

PROJETO *MY DREAM TRIP*: EXPERIÊNCIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DE HISTÓRIAS DIGITAIS

SILVA, Felipe Bruno Moraes Dantas da ¹
COSTA, João Gildenildo da ²
LIMA, Acsa Quiriate Safer de ³
OLIVEIRA, Antônia Genilma da Costa ⁴
FILHO, Jeová Araújo Rosa ⁵

RESUMO: O presente artigo aborda a importância da utilização de histórias digitais no projeto intitulado *My Dream Trip* como recurso pedagógico de aprendizagem de língua inglesa em um contexto escolar. O *digital storytelling* é uma ferramenta que combina narrativas tradicionais com elementos multimídia e recursos digitais. Este estudo possui como objetivo geral: explorar as potencialidades das histórias digitais nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina de inglês, visando promover a motivação entre os estudantes e por objetivos específicos: aprimorar o desenvolvimento da habilidade de oralidade em língua inglesa e identificar se o uso da ferramenta trará os resultados desejados, como a motivação dos alunos no ensino de língua inglesa, a ampliação do vocabulário e aprendizagem de novas culturas. A pesquisa foi embasada teoricamente nos autores: Denzin e Lincoln (2006), Harmer (1998), Vieira e Zouain (2005). Metodologicamente, o estudo caracteriza-se como uma abordagem qualitativa, tendo sido fundamentada a partir da construção de um relato de experiência. A pesquisa foi desenvolvida a partir de vivências pedagógicas dos alunos do ensino médio da Escola Estadual Professor Antônio Dantas, localizada em Apodi/RN. Para a elaboração pedagógica, utilizamos vídeos, áudios, projetor, microfone, atividades impressas, aulas explicativas e práticas. Ao longo do projeto, observamos que a utilização de *digital storytelling* contribuiu para o desenvolvimento dos alunos em relação à escrita, oralidade e aquisição da língua inglesa, os motivando a participar do seu processo de aprendizagem. Percebemos os benefícios de usar o inglês como meio de expressão, aplicando a língua de forma prática, dinâmica e inovadora.

PALAVRAS-CHAVE: Ferramenta digital; Língua Inglesa; Sonho.

1 INTRODUÇÃO

No contexto educacional contemporâneo, a interseção entre ferramentas tecnológicas e ensino tem revolucionado as abordagens pedagógicas, oferecendo

¹ Graduando em Licenciatura em Letras/Inglês, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, UFERSA, Campus Caraúbas, felipe.silva15253@alunos.ufersa.edu.br

² Graduando em Licenciatura em Letras/Inglês, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, UFERSA, Campus Caraúbas, joao.costa09322@alunos.ufersa.edu.br

³ Graduanda em Licenciatura em Letras/Inglês, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, UFERSA, Campus Caraúbas, acsa.lima04233@alunos.ufersa.edu.br

⁴ Graduanda em Licenciatura em Letras/Inglês, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, UFERSA, Campus Caraúbas, antonia.oliveira46210@alunos.ufersa.edu.br

⁵ Doutor em Letras/Inglês, Coordenador de área, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, UFERSA, Campus Caraúbas, jeova.araujo@ufersa.edu.br

oportunidades inovadoras para envolver os alunos no processo de ensino e aprendizagem. Uma dessas ferramentas que tem ganhado destaque é o *digital storytelling*, um recurso que combina narrativas tradicionais com elementos multimídia e recursos digitais para criar uma experiência de aprendizado rica e envolvente. Este trabalho possui como objetivo explorar as potencialidades do *digital storytelling* nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina de inglês, visando promover a motivação entre os estudantes e potencializar o desenvolvimento da habilidade de oralidade em língua inglesa.

De acordo com Dogan (2021), *digital storytelling* consiste em utilizar ferramentas digitais para contar histórias, combinando a arte narrativa com uma variedade de multimídias, como áudios, vídeos ou publicações na web. Na contemporaneidade, a utilização desse recurso no contexto da educação se dá em múltiplas instituições e em diferentes faixas etárias, desde a educação básica ao ensino superior.

O ensino de língua inglesa na rede pública enfrenta diversos desafios. Dentre eles, destaca-se a necessidade de motivar os alunos a desenvolverem habilidades linguísticas em um mundo cada vez mais globalizado e digitalizado. O *digital storytelling* surge como uma ferramenta pedagógica promissora, integrando-se de forma orgânica aos objetivos curriculares enquanto oferece uma experiência educacional alinhada com as práticas contemporâneas de comunicação.

