

Evaluating the use of digital stories in the teaching and learning of English

Paula Basto Levay
Associação Brasileira de Culturas
Inglesas
paula_levay@hotmail.com

Juliana Regueira Basto Diniz
Universidade Federal Rural de
Pernambuco
Programa de Pós-graduação em
Gestão e Tecnologia Aplicada a
Educação a Distância
55 81 3320-6103
julianabdiniz@gmail.com

ABSTRACT

Recently, the use of mobile devices is a potential alternative as a pedagogical material in many learning contexts. In the English learning and teaching process, new technologies have been contributing for the language acquisition due to the fact that they are tools which students are familiar to. In this context, the aim of this article is to present a study which aims to analyze the use of digital story books, in comparison to the use of traditional stories books, in the learning process of English, observing aspects such as motivation and interest of students in using the tool and possibility of vocabulary acquisition. For this, two groups of an English institution in the city of Recife, Pernambuco, Brazil, participate in the research which will be conducted in a period of about one month. With the collected results of this study, we intend to present the contributions of the use of digital books to learn English and also identify the possibility of the use of this tool to stimulate and motivate students.

CCS Concepts

Human-centered computing → Ubiquitous and mobile computing
→ Ubiquitous and mobile devices → Mobile devices.

Keywords

Technology, digital books, teaching and learning of English.

1. INTRODUÇÃO

Na última década, a difusão rápida de dispositivos móveis na sociedade, especialmente *smartphones*, ofereceu oportunidades de inovação no processo educacional. A aprendizagem móvel é um

novo paradigma da educação que permite que qualquer pessoa, de posse de um dispositivo e uma conexão em rede sem fio, possa acessar informações e materiais de aprendizagem de qualquer lugar e a qualquer hora [1].

Dadas essas evoluções tecnológicas e a facilidade com a qual as crianças e adolescentes entram em contato com aparelhos eletrônicos, a realidade educacional nas diversas esferas vive um momento de transformação e readaptação em busca da inserção de novas ferramentas.

No século XXI, as formas como as tecnologias estão sendo utilizadas em salas de aula de ensino de Inglês em todo o mundo têm sido parte fundamental para a prática da língua [2]. Em 2013, Motteram aponta a diversidade de contribuições de tecnologias usadas no ensino de Inglês em uma série de estudos de casos conduzidos em diversos países [2].

No contexto no qual a pesquisa é desenvolvida foi observado que os alunos começaram a demonstrar falta de interesse para realizar atividades tradicionais propostas no currículo, entre elas a leitura de livros de histórias em meio tradicional (readers). Em contrapartida, os alunos demonstram interesse por novos artefatos tecnológicos e pedem que essas ferramentas sejam inseridas nas aulas de Inglês.

Nesse sentido, o objetivo desse artigo é apresentar os percursos iniciais de um estudo cujo objetivo é avaliar a utilização de livros de histórias digitais (*digital story books*) em comparação ao uso de livros de histórias tradicionais com fins de analisar aspectos como: motivação e interesse em participar da atividade e possibilidade de busca por novos vocábulos e aquisição de vocabulário.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Nativos digitais

Vivemos em uma sociedade de aprendizes digitais, que podem ser nativos ou não. Os nativos digitais são os jovens de hoje em dia que sempre tiveram contato com a tecnologia [3]. Além disso, têm características próprias de linguagem, leitura e comportamento. Em 2009, Mattar apontou a existência de uma distância entre os alunos nativos digitais e os professores

Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. To copy otherwise, or republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee.

Conference'10, Month 1–2, 2010, City, State, Country.

978-1-5090-2435-3/16/\$31.00 ©2016 IEEE

imigrantes digitais ao afirmar que alunos nativos digitais estão acostumados a receber informações mais rapidamente do que seus professores imigrantes digitais sabem transmitir [4].

Para Prensky, nativos digitais são aqueles que já nasceram imersos em um universo digital e estão em constante contato com *games*, computador, Internet [5]. O autor defende ainda a ideia de que é preciso que as escolas percebam a forma como esses nativos digitais enxergam o mundo e a própria escola. O autor afirma que nossos alunos mudaram radicalmente. Hoje, os alunos não são, de forma alguma, as pessoas para as quais nosso sistema educacional foi desenvolvido [5]. A afirmação do autor de que a escola não está ainda preparada para receber os novos alunos e fazê-los serem participantes ativos conflita-se com a teoria de aprendizagem construtivista, a qual defende que os alunos devem agir ativamente dentro do processo de aprendizagem e para isso, a escola deve oferecer mecanismos para que esses aprendizes assim se comportem dentro do ambiente escolar.

