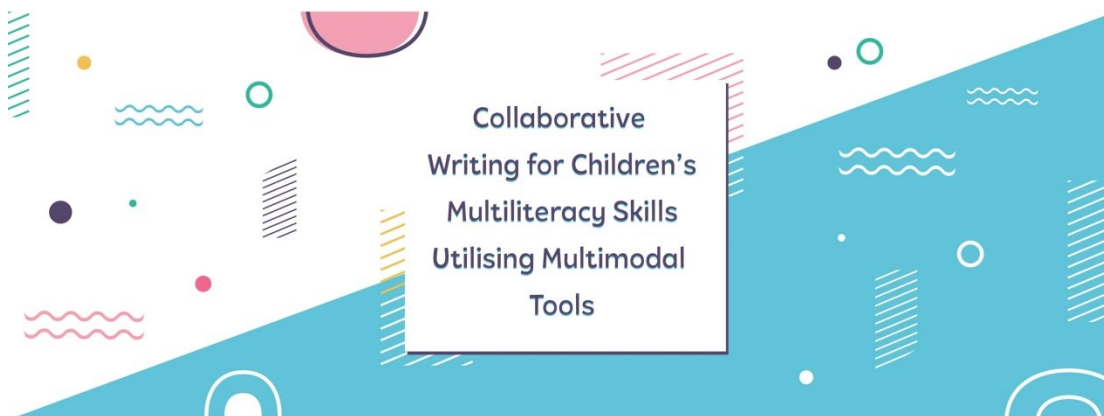


# STORY LOGIC NET



---

## RELATÓRIO METODOLÓGICO

---

AGOSTO 2021

Versão Final



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**StoryLogicNet – Collaborative Writing for Children’s Multiliteracy Skills  
Utilising Multimodal Tools é um projeto co-financiado pelo Programa  
Erasmus+**

---

**Project no. 2018-1-PT01-KA201-047325**

*Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação [comunicação] reflete apenas as opiniões do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos o apoio e financiamento da União Europeia para este projeto.

Além disso, agradecemos a contribuição dos membros da equipe de pesquisa do StoryLogicNet

### O1/A1 – Methodological Report

#### **Autores principais**

Greece	Dr Tharrenos Bratitsis	University of Western Macedonia
Greece	Dr Niki Lampropoulou	University of Western Macedonia

#### **Revisores**

Portugal	Gonçalo Meireles	Advancis
Portugal	Sofia Sousa	Scholé
Poland	Elzbieta Migocka	SP1
Poland	Mateusz Gazda	SP1
Romania	Raluca Martin	ISJA
Romania	Adina Avacovici	ISJA



## Contents

AGRADECIMENTOS .....	3
INTRODUÇÃO .....	5
A METODOLOGIA STORYLOGICNET.....	5
THE STORYLOGICNET FORMAÇÃO DE EDUCADORES OU LEARNING, TEACHING AND TRAINING ACTIVITY (LTTA) .....	7
TESTES PILOTO.....	11
AVALIAÇÃO DA COMUNIDADE SLN (PROFESSORES) .....	12
AVALIAÇÃO DA COMUNIDADE SLN (ALUNOS) .....	12
DESCRIÇÃO DE BOAS PRÁTICAS.....	14
RESUMO E LIÇÕES APRENDIDAS - CONCLUSÕES .....	17



## INTRODUÇÃO

Este documento relata a metodologia única e inovadora do SLN. A metodologia SLN e a ferramenta a ela associada estão ancoradas num 'design' de sala de aula concebido para promover a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem de forma a permite-lhes assimilar e lidar com uma variedade de estruturas e significados da linguagem. Assim, este relatório fornece evidências sobre a eficácia da metodologia do SLN e da forma como suporta o desenvolvimento de competências de multiliteracia. Também relata a investigação realizada e as formas como os resultados refletem a eficácia da ferramenta.

Seguindo a proposta do projeto, a análise da metodologia proposta pelo projeto com base nas experiências do teste piloto, evidencia os conhecimentos, habilidades e competências adquiridos por todos os envolvidos. Reste documento inclui:

1. A Metodologia StoryLogicNet geral para Multiliteracias
2. Revisão dos resultados do teste piloto
3. Descrição das boas práticas
4. Resumo das descrições e lições aprendidas e conclusões finais

A investigação realizada avaliou os principais resultados do SLN, através da avaliação da formação de educadores realizada no âmbito do projeto e do teste piloto com professores e alunos.

Foram elaborados e distribuídos quatro questionários com o objetivo de avaliar a formação de educadores e o seu conteúdo, a Plataforma Digital SLN e a Comunidade (tanto por professores quanto por alunos) e a realização dos estudos-piloto.

O documento está estruturado da seguinte forma: a primeira seção refere-se à metodologia SLN, uma seção relata cada um dos questionários, seguida de uma discussão geral conclusiva.

## A Metodologia StoryLogicNet

O StoryLogicNet (SLN) é uma iniciativa de um grupo de organizações europeias - universidades, escolas e empresas em Portugal, Grécia, Polónia e Roménia -, apoiada pela CE, que pretende melhorar as Competências de Multiliteracia das crianças. O SLN é para alunos entre 8 e 12 anos e pode ser usado em contextos formais, não formais e informais de aprendizagem, com o apoio de educadores e pais. O SLN permite que as crianças criem as suas próprias histórias de forma colaborativa, com os seus amigos e colegas de aula.

