

A app Storyjumper (escrita colaborativa em forma de e-book)

A app *Storyjumper* alia colaboração e tecnologia na escrita de *e-books*. Para aceder à aplicação deve seguir o endereço <https://www.storyjumper.com/>. A sua utilização não implica um registo, no entanto, a criação de um *e-book* sem registo, impossibilita a sua posterior edição e a própria visualização, caso se perca o link do *e-book*.

Na página de entrada é apresentada a possibilidade de criar o *e-book* sem registo, de realizar o *login*, caso seja um utilizador já registado e o *sign up*, para o registo de novos utilizadores (Figura 1).

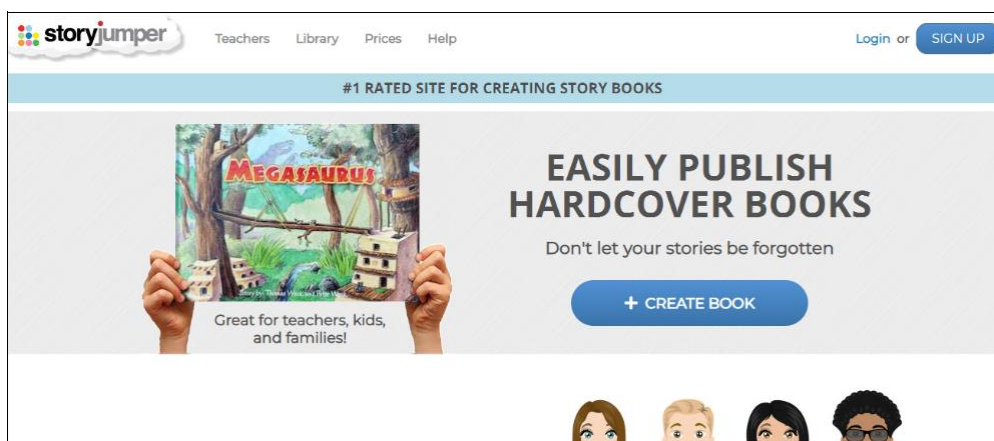


Figura 1. Página de entrada da app *Storyjumper*

Para a criação de uma conta são dadas diferentes possibilidades de registo: utilização de uma conta google, através do Facebook ou pela escolha de um nome de utilizador e palavra passe (Figura 2).

Sign in with Google

Login with Facebook

OR

Choose a username

Pick a password

Re-enter the password

Your Birthday why?

Month: Day: Year:

SIGN UP

Figura 2. Criação de uma conta na *app Storyjumper*

Após o registo ou o *login*, acede-se à parte pessoal dentro da aplicação. Neste local é possível criar turmas, adicionar professores colaboradores e criar *e-books*. A criação de turmas e, por consequência, de alunos pertencentes a essa turma, dá a possibilidade de o professor pedir aos seus alunos que criem *e-books*, mediante a utilização de um nome de utilizador e palavra passe por si seleccionados e, que estas criações, posteriormente, lhe fiquem alojadas na sua página pessoal. Para a criação de uma turma basta seleccionar a opção **+Add Class** e preencher os dados solicitados (Figura 3).

storyjumper Home Library Prices Help

Edit / Add Class [? What's this?](#)

Class Name (?) EJML 2020

Class Password (?) EJML2020

Using Google Classroom? NO

Are students over 13 years old? YES

Allow Search Photos? YES

Allow Collaboration? YES

You can add students after you click "Save"

cancel SAVE

Figura 3. Criação de uma turma

Após a criação da turma, o professor poderá adicionar outros professores (+*Add Teacher*) e adicionar alunos um a um ou, a turma toda de uma só vez, através do *upload* de uma lista com a extensão requerida (Figura 4).