Segundo Harmer (1998), ao quebrar a rotina prevista pelo aluno, o professor cria um ambiente propício para o envolvimento dos estudantes. Ao incorporar narrativas digitais, esse método não apenas atende às demandas tecnológicas da sociedade, mas também proporciona uma abordagem dinâmica e, portanto, motivadora para o ensino-aprendizagem de língua inglesa.

Além disso, um estudo do *British Council* (2015) apontou que, apesar de 50% dos aprendentes de inglês considerarem a habilidade de fala a mais relevante a ser adquirida, o ensino de inglês na rede de educação pública do Brasil ainda é muito voltada ao estudo de regras básicas de gramática e à leitura de textos curtos, especialmente com foco no êxito no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

Nesse contexto, a utilização do *digital storytelling* como ferramenta pedagógica no ensino de inglês também visa amenizar esse impasse, uma vez que os alunos precisam comunicar-se oralmente para a produção de áudios ou vídeos. Na próxima seção, conheceremos os aspectos metodológicos que geraram a condução dessa pesquisa que teve fechamento com a culminância desse projeto interdisciplinar



voltado ao ensino e a aprendizagem de língua inglesa.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa se caracteriza como um estudo qualitativo por narrar uma experiência pedagógica dentro e fora de sala de aula. Então, a partir dos vídeos e áudios desenvolvidos e apresentados pelos alunos do Antônio Dantas em seu próprio contexto de ensino acerca do projeto *My Dream Trip*, constatou-se uma melhor aprendizagem e aquisição do idioma por meio de sua própria experiência adquirida diante da realização das atividades pedagógicas voltadas ao ensino de língua inglesa.

Nesta perspectiva, Denzin e Lincoln (2006), entendem essa pesquisa qualitativa como uma pesquisa que envolve uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem. Seguindo essa linha de raciocínio, Vieira e Zouain (2005) afirmam que a pesquisa qualitativa atribui importância fundamental aos depoimentos dos atores sociais envolvidos, aos discursos e aos significados transmitidos por eles. Nesse sentido, esse tipo de pesquisa preza pela descrição detalhada dos fenômenos e dos elementos que o envolvem, sendo algo muito importante para se obter aquisição de uma língua estrangeira e de procurar deixar nos aprendizes a curiosidade e o fortalecimento do idioma, assimilando a sua rotina e levando para o contexto de sala de aula. Não só aplicar tais conteúdos aprendidos, é necessário saber ir além para não deixar o conhecimento fonológico se perder, até porque viajar é um processo cultural.

O projeto foi organizado com o propósito de trabalhar o ensino de inglês de forma lúdica e diversificada. Isso, possibilitaria para o professor trabalhar o inglês com os alunos mediante recursos áudio-visuais e os alunos se sentiriam mais engajados nas atividades e, assim, ocorreria uma melhora na aquisição do inglês. O projeto foi desenvolvido em três etapas: na primeira, aconteceu a apresentação do projeto áudio-visual com o objetivo de explorar as potencialidades dos alunos a respeito das histórias digitais nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina

de inglês, além de promover a motivação entre os estudantes. Na segunda etapa, aconteceu o desenvolvimento de atividades relacionadas aos temas de cultura, costumes, comidas típicas, países, nacionalidades além da própria parte gramatical que foi revisada, como as *wh-questions*, advérbios de frequências, futuro com *will*, *going to*, *shall*, etc. As atividades consistiram construções de frases, textos, para aquisição de vocabulário, diálogos envolvendo os tempos verbais e por último, a construção do texto base para a gravação do vídeo sobre o projeto *My Dream Trip*.