A alfabetização é um fenómeno complexo que combina múltiplos aspetos culturais, sociais e cognitivos e aborda um conteúdo multifacetado como a narrativa, bem como

diferentes versões e percepções da história e o seu significado. Assim, hoje não tratamos da alfabetização, mas da alfabetização como prática social e cultural. O significado agora é moldado com métodos cada vez mais multimodais, uma vez que as formas linguísticas escritas de produzir significado são combinadas com formas de comunicação visual, acústica e outros tipos de comunicação de significado (Cope & Kalantzis, 2000). A aprendizagem é considerada um processo de construção de significado como um processo multifacetado e multimodal por meio do qual os alunos se ajustam constantemente (Katsarou, 2011). Como metodologia pedagógica, as Multiliteracias constituem um referencial, a Pedagogia dos Multiliteracias e com o objetivo de ajudar os alunos a abordar a aprendizagem de forma dinâmica com o uso de ferramentas (multimodalidade).

A metodologia SLN e a ferramenta SLN associada estão ancoradas no 'design' da sala de aula para promover a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, permitindo-lhes assimilar e lidar com uma variedade de estruturas e significados da linguagem.

Portanto, a ferramenta SLN suporta este 'design' que, nas competências de Multiliteracia inclui: *o projetado*, *o design* e *o redesenhado*. Segundo Cope & Kalantzis (2000), *o design* refere-se à gama de recursos socioculturais disponíveis para a produção de sentido, *o design* refere-se ao processo de formação de sentido por meio de novas combinações de elementos do projetado e *o redesenhado* é o resultado do design, um novo significado, híbrido, intertextual e intercultural. Por outras palavras, parece que o transmissor produz texto - fala, projeta (por exemplo, escreve, lê) a partir do projetado (por exemplo, as estruturas gramaticais de sua linguagem), enquanto o recetor durante o processo de receção, redesenha, cria ou reproduz com base no que ele entendeu.

A natureza inovadora do projeto e da ferramenta SLN apoia o 'design' geral das atividades de sala de aula para a construção de significado. Está ancorado na síntese inicial das estruturas de narrativa existentes e nas formas como estas podem tornar-se conscientes, apoiar e aumentar as competências de Multiliteracia.

O projeto atingiu com sucesso o objetivo inicial que era projetar, desenvolver e implementar uma ferramenta online inovadora para apoiar a escrita colaborativa, a fim de desenvolver e aprimorar as competências de Multiliteracia das crianças (8 a 12 anos). O referencial de educação para as Multiliteracias ('Multiliteracy Education Framework', disponível em inglês em [www.storylogicnet.eu](http://www.storylogicnet.eu)), aborda:

- Programas europeus de educação em multiliteracia
- Rede de lógica de história linear e não linear para narrativa digital e escrita colaborativa com suporte de computador (CSCWriting)
- Competências de educação em multiliteracia

Esta estrutura inicial de competências Multiliteracia e etapas de narração de histórias foram traduzidas em etapas / recursos específicos para a ferramenta SLN. Como tal, Multiliteracias e competências de contar histórias (Storytelling) estão apoiadas em

tecnologia digital para criar uma comunidade de aprendizagem e de prática. Como tal, o SLN responde diretamente à ideia inicial e à metodologia. Além disso, as funções atribuídas a esta comunidade podem levar as competências adquiridas ainda mais longe, a um nível europeu e global.

A Educação em Multiliteracias na Europa visa garantir que os jovens se tornem competentes na utilização de representações multimodais da linguagem, capazes de comunicar e contribuir para o desenvolvimento do futuro social e do bem-estar da sociedade em que vivem.

**Multiliteracia é a capacidade de identificar, interpretar, criar e comunicar significado por meio de uma variedade de formas de comunicação visuais, orais, corporais, musicais e alfabéticas.** Além de uma noção linguística de alfabetização, a Multiliteracia envolve uma consciência dos fatores sociais, económicos e culturais mais amplos que enquadram a comunicação. Multiliteracia visa tornar o ensino em sala de aula mais inclusivo no que respeita à diversidade cultural, linguística, comunicativa e tecnológica. O consórcio defende isso para que os participantes estejam mais bem preparados para uma vida de sucesso num mundo globalizado.

## The StoryLogicNet formação de educadores ou Learning, Teaching and Training ACTivity (LTTA)

Para avaliação da ferramenta e metodologia da LTTA, foi elaborado um questionário composto por 5 seções e um total de 35 questões (abertas e fechadas). Um total de 19 participantes preencheram o questionário. As principais informações demográficas (Seção 1) são exibidas nas Figuras 1 e 2.

