



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO – CCE
ESPECIALIZAÇÃO EM LINGUAGEM E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**

SANDRO BATISTA DA SILVA

**O USO DE HISTÓRIAS DIGITAIS COMO PROJETO INTEGRANTE
DO PROCESSO AVALIATIVO**

**Florianópolis
2019**

Sandro Batista da Silva

**O USO DE HISTÓRIAS DIGITAIS COMO PROJETO INTEGRANTE
DO PROCESSO AVALIATIVO**

Trabalho Conclusão do Curso de Especialização em Linguagens e Educação a Distância da Universidade Federal de Santa Catarina, polo de Blumenau, como requisito para a obtenção do Especialista em Linguagens e Educação a Distância.

Orientador: Prof. Dr. Celso Henrique Soufen Tumolo

Coorientadora: Ma. Vanessa de Deus Rocha

Tutora: Ma. Marina Siqueira Drey

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Batista da Silva, Sandro
O USO DE HISTÓRIAS DIGITAIS COMO PROJETO INTEGRANTE DO
PROCESSO AVALIATIVO / Sandro Batista da Silva ;
orientador, Celso Henrique Soufen Tumolo, coorientador,
Vanessa de Deus Rocha, 2019.
36 p.

Monografia (especialização) - Universidade Federal de
Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Curso de
Curso de Linguagem e Educação à Distância, Florianópolis,
2019, Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1.Educação. 3. Linguagem. I. Tumolo, Celso Henrique
Soufen. II. Rocha, Vanessa de Deus. III. Universidade
Federal de Santa Catarina. Curso de Linguagem e Educação à
Distância, Florianópolis, 2019. IV. Título.

Sandro Batista da Silva

O USO DE HISTÓRIAS DIGITAIS COMO PROJETO INTEGRANTE DO PROCESSO AVALIATIVO

O presente trabalho em nível de especialização foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Marinho Bender, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Daniel Reschke Pires, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de especialista em Linguagem e Educação a Distância pela Universidade Federal de Santa Catarina.

Prof. Celdon Fritzen, Dr.
Coordenador do Curso

Prof. Celso Henrique Soufen Tumolo, Dr.
Orientador

Florianópolis, 15 de julho de 2019.

RESUMO

O modo pelo qual os alunos são avaliados pode deixar lacunas no seu processo de formação, pois o modelo de prova ainda é muito tradicional e deixa dúvidas se ainda seria a única forma de avaliar e aferir conhecimento. O presente trabalho tem por objetivo apontar formas alternativas de avaliação, mais precisamente por meio do uso de histórias digitais como projeto integrante do processo avaliativo abordando os aspectos do crescente uso de histórias digitais no mundo como uma forma diferenciada de narrar histórias. O trabalho também tem como objetivo revisar a literatura sobre histórias digitais, *feedback* e aulas baseadas em projetos pelo qual acredita-se ser uma abordagem eficaz e condizente com a tecnologia que nos cerca para que então o docente proporcione o máximo para um aprendizado significativo de uma segunda língua.

Palavras-chave: Histórias digitais, aulas baseadas em projetos, feedback.

ABSTRACT

The forms through which students have been evaluated might leave out some important aspects in the process of learning a new language, for the current model of tests is still too traditional and it is questioned whether it is the only way to evaluate and assess knowledge. The present report goal is to point out alternative forms of evaluation, more precisely through the use of digital stories as an integrating evaluation process approaching the aspects of the rising use of digital stories in the world as a different mechanism of narrating stories. The goal of the report is as well review the literature about digital stories, feedback and project-based learning through which is believed to be an effective approach and consistent with the technology which surrounds us so that the teacher provides the most meaningful learning of a second language.

Key words: Digital stories, project-based learning, feedback.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 OBJETIVO	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1 HISTÓRIAS DIGITAIS	10
2.2 FEEDBACK	14
2.3 AULAS BASEADAS EM PROJETOS	17
2.4 COMPETÊNCIA COMUNICATIVA	19
3 METODOLOGIA.....	21
4 CONCLUSÃO.....	23
5 REFERÊNCIAS	24
6 ANEXOS	26
6.1 SCRIPT.....	26
6.2 STORYBOARD	28

1 INTRODUÇÃO

Há várias possibilidades de trabalho no âmbito da sala de aula com os recursos que a tecnologia proporciona, como histórias digitais e narrativas a partir de projetos, criações midiáticas com roteiros e orientações específicas, softwares e programas para construção de textos coletivos ou fóruns de opinião. De acordo com Josias Ricardo Hack:

Mesmo que a tradição oral e a interação face a face continuem a desempenhar um papel importante na elaboração da compreensão do passado, a compreensão pessoal do mundo parece ser construída cada vez mais por conteúdos mediatizados. Tais conteúdos dilatam os horizontes espaciais, pois não é mais preciso estar presente fisicamente aos lugares onde os fenômenos observados ocorrem. (HACK, 2014, p. 53).

Ainda é possível explorar alguns meios de comunicação como rádio, TV, computador, teleconferência, videoconferência, e estes, se utilizados de maneira que explore a criatividade e sirva como meio de aprendizagem, já que vivemos em uma era em que quase tudo acontece no digital, podem contribuir de maneira mais dinâmica como forma de avaliação ou suporte narrativo, porém

A tecnologia precisa ajudar o aluno a desenvolver suas próprias estratégias de estudo, levando-o a conhecer sua estrutura e suas habilidades cognitivas, ou seja, como ele aprende melhor. A tecnologia deverá ser um meio e não o fim do processo de construção do conhecimento. (HACK, 2009, p. 69)

A tecnologia pode auxiliar no ensino e aprendizagem fazendo a sala de aula um ambiente de interações significativas tirando o professor do centro das atenções como se ele somente fosse a fonte do puro e real conhecimento sistêmico e empírico.

De tempos em tempos, nossas vidas são impactadas por mudanças tecnológicas em nosso meio, a escola não deveria deixar de acompanhar essas mudanças, todavia mesmo com essas constantes mudanças é preciso compreender que:

O emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo de atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo de linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua, mas, acima de tudo, por sua construção composicional. Todos esses três elementos o conteúdo temático o estilo e construção composicional - estão indissolivelmente ligados no todo do enunciado e são igualmente determinados pela especificidade de um determinado campo da comunicação. Evidentemente cada enunciado particular é

individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos gênero do discurso (BAKHTIN, 2003 p. 261-262).

De acordo com Bakhtin a língua efetua-se por meio de enunciados escritos, como se lê na citação acima. É necessário que os alunos, no decorrer de sua jornada escolar, tenham acesso e se familiarizem com os gêneros textuais bem como suas tipologias, pois desta maneira é possível estabelecer um *modus operandi* em relação a linguagem empregada em determinados contextos. No caso deste experimento, temos o gênero história digital que por sua vez está imbricado a uma narrativa que seria a tipologia do texto. Para alguns alunos a história digital pode ser novidade, então faz-se necessário uma abordagem para que o aluno compreenda sua função social. Neste caso cabe uma introdução ao gênero demonstrando suas peculiaridades, formato e função social como todo gênero textual ou oral contempla.

