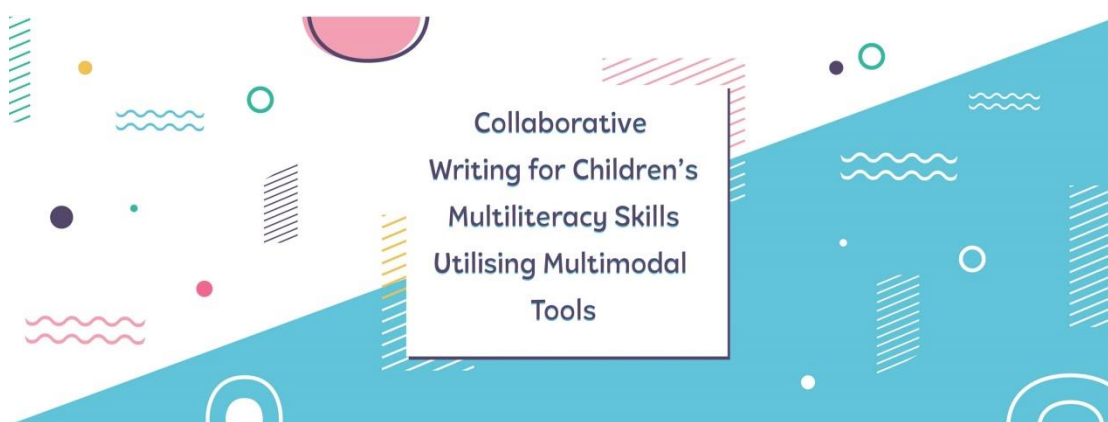


STORY LOGIC NET



SLN TOOLKIT - Portuguese

Junho 2021

Versão final



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

StoryLogicNet – Collaborative Writing for Children’s Multiliteracy Skills Utilising Multimodal Tools is a project co-financed by the Erasmus+ Programme, under the Key Activity 2 – Cooperation for innovation and the exchange of good practices for school education

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

Projecto financiado com o apoio da Comissão Europeia. A informação contida nesta publicação vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.





SUMÁRIO EXECUTIVO

O StoryLogicNet Toolkit é um dos principais produtos do Projeto StoryLogicNet. O projeto visa projetar, desenvolver e implementar uma ferramenta online inovadora para apoiar a escrita colaborativa, a fim de desenvolver e aprimorar as habilidades de multiletramento das crianças (8 a 12 anos) dentro e fora da sala de aula, em ambientes de educação formal, não formal e informal .

O kit de ferramentas compreende três seções. A seção 1 concentra-se em explicar os elementos e estruturas fundamentais da história em geral. A seção 2 explica com mais detalhes a estrutura da história do SLN que foi integrada na plataforma online. A seção 3 apresenta uma série de ajudas para o desenvolvimento de elementos de história em sala de aula.

A UOWM lidera a atividade e o Dr. Tharrenos Bratitsis projeta o kit de ferramentas. Todos os parceiros forneceram feedback e traduções em suas línguas maternas. O kit de ferramentas foi testado durante os pilotos para chegar a esta versão final.

Este documento serve de ponto de referência para os professores (mas também para os pais) que desejam trabalhar as competências de storycraft com crianças de várias idades.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos o apoio e financiamento fornecidos pela Comissão Europeia para este projeto de investigação.

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

O1/A8 – StoryLogicNet Toolkit

Main authors

Greece	Dr Tharrenos Bratitsis	University of Western Macedonia
--------	------------------------	---------------------------------

Partners – Critical reviewers

Portugal	Isabel Gomes	Scholé
Portugal	Sofia Sousa	Scholé

Índice

SUMÁRIO EXECUTIVO	3
AGRADECIMENTOS	4
Introdução	7
1ª Parte - Explicação dos elementos da história	8
A Pirâmide de Freytag	9
Sugestões.....	10
A Pirâmide de Freytag - Exposição	11
A Pirâmide de Freytag – Incidente mobilizador	13
A Pirâmide de Freytag – Aumento da Ação.....	15
A Pirâmide de Freytag - Crisis.....	17
A Pirâmide de Freytag - Clímax	19
A Pirâmide de Freytag - Desenlace.....	21
A Pirâmide de Freytag - O Fina	23
2ª Parte - Ferramentas Story Logic Net - 8 passos para construir a estrutura do Enredo	25
Ato 1	26
Abertura	26
Incidente Mobilizador	26
Momento da reviravolta	26
Ato 2	27
Momento da reviravolta	27
Ato 3	28
O Final.....	28
3ª Parte - Desenvolvimento dos Elementos da História	29
Personagens	29
Mapa de Empatia para Principiantes	30
Mapa de Empatia para Principiantes (Vazio)	32
Mapa de Empatia (Avançado)	34
Mapa de Empatia (Avançado - Vazio)	36
Cartão da Persona/Personagem (simples).....	38
Cartão Persona/de Personagem (Avançado)	40
Criar uma personagem - Cubos de Atributos.....	42
Criar uma personagem - Mapa de Conceitos.....	44

STORY LOGIC NET

Criação de personagens - Protagonista vs Antagonista	50
Cenas	52
Criação de cenas e eventos - Mapa de conceitos	53
Criação de cenas e eventos - Cronologia.....	55
Criação de cenas e acontecimentos - Descrição estruturada (as 5 questões)	57
Criação de cenas e acontecimentos - Abordagem visual	59
Criação de cenas e acontecimentos - Descrição em profundidade	61
Desenho de uma história - Mapa da história	63
Desenho de uma história - Texto do mapa da história	65
Desenho de uma história - Pirâmide da História 1.....	67
Desenho de uma história - Pirâmide da História 2.....	69
O conflito numa história - Interior/exterior	71
Desenho de Elementos da História - Sugestões de Escrita	73
Desenho de Elementos da História - Sugestões de Escrita 2	74
Desenhando Histórias - Cubos com História	78
Escrita colaborativa com Cubos de Histórias	82



Introdução

Este toolkit, contém um conjunto de atividades, que poderão ser um ótimo recurso para os professores/as professoras praticarem com os seus alunos/suas alunas a arte de elaborar histórias - criação de histórias. Adota uma abordagem genérica baseada na literatura, com atividades amplamente testadas por académicos, educadores e utilizadores simples de todo o mundo.

O toolkit é composto por 3 secções. A 1ª parte diz respeito à estrutura básica da história e é dirigida a todos os principiantes que tenham pouca ou nenhuma experiência na criação de uma história. Isto, geralmente, afeta a confiança dos potenciais contadores de histórias e a sua capacidade de criar histórias, uma vez que a literatura salienta que a narração de histórias é uma capacidade intrínseca dos seres humanos, como seres sociais. Assim sendo, esta fase explica, de uma forma muito fácil e ilustrada, as partes fundamentais de uma história básica, tal como apresentada por Gustav Freytag.

A 2ª parte explica aspetos da escrita colaborativa, fornecendo um guia simples através das etapas introduzidas na estrutura do SLN.

Finalmente, a 3ª parte inclui várias atividades, consideradas material adicional para os educadores/as educadoras e família que desejem praticar mais sobre aspetos/elementos específicos de uma história (por exemplo, criar um personagem, descrever uma cena, criar um ponto de vista, adquirir inspiração).

A forma de utilizar o material deste toolkit é a seguinte: cada exercício/recurso é apresentado numa página. É configurado de modo a que o utilizador possa imprimi-lo, cortá-lo (seguindo as linhas dos traços) e colá-lo, criando assim um cartão de atividades com duas faces. Desta forma, especialmente numa sala de aula, o professor/a professora pode ter vários cartões e, em simultâneo, trabalhar com mais do que um grupo de alunos e alunas.

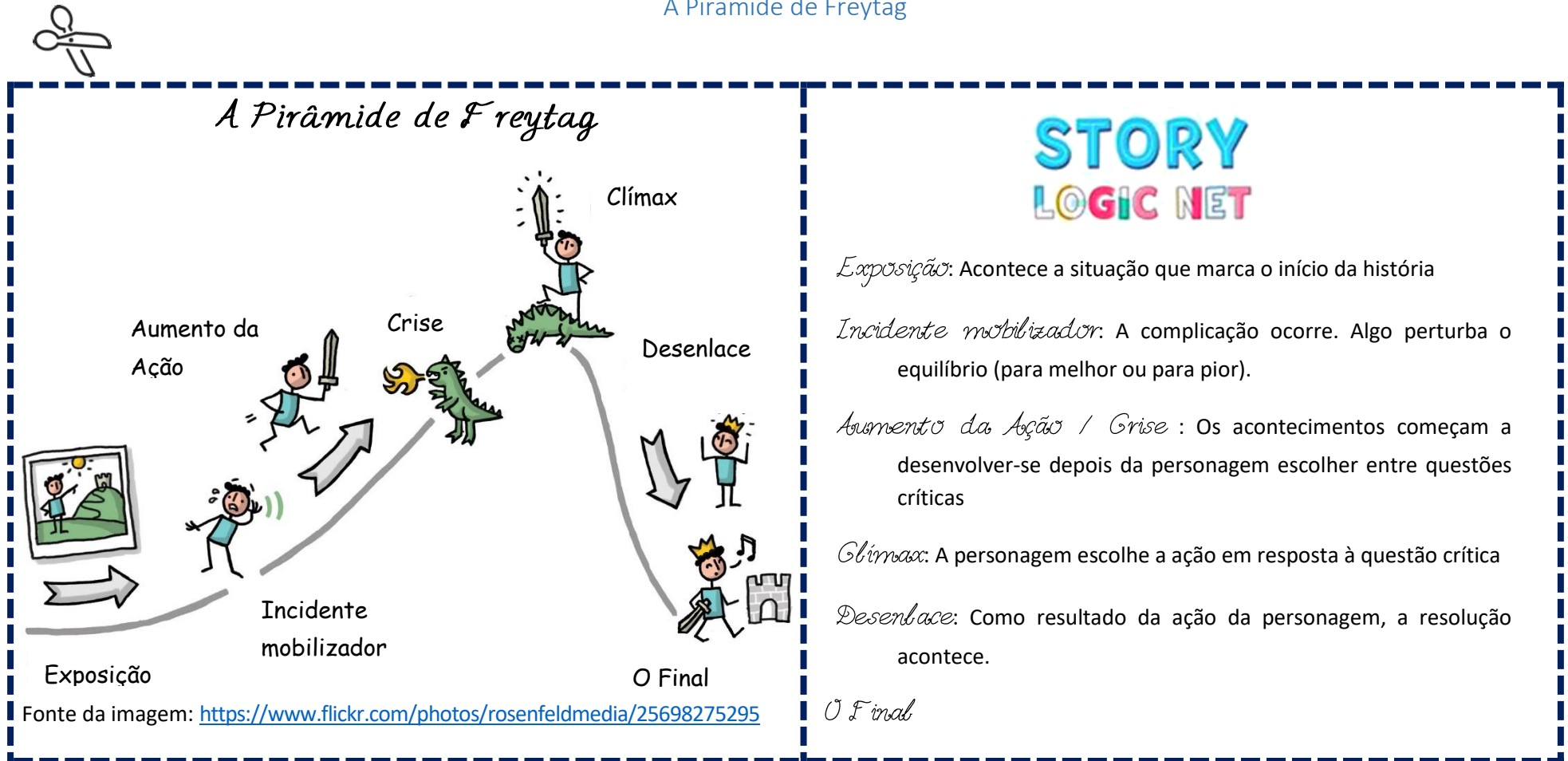
O consórcio considera que todas as atividades podem ser muito interessantes para os alunos/as alunas (e também para os professores/as professoras), mas são também recursos valiosos para as fases iniciais da criação de histórias no contexto de uma sala de aula.



1ª Parte - Explicação dos elementos da história

Nesta parte, explicam-se as componentes fundamentais de uma história, seguindo as estruturas básicas da literatura

A Pirâmide de Freytag



STORY LOGIC NET

Exposição: Acontece a situação que marca o início da história

Incidente mobilizador: A complicação ocorre. Algo perturba o equilíbrio (para melhor ou para pior).

Aumento da Ação / Crise: Os acontecimentos começam a desenvolver-se depois da personagem escolher entre questões críticas

Clímax: A personagem escolhe a ação em resposta à questão crítica

Desenlace: Como resultado da ação da personagem, a resolução acontece.

O Final

STORY LOGIC NET

Explicação

A pirâmide de Freytag é a estrutura fundamental de uma história completa. Uma história começa com a Exposição. Durante esta etapa, são introduzidos os elementos básicos, incluindo a personagem principal (geralmente referida como o herói) e o cenário. O cenário pode ser uma descrição do local e/ou de uma situação específica em que o herói se encontra (apresentando algo que pode ser considerado como habitual). Depois temos o incidente mobilizador, que é algo que acontece e perturba completamente o equilíbrio da situação atual. Pode tratar-se de qualquer coisa como a apresentação de outra pessoa ou animal, um sentimento, um fenómeno natural, etc. Isto faz com que o herói coloque (não literalmente) uma questão (referida como uma questão dramática que muitas vezes é um dilema; "o que fará o herói e porquê?") que leva a uma série de ações e acontecimentos que constituem o enredo (Crise), acabando por atingir o Clímax. Nesse ponto, a pergunta/dilema pode ser respondida/o (havendo a apresentação de hipóteses alternativas). Dependendo das escolhas feitas, o Desenlace da história leva-nos para a conclusão, com a resolução do elemento perturbador e, portanto, o Final da história. Todas as histórias incluem uma estrutura em pirâmide, mas as histórias mais complexas, contêm múltiplas estruturas em pirâmide interligadas (sub-histórias).

Instruções

Tente ir trabalhando um passo de cada vez. No início (Exposição), é melhor ser mais analítico que o necessário, voltando atrás para apagar partes, do que perder elementos e andar "para trás e para a frente". Tente relacionar o incidente mobilizador com o herói principal e a exposição. O ideal é tratar-se de algo que tire o herói de uma zona de conforto ou situação habitual e crie um dilema (escolha entre 2 opções em que ele/ela ganha e perde algo). Ajude as crianças com perguntas como "e se...".

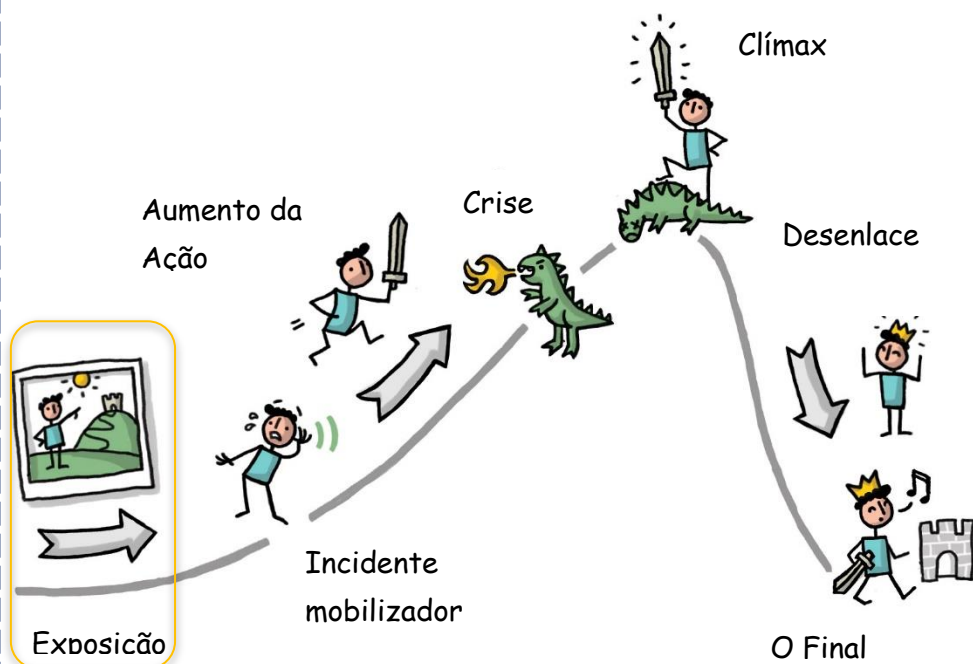
Na Crise é melhor incluir várias (pelo menos mais do que uma) atividades/ações e o Clímax tem de ser claro. Tente formular o ponto de crise com uma pergunta do tipo "O que fazer agora?". Isto indica um ponto decisivo, que afeta totalmente o final da história. O Epílogo/ Desenlace é mais curto do que a Crise (em duração). Não é necessário ter sempre um final feliz, ou mesmo em alguns casos, não ter um final de todo torna a história interessante.

Sugestões

1. Imprima a pirâmide ou desenhe uma numa grande folha de papel. Peça aos alunos/às alunas que, à medida que forem surgindo ideias, as escrevam em post-its e cole na pirâmide. Isto irá ajudá-los a pensar com mais precisão sobre as suas histórias. Procure adicionar ao desenho também, algumas questões orientadoras em notas post-its.
2. Selecione histórias famosas/fábulas/contos de fadas e tente identificar os elementos da Pirâmide de Freytag nelas. Isto ajuda as crianças a compreenderem melhor as várias fases.
3. Para diferenciar o ensino, tente criar elementos da história, selecione elementos aleatórios e tente ligá-los de modo a criar uma história.



A Pirâmide de Freytag - Exposição



Fonte da imagem: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Exposição:

Tente responder às 5 perguntas (Quem/Onde/Porquê/Quando/O quê), a fim de configurar a cena inicial da história. Lembre-se, tudo é equilibrado, normal...é uma cena do dia-a-dia.

Quem: Descreva a personagem principal que será o protagonista para o resto da história. A personagem está sozinha, existem outros nesta cena?

Onde: Descreva o local onde a cena ocorre. Está num edifício, na praia, num campo, debaixo de uma árvore? Tente dar detalhes, mas não demasiados.

Porquê: Qual é a razão para a(s) personagem(ens) estar(em) presente(s)? É uma reunião, um acontecimento do dia-a-dia, algo bom ou terrível? Mantenha a brevidade.

Quando: Descrever (vagamente ou com precisão) o momento em que esta cena tem lugar. É dia ou noite? Ocorre no presente, no passado ou no futuro? Ocorre durante um período histórico conhecido?