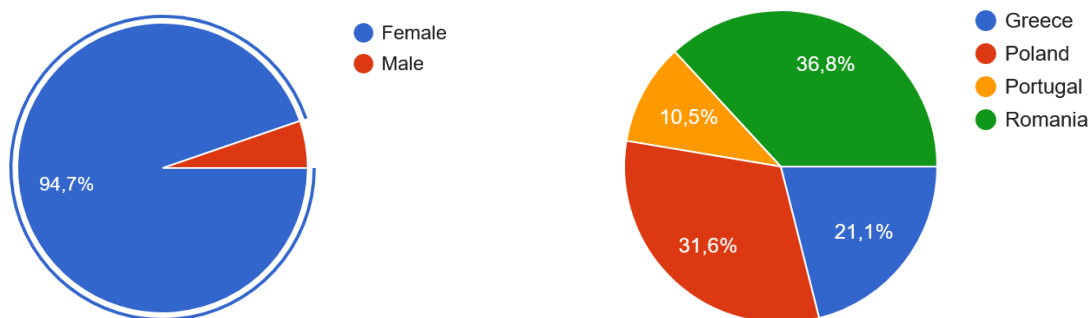
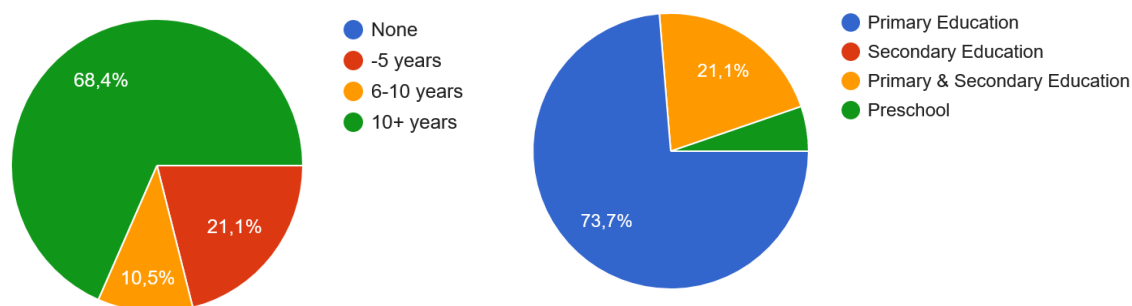
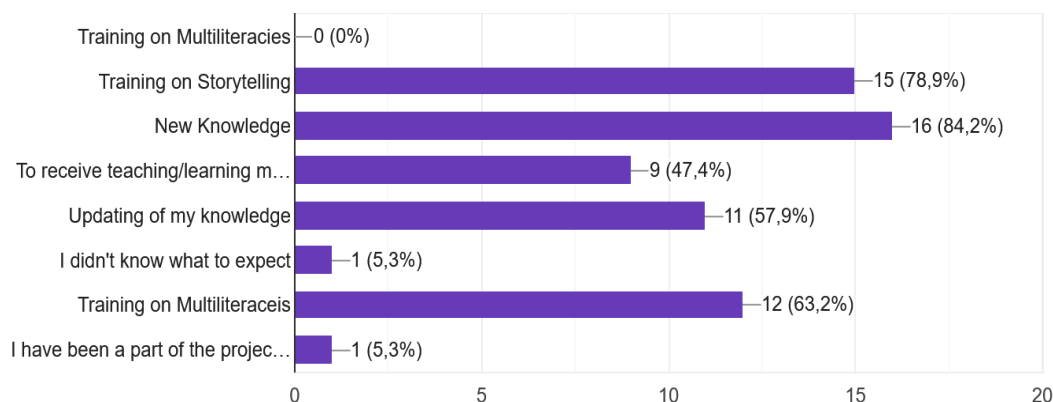


Figure 1. Participantes por género e país de origem



**Figura 2. Participantes por anos de serviço e nível escolar em que exercem funções**

A secção 2 do questionário visa registar as expectativas dos participantes em relação à LTTA. Conforme apresentado na Figura 3, a maioria esperava adquirir novos ou atualizar conhecimentos existentes, com foco na noção de multiliteracia. Cerca de metade dos participantes afirmou ter interesse em receber material didático para suas aulas.



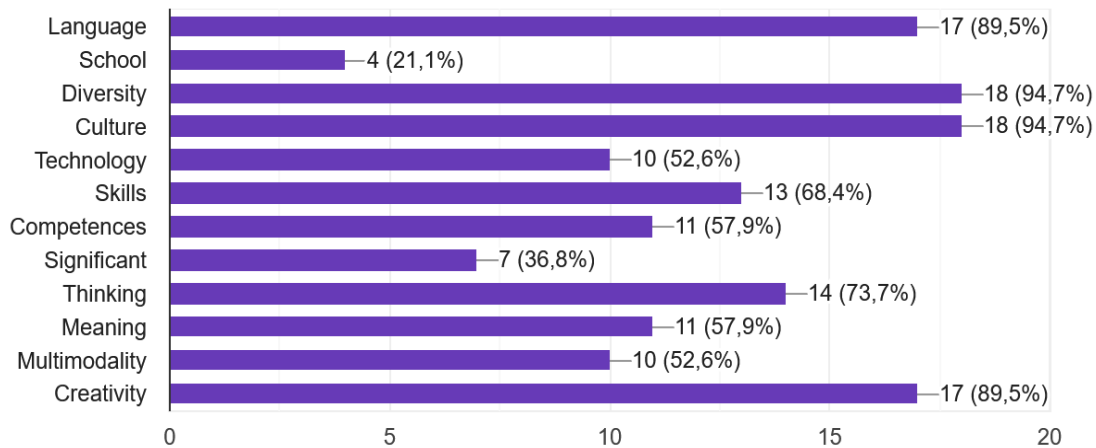
**Figure 3. Expectativas dos participantes**

Todos os participantes avaliaram positivamente a descrição da LTTA (89,5% selecionaram 4 ou 5 em uma escala Likert de 5 pontos). Quando questionados sobre o motivo da inscrição, eles destacaram principalmente que acharam o tema interessante e expressaram uma atitude positiva em relação à formação contínua.