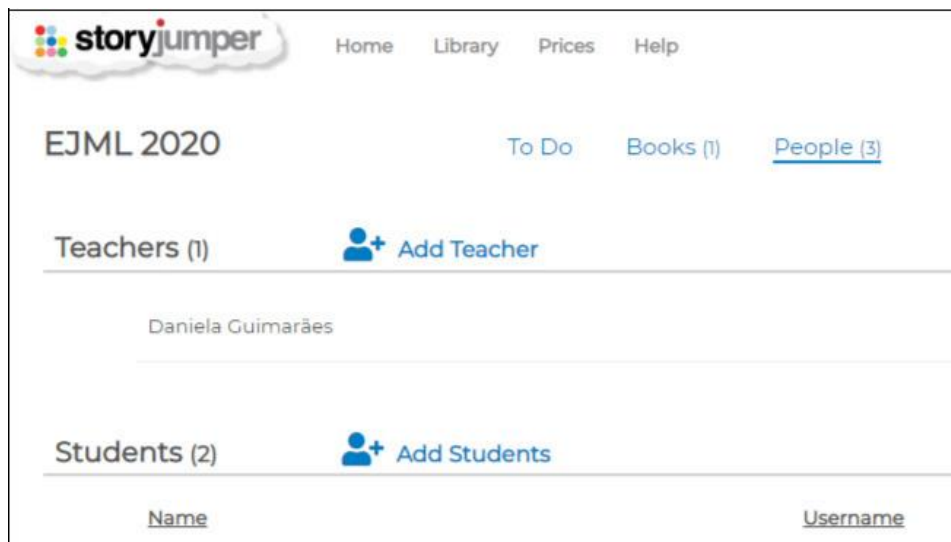


Figura 4. Adicionar professores e alunos a uma turma

Para adicionar alunos um a um, seleciona-se *Add 1 student*, preenche-se o primeiro e último nome e, de seguida, escolhe-se um nome de utilizador para o aluno (Figura 5).

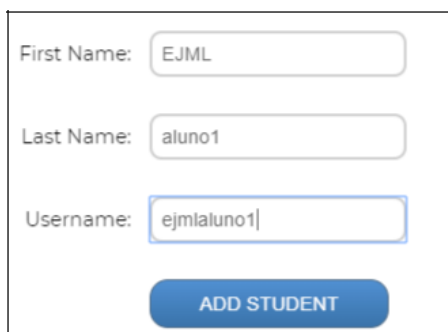


Figura 5. Adicionar individualmente alunos a uma turma

O professor tem a possibilidade de, dentro da turma criada, adicionar um livro para servir de orientação ao trabalho dos alunos com a opção *+Create template Book* e, posteriormente, partilhá-lo com os seus alunos através de *Share with Students*. Uma potencialidade ainda mais interessante é a de criar um livro colaborativo selecionando *+Create Group Book* (Figura 6).

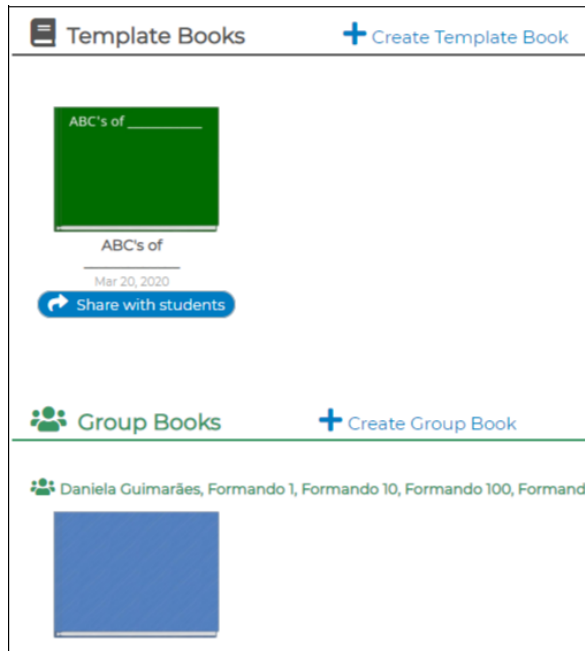


Figura 6. Criar um *template book*, partilhá-lo com os alunos ou criar um *Group book*

Para partilhar um *Group book* com os alunos, após a sua criação, selecciona-se editar, seguido de “+Collaborate” e escrevem-se o nome dos alunos que se pretendem como colaboradores (Figura 7).