Essa proposta nasceu após o término de uma das unidades do módulo chamado de repositórios digitais; tivemos como trabalho final a construção de uma história digital contando nossa passagem pela unidade. Cada aluno produziu seu *Digital Storytelling* a partir de um roteiro preestabelecido com as diretrizes de como fazê-lo. Após a conclusão, todos os alunos do curso postaram sua história digital no Youtube.

Tendo em vista que hodiernamente a tecnologia faz parte da rotina de trabalho e como supracitado, há uma tendência em usar-se de artigos midiáticos para várias atividades na esfera humana, tais como propagandas, tutoriais, dedicatórias dentre outros, com este trabalho busca-se averiguar qual a posição dos alunos em relação ao trabalho com mídias digitais em sala de aula e quão eficaz a tecnologia pode ser no processo de aprendizagem.

1.1 OBJETIVO

Levando em consideração que a tecnologia está inserida em diversas esferas nos dias atuais, este trabalho tem por objetivo oferecer como proposta o uso de histórias digitais como projeto integrante do processo avaliativo em língua inglesa. Nesse processo de construção midiática os seguintes itens podem ser avaliados: a leitura como base para escrita, o script, a narrativa em língua inglesa, o storyboard e criatividade na produção midiática. Com relação a pontuação cabe ao professor decidir, mas é possível preestabelecer uma pontuação para cada item sendo que o script e narrativa tenham um peso maior, pois o que se espera no desfecho

deste trabalho é que o aluno aprimore sua escrita e leitura. A avaliação pode ser individual ou em dupla no máximo, isso pelo fato de que todas as tarefas são importantes e o aluno deve passar por todas as etapas. Portanto, mais que duas pessoas comprometeria a eficácia dos processos desta modalidade de trabalho. O professor de língua inglesa teria todas as habilidades para avaliar: fala, escrita, leitura e até mesmo compreensão auditiva. Neste trabalho se abordou o procedimento de construção e teoria com relação a histórias digitais, *feedback* ou tratamento corretivo e Abordagem Baseada em Projetos, pois se acredita que o trabalho com histórias digitais tem muito a contribuir com a aprendizagem do aluno no que tange as habilidades linguísticas, facilitando assim a aquisição de competência comunicativa em língua inglesa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 HISTÓRIAS DIGITAIS

A humanidade percebeu que por meio da narrativa deixaria sua história preservada para suas futuras gerações e que contar histórias seria um jeito de prender os leitores aos enredos da imaginação. Na realidade, a humanidade é especialista em contar histórias como se observa nas seguintes obras: Os Lusíadas, Haroun e o Mar de Histórias, Romeu e Julieta dentre outros.

A narrativa por meio de contação de histórias, talvez seja o tipo textual mais comum, já que desde seus primeiros anos de vida, as crianças são estimuladas por meio de narrativas contadas por pais, familiares ou professores. É difícil uma criança que nunca ouviu falar sobre a história dos três porquinhos, da chapeuzinho vermelho e da branca de neve e os sete anões. Esse fato de trazer algo tão comum na vida das pessoas em geral pode contribuir de forma significativa para aprendizagem da língua alvo. Segundo Tumolo

contar histórias tem sido parte da humanidade, e serve como forma de entretenimento e também como informação. A tecnologia digital recentemente foi adicionada a essa prática antiga de contação de história, resultando no que se refere atualmente como Histórias Digitais (HD), que seria a prática de contar histórias usando recursos digitais. Por isso, histórias digitais (HD) devem ser desenvolvidas, resultando em um vídeo digital envolvendo, basicamente, diversos tipos de mídia tais como imagens, animações, vídeos, gráficos

computadorizados, textos gerados a partir de computadores, música e especialmente áudio narração gravada. (TUMOLO, 2017, p.16, tradução minha).¹

Vê-se uma adaptação no modo de contar histórias. Com o advento da tecnologia é possível contar histórias de maneiras condizentes aos recursos tecnológicos oferecidos até o presente momento. E recentemente o termo Digital storytelling (DST) ou Histórias Digitais (HD) tomaram grandes proporções na internet. Isso porque é possível tanto induzir quanto cativar o leitor ou ouvinte de uma maneira mais dinâmica escolhida pelo autor da narração.

Para uma melhor compreensão sobre o conceito de Histórias Digitais se traz a explicação citada por Tumolo (2018, p.17) “Histórias Digitais, em geral, podem ser consideradas um recurso audiovisual, contendo uma natureza multimodal², combinando imagens e sons”.³

As constantes mudanças no mundo por conta do processo de digitalização dos meios de acesso à informação, em detrimento do analógico, fazem com que professores passem a planejar suas aulas, que até então eram tradicionais e que requeriam apenas papel, caneta e quadro, pautadas no uso de tecnologia com metodologias ativas baseadas em projetos e que utilizem recursos tecnológicos como meio e não fim. Como proposta deste trabalho, entende-se que as histórias digitais podem contribuir no processo de aquisição de uma língua estrangeira de forma dinâmica trabalhando habilidades essenciais como pronúncia, compreensão auditiva, leitura e fala de maneira integrativa.

De acordo com Hack (2014), o advento das mídias tornou os indivíduos cosmopolitas, pois há uma tendência crescente em acesso a informações de qualquer cunho via internet estando em qualquer lugar do globo. Assim sendo, um trabalho midiático em sala de aula pode estar atrelado ao uso de tecnologias. Ainda de acordo com Hack (2014), a utilização do computador como recurso tecnológico encontra força em sua flexibilidade, pois este traz uma

¹ Storytelling has been part of humankind, and has served as a source of entertainment as well as of information. Digital technology has, recently, been added to this ancient practice of storytelling, resulting in what is referred to as digital storytelling (DST), that is, the practice of telling stories by using digital resources. For that, digital stories (DSs) must be developed, resulting in a digital video involving, roughly, diverse media such as images, animations, videos, computer-based graphics, computer-generated text, music, and especially recorded audio narration.

² Natureza multimodal se refere ao fato de poder conter várias mídias combinadas: áudio, vídeo, trilha sonora, imagens e animações.

³Digital Stories, in general, can be considered an audiovisual resource, having a multimodal nature, combining images and sounds. (TUMOLO, 2017, p.17).

gama de possibilidades de trabalhos relacionados a produções de narrativas atreladas a mídia que tem um papel distinto na sociedade pela praticidade e facilidade de acesso. E essa mesma tecnologia traz um diferencial para a sala de aula: com o uso de mídias é possível explorar diversas áreas do conhecimento como produção, criatividade, narração imbricado ao uso de imagens e áudio sendo que seu alcance tende a ser maior comparado apenas a escrita em papel.

