digital é centrado em atividades de autoria e de reflexão e faculta contextos construtivistas de aprendizagem, promotores da responsabilidade dos estudantes colocando-os no centro do contexto de aprendizagem (GOMES; ALVES, 2010; MORGADO et al., 2009; SÁ-CHAVES, 2005).

Um dos aspetos positivos dos portefólios digitais é a possibilidade de promoção das competências digitais dos seus autores (PIRES; RODRIGUES, 2018). Os contextos que suportam estes portefólios têm potencialidades para facilitar o feedback e serem configurados pelos estudantes de acordo com as suas preferências. No entanto, estes ambientes também são desafiantes porque devem ser suficientemente simples para que os estudantes se sintam confortáveis na sua utilização e se possam centrar nas vantagens de aprendizagem que os portefólios digitais podem proporcionar (OAKLEY; PEGRUM; JOHNSTON, 2014). O próprio conteúdo de um portefólio digital pode ser mais rico do que as anteriores versões em papel, pois para além das produções e reflexões textuais permite também a inserção de imagem parada ou em movimento e som.

Estes aspetos de aprendizagem reflexiva e de desenvolvimentos de competências digitais que a utilização dos portefólios digitais pode promover estão também patentes no uso educativo do *Digital Storytelling*.

A tradição oral de troca e transferência de conhecimento é tão antiga quanto o homem e é a base da educação familiar, onde os mais velhos transmitem o seu conhecimento e a sua cultura aos mais jovens. As narrativas e em particular as histórias⁷⁹⁴ orais constituem-se como um modo de preservar a cultura de um povo. Com o surgimento da imprensa escrita, as histórias ganham outra dimensão pois não só podem ter muito mais ouvintes, mas também permanecer durante mais tempo. O formato digital permite a inclusão de sons, imagens paradas e imagens em movimento que tornaram as histórias mais ricas

⁷⁹⁴ O termo história neste contexto pretende significar “história de carácter ficcional ou popular” (Dicionário da Língua Portuguesa da Porto Editora) ou “narrativa de ficção, oral ou escrita” (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa).



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



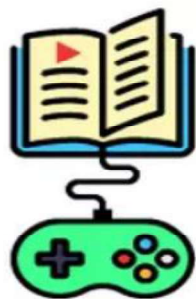
e mais interessantes. Robin (2008) assume que *Digital Storytelling* é a arte de combinar uma narrativa com imagens, sons e vídeo para criar uma breve história. A utilização das narrativas em educação parece ancorada nas ideias de Bruner (2001) que relaciona o conceito de narração com a organização da experiência para melhor contar o que se passou. Segundo Robin (2008), as utilizações mais comuns de *Digital Storytelling* são: narrativas pessoais, histórias que informam ou educam e histórias que analisam eventos históricos. As narrativas digitais são talvez as mais populares, refletem experiências pessoais, frequentemente com eventos significativos que podem ser carregados de emoção e significado para o seu autor e para os ouvintes. As histórias que informam ou educam são usadas fundamentalmente por professores para apresentar informações aos seus alunos sobre as mais diferentes temáticas. As histórias que analisam eventos históricos podem ser usadas para recontar eventos da história. Os estudantes podem usar fotografias históricas, manchetes de jornais, discursos e outros materiais disponíveis para criar uma história que acrescente profundidade e significado a eventos do passado.

A integração das tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem trazem um valor acrescido quando as atividades com elas desenvolvidas são significativas e diferentes das que faziam anteriormente (TRILLING; HOOD, 1999). Deste modo procura-se que os conhecimentos sejam construídos de modo diverso e promovam o envolvimento dos estudantes (DEXTER; ANDERSON; BECKER, 1999; HERRINGTON; OLIVER; REEVES, 2016).

Esta capacidade de envolver os estudantes na sua própria aprendizagem dando-lhes autonomia, mas simultaneamente procurando que se responsabilizem pelas suas atividades que se procura desenvolver na UC de *Digital Storytelling*.

Estrutura da UC e sua integração no Semestre Internacional

O Semestre Internacional é uma oferta formativa destinada a estudantes internacionais em programas de mobilidade, que frequentam cursos do primeiro ciclo de Bolonha nos seus países de origem. Esta oferta formativa pode ainda integrar estudantes em mobilidade intercontinental, nomeadamente oriundos do Brasil. O plano de estudos do Semestre Internacional foi construído numa perspetiva de formação multidisciplinar e integra atualmente dez unidades curriculares inseridas em áreas disciplinares como a comunicação, a arte, a educação e a cultura. De entre as UC oferecidas neste âmbito, encontramos a UC *Digital Storytelling*. A sua primeira edição ocorreu no ano



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**
JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS
DE 23 A 26 DE JULHO
WWW.SNTDE2019.COM.BR
UFMA | SÃO LUÍS-MA



letivo de 2016/17 e, como esta oferta formativa funciona no segundo semestre letivo, à data deste estudo dispomos de dados recolhidos em duas edições.

