



Instituto Politécnico de Tomar

Escola Superior de Tecnologia de Tomar

**Design de um Cenário *Transmedia Storytelling*
em Contexto Educativo: estudo de caso
com «Alice no País das Maravilhas»**

Projeto de Mestrado

Patrícia Alexandra Faria Ferreira

Mestrado em Design Editorial

Tomar/Outubro/2019



Instituto Politécnico de Tomar

Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Patrícia Alexandra Faria Ferreira

**Design de um Cenário *Transmedia Storytelling*
em Contexto Educativo: estudo de caso
com «Alice no País das Maravilhas»**

Projeto de Mestrado

Orientado por:

Doutora Hália Filipa da Costa Santos
Escola Superior de Tecnologia de Abrantes
Instituto Politécnico de Tomar

Lic. Ana Isabel e Sousa do Carmo
Escola Superior de Tecnologia de Tomar
Instituto Politécnico de Tomar
Instituto Superior de Educação e Ciências de Lisboa

Projecto apresentado ao Instituto Politécnico
de Tomar para cumprimento dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Mestre
em Design Editorial

Dedico este trabalho aos meus pais

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais (meus rochedos), sem eles não tinha tido coragem para me aventurar em tantos desafios e também pelos incentivos que me deram para terminar este trabalho, a sua força e determinação foram, sem dúvida, a minha grande motivação. À minha irmã Paula, nunca vou conseguir agradecer toda a ajuda e motivação que me deu durante todo este meu percurso.

Às minhas orientadoras, Professora Hália Santos e Professora Ana do Carmo, por toda a preciosa ajuda e pela orientação que me deram no decorrer deste trabalho.

Um grande agradecimento aos meus professores do Mestrado.

Ao Professor Luís Moreira, que tive a honra de ter como Professor.

Resumo

Desde que a utilização dos computadores pessoais começou a ser feita de forma muito regular, associada à larga expansão das redes, à emergência dos telemóveis e ao surgimento das redes sociais que a tecnologia digital tem sido o foco das interações sociais.

Esta realidade não pode ser alheada por parte das escolas, devendo a utilização da tecnologia ser utilizada para motivar os alunos, levando-os a tornar-se produtores da sua própria aprendizagem, torna-os mais confiantes e mais críticos. Uma das ferramentas que pode contribuir para isto é o *Transmedia Storytelling* que, quando associado ao design, permite a criação de ferramentas fantásticas, como a criação de mundos partilhados em diferentes plataformas.

Face à mobilidade que está associada à tecnologia digital, a aprendizagem não acaba com o final da aula. Ao existir uma maior liberdade, através da utilização de diversas plataformas, os estudantes podem aceder, quando e onde quiserem, às atividades propostas pelos professores.

No sentido de verificar o impacto que um percurso *Transmedia* pode ter na motivação dos alunos, foi realizado um estudo de caso numa escola, onde foram exploradas as potencialidades de *Transmedia Storytelling* quando aplicadas em contexto de sala de aula.

Palavras-Chave

Transmedia Storytelling, Design Editorial, Educação, Motivação

Abstract

Since the use of personal computers began to be regular, associated with the wide expansion of networks, the emergence of mobile phones and social networks, digital technology has been the main focus of social interactions.

This reality cannot be overturned by schools, and the use of technology should be used to motivate students to become producers of their own learning, making them more confident and more critical. One of the tools that can contribute to this is Transmedia Storytelling which, when coupled with design, enables the creation of fantastic tools, such as the creation of shared worlds on different platforms.

Given the mobility that is associated with digital technology, learning does not end with the end of class. With greater freedom, through the use of various platforms, students can access, whenever and wherever they want, the activities proposed by teachers.

In order to verify the impact that Transmedia Storytelling can have on student's motivation, a case study was carried out in a school, where the potential of Transmedia Storytelling, when applied in classroom context, was explored.

Keywords

Transmedia Storytelling, Editorial Design, Education, Motivation

Índice Geral

Agradecimentos.....	VII
Resumo.....	IX
Abstract.....	XI
Índice Geral.....	XIII
Índice de Imagens.....	XV
Índice de Tabelas.....	XVII
Índice de Gráficos.....	XIX
Introdução.....	1
Motivação Pessoal.....	7
Contextualização e Pertinência do Tema.....	8
Questões e Objetivos de Investigação.....	11
Estrutura da Investigação.....	13
Enquadramento Teórico.....	15
<i>Transmedia Storytelling</i>	19
A Utilização de <i>Transmedia Storytelling</i> em Contexto Educativo.....	25
Características do <i>Transmedia Storytelling</i> em Contexto Educativo.....	29
<i>Transmedia Storytelling</i> em Contexto Educativo nos Estados Unidos da América e em Portugal.....	36
As Narrativas <i>Transmedia</i> e o Design Editorial.....	46
Metodologia.....	53
Tipo de Estudo.....	55
População-Alvo.....	75
Técnicas e Instrumentos de Recolha de Dados.....	78
Questionário de Respostas Fechadas.....	79
Questionário de Respostas Abertas.....	80
Observação.....	81
Entrevistas.....	81
Tratamento dos Dados.....	83
Apresentação e Discussão dos Resultados.....	85
A utilização de cenários <i>Transmedia Storytelling</i> em contexto de sala de aula.....	87
Papel do design na motivação dos alunos.....	87
Papel dos cenários <i>Transmedia Storytelling</i> na motivação dos alunos.....	88

O papel do Aluno no Consumo e Produção de Conteúdos <i>Transmedia</i>	92
Constrangimentos e Limitações na Utilização de <i>Transmedia Storytelling</i> em contexto de sala de aula.....	95
Conclusões	97
O Papel do <i>Transmedia Storytelling</i> em contexto educativo	99
Limitações do estudo.....	100
Propostas para Estudos Futuros	100
Bibliografia	103
Anexos	115

Índice de Imagens

Imagem 1 e 2. Livro criado pela Walt Disney Pictures para promover o filme de Tim Burton “Alice in Wonderland”	21
Imagem 3. Infografia Sala de Aula do Futuro	27
Imagem 4. Página inicial do site <i>Teacher’s Kit</i>	34
Imagem 5. Mapa Interativo de Competências <i>Transmedia</i> , site <i>Teacher’s Kit</i>	34
Imagem 6. Fichas didáticas, site <i>Teacher’s Kit</i>	34
Imagem 7. Mapa de competências - Interpretar, site <i>Teacher’s Kit</i>	35
Imagem 8. Captura de ecrã da <i>app Alice for the iPad</i>	48
Imagem 9. Série de livros impressos <i>Harry Potter</i>	49
Imagem 10. Série de <i>ebooks Harry Potter</i> na <i>iBook Store</i>	49
Imagem 11. Cartaz do primeiro filme de <i>Harry Potter</i>	49
Imagem 12. Os ecrãs em Times Square com motivos de <i>Harry Potter</i> , antecedendo a peça de teatro.....	50
Imagem 13. Os ecrãs em Times Square com motivos de <i>Harry Potter</i> , antecedendo a peça de teatro.....	50
Imagem 14. Os ecrãs em Times Square com motivos de <i>Harry Potter</i> , antecedendo a peça de teatro.....	50
Imagem 15. Os ecrãs em Times Square com motivos de <i>Harry Potter</i> , antecedendo a peça de teatro.....	51
Imagem 16. Captura de ecrã do <i>Document Setup</i> do livro <i>Alice no País das Maravilhas</i> no programa <i>Adobe InDesign</i>	57
Imagem 17. Estrutura do documento.....	58
Imagem 18. Captura de ecrã do livro <i>Alice no País das Maravilhas</i> no programa <i>InDesign</i> , com o <i>Paragraph Style</i> dos capítulos.....	59
Imagem 19. Captura de ecrã do livro <i>Alice no País das Maravilhas</i> no programa <i>InDesign</i> , com o <i>Paragraph Style</i> do texto	59
Imagem 20. Tipografia utilizada na paginação do livro.....	59
Imagem 21. Captura de ecrã do livro <i>Alice no País das Maravilhas</i> novo capítulo	60
Imagens 22, 23 e 24. Fotografias do livro <i>Alice no País das Maravilhas</i>	61

Imagens 25. Fotografia do momento de leitura do livro <i>Alice no País das Maravilhas</i>	61
Imagem 26. Captura de ecrã do livro <i>Alice no País das Maravilhas</i> . Pormenor do código QR.....	62
Imagem 27. Captura de ecrã do filme <i>Alice no País das Maravilhas</i> no programa <i>Adobe Premiere</i>	62
Imagem 28. Momento em que os alunos visualizavam os excertos dos vídeos	63
Imagem 29. Captura de ecrã do site <i>Mentimeter</i> . Pormenor do que os alunos visualizavam enquanto liam o capítulo	63
Imagem 30. Captura de ecrã do site <i>Mentimeter</i> . Pormenor do que os alunos visualizaram após a identificação das personagens.....	63
Imagem 31. Fotografia que retrata o momento em que os alunos identificavam as personagens e as colocavam no site <i>Mentimeter</i>	64
Imagem 32. Captura de ecrã do <i>ebook</i> de <i>Alice no País das Maravilhas</i> no programa <i>Adobe InDesign</i>	65
Imagem 33. Tipografia utilizada na paginação do <i>ebook</i>	65
Imagem 34. Captura de ecrã do <i>ebook</i> de <i>Alice no País das Maravilhas</i> – Hipótese de escolha para continuação da história	66
Imagem 35. Exemplo dos caminhos permitidos aos alunos na leitura do <i>ebook</i>	66
Imagem 36. Momento de leitura do <i>ebook</i>	67
Imagem 37. Captura de ecrã da página inicial do site desenvolvido pela investigadora	67
Imagem 38. Infografia criada para explicar o projeto. Disponível no site	68
Imagem 39. Planificação – Estrutura do Site	70
Imagem 40. Joga com Alice – Estrutura do Site.....	71
Imagem 41. Joga com Alice – Exemplo dos jogos do primeiro capítulo. Estrutura do Site	71
Imagem 42. Escreve com Alice - Estrutura do Site	71
Imagem 43. Escreve com Alice – Exemplo do primeiro capítulo - Estrutura do Site	72
Imagem 44. Galeria de Imagens criada com <i>Adobe Spark</i> - Estrutura do Site.....	73
Imagem 45. Resposta dada por um aluno na atividade de escrita criativa.....	93

Índice de Tabelas

Tabela 1 – Análise do Questionário de Resposta Aberta	84
---	----

Índice de Gráficos

Gráfico 1. Gráfico ilustrativo do número de sites criados de 2000 até 2018.	3
Gráfico 2. Percentagem de alunos de 15 anos que diz ter 1 computador em casa e 3 ou mais computadores em casa, por país	41
Gráfico 3. Alteração, entre 2011 e 2016, da utilização de computadores <i>desktop</i> (4º ano) nas Escolas	41
Gráfico 4. Alteração, entre 2011 e 2016, da utilização de computadores portáteis (15 anos de idade) nas Escolas	42
Gráfico 5. Diferença na percentagem de alunos do 4.º ano que usam tecnologia na escola, em sala de aula, entre 2011 e 2015, por área disciplinar	42
Gráfico 6. Diferença na percentagem de alunos do 4.º ano que usam tecnologia na escola, em sala de aula, para pesquisar informação - Ciência	43
Gráfico 7. Diferença na percentagem de alunos do 4.º ano que usam tecnologia na escola, em sala de aula, para pesquisar informação - Matemática	43
Gráfico 8. Diferença na percentagem de alunos do 4.º ano que usam tecnologia na escola, em sala de aula, para pesquisar informação – Leitura	44
Gráfico 9. Verba orçamental executada pelo Ministério da Educação em programas relacionados com Tecnologia, Internet e Redes	44
Gráfico 10. Resultados do questionário dos alunos – “ <i>Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos</i> ”	90
Gráfico 11. Resultados do questionário dos alunos – “ <i>Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media</i> ”	90
Gráfico 12. Resultados do questionário dos alunos – “ <i>Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas</i> ”	91
Gráfico 13. Resultados do questionário dos alunos – “ <i>Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros</i> ”	92

Gráfico 14. Resultados do questionário dos alunos – “ <i>Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos</i> ”	93
Gráfico 15. Resultados do questionário dos alunos – “ <i>Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc)</i> ”	94
Gráfico 16. Resultados do questionário dos alunos – “ <i>Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa</i> ”	95

Introdução



O ser humano precisa de socializar, é um animal social e, como tal, utiliza as ferramentas disponíveis para o fazer.

“[...] man is the only animal whom she has endowed with the gift of speech. [...], the power of speech is intended to set forth the expedient and inexpedient, and likewise the just and the unjust. And it is a characteristic of man that he alone has any sense of good and evil, of just and unjust, and the association of living beings who have this sense makes a family and a state. [...] A social instinct is implanted in all men by nature, and yet he who first founded the state was the greatest of benefactors.” (Aristotle, 2019, pp.4-5)

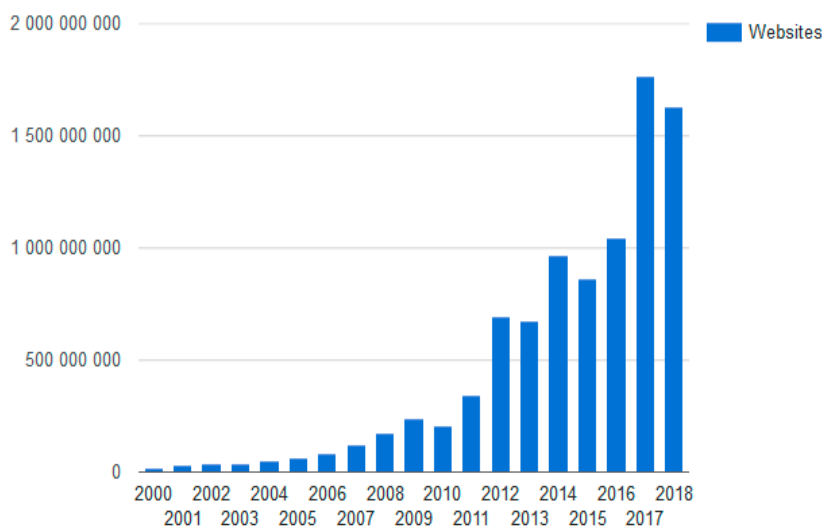
Com o avanço da tecnologia, as formas de socialização têm sofrido inúmeras alterações, com diferentes características, e cada vez mais inovadoras.

Os jovens passam grande parte do seu tempo a socializar através de tecnologias, seja com o telemóvel, *tablet* ou computador. Estes aparelhos já fazem parte da sua vida e são objetos que os cativam e motivam.

Face a esta realidade e ao impacto que a tecnologia tem atualmente para os jovens, não deverá a educação ser mais motivadora e atraente para os alunos?

Atualmente, com o aumento do número de sites que, de acordo com Internet Live Stats se fixa em 1 630 322 579 sites no ano de 2018 (sendo que em 1991 existia apenas um site) e o aparecimento de aparelhos cada vez mais acessíveis, o acesso à informação aumentou, o que leva a que os alunos, com apenas uns cliques, tenham acesso a um mundo de informação, aumentando, assim, a responsabilidade dos professores de ar-

Gráfico 1. Gráfico ilustrativo do número de sites criados de 2000 até 2018. Consultado em: Internet Live Stats, 2019



ranjar formas atrativas e motivadoras de passar o conhecimento, de forma a manter os seus alunos interessados nas matérias a aprender.

De acordo com Anthony Giddens::

“A expansão da tecnologia de informação parece influenciar a educação de várias formas. A economia do conhecimento procura uma força de trabalho com competências e conhecimentos informáticos, sendo cada vez mais evidente que a educação pode, e deve, desempenhar um papel crítico na satisfação desta necessidade” (Giddens, 2008, p.509)

Grande parte dos jovens, em idade escolar, passa boa parte do seu tempo livre nas redes sociais, acessíveis através dos seus telemóveis, *tablets* e computadores. Realidade que poderá estar associada ao insucesso escolar, na medida em que os alunos acabam por não sentir grande motivação escolar porque o ensino atual não acompanha o grande crescimento tecnológico.

“[...] quem são os responsáveis em ajudar os jovens a usar isto a seu favor, a favor do conhecimento, pois a questão (recursos tecnológicos), está trazendo a responsabilidade da família, dos criadores dos programas para os professores em mostrar, explicar para os alunos que a mídia é uma fonte de conhecimento e, nós fazemos isto, mas a diferença é que os alunos têm um descontrolo em sair das redes sociais., Enquanto que os recurso midiáticos têm muitos benefícios na busca do conhecimento estes também não são aproveitados adequadamente em favor deste bem.” (Morales e Alves, 2016)

De acordo com Michael Fullan:

“A compreensão dos conceitos de mudança e inovação educativa passa pela sua integração numa visão sistémica das chamadas reformas estruturais dos sistemas educativos, em particular, nas últimas décadas do séc. XX. A inovação é uma prática institucionalmente situada, que engloba a decisão, os processos e a intervenção. A inovação centra-se nas escolas, nas salas de aula e nas práticas dos professores e agrega três componentes: a utilização de novos materiais ou tecnologias, o uso de novas estratégias ou atividades e a alteração de crenças por parte dos intervenientes” (citado por Oliveira, Isolina e Courela, Conceição, 2013)

Vivemos, atualmente, uma cultura de convergência que é, de acordo com Jenkins (2006), *“where old and new media collide,*

where grassroots and corporate media intersect, where the power of the media producer and the power of the media consumer interact in unpredictable ways". De acordo com o autor, cada vez mais as pessoas querem fazer parte da criação e partilha de conteúdos, fenómeno que foi intensificado com a evolução da tecnologia.

Integrar novas formas educacionais para a sala de aula, como o caso da *Transmedia Storytelling*, leva a que os alunos se sintam mais motivados, pois é-lhes permitido explorar, criar, recriar histórias, mas também podem acabar por fazer parte delas, levando-os a sentir-se mais motivados.

De acordo com Vincente Gosciola:

“na medida em que se amplia a contextualização no processo educacional mediada pelas tecnologias e que compreende a convergência tecnológica como uma transformação cultural que vai além da integração de dispositivos técnicos, procura-se refletir sobre as implicações deste novo cenário na Educação. Este cenário é o que se abre exatamente neste momento para as experiências com narrativa transmídia em educação”. (citado por Lima, L., Velasquez, F., Cordeiro, G., & Haguenaer, C., 2015)

O Design, enquanto ferramenta utilizada na educação, poderá ajudar na aprendizagem, uma vez que alia o currículo escolar com uma ajuda visual. *“O design possui as ferramentas necessárias para construir mensagens visuais que evitam a ambiguidade e otimizam o processo de compreensão do seu significado.”* (Coutinho e Vanderlei, citados por Lopes, 2009)

Em contexto educativo, os manuais escolares são o grande apoio no processo de aprendizagem dos alunos e, é um facto que os livros ilustrados despertam maior interesse nos alunos, levando-os a ter uma melhor perceção do seu conteúdo (Coutinho e Lopes, 2011).

Motivação Pessoal

Cresci numa família que sempre gostou de seguir a evolução da tecnologia, sempre tivemos várias televisões, consolas de jogos, computadores. Sempre estive rodeada de “aparelhos” e sempre acompanhei, com grande entusiasmo, a sua evolução. Ainda hoje o faço.

Uma das minhas irmãs é professora e, sendo eu mais nova, sempre a vi como um modelo a seguir, a sua profissão sempre me fascinou e, apesar de não ter seguido essa via, sempre segui com bastante atenção o modelo educativo no nosso país.

Decidi, com muito apoio da minha família, seguir a área do Design, uma área que sempre me fascinou, aliar as imagens e cores com o uso da tecnologia.

Tenho seis sobrinhos, alguns ainda em idade escolar, e sempre tive curiosidade na forma como as aulas lhes são dadas, ainda hoje lhes faço essas questões. Vejo, com alguma tristeza, que se sentem cada vez mais desmotivados, as aulas não os cativam. As ferramentas utilizadas não são suficientes para os motivar.

Recentemente fui “apresentada” ao conceito de *Transmedia Storytelling* e dei por mim a perceber que já conhecia bem esta realidade sem saber o que era. Como aficionada por livros, cinema, jogos e parques temáticos, vi que esta realidade já estava em minha casa... O mundo do *Harry Potter*, *Matrix*, *Star Wars*, *Lord of the Rings*, entre outros.

Com a pesquisa que fui fazendo, foi-me permitido perceber cada vez mais sobre *Transmedia Storytelling*, “conhecer” Jenkins, um dos grandes impulsionadores do conceito e perceber que aqui temos uma ferramenta poderosa no combate à desmotivação e insucesso escolares.

Aliando as tecnologias e a educação vi, neste trabalho, uma forma de mostrar as potencialidades de aliar a tecnologia e o Design em contexto de sala de aula de forma a motivar os alunos.

A concretização deste projeto permitiu utilizar o Design Editorial na criação do livro impresso e o ebook permitiu a construção de um site e outras ferramentas que aliam a tecnologia, design e educação.

Contextualização e Pertinência do Tema

A nossa sociedade está em constante mutação fruto da evolução incessante da tecnologia, o que tem repercussões para a sociedade, de uma forma geral, e para o ser humano, em particular, que se vê confrontado com a necessidade de se adaptar a novas vivências, cada vez mais complexas e exigentes.

“Estima-se que, no início do século XXI mais de 100 milhões de pessoas em todo o mundo possam aceder à Internet. Estimou-se que a Internet cresceu a um ritmo na ordem dos 200 por cento desde 1985! Esta taxa de crescimento exponencial parece assegurada no futuro mais próximo com avanços posteriores na tecnologia de computadores e telecomunicações.” (Giddens, 2008, p.473)

Neste sentido, há uma constante necessidade de evoluir, não só a nível social, ambiental ou político, mas também educativo. As políticas educativas devem encontrar forma de acompanhar a evolução da sociedade, incorporando a evolução da tecnologia nas práticas pedagógicas, de forma a manter os alunos motivados e interessados.

“Restam poucas dúvidas de que os computadores têm alargado as oportunidades a nível educativo, oferecendo oportunidades às crianças para trabalharem de forma autónoma, pesquisarem tópicos com o auxílio de recursos online e beneficiarem de software educacional que lhes permite progredirem ao seu próprio ritmo.” (Giddens, 2008, p.510)

Assim, a educação deve, desde o primeiro contacto dos alunos com o ambiente escolar, procurar novas formas de aperfeiçoar o processo de aprendizagem, havendo a necessidade de integrar novas estratégias tendo em conta a facilidade de uso das várias ferramentas digitais utilizadas pelos alunos no seu quotidiano, levando-as, assim, para a sala de aula para o desenvolvimento das várias atividades escolares.

“Our students have changed radically. Today’s students are no longer the people our educational system was designed to teach.”

(Prensky, 2001, p.1) Prensky refere-se aos jovens como “Digital Natives”, os alunos atuais são nativos da língua digital, a língua dos computadores, dos videojogos e da internet. As restantes pessoas, que não nasceram na era digital, mas que, mais tarde na vida, se tornaram fascinados pelo mundo digital e que acabaram por adotar muitas das novas tecnologias são apelidados, pelo autor, por “Digital Immigrants”.

Os jovens de hoje representam, de acordo com Prensky (2001), as gerações que cresceram rodeadas de tecnologia, toda a sua vida foi passada com computadores, jogos, leitores de música digitais, telemóveis, entre outros. Fenómeno reforçado por Pereira, *et al.* (2018), no estudo *Media uses and production practices: case study with teens from Portugal, Spain and Italy*, onde se verificou que mais de 90% dos jovens tinha acesso a televisão, computadores, telemóveis, *Wi-Fi*, consolas de jogos e máquinas fotográficas.

Prensky (2001) refere que os “Digital Immigrants”, que falam uma linguagem antiquada – a da era pré-digital – estão a ter dificuldades em ensinar jovens que falam uma nova linguagem completamente diferente da sua.

Neste contexto, é visível a necessidade de os professores estarem preparados para mudar a metodologia adotada no ensino. É necessário integrar os diferentes Média e as tecnologias em contexto de sala de aula.

De acordo com Jacinta Paiva, João Paiva e Carlos Fiolhais (2002), uma escola que não faça integração das novas tecnologias pode ficar obsoleta uma vez que as tecnologias de informação deverão ser utilizadas como ferramentas didáticas para os professores e alunos.

Transmedia Storytelling é uma ferramenta poderosa neste campo, pois permite a integração de narrativas em várias plataformas.

O termo *Transmedia* foi utilizado, pela primeira vez, em 1991 por Kinder, no seu livro *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*: “Thus, even before children go to the cinema, they learn that movies make a vital contribution to an ever-expanding supersystem of entertainment, one marked by *Transmedia* intertextuality.” (Kinder, 2019).

Mas o conceito *Transmedia Storytelling* foi utilizado, pela primeira vez, em 2003 por Henry Jenkins:

“In the ideal form of Transmedia Storytelling, each medium does what it does best-so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable au-

tonomous consumption. That is, you don't need to have seen the film to enjoy the game and vice-versa.” (Jenkins, 2003)

O que Jenkins refere é que uma história pode ser contada através de diversas plataformas, mas cada plataforma acrescenta algo mais à narrativa, ou seja, o que é visto no filme não é o mesmo que existe na banda desenhada ou no jogo. Todas as plataformas contribuem para a construção da narrativa.

“Transmedia Storytelling design entails the development of character (interaction and personas), story (narrative and scenarios), worldbuilding (place), and audience (participation and emergent culture). In addition to these elements, in the case of a Transmedia learning experience, it is also necessary to ground a learning framework. Taking into account the goals of a blended learning project, the framework of a specific storyworld must support the construction of knowledge via manipulation of the digital resources scattered through the platforms and integrate interaction triggers that can ultimately lead to an authentic learning experience.” (Bidarra, Rodrigues, 2018, p.5)

De acordo com Bidarra, *Transmedia Storytelling* permite combinar os recursos digitais e a educação, fazendo com que os alunos, por meio da manipulação de ferramentas digitais, consigam ter uma experiência educativa única.

Aldea e Vidales (citados por Sens e Pereira, 2016) referem que existe a necessidade de enriquecer as experiências dos utilizadores e espetadores de produtos *Transmedia*, através do seu design. De facto, cada uma das plataformas utilizadas para transmitir a narrativa *Transmedia* necessita de ser pensada e desenhada de forma a permitir que os seus espetadores/leitores tenham uma experiência única e de forma fluída quando se alterna entre as plataformas da narrativa.

“São apresentadas algumas especificidades para o Transmedia design, como a possibilidade de oferecer uma variedade de expressões e, ao mesmo tempo, a capacidade de construir mecanismos para criar pontes para que os usuários transitem de uma plataforma para outra” (Beddows, citado por Sens e Pereira, 2016).

Existe uma relação estreita entre a narrativa *Transmedia* e os seus processos criativos e produtivos, pois vão sempre envolver a estética, a simbologia das suas imagens, diferentes interfaces em diferentes plataformas, mas que permitam, ao seu espetador/leitor, continuar mergulhado na narrativa.

Questões e Objetivos de Investigação

Este trabalho de investigação, na área do Design Editorial, pretende mostrar a importância da utilização do Design enquanto ferramenta educativa bem como uma descrição da forma como o *Transmedia* poderá contribuir para aumentar a motivação dos alunos. Pretende, ainda, dar um contributo para se perceber de que forma é possível fazer a mudança do papel do aluno, de recetor para produtor de conteúdos.

A tecnologia poderá ser utilizada de forma muito positiva, em contexto de sala de aula, de forma a motivar os alunos, levando-os a serem criadores, a serem críticos e a utilizarem a tecnologia enquanto recurso pedagógico que pode contribuir de forma significativa para uma aprendizagem centrada nos alunos.

De acordo com Sara Pereira e Pedro Moura:

“promover oportunidades para desenvolver as habilidades para ler criticamente, analisar, compreender, avaliar, criar, produzir e participar nos media. [...] uma pessoa alfabetizada com o media é capaz de usar os media, criar seus próprios conteúdo e participar no campo da comunicação. A consciência crítica é, de longe, a dimensão tradicional mais relevante de alfabetização mediática.” (Pereira e Moura, 2018, p.26)

Desta forma, este estudo propõe-se a responder às seguintes questões de investigação:

- Perceber de que forma o Design, enquanto ferramenta educativa, pode aumentar a motivação dos alunos;
- Perceber de que forma o *Transmedia* pode contribuir para aumentar a motivação dos alunos;
- Perceber se é possível existir a mudança dos alunos de recetor para produtor de conteúdos.
- Perceber de que forma a escola está preparada para a utilização destes recursos em contexto educativo.