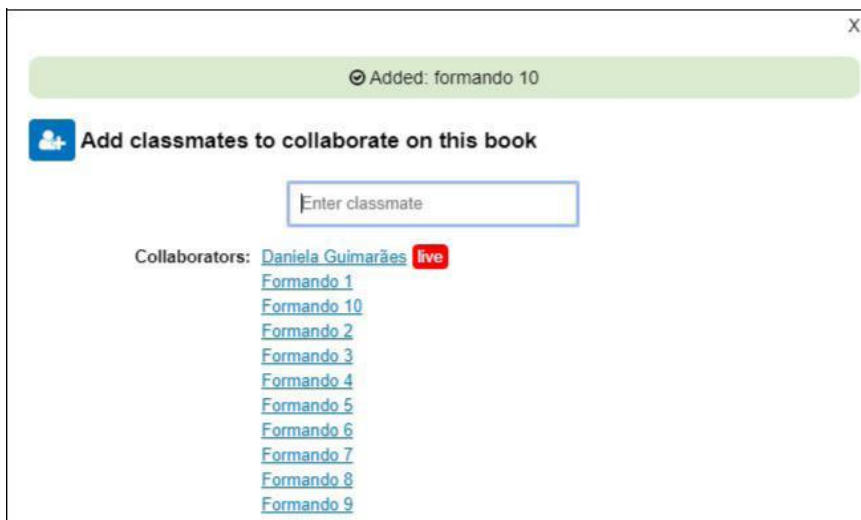


Figura 7. Adicionar alunos como colaboradores de um *Group book*

Para um trabalho colaborativo mais orientado, poder-se-á escrever, nas páginas do livro, o nome dos alunos, para que cada um saiba exatamente qual a página que tem de editar.

Após esta fase, o aluno apenas necessita de aceder à aplicação, selecionar *login* e colocar o nome de utilizador e a palavra passe que o professor lhe forneceu. De notar que a palavra passe pedida, nesta fase, é a da turma e igual para todos os alunos. Quando o aluno acede pela primeira vez, é convidado automaticamente a alterar a sua palavra passe (Figura 8).

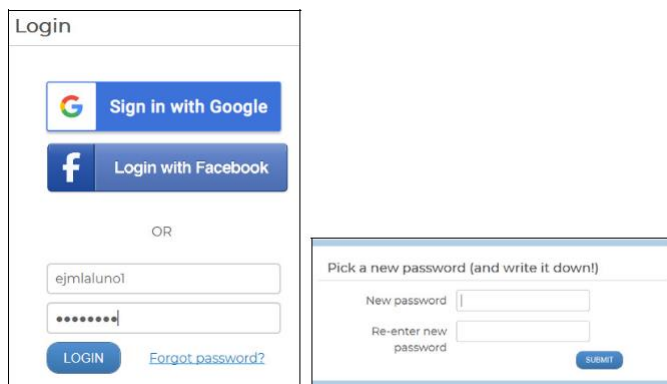


Figura 8. Acesso de um aluno a uma turma com as credenciais fornecidas pelo professor

Em alternativa à criação dos alunos na turma, o professor poderá enviar o link de acesso à turma aos seus alunos. Caso o faça, são os alunos que se associam à turma.

Aquando da criação da turma, a resposta à questão “*Are students over 13 years old?*” é essencial. Se o professor referir que os alunos têm menos de 13 anos, estes poderão juntar-se à turma apenas através da palavra chave selecionada pelo professor. Caso o professor selecione que os seus alunos têm mais de 13 anos, será requerida também uma conta de e-mail para acesso à turma (Figura 9).