Em seguida, os participantes foram solicitados a descrever as suas ideias sobre os principais conceitos do SLN, o de Digital Storytelling e o Multiliteracia. Para os primeiros, as respostas recolhidas indicaram que o seu conhecimento era bastante superficial ou inexistente (por exemplo, vários responderam apenas “Historial através de aplicações digitais” ou algo semelhante). Para este último, com exceção de 3

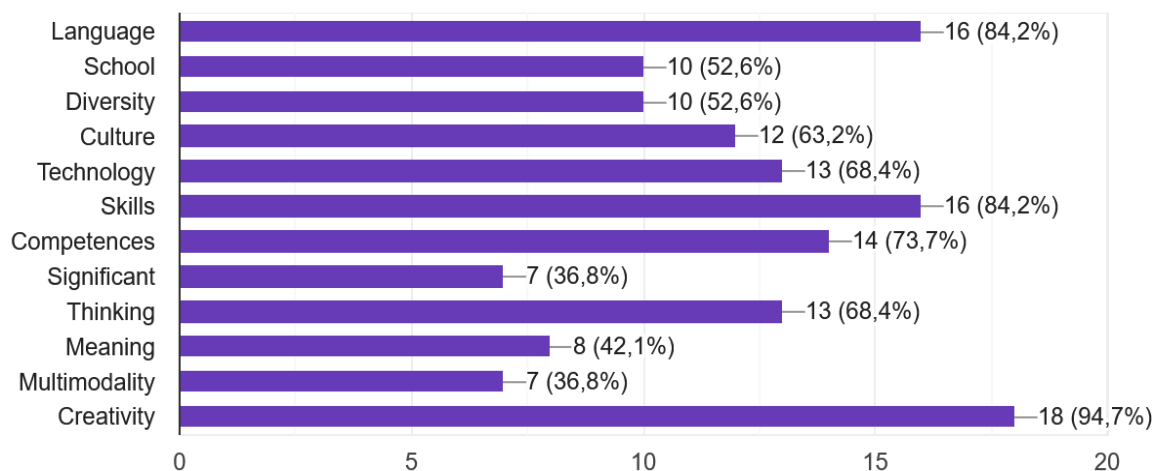


participantes, os demais não souberam responder corretamente, indicando que, de facto, desconheciam o termo. Conforme mostra a Figura 4, os participantes associam o termo multiliteracia a vários conceitos. Curiosamente, “tecnologia” e “multimodalidade” (que estão intimamente ligadas à multiliteracia hoje em dia), juntamente com “escola” e “significado” são as últimas escolhas.



**Figure 4. “O que é que a palavra multiliteracia imediatamente lhe sugere?”**

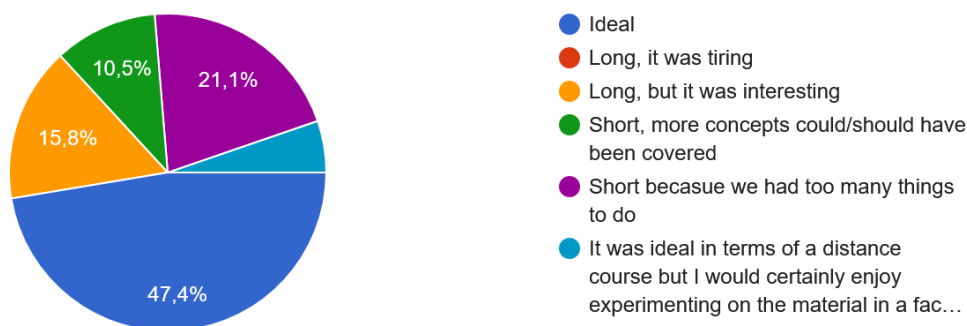
Uma distribuição semelhante surge quando lhes foi perguntado "o que a narrativa digital/*digital storytelling* lhes sugeria" (Figura 5)



**Figure 5. “O que é que a palavra narrativa digital/*digital storytelling* lhe sugere?”**

Em relação ao seu interesse por atividades de narração de histórias, eles expressaram uma atitude positiva, mas era vagamente justificada (por exemplo, “parece interessante”).

A próxima secção diz respeito à avaliação da LTTA. A maioria (89,5%) deu nota 4 ou 5 numa escala Likert de 5 pontos e a mesma percentagem afirmou que a LTTA atendeu às suas expectativas. Cerca de 2/3 (68,4%) relataram nunca terem participado em algo semelhante, reforçando o carácter inovador do projeto SLN.



**Figure 6. Comentários à duração da LTTA**

Em relação à duração, a avaliação geral foi positiva (Figura 6). Quando questionados sobre o ponto forte da formação, as respostas foram distribuídas por vários aspetos, com o toolkit (um dos principais assuntos) de forma destacada. Em relação aos pontos mais fracos, nenhum foi mencionado.

Considerando as atividades da LTTA, os participantes referiram muitas delas como interessantes, mas a conclusão geral é que valorizaram a natureza prática de muitas das atividades. Da mesma forma, eles indicaram atividades como pouco relevantes. Por fim, todos os participantes declararam que estavam dispostos a utilizar a abordagem e as ferramentas propostas nas suas práticas futuras em sala de aula.

A secção 4 do questionário dizia respeito à perspetiva pessoal dos participantes. Inicialmente, os participantes foram convidados a ponderar sobre as suas perceções após a LTTA. Cerca de 70% afirmaram que a formação teve impacto. Quando solicitados a justificar suas respostas, todos forneceram comentários positivos (por exemplo, aumentaram o seu conhecimento). Considerando as áreas disciplinares de aplicação, várias foram mencionadas pelos professores participantes, incluindo línguas, história e ciências, destacando um conjunto diversificado de áreas. Em relação à participação no LTTA, 85% dos professores selecionaram 4 ou 5 (numa escala Likert de 5 pontos) para declarar o quanto a expressão “Eu deixei a LTTA mais sábio” representava aquilo que sentiam. Da mesma forma, pontuaram-se aspetos eventualmente negativos, que

obtiveram na generalidade uma pontuação de 1 na mesma escala, indicando não serem relevantes. Da mesma forma, alguns materiais adicionais foram considerados muito úteis.