A história digital contempla partes essenciais no que diz respeito a aprendizagem, como montagem de cronograma para sua gravação, habilidade de narração de um processo, utilização de linguagem pertinente ao contexto elencado, dentre outros. Esse tipo de trabalho, traz ideias de Piaget e Rogers citado por Hack e Guedes (2013): o fato de o indivíduo passar por esforços espontâneos possibilitaria a internalização de um processo sendo aquele aprendizado retido para sua vida. Para a produção da história digital deve haver um envolvimento pessoal, o indivíduo criará uma narrativa revelando afinidades por certos tipos de imagens, efeitos sonoros e própria narrativa que conotam peculiares do autor.

Esse processo de narração do aprendizado, como proposto no artigo de Hack e Guedes (2013), pode ser usado como uma estratégia para fim de processos. No caso desta pesquisa, acredita-se que em vez de uma avaliação tradicional ao fim de um processo, uma produção midiática guiada por um roteiro pode trazer mais compreensão de um todo de processo de aquisição de língua estrangeira.

Cabe, também, aos professores dos tempos modernos se adequarem ao sistema imbricado nas atividades humanas, no caso das tecnologias, mais especificamente nas mídias digitais. Hack e Guedes (2013) apontam que a maior parte do que aprendemos é resultado de envolvimento e significação, logo, entende-se que o trabalho que requer processos colaborativos e estimula a reflexão de aprendizado em sala de aula tende a ser mais significativo.

Os autores supracitados ressaltam que nas histórias digitais há uma conexão entre arte, linguagem escrita, linguagem oral e digital. Já as avaliações tradicionais tendem a focar em apenas um dos itens supramencionados. É neste contexto que relembramos Bakhtin; trabalho com gêneros pautados em uma função social como é caso das histórias digitais.

A sala de aula deve ser um ambiente que democratiza o aprendizado e que teste os pupilos com situações reais do uso da língua e os estimule a pensar de forma reflexiva utilizando de meios de aprendizagem condizentes com o mundo que os cerca, fazendo com

que os alunos experimentem teoria e prática como preconiza Piaget. De acordo com o teórico:

[...]não se aprende a experimentar simplesmente vendo o professor experimentar, ou dedicando-se a exercícios já previamente organizados: só se aprende a experimentar, tateando, por si mesmo, trabalhando ativamente, ou seja, em liberdade e dispondo de todo o tempo necessário (PIAGET, 1949, p.39).

A partir dos dizeres do autor, percebe-se que o docente poderia traçar estratégias para cativar bem como evolver os alunos nos projetos de sala de aula, fazendo com que estes trabalhem ativamente. Cabe também ao professor respeitar os processos já que quando falamos de aprendizado: cada indivíduo possui o seu tempo; este só ocorre quando há objetivos claros e que o aluno saiba de fato aonde ele deve chegar.

Piaget (1949) preconiza que para que haja um real aprendizado e que o efetivo saber seja alcançado é necessária ação por parte do aprendiz sendo ela um determinante na construção de conhecimento empírico, pois esta distingue meros espectadores daqueles que se envolvem ativamente.

Com relação ao ensino de línguas, cabe ao professor estar atento ao uso crescente de tecnologia, pois essa mudou a forma que o mundo reproduz e divulga informação, conseqüentemente com o advento da internet novos gêneros discursivos nasceram e estes com recursos diferenciados. Com o advento desses novos gêneros também foram criados novos suportes os quais trazem uma gama de atrativos ao leitor estando eles, segundo Lordello:

[...]entre os principais diferenciais dos sites e as narrativas de papel, os aspectos multimídias (textos, imagens, sons, filmes) e a interatividade podem ser apontados como os principais. A exposição multimodal e multifária, a velocidade, a amplitude de difusão e a interação consistem nas principais vantagens que os sites oferecem às cidades como seus novos suportes narrativos (LORDELLO, P. 138).

Com o advento de novas tecnologias, o professor pode explorar o mundo on-line da mesma maneira que é preconizado por Bakhtin (2003) com os gêneros orais e escritos que cumprem uma função social, porém, se pode ir mais além, já que há recursos diferenciados e estes tendem a enriquecer a imaginação do autor e desta maneira para o docente

[...]ensinar língua implica levar o aluno a estabelecer sentidos a partir da materialidade dos discursos, compreender e apreender os sentidos que subjazem das palavras, das imagens que constituem os enunciados. Cabe ao professor levar o aluno a compreender que a escolha dos recursos linguísticos e do gênero discursivo se dá em função da ideia do autor, de sua intencionalidade, com foco no sentido e em sua necessidade comunicativa. Essas escolhas determinam as peculiaridades estilístico-composicionais do enunciado, seu primeiro momento (PUZZO M. B.; BERTI-SANTOS S. S., 2010, p.41).

Com o uso de recursos de mídia e áudio é possível dar dimensões mais profundas em relação a significação e ao dialogismo. O leitor terá mais elementos para produzir essa reflexão interna. Quando pensamos em leitura percebe-se que

[...]no imbricar de discursos, nas relações dialógicas, o sentido do enunciado se estabelece. O autor, ao construir seu discurso, responde ao leitor presumido e o leitor reconstrói o enunciado a partir de sua memória discursiva, das relações dialógicas que consegue travar com os discursos imbricados na reportagem e com os discursos sociais, ideológicos no tempo e espaço em que se encontra. Esse é o papel que a escola deve desempenhar na formação de leitores profícuos. (PUZZO M. B.; BERTI-SANTOS S. S., 2010, p.41).

Trazer o que há de mais novo para sala de aula afim de que os alunos tenham acesso as tecnologia e metodologias ativas e acesso a gêneros textuais e suas tipologias tanto com janelas virtuais quanto narrativas de papel é o compromisso que todo docente poderia ter com cada um de seus alunos. Desenvolver autonomia e criar hipóteses trazendo os alunos situações em que sejam leitores e autores para que assim desenvolvam seu senso crítico com ambas perspectivas.

2.2 FEEDBACK

Ao trabalhar o gênero histórias digitais como proposta, o *feedback* se faz necessário para montagem e desenvolvimento de cada história digital sendo ele a peça chave para esse processo de aperfeiçoamento de escrita pelo qual o aluno passará. Neste caso:

O feedback é ressaltado como sendo uma estratégia fundamental para a escrita desenvolvida como um processo. Na abordagem com ênfase no produto, esse instrumento pouco ou nada representa, a grande atenção recai sobre a própria composição final, constituindo-se, dessa maneira, apenas um aspecto avaliativo escolar. Contudo, a nosso ver, uma abordagem de escrita que não leva em conta o feedback, o diálogo de um profissional mais experiente com um aprendiz, pode gerar lacunas no desenvolvimento da habilidade por quem está em formação. (OLIVEIRA; SILVA, 2017, p.342).