A UC foi desenhada com os seguintes objetivos: 1) desenvolver nos estudantes competências digitais na criação de conteúdos multimédia; 2) desenvolver o seu pensamento crítico sobre as temáticas das várias histórias que constroem; 3) melhorar as suas competências reflexivas e de síntese que lhes permitam desenvolver pequenos filmes com um carácter reflexivo sobre temas diversos.

A UC está organizada em duas partes distintas: a primeira parte tem como objetivo a socialização dos estudantes para que na segunda parte possam sentir-se confortáveis nas partilhas dos trabalhos que vão efetuando.

Assim, na primeira parte da UC os estudantes, individualmente constroem o seu portefólio digital utilizando o WORDPRESS⁷⁹⁵ onde deverão colocar todas as tarefas que desenvolvem. Este portefólio é partilhado por outras UC do Semestre Internacional e tem páginas distintas para cada uma delas. Neste artigo refletiremos apenas sobre as atividades desenvolvidas na UC de *Digital Storytelling*. A primeira atividade que os estudantes desenvolvem é a recolha e divulgação ao grande grupo de uma história tradicional do seu país, tendo como objetivo a partilha cultural num ambiente multinacional e procurando que o estudante esteja confortável com uma história que conhece bem. A atividade seguinte é feita a pares, com estudantes oriundos de países diferentes e tem como objetivo construir uma nova história com base nas histórias originais que ambos os estudantes escolheram, na fase anterior. Existe uma grande liberdade na construção desta história. Pretende-se fundamentalmente desenvolver a socialização, estimular a criatividade e o redesenho de algumas das características das histórias originais. A história assim construída, em formato texto, deve ser contada numa banda desenhada construída no PIXTON⁷⁹⁶. Terminada esta primeira parte da UC, os estudantes terão publicado no seu portefólio três produtos: 1) uma história tradicional do seu país, 2) uma história construída a pares e 3) a versão em banda desenhada dessa história.

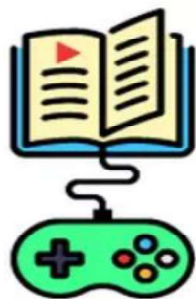
A segunda parte da UC destina-se à construção de histórias digitais que são escritas pelos estudantes individualmente apelando à pesquisa, reflexão e síntese sobre a temática em estudo. Inicia-se com o debate sobre as principais características de uma *Digital Story*, segundo as conceções de (LAMBERT, 2009).

Tabela 1 – Os sete elementos do *Digital Storytelling*

1. Ponto de vista	Qual é o principal objetivo da história e qual a
-------------------	--

⁷⁹⁵ <https://wordpress.com>

⁷⁹⁶ <https://www.pixton.com>



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**
JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS
DE 23 A 26 DE JULHO
WWW.SNTDE2019.COM.BR
UFMA | SÃO LUIS-MA



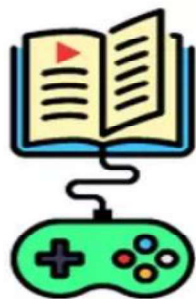
	perspetiva do autor?
2. Uma questão dramática	Uma questão chave que capta a atenção do leitor e que será respondida no final da estória.
3. Conteúdo emocional	Problemas sérios que ganham vida de uma maneira pessoal e poderosa e que ligam o público à estória.
4. A sua voz	Pode ser uma via para personalizar a estória e contribuir para que o público a perceba.
5. O poder de uma banda sonora	Música ou outros sons que embelezam e enriquecem a estória.
6. Economia	Deve usar o conteúdo necessário para a compreensão da estória, sem que se torne maçadora.
7. Ritmo	O andamento da estória que pode ser ora rápido ora lento.