Na terceira e última etapa, aconteceram as gravações e apresentações dos vídeos produzidos por 105 alunos da Escola Estadual Professor Antônio Dantas divididos em três turmas trabalhadas do ensino médio potiguar integral desse lócus localizado em Apodi/RN. 1A, 1B e 1C em que foram realizados 105 testes com eles, divididos em 35 alunos por turma para termos uma percepção, voltada a condução do projeto de ensino, após o suporte da ferramenta da *digital storytelling* sendo que teve várias aulas explicativas e práticas a respeito desse conteúdo motivador, para que à história dos sonhos de cada estudante pudesse ser desenvolvida em Língua Inglesa. Esse projeto teve três meses de duração, tendo iniciado em julho de 2023 e finalizado em setembro do mesmo ano, com sua culminância realizada no dia 12 no Auditório da escola na qual somos residentes. Na próxima seção, apresentaremos uma análise discursiva a respeito dos resultados, desse projeto realizado em três turmas da Antônio Dantas, sobre a *digital storytelling*, em que os alunos no contexto das aulas inglês puderam apresentar na escola.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aplicação do projeto *My Dream Trip*, conseguimos observar o desenvolvimento e conhecimento dos alunos a respeito das ferramentas digitais como recurso pedagógico de aprendizagem. Os alunos tiveram aulas expositivas e dialogadas a respeito dos recursos digitais como apoio de estudo e aprendizado. Em seguida, foi pedido aos alunos que desenvolvessem um vídeo falando, em língua inglesa, sobre a sua viagem dos sonhos usando as ferramentas digitais que lhes foram apresentadas durante as aulas. No vídeo, o aluno poderia mostrar o rosto ou apenas gravar um áudio para narrá-lo, contanto que usassem a língua inglesa para

comunicar-se. Os alunos tiveram total suporte para tirar dúvidas com os professores residentes e seu preceptor (professor efetivo). O vídeo foi considerado como a nota da unidade de língua inglesa no 2º bimestre. O tema do projeto foi adquirido a partir dos assuntos que estavam sendo passados para os alunos, como, por exemplo, tempos verbais e cultura. A partir disso, foi abordado na avaliação como assunto central, o uso dos tempos verbais, a cultura dos países, escrita e oralidade em inglês. Os resultados foram obtidos dos alunos das turmas do 1º ano A, B e C da Escola Estadual Professor Antonio Dantas na cidade de Apodi, Rio Grande do Norte.

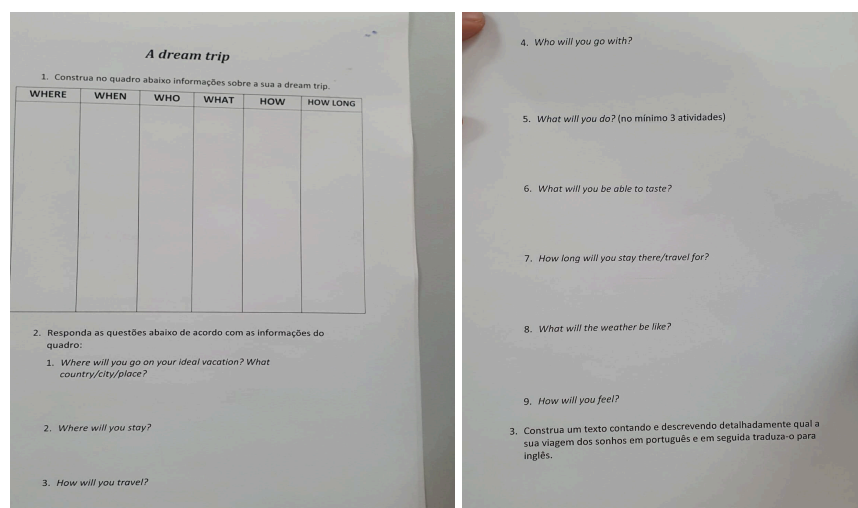
Os alunos mostraram-se bastante interpretativos, o olhar perceptivo deles foi além do vocabulário trabalhados nos planejamentos, foram objetivos ao responderem um roteiro com perguntas elaboradas a respeito da viagem dos seus sonhos. O tema trabalhado serviu para motivá-los a participar ativamente do processo de ensino-aprendizagem até o momento da culminância, que foi o fechamento do processo, depois de cada etapa percorrida, cada dúvida tirada com todos os residentes e preceptor, no intuito de redescobrir essa realidade e valorizar a cultura por meio de uma experiência positiva com a língua inglesa. Além disso, os alunos também praticaram bastante a oralidade, adquirindo a segurança para a conversação. Elaborando tudo com máximo cuidado, as turmas foram excelentes e bastante organizadas. Como benefícios, temos a tecnologia, as ferramentas, o livro didático e o conhecimento em prol desse motivante projeto educacional.

