





# MEDIASCAPES

Transmedia digital Storytelling for  
audiovisual and media literacy skills

Financiado pela União Europeia



Co-funded by  
the European Union

Partner



Financiado pela União Europeia. No entanto, os pontos de vista e opiniões expressos são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os da União Europeia ou da Agência de Execução relativa à Educação, ao Audiovisual e à Cultura (EACEA).  
Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas pelas mesmas.





# ÍNDICE

<b>Introdução</b>	<b>4</b>
A nossa jornada educativa com o Mediascapes	
<b>Notas sobre o Transmedia Storytelling</b>	<b>6</b>
A pesquisa bibliográfica	
As entrevistas com os nossos especialistas	
<b>Histórias das oficinas na sala de aula</b>	<b>25</b>
Narrar, criar, exprimir-se com stop motion na escola: as actividades com Mario Cirillo	
O cinema na sala de aula: uma ferramenta para a criatividade e a inclusão com Stefano Cipressi	
Criar histórias, animar narrativas: o poder do transmedia storytelling na escola de Viseu	
<b>Caixa de ferramentas</b>	<b>42</b>
Digital tools Ferramentas digitais	
Leituras adicionais	
<b>Bibliografia</b>	<b>48</b>



# A nossa jornada educativa com o Mediascapes

por **Silvia Punzo**

## O que significa trazer as linguagens do audiovisual para as escolas? Porquê falar de Transmedia storytelling?

Este projeto Erasmus+ “Mediascapes. Transmedia digital Storytelling for audiovisual and media literacy skills” nasceu de uma pequena aposta que abriu caminho para **grandes desafios e possibilidades infinitas**. Uma oportunidade preciosa que permitiu elevar o nível de desafios para todas as pessoas que nela participaram: desde as organizações parceiras, aos professores, aos formadores e investigadores, até todos os alunos do ensino básico e secundário envolvidos.

Este projeto localizou-se geograficamente em duas cidades principais: **Roma**, com a associação **ArtedelContatto** como líder, em parceria com o **I.C. Emma Castelnuovo**, no bairro Ponte di Nona, e **Viseu**, uma cidade do interior de Portugal, onde se encontram a sede da associação **Cine Clube de Viseu** e a **Escola Secundária de Viriato**.

O objetivo do projeto foi **aprofundar a linguagem do transmedia storytelling e compreender de que modo ela pode dar um contributo significativo às práticas pedagógicas**, para os alunos e para os professores, em termos de envolvimento, interesse, participação e inclusão. Adotar a narrativa transmedia significa deter-se no significado que a componente narrativa assume nos dias de hoje e nas infinitas formas e plataformas de fruição disponíveis, cada uma das quais, graças às suas próprias características, permite promover formas específicas de expressão, criatividade e partilha.

Da diversidade de dispositivos analógicos e digitais disponíveis, **os alunos e alunas experimentam as mais variadas técnicas e metodologias**, desde o podcast, à filmagem em live action, do stop motion à gravação de sons, da animação digital ao desenho em papel, tudo no quadro do cinema participativo.





Os produtos finais do projecto consistem em **três curtas-metragens** realizadas entre Roma e Viseu, que mostram as possibilidades e capacidades de rapazes e raparigas se envolverem, experimentarem, descobrirem e descobrirem-se no espaço da educação não formal.

Esta publicação, sem pretensão de ser exaustiva sobre o tema, reúne os passos de um percurso que se iniciou com um trabalho de pesquisa bibliográfica e de campo e prosseguiu com a implementação nas turmas envolvidas de oficinas que cruzam a narrativa transmedia, o audiovisual e a sua aplicação em contexto educativo.

Uma contribuição valiosa veio dos professores que acompanharam toda a experiência, participando em reuniões, encontros e sessões de formação.

A reflexão mais importante a fazer no final do projeto resulta da apreciação feita pelos alunos no final do percurso. Uma nova abordagem, uma técnica, um dispositivo digital ou analógico ganham sentido quando permitem que rapazes e raparigas se abram, **experimentem e cresçam individual e coletivamente** e que o enquadramento da narração, da criatividade e dos audiovisuais se revelem mais uma vez aliados importantes dos contextos escolares.

O restante apenas pode ser contado dando-lhes diretamente a palavra, através das 3 curtas-metragens realizadas: “Origami”, “Improviso!” e “On the Move”, e no relato que se acompanha nesta publicação.

**Boa leitura e boa visualização!**



### Silvia Punzo

Especialista na concepção e gestão de projetos nacionais e europeus ligados aos setores social, cultural e ambiental. Entre estes, destaca-se o tema da educação não formal, o desenvolvimento comunitário e o das dinâmicas participativas comunitárias. É especialista na metodologia do Digital Storytelling aplicada à valorização do património, regeneração, empoderamento profissional e coleções museológicas.





# NOTAS SOBRE O TRANSMEDIA STORYTELLING



- CRIAR UMA HISTÓRIA: PASSO A PASSO**
1. Em que contextos se usa a palavra copo?
  2. Quem é este copo?
  3. Onde podia estar este copo?
  4. Onde não seria natural estar este copo?
  5. Onde começa a história deste copo?
  6. Como se desenrola a história deste copo?
  7. Onde termina a história deste copo?



# Da pesquisa nos textos

por Clara Giannini, Michela Vanacore

A base do projeto *Mediascapes* assenta numa primeira atividade de investigação metodológica, uma pesquisa documental, entre fontes internas dos parceiros e fontes externas com recurso à pesquisa na web, necessária para desenvolver um levantamento sobre a bibliografia disponível e sobre as melhores práticas no âmbito do Transmedia Storytelling e a sua prática aplicada ao ensino em sala de aula. **O que é o storytelling? O que define o Transmedia Storytelling? Pode ser aplicado nas escolas? E mais especificamente ao ensino audiovisual?** Estas são as questões que procurámos responder através das diversas fontes.



## Storytelling e Digital Storytelling

O **storytelling** é uma prática narrativa que utiliza **a narração para comunicar** histórias com o objetivo de dar significado aos eventos e suscitar emoções no público. Uma narrativa bem construída apresenta uma estrutura clara e familiar, com personagens e situações facilmente reconhecíveis, capazes de envolver emocionalmente quem ouve. Não é necessário que as histórias tenham um final feliz, mas é fundamental que **transmitam autenticidade**, mantendo elevado o nível de atenção do público. Com o advento das tecnologias digitais, o storytelling encontrou novos canais de expressão, dando origem ao **digital storytelling**. Esta abordagem combina diversos elementos, como textos, imagens, vídeos e música, utilizando as plataformas online como meio para criar histórias que podem ser compartilhadas e apreciadas a uma escala global. As histórias digitais permitem **misturar linguagens e ferramentas diversas**, tornando qualquer pessoa um potencial narrador e favorecendo a difusão de conteúdos de forma imediata.

O digital storytelling pode assumir formas mais tradicionais, baseadas em narrativas lineares e pessoais, ou evoluir para modalidades interativas, onde o público se torna parte ativa do processo narrativo, contribuindo para construir e modificar a história. Esta flexibilidade torna-o uma ferramenta poderosa não só para a comunicação, mas também para promover a inclusão social e a partilha cultural.

A integração dos meios digitais nos relatos **potencia as capacidades expressivas e comunicativas** da narrativa, tornando-a um elemento agregador, capaz de unir pessoas e comunidades. Além disso, o digital storytelling revela-se particularmente **eficaz na aprendizagem**, estimulando a criatividade, a capacidade de análise e a organização de conteúdos. Através da experiência direta, promove uma abordagem multidisciplinar e transversal, que combina conhecimentos técnicos e narrativos.

## Transmedia Storytelling

A constante evolução dos meios digitais e a sua integração na vida quotidiana levaram ao aparecimento de novas formas de narração, entre as quais o **Transmedia Storytelling**. Esta prática representa uma modalidade narrativa que se desenvolve em várias plataformas ou meios (filmes, séries de TV, livros, banda desenhada, videojogos, podcasts e redes sociais) com o objetivo de **criar um universo narrativo complexo e articulado**. Cada meio envolvido não se limita a repetir ou adaptar a mesma história, mas contribui para expandir o universo narrativo, adicionando novos detalhes, pontos de vista ou elementos que enriquecem a experiência global.



Esta técnica baseia-se no conceito de "**mundo narrativo partilhado**", ou seja, um universo imaginário que serve de base para todas as histórias e conteúdos criados. Cada meio utiliza a sua linguagem específica para **adicionar peças ao puzzle**: por exemplo, um filme pode contar um enredo principal, uma banda desenhada pode explorar o passado de uma personagem, um videojogo pode permitir ao público viver diretamente uma aventura nesse mundo, e as redes sociais podem oferecer interação direta com os protagonistas ou fazer atualizações em tempo real.

De facto, o Transmedia Storytelling não se limita a oferecer conteúdos, mas exige que o público se torne **parte ativa** do processo narrativo. Os espectadores não seguem a história de forma passiva, mas são convidados a reconstruir o seu significado global, conectando os diferentes meios. Além disso, podem participar na criação de novos conteúdos, como fanfictions, paródias, memes ou expansão do universo narrativo.

Um exemplo emblemático é o Superman, que percorreu diversos media: nasceu como banda desenhada, transformou-se em transmissões radiofónicas, séries televisivas, filmes e conteúdos online, enriquecendo-se continuamente graças à interação dos fãs. Este exemplo demonstra como o Transmedia Storytelling é uma prática que **entrelaça narrativa e tecnologia**, valorizando a história como o núcleo da experiência, mesmo quando estruturada em hiper contextos e referências hiper mediáticas.