Entende-se que, desta forma, o *feedback* tem por objetivo melhorar a produção do aluno. Talvez uma das partes mais importantes de uma produção como as histórias digitais seja o feedback, pois é lá que o aprendiz terá a oportunidade de aprimorar suas estratégias em relação a sua produção escrita e oral. Referente a produção em sala, além do que os alunos

pesquisam, pode haver também um engajamento entre o mais experiente e o aprendiz o qual está buscando refinar sua habilidade linguísticas, que por sua vez, pode ter deixado aspectos importantes fora de sua narração ou *script*, bem como elementos de coesão e coerência a serem ajustados. É possível também fazer uma análise no quesito norma padrão e esse é o lugar que o feedback ocupa na produção do HD.

O feedback seria o fulcro do trabalho realizado com HDs no que tange avaliação e desenvolvimento da escrita, não sendo meramente um retorno de uma correção de uma atividade como nas avaliações tradicionais, as quais não permitem o aluno retificar seu texto. Não se trata de algo fixo e inerte. O feedback é um processo de ida e volta da escrita, isso significa que não só os pontos a serem corrigidos podem ser pontuados, mas também aqueles em que o aluno fez uma boa escolha de palavras podem ser destacados como um aspecto textual positivo, desta maneira averígua-se que o

[...]feedback significa um conjunto de atitudes orientadas pelo professor frente às atividades de escrita de seus alunos, no sentido de auxiliar o desenvolvimento do ensino-aprendizagem da escrita, podendo ser ou não acompanhado de comentários”. (OLIVEIRA; SILVA, 2017, p.342).

De acordo com Weaver (2006) é necessário que o aluno perceba o feedback como uma ferramenta que possibilite o aprendizado e esta é uma questão de suma importância para a aprendizagem e aprimoramento da habilidade de escrita. Para tanto é importante que o aluno não o compreenda como algo negativo, pois a autora ressalta que o feedback pode ser mal interpretado por alunos que ainda não atingiram uma determinada maturidade na escrita acadêmica bem como uma distorção no real sentido da mensagem. O script do aluno pode passar por vários processos de feedback até que a mensagem a qual o autor queira transpassar seja concluída com sucesso dentro do conjunto de normas da língua padrão.

Keh (1990) citado por Rocha (2019, p.22) argumenta que há basicamente três tipos de feedback. Seriam eles feedback por pares, feedback por conferência e feedback do professor por meio de comentários escritos. De acordo com o autor os três seriam essenciais para o processo de escrita e os alunos deveriam passar por esses três módulos durante as práticas avaliativas. O conceito de feedback por par preconizado Keh (1990) citado por Rocha (2019, p.22, tradução minha) é “Feedback por par é um instrumento pelo qual o texto é revisado por

um colega”.⁴

Para o autor, esse tipo de feedback tem aspectos consideráveis e produtivos uma vez que essa troca faz com que os alunos já tenham a liberdade de sugerir mudanças na produção, o que já seria um feedback, da escrita do colega podendo ele aceitá-la ou não. E, por conseguinte traria um olhar mais sutil, dado que essa troca de leitura mais feedback encorajaria os alunos em relação a proposta escrita.

O segundo tipo, de acordo com Rocha (2019, p.23, tradução minha), seria o feedback de conferência “o qual consiste em uma conversa entre o aluno que escreve e professor que lê em relação a aspectos relevantes do texto escrito.”⁵. Esse tipo de feedback, como sugere Keh (1990) citado por Rocha (2019, p.22) possibilitaria um feedback instantâneo por meio de uma conversa, seria de forma mais indireta, e ainda poderia servir para resolução de dúvidas que os alunos podem ter em relação a escrita.

O terceiro seria o feedback do professor por meio de comentários escritos⁶. Esse seria escrito e direto, com objetivo de anotações no corpo do texto contendo sugestões de ajustes para uma melhor compreensão do futuro leitor. Ainda de acordo com Keh (1990) citado por Rocha (2019, p.24) há dois papéis que o professor deve assumir ao engajar-se com o processo de feedback. Um deles seria a interação do professor como leitor da produção do aluno salientando o diálogo e interação entre os dois para diminuição de imposição que o aluno pode sentir. Já o segundo ponto seria de um professor como o caráter de escrito mesmo, nesse caso se preocupando com mensagem no que tange a sua compreensão para que ela não seja mal interpretada.

O feedback é essencial para a construção e tecer de ideias que permeiam o projeto trabalhado em sala, com relação a escolha de qual seria a sua melhor abordagem, dependerá de que produção está em evidência. Afirma Brookhart (2008, p.15, tradução minha) “que o feedback pode ser entregue em várias modalidades”⁷. E isso quem deveria escolher seria o docente, visto que cada gênero textual pode se adequar melhor a determinado tipo de feedback. Brookhart (2008, p.15, tradução minha)ressalta ainda que “alguns dos melhores

⁴ Peer feedback is an instrument through which a text is revised by a colleague.

⁵ The second type of feedback mentioned before is the conference feedback which consists of an oral conversation between "student-writer" and "teacher-reader" concerning the relevant aspects of the written text.

⁶ The last type of feedback for revision is written comments, which consists of teacher's notes on the margin of the texts containing suggestions and comments about how the text could be improved.

⁷ Feedback can be delivered in many modalities.

feedbacks podem resultar da conversa com o aluno”.⁸Com base no que foi discutido, percebe-se a importância do feedback para a construção de um escritor e leitor com boas abordagens capaz de transmitir sua mensagem de maneira clara e objetiva fazendo uso dos recursos da língua do melhor modo possível.

2.3 AULAS BASEADAS EM PROJETOS

O termo PLB, *Project-based Learning*, em português, aulas baseadas em projetos, uma proposta existente há vários anos. Segundo Masson, et al. (2012) a concepção de aulas pautadas em projetos já é usada há décadas.

O desenvolvimento da metodologia da aprendizagem baseada em projetos teve suas origens em 1900, quando o filósofo americano John Dewey (1859 – 1952) comprovou o “aprender mediante o fazer”, valorizando, questionando e contextualizando a capacidade de pensar dos alunos numa forma gradativa de aquisição de um conhecimento relativo para resolver situações reais em projetos referentes aos conteúdos na área de estudos, que tinha como meta o desenvolvimento dos mesmos no aspecto físico, emocional e intelectual, por meio de métodos experimentais. Este sentimento se reflete também no Construtivismo e no Construcionismo. (MASSON et al., 2012, p. 02).

O conceito de aulas baseadas em projetos é também descrito por Sidman-Taveau, & Milner-Bolotin, (2001, p. 03). Para os autores é uma abordagem baseada em construtivismo que segundo o autor se originou com Dewey e seus seguidores (Dewey, 1938; Kilpatrick, 1918).

Segundo Adderley et al. (1975, p. 1), citado por Helle, Tynjälä e Olkinuora (2006, p. 288), Projetos envolvem a solução de um problema, iniciativa e a necessidade de variedades de atividades educacionais. Os projetos comumente resultam em um produto final tais como uma tese, relatório dentre outros. O trabalho se estende por um período de tempo. Os orientadores darão apenas o suporte para o desenvolvimento das etapas, mas sem um papel autoritário.