De forma a responder às questões de investigação, foram elaborados os seguintes objetivos:

- Utilizar o design, aplicado nas diversas ferramentas utilizadas, de forma a motivar os alunos;

- Contribuir para a criação de percursos que valorizem a participação dos alunos e os motivem para a aprendizagem;
- Contribuir para o reforço do papel do aluno não só enquanto consumidor, mas também produtor de conteúdos;
- Analisar o interesse dos professores e alunos nas narrativas transmediáticas;
- Descrever o cenário atual das escolas e verificar os constrangimentos e limitações na utilização de *Transmedia Storytelling* em contexto de sala de aula.

Estrutura da Investigação

Design de um Cenário Transmedia Storytelling em Contexto Educativo: estudo de caso com Alice no País das Maravilhas é uma investigação composta por cinco capítulos principais: introdução, enquadramento teórico, metodologia, apresentação e discussão de resultados e conclusões.

Na *Introdução*, é apresentada a motivação pessoal que originou este trabalho, a sua contextualização, a pertinência que o tema tem na atualidade em Portugal, as questões que definiram a orientação desta investigação e os objetivos estabelecidos para responder a essas questões. Faz também parte deste capítulo a estrutura da investigação, onde consta uma breve definição de cada capítulo.

O *Enquadramento Teórico* foca os elementos integrantes da investigação: *Transmedia Storytelling*, o que significa, qual a sua utilidade e aplicação, as diferentes abordagens e terminologias associadas a *Transmedia Storytelling* e os sete princípios de *Transmedia Storytelling* definidos por Henry Jenkins; a utilização de *Transmedia Storytelling* em contexto educativo; *Transmedia Storytelling* em contexto educativo nos Estados Unidos da América e em Portugal, uma forma de mostrar as grandes diferenças em contexto educativo entre o nosso país e um país que está bastante desenvolvido nesta área, bem como a relação entre as Narrativas *Transmedia* e o Design Editorial.

No capítulo dedicado à *Metodologia* é descrito o tipo de estudo efetuado nesta investigação, a descrição do público-alvo no estudo, as técnicas e instrumentos utilizados na recolha dos dados, a forma como foi efetuado o seu tratamento e as questões éticas associadas à investigação.

A *Apresentação e Discussão de Resultados* centra-se na descrição do cenário *Transmedia Storytelling* em contexto educativo, na perspetiva dos professores; o papel do aluno no consumo e produção de conteúdos e os constrangimentos e limitações na utilização de *Transmedia Storytelling* na educação.

As conclusões e os resultados relativos a esta investigação estão descritos no capítulo *Conclusões* com a descrição do papel de *Transmedia Storytelling* em contexto educativo em Portugal;

as limitações do estudo e, finalmente, propostas para a realização de estudos futuros.

Para complementar o trabalho está a *Bibliografia* que contém todas as referências bibliográficas utilizadas na execução desta investigação e os *Anexos* com os documentos produzidos no decorrer deste projeto.

Enquadramento Teórico



Neste capítulo é feita a apresentação do enquadramento teórico desta investigação.

Uma parte do capítulo é dedicada à descrição de *Transmedia Storytelling*, uma forma de contar uma narrativa utilizando diversas plataformas como livros impressos, ebooks, filmes, música, jogos, entre outros.

Segue-se uma breve descrição da utilização de *Transmedia Storytelling* em contexto educativo, onde se procura verificar as suas vantagens na motivação dos alunos em contexto de sala de aula.

Outra parte do capítulo debruça-se sobre os cenários *Transmedia Storytelling* em contexto educativo nos Estados Unidos e em Portugal.

Seguidamente será feito um breve enquadramento de Narrativas *Transmedia* e o Design Editorial

Transmedia Storytelling

Transmedia Storytelling, de acordo com Pratten (2015), consiste em contar uma história através de diversas plataformas, preferencialmente que permitam a participação da audiência. Pretende-se que cada plataforma crie uma experiência nova e que aumente o prazer da audiência, isto é que leve os utilizadores numa viagem emocional que vai de momento a momento da narrativa e que seja a combinação de uma história e de uma experiência.

De acordo com Henry Jenkins (2007), *Transmedia Storytelling* representa um processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada onde cada um destes canais faz a sua contribuição para o desenrolar da história. Ao contrário do que o que acontece com *crossmedia*, que é a reprodução da mesma história em diversas plataformas, da mesma forma, sem acrescentar qualquer nova informação.

Jenkins utiliza como exemplo o *franchising* “The Matrix”, onde a informação é transmitida através de três filmes de ação, uma série de curtas de animação, duas coleções de histórias em banda desenhada e vários jogos. Não existe apenas uma fonte ou texto onde se possam obter todas as informações necessárias para compreender o universo *Matrix*.

As narrativas *Transmedia*, na maioria das vezes, são baseadas não em personagens individuais ou em enredos específicos, mas em mundos complexos de ficção que podem sustentar vários personagens inter-relacionados e as suas histórias. Esse processo de construção de mundo encoraja à construção de novos enredos tanto para leitores como para escritores. O ser humano é atraído pelo domínio do que pode ser conhecido sobre um mundo que se expande para além de nosso alcance. Esse é um prazer muito diferente do que aquele que associamos ao fim encontrado nas narrativas mais classicamente construídas.

Jenkins (2010) definiu sete princípios básicos de *Transmedia Storytelling*:

1. Potencial de Partilha x Profundidade
 - Potencial de Partilha – A forma como o conteúdo pode

- ser partilhado e capacidade do espetador em envolver-se de forma ativa da disseminação dos conteúdos.
 - Profundidade – A capacidade do espetador explorar a narrativa.
2. Serialidade
 - Narrativas contada através de diversas plataformas.
 3. Construção do Universo
 - Elementos que podem não estar relacionados diretamente à narrativa principal, mas que acabam por fornecer uma descrição mais elaborada do universo.
 4. Subjetividade
 - Multiplicidade de perspetivas (podendo assim mostrar a perspetiva de personagens secundários)
 5. Imersão x Extração
 - Imersão – A forma como o espetador entra no universo da narrativa (parques temáticos)
 - Extração – O espetador leva consigo objetos da narrativa (produtos como miniaturas das personagens ou adereços)
 6. Continuidade x Multiplicidade
 - Continuidade – Existe uma coerência contínua no conteúdo.
 - Multiplicidade – Podem existir versões alternativas das personagens ou universos paralelos.
 7. Performance e Participação
 - A possibilidade de o espetador participar na narrativa.

“Consider, for example, the comic books published in advance of the release of such films as Batman Begins and Superman Returns by DC (owned by Warner Brothers, the studio that released these films). These comics provided back-story which enhanced the viewer’s experience of the film even as they also help to publicize the forthcoming release (thus blurring the line between marketing and entertainment). The current configuration of the entertainment industry makes Transmedia expansion an economic imperative, yet the most gifted Transmedia artists also surf these marketplace pressures to create a more expansive and immersive story than would have been possible otherwise.” (Jenkins, 2007)

Um exemplo da aplicação de *Transmedia Storytelling* é com o filme *Alice no País das Maravilhas*, de Tim Burton, baseado no clássico escrito por Lewis Carrol. De forma a promover o filme, a Walt Disney Pictures criou um livro com a história onde estavam diversos livros mais pequenos e, dentro do mais pequeno, estava uma *pen usb* que continha informações exclusivas e cenas



Imagem 1 e 2. Livro criado pela Walt Disney Pictures para promover o filme de Tim Burton "Alice in Wonderland"¹

especiais do filme, foi organizada uma *flashmob*, foram produzidos vários objetos de *merchandising* e criado um jogo para *iPhone*, e para as consolas de jogos *Nintendo DS* e *Wii*. Entre outros produtos lançados para a promoção da *première* do filme.

Transmedia Storytelling é, de acordo com Jenkins (2007), a forma estética ideal para uma era de inteligência coletiva. Ou seja, as narrativas têm que ser desenhadas de forma a serem harmoniosas, para o espetador sentir que tem apenas uma história, sendo que esta é contada em diferentes plataformas.

Para Pierre Levy (citado por Jenkins, 2007), o termo inteligência coletiva é utilizado para referir novas estruturas sociais que permitem a produção e a circulação do conhecimento dentro de uma sociedade em rede. Os participantes reúnem informações e aproveitam a experiência de cada um enquanto trabalham juntos para resolver problemas.

Levy (citado por Jenkins, 2007) argumenta que a arte numa altura de inteligência coletiva funciona como um íman cultural, que reúne indivíduos com ideias de forma a criar novas comunidades de conhecimento.

Uma narrativa *Transmedia* não se limita a dar informações ela acaba por fornecer um conjunto de papéis e metas que os leitores podem assumir ao aumentar a história através da sua vida quotidiana. Esse fenómeno é observável com o lançamento de figuras de ação, que levam as pessoas a criar as suas próprias narrativas sobre esses personagens ou até mesmo nos tão atuais jogos de *Role Playing Games* que levam as pessoas a mergulhar no mundo de ficção.

No caso do *franchising Star Wars* este facto é bastante observável pois, para além dos vários filmes, existem jogos e ainda o fenómeno do grande interesse dos consumidores gerado em torno deste *franchising*. Os consumidores têm um papel fundamental no mundo dos Média, pois podem criar pressão, de forma a alterar os desejos iniciais dos criadores. Este fenómeno foi verificável no mundo *Star Wars*, em especial em torno da personagem de *Boba Fett* (que tinha apenas um pequeno papel na série). Os consumidores gostaram tanto desta personagem que conseguiram criar tanta pressão nos criadores da série que acabaram por lhe dar uma maior visibilidade noutras histórias, aparecendo em mais filmes da saga.

As grandes ambições das narrativas *Transmedia* podem resultar em lacunas ou excessos no desenrolar da história, ou seja,

1 - Disponível em Ebay - <https://www.ebay.com/itm/ULTRA-RARE-Disney-Tim-Burton-ALICE-WONDERLAND-Press-Kit-Complete-with-USB-Key-/113236769244>. Consultado em 7/9/2019

introduzem enredos que não podem ser contados na totalidade ou detalhes extras sugestivos. O que acontece é que os leitores se sentem incentivados para elaborar a continuação dessas histórias, trabalhando-as de forma a preencher as lacunas que acham que existem nas histórias criando assim a chamada *Fanfiction* que pode ser designada como a história de personagens ficcionais criada por fãs e que acaba por ser publicada na internet.

Bordwell (citado por Jenkins, 2009) refere que:

“Transmedia Storytelling is very, very old. The Bible, the Homeric epics, the Bhagvad-gita, and many other classic stories have been rendered in plays and the visual arts across centuries. There are paintings portraying episodes in mythology and Shakespeare plays. More recently, film, radio, and television have created their own versions of literary or dramatic or operatic works. The whole area of what we now call adaptation is a matter of stories passed among media...”

Todas as histórias que utilizem diversas formas para serem contadas são, de acordo com Bordwell, consideradas *Transmedia Storytelling*. Há já vários séculos o ser humano utiliza imagens para representar as suas histórias, de forma a complementar estas narrativas.

Atualmente, este conceito acaba por ter mais enfoque devido à tecnologia digital, que permite aos espetadores/leitores e também para os “contadores de histórias” ter mais plataformas disponíveis para o desenvolvimento das narrativas.

Gosciola (2012) refere que a narrativa *Transmedia* tem vindo a crescer em especial a nível da cultura: “Os projetos de artistas e empresários, bem como o foco de teóricos e analistas, seja no campo do entretenimento, ou do jornalismo, ou corporativo ou até mesmo na área da educação, voltam o seu foco para essa, digamos, modalidade de comunicação.” O facto de termos, à nossa disposição, uma rede de comunicação mundial, permite-nos estar ligados com outras pessoas, mas também permite a agregação de diversos meios de comunicação o que lhes permite ter o seu potencial comunicacional bastante ampliado. De facto, cada vez mais pessoas estão dependentes das plataformas digitais sentindo-se incapazes de passar muito tempo longe destes meios de comunicação.

Transmedia Storytelling não só desenvolve a criatividade das pessoas, mas ajuda-as a serem mais críticas, a compreenderem de forma mais detalhada o que lhes é apresentado e conseguirem direccionar-se para a solução de problemas de uma forma mais célere.

“Transmedia Storytelling exemplifies learning in the twenty-first century by merging the concept of storytelling with that of the listener-learner and the resulting emotional engagement with the pervasiveness of media. We might define Transmedia learning as: the application of storytelling techniques combined with the use of multiple platforms to create an immersive learning landscape which enables multivarious entry and exit points for learning and teaching.” (Fleming, 2013, p. 371)

Aplicado à educação, *Transmedia Storytelling* poderá trazer inúmeras vantagens, como novas formas de expressão criativa, por parte dos alunos. Que poderão trabalhar em grupos a aprender a desenvolver trabalhos em múltiplas plataformas, reforçando as metodologias educativas com a utilização da tecnologia e os Média de forma a motivar os alunos e para os tornar em produtores da sua própria aprendizagem. Utilizando a tecnologia, os alunos poderão tornar-se criadores de conteúdos vídeo, áudio ou texto de forma a complementar as técnicas utilizadas atualmente, podendo este ser um complemento bastante positivo na educação atual.

A Utilização de Transmedia Storytelling em Contexto Educativo

Desde que os computadores pessoais começaram a fazer parte do cotidiano, a expansão do sistema de redes, a emergência dos telemóveis e a inevitabilidade das redes sociais que a tecnologia digital tem sido um dos focos das interações sociais de grande parte da população.

As escolas têm tido dificuldade em adaptar-se a esta condição sociotecnológica, uma vez que a vida dos mais jovens gira em torno da tecnologia – redes sociais e telemóvel – e estas práticas são muito diferentes das que existem nos planos educativos das instituições de ensino. (Scolari, 2018, p. 9)

“[...] o modelo de escola e de educação tradicional tornou-se ultrapassado, ou pelo menos insuficiente para garantir bons níveis de atenção de um público cada vez mais digitalizado e acostumado à convergência de mídias.” (Falcão, 2011) De facto, a iniciativa de equipar as escolas com computadores e/ou *tablets* já se reflete atualmente, mas a forma de educar continua praticamente igual. Existe uma necessidade latente de efetuar mudanças pedagógicas que acompanhem o desenvolvimento da sociedade e todas as transformações que o avançar da tecnologia traz.

Atualmente é do conhecimento geral que as tecnologias já fazem parte das escolas, mas tem sido privilegiado mais o desenvolvimento da modernização das infraestruturas e da gestão. As plataformas de gestão das escolas sempre foram mais desenvolvidas do que as de educação. Existe um cuidado muito grande em manter estas plataformas atualizadas, mas não é demonstrada uma vontade de modernizar a educação dada aos jovens, que cada vez mais se sentem desmotivados com as aulas pouco apelativas.

“As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento

de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes. [...] As tecnologias permitem mostrar várias formas de captar e mostrar o mesmo objeto, representando-o sob ângulos e meios diferentes: pelos movimentos, cenários, sons, integrando o racional e o afetivo, o dedutivo e o indutivo, o espaço e o tempo, o concreto e o abstrato.” (Moran, 2007)

Falcão (2011) refere que a dificuldade do uso das tecnologias, em contexto educativo, já foi observada em diversos estudos, tendo-se verificado em vários desses estudos, que a principal dificuldade apontada não é a falta de tecnologia nas escolas, mas a ausência de literacia digital dos professores.

De acordo com Costa (citado por Rodrigues, p.4, 2017):

“a utilização das TIC no ensino é ainda insuficiente e deriva de uma preparação desadequada na formação dos professores relativamente à exploração e uso do potencial pedagógico das tecnologias na aprendizagem, assim como de outros fatores, como o formato atual da oferta de ações de formação, pontuais e limitadas no tempo, com enfoque mais técnico, sem atender às questões relacionadas com a integração curricular das tecnologias”.

As ações de formação e o formador são essenciais para assegurar a apropriação efetiva dos saberes, competências e confiança. Estas são essenciais para a promoção da inovação. A formação contínua de professores é vital na preparação dos professores, contribuindo *“para a criação de uma atitude positiva e favorável relativamente à sua capacidade em atuar de forma eficiente no domínio da mobilização das tecnologias para o ensino no curto e médio prazo.”* (Santos, p.173, 2015)

De forma a conseguir ultrapassar estes constrangimentos, os professores necessitam de novos referenciais que possam guiar as metodologias educativas, de forma a minimizar este desfasamento entre professores e alunos.

A grande maioria dos alunos sente uma grande resistência em dedicar uma parte substancial do seu tempo para os estudos. De facto, pegar em livros ou cadernos torna-se cada vez mais um motivo de desmotivação, pois os alunos, preferem usar o seu tempo no telemóvel ou *tablet*. Perante este cenário, o conceito educativo tem de conseguir voltar a trazer a atenção dos alunos para a sala de aula e não poderá continuar com o conceito antiquado de quadro e aulas expositivas, é necessário inserir, nas aulas, plataformas digitais e procurar novas formas de se inserir no quotidiano dos seus alunos. (Cruz, Porto e Benia, sd)

“Os alunos estão tão envolvidos nos meios que o modelo tradicional da escola já não chama mais a sua atenção e preferem prestar atenção no que se passa no mundo dos seus celulares do que na aula. Em vez de retirar a plataforma do aluno, a escola deve adequar-se nessas plataformas, chamando a sua atenção e convidando-o a interagir com ela.” (Cruz, Porto e Benia, sd, p.5)

De acordo com Wong (2017), existem, em Portugal, 34 salas de aula do futuro, espalhadas por 30 agrupamentos de escolas, a primeira sala de aula do futuro foi implementada na Escola Secundária D. Manuel Martins, em Setúbal, em 2014. A autora refere ainda que existe um projeto promovido pela European School Net que permite antever como será uma sala de aula do futuro.

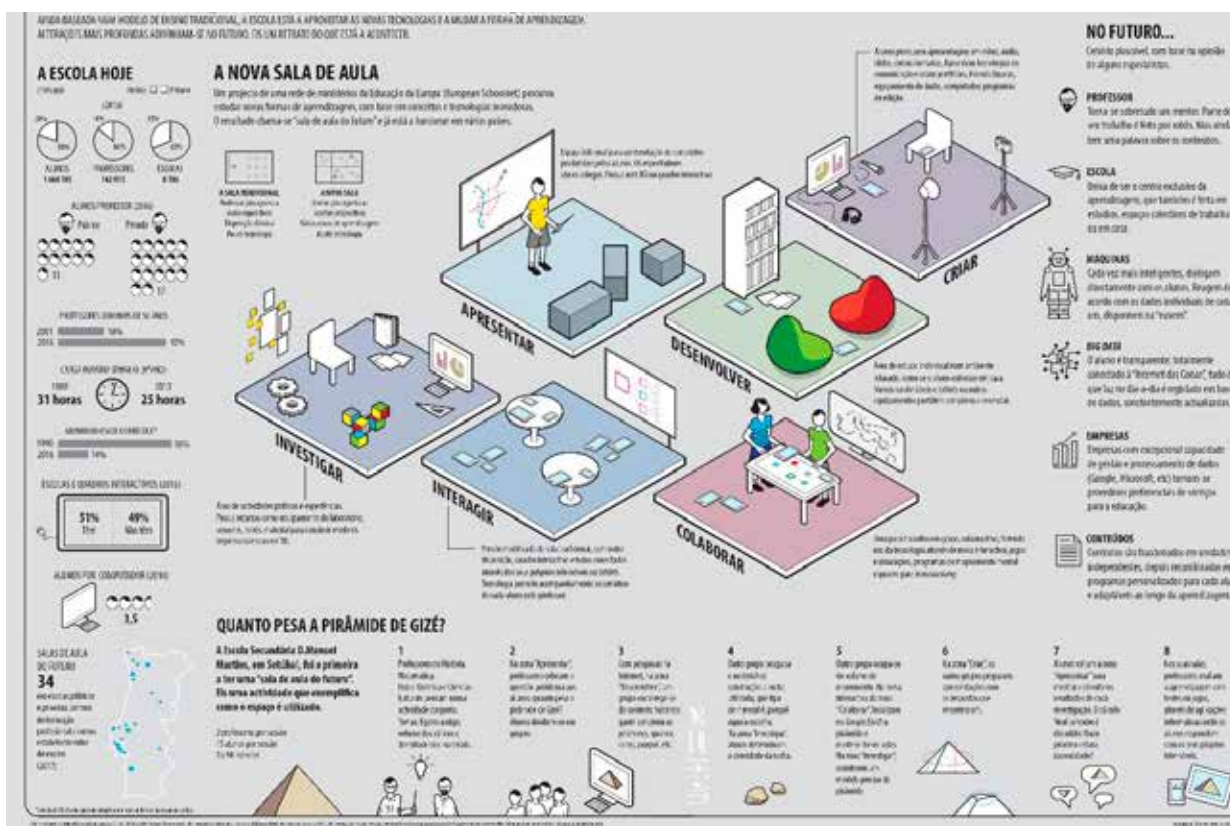


Imagem 3. Infografia Sala de Aula do Futuro?

“Trata-se de uma sala onde além das mesas e cadeiras também podem existir sofás ou poufs porque os alunos não estão todos a fazer o mesmo, ao mesmo tempo. O desafio para professores e alunos é diferente, em vez do ensino transmissivo, procura-se ensinar com espaços de interação, de projecto, de investigação.” (Wong, 2017)

2 - Disponível em Fronteiras XXI - <https://fronteirasxxi.pt/wp-content/uploads/2017/09/Infografia-sala-de-aula-do-futuro.pdf>. Consultado em 10/8/2019

Wong (2017) refere que estas salas permitem que os alunos tenham a possibilidade de aprender num ambiente dinâmico onde a interdisciplinaridade e a articulação entre diferentes matérias de diversas disciplinas é estimulada. A autora refere que o projeto pode não ter avançado em algumas escolas devido à resistência dos professores.

Carriço (citada por Wong, 2017) refere que *“os professores continuam muito agarrados aos programas, têm de os cumprir para preparar os alunos para os exames pois os resultados destes são a imagem da escola.”*

Alves (citada por Wong, 2017) menciona que o *“Ensino “tradicional” [...] não aposta em áreas como a criatividade ou a autonomia do aluno [...] os alunos chegam à universidade sem essas competências e se sentem perdidos porque não têm um manual para seguir e precisam de fazer pesquisa, trabalho de campo ou outros”*.

Características do Transmedia Storytelling em Contexto Educativo

Transmedia Storytelling, enquanto recurso educativo, poderá ser utilizado, em contexto de sala de aula, de forma a criar a necessária adequação das práticas pedagógicas, devendo ser utilizado como complemento das metodologias utilizadas, reforçando, assim, a forma como as aulas podem ser dadas utilizando a tecnologia e os Média para motivar os alunos e para os tornar em produtores da sua própria aprendizagem. Esta metodologia irá reforçar as já existentes, será um complemento bastante positivo na educação atual.

Massetto (citado por Falcão, 2011) refere que:

“com essa abordagem, o professor passaria a assumir a tarefa de ajudar o estudante a coletar informações, relacioná-las, organizá-las, manipulá-las, discuti-las e debatê-las com seus colegas, com o professor e com outras pessoas (interaprendizagem), até chegar a produzir um conhecimento que seja significativo para ele – conhecimento que se incorpore ao seu mundo intelectual e vivencial, e que o ajude a compreender a sua realidade humana e social e mesmo a interferir nela.”

Transmedia Storytelling é uma ferramenta muito poderosa que possui a capacidade de motivar, persuadir, entreter e educar.

“a Transmedia pedagogy uses technology in an integrated way that allows learners and content to flow seamlessly across media platforms. Education across multiple media allows for great continuity in learning. Every piece of the puzzle works to engage the learner. Transmedia techniques, when responsibly and effectively applied in an educational context, immerse students in their own learning and, as a happy corollary, advance media literacy education for all.” (Fleming, 2013, p. 371)

Estamos, presentemente, numa época vocacionada para o mundo digital e temos as oportunidades de melhorar a metodo-

logia educativa de forma a incluírem a tecnologia em contexto de sala de aula. Não será fácil de fazer uma vez que é necessário dar, aos professores, todo o apoio necessário para os preparar para a mudança.

“Technology tools should be so much a part of learning that the friction is removed because of educators and learners do not waste energy thinking about how it works, instead becoming an essential component of all that goes on in the classroom.” (Fleming, 2013, p.373)

De acordo com Porto-renó, Versuti, Moraes-gonçalves & Gosciola (citados por Branco e Costa, 2013), as narrativas *Transmedia* podem trazer muitas vantagens à educação, pois permitem articular conteúdos pedagógicos com atividades que já são desenvolvidas, atualmente, pelos alunos (trabalho colaborativo, partilha de informação e interação).

“O uso de plataformas como sites, blogues, televisão, Facebook, Twitter, Youtube, Picasa e de dispositivos como o telemóvel, computador e tablet podem auxiliar os educadores no desenvolvimento de estratégias metodológicas capazes de melhor atender às necessidades dos alunos, justamente por se adaptarem ao seu contexto, promoverem a mobilidade, permitirem a produção de conteúdo e a escrita do mesmo em sítios comuns, de serem plataformas de maior difusão e de considerarem também os vários estágios de aprendizagem dos estudantes, as suas particularidades e interesses.” (Porto-renó, Versuti, Moraes-gonçalves & Gosciola, citados por Branco e Costa, 2013)

Os jovens estão cada vez mais focados na interação social através das plataformas digitais, pelo que trazer este novo paradigma para dentro da sala de aula pode vir a beneficiar alunos e professores, levando a que os alunos se sintam mais motivados, uma vez que têm oportunidade de trabalhar com algo que os acompanha no dia a dia.

É ainda possível existir uma promoção da mobilidade, o que significa que a aprendizagem não precisa de acabar com o toque do final da aula. Ao existir uma maior liberdade na forma de implementação dos conteúdos, utilizando diversas plataformas, os estudantes podem aceder às atividades propostas pelos professores onde estiverem.

É possível tornar os alunos produtores de conteúdos, fazendo com que utilizem a tecnologia para desenvolver pro-

jetos aliciantes, tornando-os mais confiantes e mais críticos, melhorando as suas capacidades expositivas e de escrita.

“O conceito de transmídia apresenta características que podem ser férteis quando adaptadas à Educação, reorientando o foco do processo educativo no aluno e em suas percepções, e colocando o professor como mediador, como guia do aprendizado. Com essa abordagem, o professor passaria a assumir a tarefa de ajudar o estudante a coletar informações, relacioná-las, organizá-las, manipulá-las, discuti-las e debatê-las com seus colegas, com o professor e com outras pessoas (interaprendizagem), até chegar a produzir um conhecimento que seja significativo para ele – conhecimento que se incorpore ao seu mundo intelectual e vivencial, e que o ajude a compreender a sua realidade humana e social e mesmo a interferir nela.” (Masetto, citado por Falcão, 2011)

Os alunos têm a possibilidade de utilizar estas ferramentas digitais e desenvolver a sua aprendizagem cooperativa, trabalhar em grupo, discutir problemas e avaliar resultados, ou seja, interagir de forma efetiva, o que poderá contribuir de forma significativa para a melhoria da qualidade das aprendizagens. A Internet pode ajudar no desenvolvimento da intuição, na flexibilidade mental e adaptação a diferentes ritmos bem como o desenvolvimento de novas formas de comunicação, em especial a escrita. Ao utilizar esta ferramenta, os alunos escrevem de forma mais aberta, conectada e multilinguística. (Moran, 2000)

É necessário existir a compreensão de que *“Os alunos, não querem mais ficar só escutando o professor, querem falar, querem ser ouvidos, desejam ser mais participativos [...] é preciso permitir e incentivar que se expressem durante as aulas.”* (Santos, citado por Morales e Alves, 2016)

Atualmente, o método de ensino tradicional, que tão bem caracteriza a escola portuguesa, não consegue motivar os jovens, que se limitam a assumir o papel de meros recetores de informação. Eles necessitam de estímulos diferentes, uma metodologia que consiga prender o seu interesse.