O quê: Descrever as ações da personagem. O que está a personagem a fazer, a pensar, a sonhar, etc.

STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários/várias alunos/alunas. Peça-lhes para responderem às 5 perguntas no verso do cartão e depois tentem juntar as respostas num pequeno texto. Pedir para que sejam muito concretos nas suas descrições. Se necessário, faça perguntas reflexivas para os/as ajudar a serem mais precisos/as.

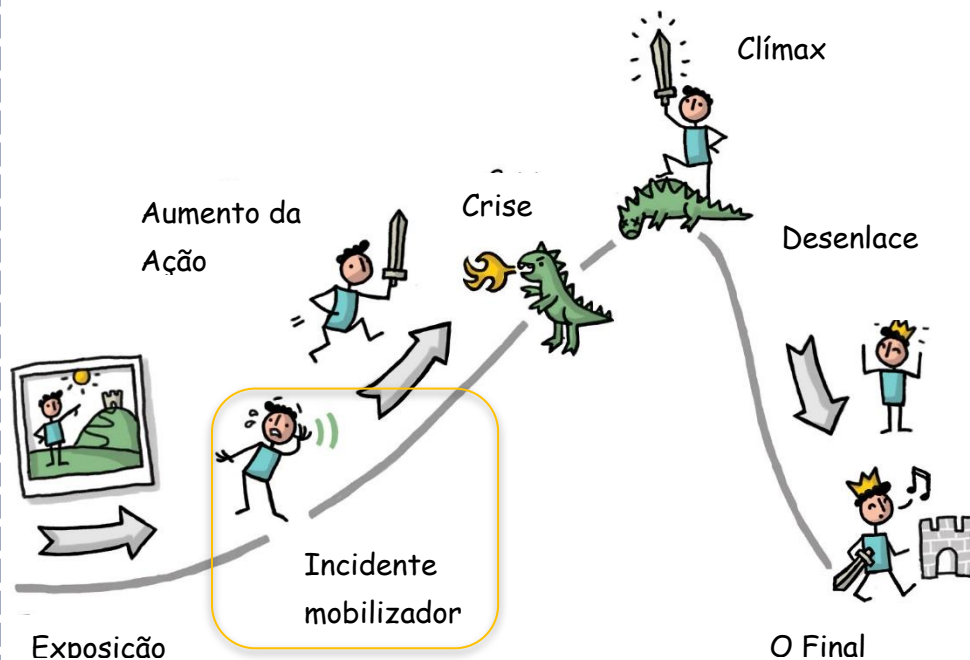
Sugestões

1. Uma boa ideia será utilizar notas post its, em 5 papéis (um para cada pergunta). Se possível, utilizar post its coloridos ou lápis de cores para a partilha de ideias.
2. Colocar questões reflexivas. Por exemplo, se os alunos/as alunas apresentarem apenas uma personagem, perguntar "Tens a certeza de que ela/ele está sozinha/o? E se alguém estiver escondido/a atrás dos arbustos?". Isto pode alargar a perspetiva da criança sobre a cena inicial de abertura.
3. Selecione histórias com as quais as crianças estejam familiarizadas e leia a parte da Exposição. Discuta com as crianças o que está incluído e se estiver a faltar alguma coisa (como é que isso afetará a história mais à frente?). Isto ajudará a compreender melhor esta etapa melhor.
4. O que quer que os alunos criem, introduza uma variação para melhorar o seu pensamento criativo. Por exemplo, se optarem por ter apenas uma personagem, introduza mais uma.





A Pirâmide de Freytag – Incidente mobilizador



Fonte da imagem: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Incidente mobilizador:

É um acontecimento que prende o espectador/a espectadora à história e põe em marcha tudo o resto que acontece. Este é o momento em que um evento empurra o/a protagonista para a acção principal da história.

Ideias

- Dê urgência ao seu incidente mobilizador...
- Levante questões para o seu leitor. ...
- Utilize o momento do incidente mobilizador para ilustrar aspetos chave da(s) personagem(ens)...
- Defina o tom para a sua história...
- Saiba em que momento da história ocorre o incidente mobilizador...
- Desenvolva a incidente mobilizador.



Instruções

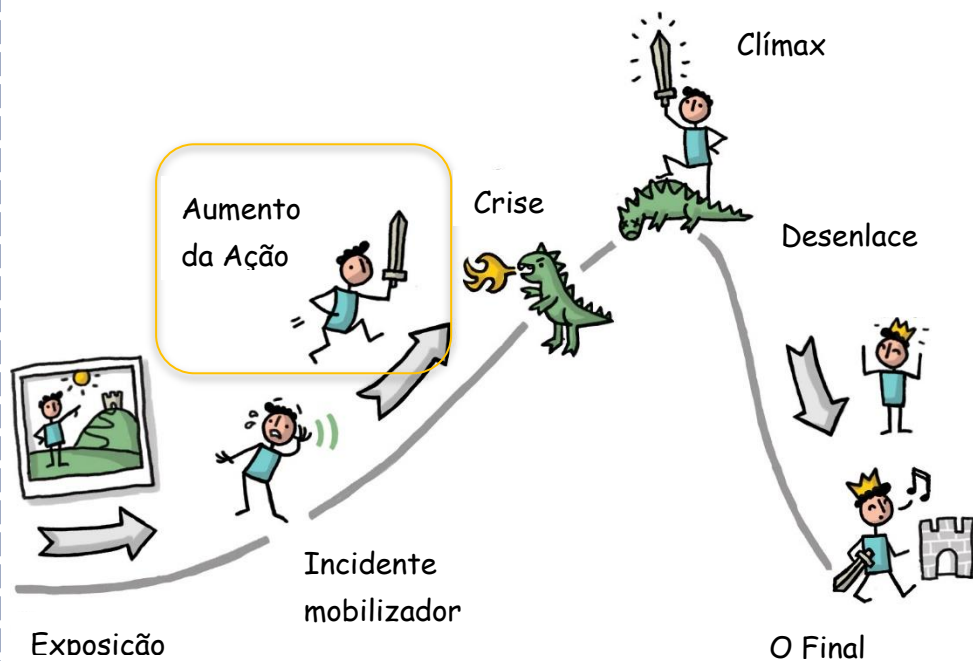
Imprima o cartão e entregue a um/a ou vários/as alunos/as. Peça-lhes para tentarem responder às sugestões no verso do cartão e depois devem juntá-las num pequeno texto. Tentar que sejam concretos nas suas descrições. Se necessário, faça perguntas reflexivas para os ajudar a serem mais precisos.

Sugestões

1. Uma boa ideia será utilizar notas post-it em pedaços de papel (um para cada pergunta). Ou melhor ainda, utilizar post-its coloridos ou lápis de cores para a partilha e discussão de ideias .
2. Coloque questões reflexivas. Por exemplo, se a criança introduzir um irmão perdido para a personagem, pergunte "E se o irmão perdido fosse um irmão, como é que isso afetaria as escolhas da personagem?" ou "E se esse irmão perdido/essa irmã perdida fosse uma fraude, como é que isso afetaria as escolhas da personagem?". Tente também tornar-lhes claro "Que opções é que esta situação cria para a personagem? O que tem ela/ele a perder ou a ganhar?". Isto pode alargar a perspetiva das crianças sobre a cena de abertura.
3. Selecione histórias com as quais as crianças estejam familiarizadas, leia a parte do incidente mobilizador e discuta como está relacionado com a exposição dessa história. Isso ajudará a compreender melhor esta etapa.
4. Independentemente do que as crianças construírem, introduza algo para reforçar o seu pensamento criativo. Por exemplo, introduza uma qualidade da personagem em que nunca pensaram (p. e., corre muito depressa, é destemido, tem muito medo, tem um poder mágico, etc.).



A Pirâmide de Freytag – Aumento da Ação



Fonte da imagem: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Aumento da Ação:

É uma série de incidentes relevantes que criam suspense, interesse, e tensão numa narrativa. Inclui todas as decisões, falhas das personagens e contexto que, em conjunto, criam as voltas e as reviravoltas que conduzem a um Clímax.

Ideias

- Desenvolva ações crescentes, a partir das motivações e desejos das personagens. A tensão na sua história pode surgir de uma infinidade de fontes...
- Aumente o interesse. Ao desenvolver ações crescentes, o interesse aumenta à medida que a história avança. ...
- Apresente ações crescentes em períodos mais curtos e mais longos. ...
- Associe diversas ações crescentes para aumentar o suspense..

STORY LOGIC NET

Instruções

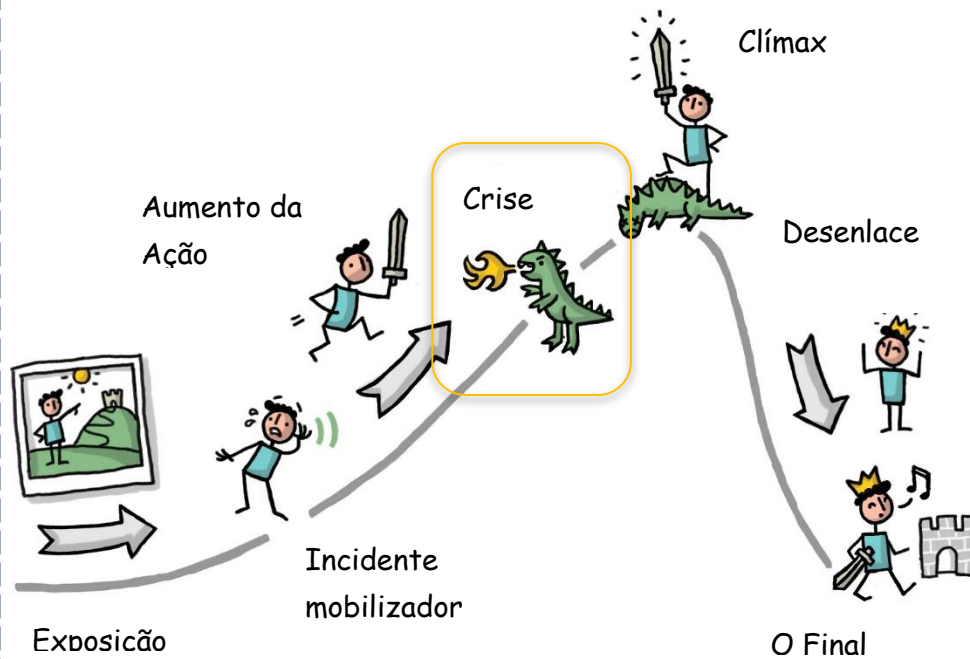
Imprima o cartão e entregue a um/a ou vários/as alunos/as. Peça-lhes para criarem uma série de acontecimentos interligados que, gradualmente, aumentam a tensão na história. Peça-lhes que utilizem as ideias escritas no verso do cartão. Se necessário, faça questões reflexivas para ajudar as crianças a serem mais concretas.

Sugestões

1. É uma boa ideia usar post-it num grande pedaço de papel para descrever os acontecimentos individuais e partilhar ideias. Isto permitirá corrigir de forma mais fácil, se necessário.
2. Peça aos alunos para escreverem todas as ideias sobre os acontecimentos numa sessão de partilha de ideias. Depois faça uma seleção e guarde as ideias necessárias. Gradualmente, as crianças vão melhorar, tornando-se mais concretas.
3. Coloque questões reflexivas sobre os acontecimentos. Por exemplo, pergunte como os acontecimentos estão ligados entre si, se os resultados de um acontecimento podem ser mais do que um (e o que poderia acontecer nessa situação), se e como um acontecimento está ligado à exposição e às qualidades da personagem principal, como um acontecimento está relacionado com o perturbar da estabilidade.
4. Selecione histórias com as quais as crianças estão familiarizadas, identifique os acontecimentos, a sua ligação com a exposição e com as personagens. Isto ajudará a compreender melhor esta etapa.
5. É uma ideia interessante utilizar diagramas lógicos (caixas com acontecimentos ligados com setas que indicam uma sequência lógica) de forma a visualizar se tudo faz sentido, se é coerente ou se existem outros caminhos viáveis.



A Pirâmide de Freytag - Crise



Fonte da imagem: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Crise:

Uma crise refere-se a um dilema e requer uma decisão. É o ponto da história ou drama, em que um conflito atinge o seu ponto de tensão mais alto e deve ser resolvido.

Numa história, é o momento do-or-die (viver ou morrer), a última oportunidade onde o protagonista deve reunir toda a sua força, criatividade, engenho e coragem, num esforço final para derrotar as forças opostas, protegendo a conquista.

Ideias

- Escolha entre duas más opções (a melhor entre as más escolhas). Pergunte a si mesmo "Preferiria...".
- Escolha entre uma boa e uma má opção
- Escolha entre dois aspetos positivos que não funcionam em conjunto (por exemplo, ganhar dinheiro ou o amor? Estar confortável ou viver uma aventura? Ser feliz ou fazer os outros/as outras felizes? Ter sucesso ou família?)

STORY LOGIC NET

Instruções

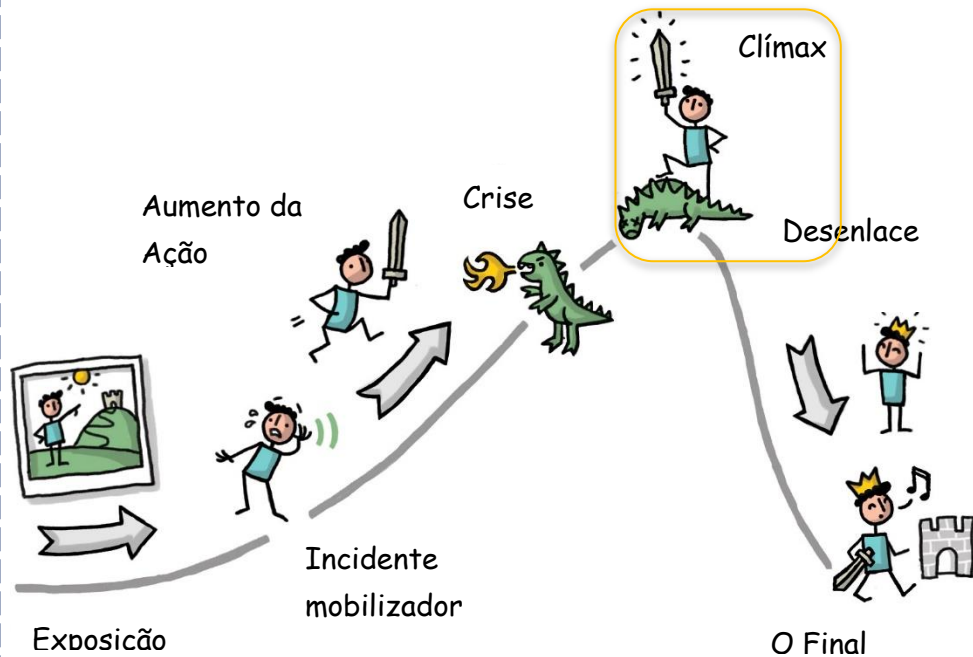
Imprima o cartão e entregue a um/uma ou mais alunos/alunas. Peça-lhes que tentem criar uma situação de crise para a sua história e que utilizem as ideias escritas no verso do cartão. Se necessário, coloque questões reflexivas para os/as ajudar a serem mais concretos.

Sugestões

1. Uma boa ideia será usar notas post-it num grande pedaço de papel para descrever os eventos individuais e o debate de ideias. Isto permitirá corrigir mais facilmente, se necessário.
2. Peça às crianças para escreverem todas as ideias numa sessão de partilha de ideias. Depois filtre e guarde as necessárias. Gradualmente, as crianças irão melhorando a tornar-se-ão mais precisos.
3. Coloque questões reflexivas sobre os acontecimentos. Por exemplo, pergunte porque é que o dilema proposto é importante para a personagem principal, o que é que a personagem tem a perder ou a ganhar em cada escolha possível, o quão evidente é o dilema emergir dos acontecimentos da ação crescente, se os resultados poderiam ser mais (e o que aconteceria então), se e como o dilema está relacionado com as qualidades da personagem principal, como um acontecimento está relacionado com o perturbar da harmonia (geralmente é um dilema que não existia antes da interferência).
4. Selecione histórias com as quais as crianças estejam familiarizadas e identifique os elementos da crise e a sua ligação com a exposição e as personagens. Isso ajudará a compreender melhor esta etapa.
5. É uma ideia interessante e motivadora, utilizar diagramas lógicos para registar os resultados de cada escolha que a personagem poderia fazer na situação de crise e discutir a validade dos próximos passos.



A Pirâmide de Freytag - Clímax



Fonte da imagem: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Clímax:

O Clímax de uma história é o ponto onde o valor da história é testado ao seu mais alto nível. Assim sendo, é também o momento da história com a maior quantidade de drama, ação e movimento. Normalmente, o clímax é apenas uma cena, e embora não ocupe muito espaço da história, especialmente quando comparado com o desenvolvimento da ação, é frequentemente a cena mais longa.

Ideias

- Concentre-se nos valores da sua história, não apenas mais "Conflito" ou "Ação" (por exemplo, Vida vs Morte, Amor vs Ódio, Realização vs Fracasso, Maturidade vs Ingenuidade, Bem vs Mal)
- Intesifique os conflitos externos. O aumento do conflito externo é uma forma óbvia de chegar ao clímax. ...
- Aumente o conflito interno. ...
- Use o contexto para acrescentar incerteza. ...
- Utilize a estrutura da cena e do capítulo para desenvolver tensão. ...
- Aumente o mistério e o suspense.

STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma aluno/a ou a vários/várias. Peça-lhes para criarem uma situação de clímax para a sua história e utilizarem as ideias escritas no verso do cartão. Se necessário, faça questões reflexivas para ajudar a serem mais precisos/precisas. Os cartões de clímax e de crise podem ser distribuídos em conjunto, uma vez que representam elementos interligados.