Neste viés, entende-se que o orientador deveria estimular o desenvolvimento de habilidades para a resolução de um determinado problema. Para que os alunos possam atingir essas competências a MBP carrega consigo essa característica de passar para o aluno a

⁸ Some of the best feedback can result from conversations with the student.

responsabilidade de encontrar uma solução para um problema e lidar com as adversidades impostas pelo meio. Para Helle, Tynjälä e Olkinuora (2006, p. 292) a abordagem baseada em projetos envolve aprendizado vertical, que seria o acúmulo de conhecimento sobre determinado assunto, e também aprendizado horizontal, o qual seria o gerenciamento do projeto. Os autores ainda ressaltam que esse método faz com que o aluno seja o protagonista e que trabalhos assim são considerados “ambientes de aprendizagem”⁹,(HELLE et al.,2006, p. 292,tradução minha),já que fazem com que o aluno seja o protagonista e saiba reagir a situações problemas futuros por ter passado por situações em que teve que colocar a conhecimento para a resolução de problemas.

De acordo com Helle, Tynjälä e Olkinuora (2006, p. 293,tradução minha) “na vida moderna a maioria das tarefas requerem o uso combinado de conhecimento interdisciplinar de diferentes formas”¹⁰.Outro benefício de trabalhar com projetos em sala de aula seria o fato do engajamento de outras disciplinas, ou seja, todos em busca de um objetivo, para que assim o trabalho funcione de forma multidisciplinar, portanto, o auxilio e orientação de outros profissionais de outras áreas pode contribuir para um melhor desenvolvimento.

A metodologia baseada em projetos faz com que o docente e discente saiam de sua zona de conforto. O professor não é mais o centro das atenções, mas sim o aluno. Entende-se que construir conhecimento é a preocupação de todos na esfera acadêmica, mas para isso é preciso entender que o ensino tradicional não é a única abordagem e que quem se beneficia do protagonismo é o aluno. Por conseguinte, é possível afirmar que:

PBL¹¹ é uma estratégia de ensino e aprendizagem do século XXI, que passa a exigir muito mais empenho dos alunos e dos professores. Exige que o professor reflita sobre a atividade docente e mude a sua postura tradicional de especialista em conteúdo para treinador de aprendizagem, e que os estudantes, assumam maior responsabilidade por sua própria aprendizagem, com a compreensão de que o conhecimento obtido com o seu esforço pessoal será mais duradouro do aquele obtido apenas por informações de terceiros. (MASSON et al., 2012, p. 03, tradução minha).

Como preconiza a metodologia, toda essa temática de deixar o aluno com uma situação problema esperando como retorno um produto final, faz com que o discente tenha um senso de conquista e aprendizado, pois lidando com problemas automaticamente faz com que

⁹ Learning environments

¹⁰ In modern working life most tasks require the combined use of (interdisciplinary) knowledge in different forms.

¹¹ PLB - No inglês “Project Based Learning”. Em português “Metodologia Baseada em Projetos”.

busquem soluções e para isso, devem desenvolver ideias que podem ser auxiliadas pelo orientador, no caso, o professor. É o que relata Helle, Tynjälä e Olkinuora (2006, p. 294). “À medida em que os alunos definem problemas e apresentam questões, eles podem desenvolver um senso de posse do processo de aprendizagem.”¹²

Ao elaborar trabalho com projetos, situações problemas emergirão e os alunos podem se sentir perdidos no que tange organização e etapas para conclusão de seus projetos e produto final. Esse seria o momento onde o docente faz o papel de orientador provendo aporte organizacional para o andamento do projeto. Para Blumenfeld, Kempler e Krajcik (2006, p. 479) problemas de natureza real acabam trazendo a própria necessidade de entendimento por parte dos alunos, portanto:

Estes problemas significativos criam uma situação de necessidade de saber para aprender ideias específicas e conceitos, e fornecem uma razão para entender. Eles fornecem aos alunos múltiplas oportunidades de trabalhar com conceitos assim que a classe passe pela questão chave do projeto, o problema de situação real o qual se estuda. A criação do produto final ou artifício possibilita os alunos aplicarem conteúdo e habilidade aprendida na classe. Além de motivar os alunos por meio de estímulo de valor de mundo real, estes artifícios fornecem um local para engajamento cognitivo e transformação de conhecimento. (BLUMENFELD; KEMPLER; KRAJCIK, 2006, p. 479, tradução minha)¹³

Para os autores, é fundamental que haja engajamento entre os docentes, discentes e situação problema por conta do projeto, pois seria essa a peça chave para o desenvolvimento e resolução desses problemas enfrentados na construção de um projeto para então chegar a seu produto final. Desta maneira, se torna essencial para o docente garantir o acesso dos alunos a projetos que tenham um real sentido para a construção de conhecimento.

2.4COMPETÊNCIA COMUNICATIVA

¹² As students define problems and generate questions, they may develop a sense of ownership of the learning process.

¹³ These meaningful problems create a “need-to-know situation” to learn specific ideas and concepts, and provide a reason to understand. They provide students with, multiple opportunities to work with concepts as the class keeps coming back around, to the driving question, the real-world problem under study. The creation of a final product or artifact enables students to apply content and skills learned in class. In addition to motivating students thought stimulating real-world value, these artifacts provide a venue for cognitive engagement and knowledge transformation.

O que se espera após anos de estudo de uma língua estrangeira, no caso é justamente o desenvolvimento da competência comunicativa. De acordo com Savignon (1976) é preciso entender que competência comunicativa não se trata de um método, e sim da relação de comunicação significativa assim como um nativo que se comunica com outros nativos e consegue fazer isso de maneira efetiva. Nesse viés entende-se que ao final da jornada escolar é esperado que os alunos atinjam fluência em língua inglesa, já que na maioria das escolas públicas os alunos começam a ter contato com a língua inglesa na infância. Savignon (1976) ainda reitera que a o fato de estruturar uma frase de maneira correta, escolha correta de palavras e até mesmo proposições adequadas não garante competência comunicativa, sendo que essas características estão ligadas a competência linguística.

De acordo com Hymes (1972) citado por Almeida (2010) o conceito de competência comunicativa vai além do conceito trazido Chomsky:¹⁴

Em seu seminal *On Communicative Competence* (1972), Dell Hymes apresentou argumentos para defender que o conceito de ‘competência’ de Chomsky (o falante ideal em uma comunidade de língua homogênea) é, de certo modo, incompleto. Para Hymes, mais do que adquirir as regras formais da língua, os falantes nativos também adquirem outras regras (sociolinguísticas) que podem igualmente ser analisadas e descritas (ALMEIDA, 2010, P. 44)

No que tange o ensino de língua inglesa na sala de aula, se pode afirmar que não somente ensinando tópicos gramaticais isolados irá garantir o trabalho efetivo focado em competência comunicativa. Para Richards (2006) houve uma grande demanda no ensino em língua inglesa dado a necessidade de habilidade comunicação nessa língua “e as oportunidades para aprender inglês são providas de várias formas tais como instrução formal, viagem, estudo no exterior, também por todos recursos midiáticos e pela internet.”¹⁵. Para o autor Competência Comunicativa é bem mais amplo que apenas desenvolver habilidades isoladas como gramática, já que um indivíduo pode ter dominado as regras gramaticais e mesmo assim apresentar dificuldades para expressar ideias.