Na entrevista cedida à investigadora, no âmbito deste trabalho, José Bidarra, Professor na Universidade Aberta, refere que *“As escolas portuguesas precisam de novos hábitos, que já foram adquiridos pelos estudantes na sociedade em que vivem. Obtenção da informação através de vários media em vez de apenas num manual obrigatório, é um exemplo. Mas também a partilha de informação e a discussão em rede (social ou outra).”* (Anexo IV)

Daniel Sampaio, Psiquiatra e Escritor, na entrevista cedida, no âmbito desta investigação, refere também que *“o modelo da*

sala de aula, que permanece basicamente o mesmo nos últimos 50 anos, com o professor a falar e os alunos calados.” (Anexo III)

Antes de uma criança começar o seu percurso escolar já conheceu alguns processos educativos, em especial os que aprendeu com a sua família, mas também os que foi conhecendo através dos meios digitais. Uma criança aprende a informar-se, a sentir, a fantasiar, a relaxar ao ver/ouvir as personagens no ecrã da televisão. (Moran 2007)

Uma vez que as crianças têm, logo desde o início da sua vida, processos educativos dados através da tecnologia, como podemos exigir que não os utilizem em contexto de sala de aula?

“A criança, ao chegar à escola, já sabe ler histórias complexas, como uma telenovela, com mais de trinta personagens e cenários diferentes. Essas habilidades são praticamente ignoradas pela escola, que, no máximo, utiliza a imagem e a música como suporte para facilitar a compreensão da linguagem falada e escrita, mas não pelo seu intrínseco valor.” (Moran, 2007)

Ao invés de lhes serem retirados, provavelmente seria mais vantajoso perceber e incorporar estas metodologias em contexto de sala de aula.

“Os docentes podem utilizar os recursos digitais na educação, principalmente a Internet, como apoio para a pesquisa, para a realização de atividades discentes, para a comunicação com os alunos e dos alunos entre si, para a integração entre grupos dentro e fora da turma, para publicação de páginas web, blogs, vídeos, para a participação em redes sociais, entre muitas outras possibilidades.” (Moran, 2013)

Moran (2000) defende que, apesar da vontade dos professores em avançar no processo educativo, terá sempre a limitação do conteúdo programático, do tempo das aulas e normas legais, ou seja, de forma a existir uma alteração no conteúdo e metodologia educativos, é necessário existir uma reformulação a nível nacional, a vontade dos professores e dos alunos não é o suficiente para alterar as normas vigentes.

“O professor é um facilitador, que procura ajudar a que cada um consiga avançar no processo de aprender. Mas tem os limites do conteúdo programático, do tempo de aula, das normas legais. Ele tem uma grande liberdade concreta, na forma de conseguir organizar o processo de ensino-aprendizagem, mas dentro dos parâmetros básicos previstos socialmente.” (Moran, 2000)

O autor refere a necessidade de existir uma mudança, uma vez que não se pode dar uma aula da mesma forma para alunos diferentes, para grupos com diferentes motivações, é necessário existir uma adaptação da metodologia desenvolvida em contexto de sala de aula, é necessário existir um contexto educacional participativo e interativo. Atualmente não é possível ensinar os alunos de forma autoritária, as técnicas de comunicação professor-aluno têm de ser adaptadas à realidade atual.

A escola sempre foi bastante tradicional, tem existido uma resistência latente à mudança das metodologias educativas existentes. Os modelos de ensino continuam praticamente os mesmos de há cerca de vinte anos, mesmo apesar dos avanços tecnológicos que aconteceram até hoje.

“Hoje obrigamos os alunos a ir a um local para aprender. Em determinados momentos isso é um contra-senso. [...] Os alunos gostam da comunicação online, da pesquisa instantânea, de tudo o que acontece just in time, naquele momento. As salas de aula precisam estar equipadas com acesso a Internet para mostrar rapidamente o resultado de uma pesquisa em tempo real na sala. Os alunos necessitam de mais laboratórios conectados, principalmente os mais carentes, sem esse acesso em casa. Para alunos com acesso a Internet é possível realizar uma parte do processo de aprendizagem a distância/conectados. E os alunos sem esse acesso poderiam fazer essas mesmas atividades nos laboratórios.” (Moran, 2013)

As salas de aula devem ser espaços de pesquisa, desenvolvimento de diversos projetos e comunicação (online e presencial).

A escola deve ser um sítio de aprendizagem, um espaço de inovação, manter o currículo educativo tal como está vai-se tornar insustentável.

Os estudantes estão a precisar de uma mudança destas metodologias, é necessário integrar o digital em contexto de sala de aula, os professores poderão não estar tão abertos a esta mudança.

“Os professores percebem que precisam mudar, mas não sabem bem como fazê-lo e não estão preparados para experimentar com segurança. Muitas instituições também exigem mudanças dos professores sem dar-lhes condições para que eles as efetuem. Frequentemente algumas organizações introduzem computadores, conectam as escolas com a Internet e esperam que só isso melhore os problemas do ensino.” (Moran, 2013)

Começam a aparecer diversas ferramentas que têm como objetivo auxiliar os professores a integrar a tecnologia em contexto de sala de aula, exemplo disso é o site *Teacher's kit*³, que possui uma variedade de dicas e atividades que podem auxiliar os professores a tornar as suas aulas mais dinâmicas utilizando o *Transmedia*.



Imagem 4. Página inicial do site Teacher's Kit



Imagem 5. Mapa Interativo de Competências *Transmedia*, site *Teacher's Kit*

Imagem 6. Fichas didáticas, site *Teacher's Kit*

Estas ferramentas auxiliam bastante os professores na preparação de aulas utilizando a tecnologia e o *Transmedia*. No caso do *Teacher's Kit* estão disponíveis, para utilização dos professores indicações de como proceder como, por exemplo, no caso

3 - Disponível em <http://transmedialiteracy.upf.edu/>. Consultado em 14 setembro 2019

do mapa de competências, se o professor escolher “Narrativa e Estética”, tem a possibilidade de selecionar:

- Interpretar
- Reconhecer e descrever
- Comparar
- Avaliar e refletir
- Tomar decisões e aplicá-las

Em cada uma das opções é explicado o que deve ser feito com a história e são dados exemplos de atividades que podem ser aplicadas no contexto da narrativa em estudo.

Imagem 7. Mapa de competências - Interpretar, site *Teacher's Kit*



Transmedia Storytelling em Contexto Educativo nos Estados Unidos da América e em Portugal

O conceito de *Transmedia Storytelling* foi impulsionado através de Henry Jenkins que refere que *Transmedia Storytelling* representa um processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada onde cada um destes canais faz a sua contribuição para o desenrolar da história (Jenkins, 2007).

Henry Jenkins é professor de Comunicação, Jornalismo, Arte Cinematográfica e Educação na Universidade da Califórnia do Sul (Estados Unidos da América) e foi um dos grandes impulsionadores deste conceito⁴.

A grande maioria das narrativas *Transmedia*, como *Star Wars* ou *Matrix* foram produzidas nos Estados Unidos da América (EUA).

E também, nos EUA, foi desenvolvido um projeto educacional apelidado de *Virtual State Parks*, desenvolvido pelo *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) e que permite que as crianças vivenciem, de forma virtual, épocas significantes da história.

Todos estes fatores fizeram que a escolha da comparação do sistema educativo português fosse feita com um dos países pioneiros das narrativas *Transmedia*.

Estados Unidos da América

No ano de 1996, o presidente Bill Clinton conseguiu subsídios, no valor de 2 mil milhões de dólares, para a criação de um fundo que visava a adoção de políticas que permitissem existir a proporção 1:1 (1 aluno por 1 computador).

Esta realidade pode não ter chegado, mas a verdade é que no ano de 2000 a proporção de alunos por computador fixou-se em cinco alunos por computador.

No ano letivo 2013/2014 as escolas do jardim infantil até ao

4 - <http://henryjenkins.org/aboutmehtml> - (consultado em 16 de maio de 2019)

ensino secundário (designadas por K-12) adquiriram mais de 23 milhões de dispositivos para os alunos (Education Week citado por Blue Range Technology, 2017)

A meta 1:1 nas salas de aula está a aumentar. As escolas possuem já uma variedade de dispositivos como *iPads*, Computadores e *Chromebooks* (computadores portáteis que correm o sistema operativo da *Google Chrome*). Estes últimos, bastante mais acessíveis, o que permitiu um aumento na sua aquisição.

O aumento da aquisição destes dispositivos está relacionado, não só ao preço mais acessível, mas também ao facto de, nos últimos anos, ser obrigatório o envio online de exames escolares, o que leva a que as escolas tenham que adquirir os dispositivos informáticos, de forma a conseguir cumprir com esta obrigatoriedade.

A *Front Row Education*, uma plataforma de software educacional que permite que os alunos trabalhem ao seu próprio ritmo, fez um inquérito sobre a prevalência da 1:1 em 2017. Mais de 2500 professores e administradores nos Estados Unidos da América participaram no estudo.

Estes foram alguns dos resultados:

- 80% dos professores disseram que o acesso individual dos seus alunos à tecnologia é “bom” ou “ótimo”.
- 75% dos professores e administradores disseram que implementam a tecnologia na preparação das suas aulas e nas aulas.
- Mais de 50% dos professores afirmaram ter implementado a 1:1.
- O acesso a *Chromebooks* aumentou em 15%. Mais de 60% dos professores informaram que têm acesso a um *Chromebook*.
- 64% dos professores relatam que têm acesso a um *iPad*.
- Nos jardins de infância até ao segundo ano usam *iPads* com mais frequência do que os *Chromebooks*.
- Dos sextos aos oitavos anos usam os *Chromebooks* com mais frequência do que os *iPads*.

Os professores ainda afirmaram que tem havido resultados cada vez mais positivos devido à implementação da 1:1. Ainda referem que existe uma correlação positiva entre a 1:1 e os melhores resultados em inglês, matemática, ciências e escrita. (Blue Range Technology, 2017)

Os programas educacionais que sejam interativos e divertidos devem ser pensados não só para as escolas, mas para uso em casa, empresas diversas e instituições como museus e locais históricos.

“Educators can design highly engaging and relevant learning experiences through technology. Educators have nearly limitless opportunities to select and apply technology in ways that connect with the interests of their students and achieve their learning goals. For example, a classroom teacher beginning a new unit on fractions might choose to have his students play a learning game such as Conceptua Math, Factor Samurai, Wuzzit Trouble, or Sushi Monster as a way to introduce the concept. Later, the teacher might direct students to practice the concept by using manipulatives so they can start to develop some grounded ideas about equivalence.” (Office of Educational Technology, 2017)

Nos EUA, foi promovido um projeto educacional apelidado de *Virtual State Parks*, desenvolvido pelo *Massachusetts Institute of Technology* e com autoria de Elizabeth Prather, designer do *Department of Parks and Recreation*. Este projeto dá a possibilidade às crianças de viverem, de forma virtual, épocas significantes da história incorporando a aprendizagem em rede, aprender fazendo e finalmente entretenimento.

Um dos responsáveis pelo *Department of Parks and Recreation* refere que este projeto é uma ferramenta com um grande valor educacional para os tempos atuais, uma vez que estimula bastante os alunos. (Miller, 2004, pp 144-145)

A nível escolar, os EUA têm desenvolvido práticas educativas bastante inovadoras. O Departamento de Educação dos EUA reconheceu as vantagens de utilizar *Transmedia* na educação:

“The United States Department of Education (2011) has recognized the power of using a Transmedia approach in learning by declaring that it presents children with multiple entry points to learning, and that it enables educators to use individual media for the functions for which they are best suited.” (Fleming, 2013, p. 371)

Com o intuito de melhor perceber e testar a utilização de *Transmedia* em contexto educativo, o Departamento de Educação dos EUA e a *PBS* (rede de televisão americana) desenvolveram uma parceria. A *PBS* tem programas infantis que utilizam diversas plataformas e que se traduzem em momentos lúdicos de entretenimento para as crianças (Fleming, 2013).

A maior parte dos Estados nos EUA adotaram uma iniciativa educativa chamada *The Common Core State Standards Initiative* que tem como objetivo determinar o que os alunos do Jardim de Infância até ao 12.º ano de escolaridade devem aprender nas disciplinas de inglês, matemática e artes. E também tem como objetivo preparar os alunos para o sucesso não só na faculdade como

no mundo de trabalho.

Neste sentido, os Estados que adotaram esta iniciativa reconhecem que estes padrões de excelência só poderão ser alcançados através da implementação de uma série de estratégias digitais (Fleming, 2013).

Europa

Na sociedade atual grande parte das comunicações são feitas através de ecrãs utilizando diferentes plataformas. O consumo do digital é algo que existe em larga escala no mundo inteiro, ainda que possam existir algumas diferenças em diversas áreas.

A educação não pode ficar indiferente a este crescente uso das tecnologias e acima de tudo do digital, não se podem utilizar as ferramentas do passado para a educação de hoje, se assim for, estamos a roubar o futuro dos alunos (Fernandez et al., 2016)

Fernandez, Blasco-Duatis e Pedreira (2016), referem o estudo da Sociedade de la Información Española:

“Within SIE the research of 2015 stands out as it refers to the impact that the services of the Information Society have in the life of citizens. Generally speaking, these are the main results that can be deducted from the study, the research reaches results that not only increase the value and appeal of technology, but also emphasize the increased communication among family and among friends, through chats, and in this context a clear supremacy of the smartphone over the computer is detected. In addition, the study of 2015 related to figures of 2014, shows a clear global increase in the use of technology and, consequently, a higher increase in the use of internet. In this sense, the use in Europe is specialized as the population’s access is mainly focused on the social networks and electronic banking among others.” (Fernandez et al., pp.14-15, 2016)

No estudo *Transmedia: a new narrative that involves communication and education towards the future classroom*, elaborado por Fernandez, Blasco-Duatis e Pedreira (2016), que tinha como objetivo analisar os hábitos, comportamentos dos estudantes, pais e professores, os investigadores aplicaram o mesmo em quatro países – Espanha (Palamós), Chipre (Lanarca), Roménia (Buzau) e Itália (Livorno).

Em relação aos equipamentos que os alunos possuem, foi concluído que praticamente todas as casas possuem televisão (92,2%), sendo que os computadores, em especial os portáteis, fazem parte dos equipamentos em casa dos inquiridos (89,9%). (Fernandez et al., p.35, 2016)

No estudo é ainda possível verificar que 88,4% das casas possuem ligação à internet (Palamós com maior incidência – 95,7%, Livorno – 83,3% e Lanarca com 75,9%). Em relação à internet na escola, Lanarca e Palamós possuem ligação por *wifi*, e Buzau possui apenas ligação via linha telefónica. (Fernandez *et al.*, p.35, 2016)

Neste estudo é possível verificar uma diferença entre os diferentes países, por exemplo:

“Related to the policy of ICT implementation in the classroom [...] Buzau, a school with a minimum or not existing integration of ICT, it’s the one that the teachers consider that the implementation of ICT in the classroom is very good (41.3%) or good (42.7%). Larnaca is the school in which it is observed a high percentage of teachers who think that the implementation of ICT in the school could be improved (47.6%), percentage similar to the one observed in Livorno (40.5%) where they think that the implementation is good. Palamós is the school where a high percentage of teachers believe that the implementation of ICT is good (59.0%).” (Fernandez *et al.*, p.53, 2016)

Onde praticamente não existem Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) nas salas de aula, os professores reconhecem que o que têm é suficiente, caso de Buzau, na Roménia, contrariamente, em Lanarca, no Chipre, que possui mais tecnologia em contexto de sala de aula, os professores pensam que poderiam ter ainda mais integração de TIC em contexto de sala de aula.

Portugal

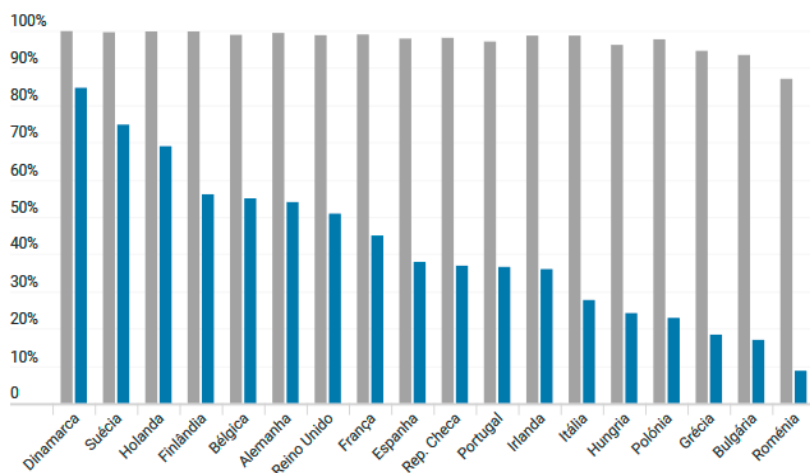
Cada vez mais dependemos do mundo digital e da Internet em especial. Atualmente grande parte dos jovens, se não todos, acedem à Internet, é algo que faz parte do seu quotidiano.

Devido às diferenças sociais, nem todos os jovens possuem os meios para terem Internet em casa, o que leva a que as escolas tenham como objetivo a tentativa de suprir essa desigualdade, devendo proporcionar as condições necessárias para que todos os jovens tenham a possibilidade de utilizar estes meios, mesmo que não os tenham em casa.

De acordo com os dados mais recentes da OCDE (2015) referentes ao ano de 2012, a percentagem de alunos portugueses com 15 anos que afirmavam ter mais de três computadores em casa era de 37%, tal como verificável no gráfico 2. Relativamente à utilização da tecnologia em casa, Portugal acompanha os padrões internacionais, estando perfeitamente alinhado com os restantes países europeus.

Apesar de cada vez mais estudantes terem acesso a estas

Gráfico 2. Percentagem de alunos de 15 anos que diz ter 1 computador em casa e 3 ou mais computadores em casa, por país⁵

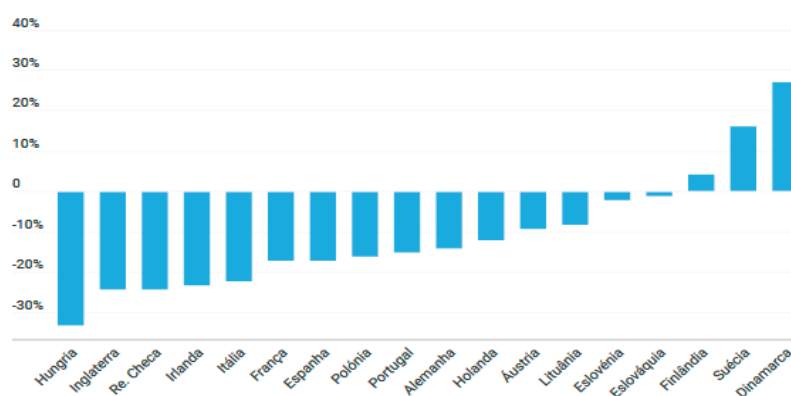


tecnologias, no estudo *Measuring Innovation in Education* (Vincent-Lancrin, 2019) alerta-se que continua ainda a existir o risco destas contribuírem para um agravamento das desigualdades em função da origem socioeconómica dos alunos, caso as escolas não garantam o acesso ao mundo digital a todos os estudantes. Os dados agora revelados colocam Portugal nesta situação de risco.

De acordo com Cristo (2019) quando se muda o foco de análise para as escolas, Portugal tem uma situação particularmente negativa, verificando-se um decréscimo acentuado na utilização dos computadores nas escolas.

Verificando a utilização de computadores *desktop*, por alunos do 4.º ano de escolaridade, no período de 2011 a 2016, verifica-se que Portugal caiu 15% (41% em 2011 para 26% em 2016), tal como se pode verificar no gráfico 3. De acordo com os dados da OCDE, os restantes países apostaram na aquisição de computadores portáteis, o que originou ao decréscimo da utilização de computadores *desktop*.

Gráfico 3. Alteração, entre 2011 e 2016, da utilização de computadores *desktop* (4º ano) nas Escolas⁶



5 - Disponível em <https://observador.pt/especiais/educacao-e-tecnologia-o-magalhaes-o-retrocesso-e-a-civilizacao/>. Consultado em 7 junho 2019

6 - Disponível em <https://observador.pt/especiais/educacao-e-tecnologia-o-magalhaes-o-retrocesso-e-a-civilizacao/>. Consultado em 7 junho 2019

Em Portugal, o crescente decréscimo da utilização de *desktops* nas escolas, por alunos de 15 anos, não foi derivado ao uso de computadores portáteis, pois, como se pode verificar no gráfico 4, o uso destes computadores também regrediu no nosso país em 12% entre 2009 e 2015.

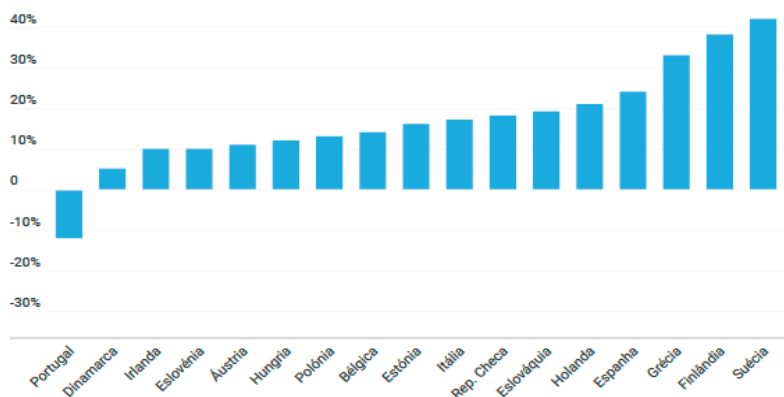


Gráfico 4. Alteração, entre 2011 e 2016, da utilização de computadores portáteis (15 anos de idade) nas Escolas⁷

“em Portugal houve mesmo um retrocesso tecnológico nas escolas. Em muitos países, a diminuição no uso de computadores desktop foi colmatada pela substituição de equipamentos laptop. Em Portugal, houve apenas recuo na utilização. [...] Portugal é um dos poucos países que apenas regride, quando, na maior parte dos países se optou por diminuir a utilização de um lado para se aumentar do outro.” (Cristo, 2019)

Em relação à utilização da tecnologia em contexto de sala de aula, para resolução de exercícios, por parte dos alunos do 4º ano de escolaridade, em 2011, 51% dos alunos utilizava estes meios, percentagem que diminuiu para 24% em 2015, tal como se pode verificar no gráfico 5.

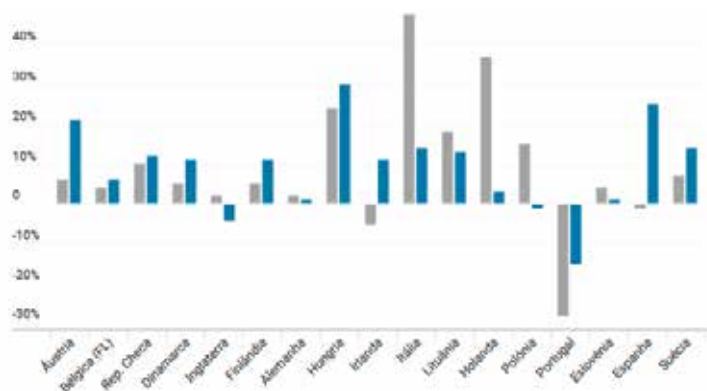


Gráfico 5. Diferença na percentagem de alunos do 4.º ano que usam tecnologia na escola, em sala de aula, entre 2011 e 2015, por área disciplinar⁸

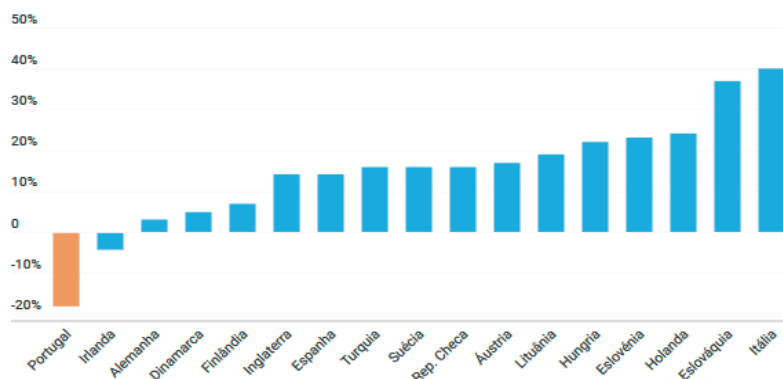
7 - Disponível em <https://observador.pt/especiais/educacao-e-tecnologia-o-magalhaes-o-retrocesso-e-a-civilizacao/>. Consultado em 7 junho 2019

8 - Disponível em <https://observador.pt/especiais/educacao-e-tecnologia-o-magalhaes-o-retrocesso-e-a-civilizacao/>. Consultado em 7 junho 2019

Analisando este gráfico, é notório o decréscimo da utilização das tecnologias para resolução de exercícios, em contexto de sala de aula em Portugal, em especial quando comparando com os restantes países retratados no gráfico.

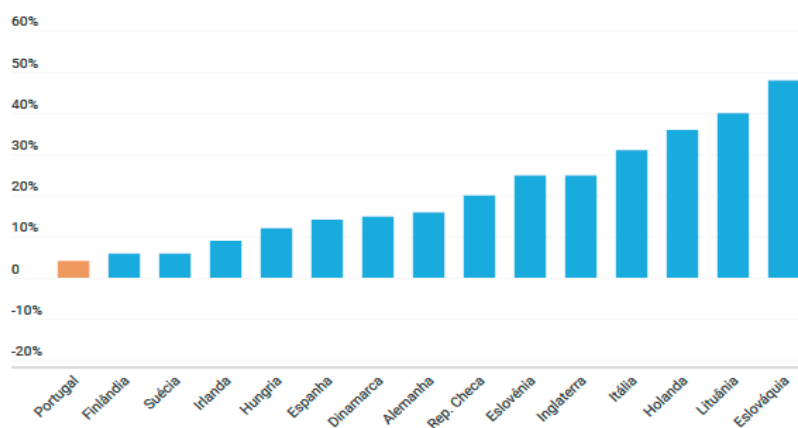
Relativamente à utilização de computadores nas diferentes disciplinas, é possível verificar, que no período de 2011 a 2015 houve um decréscimo (de 69% em 2011 para 51% em 2015) na utilização dos computadores, em contexto de sala de aula, na disciplina de ciências, no 4º ano de escolaridade – Gráfico 6.

Gráfico 6. Diferença na percentagem de alunos do 4.º ano que usam tecnologia na escola, em sala de aula, para pesquisar informação - Ciência⁹



Em matemática, estes dados não foram tão negativos, ainda que, em relação aos outros países exista uma desigualdade demasiado grande. Neste caso, é possível verificar, no Gráfico 7, que a percentagem de alunos do 4º ano de escolaridade que utilizava os computadores, na disciplina de matemática, para pesquisar passou de 41%, em 2011, para 45%, em 2015.

Gráfico 7. Diferença na percentagem de alunos do 4.º ano que usam tecnologia na escola, em sala de aula, para pesquisar informação - Matemática¹⁰



9 - Disponível em <https://observador.pt/especiais/educacao-e-tecnologia-o-magalhaes-o-retrocesso-e-a-civilizacao/>. Consultado em 7 junho 2019

10 - Disponível em <https://observador.pt/especiais/educacao-e-tecnologia-o-magalhaes-o-retrocesso-e-a-civilizacao/>. Consultado em 7 junho 2019

No que respeita à leitura/escrita, os valores voltam a ser bastante negativos pois, em 2011 existiam 59% de alunos a utilizar a tecnologia, em contexto de sala de aula, valor que diminuiu para 44% em 2016 – Gráfico 8.