As atividades propostas no ano letivo 2016/17 não foram as mesmas que se desenvolveram em 2017/18 porque neste segundo ano o número de horas destinadas à UC teve um acréscimo de 50% (de 30 horas em 2016/17 para 45 horas em 2017/18). Este aumento de horas permitiu desenvolver mais experiências no segundo ano. No primeiro ano, os estudantes desenvolveram individualmente um único filme onde se pretendia que refletissem sobre a sua experiência em Portugal. No segundo ano, para além desta construíram ainda uma estória com a técnica de "Draw my life". Para aplicar esta técnica os estudantes devem selecionar uma parte da sua vida, refletir sobre ela e expressar os factos mais significativos que ocorreram durante esse período de tempo. Para se expressarem, os estudantes podem desenhar ou usar recortes que vão colocando/retirando do écran.

Do ponto de vista metodológico, esta UC pretende que o estudante esteja no centro do processo de ensino e aprendizagem, procurando uma autodescoberta dos conceitos subjacentes à tradição oral de contar histórias e aos desafios associados ao uso das TIC na construção e disseminação de histórias digitais. As aulas têm uma orientação teórico-prática onde para além dos conceitos que a professora exporá, haverá um tempo de construção dos produtos em que o professor tem um papel de tutor, orientado os estudantes na construção dos seus produtos. Os filmes desenvolvidos pelos estudantes são apresentados em aula, ao grande grupo, e analisados tendo como base as orientações dadas para o seu desenvolvimento e as características enunciadas por Lambert (2009).

Metodologia adotada

A metodologia adotada no estudo segue o paradigma qualitativo (AMADO, 2014; AZEVEDO et al., 2010; BOGDAN; BIKLEN, 1994) uma vez que se pretendeu



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**
JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS
DE 23 A 26 DE JULHO
WWW.SNTDE2019.COM.BR
UFMA | SÃO LUIS-MA



descobrir significados nas ações individuais e nas interações sociais a partir da perspectiva dos atores intervenientes no processo (COUTINHO, 2011).

Este estudo possui características de reflexão sobre a própria prática como enunciadas por Ponte (2002), porque o investigador se interessa por uma determinada questão, no caso concreto, o funcionamento de uma Unidade Curricular, e procura alargar os seus conhecimentos sobre ela de forma a compreender as suas próprias ações e, por essa via, a melhorar a sua prática. Procura-se, sobretudo, utilizar o sentido crítico e analítico para compreender a natureza dos problemas ou das situações, no contexto de trabalho (STENHOUSE, 1975).

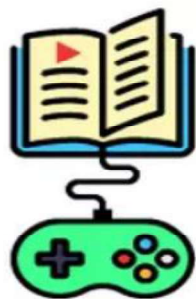
SCHENSUL et al. (1999) considera três grandes grupos para classificar as técnicas de recolha de dados em investigação qualitativa: 1) observações e outras formas de documentação visual (o que o investigador vê); 2) entrevistas (o que o investigador aprende através de comunicação dos participantes na forma verbal ou escrita); 3) elicitação (o que o investigador aprende fornecendo aos participantes estímulos visuais ou orais e pedindo que os clarifiquem). No presente estudo os dados foram recolhidos durante o decorrer das aulas, quer por observação quer por elicitação e ainda por análise dos produtos produzidos pelos estudantes, com particular destaque para as reflexões finais por eles escritas. Terminadas as aulas, foi ainda recolhida a opinião dos estudantes sobre o funcionamento da UC por um questionário online.

Os dados foram analisados de acordo com um procedimento de análise de conteúdo qualitativa e de cariz interpretativo.

A recolha de dados foi efetuada ao longo de dois anos letivos (2016/17 e 2017/18) onde participaram um total de 18 estudantes. A distribuição dos estudantes por ano letivo e país de origem está representada na Tabela 2.

Tabela 2

	2016/17	2017/18	Total
Bélgica	2	2	4
Finlândia	1		1
Áustria	1	4	5
Turquia	1		1
Brasil	3	1	4
Rússia		1	1
Bielorrússia		1	1
Polónia		1	1
Total	8	10	18



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA

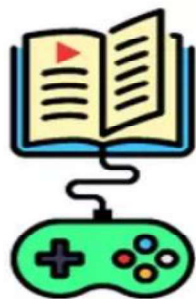


Análise de dados

Em 2016/17 o grupo de estudantes foi de pequena dimensão o que permitiu um acompanhamento de proximidade e mesmo quase individualizado dos estudantes. Os estudantes mostraram-se todos bastante interessados na UC e colaboraram com alguma alegria nas atividades propostas. Assim, foi possível construir um ambiente de aprendizagem onde o erro era detetado e superado com alguma facilidade e onde existia espaço para discutir os temas que os estudantes escolhiam, a orientação sobre as pesquisas, a recolha de informação e a necessidade de uma perspetiva individual sobre o tema que tinham escolhido. Na generalidade, a observação direta permitiu perceber que a atividade com a banda desenhada foi a que levantou mais problemas aos estudantes por se tratar de um software diferente dos que estavam habituadas a explorar.

