

**APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA
COM NARRATIVAS DIGITAIS:
UMA EXPERIÊNCIA PARA FINS ESPECÍFICOS**

Paula Jucá de Sousa Santos (IFTO)

paulajuca@ifto.edu.br

Gislaine Pereira Sales (IFTO)

gislaine@ifto.edu.br

RESUMO

Este artigo descreve uma experiência interdisciplinar de criação de narrativas digitais para a aprendizagem do espanhol num contexto de ensino da língua para fins específicos. O projeto foi desenvolvido no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Tocantins, *campus* Paraíso do Tocantins, com o auxílio dos professores de informática e língua espanhola. As narrativas digitais podem ser entendidas como os breves filmes resultantes da prática de combinar múltiplos modos de tecnologia, como fotografias, texto, música, narração de voz e *clips* de vídeo para produzir uma narrativa emotiva e profunda. Os alunos colaboram nas diferentes etapas do projeto de criação das narrativas digitais combinando a antiga arte de contar histórias com a relativamente nova prática de combinar elementos multimodais como imagens, vídeos e efeitos visuais ou sonoros, bem como uma trilha sonora, para criar uma narrativa contada desde uma perspectiva única, profunda, original e pessoal. Essa proposta pedagógica permite promover o trabalho colaborativo e a autoria múltipla, já que o sucesso final do grupo será o resultado dos esforços individuais e colaborativos de cada um dos membros do grupo. Neste projeto, o trabalho interdisciplinar de criação de narrativas digitais foi feito com base em três áreas do conhecimento: a linguagem audiovisual e as TIC, com a aplicação de técnicas audiovisuais para a produção dos vídeos; e a língua espanhola, já que os temas tratados tinham a ver com conteúdos específicos dessa área. Os principais resultados do trabalho interdisciplinar realizado foram altos níveis de engajamento e de motivação dos estudantes; a aquisição e construção de conhecimentos e habilidades através da aprendizagem colaborativa e autônoma.

Palavras-chave: Narrativas digitais. Língua espanhola. Aprendizagem.

1. Introdução

Embora as diretrizes curriculares preconizem uma perspectiva sociointeracional, segundo Almeida Filho (2004), o ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras no Brasil ainda tem sido marcado pelo privilégio dado ao estudo da língua pela língua, ou seja, dá-se ênfase à forma gramatical descontextualizada, apresentando-se resultados aquém das expectativas tanto do público em geral quanto do que os especialistas cogitam.

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA XX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

Os pesquisadores têm se preocupado com esses resultados e com a maneira de abordar as línguas estrangeiras de forma que respeitem os valores culturais dos aprendizes e contribuam para "a construção de quem somos em outras bases ao mostrar como somos multiculturais". (MOITA LOPES, 2005, p. 60)

No caso de línguas para fins específicos, a finalidade do trabalho é contribuir para que o aprendiz desenvolva capacidades para agir socialmente em situações acadêmicas e/ou profissionais específicas, o que vai ao encontro do que foi mencionado. O que geralmente o diferencia é a rapidez exigida dado o curto espaço de tempo disponível para alcançar seus objetivos.

Este artigo descreve uma experiência interdisciplinar de grande potencial educacional: a criação de narrativas digitais para a aprendizagem da língua espanhola num contexto de ensino da língua para fins específicos.

As narrativas digitais podem ser entendidas como os filmes resultantes da prática de combinar múltiplos modos de tecnologia, como fotografias, texto, música, narração de voz e clips de vídeo para produzir uma narrativa emotiva e profunda (CASTAÑEDA, 2013). Os alunos trabalham colaborativamente nas diferentes etapas do projeto de criação das narrativas digitais, para criar um vídeo breve (de uns no máximo 10 minutos de duração) que faz com que pessoas comuns possam compartilhar expressar sua própria visão do mundo, em maneira multimodal e formato audiovisual (ROBIN, 2012), com uma alta implicação de fatores emocionais.