A proposta do projeto começou a ser realizada no dia 25 de julho de 2023, tendo a sua culminância concluída com apresentações no auditório da escola no dia 12 de setembro de 2023. Os principais elementos condutores da nossa prática pedagógica foram a pronúncia, a motivação, a criatividade, o conhecimento linguístico da língua inglesa e a determinação de todos os alunos que, em parceria com todos os professores em sala de aula, conseguiram escrever textos, revisar, ensaiar e receberam um feedback para a realização desse projeto realizado com os estudantes. O retorno positivo fez tudo valer a pena, uma vez que a receptividade e o ímpeto por parte dos alunos excedeu nossas expectativas. Assim sendo, houve um aumento na motivação para pesquisar sobre diferentes práticas e metodologias educativas que apresentam alternativas de se conectar com o mundo e resultados transformadores.

Nas imagens abaixo, podemos observar o modelo de teste aplicado nas turmas do 1A, 1B, e 1C dos turnos matutino e vespertino que contribuíram para o

objetivo final do projeto da digital storytelling. Atualmente, esse lócus da rede pública de ensino no qual residimos possui 23 turmas.

Figura 01. Testes aplicados.



A dream trip

1. Construa no quadro abaixo informações sobre a sua a dream trip.

WHERE	WHEN	WHO	WHAT	HOW	HOW LONG

2. Responda as questões abaixo de acordo com as informações do quadro:

- Where will you go on your ideal vacation? What country/city/place?
- Where will you stay?
- How will you travel?

4. Who will you go with?

5. What will you do? (no mínimo 3 atividades)

6. What will you be able to taste?

7. How long will you stay there/travel for?

8. What will the weather be like?

9. How will you feel?

3. Construa um texto contando e descrevendo detalhadamente qual a sua viagem dos sonhos em português e em seguida traduza-o para inglês.

Fonte: Autoria própria, 2023.

Os aplicativos que foram recomendados para serem usados para a construção linguística e execução do projeto foram o *wevideo*, para a edição de vídeos, o *freepik*, para fazer pesquisa de imagens e vídeos, e o *deepl translator*, para traduzir. Durante os encontros formativos, os alunos mostraram interesse e curiosidade para usar as novas ferramentas digitais que lhes foram apresentadas e a ideia de motivação sobre a *storytelling* veio através dos próprios encontros formativos com toda equipe do PRP.

A partir disso, surgiu a ideia de aplicar o projeto voltado a uma *digital storytelling* em sala de aula com essas três turmas do ensino médio vivenciando o programa residência pedagógica. O objetivo foi de valorizar a língua inglesa e diferentes culturas, além de despertar em todos a motivação, a curiosidade, o senso crítico, a pesquisa, a criatividade e o comprometimento, que foi o maior resultado alcançado, uma vez que o processo de aprendizagem complementou o de ensino e o inglês, como um todo, foi abrangido em sua prática e na sua práxis metodológica.

Os resultados foram satisfatórios, tendo em vista o desenvolvimento do aluno em relação à escrita e oralidade da língua inglesa. A apresentação dos projetos aconteceu no auditório da escola, onde reunimos as turmas e os mesmos fizeram exposição do seu vídeo/avaliação. Através das histórias digitais apresentada pelos

alunos, houve uma melhora significativa no uso da língua inglesa nas aulas, os alunos conseguiram participar de forma mais ativa e deixaram suas inseguranças de lado e pôr em prática o que aprenderam nas aulas de língua inglesa. Na próxima e última seção, incluímos nossas impressões a respeito de como os alunos se desenvolveram nessa implementação do projeto, trazendo nossas considerações finais deste estudo reportado a respeito do *My Dream Trip* dos estudantes do lócus da Antônio Dantas que é localizado na cidade de Apodi/RN. Em seguida, encerramos com os agradecimentos e constatamos todas as referências relevantes para a construção desse trabalho ímpar e de significância em nossas práticas de ensino e de aprendizagem além do programa residência pedagógica.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a conclusão do projeto *My Dream Trip*, podemos perceber o desenvolvimento positivo dos alunos da escola Antônio Dantas em relação ao ensino de língua inglesa. No início, os alunos descreviam que suas maiores dificuldades em relação à aquisição do idioma, era o modelo tradicional de aula, com a utilização apenas do livro em sala e ter que seguir aqueles conteúdos padrão, além do tempo da aula, pois passava rápido e nem sempre dava tempo para fazer alguma atividade além do conteúdo do livro. Dessa forma, para os alunos, a maneira com as quais as atividades relacionadas ao projeto *My Dream Trip* foram trabalhadas em sala favoreceu um contato mais íntimo com o inglês, proporcionando-os um aprendizado mais dinâmico. Segundo os alunos, eles se sentiram motivados e interessados pelos conteúdos que estavam sendo desenvolvidos por eles mesmos. É importante transformar os alunos em sujeitos ativos da sua própria aprendizagem.