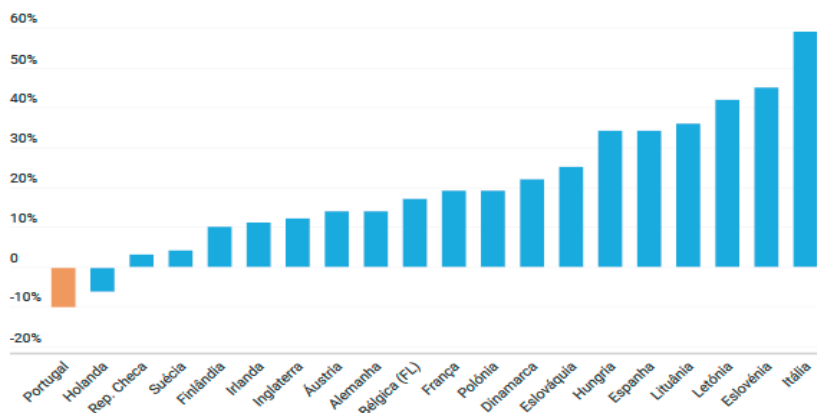


Gráfico 8. Diferença na percentagem de alunos do 4.º ano que usam tecnologia na escola, em sala de aula, para pesquisar informação - Leitura¹¹

De maneira a possuir os equipamentos nas escolas, é necessário existirem formas de os manter atualizados, de forma a não existirem equipamentos obsoletos, é essencial garantir a sua manutenção e uma boa rede e ligações à internet.

Para tal, é necessário existirem verbas, por parte do governo para este setor e, como é possível verificar no gráfico 9, as verbas relacionadas com tecnologia, internet e redes tem vindo a diminuir bastante.¹²

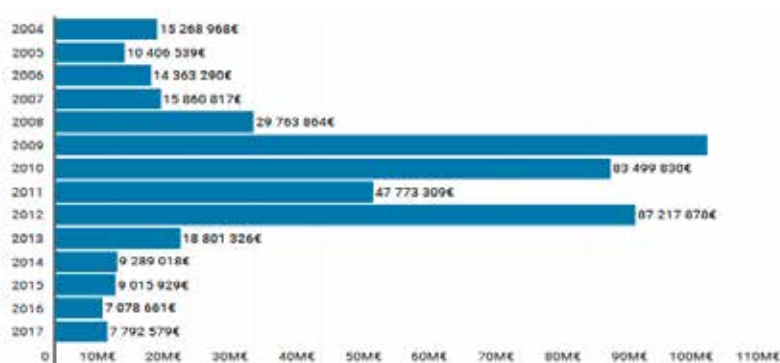


Gráfico 9. Verba orçamental executada pelo Ministério da Educação em programas relacionados com Tecnologia, Internet e Redes¹³

11 - Disponível em <https://observador.pt/especiais/educacao-e-tecnologia-o-magalhaes-o-retrocesso-e-a-civilizacao/>. Consultado em 7 junho 2019

12 - De referir que existe um aumento significativo nas verbas a partir de 2008, altura em que foram distribuídos os computadores Magalhães aos alunos do 1.º ciclo.

13 - Disponível em <https://observador.pt/especiais/educacao-e-tecnologia-o-magalhaes-o-retrocesso-e-a-civilizacao/>. Consultado em 7 junho 2019

Após análise dos dados dos dois países, verifica-se que Portugal ainda está muito atrasado no que se refere à utilização de tecnologia em contexto de sala de aula. Enquanto que nos Estados Unidos da América já se efetuam estudos, pedidos pelo governo, das vantagens da utilização de *Transmedia* no ensino, em Portugal, o computador em contexto de sala de aula é muito pouco utilizado, sendo visível um decréscimo no seu uso.

Será necessário rever a política educacional de Portugal de forma a evoluir tecnologicamente nas escolas. Apesar de se verificar que todas as escolas têm computadores, estamos ainda longe de termos uma educação ligada à tecnologia, dando oportunidade aos alunos de utilizarem os dispositivos que usam no seu dia a dia em contexto de sala de aula.

As Narrativas Transmedia e o Design Editorial

Aldea e Vidales (citados por Sens e Pereira, 2016) referem a necessidade de enriquecer as experiências dos utilizadores e espectadores de produtos *Transmedia*, através do seu design.

“Designers are responsible for the visual impact and the effective use of design features in any publication. This includes page layout, cover design, use of illustrations and other non-text elements. As well as being creative, designers must work to the house style and to a brief developed to fulfil editorial and marketing requirements.” (Smith & Bold, p.10, 2018).

Cada plataforma utilizada para transmitir uma narrativa *Transmedia* necessita de ser pensada e desenhada de forma a permitir que os seus espectadores/leitores tenham uma experiência única e de forma fluída quando se alterna entre as plataformas da narrativa. *“São apresentadas algumas especificidades para o Transmedia design, como a possibilidade de oferecer uma variedade de expressões e, ao mesmo tempo, a capacidade de construir mecanismos para criar pontes para que os usuários transitem de uma plataforma para outra”* (Beddows, citado por Sens e Pereira, p.6, 2016)

Existe uma relação estreita entre a narrativa *Transmedia* e os seus processos criativos e produtivos, pois, para que o espectador/leitor fique imerso na narrativa, as questões de estética, simbologia das imagens e relação entre variadas interfaces em diferentes plataformas são fundamentais.

“Uma abordagem analítica procura encontrar uma estrutura dentro do conteúdo. É a procura de um padrão compreensível dentro de uma quantidade grande de informação. Tanto pode ser a divisão do todo em muitas partes pequenas, como a análise das muitas partes para se entender um todo. Ao separar o todo por grupos de informação, o designer procura que o conteúdo fique estruturado, em sequência e hierarquizado. Este processo

pode ser feito sozinho ou em colaboração com o coordenador de edição ou o autor.” (Moreira, n.d.)

Nas narrativas *Transmedia* existem várias plataformas, mas, no caso deste estudo, por se tratar de uma obra literária, o livro impresso e o ebook são determinantes. De facto, o livro impresso é, na maioria das vezes, a primeira plataforma a ser lançada com a história.

O design do livro é extremamente importante nas narrativas *Transmedia*, pois é a partir daqui que começam inúmeras narrativas e, conseqüentemente, o interesse dos leitores por uma narrativa.

“Design editorial, área de especialização do design gráfico que projeta livros, revistas, jornais e outras peças que possuem como característica de distinção o volume significativo de informações.” (O Valor, citado por Gruszynski, p.2, 2015)

Gruszynski (2015) refere que o livro manuscrito foi a referência formal para a produção do livro impresso e que, por sua vez, foi referência para os primeiros jornais (que aos poucos foram desenvolvendo as suas próprias identidades). O desenvolvimento tecnológico tem tido um papel fundamental no progresso do design editorial.

“Designing even the simplest publication entails a number of critical decisions related to the format, typography, page layout, medium and packaging” . (Smith & Bold, p.127, 2018)

O design de um livro obriga a que o designer tenha que tomar determinadas decisões de forma a conseguir chegar ao produto final.

“Os designers profissionais desenvolvem múltiplas abordagens ao design de um livro. O design é uma mistura de certas decisões conscientes e racionais com outras de natureza subjectiva e emocional.” (Moreira, n.d.)

Os ebooks estão cada vez mais disponíveis e trazem a possibilidade de criar uma interatividade entre a história e o leitor, com alternativas de recursos audiovisuais, o tamanho do livro, o número de páginas e a tipografia não apresentam qualquer problema para quem publica ou para quem lê um ebook. Os leitores deste tipo de livro podem, em alguns formatos, escolher o tamanho e tipo de letra bem como o layout das páginas. (Smith & Bold, 2018)

“Tablet-based interactive books are a unique chance to blend a number of disciplines, including art, storytelling, information and interaction design. [...] Although touchscreen tablets can function as a computer and include web browser, they are more than just a new type of PC. Tablets unchain users from desks or

chairs and let them take their experiences out into the world. Although a touchscreen tablet can show the pages of a normal book, the sound, video, and interaction capacities of the device provide a new canvas to redefine what books mean to us all and how we interact with the stories they have to tell. The storytelling future that was once imagined in science fiction has become a reality.” (Roosen, 2010)

Atualmente, e com o aumento dos ecrãs dos telemóveis, já existe a grande facilidade de ler um *ebook* diretamente no telemóvel, algo útil para quem quer ler em viagem.

“Reading e-books on mobile phones is on the increase, while e-reader ownership is declining, and there are a number of new initiatives to engage with this type of reader e.g. Google’s Editions at Play, which are books designed for the web and/or the mobile web.” (Smith & Bold, p.60, 2018)

Gruszynski (2015) dá, ainda, o exemplo de *Alice for the iPad*, *app* lançada na *Apple Store* para *iPad*, em março de 2010, pela editora *Atomic Antelope Ltd.* com a história de *Alice no País das Maravilhas*. Neste caso, as imagens movem-se, mudam de tamanho, mas nunca se altera o curso da história.



Imagem 8. Captura de ecrã da *app Alice for the iPad*¹⁴

Geralmente, o início das narrativas está nos livros (impresos e/ou digitais) que poderão ter uma continuidade através de um filme, de uma série ou de um jogo (tal como acontece com *Harry Potter*).

O mundo de *Harry Potter* acompanhou e continua a acompanhar milhões de pessoas por todo o mundo, as aventuras do jovem feiticeiro e dos seus amigos *Ron* e *Hermione* não passam

14 - Disponível em <https://apps.apple.com/gb/app/alice-for-the-ipad/id354537426>. Consultado em 18 junho 2019

despercebidos. Uma série fantástica que consegue fascinar os amantes do gênero em todas as plataformas possíveis.

No mundo de *Harry Potter*, a história começou com a edição dos livros de J.K. Rowling que tiveram tanto sucesso que mais tarde foram produzidos em cinema. Foram feitos jogos, sites, parques temáticos, *merchandising*, entre outros. Neste mundo do jovem feiticeiro é possível verificar que o design aplicado a cada uma destas plataformas foi cuidadosamente escolhido, pois é notável que o ambiente de *Hogwarts* está presente em cada uma delas.

Os livros impressos já contam com diversas edições publicadas, em vários idiomas, existindo também, edições ilustradas.

Imagem 9. Série de livros impressos Harry Potter¹⁵



As edições em *ebook* também são variadas tendo mesmo sido lançada a série na *iBook Store* onde os leitores poderão apreciar os livros com capas exclusivas e a tipografia característica da série.

Imagem 10. Série de ebooks Harry Potter na iBook Store¹⁶

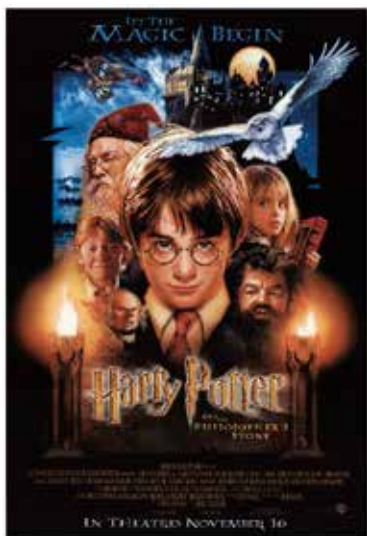


Imagem 11. Cartaz do primeiro filme de Harry Potter¹⁷

A experiência *Harry Potter*, tal como referido, não se limita ao livro impresso e livro digital, este mundo chegou aos cinemas, pela primeira vez, em 2001 levando milhões de pessoas a ver as personagens que tão bem conheciam no grande ecrã.

O mundo de *Hogwarts* também voltou a ser visitado através da peça de teatro *Harry Potter and the Cursed Child* e esta peça leva os espetadores a uma viagem incrível pelo mundo de *Harry Potter*. A experiência, em Nova Iorque, começou em Times Square, onde

15 - Fotografia da investigadora

16 - Disponível em <https://9to5mac.com/2015/10/08/all-seven-harry-potter-books-now-available-to-buy-in-ibooks-featuring-exclusive-interactive-animations-and-author-notes/>. Consultado em 5 julho 2019

17 - Disponível em <https://ffmovieposters.com/shop/harry-potter-and-the-sorcerers-stone-5/>. Consultado em 5 julho 2019

os espetadores tiveram a possibilidade de ver todos os ecrãs de Times Square dedicados à peça de teatro. Depois foram convidados a voltar para o teatro para a continuação da peça.



Imagem 12. Os ecrãs em Times Square com motivos de Harry Potter, antecedendo a peça de teatro¹⁸



Imagem 13. Os ecrãs em Times Square com motivos de Harry Potter, antecedendo a peça de teatro¹⁹



Imagem 14. Os ecrãs em Times Square com motivos de Harry Potter, antecedendo a peça de teatro²⁰

18 - Disponível em <https://www.harrypottertheplay.com/us/>. Consultado em 15 setembro 2019

19 - Disponível em <https://www.harrypottertheplay.com/us/>. Consultado em 15 setembro 2019

20 - Disponível em <https://winteriscoming.net/2019/09/06/is-a-harry-potter-and-the-cursed-child-movie-coming-daniel-radcliffe-emma-watson-rupert-grint/>. Consultado em 15 setembro 2019

Imagem 15. Os ecrãs em Times Square com motivos de Harry Potter, antecedendo a peça de teatro²¹



Esta foi, sem dúvida, uma experiência *Transmedia* interessante, os espetadores tiveram que seguir direções até Times Square, visualizar os excertos que passavam nos ecrãs e voltar a seguir direções para o teatro para visualizar a peça.

Toda a atmosfera criada em torno dos livros, filmes, peças de teatro e não só, um design único replicado em plataformas tão diferentes, mas que nos transporta automaticamente para este mundo tão único e tão especial.

“Uma abordagem expressiva é feita com o intuito de visualizar a posição emotiva do autor (e/ou do designer). O uso da cor, o destaque para certas partes da informação, o modo como se destacam ou não certas imagens, representam uma determinada interpretação do conteúdo. O leitor é conduzido por essa interpretação do designer enquanto descodifica (ou lê) o livro. O equilíbrio entre a necessidade de respeitar o texto original de um autor e a necessidade de responder às ideias pessoais de um designer pode ser difícil de alcançar.” (Moreira, n.d.)

Desenhar uma narrativa *Transmedia* obriga a que exista uma fluidez entre cada uma das plataformas, de forma a que o leitor/espetador consiga continuar imerso na narrativa, sem sentir que, ao mudar de plataforma começou uma nova história.

“Designing even the simplest publication entails a number of critical decisions related to the format, typography, page layout, medium and packaging” (Smith & Bold, p.127, 2018)

21 - Disponível em <https://winteriscoming.net/2019/09/06/is-a-harry-potter-and-the-cursed-child-movie-coming-daniel-radcliffe-emma-watson-rupert-grint/>. Consultado em 15 setembro 2019

Metodologia



Tipo de Estudo

No presente capítulo, é apresentada a metodologia adotada neste estudo, explicitando-se as linhas gerais que orientaram as opções metodológicas feitas. É apresentada a metodologia subjacente à investigação e descritos os instrumentos e procedimentos utilizados nas diversas fases da mesma.

Pretende-se, com este trabalho, contribuir para a investigação em torno das potencialidades educativas da utilização de percursos *Transmedia*, aliando a tecnologia e o design, em contexto de sala de aula, colmatando, desta forma, uma grande lacuna no estudo desta temática em Portugal.

Nesta investigação foram exploradas as potencialidades de *Transmedia Storytelling* quando aplicadas em contexto de sala de aula, em turmas de 7.º ano de escolaridade.

Para a investigação foi escolhida a obra *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll²², com ilustrações de Sir John Tenniel²³, pois é uma das obras recomendadas pelo Plano Nacional de Leitura²⁴ e que é conhecida por grande parte dos alunos, sendo uma obra em domínio público. Uma vez que não foi encontrada em livre acesso uma versão em português de Portugal, foi utilizada uma versão disponibilizada pela editora brasileira Rideel²⁵, versão adaptada por Ana Carolina Vieira Rodrigues.

O livro *Alice no País das Maravilhas* é uma obra clássica da literatura infantil, escrita por Lewis Carroll, publicada em 1865, narra a história de uma criança, a Alice que, durante um sonho, explora um mundo fantástico e absurdo.

Para a aplicação em contexto de aula, foram criados meios físicos e digitais que serviram de suporte às atividades dinamizadas durante as aulas.

22 - “Charles Lutwidge Dodgson, mais conhecido como Lewis Carroll, nasceu em Inglaterra em 1832, foi matemático, lógico, fotógrafo e romancista sendo reconhecido como tal após o seu sucesso com “Alice no País das Maravilhas”, faleceu em 1898.” Disponível em: https://webpages.ciencias.ulisboa.pt/~ommartins/seminario/alice/lewis_carroll.htm. Consultado em 2 agosto 2019

23 - “Sir John Tenniel, (born February 28, 1820, London, England—died February 25, 1914, London), English illustrator and satirical artist, especially known for his work in *Punch* and his illustrations for *Alice’s Adventures in Wonderland* (1865) and *Through the Looking-Glass* (1872).” Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/John-Tenniel>. Consultado em 2 agosto 2019

24 - Disponível em: http://pnl2027.gov.pt/np4/livros?cat_livros=pnl=catologo_blx. Consultado em 2 agosto 2019

25 - Disponível em: http://www.editorarideel.com.br/wp-content/uploads/2015/07/MIO-LO_Alice-no-pais-das-maravilha.pdf. Consultado em 5 janeiro 2019

Estes meios foram:

- um livro impresso com a história de *Alice no País das Maravilhas* com um código QR (*Quick Response*) por capítulo. O código QR transporta o utilizador dos meios físicos até ao digital, tendo uma aplicação e uma câmara para ler o código, para este meio foi instalada a aplicação *QR Code Reader* em todos os *tablets* e, os alunos, ao digitalizarem o código, com a máquina fotográfica do *tablet*, tiveram a oportunidade de visualizar um excerto do filme de *Alice da Disney* que correspondia ao texto.

“The QR Code is a barcode with the capacity to hold tens of thousands of bits of information, and acts as a shortcut to web-based content from the physical world. This is where print meets the digital interactive world, as the code is a printed square that can be found on posters, leaflets, labels, books, magazines or any conceivable object. The QR code is scanned with an app on a smart-phone that takes the user to related web-based data.” (Wood, 2014, p. 160)

- um site na plataforma *Wordpress* (criado pela investigadora) que disponibilizava aos alunos e professores diversas atividades (leitura/download do ebook, jogos, escrita criativa, podcast, questionários, factos sobre o autor e o ilustrador, vídeos e outros sites de interesse)
 - um *ebook* onde os alunos tiveram a possibilidade de escolher percursos alternativos da história, escolhendo o percurso que Alice fazia no decorrer da história.
 - jogos educativos sobre a história disponibilizados no site, jogos feitos na plataforma *Educaplay* onde os alunos tiveram a oportunidade de testar os conhecimentos apreendidos sobre a obra.
 - uma área, no site, onde tiveram ainda a possibilidade de criar pequenos textos (escrita criativa). Aqui, os alunos, puderam dar asas à imaginação e criar pequenos textos sobre cada capítulo da história, criando uma versão alternativa dos acontecimentos no País das Maravilhas.
- questionários que foram dados aos alunos e professores sobre a aplicabilidade de *Transmedia Storytelling* em contexto de aula.

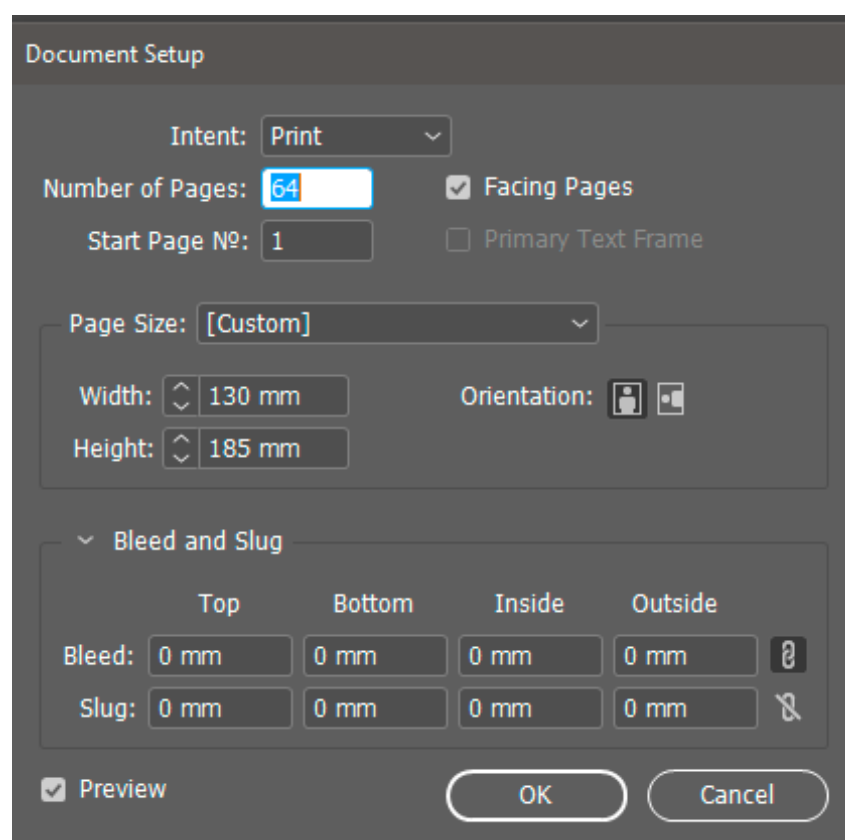
Livro impresso

Para a implementação da primeira fase, a investigadora desenvolveu o design do livro e paginou-o, com recurso ao software editorial *Adobe InDesign*, adaptado, pela investigadora, a português, de Portugal (o original, disponível no site da editora estava em português do Brasil, adaptado por Ana Carolina Vieira Rodrigues).

Na conceção do livro, tentou-se manter uma linha simples, para manter a linha simples da edição original da obra, texto e ilustrações a preto e branco.

“[...] design should make the text more legible; ensure that the organization of the work is clear to readers; and aid readers in navigating their way around the book [...] Designers need to have a good understanding of and training in issues of readability, the effect of design features on meaning, and how readers navigate around the physical page.” (Smith & Bold, p.132, 2018)

Imagem 16. Captura de ecrã do *Document Setup* do livro *Alice no País das Maravilhas* no programa *Adobe InDesign*



De forma a ter um livro mais pequeno, e para não utilizar todas as ilustrações na edição em papel, para que, ao lerem o *ebook* e ao navegarem no site, os alunos conseguissem descobrir mais ilustrações, uma das vantagens do *Transmedia*.

O formato escolhido para este livro foi de 130mm×185mm, um formato que permite um fácil manuseamento por parte dos alunos e que também permitiu que o livro não ficasse com um grande número de páginas (64 páginas).

“O uso de uma grelha garante a consistência de um livro, ao dar a todas as partes de um todo uma coerência formal. Os designers que usam grelhas consistentemente nos seus trabalhos defendem que a coerência visual das mesmas faz com que o leitor se concentre mais no conteúdo do que na forma.” (Moreira, n.d.)

A grelha escolhida pela investigadora é uma grelha simétrica, de uma coluna, o que permite que o livro tenha uma leitura mais fluida e sem ruído e com margens que permitem o seu manuseamento sem que o texto seja tapado com as mãos, caso os leitores escolham pegar no livro enquanto o leem.

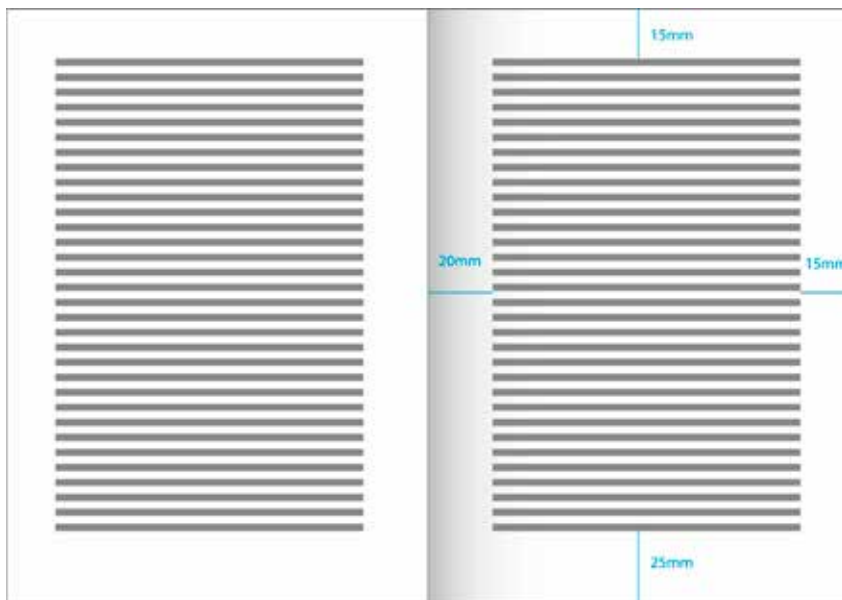


Imagem 17. Estrutura do documento

A tipografia utilizada foi escolhida devido à sua facilidade de leitura, o tamanho e espaçamentos utilizados foram escolhidos tendo em conta o público alvo. Tendo um tamanho maior, os alunos teriam uma maior facilidade de leitura. O espaçamento entre parágrafos foi utilizado, de forma a que os alunos percebessem, sem dificuldade, que estariam a começar um novo parágrafo.

“The size of type is important. Large type is more easily read by children and those with limited eyesight [...] The number of characters on a line of text can affect the readability, as can kerning

and tracking (spacing between letters), and the spacing (leading) inserted between lines.” (Smith & Bold, p.132, 2018)

Imagem 18. Captura de ecrã do livro *Alice no País das Maravilhas* no programa *InDesign*, com o *Paragraph Style* dos capítulos

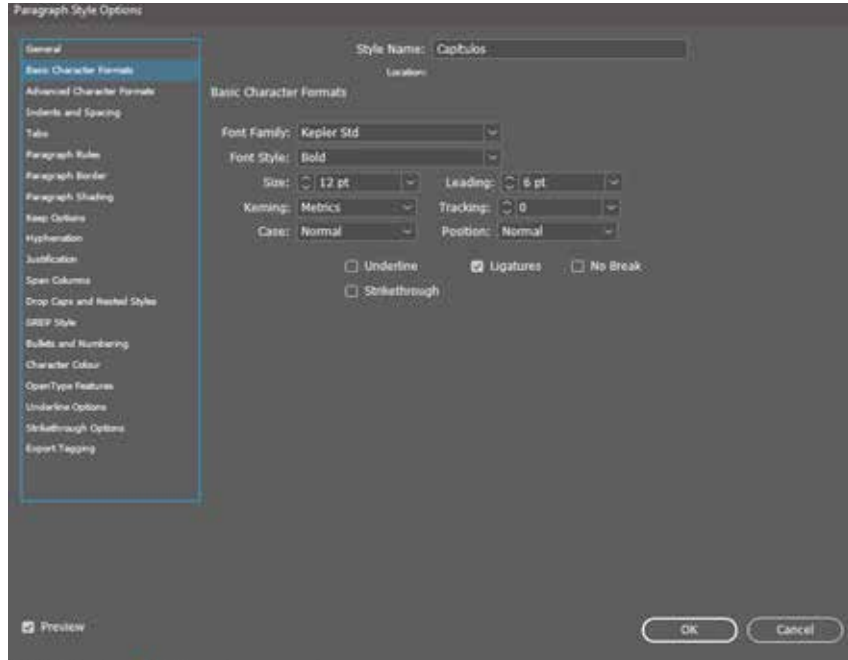


Imagem 19. Captura de ecrã do livro *Alice no País das Maravilhas* no programa *InDesign*, com o *Paragraph Style* do texto

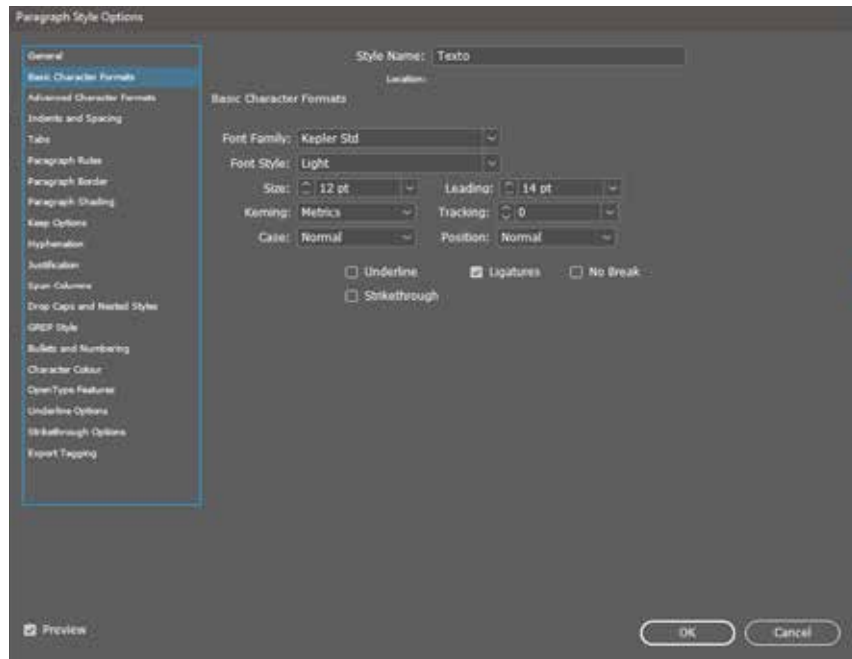


Imagem 20. Tipografia utilizada na paginação do livro

Título _____ Didot Bold 47pt
Capítulos _____ Kepler Std Bold 12pt
Texto _____ Kepler Std Light 12pt

Para os títulos foi escolhido o tipo *Didot Bold* (corpo 47pt) pelas suas características elegantes com traço vertical mais grosso e o horizontal fino, um tipo com grande contraste.