Seguindo o viés anterior se pode refletir sobre a postura adotada no quesito ensino de língua inglesa nos dias modernos, pois reduzir o ensino a apenas a resolução de exercícios

¹⁴Segundo Oliveira (2017) na concepção de Chomsky a competência comunicativa se equipararia a conhecimento. Já Hymes, além de conhecimento, a entendia como habilidade.

¹⁵And opportunities to learn English are provided in many different ways such as through formal instruction, travel, study abroad, as well as through the media and the Internet.

gramaticais ou apenas a interpretação textual pode gerar lacunas no processo de construção de aprendizagem do aluno. O autor sugere que comunicação significativa é o que se entende por competência comunicativa e para isso incluiu os seguintes aspectos:

- Saber usar a língua para uma gama de propósitos e funções
- Saber como variar o uso da língua de acordo com o conjunto de participantes. (e.g., saber quando usar discurso e informal [...])
- Saber produzir e entender diferentes tipos de textos [...]
- Saber manter a comunicação apesar de ter limitações no conhecimento da língua usando assim diferentes estratégias de comunicação (RICHARDS, 2006, p.04).

De acordo com Clarke e Silberstein (1977) citado por Richards (2006) há atividades que estimulariam a competência comunicativa, possibilitando atingi-la de uma forma mais eficaz. Para isso, o professor em sala de aula deveria utilizar propostas de estudos baseadas em situação realísticas do dia a dia.

O autor defende que a língua é instrumento de comunicação, assim, a o processo de leitura deveria de ter o mesmo objetivo de ler fora de sala de aula. No caso com um objetivo concreto que seria de resolução de problemas. Há então essa chamada para a autenticidade da leitura e o uso da informação em sala de aula. Com relação à proposta de História Digitais é possível ligar uma aula baseada em um projeto em que haja uma leitura de uma problemática de o qual vai proporcionar reações por parte do aprendiz lhe dando a oportunidade de utilizar a língua para uma criação de algo de uso real.

Entende-se então que quando se menciona o termo Competência Comunicativa, se refere ao uso da língua para comunicação efetiva, para construção do discurso ora formal ou informal dependendo da situação de conversação e o público alvo. Para esses propósitos se faz necessário uma abordagem de ensino diferenciada que busque variadas formas de recursos para atender todos os propósitos da comunicação humana ou usos de situação realísticas da língua.

3 METODOLOGIA

Um dos primeiros passos para a construção da história digital foi o *script*. Nesta etapa a construção do texto foi o foco do trabalho. Muitos detalhes precisaram ser alterados e revisados após *feedback* do orientador, que teve um valor significativo nesse contexto, uma

vez que foi durante esse processo que os ajustes do trabalho foram realizados. O *feedback* também foi relevante para que problemas com coerência e coesão apresentados no texto pudessem ser revistos bem como a escolha de palavras que poderiam ser inadequadas a situação e gênero.

Após a construção da narrativa, deu-se início ao processo de montagem do *storyboard*, esse se constituiu de um layout da narrativa junto as imagens a fim de perceber o desdobrar desta junção. Por meio desse processo foi possível analisar se narração e imagens se sobrepõem se as imagens realmente enriquecem a narração. Ainda no *storyboard* houve necessidade de alguns ajustes requisitados pelo orientador. Esses ajustes trariam mais riqueza ao trabalho, tendo em vista que o professor considerou que havia poucas imagens para os últimos dois parágrafos da narração. Depois de terminar o *storyboard*, a primeira montagem foi realizada, mas precisou de alguns ajustes, pois em um dos parágrafos houve uma imagem que ficou estagnada por muito tempo carregada de texto. A indicação do professor foi para que mais imagens fossem utilizadas. O problema foi corrigido e mais imagens referentes a narração foram adicionadas.

Para a construção da narrativa foi utilizada como proposta o uso de histórias digitais como projeto integrante do processo avaliativo em língua inglesa. Assim sendo, seria necessária uma abordagem mais integral da língua e compreensão auditiva, esse questionamento fomentou o trabalho e construção da história digital. Houve uma preocupação em abarcar todas as habilidades e por isso do questionamento de se trabalhar as habilidades comunicativas de maneira parcial.

A mensagem central da história digital produzida neste trabalho seria de encorajamento e proposta aos professores de língua inglesa que no ínfimo de suas práticas de docência pudessem trabalhar as habilidades de leitura, escrita, compreensão auditiva e fala de forma mais integrada por meio de projetos, os quais se pareceriam mais com problemas de cunho real enfrentados no dia a dia de quem usa a língua para interação social, bem como o uso de tecnologia como meio de aprendizagem e não fim, haja vista que na percepção do autor do trabalho a sala de aula ainda é uma das únicas esferas que está atrasada no quesito recursos tecnológicos.

Para a montagem da história digital foi utilizado uma gama de imagens que condissessem com a produção do vídeo. O programa utilizado para a sincronização da narração e adição de imagens e efeitos foi o *Movie Maker*, um programa de fácil acesso e uso com vários tutorias

de aplicação disponíveis na internet. As figuras foram todas pré-selecionadas no *storyboard* e baixadas da internet. Talvez a maior dificuldade em relação as imagens foi a edição sincronizada com a fala, porém esta foi de suma importância por ressaltar ainda mais conteúdo da narração.

4 CONCLUSÃO

O uso da tecnologia no mundo moderno possibilitou a humanidade o acesso à informação de maneira instantânea e democratizada, porém em algumas esferas o uso desse recurso ainda é esporádico e inadequado. Se faz necessário o uso de tecnologia e estratégias inovadoras que levem o aluno a fazer uso desse e de outros recursos disponíveis com ferramentas para o desenvolvimento de competência comunicativa.

A sala de aula poderia explorar essas criações midiáticas bem como utilizadas no processo avaliativo de um projeto. Por meio desta produção todas as habilidades linguísticas podem ser incluídas, sem contar que a história digital pode ser transformada em um projeto sendo ela um produto final de determinada assunto estudado em sala.

Por fim, é possível afirmar que o trabalho com Histórias Digitais e metodologia baseada em projetos tem muito a contribuir na formação do aluno, haja vista que ambos quando unidos demandam um grande uso de habilidades linguísticas envolvendo as quatro habilidades na língua alvo que seriam leitura, escrita, fala e compreensão auditiva. E nesse trabalho o aluno terá a oportunidade de aprimorar aspectos de cada uma delas pelos processos de feedback.

5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Virgílio Pereira. **Competência Comunicativa e Abordagem Comunicativa: Dell Hymes Fragmentado**. Santa Cruz do Sul: Signo, 2010.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2010[1979].