No primeiro ano penso que será de salientar o caso de uma estudante que encontrou em Portugal vários problemas com o proprietário da casa que alugou e que, de tão sérios que foram, a levaram a colocar a possibilidade de regressar ao seu país antes da data prevista. Esta estudante decidiu construir uma estória sobre estes seus problemas e a forma como os foi tratando. A forma como se envolveu nos problemas e sobre eles tentou refletir, resultou numa estória de excelente qualidade, que incluía todos os aspetos que Lambert (2009) foca. A estudante considerou que o processo de construção daquele filme se constituiu como uma catarse e que contribuiu para que conseguisse apreciar as outras vivências que teve durante a sua experiência ERASMUS.

As respostas dos estudantes ao inquérito (*online survey*) e as reflexões escritas que fizeram no final do semestre, revelam perspectivas bastante positivas face à utilização do portefólio e ao processo de construção das estórias. No que se relacionam com os aspetos positivos, os estudantes referem que a organização do portefólio lhes permitiu uma aprendizagem simples e transparência nos processos de avaliação. Valorizaram também o ambiente colaborativo em sala de aula, o trabalho com os colegas, os graus de liberdade que o enunciado da tarefa lhes proporcionava, permitindo que escolhessem um aspeto com que se sentissem mais identificadas e o pudessem explorar de acordo com o seu gosto pessoal. O portefólio digital permitiu que, chegados ao final do semestre, tivessem um olhar perspetivo sobre o todo o trabalho desenvolvido, que lhes permitiu perceber que tinham construído muitas coisas, aprendido novas ferramentas e desenvolvido novas competências. Consideraram ainda que o portefólio digital lhes permite portabilidade e fácil acessibilidade aos conteúdos



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



que produziram, facilita a partilha com colegas ou mesmo a utilização para a sua vida profissional.

Neste primeiro ano da UC, o programa utilizado para construir os filmes foi o *Wevideo*⁷⁹⁷ que sendo simples de utilizar se mostrou uma boa opção no entanto, a sua versão gratuita revelou limitações ao nível do texto e das transições, provocando algumas dificuldades aos estudantes. Este foi talvez o software mais exigente que as estudantes utilizaram e a maioria considerou que necessitam de competências básicas em TIC.

Quanto aos desafios, as estudantes consideraram que a criatividade, a inspiração e a implicação pessoal foram decisivos para o sucesso na UC. Dependendo das competências que cada um já possuía, uns não sentiram dificuldades, outros enfrentaram problemas com o uso de TIC e referiram necessidade de mais tempo para aprender, para se organizarem, para se adaptarem às novas ferramentas.

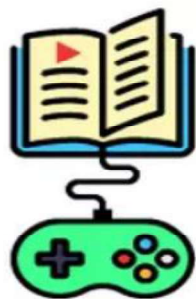
No que se relacionam com a aprendizagem, os estudantes foram unânimes em considerar que desenvolveram as suas competências digitais, tornando-se mais seguros dos seus recursos e confiantes. Os estudantes consideraram que desenvolveram a criatividade, a responsabilidade, a autonomia, e o crescimento pessoal (*empowerment*). Uma vez que estamos num contexto multinacional onde a língua de comunicação é o inglês, língua estrangeira para todos os estudantes intervenientes, alguns deles identificaram competências linguísticas e narrativas.

Os estudantes evidenciaram que o processo proporcionou um relacionamento positivo com os colegas e com o professor, baseado na colaboração, na partilha de informação e de recursos, e estabelecimento de uma comunicação aberta.