A secção 5 incluiu apenas 1 pergunta sobre comentários adicionais e nenhum foi feito.

## Testes piloto

O questionário dos Testes Piloto foi preenchido por 18 participantes: 7 na Roménia, 4 na Grécia, 6 na Polónia e 1 em Portugal (1 resposta agregada). Os cenários variaram. Especificamente, os alunos participantes tinham de 8 a 14 anos e as turmas formadas eram de 5 a 15 alunos. Assim, a distribuição por idades, mas também por dimensão das turmas, cobre e vai além da faixa etária alvo do projeto. No total, quase 300 crianças participaram, tanto em ambientes presenciais quanto online (devido à pandemia).

Quanto aos temas das histórias criadas, dependendo da época em que cada piloto foi implementado, foram incluídos: Inverno, Natal, Família, Natureza, Viagens, Amigos, etc. O tema mais escolhido foi o Natal, embora como era também objetivo, muitas destas histórias tinham relação com temas transversais de cidadania, como a sustentabilidade ou a inclusão.

No que diz respeito à colaboração das crianças, os professores relataram uma perceção muito positiva. No caso dos pilotos online não foi possível observar esta dimensão que, no entanto, ficou evidente nos resultados. Apenas pequenos problemas, especialmente na fase inicial de alguns pilotos (de resto expectável) foram mencionados.

Considerando a qualidade das histórias criadas, todos os professores mencionaram estarem satisfeitos. Destacaram também alguns problemas técnicos (por exemplo, a falta inicial de uma borracha para os ilustradores na ferramenta SLN), mas também alguns aspetos positivos (por exemplo, como os modelos de mapa de empatia ajudaram as crianças a construir seus personagens).

Dentro da ferramenta SLN, o papel de um revisor está previsto. Na maioria dos casos, foi descrito como interessante ou útil, comentando sobre a importância dos aspetos que o revisor era obrigado a examinar. Em apenas 1-2 casos, pareceu importante que o papel do revisor deveria ter sido explicado no início a todos os alunos, já que alguns reclamaram algum atraso na revisão (por exemplo, os alunos que participam do ACT 1 tiveram que esperar por a conclusão de toda a história). Mas, no geral, os professores forneceram comentários muito positivos em relação ao papel do revisor, assim como os alunos (com base nos comentários dos professores)

Em seguida, os professores foram questionados sobre seu papel de facilitador, seguindo as abordagens contemporâneas de ensino colaborativo. Todos eles formaram os grupos, deram explicações e ajudaram (principalmente as crianças mais novas) no início (por exemplo, ensinaram-lhes como fazer o login, etc). Além disso, os professores

comentaram sobre a utilidade do Manual SLN e as explicações para as atividades propostas no kit de ferramentas. Especificamente, 5 dos professores mencionaram que a plataforma era amigável.

Além disso, os professores relataram pequenos problemas técnicos que transmitiram para que o consórcio pudesse rever nas versões finais das ferramentas e do material. Todos foram levados em consideração.

A avaliação geral do uso real das ferramentas e materiais fornecidos foi muito positiva.

## **Avaliação da Comunidade SLN (professores)**

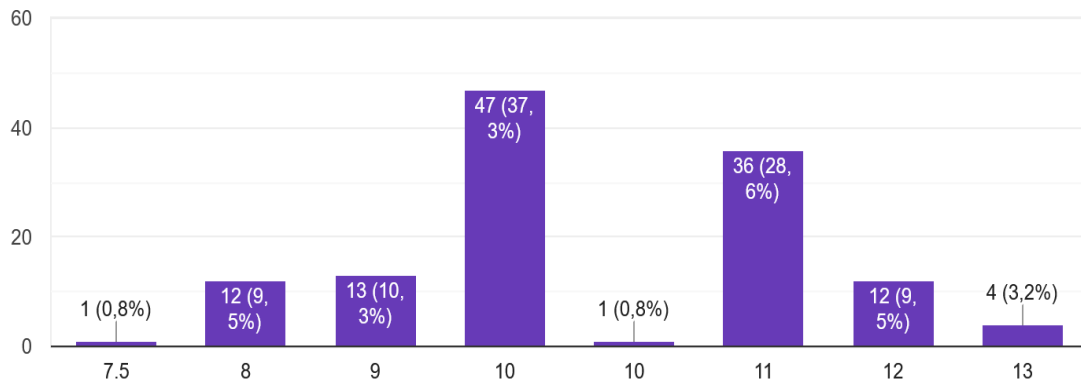
Um total de 20 participantes preencheram o questionário correspondente, que era composto por 3 seções. A primeira seção incluiu questões demográficas, que eram as mesmas em todos os questionários (mesmos participantes).

A seção B foi composta por 10 questões elaboradas de acordo com o modelo SUS de avaliação de softwares para uso educacional. Usando uma escala Likert de 5 pontos, 5 das questões são de formulação positiva e 5 de formulação negativa. Em seguida, um algoritmo muito específico foi aplicado para pontuação (com 100 sendo o valor máximo). Se um software receber uma pontuação acima de 68, é considerado bom com a necessidade de pequenos ajustes, 20 participantes é uma amostra adequada para se chegar a uma conclusão segura. Se a pontuação for superior a 80, é considerado um software muito bom que não precisa de melhorias adicionais. Se a pontuação for inferior a 50, o software precisa de melhorias significativas. No caso da plataforma SLN, o valor médio de todos os participantes foi 72. Consequentemente, foi avaliado como um bom software.