Assim, uma narrativa digital é o resultado de combinar a antiquíssima arte de contar histórias com a relativamente nova prática de combinar elementos multimodais como imagens, vídeos e efeitos visuais ou sonoros, bem como uma trilha sonora, para criar uma narrativa contada desde uma perspectiva única, profunda, original e pessoal. Como proposta pedagógica, a elaboração de narrativas digitais pode ser feita em praticamente todas as áreas de conhecimento.

Além disso, as narrativas digitais contribuem a fomentar e desenvolver uma ampla variedade de letramentos e competências, como o letramento digital, a criatividade e o pensamento crítico, entre outros. Além do mais, no caso das narrativas digitais criadas em grupos, essa proposta pedagógica permite promover o trabalho colaborativo e a

autoria múltipla, já que o sucesso final do grupo será o resultado dos esforços individuais e colaborativos de cada um dos membros do grupo.

2. Elementos das narrativas digitais numa concepção de ensino e aprendizagem

A criação de narrativas digitais com fins educativos permite misturar as tecnologias da informação e das comunicações (TIC) com a antiquíssima tradição de contar histórias para transmitir o conhecimento. É uma prática herdeira das práticas ancestrais de contagem de histórias e lendas para a comunicação e transmissão oral e síncrona do saber. Ao mesmo tempo, é uma prática social que pode ser considerada moderna e atual, pois incorpora as tecnologias da informação e das comunicações e se beneficia do uso de uma grande variedade de dispositivos eletrônicos que possibilitam a comunicação multimodal assíncrona para o compartilhamento e o acesso ao conhecimento e a informação em tempos e lugares diversos.

As narrativas tinham no passado e ainda têm uma importância enorme para a humanidade, não somente como elementos decisivos na transmissão e difusão do conhecimento, mas também devido ao fato de ajudar às pessoas a construir significados a partir das experiências vitais (BRUNER, 1996, 2003; SHANK, 1990). Essas experiências que são compiladas em forma de narrativas são elementos essenciais dos processos de ensino e aprendizagem (SHANK, 1990; ZULL, 2002). Além disso, nos contextos educacionais as histórias contribuem a criar conexões mentais entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios dos estudantes. (SHANK, 1990)

Essas características fazem com que as histórias sejam mais divertidas e memoráveis (SHANK, 1990; REX et al., 2002). Contar e compartilhar narrativas também ajuda aos estudantes a compreender-se melhor os uns aos outros e a desenvolverem a capacidade de se colocar no lugar do outro (LOWENTHAL, 2008), pois "não é no silêncio que os homens se fazem, mas na palavra, no trabalho, na ação-reflexão" (FREIRE, 1987, p. 78). Assim, o fato dos indivíduos trabalharem juntos e compartilharem informações ou visões pessoais fazem com que se identifiquem os uns com os outros (LOWENTHAL & DUNLAP, 2010). Isso torna a aprendizagem por meio das narrativas uma atividade de reflexão que permite aos estudantes o desenvolvimento pessoal e a expressão das suas opiniões, ideias e percepções pessoais, que estão

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA XX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

presentes nas suas escolhas e no modo em que as suas respectivas narrativas são apresentadas.

Neste projeto, o trabalho interdisciplinar de criação de narrativas digitais foi feito com base em três áreas do conhecimento: a linguagem audiovisual e as tecnologias da informação e das comunicações, com a aplicação de técnicas audiovisuais para a produção dos vídeos; a engenharia aeroespacial, já que os temas tratados tinham a ver com conteúdos específicos dessa área; e a aprendizagem do espanhol para fins específicos.

Segundo Joe Lambert (2002), toda narrativa digital completa e bem feita costuma ter sete elementos principais: ponto de vista, pergunta dramática, conteúdo emocional, voz do narrador, trilha sonora, economia narrativa e ritmo da narração. Esses elementos podem ser classificados em duas fases da criação das narrativas: a fase de escrita, e a fase de elaboração posterior. A fase de escrita inclui os seguintes elementos: ponto de vista, pergunta dramática, conteúdo emocional e economia narrativa.

