Co.De.

Módulo 8: Aprendizagem em co-design através da criação de storyboards

Unidade 3.1 - Introdução

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As visões e opiniões aqui expressas são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas pelas mesmas.
N.º do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Índice

1 O que é a aprendizagem através do storyboarding e do co-design?

2 O storyboarding na educação

3 O co-design encontra o storyboarding

4 Enquadramento metodológico

6 Aplicação prática para professores

Co-funded by the European Union

Co.De.

Aprendizagem em co-concepção através da criação de storyboards

Unidade 3.1 – Introdução: Definir a metodologia

Objetivo da Unidade

Compreender como a criação de storyboards apoia a aprendizagem de co-concepção para promover a participação, a inovação e a colaboração na educação

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Objetivos de aprendizagem

No final desta unidade, os professores serão capazes de:

Definir a aprendizagem em co-concepção

Compreender os princípios da aprendizagem em co-design e a sua relevância para a prática educativa moderna

Compreender o storyboarding

Reconhecer o storyboarding como uma metodologia de planeamento visual participativo que aproveita a inteligência coletiva

Aumentar o envolvimento

Aprender como o co-design e o storyboarding podem aumentar o envolvimento, a criatividade e a reflexão dos alunos

Identificar benefícios

Descubra as vantagens da utilização do storyboarding em contextos de aprendizagem colaborativa e de resolução de problemas

Co-funded by
the European Union

Co.De.

O que é a aprendizagem com storyboarding e co-design?

Definição

A aprendizagem por co-design através de abordagens inovadoras

A criação de storyboards é **uma abordagem educativa participativa** em que professores, alunos e partes interessadas criam, de forma colaborativa, **narrativas visuais** para explorar ideias, resolver problemas e conceber experiências de aprendizagem



Responsabilidade partilhada

Responsabilidade coletiva pelas ideias e pelos resultados

Pensamento visual

Tornar conceitos complexos visíveis e acessíveis

Perspetivas múltiplas

Inclusão de pontos de vista diversos

Aprender fazendo

Aprendizagem prática e experiencial

Por que razão o co-design através do storyboarding é importante

O ensino tradicional é frequentemente abstrato e centrado no professor. **O storyboarding torna a aprendizagem visível, colaborativa e centrada no aluno.**



Envolvimento dos alunos

Os alunos contribuem ativamente com ideias



Pensamento crítico e trabalho em equipa

A narrativa visual promove a inovação, uma análise mais profunda e o pensamento reflexivo



Colaboração professor-aluno e aluno-aluno

As narrativas partilhadas apoiam o trabalho em equipa, a cocriação, a compreensão mútua e a responsabilidade.



Desenvolvimento da empatia

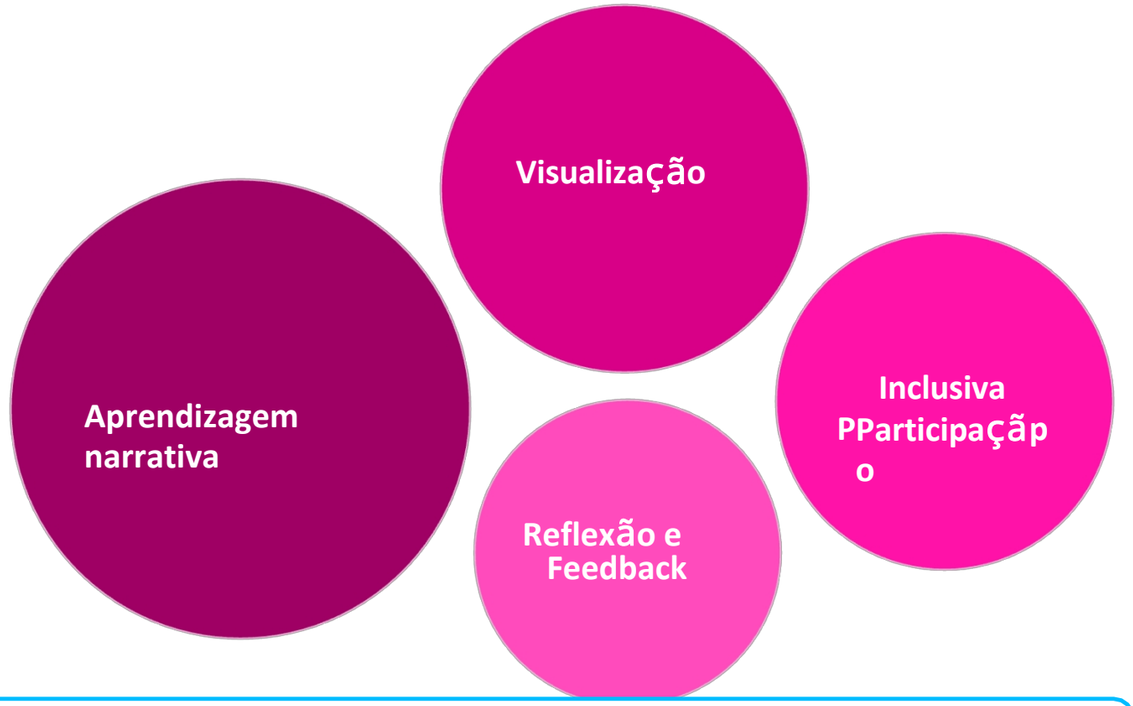
Compreensão das emoções, necessidades e desafios

Co-funded by the European Union

O storyboard na educação

Definição

O storyboarding na educação é **uma metodologia visual** utilizada para planear processos de aprendizagem, explorar cenários e representar percursos dos alunos através **de desenhos** e **anotações**. Apoia a conceção de currículos, a aprendizagem baseada em projetos e a prática reflexiva.