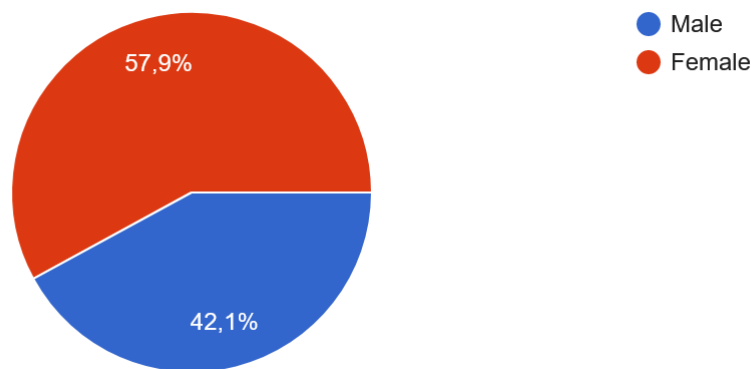
Para verificar melhor esse resultado, uma questão de múltipla escolha ao final exigia dos participantes a descrição da ferramenta. 17/20 selecionou as opções “excelente”, “bom”, “o melhor” para a ferramenta. Assim, no geral, a ferramenta SLN foi considerada boa.

## **Avaliação da Comunidade SLN (alunos)**

Um total de 126 participantes preencheram o questionário correspondente, que era composto por 3 seções. A primeira seção incluiu informações demográficas (Figura 7, 8).

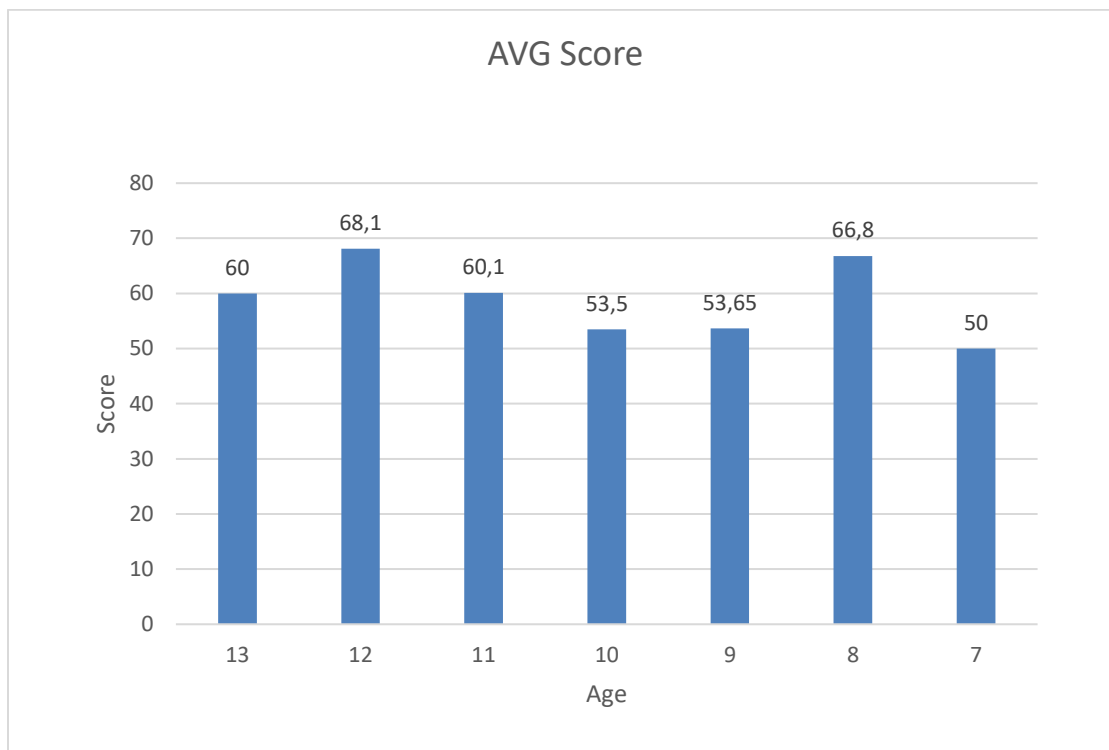


**Figure 7. Participantes por idade**



**Figure 8. Participantes por género**

A seção B era composta por 10 questões elaboradas de acordo com o modelo SUS de avaliação de softwares para uso educacional. Seguindo a mesma abordagem que no caso dos professores, a pontuação média foi de 59. Consequentemente, foi avaliado como um bom software que necessita de algumas melhorias. Como pode ser visto na seção Relatórios dos Estudos Piloto, principalmente algumas funcionalidades estavam em falta ou não estavam a funcionar corretamente para os alunos. Por exemplo, ao ilustrar, não estava uma funcionalidade disponível para apagar um desenho. Também pediram uma forma específica de escolher a cores na parte de ilustração. Assim, levando em consideração todos os comentários, várias melhorias foram introduzidas na ferramenta SLN.



**Figura 9. Pontuação média do SUS por categoria de idade**

Para compreender melhor esse resultado, uma questão de múltipla escolha no final exigia dos participantes a descrição da ferramenta. 114/126 selecionou as opções “excelente”, “bom”, “o melhor” para a ferramenta. Assim, no geral, a ferramenta SLN foi boa e possivelmente as escolhas na Secção B não foram tão precisas, também considerando a idade das crianças. Curiosamente, os grupos de 9 a 10 anos forneceram as pontuações mais baixas (Figura 9), além do grupo de 7 anos. Não há uma interpretação clara para isto, especialmente porque os alunos mais jovens (8 anos) deram uma pontuação mais alta (66,8). Possivelmente, alguns alunos ficaram um pouco confusos na hora de fornecer a avaliação, como pode sugerir a última questão de múltipla escolha que descreveu o instrumento como bom.

## DESCRIÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

O projeto StoryLogicNet e a ferramenta SLN melhoraram a abordagem à multiliteracia, ligando todos os participantes no processo de aprendizagem, os alunos, os professores e os participantes no projeto. Os conhecimentos, habilidades e competências dos participantes por meio do uso da ferramenta, bem como do material educacional fornecido, comprovaram:



- desenvolver a alfabetização multimodal usando os diversos recursos da ferramenta
- desenvolver conhecimentos, habilidades e competências de narração digital, seguindo a sugestão de narração de histórias e estruturas narrativas desenvolvidas especificamente para o projeto
- desenvolver habilidades 4Cs: comunicação, colaboração, co-criatividade e pensamento crítico em narrativa digital e escrita colaborativa, mais especificamente no seguinte:
  - Via de comunicação unilateral e bidirecional por meio de sugestões, explicações e interação entre os alunos e seus professores
  - habilidades colaborativas e habilidades de convergência na hora de acordar sobre os materiais e elementos das histórias e carregar na plataforma
  - habilidades de co-criatividade: habilidades divergentes, convergentes e de metacognição para desenvolver a versão acordada da história e carregá-la na plataforma
  - níveis de pensamento crítico (por exemplo, na argumentação) para trabalhar a partir da geração de histórias, de ideias iniciais, personagens, cenários, enredo, etc., bem como durante os processos de avaliação e tomada de decisão até a história final.
- desenvolver certos valores, atitudes e comportamentos quanto ao trabalho em equipa, aceitação, trabalho em direção a um objetivo maior, negociação, acordo e diversidade de valores
- encorajar a participação ativa e o envolvimento ao nível da escola e da comunidade
- capacitar a diversidade na narrativa digital
- desenvolver uma identidade multicamadas, trabalhando com os alunos de outros países, bem como em diversas histórias

Quanto ao uso da ferramenta SLN, as etapas iniciais que foram resumidas e traduzidas nos recursos exclusivos da ferramenta SLN especificamente para o projeto são as seguintes:

1. ATO 1: Abertura
2. A incitar o incidente; a potenciar o incidente
3. Fim do Ato 1 Twist Point
4. ATO 2: O Novo Mundo do Protagonista
5. Ponto médio
6. Fim do Ato 2 Twist Point
7. ATO 3: Clímax





8. O fim
9. Análise

As competências Multiliteracies suportadas e aprimoradas para cada recurso / etapa da ferramenta e funções são as seguintes:

Recurso 1 / Etapa 1 - Incidente: consciência da diversidade da UE, leitura e escrita para criação de significado, linguagem e comunicação, comunicação do significado de uma história, narrativa inclusiva e digital, ideias colaborativas de história, decisão colaborativa sobre gênero, tipo e tema da história, construção e configuração do mundo, avaliação e avaliação da geração de ideias, multimodalidade e 4Cs: comunicação, colaboração, co-criatividade e pensamento crítico, trabalho em equipe.

Recurso 2-8 / Etapa 2-8: Linguagem e comunicação, leitura e escrita para criação de significado, tomada de decisão e gestão de conflitos, comunicação do significado de uma história, desenvolvimento de história digital, estruturas de história suportadas pela ferramenta, escrita colaborativa, trabalho em equipa, avaliação e avaliação, 4Cs e resolução de problemas e, finalmente, finais abertos e fechados, multimodalidade, escrita geral da história e apresentação.

Recurso 9 / Etapa 9 - Revisão e feedback: linguagem e comunicação, leitura e escrita para criação de significado, comunicação do significado de uma história, desconstrução do significado da história digital, compreensão das estruturas da história suportadas pela ferramenta, trabalho em equipe, avaliação e avaliação e, finalmente, multimodalidade, construção de significado geral.

Quanto às funções, as competências de Multiliteracia são as seguintes: comunicar o significado de uma história, 4Cs, avaliação e avaliação, gestão de conflitos, tomada de decisão colaborativa, apresentação e comunicação, e competências transversais, multimodalidade e fornecimento de feedback.

A ferramenta SLN auxiliou na organização, implementação e redesenho das atividades convergentes de aprendizagem e escrita colaborativas suportadas por computador, tanto para CSCLearning quanto para CSCWriting.

Como tal, todos os participantes receberam o documento de mobilidade Europass com o seguinte:





## ACTIVITIES / TASKS

- Develop multimodal literacy
- Practicing a new learning methodology based on online collaborative writing for communicating meaning via
- Digital storytelling
- Using StoryLogicNet online tool and platform

## COMPETENCES ACHIEVED

- Understand and support the enhancement of students' multiliteracy skills
- Create and manage class groups in the StoryLogicNet Platform
- Design teaching interventions utilizing the StoryLogicNet Platform and Collaborative Storytelling
- Support the participation of schools in the StoryLogicNet Community
- Access resources to update knowledge on storytelling, multiliteracies and collaborative writing
- Access resources which support his/her educational design and teaching interventions on the corresponding issues in online, face to face or blended settings
- Make use of administrative resources to support the use of the StoryLogicNet Platform on a classroom and school level.

A seção final resume o relatório metodológico e as lições aprendidas.