Mais do que uma simples convergência de media, o Transmedia Storytelling representa uma **convergência cultural**, promovendo participação e colaboração entre os utilizadores. É uma experiência social e **um instrumento de diálogo comunitário**, capaz de reduzir as distâncias entre realidade e ficção e de criar conexões profundas entre os participantes.

## Application and Benefits of Transmedia Education

Num contexto escolar que evolui paralelamente ao progresso digital, a introdução do Transmedia Storytelling no âmbito educativo é um **fenómeno recente, mas cada vez mais relevante**. Esta metodologia, que representa uma mudança radical na forma de produzir e usufruir conteúdos culturais, tem o potencial de transformar a educação, trazendo benefícios tangíveis para os alunos. A ideia central é utilizar narrativas distribuídas por várias plataformas para **criar experiências de aprendizagem imersivas e interativas**.

Os ambientes de aprendizagem interativos já demonstram a sua eficácia. Em 2005, um estudo conduzido por Dongsong Zhang destacou que os alunos envolvidos em contextos educativos baseados em ferramentas interativas, como vídeos e-learning,

obtêm melhores resultados e vivem experiências formativas mais **satisfatórias** em comparação com percursos didáticos tradicionais.

Adotar uma didática transmediática significa aproveitar uma **pluralidade de plataformas** e conteúdos, incentivando a criação de **contextos colaborativos** entre professores e alunos. Esta abordagem coloca o aluno no centro, envolvendo-o ativamente na construção do seu percurso educativo. Através de atividades que exigem decisão e reflexão, os alunos não só desenvolvem maior consciência do seu trabalho, mas adquirem também um sentido de utilidade, sentindo-se parte integrante do processo.

A força do Transmedia Storytelling reside na sua capacidade de transformar conceitos abstratos em histórias estruturadas através de diferentes meios. Esta abordagem **facilita a identificação e torna os conteúdos mais acessíveis**. Por exemplo, um tema didático pode ganhar vida num podcast, ser aprofundado num vídeo no YouTube e enriquecer-se ainda mais numa graphic novel, criando assim uma experiência narrativa estratificada e envolvente.

O que distingue a narrativa transmediática é a **complexidade externa do processo narrativo**: a partir de um único ponto de partida geram-se textos e hipertextos diversos, todos interconectados para amplificar o impacto emocional e comunicativo de um projeto educativo. Outro aspecto crucial é a **inclusividade**. A narrativa transmediática convida os alunos a tornarem-se autores, dando-lhes a oportunidade de contar e partilhar as suas próprias histórias em plataformas digitais. Por exemplo, através do uso de smartphones ou blogs, podem propor conteúdos semanais que contribuem para construir uma narrativa coletiva, desenvolvendo simultaneamente competências narrativas, tecnológicas e organizativas.

Por fim, o Transmedia Storytelling **desafia a separação tradicional entre educação e entretenimento**, propondo uma redefinição da aprendizagem formal para a adaptar aos contextos atuais, onde a socialização e a aprendizagem informal estão cada vez mais interconectadas. Os benefícios incluem uma melhoria nas capacidades de compreensão, síntese e sentido crítico dos alunos, além de um aumento das competências tecnológicas, relacionais e colaborativas. Esta metodologia não só favorece a aprendizagem ativa e o **uso consciente da tecnologia**, mas também reforça as dinâmicas de trabalho em equipa e de comunicação, transformando a experiência educativa num processo criativo e participativo.



## O Transmedia Storytelling na Aprendizagem de Línguas

O Transmedia Storytelling promove uma abordagem ativa à aprendizagem das línguas, encorajando os alunos a **interagir** com conteúdos multimédia e a colaborar na construção de narrativas complexas. Esta metodologia desenvolve competências linguísticas e tecnológicas através da **análise de textos multimédia**, da imersão em histórias contadas na língua-alvo e da criação de conexões entre diferentes media. Desta forma, os alunos tornam-se protagonistas do seu processo de aprendizagem, com um maior envolvimento e uma participação ativa.

## O Transmedia Storytelling e as competências matemáticas

A utilização do Transmedia Storytelling no ensino da matemática revela-se eficaz para aumentar o interesse e a compreensão da disciplina. Esta metodologia visa criar **ligações significativas entre os conteúdos matemáticos e as experiências dos alunos**. O recurso ao storytelling transmediático contribui para ultrapassar o tradicional ensino baseado na memorização, promovendo uma compreensão mais profunda dos conceitos, relações e procedimentos matemáticos, tornando a aprendizagem mais envolvente e relevante.

## O Transmedia Storytelling na didática da literatura

A integração do Transmedia Storytelling no ensino da literatura oferece novas modalidades para **aproximar os alunos dos grandes clássicos** e da literatura contemporânea. Num panorama cultural cada vez mais digitalizado, esta metodologia permite transformar o património literário num **"fluxo cultural" acessível**, criativo e em contínua evolução. Os alunos participam ativamente através de atividades como a criação de fanfiction, a produção de conteúdos multimédia ou a exploração de temas literários numa perspetiva transmediática. Este método estimula o desenvolvimento da memória cultural e das competências digitais.

## Transmedia Storytelling in STEM subjects

O Transmedia Storytelling representa uma poderosa ferramenta para envolver os alunos nas disciplinas STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática). Ao integrar narrativas multimédia no processo de ensino, os alunos podem enfrentar problemas matemáticos ou científicos através de **desafios interativos** que utilizam meios digitais e analógicos. Esta abordagem transforma a aprendizagem passiva num processo experiencial e colaborativo, promovendo uma maior compreensão e aplicação dos conceitos STEM.

## Transmedia Storytelling para o ensino do audiovisual

O Transmedia Storytelling também se presta ao âmbito educativo do audiovisual. Embora os estudos neste setor ainda sejam limitados, concentram-se principalmente na análise e na produção de modelos inovadores de narrativa, distribuição e franchising, o ensino do audiovisual pode integrar-se noutras disciplinas, como a literatura, através da análise de filmes adaptados de romances. Roccanti e Garland (2016) analisam casos como *Divergente* (2014) ou *The Hunger Games*, que vão além do cinema para criar universos narrativos desenvolvidos em diferentes media, como romances, redes sociais e videojogos. Esta multidimensionalidade narrativa permite aos alunos desenvolver **competências digitais e analíticas**, como a gestão de dados e a síntese de informações, além de potenciar a criatividade através da produção de conteúdos transmedia próprios.

Também séries de TV como *Lost* representam exemplos significativos de narrativa transmediática. A série deu origem a romances intertextuais, vídeos curtos (*Lost: Missing Pieces*) e videojogos (*Lost: Via Domus*), cada um dos quais expande e enriquece a narrativa principal.

Um caso particularmente inovador é *Eva's Stories*, um projeto que utiliza o Instagram para contar a história de uma rapariga judia deportada para Auschwitz, através de uma narrativa visual contemporânea. Esta abordagem não só sensibiliza as novas gerações para temas históricos cruciais, mas também utiliza ferramentas sociais para promover a identificação emocional e cultural.

O Instagram também é utilizado para valorizar territórios e culturas locais, como demonstra a comunidade @igersitalia, que, através de conteúdos gerados pelos utilizadores, promove sensibilização e narrativas inovadoras, como na campanha #30libridamare do MIUR. Os chamados social media, assim, não só ampliam as possibilidades de promoção e narração audiovisual, mas criam um ambiente imersivo que combina alfabetização digital, linguística e visual, oferecendo oportunidades de aprendizagem tanto formais quanto informais.

A dimensão colaborativa e personalizável do Transmedia Storytelling favorece o desenvolvimento de **competências transversais**, como a comunicação, a colaboração e a expressão artística, adaptando-se às necessidades individuais e de grupo.

IMERSIVIDADE DESIGN TRANSFORMAÇÃO DIGITAL IMERSIV  
RAÇÃO EXPANSÃO PALAVRAS DESIGN  
FRAGMENTAÇÃO CONTAR DESIGN  
LÍNGUAS QUE LANGUAGES EXPANSÃO TRANSFO  
CONTAR CRIAÇÃO DIGITAL  
DIGITAL EXPANSION TRANSFORMAÇÃO IMERSIVIDADE  
SIVIDADE NARRAÇÃO FRAGMENTAÇÃO  
LÍNGUAS CONTAR  
TRANSVERSALIDADE CRIAÇÃO EXPANSÃO  
DESIGN DIGITAL  
IMERSIVIDADE TRANSFORMAÇÃO  
CONTAR CRIATIVIDADE IMERSIVIDADE  
DESIGN TRANSFORMAÇÃO DIGITAL  
NARRAÇÃO EXPANSÃO DESIGN  
FRAGMENTAÇÃO PROGETTAZ  
LANGUAGES LÍNGUAS CONTAR TRANSFOR  
DIGITAL CRIAÇÃO DIGITAL  
EXPANSÃO STORYTELLING  
TRANSFORMAÇÃO IMERSIVIDADE CRIATIVIDA  
VIDADE

(estas são algumas das palavras escolhidas pelos nossos entrevistados para definir TS)





# Das entrevistas com os especialistas

por Clara Giannini, Michela Vanacore, Silvia Punzo

A atividade de pesquisa foi enriquecida também com **uma série de entrevistas realizadas com professores, docentes, pesquisadores e storytellers profissionais**, entre novembro e dezembro de 2023. Dessa forma, conseguimos adicionar valiosos relatos de quem utiliza diretamente o Transmedia Storytelling, inclusive no contexto escolar. Foram colocadas muitas perguntas a cada um deles, e igualmente muitas foram as respostas interessantes, **exemplos de projetos e experiências no campo**, que podemos interiorizar como casos de estudo estimulantes. De particular interesse foi, especialmente, dialogar sobre o poder inovador e gerador da introdução do Transmedia Storytelling no contexto escolar, do uso de múltiplos meios digitais e da criação de várias formas narrativas para apoiar os processos didáticos.