Em 2017/18 registaram-se algumas alterações relativamente ao ano anterior. Uma delas, já referida, permitir aumentar o número de horas de trabalho com os estudantes e consequentemente foi possível pedir-lhes um segundo filme. Como no ano anterior se percebeu que o programa para edição de vídeo tinha várias limitações, optou-se pelo *Software ShotCut*⁷⁹⁸. Veio a revelar-se uma opção pouco interessante e que se constituiu como um constrangimento para o desenvolvimento dos filmes. A docente optou por construir pequenos filmes de explicitavam algumas das técnicas que era necessário aplicar, mas esta opção foi um entrave ao desenvolvimento de outras competências para algumas estudantes. Talvez se esta opção fosse efetuada com o público do ano anterior,

⁷⁹⁷ <https://www.wevideo.com/>

⁷⁹⁸ © NCH Software



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**
JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS
DE 23 A 26 DE JULHO
WWW.SNTDE2019.COM.BR
UFMA | SÃO LUIS-MA



não se revelasse um contatempo, mas o público deste segundo ano, apesar de ser em quantidade semelhante, tinha características muito diversas. O público deste ano letivo integrava três estudantes de europa de leste (uma polaca, uma russa e uma bielorrussa) que se revelaram culturalmente muito diferentes das estudantes oriundas dos outros países. Estas estudantes mostraram muita dificuldade em se adaptar a um contexto de ensino e aprendizagem centrado no aluno, que lhe permitia autonomia, responsabilidade e criatividade, por ser muito diferente dos seus contextos educativos anteriores.

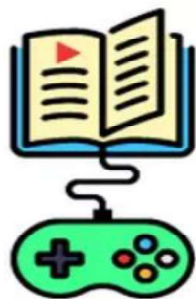
Apesar destas diferenças, os estudantes em ambos os anos valorizam a experiência e referem que o portefólio digital torna os processos mais visíveis, claros e abertos e consideram que contar estórias foi divertido, envolvente e simultaneamente trabalhoso e exigente.

Todas as estórias foram publicadas no portefólio dos estudantes que eram públicos e cujos endereços foram partilhados por todos os estudantes da UC. Este aspeto de partilha dos trabalhos foi considerado um aumento da responsabilidade e um acréscimo de atenção e revisão aos trabalhos que desenvolveram. Um outro aspeto dos portefólios públicos que foi valorizado pelos estudantes relaciona-se com a possibilidade de partilha entre pares que proporciona aprendizagem entre pares e transparência na avaliação.

Notas finais

Um dos aspetos que parece relevante neste estudo é o ambiente de aprendizagem em que se desenvolveu o trabalho. Os estudantes focam as atitudes do professor: encorajador, apoiante e motivador, aspetos de um ambiente onde os momentos expositivos existem mas tem fundamentalmente um papel de tutor. Consideramos que a dimensão do grupo de alunos é um aspeto fulcral para que este tipo de trabalho possa ser desenvolvido com sucesso. Oito a dez estudantes permitem que este envolvimento do professor nos seus trabalhos seja assíduo e proporcione que os estudantes se sintam apoiados e motivados. Este contexto proporciona um bom envolvimento dos estudantes nas tarefas e uma aprendizagem significativa.

A disponibilização pública dos trabalhos não é consensual. Por um lado revela um aumento de responsabilidade dos estudantes face aos produtos que desenvolvem e consequente melhoria do trabalho de revisão, com mais reflexão, que em contexto privado não parece haver necessidade de fazer. Por outro lado, causa desconforto porque o seu trabalho pode ser consultado por qualquer pessoa, mesmo fora do contexto da UC. Neste contexto multicultural



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



este aspeto parece ser particularmente relevante e passaremos a optar por uma forma de disponibilização que não possa ser detetadas pelos motores de pesquisa da Internet.

O trabalho com o portefólio digital foi considerado relevante pelos estudantes e os indicadores que recolhemos permitem concluir que contribui para melhorar a organização do trabalho do estudante, proporciona uma visão global sobre o trabalho desenvolvido e permite que o estudante possa utilizar algumas das informações neles constantes para outros contextos.

Quanto às estórias digitais, construímos a percepção de que foram importantes para promover a aprendizagem dos temas tratados. A necessidade de incluir uma perspetiva pessoal obrigou os estudantes a pesquisar sobre a temática, a desenvolver o seu conhecimento sobre ela e a desenvolver a sua própria percepção sobre o tema. As apresentações à turma e a discussão sobre as estórias dos colegas também foram momento que contribuíram para as competências críticas dos estudantes.

No que se relaciona com as competências digitais, os estudantes são perentórios quando afirmam que aprenderam vários novos programas e que, quando terminaram a UC, se sentiam mais competentes nesta área. No entanto, a complexidade do software escolhido não é um fator desprezável. Quando os programas escolhidos para edição de vídeo tinham uma complexidade maior, a qualidade final dos vídeos produzidos decresceu. Construímos a percepção de que os estudantes perderam algum do seu envolvimento nas tarefas por terem dificuldade em ultrapassar os problemas técnicos que encontraram. Assim, em futuras edições, este aspeto deverá ser cuidado.