2.2 Construtivismo

A teoria construtivista, entre outras implicações, defende que o aprendiz deve estar no centro do processo de aprendizagem e que aprende fazendo. O construtivismo propõe que o processo de ensino-aprendizagem na escola deve envolver materiais da vida real dos alunos e experiências tidas fora do universo escolar [6].

Além disso, os alunos devem ser oportunizados a construir conhecimento por meio de conexões entre os conhecimentos prévios e novos, principalmente por meio de resolução de problemas, deixando de ser agentes passivos e receptores de informações. Nesse cenário, o professor assume o papel de facilitador, colocando o aprendiz no centro de suas ações o que potencializa a criança como agente na construção do aprendizado.

Seguindo os pensamentos construtivistas, a abordagem comunicativa no ensino de línguas organiza as experiências de aprender em termos de atividades/ tarefas de real interesse e/ou necessidade do aluno. Algumas características da abordagem comunicativa são: o oferecimento de oportunidades para os alunos, não somente na linguagem, mas também no processo de sua aprendizagem; uma intensificação das próprias experiências pessoais dos alunos como elementos importantes na contribuição para a aprendizagem.

Outro conceito criado no Construtivismo é a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), de Vygotsky, que é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. Uma das implicações da ZDP são as janelas de aprendizagem. Vygotsky (1987) afirma que em um grupo de aprendizes não existe uma única “janela de aprendizagem”, mas tantas quantas os aprendizes. Dessa forma, deve-se garantir a cada grupo, um leque de atividades e de conteúdos para que os alunos possam personalizar a aprendizagem. Ou seja, os professores devem fornecer conteúdos para atender cada um desses alunos.

Outra concepção da ZDP é o processo de “*scaffolding*” em que gradativamente menos ajuda é oferecida aos aprendizes [7]. Para que cada vez menos ajuda seja oferecida, é importante que sejam inseridas, no currículo, atividades que estimulem a construção

autônoma do pensamento e que também desenvolvam a autonomia de fazer uma atividade, com menos ajuda do professor, com fins de aprender algo. No processo de “*scaffolding*”, o suporte pode vir não somente de pares mais capacitados ou do professor, mas também através da tecnologia.

2.3 A escola precisa mudar

Apesar de o processo de aprendizagem dever priorizar os alunos como autores de sua aprendizagem, o que se pode encontrar hoje, ainda, são sistemas educacionais que não se modificaram para atender às necessidades dos novos alunos. Desse modo, vive-se um desafio que é a busca pela mudança na escola e no professor, pois juntamente com as grandes igrejas tradicionais, a escola é uma das instituições mais resistentes à mudança [8].

Entretanto, as tecnologias promovem mudanças. Em 2007, Kenski afirma que a escolha do tipo de tecnologia altera imensamente a natureza do processo educacional [9]. Algumas novas tecnologias estão em consonância com os estilos dos nativos digitais e os docentes precisam organizar suas aulas de modo mais interativo, motivador e para isso, eles precisam “ouvir” os nativos digitais [10].

Do mesmo modo, a prática docente precisa estar aliada à criação de tarefas adequadas à realidade dos alunos. Se os alunos estão acostumados, por exemplo, a utilizar um *ipod*, deve-se relacionar esse equipamento a alguma atividade em sala de aula [11].

Entende-se, então, que novas tecnologias podem ser alternativas viáveis para se inovar as práticas. As tecnologias não resolverão os problemas relacionados ao fazer pedagógico, entretanto, elas podem ser um caminho mais rápido para aproximação com os jovens [12]. As tecnologias começaram a ter valor pelas possibilidades de acesso mais fácil à pesquisa e a várias informações e oportunidades de estimular a autoaprendizagem [13]. Entre essas novas tecnologias encontram-se os livros de histórias digitais.

2.4 Digital Stories

Vários estudos mostram que utilizar histórias no ensino-aprendizagem de Inglês é uma ferramenta eficaz para desenvolver as quatro habilidades da língua. Além disso, fazer com que os alunos participem de atividades com histórias pode lhes motivar para atuarem ativamente no processo, desenvolvendo-os dentro de uma abordagem construtivista de aprendizagem da língua [14]. Os professores devem tentar engajar os alunos em histórias digitais [15]. Em 2013, Green corroborou que diante da evolução tecnológica, histórias digitais podem colaborar para a aprendizagem de Inglês [16].

Além de as histórias digitais assistirem eficazmente o processo de ensino-aprendizagem da língua, podem contribuir para que os alunos desenvolvam comunicação nas várias habilidades da língua uma vez que promovem um ambiente de aprendizagem centrado no aluno [17].

