Módulo 3: Aprendizagem em co-concepção através do storyboarding

Unidade 3.2 – Storyboarding na Educação:

Adaptar o contexto, o objetivo e as competências

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

Índice

1 Storyboard: Para além do conceito

2 Escolher o contexto certo

3 Definir o objetivo

4 Competências dos professores

6 Conceber um ambiente de aprendizagem baseado em storyboards

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Conceber em conjunto a aprendizagem através do storyboarding

Unidade 3.2 Storyboarding na educação: adequação do contexto, do objetivo e das competências

Objetivo da unidade

Compreender como implementar o storyboarding educativo para conceber em conjunto ambientes de aprendizagem significativos e participativos no ensino secundário.

Co-funded by
the European Union

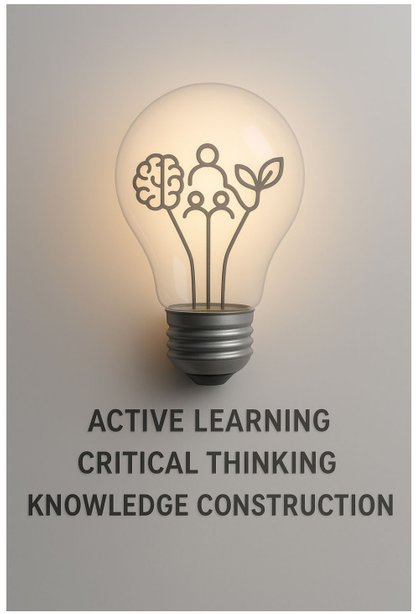
Co.De.

Objetivos de aprendizagem

Após concluir esta unidade, os professores serão capazes de:

1. Identificar contextos em que a criação de storyboards melhora os resultados de aprendizagem
2. Definir o objetivo das atividades de criação de storyboards no ensino
3. Reconhecer as competências e aptidões necessárias para aplicar esta metodologia
4. Conceber estratégias de sala de aula que promovam a colaboração e a criação partilhada de conhecimento

Storyboarding educativo:
Para além do conceito



Para além da sua definição conceptual, o storyboarding educativo funciona como um suporte cognitivo, colaborativo e pedagógico que potencia a aprendizagem ativa, o pensamento crítico e a construção significativa de conhecimento.

Co-funded by
the European Union

Escolher o contexto certo

A criação de um storyboard é recomendada em **contextos de aprendizagem em que as ideias precisam de ser planeadas, visualizadas ou sequenciadas de forma clara**. Apoia a compreensão, a criatividade e o pensamento estruturado.

Os contextos de aprendizagem mais comuns incluem: a criação de storyboards funciona melhor na aprendizagem baseada em projetos, na aprendizagem conceptual e cognitiva, na aprendizagem criativa, nas disciplinas STEM e na aprendizagem baseada em competências. Aprendizagem metacognitiva

Aprendizagem Educativa e em Sala de Aula Aprendizagem baseada em projetos (PBL) Aprendizagem baseada na investigação

Atividades de aprendizagem colaborativas ou em grupo

Aprendizagem criativa

Artes visuais e pensamento de design Escrita criativa e narração de histórias

Produção de meios de comunicação e aprendizagem de animação

Aprendizagem digital e apoiada pela tecnologia

Aprendizagem multimédia (vídeos, apresentações)

Conceção de cursos de e-learning

Aprendizagem baseada em jogos e simulações

Aprendizagem STEM e baseada em competências Experiências científicas e fluxos de trabalho Processos de engenharia e design Lógica de programação e planeamento do fluxo do utilizador

Aprendizagem social e reflexiva

Aprendizagem socioemocional (SEL)

Dramatizações e aprendizagem baseada em cenários

Discussões sobre ética, história e estudos sociais

Aprendizagem metacognitiva

Planear e organizar ideias. Refletir sobre os processos de aprendizagem. Visualizar resultados antes da execução

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definição do objetivo

1. Storyboard alinhado com a Taxonomia de Bloom

O storyboard apoia vários níveis cognitivos da Taxonomia de Bloom.

Ao nível da **compreensão**, os alunos interpretam e representam a informação visualmente.