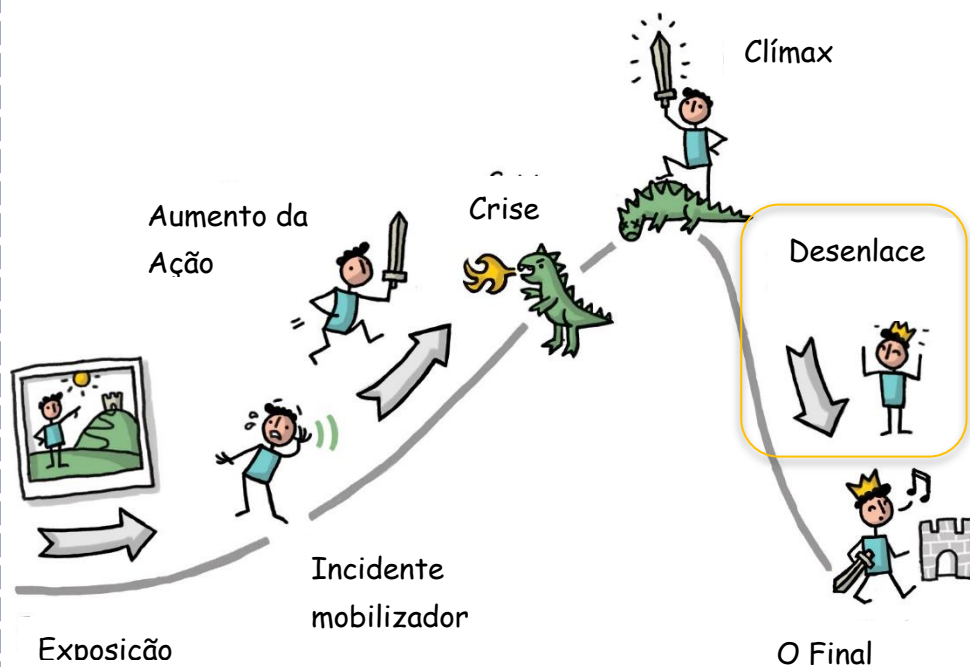
O Clímax representa a situação em que a personagem principal tem de tomar uma decisão/fazer uma escolha, porque a crise atingiu o seu auge e não se pode manter. Representando, portanto, a derradeira questão interna para a personagem responder.

Sugestões

1. É uma boa ideia deduzir o clímax da crise. Assim, se utilizou notas post-it nas etapas anteriores, continue no mesmo quadro/papel.
2. Peça aos estudantes para escreverem todas as ideias numa sessão de partilha de ideias, filtre e guarde as que forem necessárias. Gradualmente, as crianças irão melhorar e tornar-se mais concretas.
3. Coloque questões reflexivas sobre os acontecimentos. Por exemplo, questione porque se coloca um dilema tão importante para a personagem, porque está a chegar aos limites da personagem, o que poderia acontecer em cada uma das escolhas possíveis, etc.
4. Selecione histórias com as quais as crianças estejam familiarizadas e aponte o elemento clímax e a sua ligação com a exposição da estrutura geral e das personagens. Isto ajudará a compreender melhor esta etapa.



A Pirâmide de Freytag - Desenlace



Fonte da imagem: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Desenlace:

O desenlace é um mecanismo literário que pode ser definido como a resolução da questão de um enredo complicado na ficção. A maioria dos exemplos de desenlace mostram a resolução na parte ou capítulo final, muitas vezes num epílogo. A Resolução acontece quando a personagem resolve o problema/conflicto principal ou alguém o resolve por ela. O desenlace é o próprio fim.

Ideias

- Escreva a história primeiro. Deixe o Desenlace emergir naturalmente.
- Curto e doce! Mesmo uma excelente história pode ser arruinada por um Desenlace extenso. Escreva um Desenlace curto e incisivo, que dê ao leitor algumas pistas sobre o que vem a seguir.
- Demonstre. O desenlace deve responder às perguntas do público sobre o que se passava na história, se é que ainda restam algumas dúvidas. Tente escrever uma cena que permita ao público descobrir as coisas por si próprio/própria.

STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou a vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que verifiquem a história até ao momento, pois normalmente o desenlace surge do clímax. Na verdade, a escolha é feita, o conflito é destacado e o raciocínio já deveria ter sido identificado. Peça-lhes que utilizem as ideias escritas no verso do cartão. Se necessário, faça questões reflexivas para ajudar a serem mais concretos.

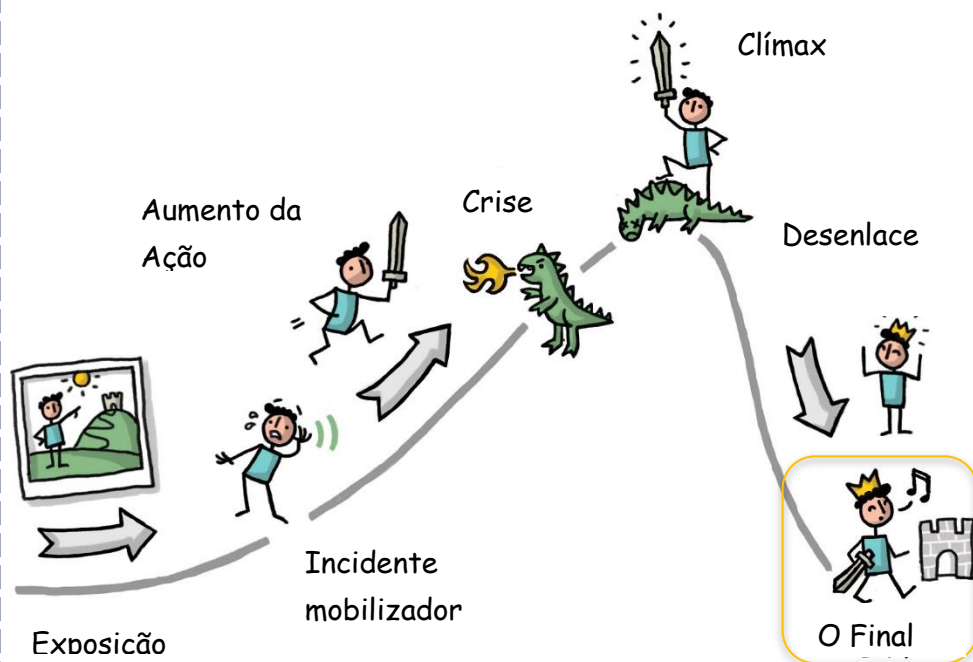
O desenlace é normalmente mais curto do que a parte do aumento da ação na história. Ter estas etapas iguais em duração, torna a história monótona e pouco interessante. O caminho para a solução deve ser claro e fundamentado nas partes anteriores da história.

Sugestões

1. Como o desenlace tem um fluxo natural desde a crise e do clímax, é uma boa ideia, se usou anteriormente as notas post it, continuar com o mesmo papel/quadro.
2. Peça aos alunos/às alunas para anotarem todas as ideias que surgirem da sessão de debate de ideias. Depois filtre e guarde as ideias necessárias. Gradualmente, os alunos/as alunas irão melhorar e tornar-se mais concretos/concretas.
3. Coloque questões reflexivas sobre os acontecimentos. Por exemplo, pergunte porque o dilema apresentado é tão importante para a personagem, porque está a atingir os limites da personagem, o que poderia acontecer em cada uma das escolhas possíveis, etc.
4. Selecione histórias com que os alunos estejam familiarizados e aponte o elemento clímax e a sua ligação com a estrutura geral da exposição e as personagens. Isso ajudará a compreender melhor esta etapa.



A Pirâmide de Freytag - O Final



Fonte da imagem: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

O Final:

O final de uma história modela a impressão final dos leitores/das leitoras sobre o que leram. Um final eficaz sela a satisfação dos leitores/das leitoras com a obra desenvolvida. O final de uma história pode ser feliz ou triste; pode deixar o leitor/a leitora animado/a ou pensativo/a ou de coração partido. Pode ter ou não um ensinamento moral.

Ideias

- Encontre o seu final no início. ...
- A conclusão anda de mãos dadas com a esperança. ...
- Mantenha as coisas frescas. ...
- Certifique-se de que está realmente terminado. ...
- As últimas impressões são importantes. ...
- Percorra o círculo completo. ...
- Deixe algumas coisas por dizer.
- Semeie no início para as coisas surgirem no fim.
- Certifique-se de que o final faz sentido.
- Tente evitar o óbvio.
- NÃO introduza informação totalmente nova.
- NÃO tenha um final desligado do clímax.

STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que utilizem as ideias escritas no verso do cartão. Se necessário, coloque questões reflexivas para os/as ajudar a serem mais concretos/concretas. Ao escrever a parte do desenlace, o final deve ser logo claro.

Peça aos alunos/às alunas que o façam curto e claro, com uma mensagem muito clara. Se optarem por não ter um final claro, devem justificá-lo e deixar as promessas em aberto para uma história futura.

Sugestões

1. Se utilizou notas post-it em etapas anteriores, peça aos alunos/às alunas para refletirem sobre as notas da exposição e ver como se ligam ao final da história.
2. Coloque questões reflexivas sobre os acontecimentos. Por exemplo, questione qual é o significado transmitido pela história no final, o que poderia ter acontecido de outra forma, se tudo fazia sentido, etc.
3. Selecione histórias com as quais as crianças estejam familiarizadas e aponte o elemento Clímax e a sua ligação com a exposição da estrutura global e as personagens. Isso ajudará a compreender melhor esta etapa.
4. Nem sempre é necessário ter um final claro. Por vezes, deixar algo sem resposta, aumenta o mistério e a reflexão sobre a história.
5. O final tem de estar relacionado com o início da história.



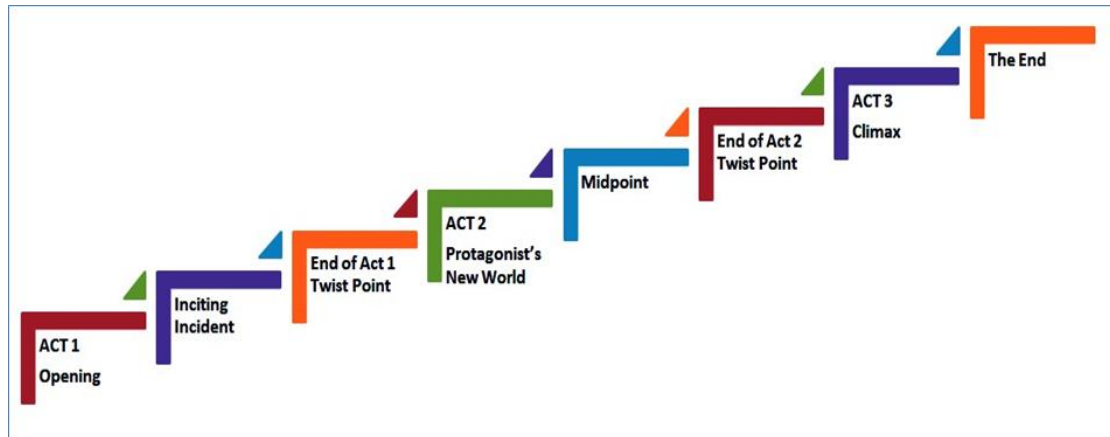


2ª Parte - Ferramentas Story Logic Net - 8 passos para construir a estrutura do Enredo

A ferramenta Story Logic Net para a construção de histórias colaborativas é baseada numa estrutura de 8 passos, concebida especificamente para este fim. Baseia-se na literatura e combina elementos de estruturas bem conhecidas de histórias.

Utilize as seguintes páginas explicativas se precisar orientar os seus alunos/as suas alunas pela estrutura.

STORY LOGIC NET



Ato 1

Este é o ato nº 1 e estabelece os fundamentos para o resto da história

Abertura

Um Ato - 1 Pessoa

Incidente Mobilizador

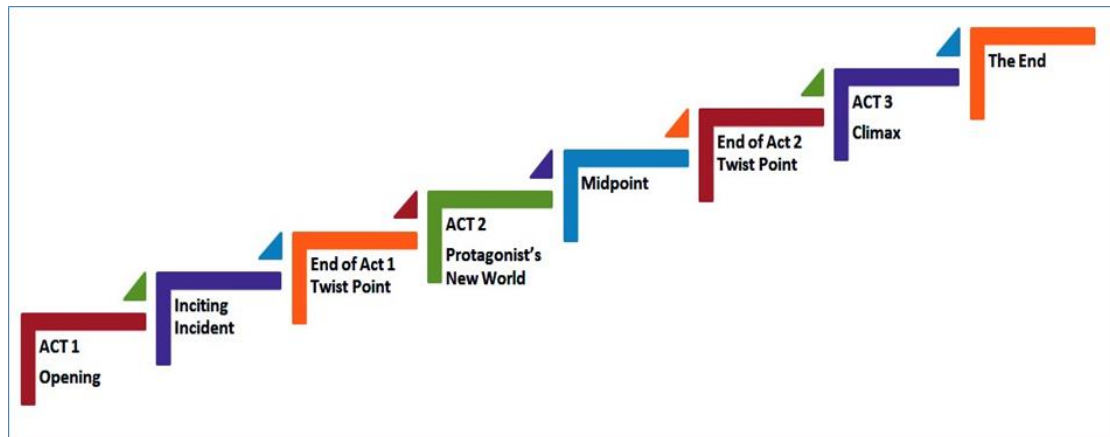
O incidente mobilizador é um acontecimento que prende o espectador à história e põe em movimento tudo o resto que acontece. Este momento é quando um acontecimento empurra o/a protagonista para a ação principal da história. Algo que acontece para iniciar a ação.

Momento da reviravolta

O momento da reviravolta é um incidente que tem um impacto direto sobre o que acontece a seguir numa história. Por exemplo:

1. Move a história numa direção diferente.
2. Tem impacto no desenvolvimento da personagem.
3. Fecha a porta atrás da personagem, forçando-a a avançar..

STORY LOGIC NET



Ato 2

Este é o ato nº 2 e estabelece os fundamentos para o resto da história

O Mundo Novo

O mundo novo é o mundo em que o/a protagonista entra, geralmente após o incidente mobilizador.

Momento intermédio

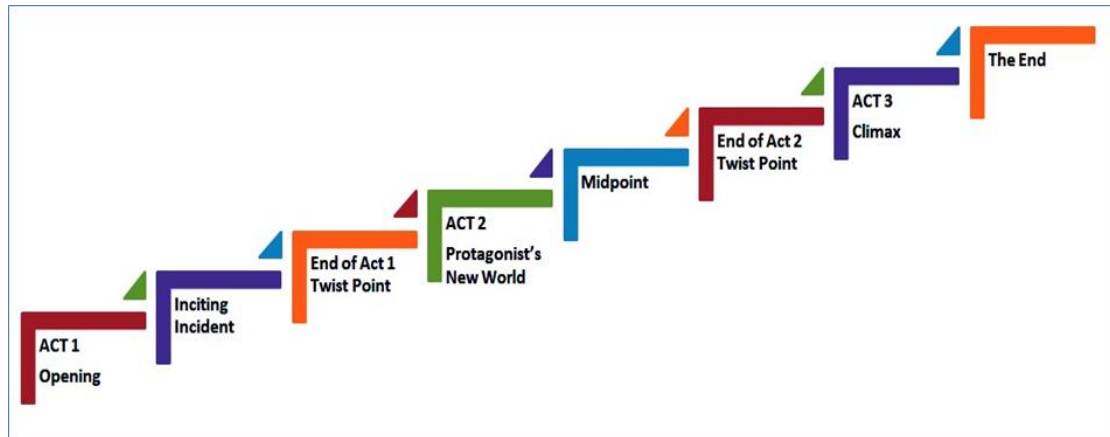
O Momento intermédio é o meio da história. Depois dele, não há como voltar ao velho mundo. Syd Field diz: é uma cena importante no meio do argumento, muitas vezes uma inversão da sorte ou revelação que muda a direção da história.

Momento da reviravolta

O Momento da reviravolta é um incidente que tem um impacto directo sobre o que acontece a seguir numa história. Por exemplo:

1. Move a história numa direção diferente.
2. Tem impacto no desenvolvimento da personagem..
3. Fecha a porta atrás da personagem, forçando-a a avançar.

STORY LOGIC NET



Ato 3

Este é o ato nº 3 e estabelece os fundamentos para o resto da história

Clímax

O clímax é o ponto mais alto de interesse numa história, é quando o aumento da ação começa a fazer a transição na ação descendente do enredo da história, é a cena vencedora do/da protagonista

O Final

Finais Abertos/Fechados

Um final aberto é quando uma história termina sem pistas sobre o que vai acontecer a seguir. Mantém a história por resolver, para que o público continue interessado.

Um final fechado é quando a história é totalmente contada e concluída até ao final. Fecha a porta atrás de uma personagem, forçando a avançar.

3ª Parte - Desenvolvimento dos Elementos da História

Esta parte contém ferramentas e técnicas que podem ser utilizadas para facilitar a conceção e desenvolvimento de vários elementos da história, tais como personagens e cenas.