Quanto à fase de elaboração posterior, os elementos inclusos nela são: o ritmo, a voz do narrador e a trilha sonora. O ponto de vista será determinado pelos motivos pelos quais o autor ou autores da narrativa querem contar uma história, o objetivo perseguido, a audiência que receberá e interpretará a narrativa, e a mensagem a ser transmitida. Ao início da narrativa, o autor faz uma pergunta dramática, de modo direto ou indireto, para criar suspense e para chamar à atenção da audiência. O conteúdo emocional faz com que o interesse e a curiosidade da audiência aumentem gradativamente, e cria uma maior empatia entre o autor ou autores e o receptor ou receptores.

A voz do narrador ou dos narradores facilita a transmissão da mensagem por parte do autor ou autores. A trilha sonora, embora opcional, é um elemento complementar importante porque contribui a reforçar a mensagem, motivo pelo qual deve ser escolhida cuidadosamente para evitar que um volume excessivo possa interferir negativamente na compreensão da história.

A economia narrativa é outro elemento essencial, pois a sua função é evitar o excesso de informação, o que ajuda à audiência a focar a sua atenção na mensagem central da narrativa.

Por último, o ritmo é um elemento que tem a ver não somente com a velocidade com que a história é contada, mas também com a velocidade e quantidade de imagens ou vídeos que aparecem em sincronia com a voz no narrador ou narradores. É muito importante que a narrativa digital tenha um ritmo apropriado, nem muito rápido nem muito divagar, para que a narrativa seja compreensível e, ao mesmo tempo, interessante e divertida.

Para a elaboração colaborativa de narrativas digitais sobre temas relacionados com a cultura espanhola: uma WebQuest de introdução ao projeto; procurar e selecionar informações em relação ao tema escolhido; criar um roteiro; selecionar os elementos audiovisuais a serem incluídos; escolher o software; gravar a narração em base ao roteiro e sincronizá-la com as imagens; montar o vídeo, adicionando os créditos e a legenda; compartilhar o vídeo no fórum do ambiente virtual de aprendizagem (AVA) Poliforma T; fazer uma apresentação oral do processo criativo; redigir um diário de reflexão; e avaliar o trabalho próprio e dos outros estudantes.

Os principais resultados do trabalho interdisciplinar realizado foram altos níveis de engajamento e de motivação dos estudantes, que viraram autores e coautores dos próprios conteúdos educativos; a aquisição e construção de conhecimentos e habilidades do campo da engenharia aeroespacial através da aprendizagem colaborativa e autônoma; e a prática e desenvolvimento de destrezas e competências digitais e linguísticas, bem como o pensamento crítico e a capacidade de solução de problemas.

3. Metodologia

Para a elaboração colaborativa de narrativas digitais sobre temas relacionados com a cultura espanhola os estudantes tiveram que desenvolver várias atividades, usando diferentes recursos, como: computadores com acesso à internet e com diversos tipos de software gratuito, microfones e *datashow*.

O projeto foi desenvolvido com duas turmas, num total de 64 (sessenta e quatro) alunos. Sendo que cada grupo continha em média cinco integrantes, totalizando treze grupos. Os temas eram referentes à cultura dos países de língua espanhola, neste sentido o professor sorteou o nome do país ao qual o trabalho deveria ser desenvolvido.

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA XX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

Primeiramente os estudantes procuraram informações sobre o tema escolhido por cada um dos grupos. Após ter feito isso, os estudantes escreveram os roteiros, de maneira colaborativa.