Nos níveis **de aplicação** e **análise**, os alunos organizam as ideias, identificam relações e determinam quais os conteúdos essenciais.

Na fase de **criação**, os alunos concebem uma narrativa ou solução original que demonstra o domínio dos objetivos de aprendizagem.

Valor pedagógico: a criação de storyboards promove o pensamento de ordem superior, levando os alunos da compreensão à criação

2. A criação de storyboards está alinhada com Teoria da Aprendizagem Construtivista

Numa perspetiva construtivista, a aprendizagem ocorre quando os alunos constroem ativamente o conhecimento, em vez de o receberem passivamente. A criação de storyboards incentiva os alunos a: - Construir significado através da representação visual; - Integrar conhecimentos prévios com novos conceitos; - Negociar a compreensão através da discussão e da reflexão (especialmente no trabalho em grupo).

Valor pedagógico: A criação de storyboards funciona como uma ferramenta de construção de conhecimento que torna visível o raciocínio dos alunos e apoia a construção de significado.

3. Criação de um storyboard alinhado com a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL)

Na ABP (Aprendizagem Baseada em Problemas), os alunos trabalham com vista a um resultado concreto ao longo do tempo. A criação de storyboards apoia este processo ao: - Ajudar os alunos a planear e organizar projetos complexos; - Alinhar as atividades com os objetivos de aprendizagem e os contextos do mundo real; - Fornecer uma referência visual partilhada para a colaboração e o feedback;

Valor pedagógico: A criação de storyboards funciona como um suporte de planeamento e comunicação que orienta a investigação, a produção e a reflexão ao longo do ciclo de vida do projeto.

Co-funded by the European Union

Competências para os professores

Os professores desempenham um papel facilitador e de coordenação na elaboração de storyboards. Para orientarem os alunos de forma eficaz, precisam de d

Pensamento criativo

para gerar ideias inovadoras e pensar fora da caixa ao desenvolver narrativas e elementos visuais

Gestão de projetos

Competências básicas de gestão de projetos para supervisionar o processo de criação de storyboards, desde o conceito até à conclusão

Competências de visualização

Competência em técnicas de representação visual, incluindo competências de desenho ou design digital para criar storyboards claros e eficazes

Compreensão da estrutura narrativa

Familiaridade com técnicas de narrativa e estruturas narrativas para criar histórias envolventes e coerentes

Resultado: Os professores evoluem de transmissores de conteúdos para **designers de aprendizagem e moderadores**.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Competências desenvolvidas nos alunos

A criação de storyboards apoia o desenvolvimento holístico de competências, crucial para a aprendizagem do século XXI.

Através do storyboarding educativo, os alunos desenvolvem:

Comunicação visual

Melhora a capacidade de transmitir ideias visualmente, tornando-as acessíveis aos outros.

Pensamento crítico e análise

Reforça as competências analíticas para avaliar a coerência e o impacto de uma história.

Colaboração em equipa

Desenvolve a capacidade de trabalhar em equipa, incorporando pontos de vista diversos e aperfeiçoando ideias de forma colaborativa

Pensamento iterativo

Aprimora a capacidade de iterar sobre um conceito, recebendo e integrando feedback num produto final aperfeiçoado

Autorregulação e autonomia

- gerir o seu papel num processo coletivo

Po integrar a metodologia , os indivíduos e as equipas podem tornar-se mais eficazes nos seus processos criativos, o que conduz a melhores resultados e a uma melhor compreensão tanto da perspetiva do projeto como da perspetiva do público

Estas competências estão diretamente alinhadas com as **Competências-chave da UE para a Aprendizagem ao Longo da Vida**.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Conceber um Ambiente de Aprendizagem Baseado no Storyboarding

Para implementar a criação de storyboards de forma eficaz, os professores podem seguir um **modelo de aula em 6 etapas**:



Definir objetivos de aprendizagem e competências

Alinhar os objetivos com os padrões curriculares ou
• competências do mundo real



Selecionar atividades de aprendizagem e interações

Equilibrar os processos cognitivos, sociais e metacognitivos



Conceber a narrativa de aprendizagem

Enquadrar a aprendizagem como uma
história ou uma jornada (problema,
desafio, resolução)