Para os capítulos e texto, o tipo *Kepler*, desenvolvido pelo designer de tipos da *Adobe*, Robert Slimbach, em homenagem ao astrónomo Johannes Kepler. É um tipo elegante e refinado que lembra os tipos do século 18.²⁶

A divisão dos capítulos foi feita com a introdução de uma nova página, com uma imagem que se repetiu em cada início de capítulo, de forma a mostrar que os alunos estariam a entrar numa nova aventura do livro.

“Illustrations are selected by an author, editor or picture researcher and can be an important part of the overall book package.” (Smith & Bold, p.132, 2018)

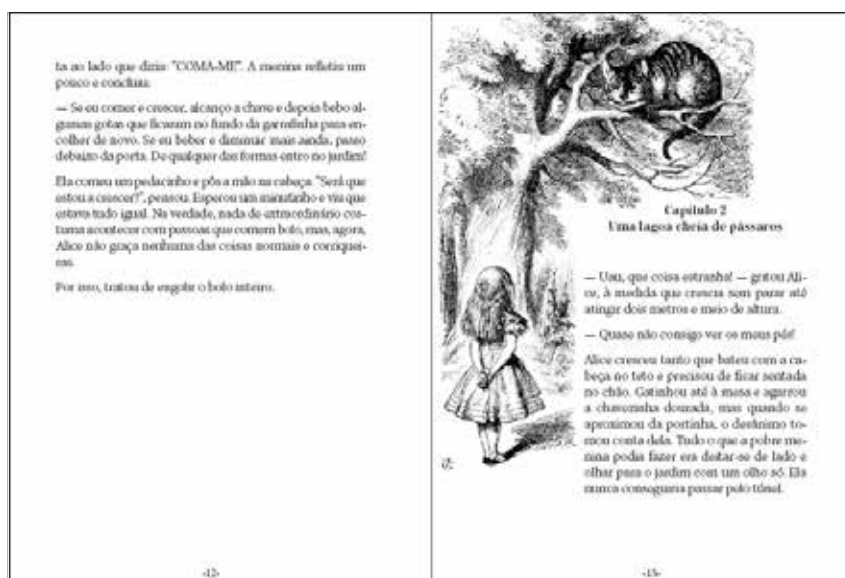


Imagem 21. Captura de ecrã do livro *Alice no País das Maravilhas* novo capítulo

O papel utilizado na impressão do livro foi, para a capa, um papel cartonado com 160g/m² e para o miolo foi utilizado um papel de gramagem inferior com 90g/m².

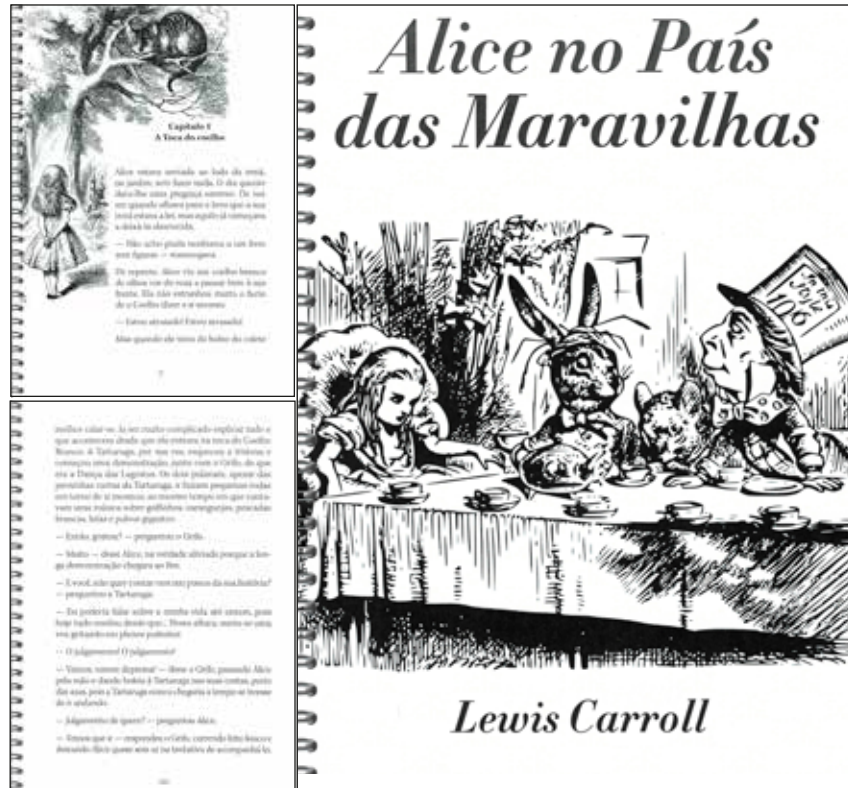
A encadernação foi feita com argolas em espiral de arame, de forma a facilitar o manuseamento do livro, se fosse necessário virar as folhas os alunos conseguiriam fazê-lo sem dificuldade.

“Encuadernación en Espiral está pensada para unir hojas sueltas de distintos grosores, de diferentes papeles e, incluso, de diferentes tamaños. Está compuesta por una tapa de cartón o plástico, una espiral de aluminio, las hojas y una contratapa.”

26 - Disponível em: <https://www.fonts.com/font/adobe/kepler/story>. Consultado em 14 setembro 2019

Es un tipo de encuadernación sencillo y barato que se utiliza para encuadernar manuales o documentos, generalmente fotocopiados, pues permite una consulta cómoda” (Puértolas, p.182, 2008)

Imagens 22, 23 e 24.
Fotografias do livro Alice no País das Maravilhas²⁷



Imagens 25. Fotografia do momento de leitura do livro Alice no País das Maravilhas²⁸



27 - Fotografias da investigadora
28 - Fotografia da investigadora

Para este livro, foi escolhido, pela investigadora, integrar códigos QR, de forma a retirar excertos do texto e colocar pedaços do filme da *Alice no País das Maravilhas*, da *Disney*.

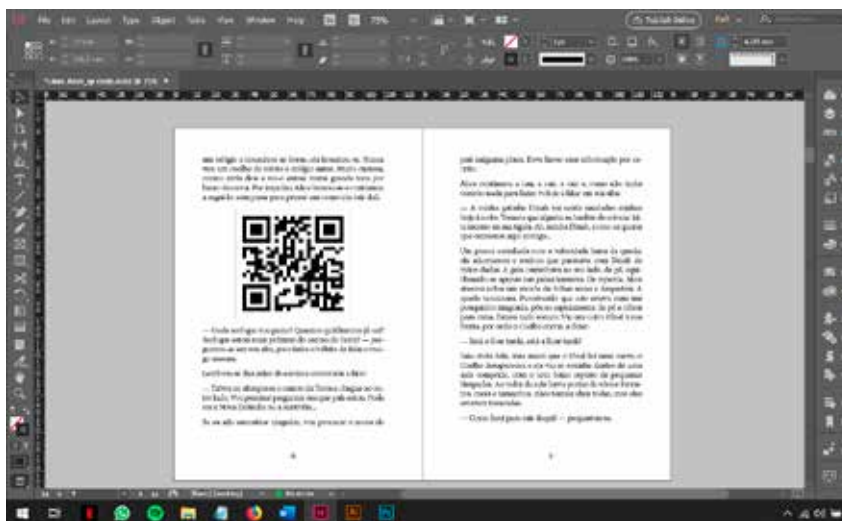


Imagem 26. Captura de ecrã do livro *Alice no País das Maravilhas*. Pormenor do código QR

Para a introdução deste vídeo foi necessário recorrer ao programa *Adobe Premiere Pro*²⁹, que permitiu cortar os excertos do filme correspondentes ao pedaço do texto que foi retirado.

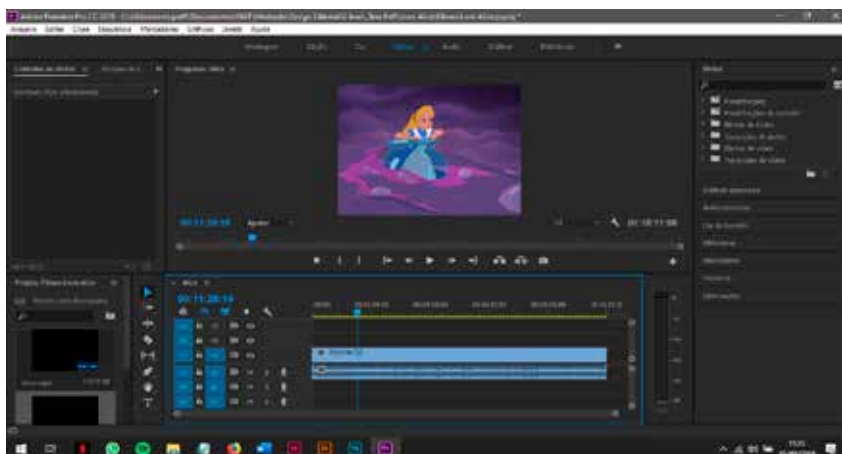


Imagem 27. Captura de ecrã do filme *Alice no País das Maravilhas* no programa *Adobe Premiere*

Para fazer os códigos QR, recorreu-se ao site <https://www.qr-code-generator.com/> para gerar um código através de URL, uma vez que os vídeos ficaram gravados no *Google Drive*.

Para a leitura, foi necessário instalar nos *tablets* (da escola) a aplicação *QR Code Reader*.

29 - Software de edição de vídeo.

Imagem 28. Momento em que os alunos visualizavam os excertos dos vídeos³⁰



No decorrer da leitura, os alunos foram apontando os nomes das personagens que iam encontrando no capítulo.

Imagem 29. Captura de ecrã do site *Mentimeter*. Pormenor do que os alunos visualizavam enquanto liam o capítulo



No final colocaram todos os nomes dos personagens encontradas por capítulo, no site do *Mentimeter*³¹, que permitiu verificar quais as personagens encontradas em cada um dos capítulos, por grupos, levando a um momento de discussão em grande grupo.

Imagem 30. Captura de ecrã do site *Mentimeter*. Pormenor do que os alunos visualizaram após a identificação das personagens



30 - Fotografia da Investigadora

31 - <https://www.mentimeter.com/>



Imagem 31. Fotografia que retrata o momento em que os alunos identificavam as personagens e as colocavam no site *Mentimeter*³²

Ebook

Para a implementação da segunda fase, foi necessário desenvolver um ebook, para tal, a investigadora paginou o livro, adaptado a português, de Portugal (o original, disponível no site da editora estava em português do Brasil).

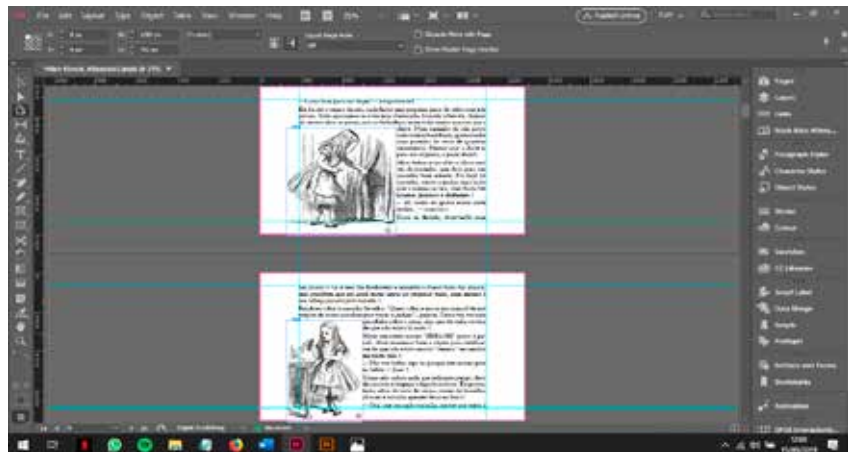
Na conceção do *ebook*, tentou-se, mais uma vez, manter uma linha simples, de forma a lembrar a edição original da obra, texto e ilustrações a preto e branco.

Para proceder à paginação, foi utilizado o programa *Adobe InDesign*. Tendo sido desenvolvido um *ebook* em formato *ePub*, *fixed layout* de forma a manter uma ligação estreita entre o texto e as imagens – ilustrações originais de Sir John Tenniel -, que foram colocadas de forma a ilustrar o seu momento no texto.

32 - Fotografia da investigadora

“An ePub is a standard format for representing and encoding digital content in a single packaged file that can be distributed and sold electronically. [...] In most ePubs, the linear content is designed to reflow in response to the user’s screen format and font size preference, giving the designer little control over layout. Some ePubs are fixed-format, allowing designers to construct tighter relationships between text, figures, images, captions, and other elements.” (Lupton, p.80, 2014)

Imagem 32. Captura de ecrã do ebook de *Alice no País das Maravilhas* no programa *Adobe InDesign*



O formato escolhido para este *ebook* foi de 1024×768px.

Para os títulos foi escolhido o tipo *Didot Bold Italic* (corpo 64pt) pelas suas características elegantes com traço vertical mais grosso e o horizontal fino, um tipo com grande contraste.

Para os capítulos e texto, o tipo *Baskerville Old Face*, um tipo com serifas que apresenta um traço grosso com contraste sendo que as curvaturas dos caracteres são de traço fino e elegante.

Imagem 33. Tipografia utilizada na paginação do *ebook*

Título ————— *Didot Bold Italic 64pt*
Capítulos ————— *Baskerville Old Face 32pt*
Texto ————— *Baskerville Old Face 30pt*

Uma vez que o *ebook* foi desenvolvido para que os alunos tivessem a oportunidade de escolher qual o destino de Alice, cada final de capítulo aparece com uma opção de escolha entre dois capítulos diferentes, que se apresenta com um ícone representado por uma mão, para fácil identificação do sítio onde os alunos devem clicar.



Imagem 34. Captura de ecrã do ebook de *Alice no País das Maravilhas* – Hipótese de escolha para continuação da história

Uma vez que este mundo de Alice é completamente absurdo, optou-se por desenvolver esta metodologia para o *ebook*, fazer Alice “saltar” entre os capítulos, conforme as escolhas dos alunos para, tendo apenas em comum o primeiro e o último capítulo da obra e, no final da leitura, ser permitido novo momento de discussão, em grande grupo, sobre os capítulos que cada grupo tinha lido.

Uma vez que o tempo era extremamente limitado foi tomada a decisão que a leitura do *ebook* tinha que ser de tempo limitado, ou seja, os alunos não poderiam navegar pelo livro, escolhendo os passos de Alice, livremente. Desta forma foi feita a escolha que apenas iriam ler quatro capítulos da história, não podendo voltar atrás nos mesmos.

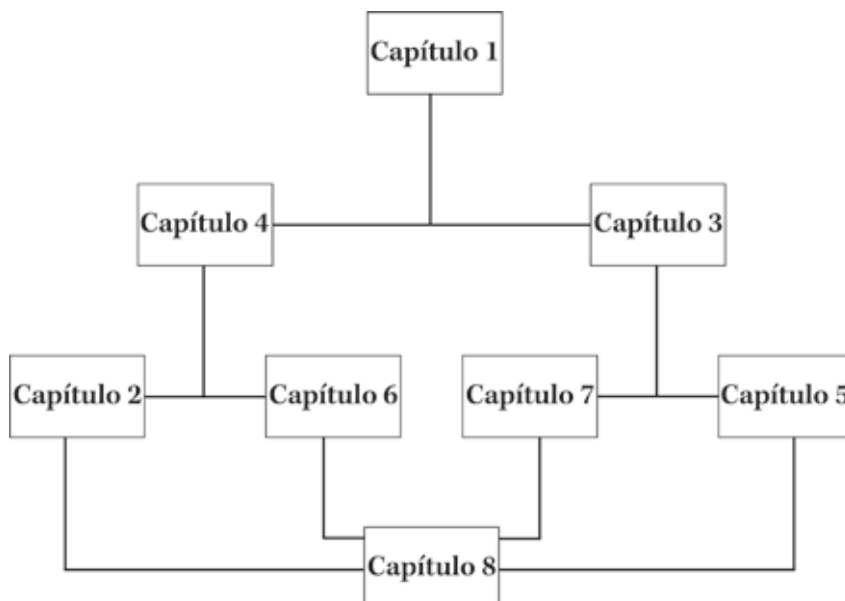
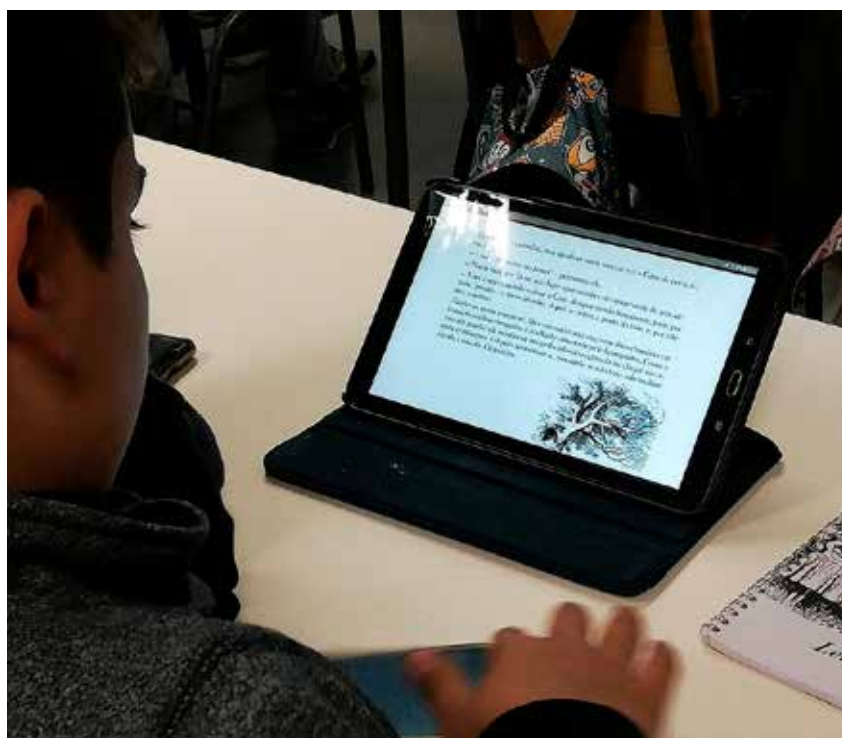


Imagem 35. Exemplo dos caminhos permitidos aos alunos na leitura do *ebook*

Imagem 36. Momento de leitura do *ebook*³³



Site

Para a terceira fase, a investigadora desenvolveu um site, disponível em <https://Transmediapt.wordpress.com/> onde foram colocadas algumas informações.

Imagem 37. Captura de ecrã da página inicial do site desenvolvido pela investigadora



No início, foi colocada uma infografia com uma breve descrição do projeto e com informação das fases do mesmo.

33 - Fotografia da investigadora

Transmedia Storytelling

Projeto de Mestrado

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

Objetos de Análise

História - "Alice no País das Maravilhas" (Versão de Ana Carolina Vieira Rodrigues. Adaptado por Patrícia Ferreira). História de Lewis Carrol e Ilustrações de Sir John Tenniel.

Alunos - 7º ano.

Duração - 2 aulas de 45 ou 50 minutos.

LIVRO FÍSICO

História da "Alice no País das Maravilhas" com incorporação da tecnologia QR Code.

Cada QR Code permite o acesso a um excerto da história em filme.

EBOOK

História da "Alice no País das Maravilhas" com percursos narrativos que permitem aos alunos alterar a sequência da história, sem alterar o sentido da mesma.

SITE

Site com jogos, informações sobre a vida e obra do autor, galeria de imagens do ilustrador, propostas de escrita criativa para os alunos, links para sites de interesse sobre a obra e galeria de vídeos.

QUESTIONÁRIOS

Questionários a realizar a professores e alunos.

Patrícia Ferreira
Mestrado em Design Editorial
ESCOLA SUPERIOR DE
TECNOLOGIA DE
TOMAR

Imagem 38. Infografia criada para explicar o projeto. Disponível no site³⁴

34 - Infografia desenvolvida em <https://www.canva.com>

Esta infografia, criada no site Canva foi elaborada de forma a exemplificar a forma como o projeto seria aplicado nas sessões, quais os materiais utilizados e em que consistiam.

O conteúdo foi colocado no site de forma a fosse de fácil navegação e simples leitura, tendo em conta o público alvo.

O site está dividido em:

- Planificação

Aqui é possível ver a planificação feita, em colaboração com a Rede de Bibliotecas Escolares, onde está explicada a finalidade do projeto.

- » Aprendizagens associadas ao trabalho da biblioteca escolar
- » Conhecimentos/ Capacidades
 - Literacia dos Média:
 - Infere sobre propósitos e intenções de mensagens mediáticas, numa vasta gama de Média.
- » Literacia da informação:
 - Colabora, partilha e discute com os outros os resultados, ideias e conclusões do trabalho realizado, retrocedendo ou avançando no processo de informação, de acordo com as necessidades detetadas.
 - Organiza e representa a informação coligida, usando diferentes métodos e tecnologias para a registar e gerar novo conteúdo a partir dela.
 - Domina a edição e a publicação de conteúdos com recurso a múltiplos formatos e ferramentas.
- » Literacia da Leitura:
 - Cria textos originais, em diferentes géneros e formatos, dominando as linguagens e as técnicas necessárias.
 - Utiliza, autónoma e proficientemente, as tecnologias, as ferramentas digitais e a Internet para ler, escrever, partilhar e comunicar com diferentes finalidades.
- » Atitudes/ Valores
 - Revela motivação e autoconfiança no uso da informação.
 - Considera as regras de utilização da biblioteca e dos seus serviços.
- » Aprendizagens essenciais
 - Leitura
 - Interpretar o texto, com especificação do sentido global e da intencionalidade comunicativa.
 - Escrita

- Planificar os textos a escrever, após pesquisa e seleção de informação relevante.
- Redigir com desenvoltura, consistência, adequação e correção os textos planificados.
- » Objetivos
 - Conhecer e utilizar diferentes suportes (físicos e digitais) na leitura e interpretação de textos.
 - Experienciar um percurso de storytelling, com recursos a múltiplos canais (*Transmedia*), a partir de uma obra de leitura autónoma (*Alice no País das Maravilhas*).
 - Tomar decisões sobre os percursos narrativos a seguir, com base no conhecimento da obra.
 - Pesquisar e usar a informação para comunicar.
- » Duração
 - Duas sessões
- » Recursos
 - Site do projeto
 - Livro *Alice no País das Maravilhas* (em formato físico e digital)
 - *Tablets*
 - Códigos QR
 - Recurso da BE para pesquisa
- Ebook
 - Neste separador está disponível o ebook para download
- Joga com Alice
 - A investigadora criou três jogos, por capítulo, utilizando o site Educaplay, um gerador de jogos educacionais. Estes jogos (Preencher os espaços em branco, sopa de letras e questões) tinham elementos relacionados com o capítulo que os alunos tinham acabado de ler.
- Escreve com Alice



Imagem 39. Planificação – Estrutura do Site

Imagem 40. Joga com Alice –
Estrutura do Site



Imagem 41. Joga com Alice
– Exemplo dos jogos do
primeiro capítulo. Estrutura
do Site



- Neste espaço, os alunos tiveram a possibilidade de dar largas à imaginação. Um espaço de escrita criativa onde, os alunos, decidiam qual o destino das personagens. Os formulários de escrita criativa foram criados no Google Forms e não havia limite de caracteres.

Imagem 42. Escreve com
Alice - Estrutura do Site

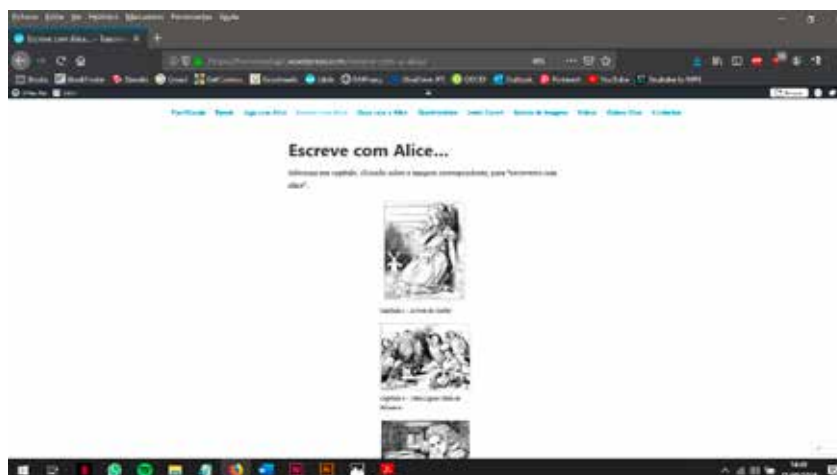




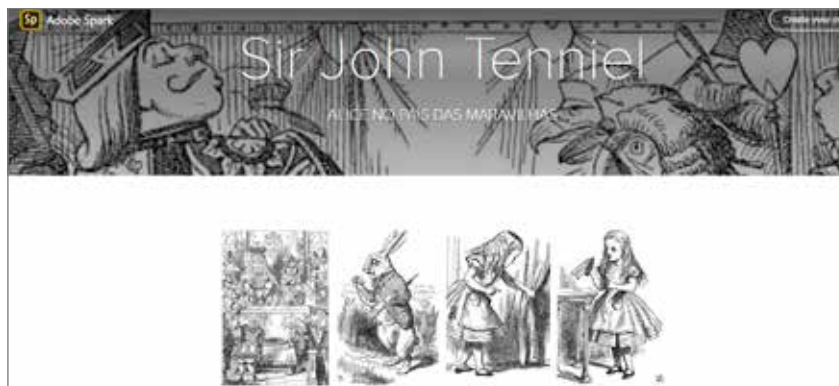
Imagem 43. Escreve com Alice – Exemplo do primeiro capítulo - Estrutura do Site

- Ouve com Alice
 - Foi criado um podcast³⁵ a partir de um vídeo disponibilizado no *Youtube* (<https://www.youtube.com/watch?v=b2xRhLmd8rE>) onde é possível ouvir a história de *Alice no País das Maravilhas* (em Português do Brasil).
- Questionários
 - Neste espaço foram colocados os questionários para os alunos e para os professores, de forma a facilitar o seu acesso não só durante as sessões, mas também para os professores acederem mais tarde. Os questionários foram elaborados no *Google Forms*. A escolha desta plataforma deveu-se ao facto da sua utilização ser gratuita e de fácil utilização.
- Lewis Carroll
 - Neste espaço está disponível, uma breve biografia do autor da história.
- Galeria de Imagens
 - Neste espaço está disponível uma galeria com todas as ilustrações de Sir John Tenniel que fazem parte do livro original de *Alice no País das Maravilhas*. De forma a criar a galeria, foi utilizado o *Adobe Spark*, que se trata de uma ferramenta, disponível online para web e para dispositivos móveis, que facilita a criação de imagens para partilha em redes sociais, bem como para desenvolver páginas da web e vídeos curtos.³⁶

35 - "Podcasts can be listened to or downloaded for future listening. With downloaded media, you can either listen to it on your computer or take it with you by transferring it to a portable digital media player or using a podcast app on your phone." Disponível em: <https://internationalpodcastday.com/what-is-podcast/>. Consultado em 14 setembro 2019

36 - Disponível em: <https://www.adobe.com/pt/products/spark.html>. Consultado em 14 setembro 2019

Imagem 44. Galeria de Imagens criada com *Adobe Spark* - Estrutura do Site



- Vídeos
 - Neste separador é possível visualizar alguns trailers do ebook e dos filmes de *Alice no País das Maravilhas* que estão disponíveis gratuitamente no *Youtube*.
- Outros Sites
 - Neste espaço é apresentada uma seleção de sites sobre a obra, o autor e ilustrador.
- Contactos
 - Neste espaço é possível enviar uma mensagem à investigadora.