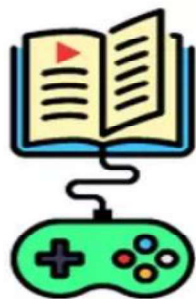
Referências Bibliográficas

AMADO, J. **Manual de Investigação Qualitativa em Educação**. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2014.

AZEVEDO, N. DOS A. P. R. et al. **Investigar em Educação: Desafios da Construção de Conhecimento e da Formação de Investigadores num Campo Multi-referenciado**. Lisboa: UIED/FCT-Universidade Nova de Lisboa, 2010.

BARRETT, H. C. Researching Electronic Portfolios and Learner Engagement: The REFLECT Initiative. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, v. 50, n. 6, p. 436–449, 2007.

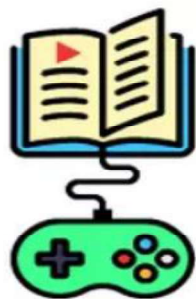
BECKERS, J.; DOLMANS, D.; VAN MERRIËNBOER, J. e-Portfolios enhancing students' self-directed learning: A systematic review of influencing factors.



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**
JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS
DE 23 A 26 DE JULHO
WWW.SNTDE2019.COM.BR
UFMA | SÃO LUIS-MA



- Australasian Journal of Educational Technology**, v. 32, n. 2, p. 32–46, 2016.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**. [s.l.: s.n.].
- BRUNER, J. **A cultura da educação**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- COUTINHO, C. P. **Storytelling as a strategy for integrating technologies into the curriculum: an empirical study with post-graduate teachers**. Proceedings of the International Conference of Society for Information Technology & Teacher Education. **Anais...**2010
- COUTINHO, C. P. Paradigmas, Metodologias e Métodos de Investigação. **Metodologia de Investigação em Ciências Sociais, Teoria e Prática**, p. 9–41, 2011.
- DEXTER, S. L.; ANDERSON, R. E.; BECKER, H. J. Teachers' Views of computers as catalysts for changes in their teaching practice. **Journal of Research on Computing in Education**, 1999.
- GOMES, M. J.; ALVES, A. P. O potencial educativo dos e-portfolios. **Revista e-Curriculum**, v. 5, n. 2, p. 1–12, 2010.
- HERRINGTON, J.; OLIVER, R.; REEVES, T. C. Patterns of engagement in authentic online learning environments. **Australasian Journal of Educational Technology**, 2016.
- KUNNARI, I. LAURIKAINEN, M. **Collection on Engaging practices on ePortfolio Process**. Hameenlinna: Pub.HAMK, 2017.
- LAMBERT, J. **Digital Storytelling capturing lives, creating community**. 3rd. ed. Berkeley: Digital Diner Press, 2009.
- MORGADO, J. et al. "Portefolio: à procura... de um caminho...como tantos outros". In: **Transformar a Pedagogia na Universidade. Narrativas da prática**. Santo Tirso: De Facto, 2009.
- OAKLEY, G.; PEGRUM, M.; JOHNSTON, S. Introducing e-portfolios to pre-service teachers as tools for reflection and growth: lessons learnt. **Asia-Pacific Journal of Teacher Education**, 2014.
- PIRES, A. L. ; RODRIGUES, M. R. Empowering students in higher education. Perspectives on eportfolio's contributions. In: **EAPRIL Conference Proceedings 2017**. Hämeenlinna, Finland: HAMK, 2018. p. 122–133.
- PONTE, J. P. DA. Investigar a nossa própria prática. In **Grupo de Trabalho sobre Investigação (Org.), Reflectir e Investigar sobre a Prática Profissional**, 2002.
- ROBIN, B. R. Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. **Theory into Practice**, 2008.
- SÁ-CHAVES. **Os "Portfolios" Reflexivos (Também) Trazem Gente Dentro**. Porto: Porto Editora, 2005.



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



SCHENSUL, J. et al. **Enhanced ethnographic methods: audiovisual techniques, focused group interviews, and elicitation techniques**. Lanham: Altamira Press, 1999.

STENHOUSE, L. **An Introduction To Curriculum Research And Development**. Boulder: Lynne Rienner Pub, 1975.

TRILLING, B.; HOOD, P. Learning, Technology, and Education Reform in the Knowledge Age or "We're Wired, Webbed, and Windowed, Now What?" **Educational Technology**, v. 39, n. 3, 1999.