Aprendizagem narrativa

A aprendizagem é estruturada como uma jornada significativa

Visualizações

As ideias abstratas tornam-se concretas

Reflexão e Feedback

Os recursos visuais apoiam a discussão

Participação inclusiva

Todos os formandos podem contribuir

Co-funded by the European Union

Co.De.

A conceção colaborativa encontra o storyboarding

Quando **o co-design e o storyboarding** são combinados, criam uma **metodologia participativa poderosa**.

Criação conjunta de cenários de aprendizagem

Professores e alunos moldam, em colaboração, atividades de aprendizagem significativas.

Partilhar, debater e aperfeiçoar ideias visualmente

As ideias são partilhadas e aperfeiçoadas através de ferramentas colaborativas digitais e visuais

Explorar situações reais ou hipotéticas .

Incentivar a resolução de problemas num contexto seguro e exploratório.

Esta combinação promove um ensino e uma aprendizagem inovadores e multidisciplinares, conduzindo a experiências educativas mais enriquecedoras para todos os participantes.

Co-funded by
the European Union

Enquadramento metodológico

A metodologia «**Co-design através do Storyboarding**» assenta em cinco pilares interligados que unem a teoria à prática em sala de aula.

Iniciação e Enquadramento

- Definir os objetivos de aprendizagem
- Identificar as partes interessadas
- Estabelecer um contexto e objetivos comuns

Ideação colaborativa

- Fazer um brainstorming coletivo de ideias
- Desenvolver cenários reais ou hipotéticos
- Selecionar histórias-chave para explorar

Conceber storyboards

- Esboçar painéis visuais
- Captar momentos e interações-chave
- Anotar ações, emoções e decisões

Enquadramento metodológico

A metodologia **de co-concepção através de storyboards** assenta em cinco pilares interligados que unem a teoria à prática em sala de aula.

Feedback e iteração

- Apresentar storyboards aos colegas
- Recolher feedback construtivo
- Revisar e aperfeiçoar as narrativas

Implementação e reflexão

- Traduzir as ideias dos storyboards em ação
- Testar ideias em contextos reais ou simulados
- Refletir sobre os resultados da aprendizagem

Co-funded by the European Union

Co.De.

Aplicação prática para professores

Os professores podem aplicar a metodologia através de estratégias concretas que tornam os alunos **co-criadores do seu percurso de aprendizagem**.

Lançar projetos colaborativos

Inicie projetos em sala de aula, envolvendo os alunos em atividades de criação de storyboards em pequenos grupos.

Utilizar ferramentas de colaboração

Utilize papel, quadros brancos ou ferramentas digitais (plataformas colaborativas — Miro, Canva) para desenvolver em conjunto tarefas e atividades de aprendizagem

Incentivar o envolvimento entre pares

Promova o feedback entre pares, a criação de conteúdos e a construção colaborativa de conhecimento entre os alunos

Partilhe através da plataforma Co.De.

Estabeleça contacto com outras turmas para partilhar e comparar ideias, expandindo a aprendizagem para além da sua escola

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Resumo e reflexão

Pontos-chave

A criação de storyboards torna a aprendizagem visível e colaborativa

Alunos e professores exteriorizam as suas ideias em narrativas visuais partilhadas que incentivam a discussão, a participação e a resolução conjunta de problemas.

As narrativas visuais apoiam a reflexão e a iteração

Alunos e professores utilizam narrativas visuais para analisar em conjunto e desenvolver ideias de forma iterativa.

A criação de storyboards aumenta o envolvimento e a criatividade

A metodologia combinada transforma alunos passivos em cocriadores ativos e reforça o seu empenho na aprendizagem.

Questão de reflexão

De que forma a criação de storyboards poderia ajudar os seus alunos a visualizar e a conceber em conjunto o seu próprio percurso de aprendizagem?

?

Comece aos poucos, reflita sobre o processo e vá construindo a partir
experiência.

Bibliografia

https://www.researchgate.net/publication/383860787_The_History_of_Storyboarding_as_a_Co-Design_Methodology
https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK574117/
https://uxmag.com/articles/creativity-based-research-the-process-of-co-designing-with-users https://designforedpolicy.org/storyboard
https://www.youtube.com/watch?v=kP8FlXvmmNk
https://www.youtube.com/watch?v=-uTW10UweJs
https://www.youtube.com/watch?v=dnlQN_L5HC0

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Concluiu
Unidade 3.1 - Introdução

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista aqui expressos são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por esses pontos de vista.
N.º do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536