Questionários

Para a última fase, a investigadora criou dois tipos de questionários, um para os alunos e o outro para os professores, que foram disponibilizados no site e criados utilizando o *Google Forms*.

No final da aplicação do projeto foi pedido aos alunos que preenchessem o questionário, que tinha como finalidade, saber quais as preferências de consumo de produtos de ficção por parte dos alunos.

Este questionário, anónimo, dispunha de 7 questões, onde os alunos respondiam através de uma escala de Likert (1 – Discordo Totalmente / 5 Concordo Totalmente).

Estas questões estavam relacionadas com as preferências de consumo de produtos de ficção e foram elaboradas tendo em conta os sete princípios básicos de *Transmedia Storytelling* definidos por Henry Jenkins (2010), adaptadas por Francisco (2016):

1. Potencial de Partilha x Profundidade
2. Serialidade
3. Construção do Universo
4. Subjetividade
5. Imersão x Extração
6. Continuidade x Multiplicidade
7. Performance e Participação

O segundo questionário, distribuído aos professores das turmas onde foi feita a aplicação do estudo, bem como à Professora Bibliotecária, onde se pretendeu perceber de que forma os professores estão recetivos para a adequação de um trabalho narrativo com recursos a múltiplos canais (*Transmedia*) em ambiente educacional.

Estes questionários foram elaborados tendo em conta a adequação de um trabalho narrativo para um ambiente educacional, tal como referido por Kalogeras (citado por: Rodrigues, Bidarra, 2016, p. 59)

“The learning framework takes into account the following set of questions to assess the appropriateness of a narrative work for an educational setting, in this case, in reference to an e-module” (Kalogeras, 2014, p. 178):

1. *Can the story be integrated into an existing curriculum?*
2. *Is the story engaging, and can it help make learning more effective?*
3. *Does the story contain subject matter that is relevant to the module?*
4. *Do the hyperlinks found in the story provide valuable information in keeping with learning objectives and outcomes?*
5. *Can additional learning extensions be created by subject-matter experts/producers?*
6. *Can the students create stories extensions via digital stories to provide educational value?*

Com este questionário pretende-se perceber de que forma é que o *Transmedia Storytelling* pode ser implementado em contexto de sala de aula e também verificar a recetividade dos professores ao mesmo.

População-Alvo

Escola

A escolha da escola onde se efetuou a aplicação do estudo prendeu-se com dois critérios principais: a localização, pois é próxima do local de residência da investigadora, facilitando assim as deslocações e o grau de inovação da mesma. O Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha é um Agrupamento PPIP – Projeto-Piloto de Inovação Pedagógica, que é um programa nacional de combate ao insucesso e ao abandono escolar que permite ao agrupamento desenvolver a sua estratégia, tendo como ponto de partida as especificidades da respetiva comunidade educativa.

As linhas orientadoras deste projeto são a diversificação e gestão curricular, articulação curricular, inovação pedagógica, organização e funcionamento interno e relacionamento com a população.

A escola D. Maria II, para além de fazer parte do PPIP, possui a Sala de Ambientes Inovadores. Esta sala é um espaço de trabalho, pensado e desenhado para o desenvolvimento de situações de aprendizagem ativa, compatíveis com as exigências inerentes à evolução social e tecnológica.

Possui quadros interativos, computadores com acesso à Internet e novas formas de expor matérias e tem como objetivo estimular nos alunos a aquisição de competências em diversas áreas.

No Projeto Educativo desta escola é possível ler:

“O Centro Integrado de Educação em Ciências tem uma identidade própria vincada, que advém do facto dos seus conteúdos estarem ancorados nas realidades locais, onde a compreensão da coerência do conjunto implica um conhecimento e um sentir do território. Visa envolver os indivíduos, desde a primeira infância, com a Ciência e com os fenómenos científicos, com vista à promoção da sua literacia científica ao longo da vida, através da integração das aprendizagens em ciências, desenvolvidas em contexto formal, não-formal e informal.” (Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha, Projeto Educativo 2015/2019, p.11)

É ainda possível verificar, no seu Plano Plurianual de Atividades a importância que a escola dá às novas tecnologias, na área das Tecnologias da Informação e Comunicação é possível ler:

“O desenvolvimento das TIC está na génese de profundas alterações de padrões sociais, económicos e culturais, bem como são o meio mais eficiente para as conhecer e para as dar a conhecer. Logo, são uma ferramenta essencial no domínio da formação de cidadãos.” (Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha, Plano de Plurianual de Atividades 2016/2019, p.6)

A escola tem, na sua Biblioteca Escolar, diversos *tablets* com sistema operativo *Android*³⁷ que foram também disponibilizados para o desenvolvimento da atividade. Face a estas características, esta escola possuía um grande número de elementos favoráveis para a aplicação do estudo em contexto de sala de aula.

Alunos

Este estudo foi aplicado aos alunos de 7º ano uma vez que a obra *“Alice no País das Maravilhas”* é uma obra recomendada, pelo Plano Nacional de Leitura, para alunos dos 12 aos 14 anos.

O estudo foi aplicado, em contexto de sala de aula, a todas as turmas de 7º ano da escola, num total de três turmas e 39 alunos.

Professores

A escolha dos professores recaiu sobre as disciplinas onde poderia ser aplicado este estudo.

Uma vez que se trata de uma obra literária, fez sentido que a mesma fosse aplicada nas disciplinas de português. Uma vez que, por motivos de disponibilidade, não foi possível aplicar a uma turma na hora da disciplina de português, o projeto foi apresentado na disciplina projeto para todos, uma disciplina desta escola que é lecionada pela professora de português.

O projeto foi implementado em quatro fases:

- 1.ª Fase – Manuseamento do livro impresso e leitura de códigos *QR* para aceder a excertos do filme da *Disney*, *Alice no País das Maravilhas*. Identificação das personagens da obra por capítulo.

37 - “*Android is a popular, Linux-based mobile phone operating system developed by Google. The Android operating system (OS) powers phones, watches, and even car stereos. Android is a widely-adopted open-source project.*” Disponível em: <https://www.lifewire.com/what-is-google-android-1616887>. Consultado em 14 setembro 2019

- 2.^a Fase – Consulta do *ebook* com a história *Alice no País das Maravilhas* com percursos narrativos que permitem aos alunos alterar a sequência da história, sem alterar o sentido da mesma.
- 3.^a Fase – Acesso ao Site *Transmedia Storytelling* (<https://transmediapt.wordpress.com>) onde os alunos tiveram a oportunidade de:
 - Jogar;
 - Obter informações sobre a vida e obra do autor;
 - Aceder a uma galeria de imagens do ilustrador John Tenniel;
 - Recriar a história com propostas de escrita criativa;
 - Aceder a links para sites de interesse sobre a obra;
 - Ouvir o *Podcast* da história (Alojado no site *Anchor*).
- 4.^a Fase – Responder a questionários sobre a importância de produtos *Transmedia* na educação

Técnicas e Instrumentos de Recolha de Dados

Na realização desta investigação foi necessário fazer uma demonstração da aplicabilidade do projeto em contexto de sala de aula. Este foi testado pelos alunos, acompanhados pelos professores.

“De todos os métodos de aquisição de conhecimentos, a investigação científica é o mais rigoroso e o mais aceitável, uma vez que assenta num processo racional. Um aspecto importante que o distingue dos outros métodos é que ele pode ser corrigido conforme a sua progressão e recolocar em questão tudo o que ele propõe. Este método de aquisição de conhecimentos é dotado de um poder descritivo e explicativo dos factos, dos acontecimentos e dos fenómenos.” (Fortin, 1999, p.17)

Com esta investigação pretende-se fazer uma descrição, em detalhe, da forma como o *Transmedia* poderá contribuir para aumentar a motivação dos alunos, de forma a melhorar o ensino em Portugal. Para tal optou-se por um estudo de caso. Nessa medida, recorreu-se, no presente estudo, a:

- Observação das sessões;
- Aplicação de questionários de opinião dirigidos aos alunos;
- Aplicação de questionários de opinião dirigidos aos professores;
- Análise documental de documentos relativos a este Agrupamento.

Esta última categoria, documentos, refere-se a uma grande variedade de dados de tipo documental que foram utilizados para fazer a caracterização da escola e dos alunos, nomeadamente o Projeto Educativo 2015/2019 e Plano de Plurianual de Atividades 2016/2019 do Agrupamento.

“O inquérito designa toda a actividade de investigação no decurso da qual são colhidos dados junto de uma população ou porções desta [...] Os dados do inquérito podem ser colhidos de três formas: por entrevista face a face, por entrevista telefónica ou por questionário enviado [...]. O questionário difere da entrevista pois

que o participante lê ele próprio a questão e escreve a sua resposta no local apropriado do questionário.” (Fortin, 1999, p. 168)

Como instrumentos de recolha de dados, foi feita a observação das sessões de aplicação do projeto, num total de 3 aulas.

“[...] observar é selecionar informação pertinente, através dos órgãos sensoriais e com recurso à teoria e à metodologia científica, a fim de poder descrever, interpretar e agir sobre a realidade em questão.” (Carmo, Ferreira, 2008, p. 111)

Foram, também, elaborados dois questionários, um questionário, de respostas fechadas, que foi apresentado aos alunos e um questionário de respostas abertas, que foi apresentado aos professores.

Estes dois questionários encontravam-se disponíveis no site criado para esta investigação e foram dados a preencher, pelos alunos, durante as sessões de aplicação do estudo. Os professores tiveram a possibilidade de o preencher posteriormente, conforme a sua disponibilidade.

Questionário de Respostas Fechadas

Este questionário, distribuído aos alunos das turmas onde foi feita a aplicação do estudo, esteve disponível no site criado para esta investigação. Este questionário foi criado na plataforma *Google Formulários* e esteve disponível durante o período de aplicação do estudo em contexto de sala de aula, nos dias 13 e 14 de março de 2019 (conforme anexo I).

No decorrer da aplicação do estudo foi feita uma apresentação da investigação e da temática abordada aos alunos e professores, onde lhes foi possível ter noções de *Transmedia*.

Os principais objetivos na aplicação deste projeto foram:

- Perceber de que forma o Design, enquanto ferramenta educativa, pode aumentar a motivação dos alunos;
- Perceber de que forma o *Transmedia* pode contribuir para aumentar a motivação dos alunos;
- Perceber se é possível existir a mudança dos alunos de recetor para produtor de conteúdos.
- Perceber de que forma a escola está preparada para a utilização destes recursos em contexto educativo.

No final da aplicação do projeto, como já mencionado, foi pedido aos alunos que preenchessem o questionário, este questionário tinha como finalidade, saber quais as preferências de consumo de produtos de ficção por parte dos alunos.

Este questionário, anónimo, dispunha de sete questões, onde

os alunos respondiam através de uma escala de Likert³⁸ (1 – Discordo Totalmente / 5 Concordo Totalmente).

Estas questões estavam relacionadas com as preferências de consumo de produtos de ficção e foram elaboradas tendo em conta os sete princípios básicos de *Transmedia Storytelling* definidos por Henry Jenkins (2010), adaptadas por Francisco (2016).

Questionário de Respostas Abertas

Este questionário, distribuído aos professores das turmas onde foi feita a aplicação do estudo, bem como à Professora Bibliotecária, esteve disponível no site criado para esta investigação. Este questionário foi criado na plataforma *Google Formulários* e esteve disponível durante o período de aplicação do estudo em contexto de sala de aula, nos dias 13 e 14 de março de 2019 (conforme Anexo II).

Tal como referido, no decorrer da aplicação do estudo foi feita a apresentação da investigação e da temática abordada aos alunos e professores, onde lhes foi possível ter noções de *Transmedia*. Uma vez que estes questionários poderiam demorar um pouco mais a preencher, foi enviado *link* para o mesmo para os professores, de forma a que respondessem ao questionário quando lhes fosse mais conveniente. Com este questionário pretendeu-se perceber de que forma os professores estão recetivos para a adequação de um trabalho narrativo com recursos a múltiplos canais (*Transmedia*) em ambiente educacional e de que forma é que o *Transmedia Storytelling* pode ser implementado em contexto de sala de aula e também verificar a recetividade dos professores ao mesmo.

Estes questionários foram elaborados tendo em conta a adequação de um trabalho narrativo para um ambiente educacional, tal como referido por Kalogeras (citado por: Rodrigues, Bidarra, 2016, p. 59)

“The learning framework takes into account the following set of questions to assess the appropriateness of a narrative work for an educational setting, in this case, in reference to an e-module” (Kalogeras, 2014, p. 178):

1. *Can the story be integrated into an existing curriculum?*
2. *Is the story engaging, and can it help make learning more effective?*
3. *Does the story contain subject matter that is relevant to the module?*

38 - *“Uma escala tipo Likert é composta por um conjunto de frases (itens) em relação a cada uma das quais se pede ao sujeito que está a ser avaliado para manifestar o grau de concordância desde o discordo totalmente (nível 1), até ao concordo totalmente (nível 5, 7 ou 11).”* (Cunha, 2007, p. 24)

4. *Do the hyperlinks found in the story provide valuable information in keeping with learning objectives and outcomes?*
5. *Can additional learning extensions be created by subject-matter experts/producers?*
6. *Can the students create stories extensions via digital stories to provide educational value?*

Observação

No decorrer das sessões, foi possível, a investigadora observar o comportamento de alunos e professores perante a implementação do projeto.

“Observar é seleccionar informação pertinente, através de órgãos sensoriais e com recurso à teoria e à metodologia científica, a fim de poder descrever, interpretar e agir sobre a realidade em questão.” (Carmo & Ferreira, p.111, 2008)

Durante as sessões, a investigadora tomou notas sobre os comportamentos observados por parte dos alunos enquanto participantes na implementação do projeto, quais as suas dúvidas, quais os momentos que lhes proporcionavam maior e menor interesse, teve ainda a possibilidade de apontar quais as limitações demonstradas ao longo das sessões.

Em relação aos professores, a investigadora teve o cuidado de observar, e tomar notas, da sua reação perante este conceito. A forma como abordavam os alunos e lhes tiravam dúvidas, como se sentiam perante esta tecnologia em contexto de sala de aula.

“Feita a observação, torna-se indispensável o seu rápido registo sob pena de se perder elementos valiosos [...] o bloco de notas deve ser uma companhia permanente do investigador. É nele que são anotadas as primeiras impressões, sob a forma de tópicos, diagramas e breves memorandos, de modo a auxiliar a sua memória quando vier a registar mais detalhadamente os resultados da sua observação.” (Carmo & Ferreira, pp.117-118, 2008)

Entrevistas

A investigadora no decorrer da aplicação do projeto e desenvolvimento do trabalho, teve a possibilidade de assistir a uma palestra do Dr. Daniel Sampaio, psiquiatra e escritor português³⁹, onde foram mencionados factos do presente estudo. No final da

39 - Disponível em: <https://www.danielsampaio.org/biografia/>. Consultado em 15 setembro 2019

palestra a investigadora teve a possibilidade de solicitar uma entrevista a Daniel Sampaio.

“O objetivo de qualquer entrevista é abrir a área livre dos dois interlocutores no que respeita à matéria da entrevista, reduzindo, por consequência, a área secreta do entrevistado e a área cega do entrevistador [...] Uma primeira forma de o fazer é através de uma apresentação bem feita a qual assume três vertentes:

- a apresentação do investigador;
- a apresentação do problema da pesquisa
- e a explicação do papel pedido ao entrevistado.” (Carmo & Ferreira, p.142, 2008)

Nesta entrevista, foram colocadas as seguintes questões (Anexo III):

1. Quais os fatores que podem estar associados à falta de motivação dos alunos, no contexto da escola atual?
2. De que forma é que a utilização dos diferentes media pode contribuir para aumentar a motivação dos alunos?
3. Poderão os media, enquanto recurso pedagógico, contribuir para a aprendizagem, em contexto de sala de aula?

A investigadora, teve ainda a possibilidade de solicitar uma entrevista ao professor José Bidarra, Professor na Universidade Aberta, “*onde leciona regularmente unidades curriculares nas áreas de narrativas digitais, multimédia e e-learning*”⁴⁰, tendo, também vários artigos escritos sobre *Transmedia Storytelling*. Era uma entrevista de extrema importância para o desenvolvimento desta investigação.

Nesta entrevista, foram colocadas as seguintes questões (Anexo IV):

1. As narrativas *Transmedia* estão cada vez mais presentes no mundo da ficção. Qual a sua opinião sobre a implementação desta metodologia em contexto educativo?
2. De que forma é que a utilização de diferentes plataformas pode contribuir para aumentar a motivação dos alunos?
3. Poderá o uso de diferentes plataformas, enquanto recurso pedagógico, contribuir para aumentar a motivação dos alunos e, conseqüentemente, a aprendizagem, em contexto de sala de aula?

40 - Disponível em: <https://www2.uab.pt/departamentos/DCT/detaildocente.php?doc=49>. Consultado em 15 setembro 2019

4. No seu ponto de vista, acha que as escolas portuguesas estão preparadas para a implementação de uma metodologia educativa que integre narrativas *Transmedia*?
5. Na implementação do projeto, os professores mostraram-se bastante entusiasmados com a aplicação desta metodologia em contexto de sala de aula. No seu ponto de vista, se for possível implementar esta metodologia, como complemento educativo, qual será a maior dificuldade dos professores?

Tratamento dos Dados

Após a aplicação do projeto em contexto de sala de aula, foram recolhidos os dados provenientes de todos os questionários e também da documentação consultada e observação efetuada durante as sessões.

Madeleine Grawitz (1993) define:

“métodos como um conjunto concertado de operações que são realizadas para atingir um ou mais objetivos, um corpo de princípios que presidem a toda a investigação organizada, um conjunto de normas que permitem selecionar e coordenar as técnicas. Os métodos constituem de maneira mais ou menos abstracta ou concreta, precisa ou vaga, um plano de trabalho em função de uma determinada finalidade.” (citada por Carmo e Ferreira, 2008, p. 193)

Para o tratamento dos dados recolhidos (análise dos documentos do Agrupamento, nomeadamente o Projeto Educativo 2015/2019 e Plano de Plurianual de Atividades 2016/2019, resultados dos questionários de resposta aberta e registo da observação das sessões) foi feita uma análise qualitativa, contudo foram utilizados alguns dados quantitativos (questionários de resposta fechada) para aferir alguma informação obtida, de forma a reforçar o resultado da investigação.

“A investigação qualitativa é descritiva. A descrição deve ser rigorosa e resultar directamente dos dados recolhidos. Os dados incluem transcrições de entrevistas, registos de observações, documentos escritos, fotografias e gravações vídeo.” (Carmo e Ferreira, 2008, p. 198)

No questionário de respostas fechadas, foi feita uma análise quantitativa. Deste questionário resultaram seis gráficos que permitiram obter informação sobre os hábitos e as preferências de consumo de produtos de ficção por parte dos alunos.

Relativamente ao questionário de resposta aberta, foi sujeito a análise qualitativa do seu conteúdo, de forma a descrever as opi-

niões dos professores relativamente a adequação de um trabalho narrativo para um ambiente educacional, percebendo assim de que forma se poderá trazer a narrativa *Transmedia* para contexto educativo, analisando, também, a aceitabilidade dos professores para esta possibilidade.

Tema	Categoria
<i>Transmedia Storytelling</i>	Aluno como Produtor de Conteúdos
	Aprendizagem Mais Efetiva
	Interatividade nos Conteúdos

Tabela 1 – Análise do Questionário de Resposta Aberta

Apresentação e Discussão dos Resultados



A utilização de cenários *Transmedia Storytelling* em contexto de sala de aula

Neste capítulo será feita a apresentação e discussão dos resultados do estudo, sendo feita a leitura de todos os dados recolhidos ao longo do projeto, bem como a metodologia adotada na realização do projeto.

Este capítulo está organizado de acordo com a estrutura proposta para a apresentação do estudo de caso, que surgiu da forma como foram organizados os dados recolhidos, nomeadamente os questionários aos alunos e aos professores, a observação das sessões e análise documental de documentos estruturantes do Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha (Projeto Educativo 2015/2019 e Plano de Plurianual de Atividades 2016/2019).

Este capítulo está, dessa forma, dividido em três partes a que correspondem as questões de investigação.

1. *Papel do design na motivação dos alunos*
2. *Papel dos cenários Transmedia Storytelling na motivação dos alunos*
3. *O papel do Aluno no Consumo e Produção de Conteúdos Transmedia*
4. *Constrangimentos e Limitações na Utilização de Transmedia Storytelling em contexto de sala de aula*

1. Papel do design na motivação dos alunos

Na concretização deste projeto, a investigadora utilizou algumas ferramentas de forma a conseguir desenvolver uma experiência *Transmedia*.

Foi elaborado um livro impresso, cujo design e paginação é da autoria da investigadora. Este livro possui, em cada capítulo, a tecnologia *QR Code* que permitiu aos alunos utilizar a tecnologia em conjunto com o livro impresso.

A investigadora desenvolveu também um *ebook*, onde os alunos tiveram a possibilidade de escolher o destino de Alice, a personagem principal do livro.

O Design Editorial foi uma ferramenta muito importante no desenvolvimento do projeto e esse facto retratou-se nas sessões onde o projeto foi apresentado. O livro impresso, foi desenvolvido de forma a facilitar a leitura dos alunos, levou a que todos os grupos conseguissem terminar a leitura do seu capítulo de forma célere.

O *ebook* foi um sucesso, a forma como foi desenvolvido permitiu criar um momento de bastante satisfação por parte dos alu-

nos, seguindo-se um momento de discussão em grande grupo.

A tecnologia, quando aliada ao design, pode criar momentos de bastante interação e interesse por parte dos alunos. Levar novos modelos das histórias que já conhecem e permitir que os alunos possam interagir e “brincar” enquanto aprendem pode aumentar, significativamente, a sua motivação.

Na entrevista cedida à investigadora, José Bidarra refere que “*As plataformas digitais são hoje usadas por tod@s, mas não em contexto educacional. Numa primeira abordagem os estudantes podem achar estranho. Convém usar mecanismos da ação dramática (suspense, provocação, conflito, etc.) a fim de os envolver.*” (Anexo IV)

2. Papel dos cenários *Transmedia Storytelling* na motivação dos alunos

Atualmente, já não conseguimos dissociar os jovens da tecnologia, pois a utilização de dispositivos móveis - computador, telemóvel ou *tablet* – é algo que utilizam de forma contínua e continuada no seu dia-a-dia, para as mais diferentes finalidades, lúdica, escolar/profissional, pessoal.

As narrativas *Transmedia* podem trazer essa realidade para a sala de aula, levando os alunos a utilizarem algo do seu quotidiano em contexto de sala de aula.

Como refere Prensky (2001), os estudantes mudaram radicalmente, os alunos de hoje já não são as pessoas para quem o sistema de ensino foi desenhado e a escola deve encontrar formas de diminuir esse gap que existe entre aquilo que é uma sala de aula, distante dos interesses e necessidades dos alunos, e o que a evolução da sociedade exige e permite.

No decorrer das sessões foi possível observar a forma como os alunos interagiram com o material fornecido pela investigadora.

O facto de terem a possibilidade de interagir com o *tablet* durante a aula foi motivo de grande satisfação por partes destes alunos.

No início da sessão, a turma foi dividida em oito grupos de dois (ou três, conforme as turmas) elementos, divisão feita pela professora. Após a divisão foi feita a distribuição do livro impresso e a dado um capítulo da história de *Alice no País das Maravilhas* a cada grupo.

Os alunos, ao verem o livro, não se mostraram muito entusiasmados, até lhes ser explicada a função do *tablet* na leitura do livro. O livro impresso com a história de *Alice no País das Maravilhas* com um código QR por capítulo. Para este meio foi instalada a aplicação *QR Code Reader* em todos os *tablets* e, os alunos, ao digitalizarem o código, com a máquina fotográfica do *tablet*,

tiveram a oportunidade de visualizar um excerto do filme de *Alice da Disney* que correspondia ao texto.

Existir uma integração de tecnologia nos meios tradicionais verificou-se muito satisfatória, pois os alunos leram o seu capítulo, integraram a tecnologia, sem haver manifestações de desagrado, muito pelo contrário.

Seguidamente, os alunos, para acederem à ferramenta digital *Mentimeter*, que permite, entre outras funcionalidades, a criação de uma nuvem de palavras, utilizaram o *tablet*. Foi-lhes pedido que anotassem o nome de todos os personagens que fossem encontrando no capítulo que estavam a ler. Com esta atividade, pretendia-se fomentar um momento de discussão em grande grupo, para identificar as personagens que encontraram no capítulo que lhes foi atribuído.

Após este momento, foi-lhes pedido que lessem o *ebook* criado pela investigadora. Neste momento, em todas as turmas, foi notável a vontade dos alunos de ler a história. Em todas as sessões, a sala ficou em silêncio e os alunos leram a história de forma tranquila e bastante aplicada.

De seguida os alunos tiveram a possibilidade aceder ao site, através do *tablet*, e testar os jogos que foram criados para a atividade.

Estes jogos educativos sobre a história foram elaborados na plataforma *Educaplay* onde os alunos tiveram a oportunidade de testar os conhecimentos apreendidos sobre a obra. Uma excelente ferramenta que alia um momento de ensino com lazer. Os alunos mostraram-se bastante satisfeitos a utilizar esta ferramenta educativa.

No final da sessão, a investigadora perguntou, em todas as turmas, aos alunos, se tinham gostado e todos os alunos se mostraram satisfeitos chegando mesmo a solicitar que se repetissem aulas assim com as obras literárias que estavam a trabalhar, atualmente na disciplina de português, pedido reforçado pelas professoras.

No questionário aos professores (Anexo II) foi colocada a questão “*A história contém um assunto relevante para a disciplina?*” e a resposta dos professores foi positiva, sendo que o professor 1 refere no seu questionário “*A fantasia, o dar largas à imaginação, para a disciplina de Português, são sempre relevantes.*”

De facto, o *feedback* dos alunos e professores foi unânime relativamente à importância que as narrativas *Transmedia* podem assumir na motivação dos alunos, tal como se constatou nas sessões dinamizadas neste estudo.

Os alunos mostraram-se sempre disponíveis e interessados, fizeram tudo o que lhes foi pedido e no final, mostraram-se motivados.

Numa das sessões, o professor 2 comentou mesmo com a investigadora que achava que era com este tipo de projetos que se

conseguia alcançar os alunos, pois acabavam por se sentir mais motivados ao utilizar os *tablets* e computadores.

No questionário dos professores (Anexo II), foi colocada a questão “*Esta história é cativante? E pode tornar a aprendizagem mais efetiva?*” as respostas das professoras foi bastante positiva, uma das respostas foi “*Sim. Os alunos estão mais interessados e participativos.*”

De notar, que na primeira pergunta do questionário dos alunos (Anexo I), “*Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos*” é notável verificar que 87,2% dos alunos inquiridos concorda ou concorda totalmente. É possível verificar que, utilizando os Média, os alunos procuram aprofundar os conhecimentos relativamente aos seus livros favoritos, o que denota que, utilizando estes recursos em contexto de aula, os alunos poderão mostra-se mais motivados e disponíveis para aprofundar conhecimentos.

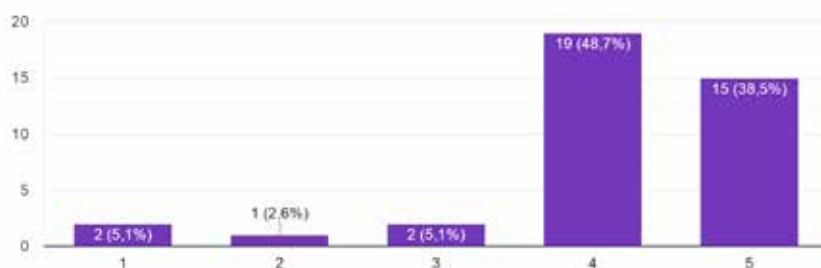


Gráfico 10. Resultados do questionário dos alunos – “*Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos*”

Na segunda questão do questionário dos alunos (Anexo I), “*Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media.*”, verifica-se que 77% dos alunos respondeu concordo ou concordo totalmente, o que mostra que os alunos gostam de ler uma narrativa utilizando diferentes plataformas.