Na segunda etapa os grupos se reuniram para selecionar os elementos audiovisuais a serem incluídos na narrativa digital, bem como a escolha do software. Seguidamente, os estudantes fizeram a gravação de voz em língua espanhola com base ao roteiro e sincronizaram a narração com os recursos audiovisuais previamente selecionados. Uma vez feito isso, a seguinte tarefa foi fazer a montagem das narrativas em forma de vídeo legendado.

A maneira de organização proposta é em sequências didáticas (SD), definidas como "*um conjunto de módulos escolares organizados sistematicamente em torno de uma atividade de linguagem dentro de um projeto de classe*" (DOLZ & SCHNEUWLY, 1998, *apud* CRISTOVÃO, 2009)", cuja finalidade geral é "o domínio, na produção e na recepção, dos gêneros de texto, na medida em que eles se constituem como instrumentos de adaptação e de participação na vida social/comunicativa". (BRONCKART, 2010, p. 172)

A construção do modelo didático é fundamental para que uma SD consiga contribuir para o desenvolvimento de capacidades de linguagem, entendidas como "aptidões requeridas para a realização de um texto numa situação de interação determinada". (DOLZ; PASQUIER & RONCKART, 1993, p. 30)

Didaticamente, elas são divididas em capacidade de ação (que prioriza o contexto), capacidade discursiva (que enfoca o conteúdo temático, a organização textual, os tipos de discurso e de sequência) capacidade linguístico-discursiva (que trabalha com os mecanismos de textualização, responsáveis pela coerência temática e interativa do texto).

Posteriormente, os alunos disponibilizaram seus vídeos por meio de um link que foi compartilhado no fórum do ambiente virtual de aprendizagem (AVA). Acessando o link, os estudantes tinham a opção de assistir os vídeos online (streaming) e escrever seus comentários, críticas e sugestões em cada uma das entradas do fórum, as quais correspondiam às diferentes narrativas digitais.

Assim que todos os grupos tinham assistido aos vídeos dos seus colegas, cada grupo fez uma apresentação oral do processo criativo, na

qual eles explicavam passo a passo o processo de criação das narrativas digitais e tiravam as dúvidas dos colegas em relação ao mesmo.

As apresentações orais foram feitas com apoios visuais multimodais (Microsoft Power Point, Prezi, fotografias, clips de vídeo etc.)

A realização das atividades e as discussões geradas incentivaram a compreensão do contexto e a percepção de quanto ele determina as ações de linguagem, possibilitando que o aluno notasse a relevância dos resultados e a consciência de aprendizagem adquirida

4. Resultados e discussões

Os principais resultados do trabalho interdisciplinar realizado foram altos níveis de engajamento e de motivação dos estudantes, que viraram autores e coautores dos próprios conteúdos educativos; a aquisição e construção de conhecimentos e habilidades através da aprendizagem colaborativa e autônoma; e a prática e desenvolvimento de destrezas e competências digitais e linguísticas, bem como o pensamento crítico e a capacidade de solução de problemas. Esses resultados, que foram considerados muito positivos pelos professores e pelos alunos, são um bom exemplo do grande potencial educacional da inclusão de atividades interdisciplinar.

Esse projeto pode ser considerado como inovador pela sua grande interdisciplinaridade, pois foram combinados conhecimentos e destrezas de diversas disciplinas, como a comunicação audiovisual e a língua espanhola para fins específicos

Os conhecimentos em relação à comunicação audiovisual foram os relacionados com a criação e edição de vídeos, principalmente com o uso de diferentes tipos de software, como Movie e Microsoft Movie Maker, bem como vários tipos de software para a gravação de som, como Audacity ou o gravador de som do Windows. Finalmente, os conhecimentos em língua espanhola adquiridos com o projeto tiveram a ver a prática das quatro destrezas principais em língua espanhola: leitura, escrita, compreensão oral e expressão oral, além da gramática e o vocabulário.

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA
XX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

5. Considerações finais

A experiência com as narrativas digitais aprendizagem do espanhol num contexto de ensino da língua para fins específicos é um exemplo do modo em que várias áreas do conhecimento podem ser combinadas de forma a favorecer a aprendizagem integral e significativa.