As opiniões relatadas de seguida, resultam dessas entrevistas.



**O Transmedia Storytelling pode ser fonte de inovação e desenvolvimento para o ensino?**

**Simona Tirocchi**



*Introduzir o Transmedia Storytelling no ambiente escolar significa valorizar um modelo educativo que não se baseia exclusivamente na transmissão de conteúdos de forma top-down, mas que começa por valorizar as competências informais dos alunos, frequentemente adquiridas fora desses processos educativos e que não sabem como aplicar devido à falta de educação mediática, outro ponto positivo do trabalho com o Transmedia. Introduzir cada vez mais os vários media permite renovar os formatos e linguagens utilizados nos processos de ensino e delinear uma verdadeira “Escola 2.0”, ou seja, renovada não só nos materiais, mas também nas práticas, ligadas às tecnologias digitais e mais próximas dos jovens alunos.*

**Corrado Petrucco**



*O Transmedia Storytelling, também introduzido no ambiente escolar, é uma prática que envolve a criação de pequenas histórias que, graças ao formato multimédia, permite abordar um conteúdo didático de uma forma que prende a atenção de cada pessoa, podendo ter uma forte conotação emocional e, se autobiográficas, um carácter pessoal. Assim, o poder inovador é criado pela combinação de vários media, múltiplos autores, diversos conteúdos digitais e processos de produção.*



## Valerio Di Paola



*Quando se fala de uma dimensão transmedia aplicada ao ensino, não se deve limitar apenas ao valor de inovação gerado pela distribuição dos recursos em vários media, processo só por si capaz de tornar o processo de aquisição de informações e de formação mais lúdico e "ativo", mas deve, sobretudo, considerar-se a sua grande capacidade de estimular a criação de diferentes tipos de feedback por parte dos alunos, pois a participação nestes processos educativo conduz à produção de novos conteúdos didáticos para adicionar ao storytelling. Isto permite um grande desenvolvimento do ensino e da didáticas, que passa por valorizar diversos media, múltiplas fontes, diferentes autores, professores e alunos.*

## Anna Rita Vizzari



*Ao longo da minha experiência, tive a oportunidade de comprovar que introduzir a metodologia do Transmedia Storytelling no ambiente escolar pode ser um ponto de partida útil para inovar os processos de ensino, também a favor de estudantes com necessidades específicas, e para experimentar novas formas de aprendizagem criativa. Isto porque a transmedia storytelling implica a utilização funcional de vários media, podendo, assim, encontrar o media mais adequado para criação de uma narrativa para cada estudante, que possa valorizar as diferentes inteligências e personalizar os percursos de aprendizagem. Neste sentido, o Transmedia Storytelling pode ser reconhecido como uma ferramenta compensatória. Além disso, a criação de um produto realizado pelos estudantes permite incluir no ensino uma boa dose de desenvolvimento da imaginação e da criatividade.*



## Enrico Granzotto



*O transmedia storytelling pode apoiar o ensino e a aprendizagem em geral, mas sob determinadas condições. Pensar em introduzir o Transmedia Storytelling na dinâmica da sala de aula sem um enfoque metodológico e sem atenção às dinâmicas da turma, à formação dos alunos e dos professores, pode levar ao fracasso. Esta metodologia revela-se particularmente válida para o ensino quando (e porque) os conteúdos media são projetados de forma adequada e dirigida à turma de referência, facilitando o processo de aprendizagem, a leitura, a interação, as dinâmicas lúdicas entre professores e alunos, e entre os próprios alunos. Treinar-se e praticar o uso de diferentes ferramentas e linguagens mediáticas permite observar e conhecer a realidade enquanto se desenvolvem competências plurais.*

## Ana Barroso



*As atuais tecnologias digitais, utilizadas no processo de construção transmediática, podem ser aproveitadas e integradas com vantagem nas aprendizagens curriculares, integrando as experiências e modos de vida dos estudantes. Isto porque contar histórias e explorar o poder do Transmedia Storytelling permite tornar as disciplinas escolares mais interessantes, aumentar o interesse e a motivação dos alunos, mas também dar espaço às histórias, reais ou imaginárias, e às ideias dos próprios estudantes. Este duplo valor permite aumentar a motivação e o envolvimento deles, tornando os resultados mais interessantes.*







*As experiências pessoais na sala de aula permitem-me afirmar que integrar as lógicas transmediáticas no ensino das disciplinas curriculares, utilizando material audiovisual, permite aos alunos abordar cada tema de forma muito natural, ou seja, sem sentir o peso do que estão a trabalhar, melhorando o processo de aquisição de conhecimentos. A participação dos estudantes torna-se muito mais ativa e comprometida, mesmo daqueles que têm mais dificuldades em se relacionar com a cultura escolar. Em atividades de projeto realizadas no contexto escolar, mais distantes do ensino tradicional, o potencial do Transmedia Storytelling torna-se ainda mais evidente. Graças à produção de materiais multimédia, os alunos percebem que todos os seus esforços, a sua participação e aquilo que produzem são valorizados, e o resultado final reflete as competências, muitas vezes interdisciplinares, que adquiriram.*



**Quer partilhar alguns exemplos interessantes da aplicação do transmedia à educação?**

**Anna Rita Vizzari**



*As minhas experiências pessoais na criação de laboratórios transmedia na escola permitem-me afirmar que uma forma de introduzir o transmedia nas práticas de ensino é “naturalizando-o”, ou seja, conectando com o processo de aquisição de competências em relação a uma matéria escolar, integrando-a de forma orgânica nas atividades curriculares. Por exemplo, ao pensar numa abordagem para ajudar os alunos a compreenderem alguns tópicos do programa de História e que envolvesse o uso de um meio digital e a criação de um produto por parte deles, propus a utilização do Minecraft. Neste ambiente, os alunos eram livres de criar todos os elementos necessários para representar como viviam os soldados nas trincheiras durante a Primeira Guerra Mundial, incluindo a composição do cenário, a criação dos personagens e a gravação do ecrã enquanto encenavam o tema, movimentando os personagens no cenário criado. Outro exemplo interessante de narração transmediática que crio e incentivo os meus alunos a criar são os escape rooms. Quer sejam digitais ou analógicas, são sempre aplicações do transmedia, porque, se forem analógicas (ou seja, físicas), incluem QR Codes que remetem para pistas ou conteúdos multimédia de diferentes tipos, distribuídos por várias plataformas. Por outro lado, nas escape rooms digitais, é possível incorporar recursos através de links. Nos dois casos é criado um storytelling com partes distintas das histórias, dispersos e apresentados através de conteúdos produzidos com diferentes media.*



## Corrado Petrucco



*Tive uma experiência de transmedia na sala de aula através do projeto **Using Digital Storytelling to Communicate Chemical Risks in Food to High School Students**, que tinha como objetivo sensibilizar os alunos para a segurança alimentar e reduzir os riscos gerados pela exposição a determinados alimentos. Para isso, foi pedido aos alunos participantes que criassem uma narrativa capaz de transmitir uma mensagem emocionalmente impactante e que pudesse ser compartilhada através da utilização de vários media e linguagens. Os estudantes criaram um vídeo e uma banda desenhada, evidenciando como a utilização de cada linguagem mediática desenvolve abordagens cognitivas e modalidades de participação diferentes. Além disso, a possibilidade de escolher e criar com o media preferido teve resultados educativos e formativos muito positivos. A narrativa, aliás, conseguiu não só mudar as atitudes, mas também os comportamentos dos jovens em relação aos seus hábitos alimentares diários.*

## Simona Tirocchi



*Particpei no projeto **TRANSMEDIA LITERACY: Exploiting Transmedia Skills and Informal Learning Strategies to Improve Formal Education**, coordenado por Carlos A. Scolari, um dos maiores especialistas em literacia transmédia. O projeto tinha como objetivo identificar e evidenciar as competências informais dos alunos participantes, sobretudo as competências ligadas à esfera digital, de forma a que elas pudessem ser mais facilmente reconhecidas e adaptadas aos processos de educação formal. Este projeto evidenciou a importância de dar ênfase à possibilidade e à necessidade de fortalecer as relações entre pares com os alunos, elemento essencial também para a construção de uma narrativa transmedia.*



## Valerio Di Paola



*Durante a pandemia, durante o confinamento em Itália, fui confrontado pessoalmente com a necessidade de converter um percurso académico, predominantemente prático, através de dispositivos transmedia, processo necessário para tornar o momento das aulas à distância acessível e interessante. A transição para o ambiente online, combinada com o uso de redes sociais, repositórios digitais e diversos dispositivos para criar conteúdos em vídeo e fotografia, tornou-se o meio para disseminar o ensino de forma transmedia. Este processo permitiu evidenciar o potencial educativo de cada ferramenta e tecnologia que, na maioria dos casos, os estudantes já utilizavam. Além disso, mostrou como tal processo traz consigo a possibilidade de desenvolver a criatividade, personalizar ainda mais o processo de aprendizagem, explorar novas técnicas e, simultaneamente, partilhar ideias e melhorar o intercâmbio entre pares.*