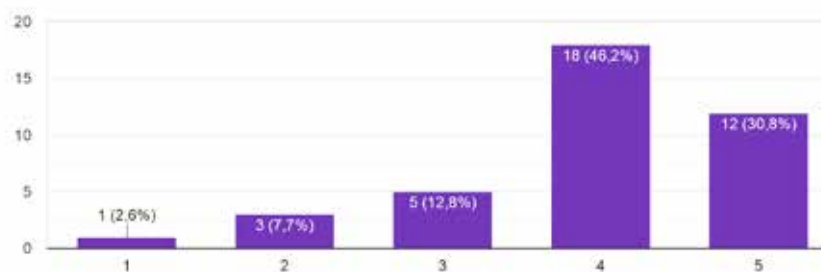


Gráfico 11. Resultados do questionário dos alunos – “*Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media*”

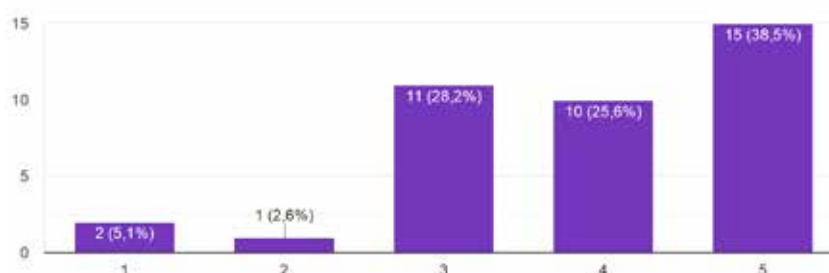
Este resultado reforça a ideia de que os jovens gostam de experienciar situações de entretenimento unificadas e coordenadas, onde os elementos integrantes de uma ficção se dispersam

sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição, tal como defende Henry Jenkins (2007).

Após a aplicação do projeto, nas três turmas, a investigadora constatou que os alunos mudaram naturalmente de plataforma da narrativa, utilizando as ferramentas que lhes foram facultadas com extrema facilidade e motivação.

Na terceira questão do questionário dos alunos (Anexo I), “*Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas.*” 64.1% das respostas centram-se no concordo até ao concordo plenamente.

Gráfico 12. Resultados do questionário dos alunos – “*Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas*”



Utilizando o exemplo de “*The Matrix*”, Jenkins (2007) refere que a informação é transmitida através de três filmes de ação, curtas de animação, duas coleções de histórias em banda desenhada e vários jogos. Não existe uma apenas uma fonte ou texto onde se possa obter todas as informações necessárias para compreender o universo *Matrix*. É necessário visualizar tudo e ler toda a informação para se ter uma compreensão deste universo. Para entender as diferentes perspetivas dos personagens.

De facto, os alunos consideram que é bastante interessante existir a possibilidade de saber mais sobre determinadas personagens ou até sobre os universos das histórias.

Durante as sessões os alunos demonstraram conhecer narrativas onde este fenómeno acontece, um aluno (turma 3) que se mostrou bastante participativo, quando a investigadora mencionou as versões alternativas, ele próprio mencionou o caso da narrativa *Star Wars*, universos e personagens.

Foi possível verificar, nas sessões, que os alunos se mostram bastante participativos quando se fala em narrativas que conhecem, falam de livros, filmes e jogos que já leram/viram.

Mostraram-se bastante disponíveis em participar na discussão relativamente a esta temática.

Na sexta questão do questionário dos alunos (Anexo I), “*Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros.*” 84.7% dos alunos concorda ou concorda totalmente com a afirmação.



Gráfico 13. Resultados do questionário dos alunos – “Gosto de obter diferentes perspectivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros”

Henry Jenkins (2007) refere este fenómeno dando o exemplo dos livros de banda desenhada que foram publicados antes do lançamento dos filmes *Batman Begins* e *Superman Returns*. Essas histórias em banda desenhada forneceram a história das personagens antes do momento vivenciado no filme, aumentando a experiência do espectador no filme.

Tal como na questão anterior, é possível verificar que os alunos gostam de explorar mais sobre as suas histórias favoritas.

Muitos dos alunos, na sessão de aplicação do projeto, mencionaram que gostam de saber mais sobre as personagens, tal como as personagens de *Star Wars*, *Harry Potter*, entre outras narrativas.

Mostraram a sua necessidade de utilizar a internet para saber mais sobre personagens e/ou universo das histórias.

3. O papel do Aluno no Consumo e Produção de Conteúdos *Transmedia*

Transmedia Storytelling enquanto recurso educativo, pode ser utilizado, em contexto de sala de aula, devendo surgir como complemento das metodologias utilizadas, reforçando, desta forma as práticas pedagógicas que podem ser enriquecidas com a utilização da tecnologia e dos Média, o que contribui de forma significativa para motivar os alunos e para os tornar em produtores da sua própria aprendizagem.

José Bidarra, na sua entrevista cedida à investigadora, (Anexo IV), refere que a implementação das narrativas *Transmedia* em contexto educativo “faz todo o sentido, mas precisa de alguma orientação por parte do professor. Ao colocar a narrativa em vários media é importante haver indicações de percurso(s).”

No decorrer das sessões, os alunos foram sempre incentivados a utilizar as ferramentas disponíveis (*tablets*, livro impresso, *ebook* e site) de forma a permitir que cada um deles seguisse o seu percurso e que interagisse com a narrativa, enquanto produtor de conteúdos.

Após lerem e consultarem de forma livre o *ebook*, os alunos foram convidados a participar numa atividade de escrita criativa,

onde lhes foi dada a possibilidade de utilizarem o *tablet* e o site e criarem um texto relativo à história. Os alunos mostraram-se bastante recetivos relativamente a esta atividade.

Cada grupo tinha uma proposta diferente, relativamente à escrita criativa, ou seja, as propostas eram relativas ao capítulo inicial que tinham lido. A interação dos grupos foi bastante interessante de observar, os alunos trabalhavam em harmonia e mostraram-se sempre interessados, quando necessário solicitavam a ajuda do professor ou da investigadora. A grande condicionante desta atividade foi a falta de tempo, pois houve alunos que expressaram a vontade de escrever mais, mas não tiveram tempo.

Apesar de os alunos não terem tido tempo para elaborarem as suas histórias, pois foi a última atividade da sessão, os textos criados revelam muita criatividade, tal como se pode constatar no exemplo seguinte:

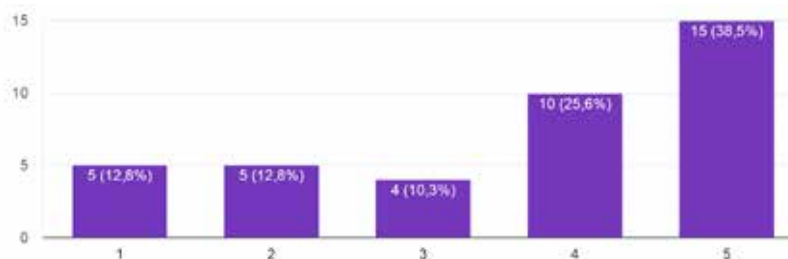
Imagem 45. Resposta dada por um aluno na atividade de escrita criativa

encontrou uma taça de cereais que lhe perguntou onde era a casa de banho. Ela disse que não sabia e então a taça de cereais deu-lhe com uma colher e afastou-se. Depois de caminhar um pouco um dinossauro verde aparece e diz "YEE". Então Alice diz-lhe olá e ele volta a responder "YEE". Ela fica assustada e foge. Enquanto foge, ela ouve de muito longe "YEEEEEEEE", e então ela esconde-se num buraco numa árvore. Lá dentro havia um caracol chamado Ernesto e lhe contou a sua triste história de como foi abandonado. Ele disse que tinha vindo de boleia num carro. Mas quando um miúdo e os seus amigos tiraram-no de lá, maltrataram-no, e o atiram para o esgoto. Depois de ele encontrar uma saída ele passou a viver naquela árvore. A Alice ficou triste e ficou a refletir com ele.

No questionário feito aos professores (Anexo II) foi colocada a questão *“Os alunos podem criar extensões da história de forma a dar um valor educacional adicional?”* e as respostas foram todas positivas, mas uma das respostas foi *“Sim, darem eles próprios largas à fantasia, de modo a criarem novas situações.”* (professor 1).

Na quarta questão do questionário dos alunos (Anexo I), *“Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos.”* é de verificar uma grande dispersão das respostas. 25,6% dos inquiridos responde que não concorda com a questão e 64,1% concordam com a questão.

Gráfico 14. Resultados do questionário dos alunos – *“Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos”*



Este fenómeno pode dar-se devido ao tipo de partilhas que os alunos gostam de fazer nas suas redes sociais. De acordo com Sampaio (2018) os jovens utilizam os telemóveis para comunicar com os colegas e amigos e também para aceder às redes sociais, onde partilham emoções e sentimentos.

Sampaio (2018) ainda refere que o *Instagram* é a rede preferida entre os jovens, onde publicam fotos e vídeos, sendo que a grande parte das imagens partilhadas são as chamadas *selfies*.

Este fenómeno pode estar na base das respostas desta questão. Os jovens podem não partilhar, nas redes sociais, os seus gostos de ficção, utilizando apenas estes meios para a partilha de fotografias, emoções e sentimentos.

Na quinta questão do questionário dos alunos (Anexo I), “Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc)” é de verificar que 74,4% dos inquiridos respondeu que concordava com a afirmação.

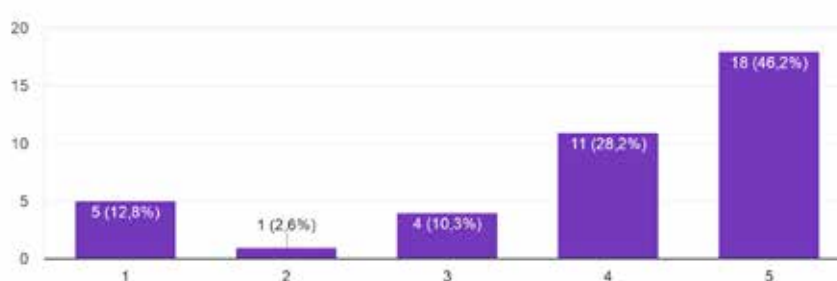


Gráfico 15. Resultados do questionário dos alunos – “Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc)”

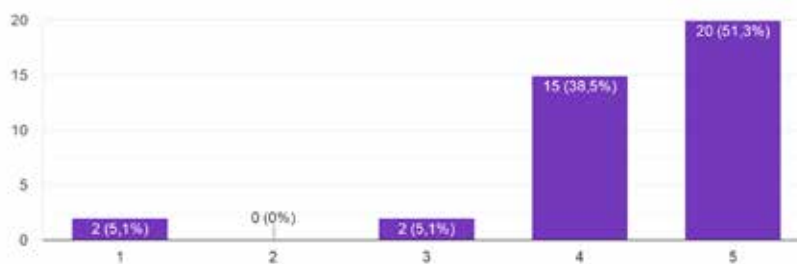
Neste caso, o consumo das narrativas transmite-se em elementos físicos referentes às suas histórias favoritas, como as miniaturas das personagens das narrativas ou *merchandising* como os posters.

Quando questionados sobre este tipo de compra, alguns alunos mencionaram que costumam comprar, em especial, as miniaturas das personagens das suas histórias favoritas. Este interesse revela que é uma das formas de motivar os alunos para o estudo das obras literárias.

Na sétima questão do questionário dos alunos (Anexo I), “Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa.” 89,8% dos alunos concordou com a afirmação.

Este tipo de interação com o público traz imensas vantagens, o facto de ser possível interagir com a narrativa é algo que leva a narrativa para um nível interativo, seja na escolha de diferentes percursos narrativos ou mesmo onde haja a possibilidade de a audiência interagir com a história de alguma forma.

Gráfico 16. Resultados do questionário dos alunos – “Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa”



Ainda existe a possibilidade de participar fisicamente na narrativa, como por exemplo em espetáculos criados em torno da história que permitam a participação do público.

Após a análise dos questionários, é verificável que existe uma receptividade muito grande por parte dos alunos, no que refere à implementação das narrativas *Transmedia* em contexto educativo. Os jovens procuram conhecer um pouco mais as suas histórias favoritas de forma a conhecer mais sobre as personagens e sobre os universos das histórias.

4. Constrangimentos e Limitações na Utilização de *Transmedia Storytelling* em contexto de sala de aula

No decorrer das sessões, no Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha, a investigadora teve a possibilidade de observar alguns constrangimentos.

Como já referido, a escolha da escola onde se efetuou a aplicação do estudo prendeu-se especialmente pelo grau de inovação da mesma. O Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha é um Agrupamento PPIP – Projeto-Piloto de Inovação Pedagógica, que é um programa nacional de combate ao insucesso e ao abandono escolar que permite ao agrupamento desenvolver a sua estratégia, tendo como ponto de partida as especificidades da respetiva comunidade educativa. As linhas orientadoras deste projeto são a diversificação e gestão curricular, articulação curricular, inovação pedagógica, organização e funcionamento interno e relacionamento com a população.

A escola D. Maria II, para além de fazer parte do PPIP, possui a Sala de Ambientes Inovadores. Esta sala é um espaço de trabalho, pensado e desenhado para o desenvolvimento de situações de aprendizagem ativa, compatíveis com as exigências inerentes à evolução social e tecnológica.

Possui quadros interativos, computadores com acesso à Internet e novas formas de expor matérias e tem como objetivo estimular nos alunos a aquisição de competências em diversas áreas.

Seria de esperar que a escola possuísse acesso à Internet que tivesse um largo alcance e que permitisse obter rede sem fios sem qualquer constrangimento, dentro das salas de aula.

A investigadora teve a possibilidade de pedir à Professora Bibliotecária para instalar, de véspera, as aplicações necessárias para as sessões, de forma a não se perder tempo útil, a instalar as mesmas.

Nos dias das sessões, os constrangimentos foram muito grandes no que se refere ao uso da Internet, os alunos não conseguiam visualizar os excertos do filme quando fotografavam o código *QR*, sendo necessário a investigadora percorrer os grupos, com o telemóvel pessoal e fazer a leitura, usando os dados móveis.

Outro constrangimento, relativamente ao uso da Internet, verificou-se quando foi necessário visualizar o site. Alguns alunos tiveram muita dificuldade em aceder, a Internet mostrou-se insuficiente para algo tão simples como a navegação dentro de um site.

O facto de não se conseguir aceder à internet de forma célere, atrasou todo o processo da sessão, deixando muito pouco tempo para as restantes atividades. Nem todos os alunos tiveram a possibilidade de experimentar os jogos criados para a sessão.

A falta de tempo também limitou a atividade de escrita criativa, alguns alunos chegaram mesmo a afirmar que queriam mais tempo para conseguirem escrever tudo o que gostavam de escrever sobre a história.

Conclusões



O Papel do *Transmedia Storytelling* em contexto educativo

Os resultados obtidos nesta investigação são bastante satisfatórios, embora seja uma amostragem pequena do universo escolar português.

Existe uma grande potencialidade na aplicação de narrativas *Transmedia* em contexto educativo, existe aceitação por parte dos professores e uma enorme satisfação por parte dos alunos em utilizar a tecnologia na sala de aula.

Esta nova realidade, das tecnologias em contexto de sala de aula, poderá mostrar-se um desafio para os professores, que poderão não estar preparados para uma nova realidade onde a tecnologia se alia com o ensino tradicional.

José Bidarra, na entrevista cedida à investigadora, refere que “*Para os professores, os maiores problemas são dois: capacidade para aprenderem a usar os novos media e terem tempo para dar toda a matéria relevante nas aulas (transmediadas).*” (Anexo IV)

A educação em diversas plataformas pode permitir uma continuidade na aprendizagem dos jovens, eles são envolvidos na sua aprendizagem. Estamos numa época praticamente digital é necessário melhorar a metodologia educativa de forma a incluírem a tecnologia em contexto educativo. Moran (2000) refere que os alunos têm a possibilidade de utilizar estas ferramentas de forma a desenvolver a sua aprendizagem cooperativa, interagindo de forma efetiva, o que poderá contribuir de forma significativa para a melhoria da qualidade da aprendizagem.

Complementar a metodologia existente com a integração das narrativas *Transmedia* poderá trazer inúmeras vantagens, este facto foi visível especialmente quando os alunos estavam a ler a história no livro impresso e utilizavam o *tablet* para ler os códigos *QR*. Os professores também reconheceram que, ao utilizar estas ferramentas, os alunos se sentiam mais motivados e interessados no que estavam a ler.

Pretendeu-se que as diversas plataformas criassem novas experiências aos alunos, que os levassem de momento a momento numa combinação da história contada e a experiência envolvida. Nesta experiência, com este projeto, os alunos tiveram a possibilidade de utilizar novas plataformas durante a aula.

A utilização das narrativas *Transmedia* com a utilização do design editorial permitiram o desenvolvimento de dois livros – o livro impresso e o digital – como ferramentas de aprendizagem inovadoras, levando à combinação do ensino tradicional

com a tecnologia, combinação do papel e do digital.

Momentos muito apreciados pelos alunos, que se sentiram motivados, e pelos professores que demonstraram que seria benéfico que existissem mais obras a ser tratadas desta forma.

Apesar dos constrangimentos, a educação em diversas plataformas pode permitir uma continuidade na aprendizagem dos jovens, pois, desta forma, eles são envolvidos na sua aprendizagem.

Limitações do estudo

O facto de a aplicação do projeto ter sido feita apenas em três turmas não permite ter uma amostra representativa dos alunos e professores em Portugal. Seria necessário aplicar o projeto a um universo mais abrangente para ter, de facto, uma amostragem satisfatória que representasse o universo escolar em Portugal.

Transmedia Storytelling ainda é algo muito pouco estudado em Portugal, o que dificultou não só a pesquisa da implementação no país como também da compreensão de alguns conceitos por parte dos alunos e/ou professores que, apesar de lhes ter sido explicado exatamente o que era este conceito, podem ter ficado algumas dúvidas que poderão ter influenciado as respostas aos questionários.

As escolas poderão não estar preparadas para a utilização destes recursos, pois nem todas as escolas estão equipadas com computadores e/ou *tablets* suficientes. No caso da escola D. Maria II verificou-se que a Internet era insuficiente para a navegação regular, para os alunos conseguirem aceder ao site desenvolvido pela investigadora.

Propostas para Estudos Futuros

O conceito de *Transmedia Storytelling* ainda é muito pouco explorado em Portugal o que leva a que exista uma necessidade de tal ser feito, em especial quando aplicado no contexto do design em contexto educativo.

O estudo de caso efetuado neste trabalho representa uma amostragem muito pequena, pelo que seria benéfico existirem estudos aplicados a grande escala, para verificar de que forma é que os alunos e professores responderiam à sua implementação em contexto de sala de aula.

Uma vez que a investigadora não possui conhecimentos suficientes para criar plataformas inovadoras, era benéfico, também, existir a colaboração de técnicos competentes que possam desenvolver as plataformas necessárias para uma narrativa *Transmedia* completamente fluída. Seria muito interessante ver

este estudo com a criação de jogos e um site completamente inovadores e com a possibilidade de criar a interação que *Trans-media Storytelling* traz.

Bibliografia e Webgrafia



Bibliografia

- Carmo, Hermano, Ferreira, Manuela Malheiro (2008). *Metodologia da Investigação: Guia para Auto-Aprendizagem*.(2ª ed.). Lisboa : Universidade Aberta.
- Caroll, Lewis (2017). *Alice's Adventures in Wonderland*. New York : Dover Publications, Inc.
- Fortin, Marie-Fabienne (1999). *O Processo de Investigação da Conceção à Realização*. Loures : Lusociência - Edições Técnicas e Científicas, Lda.
- Giddens, Anthony (2008). *Sociologia*.(6ª ed.). Lisboa : Fundação Calouste Gulbenkian.
- Hill, Manuela Magalhães, Hill, Andrew (2009). *Investigação por Questionário*.(2ª ed.). Lisboa : Edições Sílabo.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. Where old and new media collide. New York & London: New York University Press.
- Kelly, C. e Martins, E. e Tadeu, J. et al. (2017). *O Indivíduo Como Ser Social*. Fasem.
- Lupton, Ellen (2014). *Type on Screen: A Critical Guide For Designers, Writers, Developers & Students*. New York : Princeton Architectural Press.
- Miller, Carolyn Handler (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington : Elsevier.
- Moreira, Luís, *Design do Livro*. Mestrado em Tecnologias Editoriais(n.d.)
- Pratten, Robert (Eds). (2015). *Getting Started with Transmedia Storytelling a practical guide for beginners*.(2ª ed.).
- Puértolas, Rafael (2008). *Diseño y Producción Gráfica*. Barcelona : ediciones CPG
- Sampaio, Daniel (2018). *Do Telemóvel para o Mundo*.(2ª ed.). Alfragide : Editorial Caminho.
- Scolari, Carlos A. (2018). *Adolescentes, Medios de Comunicación Y Culturas Colaborativas*. Aprovechando Las Competencias Transmedia de los Jóvenes en El Aula. (1ª ed.).Barcelona: Carlos A. Scolari.
- Silva, Augusto Santos, Pinto, José Madureira (2003). *Metodologia das Ciências Sociais*.(12ª ed.). Porto : Edições Afrontamento.
- Smith, Kelvin & Bold, Melanie R. (2018). *The Publishing Business A guide to starting out and getting on* (2ª ed.). London : Bloomsbury Visual Arts.
- Wood, Dave (2014). *Interface Design An Introduction To Visual Communication In UI Design*. London : Bloomsbury.

Webgrafia

Adobe Sparks. Consultado em 14 setembro 2019, em: <https://www.adobe.com/pt/products/spark.html>.

Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha. *Plano Anual de Atividades 2016 - 2017* (n.d.). Consultado em 21 abril 2019, em: http://escolasbarquinha.pt/images/EscolaDMariaII/AEVNB_PlanoAnualAtividades_2016_2017_VF.pdf.

Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha. *Plano Plurianual de Atividades 2016 - 2019* (n.d.). Consultado em 21 abril 2019, em: http://escolasbarquinha.pt/images/EscolaDMariaII/Plano_Plurianual_Atividades_AEVNB_2016_2019.pdf.

Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha. *Projeto Educativo 2015 - 2019* (n.d.). Consultado em 21 abril 2019, em: http://escolasbarquinha.pt/images/EscolaDMariaII/Projeto_Educativo_26junho2017.pdf.

Alice for the iPad. Consultado em 18 junho 2019, em <https://apps.apple.com/gb/app/alice-for-the-ipad/id354537426>.

Aristotle (2019). *Politics*. Consultado em 7 fevereiro 2019, em: <https://www.globalgreybooks.com/politics-aristotle-ebook.html>.

Arnaut, R. (2015) *Guia Audiovisual*. (2019). Objetiva. Módulo 4. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/382114358/Guia-Audiovisual>.

Bawden, David. (2001). *Information and digital literacies: a review of concepts*. Consultado em 5 maio 2019, em: https://www.researchgate.net/publication/235266224_Information_and_digital_literacies_a_review_of_concepts.

Bidarra, J., e Rodrigues, P. (2018). *Design of a Transmedia Project targeted to Language Learning*. Consultado em 6 maio 2019, em: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=18&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjI_Ojm3pPiAhVy6uAKHS-jWAY4QFjARegQIARAC&url=https%3A%2F%2Frepositorioaberto.uab.pt%2Fbitstream%2F10400.2%2F4452%2F1%2Fartech2015_submission_67.pdf&usg=AOvVaw2Vm0tj4nNbebYaoXaXxHnb

Bidarra, J., e Rodrigues, P. (2018). *Transmedia storytelling as a framework for effective blended learning design*. The Envisioning Report For Empowering Universities, (2ª), 31-33. Consultado em 8 abril 2019, em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/7269>.

Biografia Daniel Sampaio. Consultado em 15 setembro 2019, em: <https://www.danielsampaio.org/biografia/>.

Biografia Henry Jenkins. Consultado em: 16 maio 2019, em: <http://henryjenkins.org/aboutmehtml>.

Biografia Lewis Carroll. Consultado em 2 agosto 2019, em: https://webpages.ciencias.ulisboa.pt/~ommartins/seminario/alice/lewis_carroll.htm.

Biografia Sir John Tenniel. Consultado em 2 agosto 2019, em: <https://www.britannica.com/biography/John-Tenniel>.

Blue Range Technology.(2017).The prevalence of 1:1 computing in 2017 and beyond. Consultado em 12 maio 2019, em: <https://www.bluerangetech.com/blog/prevalence-11-computing-2017-beyond/?cn-reloaded=1>.

Branco, E., Costa, F. A. (2013) *Narrativas Transmedia Criação de Novos Cenários Educativos*. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/342915821/Narrativas-Transmedia-Criacao-de-Novos-Cenarios-Educativos>.

Cardoso, G. e Mendonça, S. et. al. (2014) *A Internet em Portugal sociedade em rede 2014*. OberCom. Consultado em 5 maio 2019, em: <https://obercom.pt/wp-content/uploads/2016/06/A-Internet-em-Portugal-Sociedade-em-Rede-2014.pdf>.

Caroll, Lewis, (s.d.) *Alice no País das Maravilhas* (2.ªEd). Rideel. Consultado em 5 janeiro 2019, em: http://www.editorarideel.com.br/wp-content/uploads/2015/07/MIOLO_Alice-no-pais-das-maravilha.pdf.

Cartaz do primeiro filme de Harry Potter. Consultado em 5 julho 2019, em: <https://ffmovieposters.com/shop/harry-potter-and-the-sorcerers-stone-5/>.

Corrêa, E. (2014) *A Narrativa Transmídia Como Estratégia de Incentivo à Leitura*. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/342903817/A-Narrativa-Transmidia-Como-Estrategia-de-Incentivo-a-Leitura>.

Costa, F. e Sousa, J. e Silva, S. (2016) *Transmedia*. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/298706447/Trans-Media-2>.

Coutinho, Solange e Lopes, Teresa. (2011). *Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro*. Consultado em 5 maio 2019, em: https://www.researchgate.net/publication/236681984_Design_para_educacao_uma_possivel_contribuicao_para_o_ensino_fundamental_brasileiro.

Cristo, A. H. (2019). *Educação e tecnologia: o “Magalhães”, o retrocesso e a inovação*. Observador. Consultado em 7 junho 2019, em: <https://observador.pt/especiais/educacao-e-tecnologia-o-magalhaes-o-retrocesso-e-a-civilizacao/>.

Cruz, T., Porto, C., Benia, R. (s.d.) *Narrativas Transmídia Aplicadas à Educação: O Uso da Gamificação e da Criação de Fanfictions Para Estimular a Aprendizagem*. (2019). Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/342523958/Narrativas-Transmidia-Aplicadas-a-Educacao-O-Uso-da-Gamificacao-e-da-Criacao-de-Fanfictions-Para-Estimular-a-Aprendizagem>.

Cunha, L. (2007). *Modelos Rasch e Escalas de Likert e Thurstone na medição de atitudes* (Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa). Consultado em 28 abril 2019, em: http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1229/1/18914_ULFC072532_TM.pdf.

Departamento de Ciências e Tecnologia. José Bidarra. Consultado em 15 setembro 2019, em: <https://www2.uab.pt/departamentos/DCT/detaildocente.php?doc=49>.

Dias, M. (2015) *Narrativas Transmidiáticas*. (Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro) Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/351641038/Dissertacao-Narrativas-Transmidiaticas-Mariana-Castro-Dias>.

Direção Geral de Estatísticas da Educação e Ciência (DGEEC) e Direção de Serviços de Estatísticas da Educação (DSEE) *Estudo de implementação de academias TIC na Rede Pública de Escolas do Ensino Secundário* (2008). Consultado em 6 maio 2019, em: [http://www.dgeec.mec.pt/np4/%7B\\$clientServletPath%7D/?newsId=245&fileName=Academias_TIC.pdf](http://www.dgeec.mec.pt/np4/%7B$clientServletPath%7D/?newsId=245&fileName=Academias_TIC.pdf).

