

# Workshop: Narrativas Digitais nos LED\*

Luís Valente  
CCTIC.UMinho  
2025






Workshop: Narrativas Digitais com LED © 2025 by Luis valente is licensed  
under [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)   

Imagem: freepik.com

*\*Laboratórios de Educação Digital*



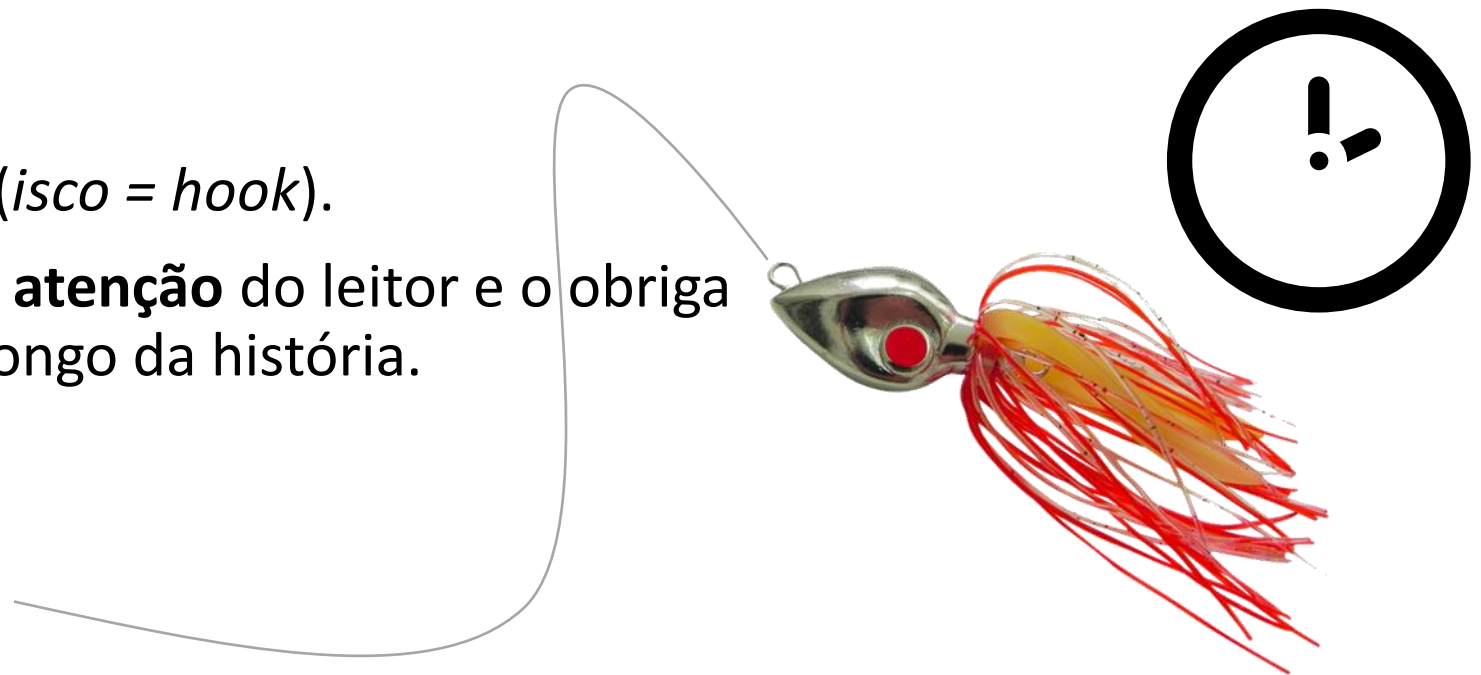
# Isco (engodo)

Ao escrever (ou escolher histórias) para crianças, é importante percebermos que não temos mais do que cerca de **dois segundos e meio** para captar o interesse delas e garantir que estejam dispostas a investir os dez minutos seguintes a ver como a história se revela.