Personagens

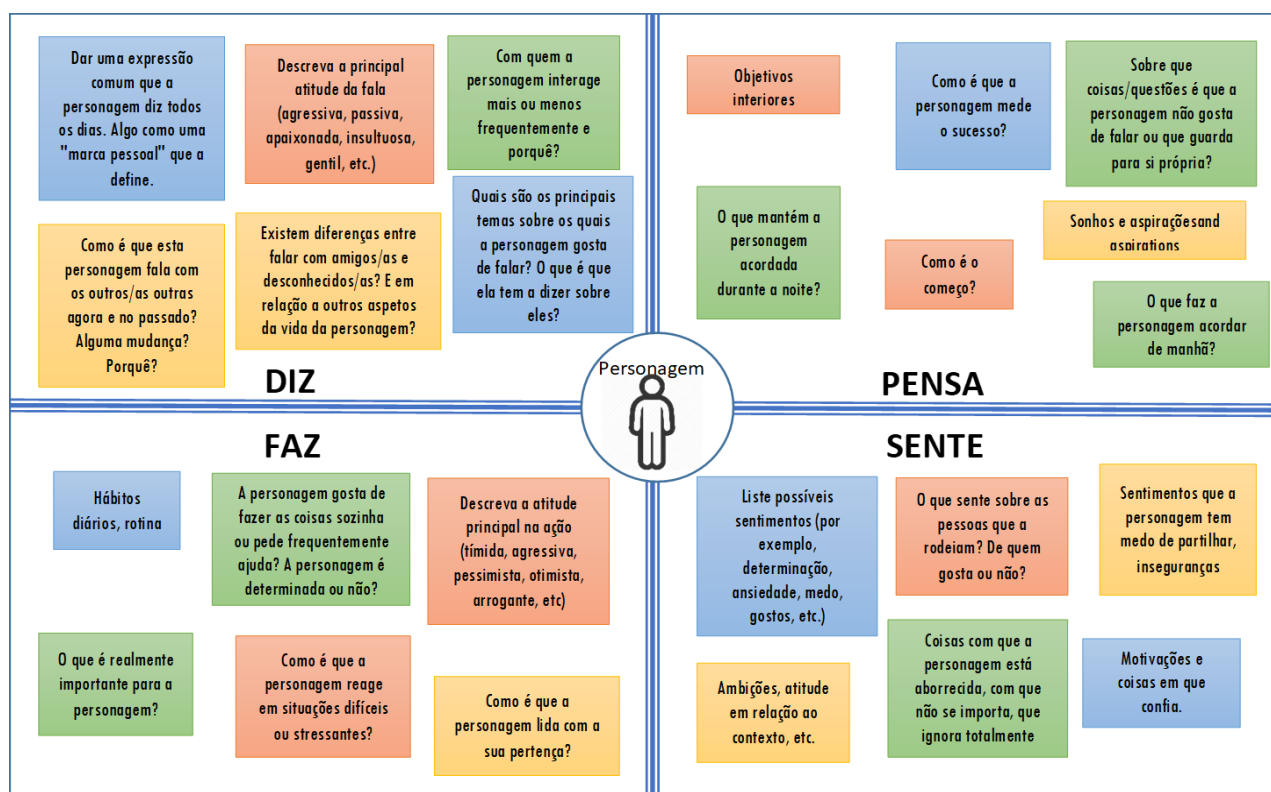
Uma forma de construir personagens é utilizar mapas de empatia. Neste toolkit existem vários modelos (templates), que variam desde os mais simples aos mais sofisticados.

Um mapa de empatia é um modelo (template) que pode ser utilizado para explorar todas as qualidades de uma personagem, tanto as características externas como internas (por exemplo, aparência, pensamentos, hábitos, medos). Na abordagem de Design Thinking é chamado de modelo (template) Persona. A ideia é que conheça completamente a sua personagem antes de a integrar na sua história. Desta forma, poderá compreender o que é importante para ela, os valores que possui, as possíveis reações a dilemas ou situações de crise.

Além disso, a empatia é quando nos colocamos no lugar de outra pessoa, vendo e sentindo tudo o que ela faz, ganhando a sua perspetiva.



Mapa de Empatia para Principiantes



Dicas Rápidas

1. Num quadro branco, num papel ou cartão, que pode fixar a uma parede, desenhe a estrutura básica: círculo no meio, eixo horizontal, eixo vertical, etiquetas (Diz, Faz, Pensa, Sente).
2. Peça aos alunos que pensem na aparência da personagem e a desenhem no círculo.
3. Escolha um nome para a personagem. Opcionalmente, pode colocar um atributo (por exemplo, Astrad, o Todo-Poderoso)
4. Utilize os exemplos do cartão apresentado em cima para orientar os alunos através de questões provocadoras para preencher o mapa de empatia
5. Peça-lhes que façam uma apresentação completa da sua personagem e que tenham uma rápida discussão reflexiva em grupo.
6. Retroceda quantas vezes forem necessárias ou as que o tempo permita

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que utilizem as ideias escritas no verso do cartão. Forneça um modelo (template) vazio ou peça-lhes para desenharem a estrutura básica e utilizarem lápis de cor ou notas post-it.

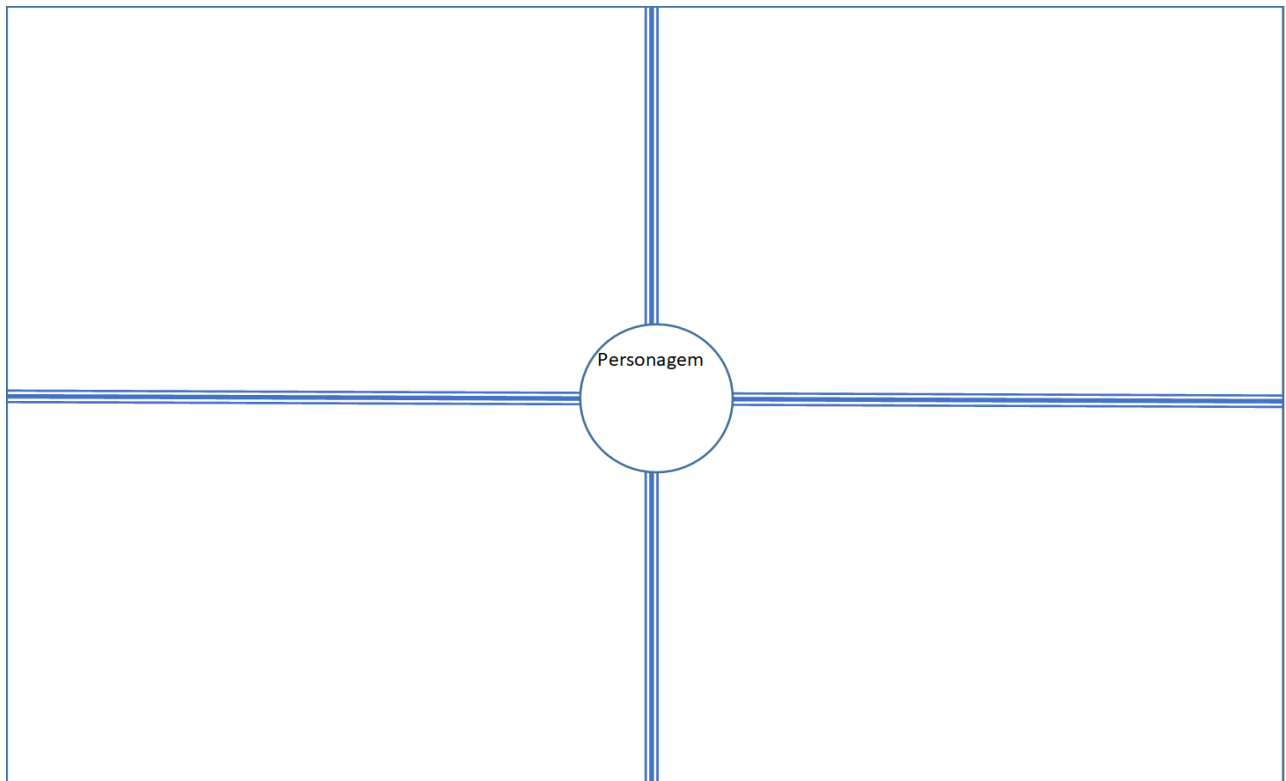
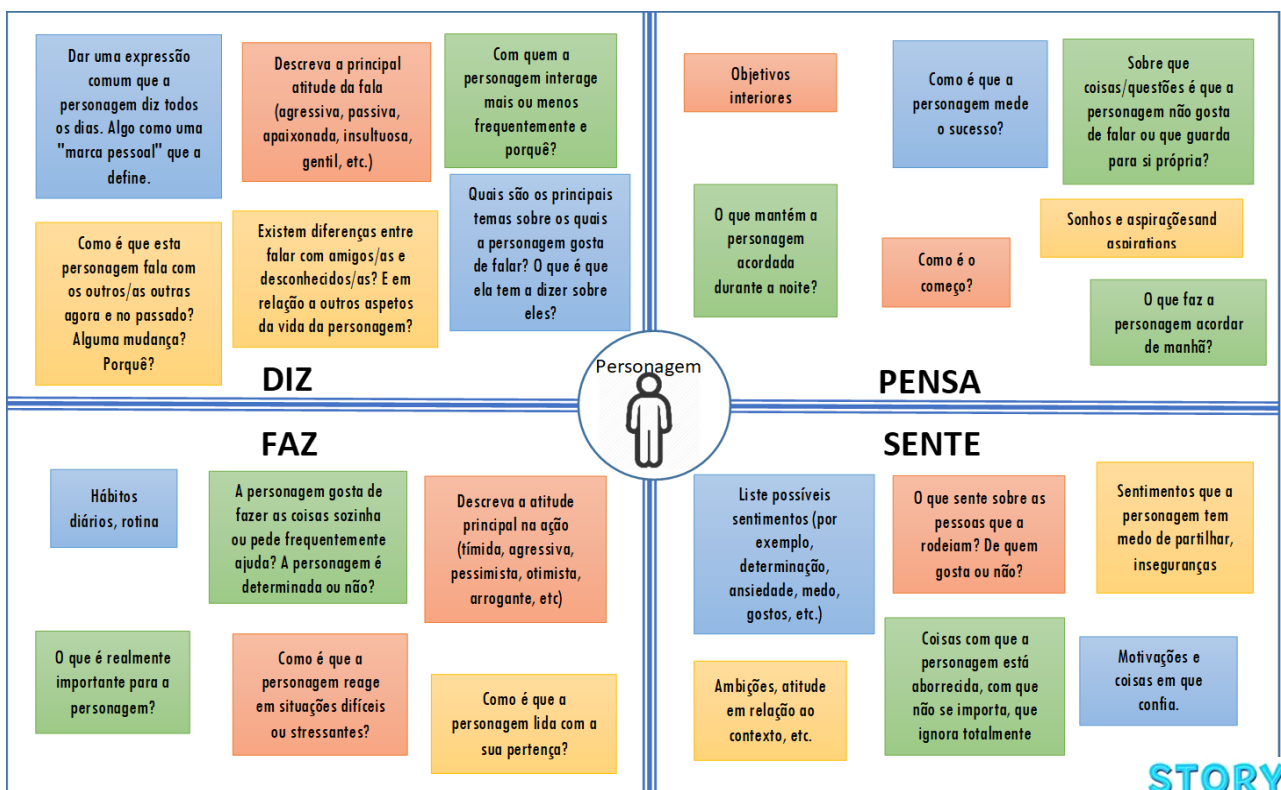
Quanto mais detalhado for o mapa de empatia, melhor. Não é necessário incorporar todos os elementos na história, mas quanto mais elementos aparecem no modelo (template), mais os/as estudantes se aproximam da sua personagem.

Sugestões

1. Como exercício, peça aos alunos/às alunas para criarem um mapa de si próprios/as ou dos seus/das suas colegas de turma, família, etc.
2. Coloque questões reflexivas para ajudar os alunos/as alunas. Por exemplo, uma personagem geralmente não pode ser ambiciosa e tímida, decisiva e procurar ajuda frequentemente, etc. Resolva conflitos desta natureza através da discussão.
3. Selecione personagens de histórias conhecidas de que as crianças gostem e tentem criar os seus mapas de empatia. Isso ajudará a compreender como os elementos do mapa são incorporados na história.
4. Tente alterar 1-2 elementos do mapa de empatia de uma personagem do exemplo acima e peça aos alunos/às alunas para recontarem a história, incorporando-os



Mapa de Empatia para Principiantes (Vazio)



STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que utilizem as ideias escritas no verso do cartão.

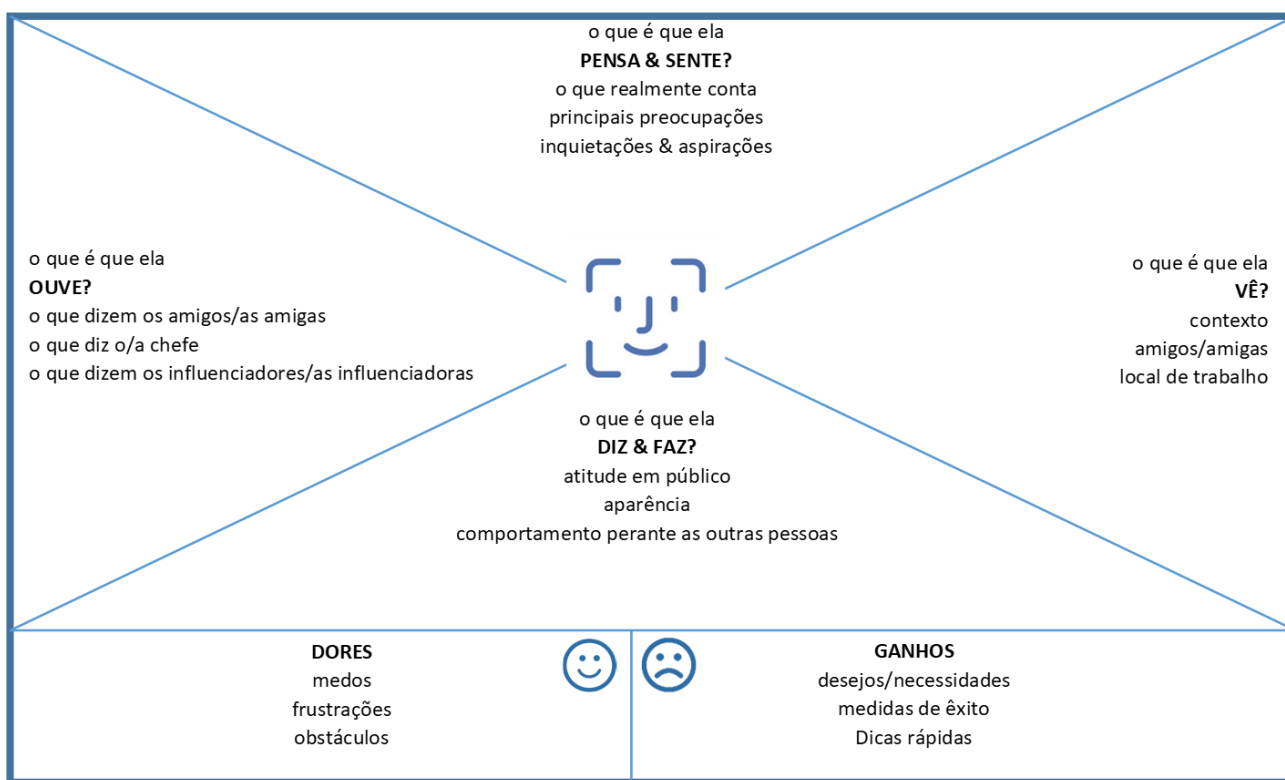
Quanto mais detalhado for um mapa de empatia, melhor. Não é necessário incorporar todos os elementos na história, mas quanto mais aparecerem no modelo (template), mais os estudantes se aproximam da sua personagem.

Sugestões

1. Como exercício, peça aos alunos/às alunas para criarem um mapa de si próprios/as ou dos seus/das suas colegas de turma, família, etc.
2. Coloque questões reflexivas para ajudar os alunos/as alunas. Por exemplo, uma personagem geralmente não pode ser ambiciosa e tímida, decisiva e procurar ajuda frequentemente, etc. Resolva conflitos desta natureza através da discussão.
3. Selecione personagens de histórias conhecidas de que as crianças gostem e tentem criar os seus mapas de empatia. Isto ajudará a compreender como os elementos do mapa são incorporados na história
4. Tente alterar 1-2 elementos do mapa de empatia de uma personagem do exemplo acima e peça aos/às estudantes para recontarem a história, incorporando-os



Mapa de Empatia (Avançado)



Dicas rápidas

1. Descarregue e imprima o Mapa de Empatia e desenhe a estrutura básica num quadro branco, sobre um pedaço de papel ou cartão, que se pode fixar a uma parede.
2. Dê nome à personagem. Opcionalmente, escolha um atributo para a personagem (por exemplo, Astrad, o Todo-Poderoso). Escreva esta informação no rosto, no meio do mapa
3. Utilize as questões no cartão para orientar os alunos/as alunas através de questões provocadoras para preencher o mapa de empatia
4. Peça-lhes que façam uma apresentação completa da sua personagem e que debatam em grupo.
5. Se o tempo o permitir, pedir aos alunos/às alunas que apresentem uma história muito curta da rotina diária da personagem (incorporando o maior número possível de elementos do mapa).
6. Volte atrás tantas vezes quantas forem necessárias ou as que o tempo permitir



Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Siga as sugestões no verso do cartão.

Esta versão do mapa de empatia tem 6 áreas a preencher, com "dores" e "ganhos" adicionadas.

As dores referem-se a dificuldades que a personagem enfrenta (todos os dias ou em geral), situações de stress, obstáculos, etc. Os ganhos referem-se a objectivos/metapas, sucessos, etc.

Esta versão do mapa de empatia é mais estruturada e distingue sentimentos e pensamentos de dores e ganhos.