Direção Geral de Estatísticas da Educação e Ciência (DGEEC) e Direção de Serviços de Estatísticas da Educação (DSEE) *Moderização Tecnológica das Escolas 2016/2017* (2018). Consultado em 12 maio 2019, em: [http://www.dgeec.mec.pt/np4/100/%7B\\$clientServletPath%7D/?newsId=160&fileName=DGEEC_DSEE_DEEBS_2018_MTEC1617.pdf](http://www.dgeec.mec.pt/np4/100/%7B$clientServletPath%7D/?newsId=160&fileName=DGEEC_DSEE_DEEBS_2018_MTEC1617.pdf)

Direção-Geral da Educação. (2018). *Tecnologias da informação e comunicação*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/5_tic.pdf

Ebooks Harry Potter na iBook Store. Consultado em 5 julho 2019, em <https://9to5mac.com/2015/10/08/all-seven-harry-potter-books-now-available-to-buy-in-ibooks-featuring-exclusive-interactive-animations-and-author-notes/>.

Falcão, Barbara. (2011). *A narrativa transmídia como instrumento de mediação pedagógica: o papel do professor no contexto das novas tecnologias*. Consultado em 12 maio 2019, em: <https://professorabarbarafalcao.wordpress.com/2011/05/31/a-narrativa-transmidia-como-instrumento-de-mediacao-pedagogica-o-papel-do-professor-no-contexto-das-novas-tecnologias/>

Fernandes, Stephanie (2011). *A importância do design gráfico como meio de divulgação e comunicação em contexto comercial e empresarial*. (Dissertação de Mestrado, Instituto Politécnico de Viana do Castelo). Consultado em 15 maio 2019, em: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKewj_1emDiuXkAhWToVwKHZ_9B6cQFjAAe-gQIARAC&url=http%3A%2F%2Frepositorio.ipvc.pt%2Fbits-tream%2F20.500.11960%2F1784%2F1%2FStephanie_Fernandes.pdf&usg=AOvVaw1cmcBhjGcXBmnxQy1Gf-w6.

Fernandez, Nuria e M, Blasco-Duatis e Pedreira, Mari. (2016). *Communication and Education by Transmedia*. Consultado em 16 agosto 2019, em https://www.researchgate.net/publication/305477505_Communication_and_Education_by_Transmedia

Ferreira, A. (2016). *Os cursos de educação e formação de adultos, nível secundário: impacto e novos desafios* (Tese de Doutoramento, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas). Consultado em 20 abril 2019, em: https://run.unl.pt/bitstream/10362/19121/1/Tese_AnaPaulaFariaFerreira_abril2016_FCSH.pdf.

Fleming, L. (2013). *Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: Inanimate Alice as an Exemplar*. DigitalCommons@

URI. Consultado em 12 maio 2019, em: <https://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol5/iss2/3/>

Francisco, A. (2016). *Transmedia storytelling na ficção portuguesa* (Dissertação de Mestrado, Instituto Politécnico de Leiria). Consultado em 20 abril 2019, em: https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/1922/1/Tese_Ana%20Carreira.pdf

Gabinete de Estatística e Planeamento da Educação (GEPE) (s.d.). *Estudo de Implementação de Academias TIC na Rede Pública de Escolas do Ensino Secundário para alunos, pessoal docente e não-docente e comunidade*. Consultado em 6 maio 2019, em: [http://www.dgeec.mec.pt/np4/100/%7B\\$clientServletPath%7D/?newsId=160&fileName=mt_ensino_portugal.pdf](http://www.dgeec.mec.pt/np4/100/%7B$clientServletPath%7D/?newsId=160&fileName=mt_ensino_portugal.pdf)

Gaio, José. *VN Barquinha | Agrupamento de Escolas inaugura Sala de “Ambientes Educativos Inovadores”*. (2019). Médio Tejo. Consultado em: 20 abril 2019, em: <http://www.mediotejo.net/vn-barquinha-agrupamento-de-escolas-inaugura-sala-de-ambientes-educativos-inovadores/>

GEPE (2008). *Modernização tecnológica do ensino em Portugal Estudo de Diagnóstico*. Consultado em 12 maio 2019, em: [http://www.dgeec.mec.pt/np4/100/%7B\\$clientServletPath%7D/?newsId=160&fileName=mt_ensino_portugal.pdf](http://www.dgeec.mec.pt/np4/100/%7B$clientServletPath%7D/?newsId=160&fileName=mt_ensino_portugal.pdf)

Gosciola, V. (2009) *Roteiro para as novas mídias*. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/20895569/Roteiro-Novas-midias-GOSCIOLA>.

Gosciola, V. (2011). *História Expandida em Deslocamento: a Experiência Audiovisual em Narrativa Transmídia*. Consultado em 18 abril 2019, em: http://crossmediaplatform.ciac.pt/downloads/multimedia/texto/61/anexos/histria_expandida_em_deslocamento_vicente_gosciola.pdf.

Gosciola, V. (2012) *Da permanência das grandes narrativas: transmediação da literatura fantástica*. Consultado em 20 abril 2019, em: http://crossmediaplatform.ciac.pt/downloads/multimedia/texto/60/anexos/da_permanencia_das_grandes_narrativas_gosciola.pdf.

Gosciola, V. (2019). *Narrativa transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação*. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/344125148/NARRATIVA-TRANSMIDIA-A-PRESENCIA-DE-SISTEMAS-DE-NARRATIVAS-INTEGRADAS-E-COMPLEMENTARES-NA-COMUNICACAO-E-NA-EDUCACAO-Vicente-Gosciola>.

Gruszynski, Ana. (2015). *Design editorial e publicação multiplataforma*. Intexto. 571. Consultado em 6 maio 2019, em: https://www.researchgate.net/publication/290172310_Design_editorial_e_publicacao_multiplataforma.

Gruszynski, Ana. (2015). *Design editorial multiplataforma*. Consultado em 12 maio 2019, em: https://www.researchgate.net/publication/281777917_Design_editorial_multiplataforma.

Harry Potter and the Cursed Child (s,d.). Consultado em 15 setembro

2019, em <https://www.harrypottertheplay.com/us/>.

Infografia Sala de Aula do Futuro. Fronteiras XXI. Consultado em 10 setembro 2019, em: <https://fronteirasxxi.pt/wp-content/uploads/2017/09/Infografia-sala-de-aula-do-futuro.pdf>.

Internet Live Stats (2019). *Total number of Websites*. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://www.internetlivestats.com/total-number-of-websites/>.

Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. MIT Technology Review. Consultado em 5 maio 2019, em: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>.

Jenkins, H. (2007). *Transmedia Storytelling 101*. Consultado em 6 abril 2019, em: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

Jenkins, H. (2009). *The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One)*. Consultado em 11 maio 2019, em: http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html.

Jenkins, H. (2010). *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. Consultado em 11 abril 2019, em: http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html.

Júnior, J. (2016) *A narrativa transmídia como proposta metodológica para a educação de ensino médio: um modelo aplicado*. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/342923774/A-narrativa-transmidia-como-proposta-metodologia-para-a-educacao-de-ensino-medio-um-modelo-aplicado>.

Kinder, M. (n.d.). *Transmedia Networks*. Consultado em 5 maio 2019, em: <http://www.marshakinder.com/concepts/o11.html>.

Kit Imprensa Walt Disney Pictures e Tim Burton. Consultado em 7 setembro 2019, em: <https://www.ebay.com/itm/ULTRA-RARE-Disney-Tim-Burton-ALICE-WONDERLAND-Press-Kit-Complete-with-USB-Key-/113236769244>.

Leitão, Sónia. *VN Barquinha | Novo modelo escolar PPIP fez subir média das notas*. (2018). Médio Tejo. Consultado em 20 abril 2019, em: <http://www.mediotejo.net/vn-barquinha-novo-modelo-escolar-ppip-fez-subir-media-das-notas/>.

Lima V., e Silva, G., et al. (2010). *Causas do desinteresse e desmotivação dos alunos nas aulas de Biologia*. Universitas Humanas. Consultado em 6 maio 2019, em: https://www.researchgate.net/publication/259358993_Causas_do_desinteresse_e_desmotivacao_dos_alunos_nas_aulas_de_Biologia.

Lima, L., Velasquez, F., Cordeiro, G., & Haguenaer, C. (2015). *Narrativa Transmídia na Educação: Experiência da Educatoteca nas escolas públicas da cidade do Rio de Janeiro*. Revista Educaonline, 9(3), 1-15. Consultado em 8 maio 2019, em: <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=766&path%5B%5D=716>.

LOPES, Maria Teresa. (2009) *A linguagem gráfica na educação bra-*

sileira: um estudo para a sua inserção na formação dos professores das licenciaturas. (Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Pernambuco). Consultado em 16 agosto 2019, em: https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/3254/1/arquivo2205_1.pdf.

Martins, M. (2012) *Novas demandas audiovisuais a narrativa transmídia entre as novas gerações e as suas histórias* (Dissertação de Mestrado, Universidade Anhembi Morumbi). Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/383380157/Audiovisual-Transmidia>.

Molas Castells, N. (2017). *La narrativa transmèdia a l'Educació: un estudi de cas a l'Educació Secundària Obligatoria*. Consultado em 21 abril 2019, em: <https://www.tesisenred.net/handle/10803/461015>.

Morales, M. e Alves, F. (2016). *O Desinteresse dos Alunos pela Aprendizagem*. Consultado em 11 maio 2019, em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospe/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_ped_unioeste_marciadelourdesmorales.pdf.

Moran, José. (2000). *Mudar a forma de ensinar e de aprender*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/uber.pdf.

Moran, José. (2003). *Gestão inovadora da escola com tecnologias*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/gestao.pdf.

Moran, José. (2004). *Perspectivas (virtuais) para a educação*. Consultado em 12 maio 2019, em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/futuro.pdf>.

Moran, José. (2007). *As mídias na educação*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/midias_educ.pdf.

Moran, José. (2011). *A educação em tempos do Twitter*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/twitter.pdf.

Moran, José. (2013). *A integração das tecnologias na educação*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/integracao.pdf.

Moran, José. (2013). *Desafios que as tecnologias digitais nos trazem*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/desaf_int.pdf.

Moran, José. (2013). *Educação e Tecnologias: Mudar para valer!*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/educatec.pdf.

Moran, José. (2013). *Educar o educador*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/educar.pdf.

Moran, José. (2013). *Integrar as tecnologias de forma inovadora*. Consultado em 12 maio 2019, em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/>

site/textos/tecnologias_eduacacao/utilizar.pdf.

Moran, José. (2013). *Os novos espaços de atuação do professor com as tecnologias*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/espacos.pdf.

Moran, José. (s.d.). *Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora*. Consultado em: 12 maio 2019, em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf.

Mysterious Alice In Wonderland Book & Key - Sent from Disney to Promote Tim Burton's new movie. Consultado em 11 maio 2019, em <https://www.youtube.com/watch?v=4ZNz0wxLT-w>.

Norte 2020 Educação para Todos (2018). Consultado em 6 maio 2019, em: http://norte2020.pt/sites/default/files/public/uploads/documentos/piiciejulho_2018.pdf.

Office of Educational Technology. (2017). *Reimagining the Role of Technology in Education: 2017 National Education Technology Plan Update*. Consultado em 12 maio 2019, em: <https://tech.ed.gov/files/2017/01/NETP17.pdf>.

Oliveira, I. e Courela, C. (2014). *Mudança e inovação em educação: o compromisso dos professores*. *Revistas.rcaap.pt*. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/3404>.

Paiva, J., Paiva, J.C. e Fiolhais, C. (2002). *Uso das tecnologias de informação e comunicação pelos professores portugueses*. Consultado em 6 maio 2019, em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/40610/1/JacintaPaivaUsoICT.pdf>.

Pasnik, Shelley, Llorente, Carlin.(2013). *Ready To Learn Transmedia: Demonstration Station Study - A report to the CPB-PBS ready to learn initiative*. Consultado em 12 maio 2019, em: http://www-tc.pbskids.org/lab/media/pdfs/research/station_body_feb_13.pdf.

Pereira, S. e Moura, P. et al. (2018). *Media uses and production practices: case study with teens from Portugal, Spain and Italy*. *Comunicación y Sociedad*. 89-114. Consultado em 16 agosto 2019, em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/58800>.

Pereira, S. e Pinto, M. e Moura, P. (2015) *Níveis de Literacia Mediática* Estudo exploratório com jovens do 12º ano. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://core.ac.uk/download/pdf/55640420.pdf>.

Plano Nacional de Leitura. Consultado em 2 agosto 2019, em: http://pnl2027.gov.pt/np4/livrospnl?cat_livrospnl=catalogo_blx.

Porto-Renó, D., Versuti, A., Moraes-Gonçalves, E., e Gosciola, V. (2011). *Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional*. *Palavra Clave*, 14(2), 201-215. Consultado em 5 maio 2019, em: <https://doi.org/10.5294/1973>.

Prensky, M. (2001) *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1, On the Horizon*, Vol. 9 Issue: 5, pp.1-6. Consultado em 5 abril 2019, em: <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.

Rebelo, I. (2019). *As TIC como ferramentas de educação intercultu-*

ral. Revista APS. Consultado em 6 maio 2019, em: <https://revista.aps.pt/pt/as-tic-como-ferramentas-de-educacao-intercultural/>.

Revista GEMInIS. 2. 2. (2011). Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/74917381/Revista-GEMInIS-ano-2-n-2-jul-dez-2011>.

Rodrigues, Ana Luísa (2017) *A formação ativa de professores com integração pedagógica das tecnologias digitais* (Tese de Doutoramento, Universidade de Lisboa). Consultado em 16 agosto 2019, em: <http://hdl.handle.net/10451/28329>.

Rodrigues, P. e Bidarra, J. (2014). *Transmedia Storytelling and the Creation of a Converging Space of Educational Practices*. International Journal of Emerging Technologies in Learning. Consultado em 21 abril 2019, em: <https://www.online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/4134>.

Rodrigues, P. e Bidarra, J. (2016). *Transmedia Storytelling as an Educational Strategy: A Prototype for Learning English as a Second Language*. Consultado em 8 abril 2019, em: https://www.researchgate.net/publication/313939829_Transmedia_Storytelling_as_an_Educational_Strategy_A_Prototype_for_Learning_English_as_a_Second_Language.

Rolindo, A. (2013) *O Processo de Constituição do Aluno como Produtor de Textos: O Papel da Mediação Pedagógica* (Dissertação de mestrado, Universidade Estadual de Campinas). Consultado em 16 agosto 2019, em: http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/250774/1/Rolindo_AdrianoCaetano_M.pdf.

Roosen, Christopher. (2010). *The Renaissance of the Interactive Book*. UX Magazine. Consultado em 16 agosto 2019, em: <https://uxmag.com/articles/the-renaissance-of-the-interactive-book>.

ROSA, A. (2011) *Elementos para uma teoria dos novos Media*. Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura. Consultado em 5 maio 2019. Disponível em: <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2307>.

Salgueiro, M. (2013) *Um olhar sobre as TIC no ensino português: conceções e práticas docentes no Concelho de Almada* (Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa). Consultado em 6 maio 2016, em: http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/10275/1/ul-fpie046295_tm.pdf.

Santos, Ana (2015) *Um estudo longitudinal sobre o efeito da formação no índice de autoeficácia e nos níveis de utilização das TIC dos professores* (Tese de Doutoramento, Universidade de Lisboa). Consultado em 16 agosto 2019, em: <http://hdl.handle.net/10451/15842>.

Selcke, D. (s.d.) *Is a Harry Potter and the Cursed Child movie coming?*. Consultado em 15 setembro 2019, em <https://winteriscoming.net/2019/09/06/is-a-harry-potter-and-the-cursed-child-movie-coming-daniel-radcliffe-emma-watson-rupert-grint/>.

Sens, A. e Pereira, A. (2016). *Design transmídia em busca de definições*. Consultado em 9 maio 2019, em: https://www.researchgate.net/publication/322723562_Design_transmidia_em_busca_de_de

finicoes.

Teacher's Kit. Consultado em 14 setembro 2019, em <http://transmedialiteracy.upf.edu/>.

Tenente, A. (2017) *A construção de um storyworld e de uma bíblia transmedia a estória de "David"*. Consultado em 28 abril 2019, em: <https://pt.scribd.com/document/383380299/Tese-Andre-Tenente-9036-Worldbuigind-Transmedia-pdf>.

Tipo Kepler. Consultado em 14 setembro 2019, em: <https://www.fonts.com/font/adobe/kepler/story>.

Vincent-Lancrin, S., et al. (2019), *Measuring Innovation in Education 2019: What Has Changed in the Classroom?*, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Paris. Consultado em 7 junho 2019, em: <https://doi.org/10.1787/9789264311671-en>.

What is a Podcast. International Podcast Day. Consultado em 14 setembro 2019, em: <https://internationalpodcastday.com/what-is-podcast/>.

Wong, Bárbara (2017) *A educação do futuro já começou*. Fronteiras XXI. Lisboa. Consultado em 10 agosto 2019, em: <https://fronteirasxxi.pt/educacao-futuro-comecou/>.

Anexos



Anexo I - Questionário Respostas Fechadas

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

*Obrigatório

1. **1. Procuo, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. ***

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. **2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. ***

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. **3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. ***

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. **4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. ***

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. **5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajas e merchandising (canetas, posters, etc) ***

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. **6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. ***

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. **7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. ***

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Anexo II - Questionário Respostas Abertas

Questionário Professores

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

*Obrigatório

1. 1. Esta história pode ser integrada no currículo existente? *

2. 2. Esta história é cativante? E pode tornar a aprendizagem mais efetiva? *

3. 3. A história contém um assunto relevante para a disciplina? *

4. 4. As hiperligações encontradas no decorrer da história trazem informações importantes para potenciar a aprendizagem e resultados? *

5. 5. Os alunos podem criar extensões da história de forma a dar um valor educacional adicional? *

Anexo III - Entrevista a Daniel Sampaio

Bom dia Dr. Daniel Sampaio

O meu nome é Patrícia Ferreira e estive consigo em Alcanena, na Biblioteca Municipal. Falámos no final e o Dr. disse para entrar em contacto consigo através do seu site.

Estou a fazer o meu Mestrado, na área do Design Editorial, no Instituto Politécnico de Tomar, e estou, neste momento, a concluir a minha tese sobre Transmedia Storytelling. Com esta investigação, pretendo fazer uma descrição, em detalhe, da forma como o Transmedia poderá contribuir para aumentar a motivação dos alunos bem como perceber de que forma é possível fazer a mudança do papel do aluno, de recetor para produtor de conteúdos.

A tecnologia poderá ser utilizada de forma muito positiva, em contexto de sala de aula, de forma a motivar os alunos, levando-os a assumirem o papel de produtores de conteúdos e não apenas de recetores. Só assim a escola contribuirá para o desenvolvimento de competências como a o espírito crítico, a criatividade, bem como para uma utilização adequada dos media que, enquanto recurso pedagógico, pode contribuir de forma significativa para uma aprendizagem centrada nos alunos.

Fiz um projeto que incluiu a elaboração de um site (<https://transmediapt.wordpress.com/>), um livro, um ebook e questionários, todos centrados na história da Alice no País das Maravilhas. Este projeto já foi implementado no Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha, a três turmas de 7º Ano. Foi muito bem aceite tanto por alunos como por professores. Com este projeto, os alunos tiveram a possibilidade de ler e trabalhar a história utilizando diferentes plataformas.

Seria uma honra muito grande se pudesse contar com a sua resposta a algumas questões, no seguimento da publicação e apresentação do seu último livro “Do Telemóvel Para o Mundo”, em Alcanena, onde abordou de uma forma acutilante este tema.

Uma vez que estou a centrar grande parte do trabalho a explorar a motivação dos alunos, as suas respostas irão, sem dúvida, ajudar-me bastante.

Questões:

1 – Quais os fatores que podem estar associados à falta de motivação dos alunos, no contexto da escola atual?

Sem dúvida o modelo da sala de aula, que permanece basicamente o mesmo nos últimos 50 anos, com o professor a falar e os alunos calados

2 – De que forma é que a utilização dos diferentes media pode contribuir para aumentar a motivação dos alunos?

O que motiva é um bom relacionamento professor aluno. No entanto as novas tecnologias, por serem inovadoras, podem despertar mais atenção.

3 – Poderão os media, enquanto recurso pedagógico, contribuir para a aprendizagem, em contexto de sala de aula?

Sim, se bem utilizados.

Desde já muito grata pela sua atenção
Os meus cumprimentos
Patrícia Ferreira

Daniel Sampaio,
Professor Catedrático Jubilado de Psiquiatria e Saúde Mental
Faculdade de Medicina
Universidade de Lisboa
telefone: +351213555193
www.danielsampaio.org

Anexo IV - Entrevista a José Bidarra

Bom dia Dr. José Bidarra

O meu nome é Patrícia Ferreira e estou a fazer o meu Mestrado, na área do Design Editorial, na Escola Superior de Tecnologia de Tomar, e, estou, neste momento, a concluir a minha tese sobre Transmedia Storytelling, onde faço um estudo de caso com Alice no País das Maravilhas. Com esta investigação, pretendo fazer uma descrição, em detalhe, da forma como o Transmedia poderá contribuir para aumentar a motivação dos alunos bem como perceber de que forma é possível fazer a mudança do papel do aluno, de recetor para produtor de conteúdos.

Só assim a escola contribuirá para o desenvolvimento de competências como o espírito crítico, a criatividade, bem como para uma utilização adequada dos media que, enquanto recurso pedagógico, podem contribuir de forma significativa para uma aprendizagem centrada nos alunos.

Fiz um projeto que incluiu a elaboração de um site (<https://transmediapt.wordpress.com/>), um livro, um ebook e questionários, todos centrados na história da *Alice no País das Maravilhas*. Este projeto já foi implementado no Agrupamento de Escolas de Vila Nova da Barquinha, a três turmas de 7º Ano. Foi muito bem aceite tanto por alunos como por professores. Com este projeto, os alunos tiveram a possibilidade de ler e trabalhar a história utilizando diferentes plataformas.

Seria uma honra muito grande se pudesse contar com a sua resposta a algumas questões, no âmbito da aplicação das narrativas Transmedia.

Questões:

1 – As narrativas Transmedia estão cada vez mais presentes no mundo da ficção. Qual a sua opinião sobre a implementação desta metodologia em contexto educativo?

2 – De que forma é que a utilização de diferentes plataformas pode contribuir para aumentar a motivação dos alunos?

3 – Poderá o uso de diferentes plataformas, enquanto recurso pedagógico, contribuir para aumentar a motivação dos alunos e, conseqüentemente, a aprendizagem, em contexto de sala de aula?

4 – No seu ponto de vista, acha que as escolas portuguesas estão preparadas para a implementação de uma metodologia educativa que integre narrativas Transmedia?

5 – Na implementação do projeto, os professores mostraram-se bastante

entusiasmados com a aplicação desta metodologia em contexto de sala de aula. No seu ponto de vista, se for possível implementar esta metodologia, como complemento educativo, qual será a maior dificuldade dos professores?

Desde já muito grata pela sua atenção

Os meus cumprimentos

Patrícia Ferreira

Bom dia

Desejo o maior sucesso nas suas provas. Acho que está no caminho certo, esta é uma área importante numa altura em que acedemos aos recursos em rede com dispositivos móveis e através de vários media digitais.

Vou responder às questões:

1 – As narrativas Transmedia estão cada vez mais presentes no mundo da ficção. Qual a sua opinião sobre a implementação desta metodologia em contexto educativo?

Faz todo o sentido mas precisa de alguma orientação por parte do professor. Ao colocar a narrativa em vários media é importante haver indicações de percurso(s).

2 – De que forma é que a utilização de diferentes plataformas pode contribuir para aumentar a motivação dos alunos?

As plataformas digitais são hoje usadas por tod@s, mas não em contexto educacional. Numa primeira abordagem os estudantes podem achar estranho. Convém usar mecanismos da ação dramática (suspense, provocação, conflito, etc.) a fim de os envolver.

3 – Poderá o uso de diferentes plataformas, enquanto recurso pedagógico, contribuir para aumentar a motivação dos alunos e, conseqüentemente, a aprendizagem, em contexto de sala de aula?

Sim, certamente pode aumentar a motivação. O problema é a dispersão que pode causar o “browsing” por vários media. No limite pode não dar tempo para o estudo efetivo da matéria sobre a qual vão ser avaliados.

4 – No seu ponto de vista, acha que as escolas portuguesas estão preparadas para a implementação de uma metodologia educativa que integre narrativas Transmedia?

As escolas portuguesas precisam de novos hábitos, que já foram adquiridos pelos estudantes na sociedade em que vivem. Obtenção da informação através de vários media em vez de apenas

num manual obrigatório, é um exemplo. Mas também a partilha de informação e a discussão em rede (social ou outra).

5 – Na implementação do projeto, os professores mostraram-se bastante entusiasmados com a aplicação desta metodologia em contexto de sala de aula. No seu ponto de vista, se for possível implementar esta metodologia, como complemento educativo, qual será a maior dificuldade dos professores?

Para os professores, os maiores problemas são dois: capacidade para aprenderem a usar os novos media e terem tempo para dar toda a matéria relevante nas aulas (transmediadas).

Bom trabalho!

Anexo V - Respostas ao Questionário de Respostas Fechadas

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuo, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuo, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuo, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário Alunos

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Procuro, nos diferentes media (tradicionais e digitais), aprofundar os meus conhecimentos sobre os meus livros favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

2. Gosto de narrativas lineares – com princípio, meio e fim – mesmo quando as histórias são contadas através de diferentes media. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

3. Gosto de histórias que têm versões alternativas das personagens e dos seus universos, oferecendo novas perspetivas. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

4. Gosto de partilhar, nas redes sociais, conteúdos relacionados com os meus conteúdos de ficção favoritos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

5. Gosto de comprar elementos referentes às minhas histórias favoritas, como miniaturas das personagens, adereços e trajes e merchandising (canetas, posters, etc) *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

6. Gosto de obter diferentes perspetivas de uma história de ficção, através de personagens secundárias ou através de sites ou livros. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

7. Valorizo conteúdos de ficção (livros, séries ou filmes) que me permitam participar na narrativa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Anexo VI - Respostas ao Questionário de Respostas Abertas

Questionário Professores

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Esta história pode ser integrada no currículo existente? *

Sim.

2. Esta história é cativante? E pode tornar a aprendizagem mais efetiva? *

Sim.

3. A história contém um assunto relevante para a disciplina? *

Sim.

4. As hiperligações encontradas no decorrer da história trazem informações importantes para potenciar a aprendizagem e resultados? *

Sim.

5. Os alunos podem criar extensões da história de forma a dar um valor educacional adicional? *

Sim.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Questionário Professores

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Esta história pode ser integrada no currículo existente? *

No programa do 7º ano não vem contemplada, contudo pode ser integrada como motivação para a leitura ou outras atividades com ela relacionadas.

2. Esta história é cativante? E pode tornar a aprendizagem mais efetiva? *

Sim, para além disso, faz parte do imaginário de qualquer um.

3. A história contém um assunto relevante para a disciplina? *

A fantasia, o dar largas à imaginação, para a disciplina de Português, são sempre relevantes.

4. As hiperligações encontradas no decorrer da história trazem informações importantes para potenciar a aprendizagem e resultados? *

Sim, porque despertam a curiosidade dos alunos que já por si têm grande apetência para tudo o que é digital.

5. Os alunos podem criar extensões da história de forma a dar um valor educacional adicional? *

Sim, darem eles próprios largas à fantasia, de modo a criarem novas situações.

Questionário Professores

Transmedia Storytelling é "o processo em que elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua contribuição única para o desenrolar da história." (Jenkins, 2007)

1. Esta história pode ser integrada no currículo existente? *

Sim. Pode ser integrada na Educação Literária.

2. Esta história é cativante? E pode tornar a aprendizagem mais efetiva? *

Sim. Os alunos estão mais interessados e participativos.

3. A história contém um assunto relevante para a disciplina? *

Sim.

4. As hiperligações encontradas no decorrer da história trazem informações importantes para potenciar a aprendizagem e resultados? *

Sim. Os alunos não ficam limitados apenas ao texto, estão a pesquisar, analisar e interpretar sem se desmotivarem.

5. Os alunos podem criar extensões da história de forma a dar um valor educacional adicional? *

Sim, é possível.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.



Instituto Politécnico de Tomar
www.ipt.pt