*Como se faz?*

É simples! Com um **engodo** (*isco = hook*).

O **isco** é aquilo que **agarra a atenção** do leitor e o obriga a continuar interessado ao longo da história.



# Conflito

Todas as crianças **enfrentam desafios, resolvem problemas, ultrapassam medos, superam barreiras e tomam decisões difíceis**. Os personagens das suas histórias também precisam de fazer essas coisas. Como todas as grandes histórias têm personagens fortes, também têm algum tipo de **conflito que esses personagens devem resolver**.

É entre a apresentação do conflito e a sua resolução que as crianças se apaixonam pelos personagens das histórias. Interiormente choram com eles, riem com eles, pensam nas suas próprias soluções para o problema apresentado. **Sem conflito as crianças não têm razões para investir emocionalmente**. E sem investimento emocional é improvável que a história deixe uma impressão duradoura ou tenha qualquer impacto real para a criança.

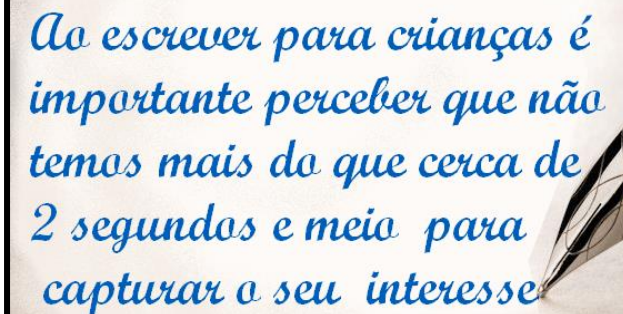


# Mensagem

As melhores histórias para crianças têm mensagens fortes que as inspiram, motivam e deleitam. Umas vezes as mensagens podem ser mais sombrias e moralistas, para as consciencializar ou ajudar a identificar-se com um problema que enfrentam na sua vida.

É importante notar que a mensagem de uma história é diferente consoante ela tenha uma "lição" específica ou moral ou tenha sido escrita com o propósito de ensinar alguma coisa

nova à criança. E, há um tempo e um lugar adequado a cada tipo de história. Não devemos, contudo, esquecer, que as crianças, à semelhança dos adultos, precisam de histórias para relaxar e divertir. Simplesmente!



*Ao escrever para crianças é importante perceber que não temos mais do que cerca de 2 segundos e meio para capturar o seu interesse.*

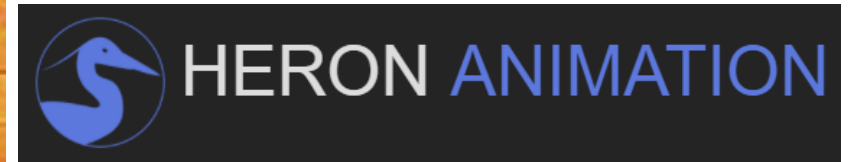
# Uma boa história é...

- ✓ Curta (dura menos do que o tempo que temos disponível para estar atentos: +/- 3 minutos)
- ✓ Subtil (diz-nos muito de forma indireta, leva-nos a deduzir)
- ✓ Bem-humorada (simpática, inocente, “patética”, inofensiva)
- ✓ Apelativa (sentimentos, emoções)
- ✓ Persistente (lembramo-nos dela ou de parte dela mais tarde)
- ✓ Invulgar (original, pouco conhecida, inesperada)
- ✓ A que nós contamos, escrevemos, fazemos...

Recursos & Cia.