## Ana Barroso



*Durante as minhas experiências com oficinas transmedia na escola sempre sublinhei, como realizadora de cinema, a importância de perceber como se constrói um filme do ponto de vista dos diversos processos envolvidos - produção, realização, montagem - e como os diferentes elementos do filme - estrutura, narrativa, imagens, iluminação, som e efeitos - contribuem para a realização de qualquer objeto audiovisual. Isto permite aos estudantes abordar o cinema não apenas como conteúdo, mas como produtor de conhecimento e compreensão. As lógicas transmedia, além disso, permitem também que os alunos integrem a utilização consciente de outros dispositivos, como smartphones e videojogos.*







*Numa turma do ensino secundário, propus **Revolução/Monarquia**, uma atividade lúdico-pedagógica destinada a envolver os alunos numa uma viagem educativa e imersiva. A experiência começa quando o participante recebe um dossier em papel com materiais de arquivo e cartas de atribuição simuladas, com a tarefa de analisar a reprodução de três jornais franceses do período período revolucionário, todos contendo informações relativas à declaração de guerra da França contra o Reino da Boémia, a Hungria e o Reino da Prússia, que teve lugar em 1792. Concebida como uma atividade para grupos de alunos coordenada por um professor, é um exemplo de como compreender um acontecimento histórico, comparar e reconsiderar criticamente o acontecimento através consulta de diferentes fontes (neste caso, dispersas apenas em papel, mas idealmente também desenvolvidas em múltiplos suportes, analógicos e digitais). Jogo, simulação, performance, apropriação, multiactividade, conhecimento distribuído, inteligência colectiva, desenvolvimento do juízo crítico, foram assim convocados e desenvolvidos através de um storytelling didático e transmedia.*





*Um exemplo de um projeto transmedia que trabalhei na sala de aula foi a propósito do projeto “Os Heróis da Fruta”, sobre alimentação saudável, em que os alunos criaram pequenas narrativas para serem transpostas para a forma audiovisual através da criação de vídeos em stop-motion. Destaco o projecto, que surge a convite da investigadora Rute Augusto, onde a minha turma pode acompanhar e participar na exploração transmedia do conto “A Menina do Mar” de Sophia de Mello Breyner Andresen, que faz parte do plano nacional de leitura para o ensino básico. A investigação teve como objetivo descobrir que estratégias transmedia melhor se aplicam ao processo de adaptação de um de um conto literário, destinado a crianças e jovens, através da implementação e avaliação de um projeto transmedia. Tratou-se de um projeto que teve um enorme impacto nos alunos em vários aspetos. “A Menina do Mar” é uma história que é frequentemente trabalhada nas aulas, pelo que a oportunidade de a abordar de uma forma completamente diferente do habitual, participando no processo e tendo acesso à história através de diferentes formatos, foi realmente notável. As crianças encararam a história e o seu tema de uma forma muito mais significativa. Tiveram a oportunidade de criar banda desenhada, ouvir podcasts, vídeos, animações, ilustrações e fotografias, o que lhes permitiu explorar toda a história de uma forma inovadora e motivadora.*



## Simona Tirocchi

Professora Associada do Departamento de Filosofia e Educação da Universidade de Turim. Coordenou a unidade italiana do projeto TRANSMEDIA LITERACY (financiado pelo programa Horizon 2020). É coordenadora da unidade italiana da Alfamed, uma rede interuniversitária euro-americana de investigação sobre literacia digital para a cidadania.

## Valerio Di Paola

Investigador associado na Universidade Sapienza de Roma, onde escreveu a sua tese de doutoramento sobre a promoção transmedia do entretenimento e lecionou como professor convidado. Coordena o Diploma Académico em Videomaking na Academia de Artes e Novas Tecnologias de Roma. A sua investigação incide sobre temas de marketing audiovisual, design e planeamento estratégico da comunicação transmedia, tendo publicado artigos e ensaios sobre esses temas.



## Anna Rita Vizzari

É professora de literatura na escola secundária "Ugo Foscolo" em Cagliari e está envolvida em workshops de narração de histórias, digitais e visuais. Desde 2003, é professora adjunta de literatura italiana na Universidade de Cagliari e formadora de professores. Além disso, desde 2007 é autora Erickson de kits multimédia, livros, escaparates e materiais simplificados para vários manuais escolares.



## Enrico Granzotto

Formou-se na Universidade Ca' Foscari e na Universidade IUAV de Veneza. É consultor de comunicação especializada em projetos narrativos e imersivos. Colaborou em diversos projetos entre Luca e Veneza, trabalhando com empresas e instituições como investigador e especialista em transmedia. Atualmente, Diretor criativo do Les Irréguliers, um estúdio de comunicação com sede no Vale de Aosta.



## Corrado Petrucco

Professor Associado de Tecnologia Educacional na Universidade de Pádua, com investigação sobre métodos e tecnologias aplicados na construção colaborativa do conhecimento nas comunidades de prática, nomeadamente através do Digital Storytelling. Ele publicou, entre outros, "Narrar com o Digital Storytelling na escola e nas organizações" (Carocci 2009).







## Tânia Silvestre

Professora do 1º ciclo desde 2001. No ano lectivo 2016/2017 participou com a sua turma de alunos no projecto de investigação e Mestrado: "Narrativas transmedia: novas formas de contar e entender histórias", narrativa transmedia baseada na obra "A Menina do Mar" de Sophia de Mello Breyner Andresen.

## Ana Barroso

Investigadora no CEAUL/Ulices, Universidade de Lisboa. Tem publicado vários artigos sobre as relações entre cinema, arte e literatura em revistas e livros nacionais e internacionais. Tem também desenvolvido um trabalho como artista audiovisual e os seus trabalhos foram exibidos em museus, galerias de arte, festivais de cinema e vídeo por todo o mundo.



## Carla Augusto

Foi docente em várias áreas das Ciências da Educação na Universidade Católica Portuguesa - Campus de Viseu. Tem um interesse artístico multidisciplinar, foi membro da direção do Cine Clube de Viseu, onde começou a trabalhar em coordenação cultural, programação cinematográfica, comunicação e conceção de projetos. Desde 2010, coordena o projeto educativo do Cine Clube de Viseu "Pequeno Cinema" e participa como formadora, argumentista e produtora na atividade "Aprender em Filmes".

## Michela Vanacore

Mestre em Cinema e Educação para os Media pela Universidade Sapienza de Roma, colabora há vários anos com o ArtedelContatto e outras instituições no desenvolvimento de projectos e eventos culturais para a difusão do cinema e das artes afins.



## Clara Giannini

Licenciada pela Universidade Sapienza de Roma, obteve depois o seu doutoramento na Universidade de Oxford Brookes com um projeto com um projeto sobre a história da indústria cinematográfica italiana e um enfoque nas pequenas e médias empresas entre 1945 e 1959. Colabora há vários anos com o ArtedelContatto, para o qual desempenha simultaneamente o papel de investigador e de apoio na gestão das actividades.





**RELATOS  
DAS OFICINAS  
NA SALA  
DE AULA**



# Relatos das oficinas na sala de aula

Após a fase inicial dedicada à investigação metodológica, entre janeiro e maio de 2024, realizou-se uma série de **oficinas nas duas escolas parceiras**, envolvendo alunos de diferentes idades e provenientes de diversos contextos.

Em Roma, no **I.C. Emma Castelnuovo**, no bairro **Ponte di Nona**, 3 turmas participaram num percurso de oficinas dedicado à experimentação de linguagens e técnicas mediáticas. A turma VA participou de 9 encontros, conduzidos por **Mario Cirillo** - autor, produtor e especialista em animação stop motion - com o apoio de **Roberto Romano e Giacomo Pierro**. Os alunos trabalharam na criação de conteúdos através da **animação em stop motion** e da produção de uma curta-metragem, jogando com técnicas criativas e inovadoras.

Paralelamente, as turmas IIA e IID da Escola Secundária, também da escola **I.C. Emma Castelnuovo**, estiveram envolvidas em 7 encontros, conduzidos por **Stefano Cipressi** - diretor e formador com anos de experiência em projectos educativos em escolas - com o apoio de **Francesca Marras e Eugenio Banella**. As crianças exploraram a utilização de **diferentes meios de comunicação para para falarem de si próprias e do seu bairro**, desenvolvendo as suas competências criativas e refletindo sobre questões importantes através da linguagem audiovisual, criando uma curta-metragem.



Em Viseu, Portugal, entre janeiro e março de 2024, na **Escola Secundária de Viriato**, as turmas 9A e 9D participaram, cada uma, em 10 encontros divididos em 4 oficinas organizadas pelo **Cine Clube de Viseu**. Os alunos, orientados pelos especialistas **Alice Santos, Carla Augusto, Mariana Duarte, Margarida Pessanha, Graça Gomes, José Pedro Pinto e Inês Alves**, fizeram um percurso por diferentes fases criativas: da escrita da história à animação em stop motion, do desenho de som à filmagem de vídeo. Durante as oficinas, os participantes trataram de temas próximos da sua realidade cultural como o bullying e a interculturalidade, o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo e a colaboração em grupos para criar produtos narrativos.