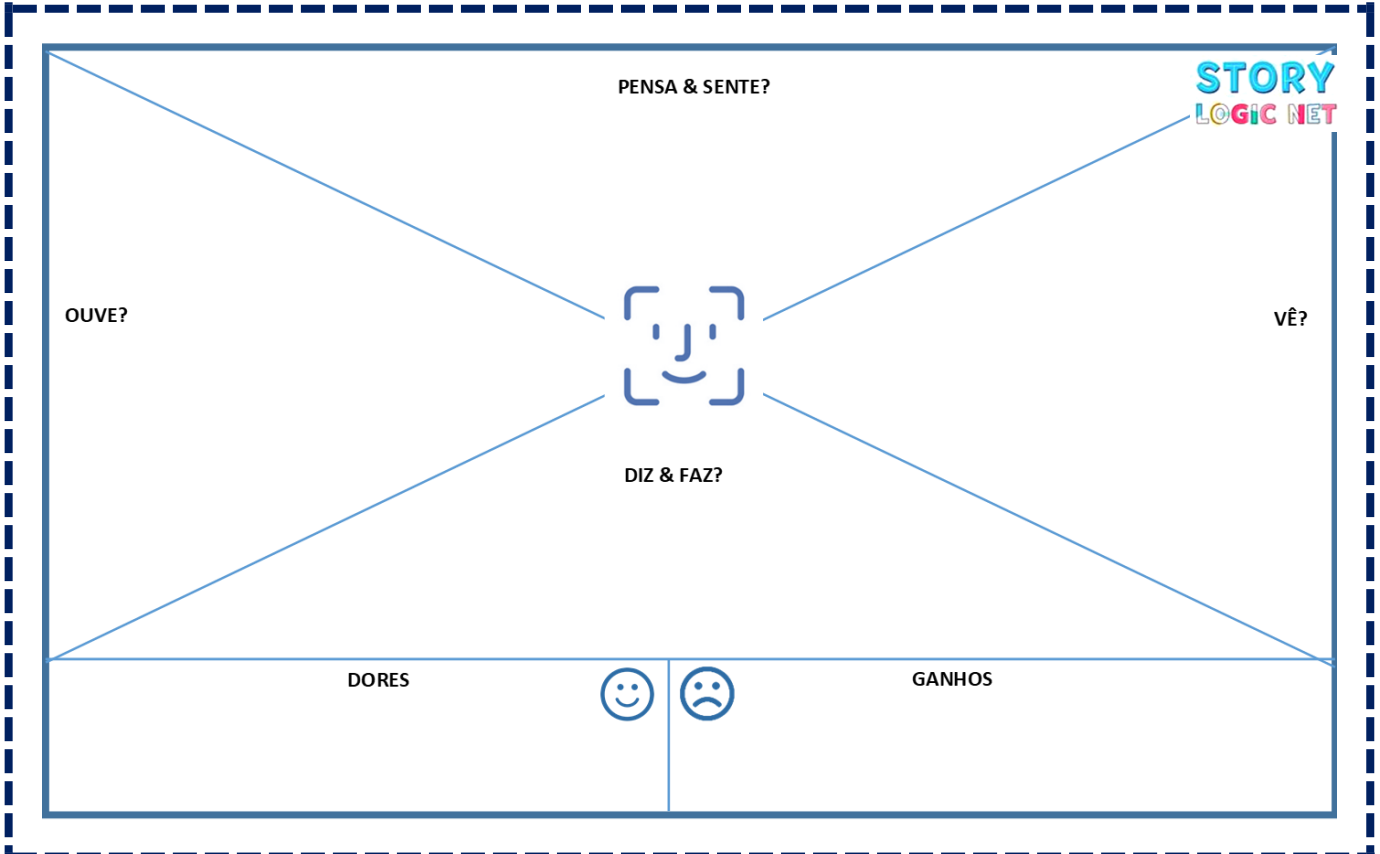
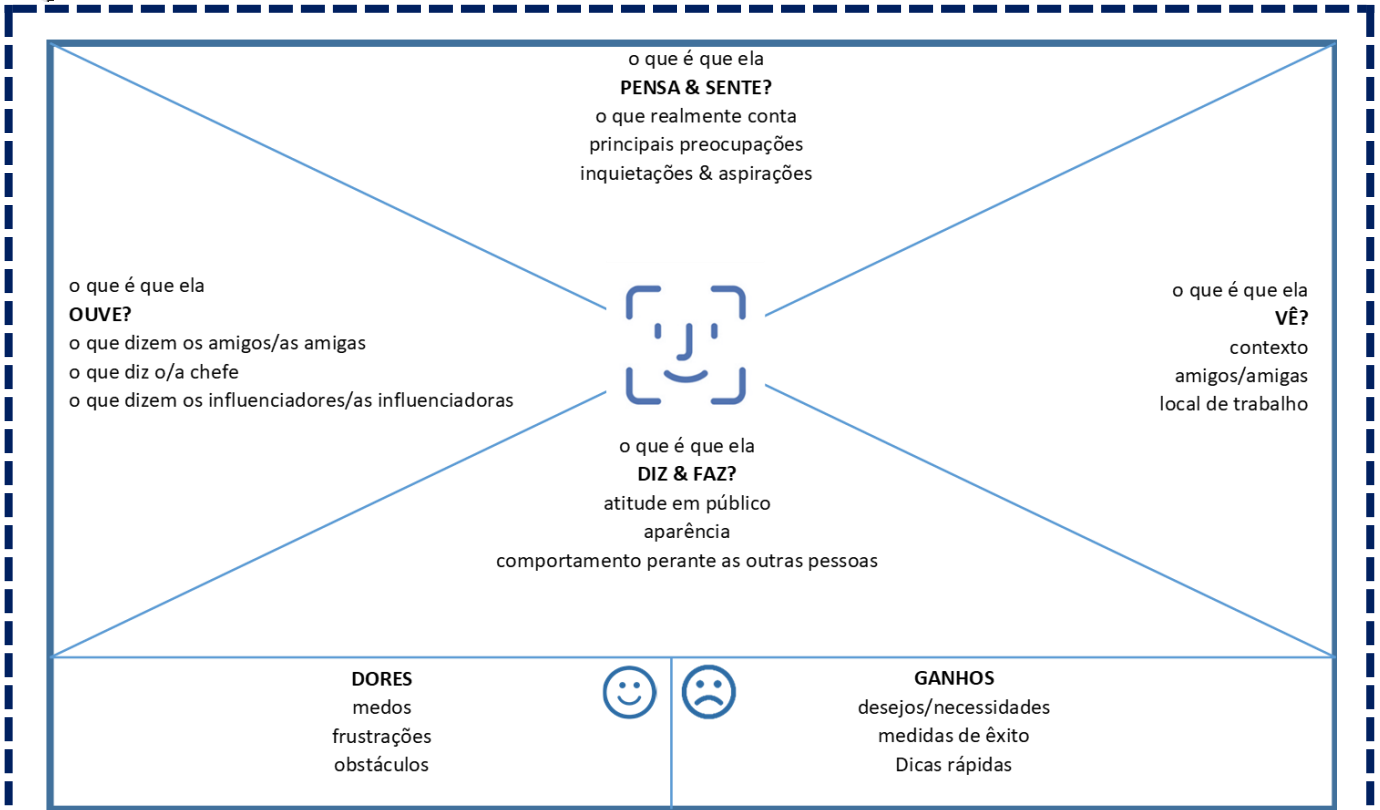
É possível seguir as sugestões fornecidas nos modelos (templates) do mapa de empatia para principiantes.

Um modelo (template) está disponível para download/descarregar em <http://www.eventcanvas.org/empathymap/>





Mapa de Empatia (Avançado - Vazio)



STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que preencham o mapa vazio de um lado, utilizando as questões indicativas do outro lado.

Pode seguir as sugestões fornecidas nos modelos (templates) de mapa de empatia para principiantes.

Veja o modelo (template) "Mapa de Empatia (Avançado)" para mais ideias

Um modelo (template) está disponível para download/descarregar em <http://www.eventcanvas.org/empathymap/>

Um modelo (template) vazio está disponível para download/descarregar em <https://www.solutionsiq.com/wp-content/uploads/2016/04/Empathy-Map-No-Stickies.png>



Cartão da Persona/Personagem (simples)



Nome: _____

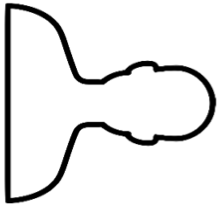
Objectivos e Valores

Género:

Localização:

Idade:

Citação:



Fontes de informação

Objeções e poder de compra

Profissão:

Rendimento:

Nível de educação:

Ramos de atividade:

Outros:

Desafios e Pontos de Dor



Instruções

Um modelo de Persona/Personagem é uma abordagem alternativa aos mapas de empatia. A principal diferença é que as características externas são descritas com mais pormenor, juntamente com informação básica (por exemplo, género, localização, idade, ocupação, etc.).

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que o preencham como quiserem. Depois, peça-lhes para agirem e pensarem como a personagem que descreveram ao criarem a sua história e a utilizar uma abordagem narrativa pessoal para a mesma.

Mais modelos/templates como este estão disponíveis para download/descarregar em <https://www.storyboardthat.com/team-edition/download-white-paper/persona-printables>

Sugestões

1. Para além dos modelos disponíveis no link acima, pode imprimir imagens de personagens e colá-las no centro do modelo de persona. Isto pode ser mais estimulante para o pensamento dos alunos/das alunas.
2. Tente alterar os títulos nos quatro quadrados do modelo, a fim de se dar ênfase a vários aspetos de uma história. Por exemplo, em vez de "Fonte de Informação", pode tentar "poderes mágicos ou especiais".
3. Pode adicionar ou apagar elementos da coluna central do modelo. Por exemplo, numa história fictícia sobre um reino, os elementos sob a imagem podem ser irrelevantes e outros podem ser acrescentados. Sinta-se à vontade para experimentar



Cartão Persona/de Personagem (Avançado)

NOME





IDADE _____

OCUPAÇÃO _____

ESTADO _____

LOCALIZAÇÃO _____

NÍVEL _____

ARQUÉTIPO _____

MOTIVAÇÕES (Barra de sombras ao nível desejado)

Incentivo	
Medo	
Realização	
Crescimento	
Poder	
Social	

METAS (Os objetivos que a pessoa espera alcançar)

- _____
- _____
- _____

FRUSTRAÇÕES (os pontos de dor que gostariam de evitar)

- _____
- _____
- _____

MODELO PERSONA

PERSONALIDADE

Extrovertido	Introvertido
Sensação/Percepção	Intuição
Pensamento	Sentimento
Juízo	Compreensão

TECNOLOGIA

TI e Internet _____

Software _____

Aplicações móveis/εφαρμογές _____

Redes Sociais _____

MARCAS

IMAGEM

CITAÇÃO

BIOGRAFIA

Fonte: https://fakecrow.com/wp-content/uploads/2014/04/FakeCrow_Persona_PrintVersion2.jpg

STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que o preencham como quiserem. Depois peça-lhes para agirem e a pensarem como a personagem que descreveram ao criarem a sua história, utilizando uma abordagem narrativa pessoal para isso.

Este é um cartão de persona genérico para uma personagem que vive no mundo real e atual. O elemento "Marcas" refere-se a produtos conhecidos (por exemplo, roupas, calçado, produtos tecnológicos) que a personagem gosta e/ou usa todos os dias, o que pode revelar aspetos da sua personalidade.

O modelo/template também pode ser ajustado a mundos fictícios.

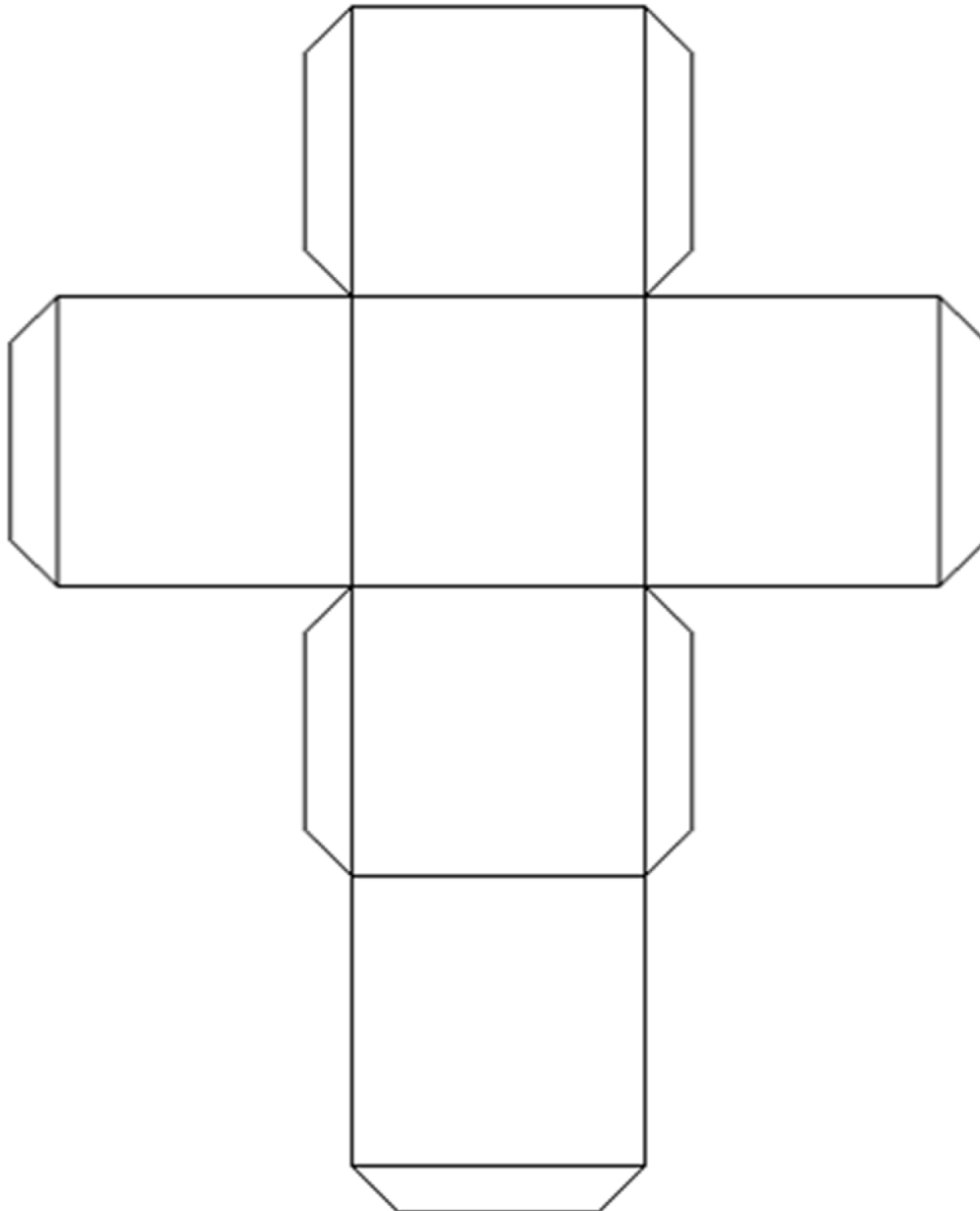
Sugestões

1. Pode-se introduzir imagens de personagens imprimindo fotografias e colando-as na seção de imagens do modelo persona. Isto pode ser mais estimulante para o pensamento dos alunos
2. Isto é mais adequado para personagens de uma história que tem lugar no mundo real e contemporâneo.
3. Tente criar os seus próprios cartões persona, de acordo com as suas necessidades.
4. Pesquise na Internet exemplos de persona. O seguinte exemplo é da série "Game of Thrones":

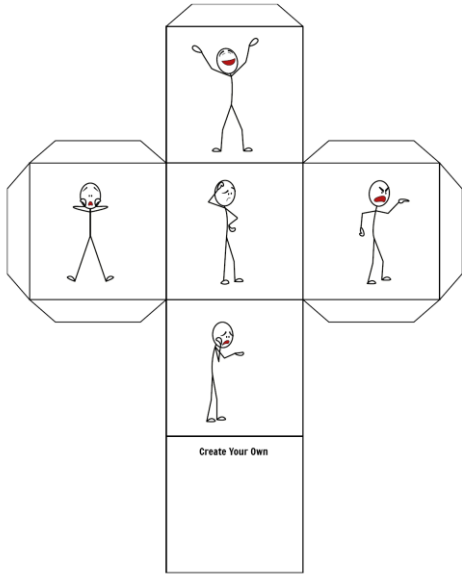
<https://www.justinmind.com/blog/user-personas-which-game-of-thrones-character-is-yours/>

Criar uma personagem - Cubos de Atributos

Se os alunos/as alunas precisarem de ajuda na criação das suas personagens, uma técnica é utilizar cubos de elementos feitos à medida para os/as ajudar a escolher os atributos das personagens de uma forma aleatória. Imprima e recorte a forma apresentada em baixo. Nos lados do cubo é possível desenhar ou introduzir antes de imprimir imagens relacionadas com os atributos das personagens (por exemplo, rostos, posturas, ocupações, emoções, etc.). Ver exemplos na página seguinte.

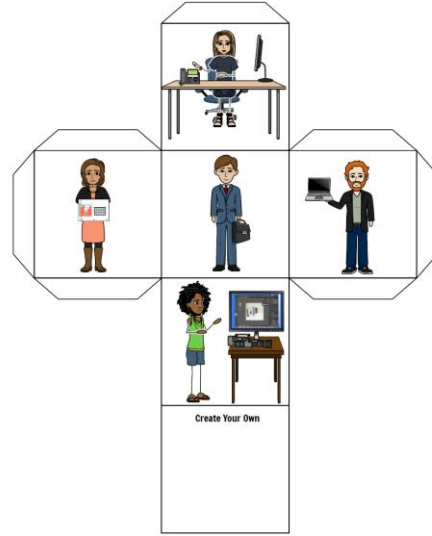


STORY LOGIC NET



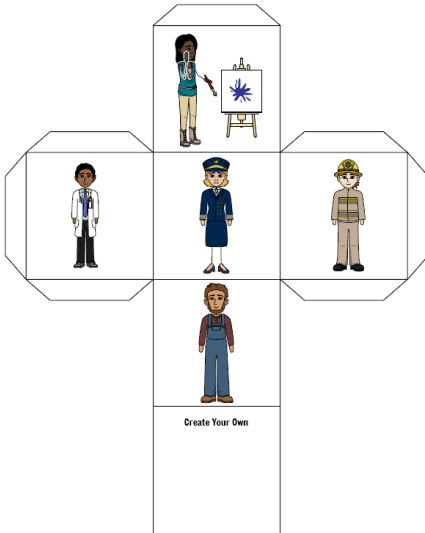
www.storyboardthat.com

StoryboardThat



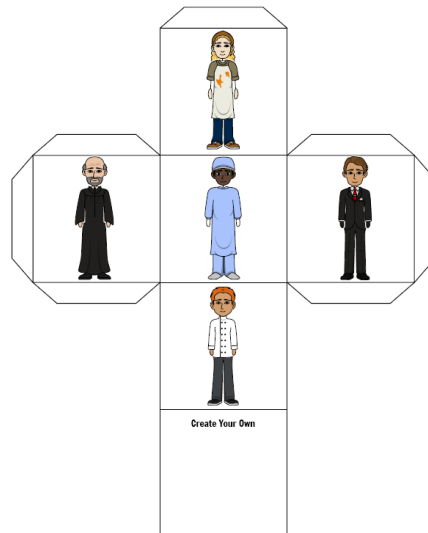
www.storyboardthat.com

StoryboardThat



www.storyboardthat.com

StoryboardThat



www.storyboardthat.com

StoryboardThat

https://test.storyboardthat.com/orig-privateboards/business-template-make-persona-cube/printtemplate/printonecell-worksheet?hide_cell_borders=true 4/4

STORY LOGIC NET

Criar uma personagem - Mapa de Conceitos

Se os alunos/as alunas precisarem de ajuda na criação das suas personagens, uma técnica é utilizar mapas conceituais para descrever todos os seus aspetos/elementos necessários.