# Captura & Edição



Shotcut





# Recursos

## **Imagens (clipart, gif, vídeos, etc.)**

<http://www.clipartpal.com>

<http://www.clker.com>

<https://madsenworld.dk/index-uk.htm>

<https://www.freevectors.net>

<https://pixabay.com>

<https://freepik.com>

<http://opengameart.org/>

## **Ferramentas online**

<https://www.storyboardthat.com/>

<https://wonderunit.com/software/storyboarder/>

<https://www.canva.com/create/storyboards/>

# Recursos

## **Música & efeitos áudio**

<https://opengameart.org/>

<https://freesound.org/>

<https://soundbible.com/>

<https://www.bensound.com/royalty-free-music>

<https://www.looperman.com/loops> (precisa de registo)

<https://www.jamendo.com/start>

<https://bigsoundbank.com/>

<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>

<https://www.get-sounds.com/>

<https://bigsoundbank.com/>

## **Biblioteca de recursos YouTube**

<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>

# Recursos

## **Software para Storyboarding (*guionismo*)**

Springboard - <http://6sys.com/>

Storyboarder: <https://wonderunit.com/software/storyboarder/>

## **Software para edição de vídeo**

Movie Maker Video Editor - <https://apps.microsoft.com/detail/9mvfq4lmz6c9?hl=pt-pt&gl=PT>

VideoPad - <http://www.nchsoftware.com/videopad/index.html>

DaVinci Resolve - <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve/>

Olive (alfa) - <https://www.olivevideoeditor.org/>

Kdenlive - <https://kdenlive.org/en/>

Shotcut - <https://shotcut.org/>

# Recursos

## **Captura (stop motion)**

Monkey Jam: <http://monkeyjam.org/>

qStopMotion: <http://www.qstopmotion.org/>

Heron Animation: <https://heronanimation.brunolefevre.net/>

ZU3D: <http://zu3d.com/>

## **Edição vídeo/áudio**

Davinci Resolve: <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve>

ShotCut: <https://shotcut.org/>

VideoPad: <http://www.nchsoftware.com/videopad/>

Windows Movie Maker: <http://www.windows-movie-maker.org/>

Audacity: <http://www.audacityteam.org/>

## **Edição de Imagem**

<https://www.pinta-project.com/>

<http://photofiltre.free.fr/>

# Bibliografia

Barnett, D. (2008). Movement as Meaning: In Experimental Film By Daniel Barnett. Amsterdam: Rodopi.

Block, B. (2007). The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media (2 ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Daly, K. M. (2008). Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema. (Ph. D. thesis), Columbia University, Ann Arbor, MI.

Dmytryk, E. (1984). On Film Editing. Boston, MA: Focal Press.

Eisenstein, S. (2004). *Problems of Film Direction. Honolulu, Hawaii: University Press of the Pacific.*

Ghinea, G., & Chen, S. Y. (Eds.). (2006). Digital Multimedia Perception and Design. Hershey, PA: Idea Group Publishing.

Herman, D. (2009). Basic Elements of Narrative. Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Katz, S. D. (1991). Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen. Sudio City, CA: Michael Wiese.

King, P. R. (1995). Modelling multimedia documents. Electronic Publishing, 8(2 & 3), 95-110.

Lopes, F. (1999). *Escrita Teleguiada: Guiões para Audiovisuais. Covilhã: Livros LabCom.*

# Bibliografia

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. Covilhã: LabCom Books.

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Covilhã: Livros LabCom.

Proferes, N. T. (2008). *Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting* (3rd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing* (2nd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Robertson, R. (2009). *Eisenstein on the Audiovisual: The Montage of Music, Image and Sound in Cinema*. London: Tauris Academic Studies.

Spierling, U. (2005). *Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach*. [Comunicação] DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference, Vancouver, Canada. <http://ir.lib.sfu.ca/handle/1892/1614>

Tomaric, J. (2008). *The Power Filmmaking Kit Make Your Professional Movie on a Next-to-Nothing Budget*. Burlington, MA: Focal Press.

Tufte, E. (1990). *Envisioning Information*. Cheshire, CT: Graphics Press.

Twyford, S. (2008, Set 5). *Creating a Storyboard for Multimedia Projects*. Consultado em <http://legacymultimedia.com/blog/>

Ware, C. (2008). *Visual Thinking for Design*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.