BLUMENFELD, P. C., KEMPLER, T. M., & KRAJCIK, J. S. **Motivation and Cognitive Engagement in Learning Environments**. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of: The learning sciences* (pp. 475-488). New York, NY, US: Cambridge University Press, 2006.

HELLE, Laura. TYNJÄLÄ, Päivi. OLKINUORA, Erkki, **Project-based learning in post-secondary education – theory, practice and rubber sling shots**. Finlândia: Springer, 2006.

HACK, Josias Ricardo Hack. **Introdução a educação a distância**. Florianópolis: MELO, 2014.

HACK e GUEDES, Josias Ricardo Hack, Olga Guedes. **Digital storytelling, educação superior e literacia digital**. Florianópolis: Unoesc, 2013.

KEH, C. L. **Feedback in the writing process: a model and methods for implementation**. *ELT Journal*, Vol. 44/4 October, Oxford University Press, p. 294 -304, 1990.

LORDELLO, Eliane Lordello. **Narrativas de papel, janelas virtuais, Goiás: suportes narrativos na representação da cidade patrimônio mundial**. São Paulo: Revista CPC, 2014.

MASSON, Terezinha Jocelen. MIRANDA, Leila Figueiredo. MUNHOZ, Antônio Hortêncio. CASTANHEIRA, Ana Maria Porto, **Metodologia de Ensino: Aprendizagem Baseada em projetos**. São Paulo: COBENGE, 2012

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

OLIVEIRA, Luciano Amaral. **O Conceito de Competência no Ensino de Línguas Estrangeiras**. Feira de Santana: Sitientibus, 2007.

PUZZO e BERTI-SANTOS, **Gênero discursivo e as novas linguagens no ensino de língua portuguesa**. São Paulo, Linha D'Água (Online), 2015.

RICHARDS, Jack C. **Communicative Language Teaching**. USA: Cambridge, 2006.

ROCHA, Vanessa de Deus, **digital stories: students' perception of feedback contribution during script development**. Florianópolis: UFSC, 2019.

SAVIGNON, Sandra J. **Communicative Competence: Theory and Classroom Practice**. Michigan: Eric, 1976

TUMOLO, C. H. **Histórias digitais para L2 e seu processo de desenvolvimento**. Florianópolis: *Revista Horizontes De Linguística Aplicada*, 17(1), 15-30, 2018.

WEAVER, Melanie R. **Do students value feedback? Student perceptions of tutors' written responses** *Assessment & Evaluation in Higher Education*. 31:3, 379-394.2006.

6 ANEXOS

6.1 SCRIPT

Em minha prática de pelo menos catorze anos como professor de língua estrangeira inglês, noto que a forma pela qual nós docentes optamos para avaliar os alunos de forma mais tradicional, acaba deixando de lado alguns quesitos primordiais para atingir competência comunicativa em língua inglesa. Isso pode acontecer por força maior, pois nos dias de hoje as escolas e até mesmo os pais muito se preocupam com o vestibular e o ENEM e isso pode fazer com que o desejado desenvolvimento da competência comunicativa, fique em último plano.

Percebe-se que as aulas de língua inglesa no cotidiano escolar são muito pautadas em exercícios gramaticais e interpretação textual para que desta forma os alunos estejam aptos para passarem em algum exame como o vestibular ou ENEM. Sabe-se que, para que uma pessoa possa atingir competência comunicativa em uma segunda língua, é necessário um enfoque em todas as habilidades de forma integrada. Seriam elas: *Reading, writing, speaking, listening*, que por sua vez cumprem com as situações de interação social.

Vejo um grande enfoque em leitura e escrita, porém muito pouco se faz em relação a *speaking* e *listening*, afinal de contas o que se espera de desfecho de uma língua estrangeira é a aquisição da língua alvo e a competência comunicativa nesta, em outras palavras, estar apto não apenas para ler, mas compreender por meio de escuta de um podcast, por exemplo, ler um artigo e interpretá-lo, saber fazer um discurso, dentre outros. Para que isso seja atingido, é necessário fazer atividades que permitam os alunos desenvolvê-las.

Uma proposta que pode ser utilizada é a História Digital orientada pela abordagem baseada em projetos. Ambos darão sentido ao objeto de estudo e nela o aluno passará pelos quatro pilares da comunicação que são fala, compreensão auditiva, leitura e escrita. Para o desenvolvimento de HD, no caso da leitura, o aluno deverá pesquisar sobre o assunto, na escrita, este terá de escrever seu script respeitando o uso da norma padrão da língua, já na compreensão auditiva, além de sua própria produção, o aluno terá acesso a produção de seus colegas, que por sua vez exigirá que este escute e entenda sobre o que está sendo abordado. E por último, a fala que está imbricada na narração do projeto.

O aluno também confeccionará seu script conforme lhe convém a fim de narrar fatos ou cumprir com requisitos do planejamento e objetivos a serem atingidos em determinada lição referente a determinado conteúdo e o foco do planejamento do professor. Usualmente, o tempo para que os alunos realizem um trabalho que possa focar nas quatro habilidades linguísticas em sala é restrito e número de alunos é elevado. Não há tempo hábil para que todos participassem em sala, mas com HD isto se torna possível, pois o aluno pode fazer todo o processo fora da sala de aula e o professor avaliador também não terá de avaliar a produção em sala. Desta maneira, ambos poderão cumprir com os requisitos das quatro habilidades da comunicação sem barreiras. Em relação ao script, etapa a qual o aluno constrói seu texto, o aluno receberá o feedback após o seu término. Esse se trata de um momento crucial para o desenvolvimento da habilidade escrita.

O feedback é passado por um leitor mais experiente que já passou por mais situações de escrita, no caso o professor. Esse tem por objetivo refinar a escrita, trazer uma reflexão ao texto de forma construtiva já que um texto pode sempre ser lapidado. O fato de passar pela leitura de mais de uma pessoa, no caso o professor, faz com que este texto seja trabalhado a tal ponto em que haja o que podemos chamar de processo reflexivo de aprendizagem de escrita, onde o aluno considera os pontos que devem ser revistos em seu texto e passe por mais leitura, pois escrever se remete diretamente a tecer palavras para então construir ideias e chegar ao significado.

O feedback é fundamental para essa construção, isso se trata de uma consciência que se estimula e se aprende fazendo e passando por esse processo, haja vista que não existe fórmula pronta. Textos estão sempre sujeitos à alteração esse pode ser alterado conforme a necessidade, neste caso, o feedback leva o autor do texto a prestar atenção a aspectos que precisam ser notados, seriam eles referentes a escolha de palavra, tempos verbais inadequados a situação, dentre outros. O professor pode avaliar diretamente o script do aluno dando vários tipos de feedback, diretos e indiretos.