Conceber recursos e meios de comunicação

Escolher textos, recursos visuais, simulações,
ou ferramentas digitais que apoiem cada quadro



Divida o conteúdo em quadros de storyboard (cenas de aprendizagem)

Especifique os dados de entrada, as ações do aluno, as ferramentas e os resultados esperados

Crie protótipos, teste e aperfeiçoe

Realize um teste-piloto com formandos ou colegas e revise com base no feedback

Exemplo de atividade: O storyboard da «Escape Room»

Contexto:

As equipas elaboram um storyboard de **um desafio de «escape room»** relacionado c



Passos:

Como funciona:

- Cada quadro = um enigma ou pista
- As pistas têm de ser resolvidas em sequência
- Quadro final = «fuga» (solução/conceito)

Por que é divertido:

Baseado em jogos, mistério, trabalho em equipa

Benefícios de aprendizagem: lógica, sequenciamento, colaboração

Competências reforçadas: trabalho em equipa, colaboração digital, comunicação, pensamento de design.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

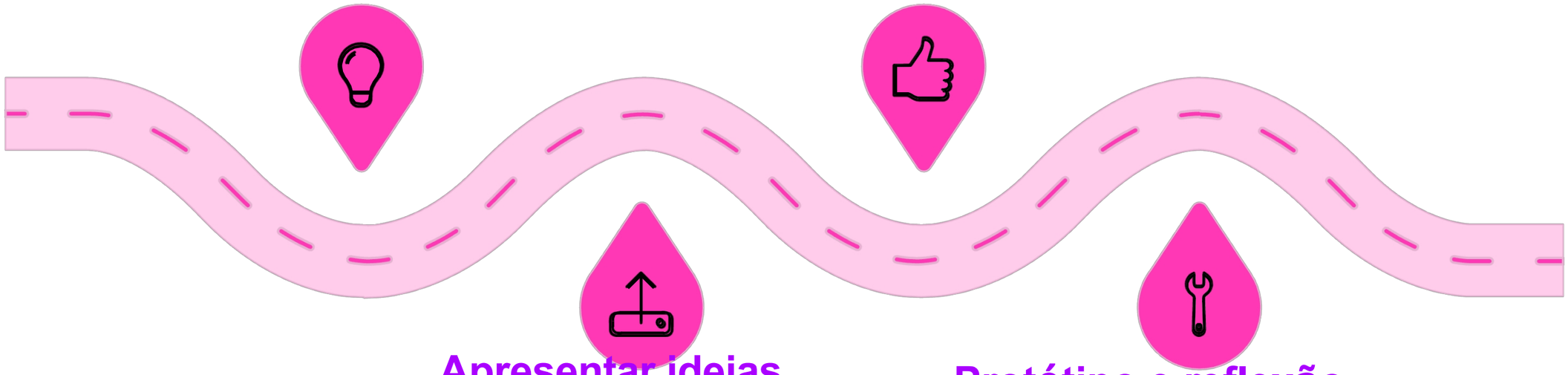
Passos: «O Storyboard da Sala de Fuga»

Apresentar o desafio

Cada quadro = um enigma ou pista

Agrupar e votar

As pistas têm de ser resolvidas em sequência



Apresentar ideias

Quadro final = «fuga» (solução/conceito)

Protótipo e reflexão

Pequenos testes seguidos de reflexão

Co-funded by the European Union

Co.De.

Reflexão e conclusões

- **Storyboard = aprendizagem como história**
- **Potencia a aprendizagem em co-design ao estimular a criatividade**
- A aprendizagem evolui para um espaço partilhado de conceção e experimentação
- **Os alunos desenvolvem competências de colaboração, inovação e pensamento crítico**

Pergunta de reflexão para os professores:

Que desafio na sua sala de aula poderia ser resolvido através de uma atividade de storyboarding envolvendo os seus alunos?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Concluiu

Unidade 3.2 Storyboarding na Educação: Adequação do Contexto, Objetivo e Competências

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.