As atividades das oficinas foram particularmente entusiasmadas, permitindo aos alunos das duas escolas parceiras experimentarem diretamente a utilização de equipamento profissional e a linguagem audiovisual. **A experiência evidenciou o valor de uma aprendizagem mais livre, autónoma e participativa**, capaz de estimular a motivação pessoal e a colaboração crítica.

Através destes workshops, o Transmedia Storytelling revelou-se uma ferramenta pedagógica **inovadora e inclusiva**, capaz de promover **competências transversais, aprendizagem emocional e metacognitiva**, e capaz de responder às necessidades dos alunos com necessidades educativas especiais e sub-representadas. Uma abordagem que valoriza a criatividade, encoraja a experimentação e abre novos espaços de expressão no contexto escolar.



# Narrar, criar, exprimir-se com stop motion na escola: as actividades com Mario Cirillo

Logo de início, os formadores começaram um **diálogo participativo** com a turma para recolher e identificar os temas de ensino que mais os tinham impressionado. O **origami** foi escolhido como tema preferido, pelo que se tornou o tema central da oficina! Definido o objetivo final, que era a criação de uma curta-metragem, foi necessário lançar as bases para a **criação da narrativa**, ou seja, discutir passo a passo os elementos chave da construção da narrativa. Os participantes foram guiados através das diferentes géneros narrativos, incluindo o **conto fantástico**, para que depois pudessem começar a construir as suas próprias histórias.

Graças à **partilha de ideias** entre todos os alunos, à grande liberdade de expressão e criatividade que cada um deles tinha, a história foi tomando forma. O que são os origami? Como é que são criados? O que se pode criar com os origami? Através do trabalho com esta particular forma de arte, que envolveu toda a turma na realização de origami de papel, dando largas à sua criatividade e habilidades práticas, foi possível criar uma **pequena história**, que foi depois animada digitalmente através da técnica de stop motion.

Ao longo dos encontros, na primeira fase, os participantes puderam aprender as noções básicas de escrita para cinema, compreender o conceito de história em três actos e a viagem do herói aplicada à animação. Em seguida, puderam **trabalhar em grupo** para escrever a sua própria história, escolhendo cuidadosamente as personagens e as reviravoltas do enredo, e depois estudar modelos para fazer os origami mais úteis e imaginativos.





Num processo de aprendizagem cooperativa, toda a turma demonstrou **grande capacidade criativa** e aptidão para encontrar soluções narrativas originais a partir de pistas simples. Com os materiais prontos, só faltava começar a fazer magia!

Depois de redigir o guião, chegou a altura de filmar, alternando entre stop-motion e ficção. Fotografia após fotografia, movendo os origami, os alunos compreenderam como animar um objeto e como combinar diferentes técnicas de narração audiovisual, ou seja, stop-motion com filmagens em live-action, trabalhando também as suas capacidades de representação. Sob a orientação dos formadores, os participantes tiraram fotografias e fizeram filmagens utilizando tanto equipamento profissional como dispositivos digitais que fazem parte do seu quotidiano, aprendendo a tirar mais partido dos mesmos.

Participaram ativamente na oficina, mostrando muito interesse pela linguagem cinematográfica e pelo stop motion, colocando questões complexas e pertinentes.

Imersos neste universo transmedia, passou-se à experimentação de podcast em inglês. Com a ajuda de microfones e auscultadores, revezando-se na gravação, leram pequenas partes da história e diálogos que tinham escrito previamente.

O resultado é a curta-metragem "Origami: piegando la magia" (Origami: dobrando a magia) que combina diferentes formatos e linguagens media, desde animação stop-motion a filmagens live action e podcast. Cada participante descobriu as ferramentas mais importantes para escrever uma história e exprimir-se, aprendendo também a ouvir outras ideias num contexto de cooperação e colaboração entre pares. O método participativo reforçou a turma como um grupo e permitiu que tanto os formadores como os alunos tirassem o melhor partido desta experiência.





A colaboração dos professores foi um elemento-chave para o sucesso da oficina e assegurou o equilíbrio certo entre espontaneidade e planeamento. Isto permitiu que a criatividade de todos emergisse sem competição e criasse um trabalho coletivo final. Durante as sessões, utilizámos com sucesso várias ferramentas de aprendizagem cooperativa que tornaram os alunos participantes ativos na transmissão de conhecimentos e competências aos seus colegas. Seguimos a metodologia de tutoria entre pares, criando pares ou pequenos grupos e reduzindo ao mínimo o "ensino frontal". Os alunos foram encorajados a fazer a sua própria pesquisa e a formular conceitos e ideias para o workshop através de diferentes contributos e sugestões. Ao utilizar esta metodologia participativa, demos voz aos participantes e desenvolvemos o empenho e o entusiasmo, tanto a nível individual como no contexto da colaboração entre as crianças.



“

O **método participativo** reforçou a turma como um grupo e permitiu que tanto os formadores como os alunos tirassem o melhor partido desta experiência. A colaboração dos professores foi um elemento-chave para o sucesso da oficina e assegurou o equilíbrio certo entre **espontaneidade e planeamento**. Isto permitiu que a **criatividade de todos emergisse sem competição** e se criasse um trabalho coletivo final. Durante as sessões, utilizámos com sucesso várias ferramentas de **aprendizagem cooperativa** que tornaram os alunos participantes ativos na transmissão de conhecimentos e competências aos seus colegas. Seguimos a metodologia de **tutoria entre pares**, criando pares ou pequenos grupos e reduzindo ao mínimo o "ensino frontal". Os alunos foram encorajados a fazer a sua própria pesquisa e a formular conceitos e ideias para o workshop através de diferentes contributos e sugestões.

Ao utilizar esta metodologia participativa, demos voz aos participantes e desenvolvemos o empenho e o entusiasmo, tanto a nível individual como no contexto da colaboração entre as crianças, **que puderam contar a sua história com a sua voz**.

”  
Mario Cirillo

”



# O cinema na sala de aula: uma ferramenta para a criatividade e a inclusão

## Stefano Cipressi

O tema que orientou o trabalho dos alunos foi **o seu bairro**, descrevendo-o através das emoções, problemas e contradições que vivem diariamente. A prática criativa do Transmedia Storytelling permitiu-lhes ser simultaneamente actores e espectadores, **partilhando as suas histórias** sem limites e aprendendo a ouvir sem julgar, divertindo-se e sendo capazes de ultrapassar obstáculos emocionais. O valor e o potencial do Transmedia Storytelling como metodologia de ensino foram recebidos de forma positiva pelos alunos, que participaram ativamente nas atividades, puseram em jogo as suas próprias competências e compreenderam como a combinação de diferentes conteúdos mediáticos pode ajudá-los a criar uma narrativa personalizada. Durante os workshops foi sempre sublinhado que o cinema não é apenas uma atividade técnica, mas também um espaço de escuta, onde todos se podem expressar sem preconceitos. Por esta razão, uma das primeiras atividades propostas foi o brainstorming coletivo: um momento em que todos, sem distinção, podem partilhar ideias, pensamentos e imagens.

Um dos aspectos mais emocionantes deste projeto foi ver como o cinema pode tornar-se um **instrumento de inclusão**, capaz de derrubar barreiras de qualquer natureza. Neste sentido, usar a metodologia do cinema participativo foi fundamental para criar um **projeto colaborativo** sem papéis fixos ou hierarquias rígidas. Em cada sessão, foi importante transmitir aos alunos que o cinema nunca é o resultado de uma só pessoa, mas sim de um trabalho de equipa.





Todos podem contribuir: alguém pode ter uma ideia para a história, outro pode ser bom ator e outro pode querer tentar editar as filmagens. A parte mais gratificante é ver como, no final, cada contribuição se torna indispensável.

Neste tipo de oficina, há sempre dois aspectos a ter em conta. É crucial **equilibrar o papel do facilitador** com o dos alunos, assegurando que estes últimos se sintam sempre livres para criar os seus materiais, concentrando-se não na qualidade técnica mas na **autenticidade**. Além disso, a natureza fragmentada dos produtos audiovisuais criados durante estas oficinas não é uma limitação, mas um reflexo natural dos diversos estilos expressivos dos alunos. Um filme escolar é inerentemente fragmentado e transmedial porque **cada aluno tem a sua própria forma de se expressar**: alguns sentem-se à vontade com o desenho, outros com a improvisação teatral, a fotografia ou o som.



Em Ponte di Nona, o projeto reuniu duas turmas grandes e cheias de energia. As primeiras sessões centraram-se em **atividades cinematográficas introdutórias** destinadas a criar confiança e coesão no seio do grupo. Estas incluíam jogos de improvisação, exercícios de escuta e atividades que utilizavam a linguagem corporal. O objetivo era contar a história do bairro através dos olhos dos alunos, utilizando o cinema e outras formas de narrativa transmedia.

Como parte do workshop, os alunos representaram uma cena num autocarro, imaginando que estavam a observar o bairro "através da janela" e descrevendo o que viam na câmara. Também criaram um noticiário sobre Ponte di Nona, desenvolvendo histórias com base em palavras-chave que escolheram em conjunto. Estes exercícios encorajaram uma forma natural e pessoal de **narrar o seu bairro, sem qualquer filtro ou estereótipo**.



Os alunos também exploraram outros media: gravaram áudio para captar os sons do bairro, fotografaram graffitis e criaram desenhos digitais. Todos os materiais foram partilhados numa plataforma dedicada do Classroom, permitindo-lhes manterem-se envolvidos e contribuírem mesmo fora do horário do workshop.