Ao longo deste projeto de *storytelling* sobre as viagens dos sonhos dos alunos, pudemos observar os benefícios de usar o inglês como meio de expressão. Essas atividades proporcionaram aos alunos uma maneira de praticar e melhorar as suas competências linguísticas de uma forma autêntica e significativa, não apenas através de exercícios de gramática ou vocabulário, mas também através da criação de narrativas pessoais e envolventes. Ao imaginar e partilhar as suas viagens dos sonhos, os alunos foram capazes de aplicar a língua de forma prática, criativa e original, o que naturalmente os incentiva a expandir o seu vocabulário e a melhorar a

sua compreensão da língua. Essas atividades os permitiram explorar diferentes contextos culturais e geográficos para expandir a sua compreensão do mundo e, portanto, o seu conhecimento da língua inglesa num contexto mais global.

Desta forma, as viagens dos sonhos dos alunos tornam-se uma ferramenta poderosa para melhorar o ensino de inglês, indo além de uma formação puramente linguística e adquirindo conhecimento das nuances culturais e criativas da língua. Esta atividade estimulou o desenvolvimento de competências linguísticas, a criatividade, a comunicação, a compreensão intercultural e a identidade, permitindo aos alunos ver o inglês como uma ferramenta dinâmica, e as jornadas dos sonhos dos alunos revelaram-se como um recurso valioso para o ensino da língua inglesa, promovendo a aquisição da língua de forma personalizada, autêntica e significativa.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) em parceria com a instituição superior do Centro Multidisciplinar de Caraúbas (CMC) da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA) onde, como graduandos, estamos concluindo o curso de Letras Inglês e com o apoio intensivo da Escola Estadual Professor Antônio Dantas, localizada na cidade de Apodi/RN, na qual os residentes do Programa Residência Pedagógica (PRP) do Subprojeto de Língua Inglesa atuam como Professores bolsistas, desenvolvendo projetos em três turmas do ensino médio, voltados ao ensino e a aprendizagem em Inglês. Agradecemos também ao Professor Preceptor Charley e ao Professor Orientador Jeová e a toda equipe acadêmica.

REFERÊNCIAS

BRITISH COUNCIL. **Learning English in Brazil**: Understanding the aims and expectations of the Brazilian emerging middle classes. São Paulo: British Council Brazil, 2015.



DEEPL. **DeepL Translate - O melhor do mundo.** Disponível em:
<<https://www.deepl.com/pt-BR/translator>>. Acesso em: 17 set. 2023.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In:_____. (Org.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.

DOGAN, Bulent. **The Educational Uses of Digital Storytelling Website,** 2021. Disponível em:<digitalstorytelling.coe.uh.edu>. Acesso: 14 jan. 2024.

FREEPIK. **Crie designs excelentes, mais rapidamente.** Disponível em:
<<https://br.freepik.com>> Acesso em: 17 set. 2023.

HARMER, Jeremy. **How to teach English: An introduction to the practice of English language teaching.** Harlow: Longman, 1998.

OLIVEIRA, Denise de Andrade Santos. **JOY! Obra específica de Língua Inglesa.** Área do conhecimento: Linguagens e suas tecnologias. Ensino Médio- Volume único. Editora: FTD Código da coleção: 0225P21093. Código do volume: 0225P21093130. PNLD 2021. Objeto 2 / Versão submetida à avaliação / Material de divulgação.

VIEIRA, M. M. F.; ZOUAIN, D. M. **Pesquisa qualitativa em administração: teoria e prática.** Rio de Janeiro: FGV, 2005.

WEVIDEO. **Interactive video, data-driven learning.** Disponível em:
<<https://www.wevideo.com>> Acesso em: 17 set. 2023.