## Resumo e lições aprendidas - conclusões

As metodologias do projeto StoryLogicNet, o material educacional e a ferramenta SLN multimodal aparentam ter ajudado a melhorar as competências de Multiliteracia - esta é a capacidade de identificar, interpretar, criar e comunicar significados entre os alunos e professores de diversos países e origens através de uma variedade de visuais, orais, corporais, formas musicais e alfabéticas de comunicação. Isso ficou evidente na avaliação do LTTA.

No total, 4 ferramentas de recolha de dados foram utilizadas de modo a avaliar a ferramenta e os produtos do projeto SLN. A Multiliteracia visa tornar o ensino em sala de aula mais inclusivo em termos da diversidade cultural, linguística, comunicativa e tecnológica. A conclusão do questionário à LTTA é a de que os professores participantes consideraram o material, os resultados do projeto, mas também a abordagem geral da formação muito útil e inovadora. Depois de conduzirem os testes piloto, o feedback recolhido foi entusiástico.

A maioria dos participantes adquiriu novos ou melhorados conhecimentos, aptidões e competências, com enfoque nas Multiliteracias. Cerca de metade dos participantes afirmou ter interesse em receber material didático para suas aulas. Quando questionados

sobre por que se inscreveram, eles destacaram principalmente que acharam o tema interessante e expressaram a sua atitude positiva em relação à formação contínua em Multiliteracias e Storytelling. No que diz respeito à colaboração das crianças, os professores relataram uma percepção muito positiva. Todos os professores relataram satisfação com a qualidade das histórias dos alunos, relatando também questões técnicas e aspectos positivos. O papel de um revisor foi descrito como interessante e útil tanto pelos professores quanto pelos alunos. Todos eles formaram os grupos de escrita e aprendizagem colaborativa pretendidos, fornecendo explicações e auxiliando onde e quando necessário. Os professores consideraram o Toolkit SLN e a descrição das atividades muito úteis.

Considerando a ferramenta SLN, é evidente que ela apoiou e aprimorou as competências de Multiliteracia incluindo o 'design' de sala de aula das atividades globais. Os participantes disseram que era fácil de usar e fácil de aprender a operar. Além disso, os professores relataram pequenos problemas técnicos que relataram para que o consórcio as corrigisse. Todos foram levados em consideração. A avaliação geral do uso das ferramentas e materiais fornecidos, foi muito positiva. O modelo do SUS proporcionou pontuações mais altas do lado dos professores e mais baixas do lado dos alunos. Em certa medida, isso era esperado, uma vez que a maioria das funcionalidades foram endereçadas aos alunos como usuários finais. Como alguns deles não estavam finalizados ou a funcionar corretamente no momento em que os pilotos foram conduzidos, a pontuação foi considerada satisfatória pelo consórcio. Além disso, os comentários dos professores, baseados também no feedback que recolheram após discutir com os alunos e observá-los na colaboração, forneceram ao consórcio ideias concretas sobre como melhorar a ferramenta. Todos eles foram considerados e integrados no produto final. Mas, em qualquer caso, as pontuações iniciais estavam acima do limite que o modelo SUS considera aceitável.

Para concluir, todas as áreas de competências iniciais foram concluídas e implementadas com sucesso sobre a Pedagogia e Educação para a Multiliteracia, a cocriação e mais especificamente a:

- **A Educação para a Multiliteracia** sugere que a escola está a assumir novos papéis, incluindo a transformação do texto de monotrópico em multimodal (computadores, vídeos, pôsteres) (Kress & Van Leeuwen, 1996).
- **O Digital Storytelling** desenvolve e melhora estruturas lineares e não lineares de narrativa, que inspiram os alunos a criar as suas próprias histórias em colaboração.
- **Os recursos da ferramenta SLN** estão ancorados e respeitam os princípios da narrativa digital e promovem os multiliteracias, a criatividade e os 4Cs. Especialmente o Toolkit apoia o desenvolvimento de habilidades que



permitem um melhor design, ou seja, comunicação e expressão de pensamentos, todos relacionados aos 4Cs.

Com os resultados positivos gerais da LTTA, a ferramenta inovadora SLN e a metodologia de design associada foram consideradas adequadas e eficazes. A ferramenta SLN cumpriu o seu propósito inicial de design, para apoiar as competências de Multiliteracia dos alunos através da narrativa digital, melhorando as competências reais e, além disso, a consciência dos fatores sociais, económicos e culturais mais amplos que enquadram a comunicação. Os diversos conhecimentos e habilidades dos alunos podem ser identificados e avançados projetando e moldando significados nas suas próprias histórias, bem como as formas dessa representação de significado por meio da transformação dos recursos disponíveis e gerados pelos alunos.

O projeto StoryLogicNet proporciona melhorias no ensino e aprendizagem, cumprindo o seu propósito original, que é ajudar a que os jovens se tornem competentes no uso de representações multimodais linguísticas para se tornarem capazes de comunicar, criar novas identidades inclusivas e contribuir para o desenvolvimento de futuros sociais e bem-estar da sociedade europeia e internacional em que vivem.

## Referências

Cope, B., & Kalantzis, M. (Ed.) (2000). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London & New York: Routledge.

Katsarou, E. (2011). Multiliteracies and multimodality: Two theories of meaning production. Their epistemological origins and their implications for teaching, in Purkos, M. & Katsarou, E. (Ed.) "*Experience, metaphor and multimodality: applications in communication, education, learning and knowledge*". Thessaloniki: Islands, 2011.

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The grammar of visual design*. London: Routledge.