O objetivo final era criar um produto final que parecesse um mosaico de fragmentos narrativos, refletindo as realidades dos alunos e mostrando a natureza transmedia dos workshops. E foi assim que a curta-metragem "Improvviso!" foi criada!

O Transmedia Storytelling provou ser uma ferramenta educativa poderosa. Os alunos participaram com entusiasmo e, mesmo em contextos difíceis, mostraram interesse e empenhamento. A oportunidade de explorar diferentes meios de comunicação permitiu-lhes exprimir-se livremente e desfrutar do processo, ultrapassando barreiras emocionais ao longo do caminho. A **combinação de diversas formas narrativas ajudou-os a desenvolver uma perspetiva mais ampla e matizada do mundo que os rodeia.**

Os workshops deste projeto constituem um exemplo tangível de como a integração do cinema, do áudio, da fotografia e do desenho pode estimular a criatividade e fomentar a expressão pessoal. Estas ferramentas proporcionaram aos alunos não só competências técnicas, mas também formas de melhor compreender e narrar o seu próprio mundo. As histórias que surgiram não são apenas o resultado de um processo criativo; são um testemunho do potencial transformador do Transmedia Storytelling.



“

*Todos os alunos têm uma **história para contar**, mesmo que nem sempre se apercebam disso. O maior desafio é ajudá-los a compreender que o que trazem dentro de si é especial. Mesmo as experiências mais simples podem transformar-se em histórias poderosas se forem contadas com sinceridade. O brainstorming revela muitas vezes aspectos incríveis: Já vi alunos que nunca tinham falado em público partilharem ideias que deixaram toda a gente sem palavras. **O cinema tem esta magia - dá voz àqueles que normalmente permanecem em silêncio.***

*A chave para um workshop bem sucedido é dedicar algum tempo a criar uma fase inicial de escuta e partilha e construir um ambiente seguro onde todas as ideias são bem-vindas sem julgamento. É importante fazer com que os alunos se sintam parte de um **processo coletivo**, envolvendo todos e salientando que a diversidade é um recurso. O cinema pode ser uma ferramenta poderosa para fazer emergir o potencial de cada aluno. O que fizemos durante o projeto foi colocar o **cinema participativo** no centro e trabalhar para **integrar a transmedialidade, a narração de histórias e a redescoberta de emoções e perspectivas.** Tudo isto tomou forma nos resultados audiovisuais finais que criámos.*

Stefano Cipressi

”







# Criar Histórias, Animar Narrativas: Um exemplo do poder do transmedia em Viseu

A **criatividade e o contar histórias são ferramentas essenciais para educar, motivar e envolver os alunos.** Nos workshops realizados em Viseu, o Cine Clube de Viseu e os seus formadores mostraram-nos como o storytelling e as técnicas narrativas podem ser **eficazmente integradas na educação** através de abordagens transmedia, animação e design de som e cinema. As sessões dos workshops centraram-se no potencial educativo do storytelling e no desenvolvimento de competências criativas, técnicas e de pensamento crítico.

As sessões dedicadas ao storytelling tiveram como objetivo **estimular a criatividade dos alunos**, introduzindo estratégias para a criação de histórias utilizando vídeo, fotografia, artigos de notícias e áudio. O objetivo era demonstrar que a narração de histórias pode ser encontrada em todo o lado - desde a imaginação das crianças até aos noticiários, à literatura, aos jogos de vídeo e ao mundo da comunicação. Os alunos exploraram a forma como uma única história pode ser contada de diferentes maneiras através de vários meios de comunicação.

De seguida e introduzindo os princípios da narrativa transmedia, os alunos procuraram criar uma história que cumprisse alguns critérios:

- Cultural Relevance: the stories had to reflect their cultural context, incorporating current themes like interculturaliRelevância cultural: As histórias deveriam refletir o seu contexto cultural, incorporando temas importantes para eles e para a comunidade escolar.



- Identificação: As personagens da história deveriam promover a identificação por parte dos espectadores.
- Ligação à vida quotidiana: A utilização da escola como cenário da narrativa permitiu uma integração natural com as atividades educativas.
- Colaboração entre turmas: A história foi concebida para promover o trabalho coletivo entre duas turmas, com personagens e enredos interligados.
- Expansão Narrativa: Criação de um universo narrativo que pudesse servir de base para futuros desenvolvimento da história.

Os alunos definiram o enredo e as personagens, recorrendo a um trabalho de pesquisa e **exploração criativa sobre a escola e o seu universo**, negociando expectativas e os constrangimentos que se colocavam à história. Os papéis e os segmentos narrativos também foram organizados, tendo sido selecionados suportes específicos para cada parte da história: animação, som, filme e texto.



Para facilitar a colaboração, um grupo de WhatsApp permitiu que os alunos partilhassem tarefas, resultados e ideias. Esta abordagem **promoveu o diálogo e a cooperação entre os grupos**.

As sessões dedicadas à animação introduziram os alunos nas **técnicas de stop-motion** utilizando recortes, objetos e desenhos animados desenhados à mão. Experimentaram ferramentas como a aplicação Stop Motion Studio, software profissional como o Dragon Frame e o Krita, e equipamento como câmaras e tablets gráficos. **Os alunos experimentaram uma variedade de técnicas** num curto espaço de tempo, melhorando tanto as suas competências técnicas como as suas capacidades criativas. A sessão final explorou a importância do som na **narração de histórias audiovisuais**.

Na sessão dedicada ao som, os alunos experimentaram técnicas de gravação e edição de áudio utilizando ferramentas



profissionais e software de código aberto como o Audacity e o DaVinci Resolve. Gravaram vozes, efeitos sonoros e sons ambientes utilizando tanto smartphones como equipamento profissional, tendo em conta a coerência entre as animações e os sons produzidos. Este workshop **enfatizou a importância do som na criação de emoções e na contextualização das imagens**. Os aspectos bem-sucedidos do workshop foram a liberdade criativa dada aos alunos, a integração dos workshops no contexto escolar e a colaboração entre turmas.

No último bloco de oficinas, dedicado à Realização de cinema, **foi introduzida a linguagem cinematográfica**, explorando com os alunos as escalas de planos, movimentos de câmara e funções no set de rodagens através de slides e excertos de filmes. Foram apresentados conceitos como plano de rodagem, tabela de anotações e organização técnica de uma produção, incluindo a definição de cenas, actores e equipas, reforçando a compreensão do cinema como uma linguagem complexa e colaborativa.

Na fase da rodagem os alunos experienciaram todas as etapas da criação cinematográfica: construção de planos, dramaturgia, mise en scène, necessidades técnicas, montagem e os desafios inerentes ao processo. Divididos em grupos, os alunos assumiram funções técnicas como câmara, som, claquete e anotação, enquanto outros participaram como actores nas cenas. Esta abordagem prática permitiu que **todos experimentassem diferentes papéis no set**, aprofundando o entendimento das dinâmicas de produção cinematográfica.

Os workshops provaram que a narração de histórias transmedia, a animação e o design de som podem ser ferramentas poderosas para promover a criatividade, a colaboração e a literacia digital nas escolas. Ao oferecer aos alunos a oportunidade de criar e partilhar as suas histórias, estas actividades ajudam a desenvolver não só competências técnicas, mas também capacidades analíticas e críticas, que são





cruciais num mundo cada vez mais dominado pela comunicação audiovisual.

Qual foi o resultado destes encontros? **A curta-metragem On the Move!**





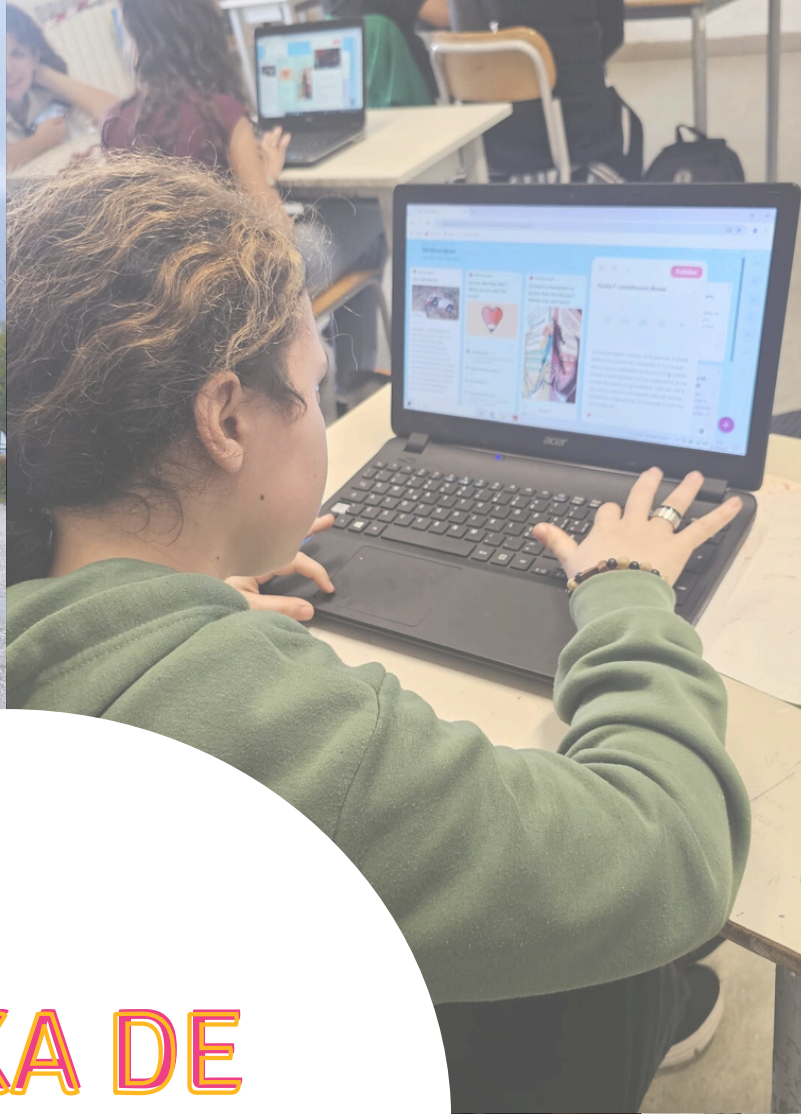
“

*Esta experiência confirmou que a narração de histórias transmedia é uma ferramenta que pode ser utilizada eficazmente por professores e alunos no ensino e aprendizagem de qualquer disciplina.*

