

Narrativas Digitais e Artefactos Criativos

7.º Ano

TIC

3 páginas

Competências que desenvolve: Produzir narrativas digitais; criar artefactos digitais criativos; integrar conteúdos de diferentes suportes.

1. Narrativas digitais

- 1.1. O que é uma narrativa digital? Apresenta 3 exemplos.
- 1.2. O que é um storyboard? Para que serve?
- 1.3. Apresenta 3 elementos de uma narrativa digital.
- 1.4. Por que é importante planificar antes de criar uma narrativa digital?

2. Artefactos digitais

- 2.1. Apresenta 5 exemplos de artefactos digitais criativos.
- 2.2. O que é um podcast? Para que pode ser usado na escola?
- 2.3. Apresenta 2 ferramentas para criar apresentações multimédia.
- 2.4. Como se pode integrar imagem, som e vídeo num mesmo projeto?

3. Direitos de autor em criação

- 3.1. Por que é importante respeitar direitos de autor ao criar artefactos digitais?
- 3.2. Apresenta 2 fontes de conteúdo com licenças livres.
- 3.3. Como se pode referir corretamente uma fonte numa narrativa digital?

4. V/F

- 4.1. Um storyboard é opcional na criação de vídeos. (V/F)
- 4.2. Os podcasts podem ser usados para aprendizagem. (V/F)
- 4.3. Integrar vários formatos enriquece a narrativa. (V/F)
- 4.4. Copiar conteúdo de terceiros sem referência é aceitável. (V/F)
- 4.5. As narrativas digitais podem 表达 sentimentos e ideias. (V/F)

Soluções — Narrativas Digitais e Artefactos Criativos

7.º Ano

TIC

Resolução completa

1. Narrativas digitais

- 1.1. Histórias contadas com ferramentas digitais: vídeo-aulas, animações, banda desenhada digital, podcasts.
- 1.2. Plano visual de um vídeo/animação; serve para organizar cenas, imagens, textos antes de produzir.
- 1.3. Argumento/texto; imagens/vídeo; som/música.
- 1.4. Para estruturar ideias; para poupar tempo; para garantir coerência da história.

2. Artefactos digitais

- 2.1. Podcast, vídeo-aula, animação, infográfico, banda desenhada digital, cartaz digital, audiolivro.
- 2.2. Registo de áudio temático; pode ser usado para projetos, entrevistas, explicações, avaliações.
- 2.3. Google Slides, Canva, PowerPoint.
- 2.4. Usar ferramentas que permitem importar diferentes formatos (ex: vídeo com imagem e som).

3. Direitos de autor em criação

- 3.1. Para ser ético; para evitar consequências legais; para respeitar o trabalho dos criadores.
- 3.2. Wikimedia Commons, Unsplash, Pexels.
- 3.3. Citar autor; indicar fonte; usar formato adequado (APA, etc.).

4. V/F

- 4.1. Falso — é fundamental para organização.
- 4.2. Verdadeiro.
- 4.3. Verdadeiro.
- 4.4. Falso — é plágio.
- 4.5. Verdadeiro — é o objetivo das narrativas digitais.