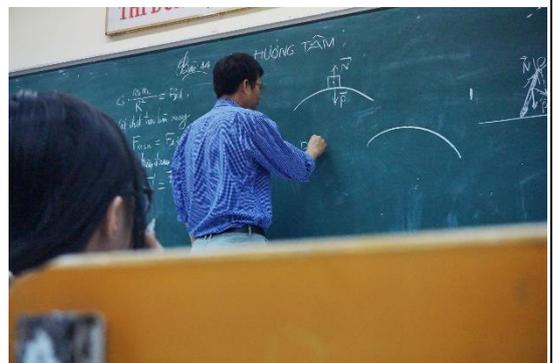
Em relação a fala, problemas com pronúncia podem ser corrigidos em seu script ou narração, a leitura pode ser avaliada pelas escolhas de embasamento teórico sobre o assunto escolhido, já a compreensão auditiva ficaria mais por conta do aluno ouvir sua própria gravação e ele mesmo se dar conta dos erros de pronúncia que cometeu.

Concluindo, aulas pautadas em projetos têm objetivos específicos e materializam o aprendizado já que são baseados em situações realísticas de aprendizagem. O professor de

língua estrangeira pode utilizar a História Digital e *Project-based approach*, contemplando o uso das quatro habilidades de forma mais integrada como também permitindo uma avaliação desse desenvolvimento de uma forma mais alternativa

6.2 STORYBOARD

Em minha prática de pelo menos catorze anos como professor de língua estrangeira inglês, noto que a forma pela qual nós docentes optamos para avaliar os alunos de forma mais tradicional, acaba deixando de lado alguns quesitos primordiais para atingir competência comunicativa em língua inglesa.



COMMUNICATIVE COMPETENCE



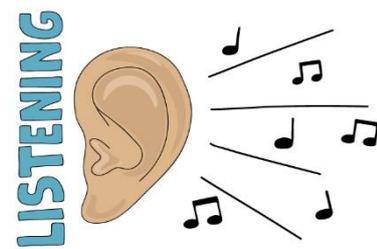
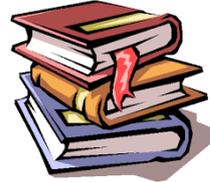
Isso pode acontecer por força maior, pois nos dias de hoje as escolas e até mesmo os pais muito se preocupam com o vestibular e o ENEM e isso pode fazer com que o desejado desenvolvimento da competência comunicativa, fique em último plano.



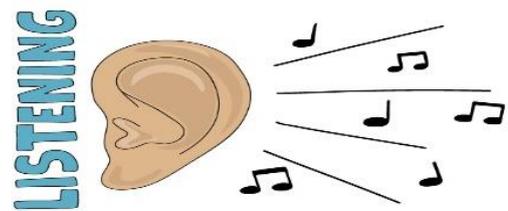
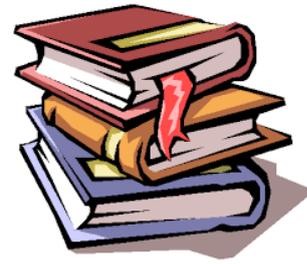
Percebe-se que as aulas de língua inglesa no cotidiano escolar são muito pautadas em exercícios gramaticais e interpretação textual para que desta forma os alunos estejam aptos para passarem em algum exame como o vestibular ou ENEM.



Sabe-se que, para que uma pessoa possa atingir competência comunicativa em uma segunda língua, é necessário um enfoque em todas as habilidades de forma integrada. Seriam elas: *Reading*, *writing*, *speaking*, *listening*, que por sua vez cumprem com as situações de interação social.



Vejo um grande enfoque em leitura e escrita, porém muito pouco se faz em relação a speaking e listening, afinal de contas o que se espera de desfecho de uma língua estrangeira é a aquisição da língua alvo e a competência comunicativa nesta, em outras palavras, estar apto não apenas para ler, mas compreender por meio de escuta de um podcast, por exemplo, ler um artigo e interpretá-lo, saber fazer um discurso, dentre outros.



Para que isso seja atingido, é necessário fazer atividades que permitam os alunos desenvolvê-las. Uma proposta que pode ser utilizada é a História Digital orientada pela abordagem baseada em projetos. Ambos darão sentido ao objeto de estudo e nela o aluno passará pelos quatro pilares da comunicação que são fala, compressão auditiva, leitura e escrita.



Para o desenvolvimento de HD, no caso da leitura, o aluno deverá pesquisar sobre o assunto, na escrita, este terá de escrever seu script respeitando o uso da norma padrão da língua, já na compreensão auditiva, além de sua própria produção, o aluno terá acesso a produção de seus colegas, que por sua vez exigirá que este escute e entenda sobre o que está sendo abordado. E por último, a fala que



está imbricada na narração do projeto.

O aluno também confeccionará seu script conforme lhe convêm a fim de narrar fatos ou cumprir com requisitos do planejamento e objetivos a serem atingidos em determinada lição referente a determinado conteúdo e o foco do planejamento do professor. Usualmente, o tempo para que os alunos realizem um trabalho que possa focar nas quatro habilidades linguísticas em sala é restrito e número de alunos é elevado. Não há tempo hábil para que todos participem em sala, mas com HD isto se torna possível, pois o aluno pode fazer todo o processo fora da sala de aula e o professor avaliador também não terá de avaliar a produção em sala. Desta maneira, ambos poderão cumprir com os requisitos das quatro habilidades da comunicação sem barreiras.



Em relação ao script, etapa a qual o aluno constrói seu texto, o aluno receberá o feedback após o seu término. Esse se trata de um momento crucial para o desenvolvimento da habilidade escrita. O feedback é passado por um leitor mais experiente que já passou por mais situações de escrita, no caso o professor. Esse tem por objetivo refinar a escrita, trazer uma reflexão ao texto de forma construtiva já que um texto pode sempre ser lapidado.



O feedback é fundamental para essa construção, isso se trata de uma consciência que se estimula e se aprende fazendo e passando por esse processo haja vista que não existe fórmula pronta. Textos estão sempre sujeitos à alteração esse pode ser alterado conforme a necessidade, neste caso, o feedback leva o autor do texto a prestar atenção a aspectos que precisam ser notados, seriam eles referentes a escolha de palavra, tempos verbais inadequados a situação, dentre outros.



. O professor pode avaliar diretamente o script do aluno dando vários tipos de feedback, diretos e indiretos. Em relação a fala, problemas com pronúncia podem ser corrigidos em seu script e narração, a leitura pode ser avaliada pelas escolhas de



embasamento teórico sobre a assunto escolhido, já a compreensão auditiva ficaria mais por conta do aluno ouvir sua própria gravação e ele mesmo se dar conta dos erros de pronúncia que cometeu.



Concluindo, aulas pautadas em projetos têm objetivos específicos e materializam o aprendizado já que são baseados em situações realísticas de aprendizagem. O professor de língua estrangeira pode utilizar a História Digital e *Project-based approach*, contemplando o uso das quatro habilidades de forma mais integrada como também permitindo uma avaliação desse desenvolvimento de uma forma mais alternativa.