*Isto é possível, em particular, devido a duas características fundamentais: em primeiro lugar, a capacidade da narração de histórias para acrescentar níveis de significado, o que a torna altamente motivadora para os alunos; e, em segundo lugar, a capacidade da narração de histórias transmedia para expandir narrativas e encontrar continuamente novos contributos em todas as disciplinas, espaços e períodos de tempo.*

**Carla Augusto**

”



# CAIXA DE FERRAMENTAS





# Caixa de Ferramentas

Uma Caixa de Ferramentas para o transmedia Storytelling na escola é uma **seleção de ferramentas digitais** inovadoras que podem melhorar a produção de narrativas multimédia na sala de aula. Estes recursos, **acessíveis e versáteis**, permitem criar histórias que combinam diferentes tipos de meios de comunicação, como textos, imagens, vídeos, áudio e interação digital. O que os torna eficazes é a adaptabilidade às inclinações e paixões pessoais dos alunos. Este aspeto pode estimular a criatividade, melhorar as competências digitais e também proporcionar um processo de aprendizagem mais eficaz. A prática da narrativa transmedia permite explorar e desenvolver histórias em mais do que um formato, melhorando a qualidade do ensino de uma forma prática e dinâmica e de acordo com os interesses dos alunos. **A utilização das tecnologias digitais pode contribuir para uma aprendizagem ativa**, integrando diferentes modos de expressão e enriquecendo a experiência didática. Por fim, a última secção contém **leituras adicionais** que foram úteis para a nossa investigação e que podem dar indicações práticas para a aplicação do Transmedia Storytelling em projectos educativos destinados a criar histórias únicas com a utilização de diferentes media.

# Digital tools

**O Genially** é uma ferramenta versátil e interactiva que se adapta perfeitamente ao Transmedia Storytelling na educação, permitindo aos alunos criar conteúdos multimédia dinâmicos e envolventes. Com diferentes opções, como apresentações, mapas mentais, infografias e questionários, os alunos podem criar histórias que reúnem texto, imagens, vídeos e áudio, explorando diferentes formatos. Pode estimular a criatividade e a colaboração, oferecendo um espaço em que cada aluno pode contribuir com as suas competências para melhorar a história.



**O Google Suite** oferece ferramentas integradas e colaborativas ideais para o Transmedia Storytelling. O Google Docs, Slides, Sites e Drive permite criar, partilhar e organizar conteúdos multimédia, dando vida a narrativas que misturam textos, imagens, vídeos e áudio. Aplicações como o Google Maps permitem aos alunos criar projetos visuais em tempo real, por exemplo, a reconstrução da libertação de Itália durante a Segunda Guerra Mundial. A colaboração em tempo real e o acesso a materiais a partir de qualquer dispositivo favorece o trabalho em equipa e a co-criação.

**A Humenoid** é uma plataforma que pode apoiar a narrativa transmedia nas escolas, oferecendo aos alunos a oportunidade de criar conteúdos narrativos interactivos alimentados por inteligência artificial. Permite o desenvolvimento de personagens e cenários digitais que se adaptam e respondem às interações, transformando a narração de histórias numa experiência dinâmica e imersiva. Os alunos podem explorar novos formatos, combinando texto, áudio, vídeo e realidade virtual, dando vida a histórias em várias plataformas. Esta ferramenta fomenta a criatividade e a resolução de problemas, promove a colaboração e a aprendizagem ativa e proporciona uma abordagem inovadora e cativante à narração de histórias digitais.

# H



**O Mindomo** permite a criação de mapas mentais interactivos. Os alunos podem utilizá-lo para estruturar as suas histórias, ligando de forma visual ideias, personagens, cenários e meios, facilitando o desenvolvimento da narrativa. A sua interface gráfica permite a categorização de conteúdos multimédia, tornando o processo criativo mais acessível e compreensível. Esta ferramenta pode melhorar a colaboração entre os alunos, dando-lhes a oportunidade de trabalhar em conjunto e em tempo real na conceção de narrativas, desenvolvendo competências organizacionais, criativas e críticas. O Mindomo facilita a exploração e a ligação de diferentes dimensões narrativas, incentivando uma aprendizagem visual, inclusiva e participativa.



**O Padlet** é uma excelente plataforma para recolher e organizar conteúdos multimédia de forma colaborativa. Durante a fase criativa, pode ser utilizado para partilhar ideias, imagens e ideias, permitindo a criação colaborativa de histórias com a integração de textos, vídeos, animações e podcasts. Os quadros virtuais podem tornar-se um centro narrativo, onde todos os elementos da história estão ligados, simplificando a criação e distribuição do produto final. Ao mesmo tempo, mantém um registo do processo criativo, permitindo que os professores o monitorizem e dêem feedback e que os alunos reflitam ao longo do processo. A natureza interactiva do Padlet permite a experimentação de diferentes formatos e a promoção de uma aprendizagem mais inclusiva e criativa, tornando-se uma ferramenta útil para explorar novas formas de expressão, colaboração e desenvolvimento de competências transversais.

**A Shortology** é uma ferramenta criativa que pode transformar ideias complexas em representações visuais simples. Os alunos podem utilizá-la para resumir histórias ou tópicos através da utilização de imagens e símbolos. Esta abordagem visual estimula o pensamento crítico e criativo, mas também a reflexão sobre o que é realmente essencial para comunicar uma mensagem, enquanto a utilização de diferentes meios torna o processo narrativo mais apelativo. Trabalhar com Shortology favorece o desenvolvimento do pensamento sintético, da criatividade visual e de uma comunicação eficaz.



**O Wattpad** oferece uma plataforma digital na qual é possível criar, publicar e partilhar histórias originais em formato escrito, estimulando a escrita criativa e a colaboração. Baseia-se na interação e existe a possibilidade de receber feedback imediato da comunidade. Os alunos podem explorar temas que se relacionam com o seu mundo, combinando a narração de histórias com elementos multimédia como imagens, vídeos ou ligações externas para criar uma experiência transmedia rica. Graças à sua acessibilidade, a plataforma permite o trabalho individual e em grupo, incentivando a autonomia e a inclusão. O Wattpad é uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de competências narrativas, digitais e criativas, tornando a escrita mais moderna e cativante para os alunos.

# Leituras adicionais

- Progetto **TRANSMEDIA LITERACY. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education:**  
<https://transmedialiteracy.org/>
- Progetto **“INHABITING UNCERTAINTY”**  
[https://unifind.unito.it/resource/project/TIRS\\_PRIN\\_2020\\_21\\_02](https://unifind.unito.it/resource/project/TIRS_PRIN_2020_21_02)
- Progetto **“A Menina do Mar”:**  
<https://projetomeninadomar.wordpress.com/portfolio/ele-ela-as-coisas-da-terra/>
- **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO** del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE) <https://eur-lex.europa.eu/eli/reco/2006/962/oj?locale=it#document1>
- **Transmedia storytelling per la didattica della matematica**  
<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/41418/39651>
- **Transmedia storytelling per l'apprendimento delle lingue**  
<https://www.ejournal-stem.org/upload/pdf/stem-2022-23-2-29.pdf>
- [https://www.researchgate.net/publication/313939829\\_Transmedia\\_Storytelling\\_as\\_an\\_Educational\\_Strategy\\_A\\_Prototype\\_for\\_Learning\\_English\\_as\\_a\\_Second\\_Language](https://www.researchgate.net/publication/313939829_Transmedia_Storytelling_as_an_Educational_Strategy_A_Prototype_for_Learning_English_as_a_Second_Language)
- **Transmedia storytelling per la didattica della letteratura**  
<https://cyberleninka.ru/article/n/a-transmedia-turn-in-educational-strategies-storytelling-in-teaching-literature-to-school-students>
- **Transmedia storytelling per le STEM**  
[https://www.researchgate.net/profile/Navid-Razmjoooy/publication/341102898\\_Using\\_Transmedia\\_Approaches\\_in\\_STEM/links/5ead6c6292851cb2676d268e/Using-Transmedia-Approaches-in-STEM.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Navid-Razmjoooy/publication/341102898_Using_Transmedia_Approaches_in_STEM/links/5ead6c6292851cb2676d268e/Using-Transmedia-Approaches-in-STEM.pdf)

# Bibliografia

Barreneche, Carlos, Polo Rojas, Nestor David, e Menéndez-Echavarría, Alfredo Luis. "Alfabetismos Transmedia en Colombia: estrategias de aprendizaje informal en jóvenes gamers en contextos de precariedad." *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 2018, pp. 171-189.