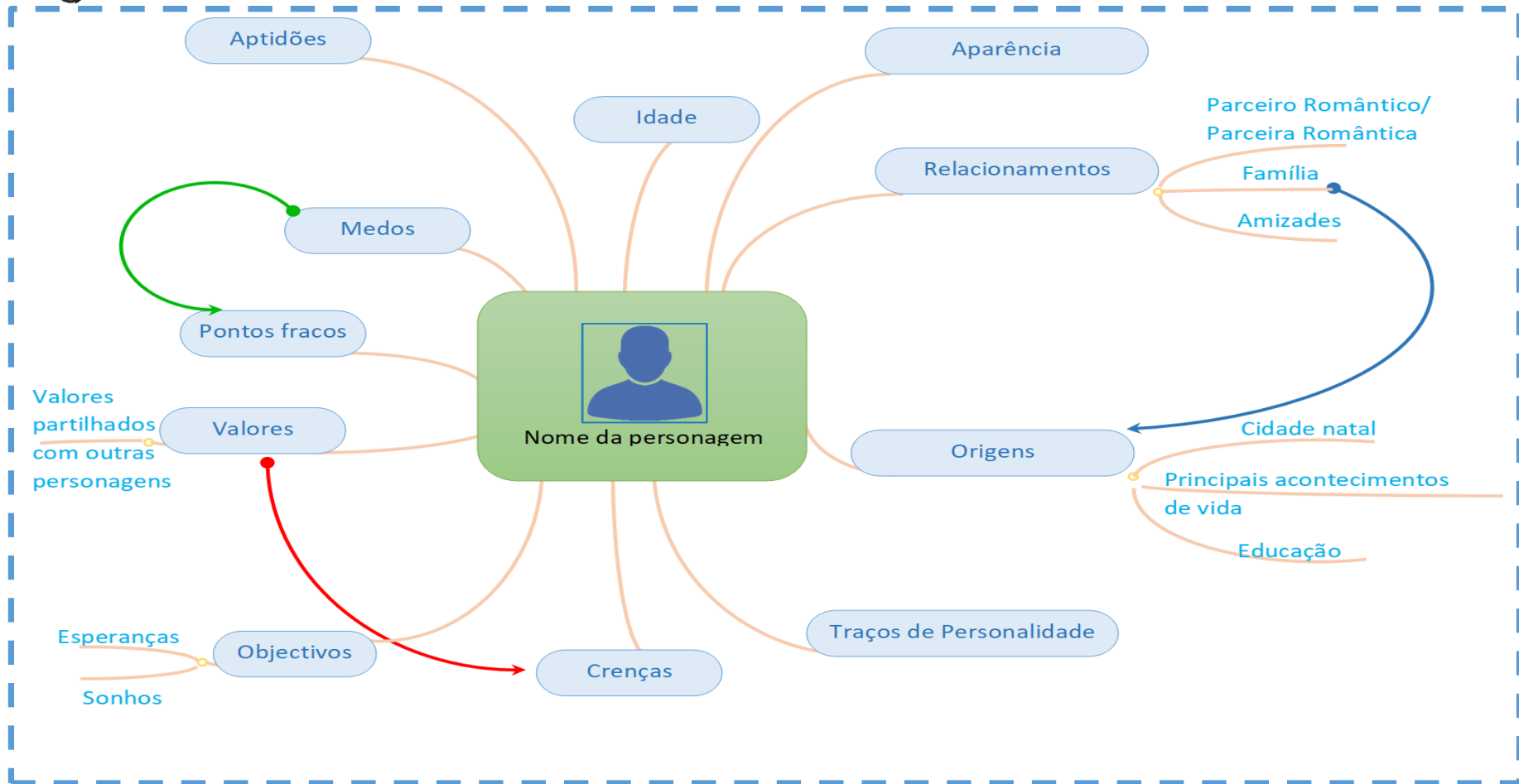
Pode utilizar um papel ou um quadro vazio (por exemplo, um flip chart) e desenhar o seu próprio mapa de conceitos numa situação de grupo/turma.

Quer seja a nível individual, como em grupo, os alunos/as alunas podem utilizar uma folha de papel em branco (A4 ou A3) para criarem os seus próprios mapas, após uma sessão de debate de ideias.

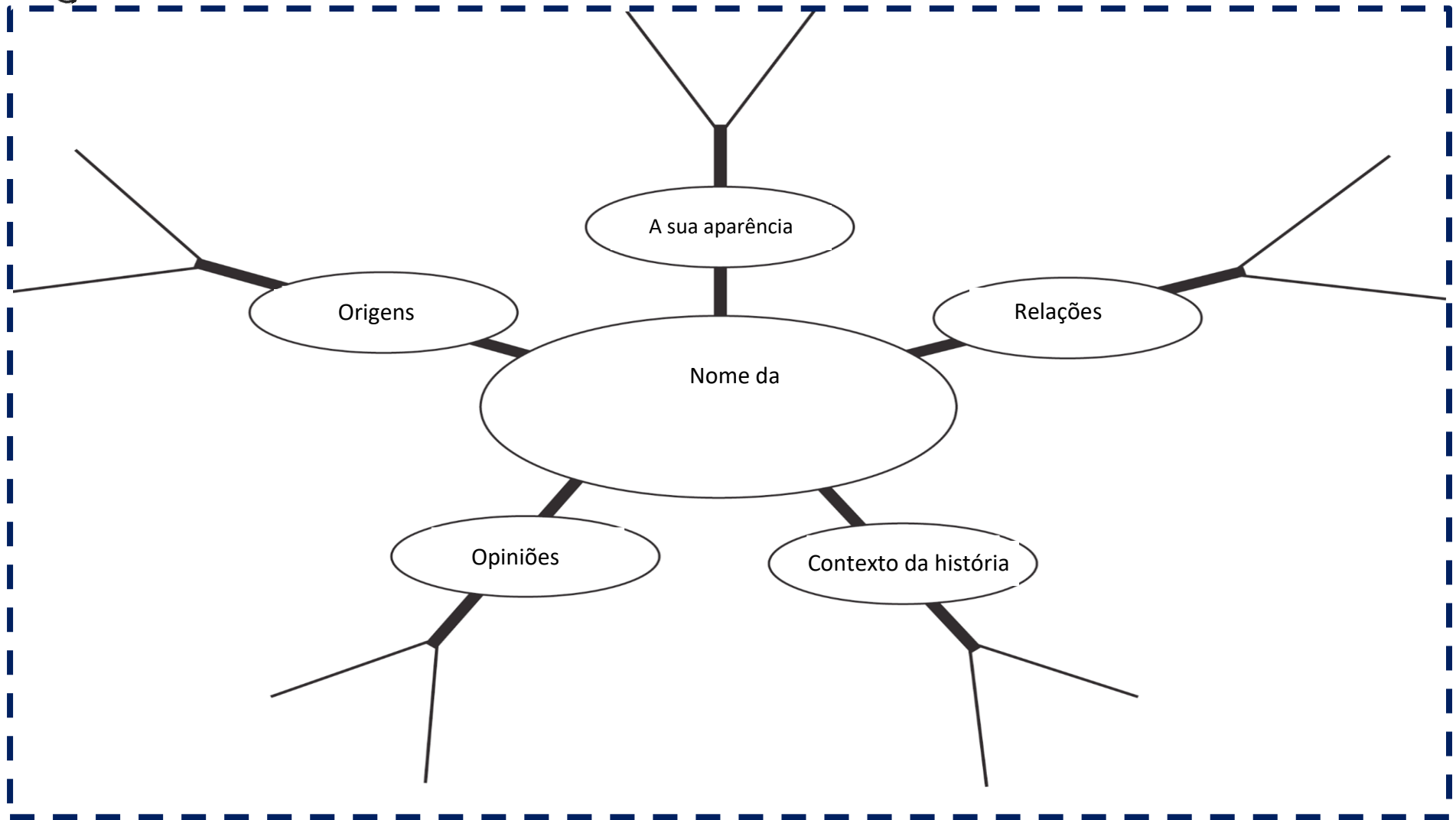
Para orientar os alunos/as alunas, existem muitos modelos/templates que pode utilizar, basta imprimir e distribuir; ou então criar os seus próprios, baseando-se na simplicidade, ou na complexidade, em quão abstrato ou analítico deseja que sejam. A escolha pode ser baseada na experiência e no nível dos alunos. Ver os exemplos fornecidos. Sinta-se à vontade para os imprimir e utilizá-los como estão ou como guias para criar os seus próprios.



STORY LOGIC NET

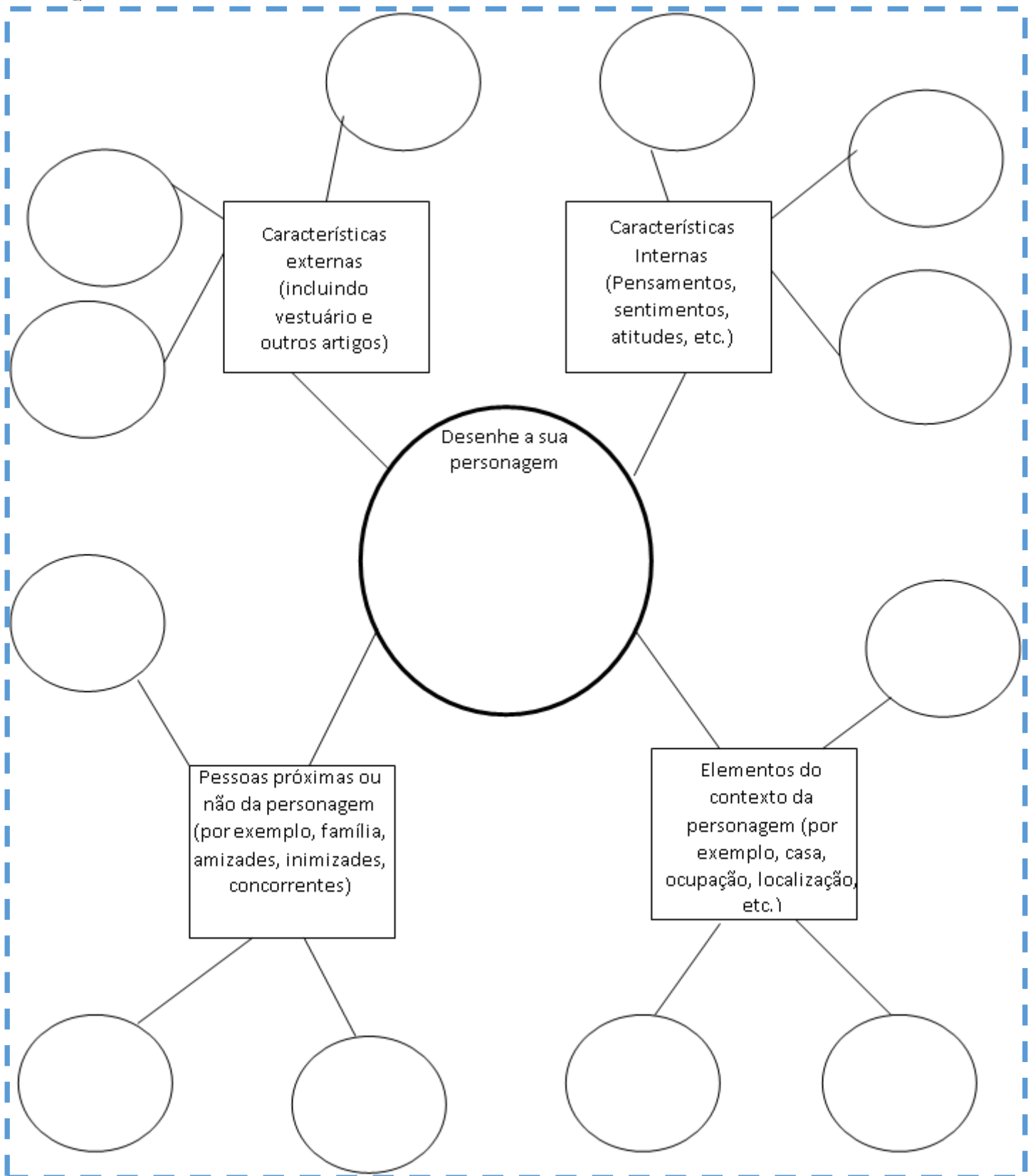


STORY LOGIC NET





Adicione Rectângulos e Círculos conforme necessidade





Formato de mapa de conceitos aplicado a um mapa de empatia

Como se parece e sente:	O que os outros pensam de si:
Nome:	
O que diz e faz:	O que sinto em relação a mim:

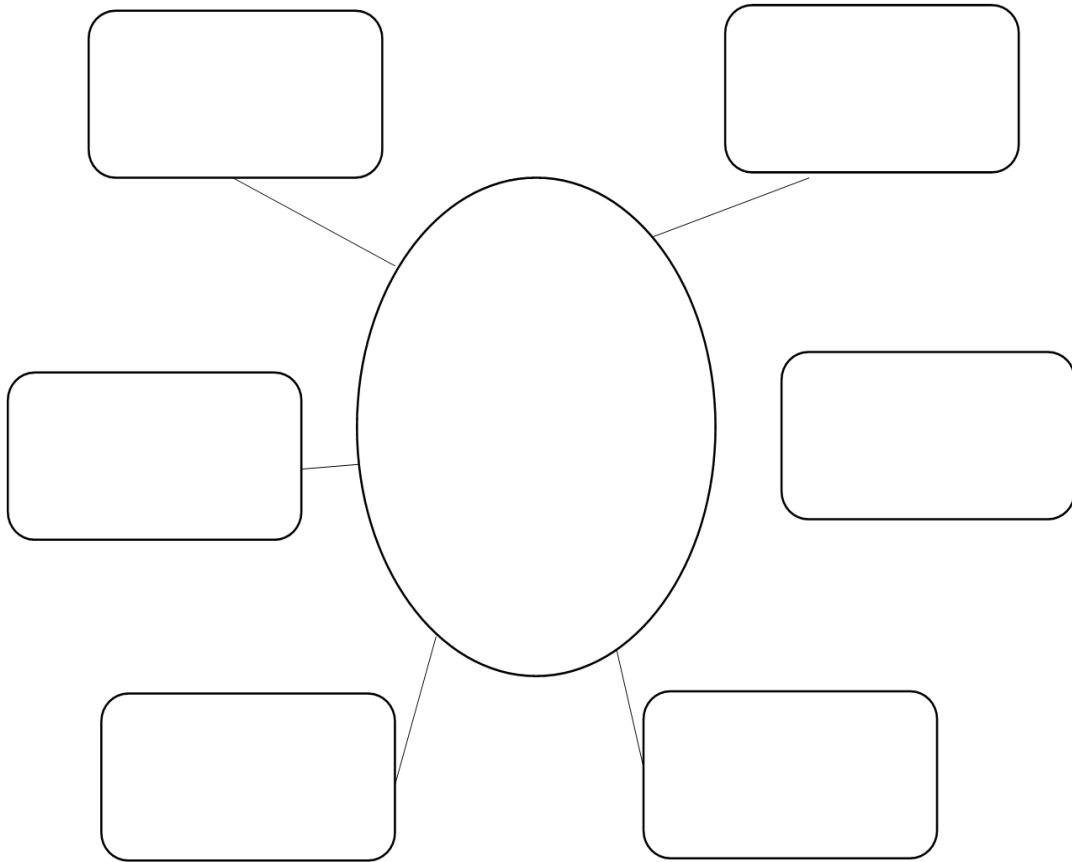
Descreva o aspeto da personagem (exterior) e como a personagem é (interior). Adicione campos de acordo com a necessidade



Perfil da personagem

Exterior

Interior





PROTAGONISTA		ANTAGONISTA	
	Os antagonistas são mais difíceis de lidar (e portanto mais reais e interessantes) se partilharem algumas semelhanças com o protagonista		Os antagonistas são os protagonistas da sua própria história. No entanto, nem todos os antagonistas irão sentir antagonismo em relação ao protagonista
Características positivas que não partilham:	Conflito causado pelas suas diferenças:	Características positivas que partilham:	Conflito causado por suas semelhanças
Características negativas que não partilham:	Exemplos específicos de conflito:	Características negativas que partilham:	Exemplos específicos de conflito:

© E.A. DEVERELL - <https://eadeverell.com>

Protagonista

Prosegue as metas principais do enredo de uma história. A personagem:

- É movida por uma meta, missão ou curiosidade
- Tem uma falha de carácter identificável
- Leal à causa, à família e aos aliados/às aliadas
- Mudança de experiências
- Destemido e corajoso
- Inteligência ou força superior
- Invoca a confiança ou a simpatia

Antagonista

Opõe-se ao avanço das metas principais do enredo de uma história. A personagem:

- É movida por um objectivo ou missão, ou por um desejo de evitar algo
- Tem uma falha de carácter identificável
- Leal à causa, à família e aos aliados/às aliadas
- Adapta-se facilmente aos obstáculos e à mudança
- Tem uma informação secreta ou importante
- Inteligência ou força superior
- Provoca sentimentos de mal-estar ou desconfiança

Os antagonistas podem ser: A natureza (por exemplo, uma tempestade), A personificação do mal, A máquina, O sobrenatural (por exemplo, um fantasma), O mentor, O rufia, O monstro, A figura autoritária

Instruções:

- Escreva o título da sua história no topo.
- Escreva os nomes das personagens nas caixas sombreadas de cada lado. Lembre-se, protagonista e antagonista são termos relativos; o antagonista é o protagonista da sua própria história (de vida).
- Liste as características negativas e positivas que cada personagem possui.
- Anote os conflitos que poderão surgir das diferenças ou semelhanças entre as personagens.
- Crie exemplos de cenários específicos que demonstrem o conflito.

Instruções

Imprima o cartão e entregue-o a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que utilizem as ideias escritas no verso do cartão.