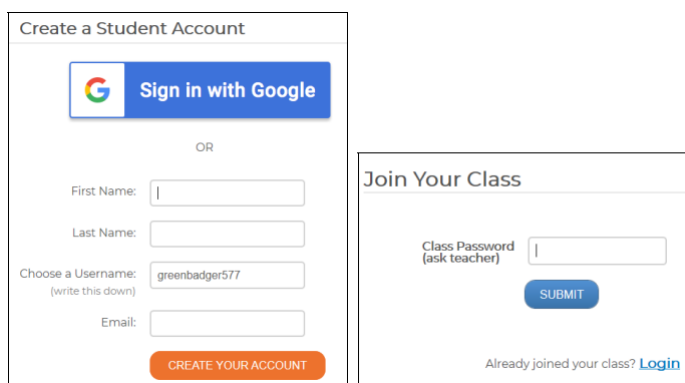


Figura 9. Entrada de um aluno numa turma com idade superior a 13 anos

Nos dois casos, o aluno irá criar uma conta na aplicação. Se o aluno tiver mais de 13 anos, o preenchimento dos dados apresentados na imagem esquerda da figura anterior (Figura 9) pressupõe a sua criação automática. Se o aluno tiver até 13 anos, para além do código de acesso à turma, são-lhe solicitados outros dados, sem obrigatoriedade de ter conta de e-mail (Figura 10).

The image contains two screenshots from the StoryJumper application. The left screenshot shows a dialog box with the text "Do you already have a StoryJumper account?" and two buttons labeled "YES" and "NO". The right screenshot is titled "Create a Student Account" and features a "Sign in with Google" button. Below this, it says "OR" and provides input fields for "First Name:", "Last Name:", and "Choose a Username: (write this down)". The username field contains the text "silvercrow598". At the bottom right of the form is an orange button labeled "CREATE YOUR ACCOUNT".

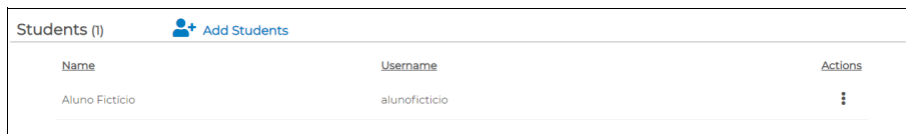
Figura 10. Criação de uma conta de utilizador para alunos com idade até 13 anos

Após a criação da conta, o aluno entra na turma e na área da aplicação gerida pelo seu professor. Neste local é convidado a criar um *e-book*, a colaborar num *Group book*, caso este tenha sido criado previamente pelo professor e a solicitar ao seu professor que lhe dê acesso aos trabalhos já realizados pelos colegas (Figura 11).

The image is a screenshot of the StoryJumper application's student workspace. At the top, there is a navigation bar with the StoryJumper logo, links for "Home", "Library", "Prices", and "Help", a search bar with the placeholder "Search for books...", and a user profile icon labeled "Aluno Fictício" with a "Logout" link. Below the navigation bar is a blue header section with the text "EJML 2020" and a profile icon for "D. Guimarães". The main content area is divided into two sections. The first section is titled "Books I Created in This Class" and includes a "+ Create book" button. The second section is titled "Books from My Classmates". At the bottom of the page, there is a message: "Ask your teacher to Share Student Books to see your classmates' books. Learn from each other!".

Figura 11. Área de trabalho de um aluno pertencente a uma turma registada na aplicação

Quando os alunos se juntam à turma aparece essa indicação na área do professor (Figura 12).



Name	Username	Actions
Aluno Ficticio	alunoficticio	⋮

Figura 12. Indicação dos alunos que se juntam à turma na área do professor

Após a criação da turma, o professor tem acesso a diferentes áreas dentro da aplicação. Destaca-se, pela sua pertinência, a dos planos de aula (Figura 13). Neste local são apresentadas propostas de trabalho multidisciplinar para a escrita de *e-books*. Este poderá ser um excelente ponto de partida para as dinâmicas colaborativas que se pretendem entre professores, no âmbito da flexibilidade curricular.

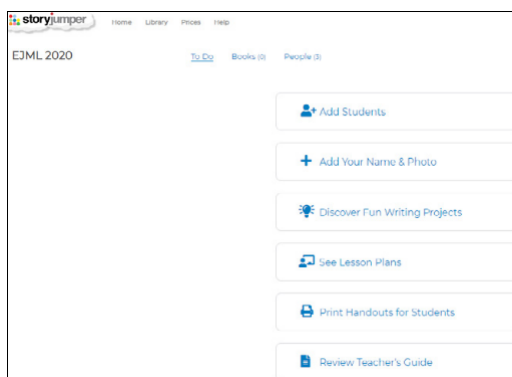


Figura 13. Diferentes possibilidades de acesso após a criação de uma turma

Os livros criados na aplicação ficam privados, no entanto, caso se pretenda, podem-se tornar públicos. Todos os que se encontrem públicos podem ser procurados através de um motor de busca interno, bastando utilizar termos de pesquisa adequados (Figura 14).