Bernal Acevedo, Diana. "TIC Y EDUCACIÓN. Creación de mundos narrativos transmediáticos en procesos de aprendizaje." *Luciérnaga-Comunicación*, n. 9, 2017, pp. 52-60. Disponible presso: [https://www.researchgate.net/publication/331244123\\_TIC\\_Y\\_EDUCACION\\_Creacion\\_de\\_mundos\\_narrativos\\_transmediaticos\\_en\\_procesos\\_de\\_aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/331244123_TIC_Y_EDUCACION_Creacion_de_mundos_narrativos_transmediaticos_en_procesos_de_aprendizaje)

Bryan, Alexander, e Levine, Alan. "Web 2.0 storytelling. Emergence of a new genre." *EduCAUSE Review*, n. 43, 2008, pp. 40-56. Disponible presso: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0865.pdf>

Castellano, Simona. "La centralità di Instagram nelle narrazioni contemporanee tra transmedia storytelling e contenuti grassroots." *Mediascapes Journal*, n. 14, 2020. Disponible presso: <https://rosa.uniroma1.it/rosa03/mediascapes/article/view/16592>

Davis, Susan. "Drama and Arts-Based Professional Learning: Exploring Face-To-Face, Online and Transmedia Models." *Teaching Education*, n. 28 (4), 2017, pp. 333-348. Disponible presso: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10476210.2017.1296830>

Di Paola, Valerio. "Corpi condivisi: progettare l'immagine dell'attore per i contenuti promozionali transmediali". *Biblioteca Teatrale*, Bulzoni, 2022, pp. 207-228.

Faloni, Valentina, Maselli, Vincenzo, e Panadis, Giulia. "Teaching through motion design and transmedia storytelling. An integrated approach to a critical evaluation." In *Proceedings of the 2nd International Conference of the Journal Scuola Democratica. Reinventing Education*, vol. II, 2-5 Giugno 2021, pp. 111-124.

Fontana, Andrea. *Manuale di storytelling*. Rizzoli editore, 2009.

González-Martínez, Juan, Esteban-Guitart, Moises, Rostan, Carles, Sellabona, Elisabet, Estebanell-Minguell, Meritxell. "What's up with transmedia and education? A literature review." *Digital Education Review*, 2019, pp. 207-222. Disponible presso: [https://www.researchgate.net/publication/339357168\\_What's\\_up\\_with\\_transmedia\\_and\\_education\\_A\\_literature\\_review](https://www.researchgate.net/publication/339357168_What's_up_with_transmedia_and_education_A_literature_review)

Gonzàles Martínez, Juan, Serrat-Sellabona, Elisabet, et al. "About the concept of transmedia literacy in the educational field. A literature review." *Comunicación y Sociedad*, settembre-dicembre 2018, pp. 15-40. Disponible presso: [https://www.researchgate.net/publication/329285607\\_About\\_the\\_concept\\_of\\_transmedia\\_literacy\\_in\\_the\\_educational\\_field\\_A\\_literature\\_review](https://www.researchgate.net/publication/329285607_About_the_concept_of_transmedia_literacy_in_the_educational_field_A_literature_review)



Jenkins, Henry. *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York University Press, 2006.

Koldobsky, Daniela, Verónica Perosi, María, Lovato, Anahí, Odetti, Valeria, e FLACSO Argentina. "Transmedia y Multiplataformas En Educación a Distancia." *ACTAS DE III JORNADAS EDUCACIÓN A DISTANCIA Y UNIVERSIDAD*: 25 y 26 de Octubre 2018. FLACSO Argentina, 2019. Disponibile presso: <http://www.jstor.org/stable/resrep48926.9>

Meyerhofer Parra, Rafel, González-Martínez, Juan. "Transmedia storytelling usage of neural networks from a Universal Design for Learning perspective: A systematic review." *Frontiers in Psychology*. n. 14, 2023. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/369602324\\_Transmedia\\_storytelling\\_usage\\_of\\_neural\\_networks\\_from\\_a\\_Universal\\_Design\\_for\\_Learning\\_perspective\\_A\\_systematic\\_review](https://www.researchgate.net/publication/369602324_Transmedia_storytelling_usage_of_neural_networks_from_a_Universal_Design_for_Learning_perspective_A_systematic_review)

Munaro, Ana Cristina w Vieira, Alboni. "Use of Transmedia Storytelling for Teaching Teenagers." *Creative Education*, n. 07, 2016, pp. 1007-1017. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/303528181\\_Use\\_of\\_Transmedia\\_Storytelling\\_for\\_Teaching\\_Teenagers](https://www.researchgate.net/publication/303528181_Use_of_Transmedia_Storytelling_for_Teaching_Teenagers)

Petrucchio, Corrado, e De Rossi, Marina. *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Carocci editore, 2009.

Raybourn, Elaine. "A new paradigm for serious games: Transmedia learning for more effective training and education." *Journal of Computational Science*, n. 5, 2013. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/259167843\\_A\\_new\\_paradigm\\_for\\_serious\\_games\\_Transmedia\\_learning\\_for\\_more\\_effective\\_training\\_and\\_education](https://www.researchgate.net/publication/259167843_A_new_paradigm_for_serious_games_Transmedia_learning_for_more_effective_training_and_education)

Roccanti, Rikki e Garland Kathy, "21st Century Narratives: Using Transmedia Storytelling in the Language Arts Classroom", *SIGNAL Journal*, Fall 2014/Winter 2015, pp. 16-20. Disponibile presso: [https://www.academia.edu/12157449/21st\\_Century\\_Narratives\\_Using\\_Transmedia\\_Storytelling\\_in\\_the\\_Language\\_Arts\\_Classroom](https://www.academia.edu/12157449/21st_Century_Narratives_Using_Transmedia_Storytelling_in_the_Language_Arts_Classroom)

Rodriguez, Patricia, Bidarra, Josè. "Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices." *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, n. 9 (6), 2019, pp. 42-48.

Runchina, Cinzia, e Gonzalez-Martinez, Juan. "L'apprendimento transmediale: oltre le mura della scuola?" *Media Education*, n. 13(2), 2022, pp. 21-31. Disponibile presso: <https://oaj.fupress.net/index.php/med/article/view/13047>

Salmon, Christian. *Storytelling: la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, 2007; edizione in lingua italiana: *Storytelling: la fabbrica delle storie*; traduzione di Giuliano Gasparri, Fazi editore, 2008.

Scolari, Carlos A. "Lostology: Transmedia storytelling and expansion/compression strategies." *Semiotica*, 2013. Disponibile presso: [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/26243/scolary\\_sem\\_lostology.pdf?sequence=1](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/26243/scolary_sem_lostology.pdf?sequence=1)

Scolari, Carlos A. "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production." *International Journal of Communication*, n. 3, 2009, pp. 586-606.

Scolari, Carlos A. "Transmedia storytelling: new ways of communicating in the digital age." *AC/E digital culture ANNUAL REPORT, 2014*, pp. 69-78. Disponibile presso: [https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario\\_ACE\\_2014/EN/6Storytelling\\_CScolari.pdf](https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/EN/6Storytelling_CScolari.pdf)

Scolari, Carlos A., Masanet, Maria-Jose, Guerrero-Pico, Mar, e Establés, María-José. "Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies." *El Profesional de la Informacion*. n. 27, 2018, pp. 801-811. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/326725907\\_Transmedia\\_literacy\\_in\\_the\\_new\\_media\\_ecology\\_Teens%27\\_transmedia\\_skills\\_and\\_informal\\_learning\\_strategies](https://www.researchgate.net/publication/326725907_Transmedia_literacy_in_the_new_media_ecology_Teens%27_transmedia_skills_and_informal_learning_strategies)

Snelson, Chareen, e Sheffield, Annie. "Digital storytelling in a Web 2.0 World." *TCC 2009 Proceedings*, 2009. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/276921955\\_Digital\\_Storytelling\\_in\\_a\\_Web\\_20\\_World](https://www.researchgate.net/publication/276921955_Digital_Storytelling_in_a_Web_20_World)

Tirino, Mario. "Archeologia della transmedialità: teorie, approcci e formati. Il caso Flash Gordon". *Mediascapes Journal*, 13/2019, pp. 21-46.

Valdés Sanchez, Victor, Gutiérrez Esteban, Prudencia e Capilla Garrido, Estefanía. "Diseño de materiales curriculares en Educación infantil: de la convergencia de medios a la educación transmedia" In R.Roig-Vila (Ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*, Octaedro, 2016, pp.1424-1431.

Zecca, Federico. "Cinema reloaded. Dalla convergenze dei media alla narrazione transmediale." *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, a cura di Federico Zecca, Mimesis Cinergie, 2012, pp. 9-37.

Zhang, Dongsong, Zhou, Lina, Briggs, Robert e Nunamaker, Jay. "Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness." *Information & Management*, n. 43, 2005, pp. 15-27. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/222407026\\_Instructional\\_video\\_in\\_e-learning\\_Assessing\\_the\\_impact\\_of\\_interactive\\_video\\_on\\_learning\\_effectiveness](https://www.researchgate.net/publication/222407026_Instructional_video_in_e-learning_Assessing_the_impact_of_interactive_video_on_learning_effectiveness)