O protagonista é a personagem principal. Um antagonista é uma personagem opcional que trabalha contra o protagonista e é frequentemente uma personagem igualmente forte. Os antagonistas são uma forma simples de introduzir o conflito numa história, e a forma mais rápida de criar um antagonista que se ajuste ao enredo do protagonista, é considerar a sua relação.

Quando o antagonista tem semelhanças com o protagonista, faz com que este tenha mais dificuldade de lidar com ele, porque a personagem não se pode distanciar completamente dele, e não pode tratá-lo conscientemente como "o outro" ou "o mau".

Dar ao antagonista qualidades tanto positivas como negativas pode também torná-las mais difíceis de ultrapassar para o protagonista, porque torna a personagem mais humana e mais simpática.

A fim de utilizar esta folha de trabalho:

1. Escreva o título da sua história no topo.
2. Anote os nomes dos personagens nas caixas sombreadas de cada lado. Lembre-se, protagonista e antagonista são termos relativos; o antagonista é o protagonista da sua própria história (de vida).
3. Liste as características negativas e positivas que cada personagem possui.
4. Anote os conflitos que poderão surgir das diferenças ou semelhanças entre as personagens.
5. Crie exemplos de cenas específicas que demonstrem o conflito.

O modelo/template vazio também pode ser encontrado em:

<https://www.eadeverell.com/wp-content/uploads/06.-Protagonist-and-Antagonist.pdf>

Sugestões

1. Como exercício, peça aos alunos/às alunas que criem um/uma antagonista de si próprios.
2. Coloque questões reflexivas para ajudar os alunos/as alunas. Realce as qualidades do/da protagonista ou do/da antagonista e oriente-os/as a encontrar os seus opostos.
3. Selecione pares de personagens de histórias conhecidas, que os alunos gostem, e tente demonstrar a sua relação protagonista-antagonista
4. O/a Antagonista não tem de ser sempre o/a "mau/má da fita". Pode ter alguma bondade dentro de si.
5. Equilibrar o poder ou a importância do/da antagonista. Se ele/ela "perde" facilmente para o/a protagonista ou perde apesar de ser mais poderoso/poderosa, a história torna-se embaraçosa.

Cenas

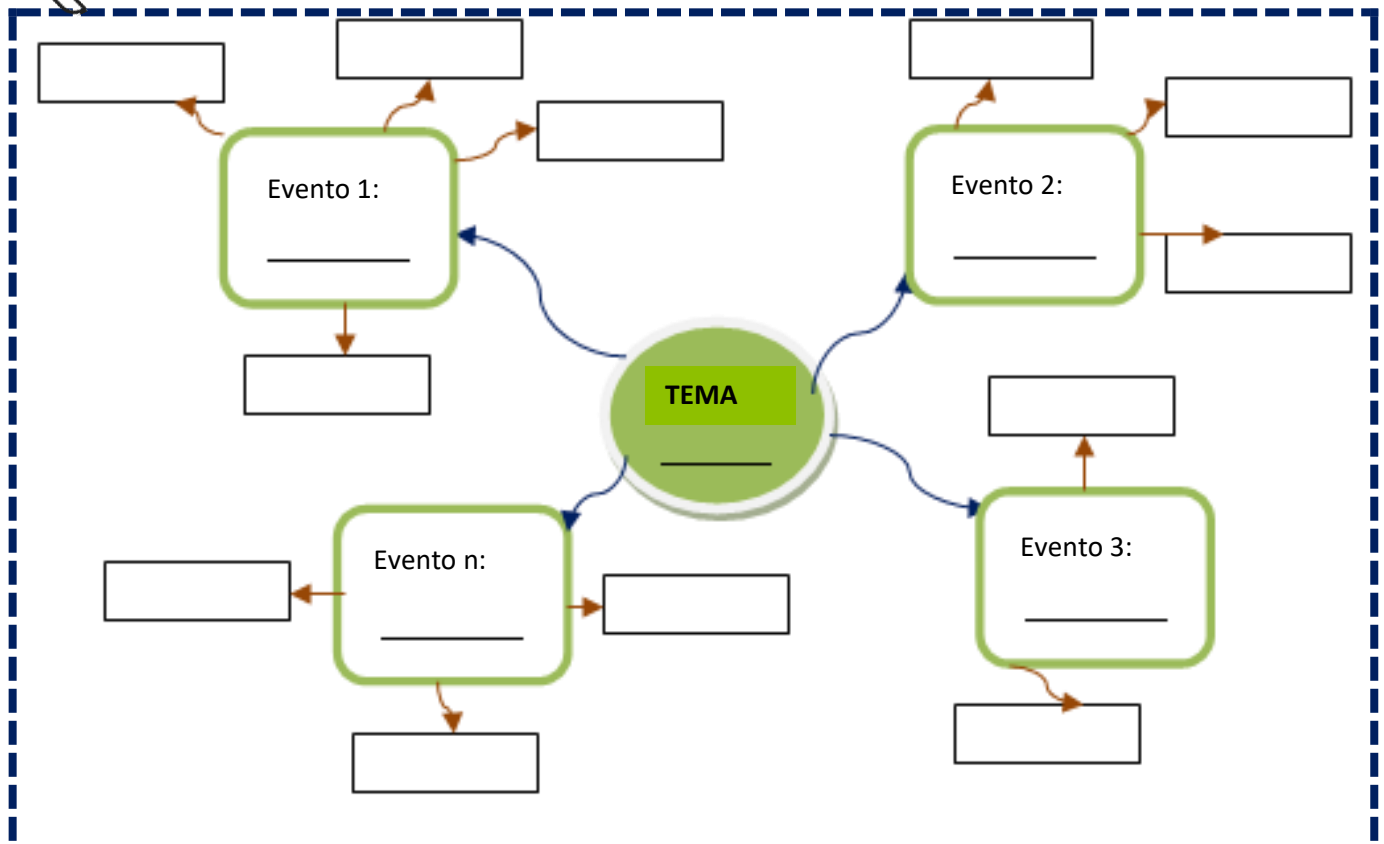
Uma cena, numa parte da história onde a personagem ou personagens se envolvem em ação ou diálogo.

Não significa necessariamente um local diferente, mas apenas "algo diferente a acontecer" ou "outro ponto de vista", "outro tempo".

Uma cena inclui vários elementos, tais como: Ações, Pensamentos, Diálogo, Emoções, Localização, elementos no local.

Neste toolkit pode encontrar vários modelos/templates para ajudar a organizar os seus pensamentos e ideias de modo a criar cenas para as suas histórias. Alguns são auto-explicativos sob a forma de um cartão.

Também é possível combinar sugestões do toolkit. Por exemplo, pode desenhar cenas com os mapas de conceitos e utilizar uma linha temporal para as ligar.



Dicas Rápidas

1. Utilizar quaisquer ferramentas ou mesmo um pedaço de papel para criar um mapa de conceitos como este
2. Pense em eventos, mesmo que não sejam incluídos na história final
3. Para cada acontecimento, descrever as 5 questões (Quem, Porquê, Onde, O quê, Quando)
4. Crie tantos acontecimentos quantos desejar
5. Escolher os acontecimentos que melhor se adequem à sua ideia de história

STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que preencham como quiserem, seguindo as dicas na parte de trás do cartão. Pode ser útil criar mapas como o exemplo no cartão, utilizando folhas de papel em branco.

Desenhe quantas cenas quiser e depois combine algumas ou todas para criar uma história coerente. Examine e decida como se podem ligar umas às outras, como a transição de uma para outra pode ser mais interessante e/ou realista

Sugestões

1. Aconselhe os alunos/as alunas a trabalharem em cenas individuais que incluam as personagens que desenvolveram. Depois podem seleccionar algumas delas e montar uma história
2. Dê ideias simples aos alunos/às alunas para a criação de cenas. Por exemplo "Imagine a sua personagem em sua casa num dia normal e faça uma descrição".
3. Ajude os alunos/as alunas através de questões reflexivas na ligação das características da personagem com as cenas. Por exemplo, pode uma personagem rebelde ter um quarto muito arrumado?





Criação de cenas e eventos - Cronologia

TEMA:	
- Hora, Local	
- Descrição	
- Acontecimentos	
- Perguntas	
- ...	
	- Hora, Local
	- Descrição
	- Acontecimentos
	- Perguntas
	- ...
	- Hora, Local
	- Descrição
	- Acontecimentos
	- Perguntas
	- etc

Dicas Rápidas

1. Utilizar quaisquer recurso, pode mesmo ser um pedaço de papel, para criar uma linha temporal como esta
2. Pense em acontecimentos, mesmo que não sejam incluídos na história final
3. Para cada acontecimento, descrever os elementos correspondentes
4. Adicione tantos elementos quantos desejar em cada caso
5. Disponha os acontecimentos numa ordem temporal, prolongando-a tanto quanto desejar
6. Afaste-se e examine a sua sequência. Decida quais os acontecimentos que deseja manter

Instruções

Imprima o cartão e entregue-o a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que o preencham como quiserem, seguindo as dicas no verso do cartão.

A reflexão sobre o resultado é importante. Certifique-se de que o fluxo de acontecimentos no tempo faz sentido

Sugestões

1. Considere começar com uma linha temporal em que apenas os títulos dos acontecimentos serão escritos numa sequência. Depois trabalhe cada cena à sua maneira, com base nos títulos
2. Crie cenas individuais com a abordagem desejada (por exemplo, utilizar mapas de conceitos) e depois crie uma linha temporal para as anexar. Não é obrigatória a utilização de todas as cenas concebidas
3. Desenhe uma linha simples sobre um grande pedaço de papel. Utilize notas post-it ou pedaços de papel, cada um correspondendo a uma cena diferente e coloque-os na linha temporal. Sinta-se à vontade para alterar a sequência ao seu gosto
4. Um efeito bonito para a ideia anterior, é usar um marcador de cor para realçar os acontecimentos significativos, os marcos, as cenas da sua história e assim ter uma ideia a quais eventos se deve prestar mais atenção.



O Gráfico das 5 questões

1

O que aconteceu??

2

Quem estava lá?

3

Porque é que isso

4

Quando é que aconteceu?

5

Onde é que aconteceu??

Instructions

Utilize 2-3 frases para descrever cada elemento da tabela. Depois junte-as e terá uma cena completa para a sua história. Peça emprestadas características das suas personagens

Todos os 5 elementos são necessários para ter uma descrição completa da cena

Use um cartão para cada cena

STORY LOGIC NET

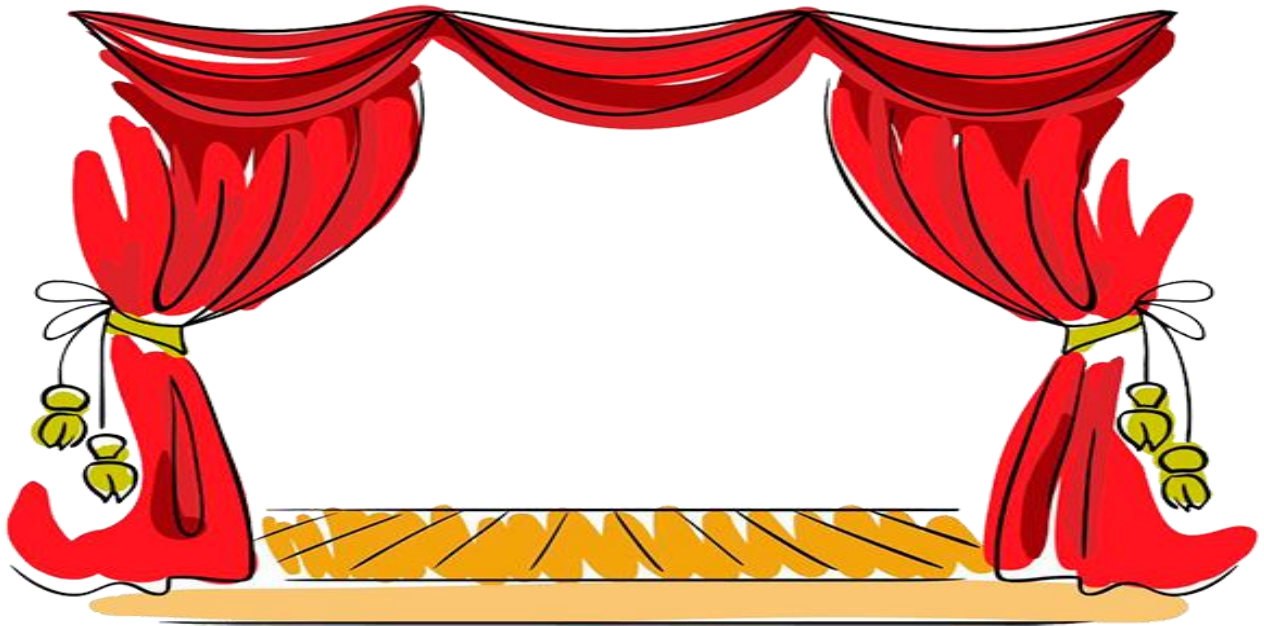
Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que o preencham como quiserem, seguindo as instruções no verso do cartão.

Sugestões

1. Uma variação desta técnica requer que se faça 5 vezes a pergunta "Porquê?", a fim de se conseguir um raciocínio mais profundo da situação
2. Outra variação acrescenta os elementos "Como?" e "Quanto?". Manter estas questões de lado, para quando parecer apropriado ou valer a pena





Instructions

1. Visualize a sua cena como se fosse espectador/a numa peça de teatro
2. Desenhe a sua cena (atores, adereços, cenário)
3. Tente explicar a si próprio/a porque é que tudo o que desenhou precisa de estar lá
4. Descreva-o em palavras
5. Utilize-o para a sua história

STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que desenhem a sua cena e depois a transponham para palavras, na parte de baixo do cartão

Por vezes é mais fácil para o aluno visualizar/imaginar primeiro a cena e depois descrevê-la num formato verbal, do que seguir a abordagem oposta

Sugestões

1. Como exercício, pode apresentar cenas de peças de teatro, filmes ou mesmo livros ilustrados e pedir-lhes que as descrevam para se familiarizarem com a técnica. Coloque questões para os/as orientar no reconhecimento de todos os detalhes importantes ou não
2. O desenho pode ser muito vago ou um rascunho. Não são necessários artistas para este exercício.
3. Tente criar uma colagem com fotos/imagens de revistas, autocolantes e outros recursos



STORY LOGIC NET				
Tópico/Cena _____				
Ver	Ouvir	Tocar	Saboriar	Cheirar

Instructions

1. Dê um título à sua cena e coloque-o no quadrado correspondente ao "Tópico".
2. Imagine que faz parte da cena
3. Descreva o que sente, com cada um dos seus sentidos, usando 2-3 frases
4. Utilize este material para a sua história

STORY LOGIC NET

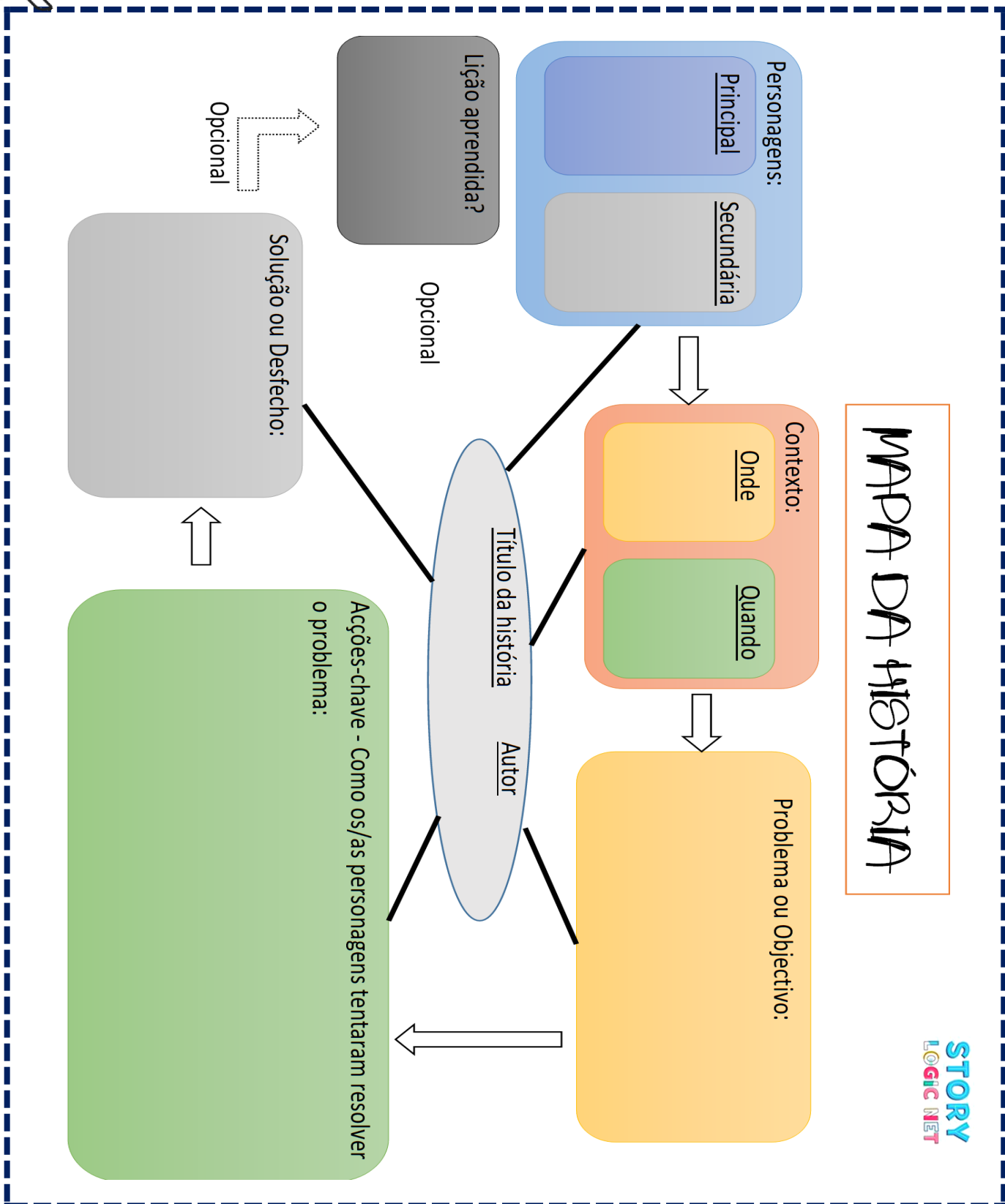
Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que fechem os olhos e imaginem que fazem parte dele. Depois peça-lhes que o descrevam usando os sentidos.