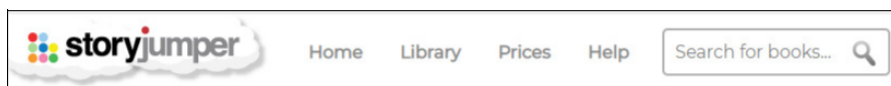


Figura 14. Pesquisar livros na aplicação

Para se começar a criar um *e-book* é apenas necessário percorrer a página pessoal até ao fundo (usando o *scrolling*) até que se encontre a opção *+Create book* (Figura 15).

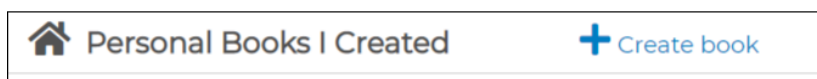


Figura 15. Criar um *e-book*

Aquando da criação de um *e-book* é dada a possibilidade de optar por um livro totalmente em branco ou por um modelo pré-definido (Figura 16).



Figura 16. Modelos de *e-books* fornecidos pela aplicação

Após optar por um dos modelos fornecidos, acede-se à parte de criação. As duas primeiras páginas e a última são automaticamente destinadas à capa, contracapa e dedicatória, as restantes, à parte criativa propriamente dita. Todas as características do livro, desde o número de páginas, as cenas de fundo, as personagens, o texto a introduzir, a locução e o *upload* de imagens são integralmente passíveis de serem controlados e editados pelo autor (Figura 17).

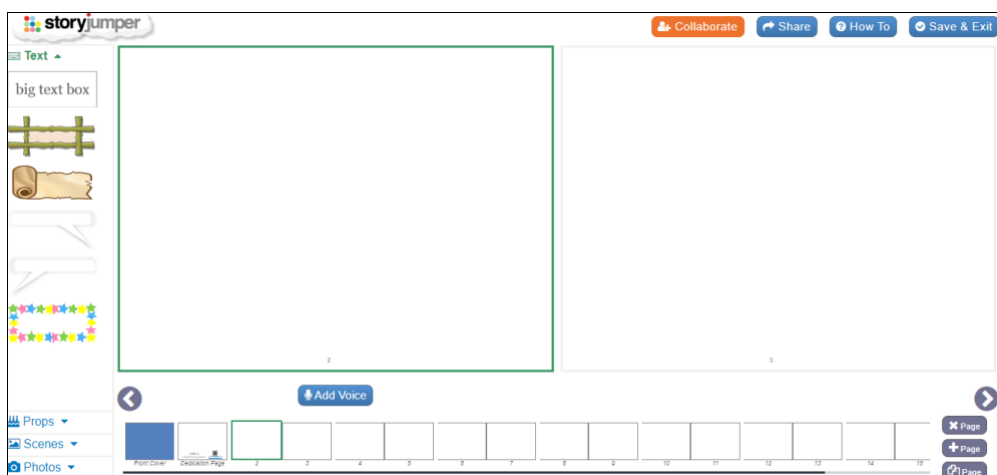


Figura 17. Fase de criação de um *e-book*

Página após página apenas é necessário deixar a imaginação fluir e adicionar os ba-lões de fala (*Text*), as personagens (*Props*), as imagens de fundo (*Scenes*) e imagens da própria autoria (*Photos*), caso se pretenda. Quando se seleccionam as cenas, apa-recem algumas pré-definidas do lado esquerdo, mas pode também realizar-se uma busca, seleccionando *Search Scenes* ou *More Scenes*. Nesta última opção aparecem cenas por área temática (Figura 18).