Assim, as contribuições das áreas de a linguagem audiovisual e de tecnologia de informação e comunicação, e o espanhol para fins específicos fizeram com que os estudantes aprendessem diferentes técnicas audiovisuais de produção e edição de vídeo, léxico e conteúdos da cultura espanhola, ao tempo que tiveram inúmeras oportunidades de prática de várias destrezas em relação à língua estudada, bem como de compreensão e de expressão orais e escritas.

O objetivo principal da proposta de criação colaborativa e uso de narrativas digitais em espanhol foi atingido, pois o projeto permitiu a familiarização dos estudantes com as formas léxico-gramaticais da língua por meio das inúmeras possibilidades de prática significativa e contextualizada nas diferentes etapas do projeto.

Quanto aos objetivos secundários, esses também foram atingidos, já que o projeto fomentou a aprendizagem de temas específicos de espanhol, como o vocabulário relacionado a viagens, profissões, dentre outros. Além disso, o projeto contribuiu para desenvolvimento de letramentos e competências em língua espanhola, como o letramento digital e crítico.

Do mesmo modo, o projeto favoreceu o engajamento e a motivação dos estudantes, facilitando a aquisição e construção de conhecimentos e habilidades através da aprendizagem colaborativa e autônoma; e fomentou a prática e desenvolvimento de destrezas e competências digitais e linguísticas, bem como o pensamento crítico, a criatividade e a capacidade de solução de problemas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA FILHO, Naomar. Modelos de determinação social das doenças crônicas não-transmissíveis. *Ciência & Saúde Coletiva*, vol. 9, n. 4, p. 865-884, 2004. Disponível em:
<<http://www.scielo.br/pdf/csc/v9n4/a09v9n4.pdf>>.

BRUNER, Jerome. *Making Stories: Law, Literature, Life*. Cambridge: Harvard University Press, 2003.

_____. *The Culture of Education*. Cambridge: Harvard University Press, 1996.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

LAMBERT, Joe. *Digital Storytelling: capturing lives, creating community*. Berkeley: Digital Diner Press, 2002.

LOWENTHAL, Patrick R. Online faculty development and storytelling: An unlikely solution to improving teacher quality. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, vol. 4, n. 3, p. 349-356, 2008. Disponível em <http://jolt.merlot.org/vol4no3/lowenthal_0908.pdf> Acesso em: 04.03.2016.

LOWENTHAL, Patrick R; DUNLAP, Joanna C. From pixel on a screen to real person in your students' lives: Establishing social presence using digital storytelling. *Internet and Higher Education*, n. 13, p. 70-72, 2010.

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. Inglês no mundo contemporâneo: ampliando oportunidades sociais por meio da educação. Texto-base do Simpósio da TIRF (TESOL International Research Foundation), realizado em São Paulo, 2005.

REX, Lesley A.; MURNEN, Timothy J.; HOBBS, Jack; MCEACHEN, David. Teachers' pedagogical stories and the shaping of classroom participation: "The Dancer" and "Graveyard Shift at the 7-11". *American Education Research Journal*, vol. 3, n. 39, p. 765-796, 2002.

ROBIN, Bernard R. *The Educational Uses of Digital Storytelling*. 2012. Disponível em: <<https://dsresources.pbworks.com/f/Educaional-Uses-DS.pdf>>. Acesso em: 04.03.2016.

SCHANK, Roger C. *Tell me a story: Narrative and intelligence*. Evanston: Northwestern University Press, 1990.

SERRA-CÁMARA, Belén; SEVILLA PAVÓN, Ana. WebQuest introdutória para a criação de narrativas digitais. 2012. Disponível em: <<http://zunal.com/webquest.php?w=165788>>.

ZULL, James. *The Art of Changing the Brain*. Sterling: Stylus Publishing, 2002.