Por vezes é mais fácil para o aluno visualizar/imaginar primeiro a cena e depois descrevê-la num formato verbal, do que seguir a abordagem oposta. Neste caso, é-lhes pedido que se projetem realmente na cena.

Sugestões

1. Como exercício, pode pedir aos alunos/às alunas para tomarem a parte de outra personagem na cena e repetir a descrição
2. Peça-lhes para mudar de papel (por exemplo, protagonista, observador, um coelhinho escondido atrás de um arbusto, etc.)
3. Coloque questões provocatórias para orientar as crianças. Por exemplo: "Como cheirava o ar?", "Como sentias a espada na tua mão?", "Que cores conseguirias ver?".



Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou a vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que preencham as diferentes caixas/blocos a fim de criar uma visão geral da sua história.

Um Mapa da História é um mapa que contém os elementos absolutamente necessários para criar uma história completa. É útil para os escritores principiantes que têm dificuldade em estruturar as suas histórias. É um método para visualizar os pensamentos fundamentais de um/a potencial escritor/a e ver como são coerentes.

Sugestões

1. Tente esta abordagem, se a pirâmide de Freytag não estiver a funcionar
2. Combine modelos/templates (por exemplo, este e a pirâmide da Freytag) para ver o que melhor se adequa aos seus alunos/suas alunas.
3. Pode criar os seus próprios mapas de história, acrescentando mais caixas/blocos, com base no nível dos alunos/das alunas e no seu objetivo.



Mapa da história

Título _____ Autor _____

Personagens principais

Contexto

Declaração do problema

Resumo do início da história

Resumo do Meio da História

Resumo do Fim da História

Declaração da Solução (diretamente relacionada com o problema)

Mensagem principal da história

STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que preencham a informação em falta, a fim de criar uma visão geral da sua história.

Um Mapa da História é um mapa que contém os elementos absolutamente necessários para criar uma história completa. É útil para os escritores principiantes que têm dificuldade em estruturar as suas histórias. É um método para visualizar os pensamentos fundamentais de um potencial escritor e ver o quão coerentes são.

Sugestões

1. Tente esta abordagem se a pirâmide de Freytag não estiver a funcionar
2. Combine modelos (por exemplo, este e a pirâmide da Freytag) para ver o que melhor se adequa aos seus alunos/às suas alunas.
3. Pode criar os seus próprios mapas de história, acrescentando mais caixas/blocos, com base no nível dos alunos/das alunas e as metas a alcançar.



Pirâmide da História

Personagem principal (Nome) _____

Duas palavras para descrever esta personagem _____

Três palavras para descrever o cenário ou local _____

Quatro palavras para descrever um acontecimento importante _____

Cinco palavras para descrever a ideia principal ou a importância deste acontecimento _____

STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue-o a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que preencham as palavras em falta, a fim de criar uma visão geral da sua história.

A Pirâmide da História é um organizador gráfico, em que cada linha tem mais uma palavra do que a linha anterior, formando assim a forma de pirâmide. Os escritores/as escritoras são orientados/as a escrever os principais elementos das suas histórias de uma forma estruturada e criativa.

Existem várias versões deste modelo/template (verifique este toolkit para outras opções) e pode também criar os seus próprios exemplares, acrescentando mais linhas (cada uma contendo mais uma palavra do que a anterior)



Pirâmide da História

Personagem principal (Nome) _____

Duas palavras para descrever esta personagem

Três palavras para descrever o contexto ou local

Quatro palavras para descrever um acontecimento importante

Cinco palavras para descrever outro acontecimento importante

Seis palavras para descrever o final ou como o problema foi resolvido

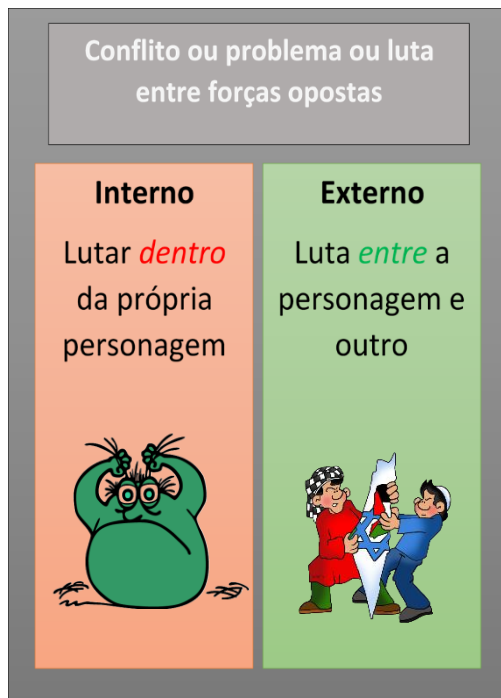
STORY LOGIC NET

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas. Peça-lhes que preencham as palavras em falta, a fim de criar uma visão geral da sua história.

A Pirâmide da História é um organizador gráfico em que cada linha tem mais uma palavra do que a linha anterior, formando assim uma forma de pirâmide. Os escritores/as escritoras são orientados/as a escrever os principais elementos das suas histórias de uma forma estruturada e criativa.

Existem várias versões deste modelo/template (pode consultar este toolkit para outras opções) e pode também criar as suas próprias versões, acrescentando mais linhas (cada uma contendo mais uma palavra do que a anterior)



Utilização de conflitos internos e externos em histórias

1. Fazer os dois tipos de obstáculos de conflito

Que falhas interiores ocorrem no próprio modo de um personagem? E quais eventos estão além de seu controle?



2. Planejar como os dois tipos de conflito se relacionam

E.G. O temperamento impetuoso de uma personagem afeta a resolução de um desacordo de trabalho explosivo?



3. Fazer com que os conflitos internos das personagens colidam

Como os principais defeitos da personagem (por exemplo, ser muito abrasivo ou não falar o suficiente) chocam?



4. Utilizar conflitos maiores e menores

Que conflitos menores podem surgir à medida que as suas personagens crescem e se desenvolvem ao longo do tempo?



5. Planejar conflitos cruciais em personagens

Criar perfis de personagens, incluindo um resumo de conflitos maiores e menores, que possam encontrar



Crie perfis de personagens e o esboço de uma história simples:
www.nownovel.com/start-writing-a-book

Dicas Rápidas

- Tensão: Devido à incerteza do conflito, queremos saber como se resolve e continuar a virar as páginas para descobrir
- Riscos: O conflito sugere o pior dos casos e torna a resolução urgente (o herói deve ultrapassar o antagonista/o contexto ou a si próprio "senão...")
- Desenvolvimento da personagem: O conflito permite incidentes e confrontos dramáticos que testam as personagens e as levam a aprender e a adaptar-se

COMO?

1. Tipos de obstáculos internos/externos
2. Os conflitos internos/externos influenciam-se uns aos outros
3. Os personagens opõem-se aos conflitos internos
4. Múltiplos conflitos internos/externos relacionados
5. Planejar perfis de personagens juntamente os conflitos internos/externos.

Instruções

Imprima o cartão e entregue a um/uma ou vários alunos/várias alunas como uma ajuda rápida para compreender o que é um conflito e que tipos de conflitos existem. Conflito é oposição e luta, quer entre personagens que têm objetivos opostos, quer entre uma personagem e os seus próprios demónios interiores. Por vezes, o conflito reside entre a personagem e o contexto.

O conflito fornece os desafios e as hipóteses que criam o aumento e diminuição da ação. É também aí que a personagem pode crescer e mudar. Ao enfrentar a adversidade interna e/ou externa, a personagem ganha novas perspectivas e forças. Ultrapassa as falhas ou cede a elas. O conflito é, pois, o agente central da mudança

Através de uma discussão reflexiva/orientada, utilize a seguinte informação para ajudar os alunos:

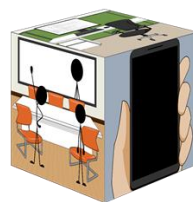
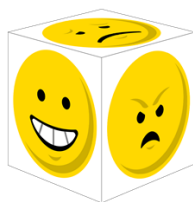
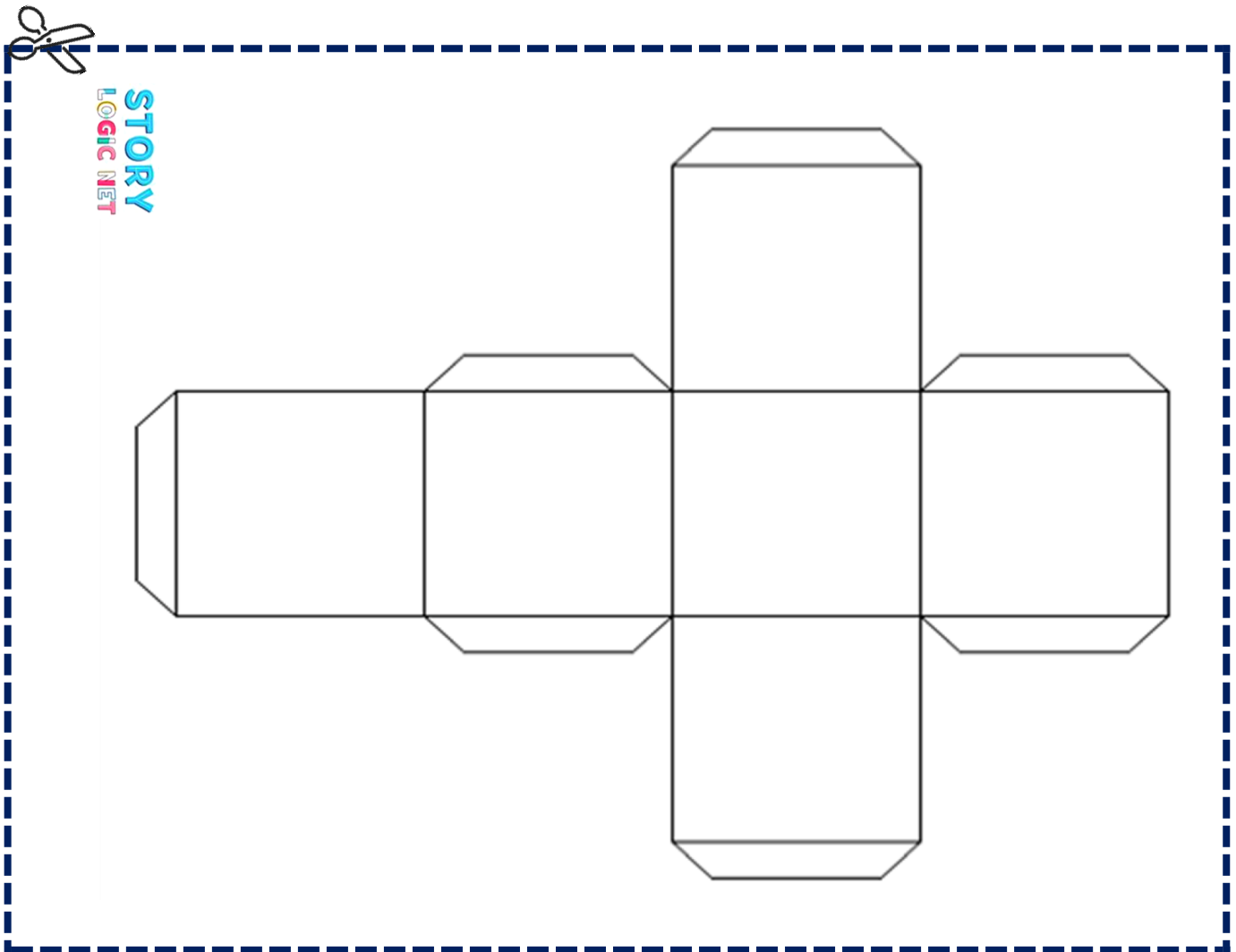
- Conflito interno: É um tipo comum de conflito, geralmente baseado em sentimentos e/ou valores internos. A personagem luta com uma escolha, decisão, ou questão que tem de enfrentar e lidar.
- Conflito Externo:
 - Pessoa contra pessoa. Este é o tipo de conflito mais comum, geralmente entre o protagonista e o antagonista
 - Pessoa contra a natureza. A protagonista luta contra as forças da natureza ou do contexto externo. Isto é comum nas histórias de sobrevivência.
 - Pessoa contra a sociedade. Por exemplo, a personagem principal defende-se para apoiar as suas crenças e lutas contra a sociedade ou contra um grupo de pessoas.
 - Pessoa contra o sobrenatural. Semelhante a "Pessoa contra a natureza", mas com elementos sobrenaturais ou de difícil compreensão (por exemplo, feitiçaria).
 - Pessoa contra tecnologia. Um conflito que surge de uma nova descoberta, um avanço científico, etc.

Consulte também o vídeo de Ted Ed que explica o conflito externo e interno:
<https://ed.ted.com/on/2AiUn1bS>

STORY LOGIC NET

Desenho de Elementos da História - Sugestões de Escrita

Escrever personagens aleatórias, lugares/situações, e conflitos/emoções em pequenos pedaços de papel ou nos lados de um cubo. Os alunos/as alunas, através dos cubos (como dados), escolhem um de cada ao acaso e utilizam-nos para criar a sua história. Utilizar o seguinte modelo/template:



Exemplos:

STORY LOGIC NET









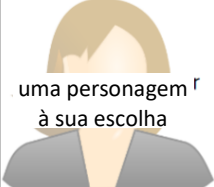


Desenho de Elementos da História - Sugestões de Escrita 2

Utilize dados normais com um modelo como os seguintes, que pode criar escolhendo os seus próprios elementos num processador de texto normal.



	Quem?	Onde?	O quê?	Quando?

Aqui estão alguns exemplos para pôr em marcha:

	Quem?	Onde?	O quê?	Quando?
	 um super herói	na prisão	alguém está	presente
	 uma bruxa ou feiticeiro	no deserto	as personagens estão no meio de uma tempestade	passado
	 seu time	no espaço	as personagens são encolhidas	futuro
	 um ator	num barco	as personagens não têm mais recursos	presente
	 uma personagem r à sua escolha	na escola	as personagens encontram uma caixa estranha	passado
	 um atleta	na selva	as personagens encontram-se no meio de uma luta	futuro

STORY LOGIC NET

 Lançar uma história!

Lançado#	Personagem	Contexto	Problema
	um monstro de duas	dentro de uma caverna	encontrou um cêntimo azarado
	um dragão que respira	numa quinta	foi perseguido por um tomate
	uma bela princesa	junto a um lago	perdido no espaço
	um sapo feio	num deserto quente	foi separado do seu amigo/da sua amiga
	um belo cavaleiro	numa floresta escura	comeu uma baga envenenada
	um urso rabugento	num castelo mágico	perdeu a sua memória

Direções: Lançar o dado 3 vezes, uma para cada coluna, para misturar e combinar diferentes elementos da história. Registrar cada elemento da história no organizador gráfico, adicionando quaisquer ideias extra para a história!

MsJordanReads © 2012



LANÇAMENTO DA HISTÓRIA

PERSONA GEM PRINCIPAL						LÁPIS FALANTE
CONTEXTO		SALÃO DE BOWLING 		NAVIÓ DE CRUZEIROS 		
PROBLEMA	FOI COMIDO POR UMA COBRA 	ATINGIDO POR TORNADO 	FOGO ENORME 	PERDEU-SE 	FOI APANHADO NUMA ARMADILHA 	TRANSFORMADO EM TOMATE

©The TECHIE Teacher®

Desenhando Histórias - Cubos com História

Utilize o storycubes original (www.storycubes.com) ou crie o seu próprio utilizando desenhos e/ou imagens e o modelo do cubo (ver <https://www.thecrafttrain.com/roll-a-story-creative-writing-dice/>) e outras actividades no toolkit. Seleccione 9 cubos para o aluno/a aluna atirar e utilize os seguintes modelos para criar uma história



Nome: _____

Nível: _____

Atividade: Elementos da história

Writing Short Stories with Rory's Cubes

Cubo#1	Cubo#2	Cubo#3	Cubo#4	Cubo#5	Cubo#6	Cubo#7	Cubo#8	Cubo#9

LEMBRE-SE: As boas histórias curtas têm um início, meio e fim claros. Incluem um título, personagem, contexto, um problema e uma solução

Debate de ideias antes de escrever:

Título: _____

Personagem(ens)	
Contexto	
Problema	
Solução	



Contar histórias com os cubos de histórias de Rory®



(Título)

Por: _____
(Autor)

Era uma vez, _____
(Contexto)

Cubo 1	
Cubo 2	
Cubo 3	
Cubo 4	
Cubo 5	
Cubo 6	
Cubo 7	
Cubo 8	
Cubo 9	

_____. O final.
(Conclusão)



Contar histórias com os cubos de histórias de Rory. Ações



_____ (Título)

Por: _____ (Autor)

Era uma vez, _____ (Contexto)

Cubo 1	Presente:
	Passado:
Cubo 2	Presente:
	Passado:
Cubo 3	Presente:
	Passado:
Cubo 4	Presente:
	Passado:
Cubo 5	Presente:
	Passado:
Cubo 6	Presente:
	Passado:
Cubo 7	Presente:
	Passado:
Cubo 8	Presente:
	Passado:
Cubo 9	Presente:
	Passado:

_____ . O final.
(Conclusão)



Escrita colaborativa com Cubos de Histórias

Utilize o storycubes original (www.storycubes.com) u crie o seu próprio utilizando desenhos e/ou imagens, o modelo do cubo (ver <https://www.thecrafttrain.com/roll-a-story-creative-writing-dice/>) outras actividades no toolkit . Selecciono 9 cubos para o aluno atirar e utilize os seguintes modelos para criar uma história.

Cada aluno utiliza 3 cubos e escreve a parte correspondente da história



STORY LOGIC NET



STORY
LOGIC NET

Parte 1

Parte 2

Parte 3