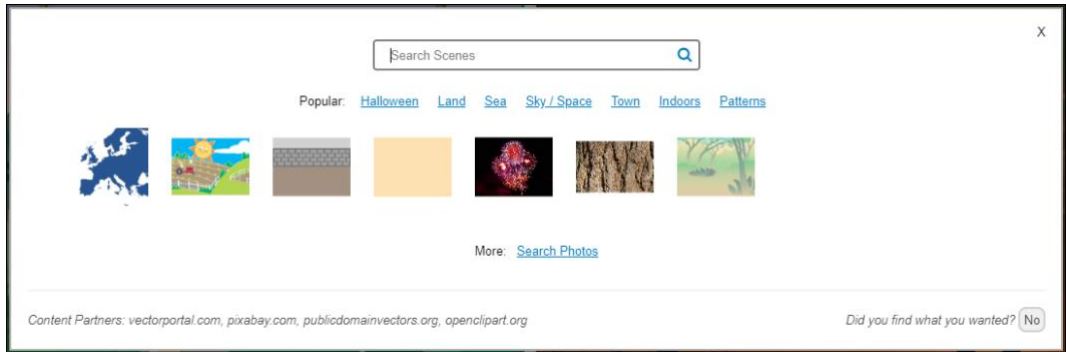


Figura 18. Procura de cenas por área temática

Para as personagens, existe igualmente a possibilidade de se realizar uma busca por categoria através de *Search Props* ou do botão *More Props*. Na opção *More Props* é possível criar uma personagem na íntegra, através de *Design Characters* (Figura 19).

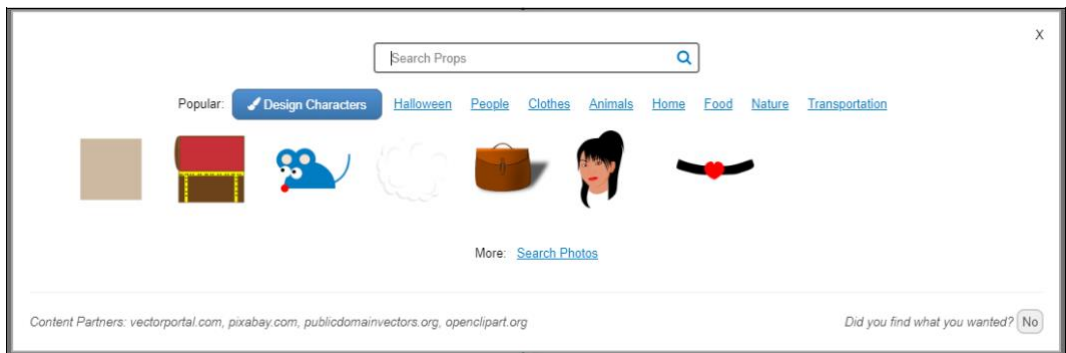


Figura 19. Procura de personagens por categoria ou criação integral de uma nova personagem

Quando se selecciona *Design Characters*, o botão *Random* permite que, de forma aleató-ria, seja apresentada uma personagem que se pode aceitar tal como está ou personalizar em termos de: tom de pele, cabelo, olhos, sobrancelhas, boca, barba, óculos, camisolas, calças/saias, casacos, e sapatos (Figura 20).



Figura 20. Criação integral de uma nova personagem

No final, seleciona-se a opção *Finished* e a nova personagem passa a fazer parte das personagens pré-definidas que aparecem quando se seleciona *Props*.

Para facilitar a criação do *e-book*, existe a possibilidade de acrescentar, retirar e duplicar páginas e ainda a de reverter alguma ação realizada, através das opções visíveis no canto inferior direito (Figura 21).



Figura 21. Botões que permitem reverter ações, retirar, acrescentar ou duplicar páginas

Após a fase de criação deve selecionar-se a opção *Save & Exit*. O *e-book* está então criado, mas encontra-se privado e apenas acessível ao próprio autor. Após finalizado, é permitido editar o conteúdo do livro (*Edit*), comentar (*Comment*), partilhar (*Share*), adicionar uma descrição sobre o livro (*Add a description*) e alterar o nível de privacidade (*Privacy level, edit*), tornando-o visível para quem tiver o link ou totalmente público na Internet (Figura 22).



Figura 22. Opções visíveis após finalizar e gravar o e-book

Após ser tornado público, o livro pode ser compartilhado, através de link ou incorporado numa página *web*. Existe também a possibilidade de o autor permitir que outros reutilizem a sua obra, a copiem e a alterem (Figura 23).

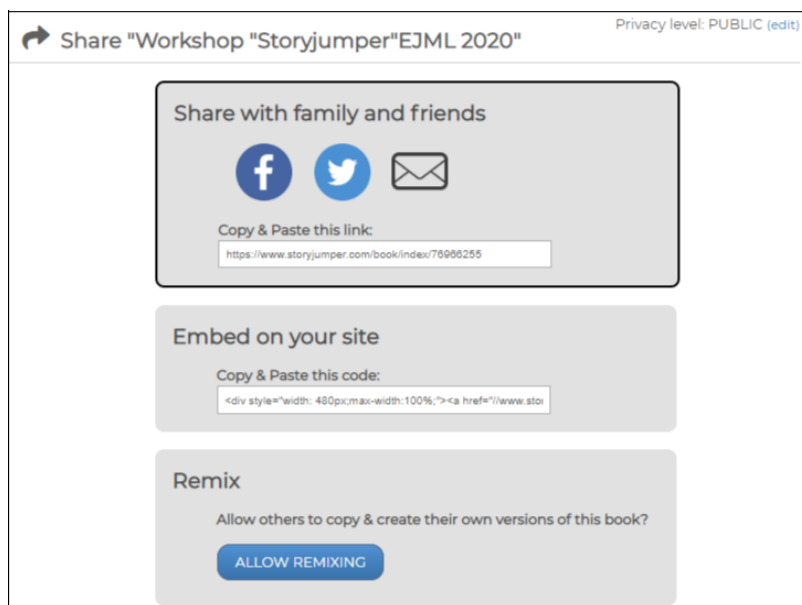


Figura 23. Opções de partilha do e-book

A possibilidade de partilhar a edição do *e-book* é uma das mais valias desta aplicação, na medida em que promove o trabalho colaborativo. Para ativar esta opção terá de se voltar à edição ou realizar a partilha antes de gravar o trabalho. O convite para colaboração é enviado por e-mail, após selecionar o botão *Collaborate* (Figura 24).

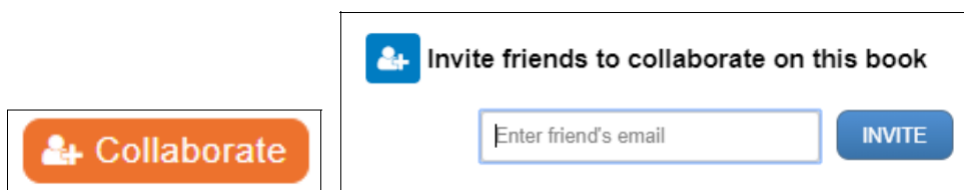


Figura 24. Ativação da opção de colaboração da edição do *e-book*

O autor convidado para colaboração recebe então um convite de edição através de uma mensagem de e-mail. Para aceder ao *e-book* terá de criar uma conta na aplicação, caso ainda não esteja registado. Todas as alterações à história realizadas pelos diferentes co-laboradores ficam automaticamente visíveis para todos os que têm a opção de edição.

A possibilidade de desafiar os alunos através do uso de tecnologia para a realização de tarefas diversas, apresenta-se como uma opção de sucesso em termos de ensino e aprendizagem. Quando a esta vertente se junta a dinâmica de desenvolvimento de trabalho colaborativo, o processo sai enriquecido. Esta é a potencialidade da *app Story-jumper*, que de forma bastante intuitiva, permite a criação colaborativa de *e-books*. A integração curricular de uma ou mais disciplinas nestas histórias digitais determinarão o grau de flexibilidade curricular utilizado, sendo de realçar que, na própria aplicação, se encontram planos de aula que poderão servir de inspiração e de ponto de partida para dinâmicas abrangentes com os alunos.