Também em 2014, Vinogradova [18] afirma que professores de língua estrangeira estão procurando tecnologias e abordagens que facilitem a adoção de práticas centradas no aluno. Nesse sentido, histórias digitais são elementos potencializadores nesse processo. Além disso, há discussões acerca da necessidade de inserção de materiais multimodais no processo de aprendizagem de línguas. A

autora aponta também que diante da sociedade contemporânea, é um desafio para os professores buscar novas tecnologias e abordagens que traga para o universo da sala de aula os mais diversos contextos e interesses dos alunos. Alguns trabalhos relacionados em que foram utilizadas histórias digitais são apresentados em Motteram [2]. Os estudos investigaram o impacto dessas histórias na criatividade, na colaboração e, de forma semelhante ao estudo apresentado neste trabalho, buscaram analisar o engajamento dos estudantes e o estímulo à reflexão para a construção de maior independência.

2.5 A importância da motivação para aprendizagem de Língua Inglesa

A motivação é um dos aspectos fundamentais no processo de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras. Para Krashen, um número de variáveis afetivas tem um papel facilitador na aquisição de uma língua estrangeira. Estas variáveis afetivas incluem: motivação, autoconfiança e ansiedade. Aprendizes motivados, confiantes e com baixa ansiedade tendem a ser bem sucedidos no processo de aquisição de uma outra língua [19].

Em qualquer aspecto da educação, é importante que se crie um ambiente seguro e convidativo no qual os alunos possam aprender. Na aprendizagem de línguas, isso pode ser especialmente importante uma vez que para se assimilar ou produzir linguagem, os aprendizes precisam se sentir confiantes para cometer erros e se arriscar. Fatores como confiança, motivação, autoestima e personalidade influenciam decisivamente no processo de ensino e aprendizagem de língua estrangeira [20]. A motivação, para teóricos como Piaget é um dos elementos principais para o desenvolvimento de um conhecimento [21].

A aprendizagem é vista por muitos como uma obrigação para as crianças. Entretanto, quando uma atividade envolve prazer, diversão, motivação, interesse, o indivíduo é capaz de dedicar à ela uma grande parte de tempo e esforço [22].

Desse modo, como já evidenciado anteriormente, inserir nos currículos atividades e ferramentas pelas quais os aprendizes tenham interesse e sintam-se motivados poderá contribuir efetivamente para a aprendizagem de Inglês. Entre essas ferramentas, estão os livros de histórias digitais, como pode ser visto em Jasmins [23]. O trabalho conduzido pela autora apresenta um estudo em que foi investigada a motivação de alunos para utilizar histórias digitais. Os resultados apontaram que todas as crianças envolvidas na pesquisa apresentaram grande motivação e interesse para participar da atividade com a ferramenta.

3. METODOLOGIA

Com o trabalho de pesquisa em andamento pretende-se analisar, através de um estudo comparativo com livro de história tradicional, se o uso de histórias digitais se configura como um elemento motivacional e também eficaz para o desenvolvimento e possibilidade de aquisição de vocabulário em Língua Inglesa. Para tanto, realiza-se uma pesquisa de campo em uma escola de Inglês. Acreditamos que a escolha do método comparativo contribuirá para uma análise mais clara acerca das contribuições das histórias digitais.

Com vistas a alcançar os objetivos propostos, foram selecionados dois grupos de uma escola de Língua Inglesa na região metropolitana de Recife – Pernambuco. Um grupo utilizará, primeiramente, livros com histórias digitais como atividade pedagógica e o outro grupo utilizará livros tradicionais já existentes no planejamento das aulas da escola. Em seguida, os livros serão alternados entre os grupos. Chamaremos o primeiro grupo de Grupo de Controle 1 (GC1) e o segundo grupo de Grupo de Controle 2 (GC2). As histórias nos dois livros terão o mesmo nível, sendo escolhidas de acordo com o parâmetro de níveis do *Common European Framework of Reference for Languages* (Quadro Europeu de referência para línguas).

Cada grupo participa de cinco sessões de pesquisa durante o período total de aproximadamente um mês, uma vez que as aulas na instituição acontecem duas vezes por semana com duração de 75 minutos. As sessões têm uma duração prevista para uma aula inteira ou para 20 a 30 minutos da aula. Nas primeiras sessões, os alunos do GC1 utilizam um livro digital para ler uma história, enquanto os alunos do GC2 utilizam um livro tradicional. Em seguida, os alunos realizam atividades correspondentes a cada livro utilizado. Nas duas seguintes sessões, os alunos do GC1 trabalham com o livro tradicional e os alunos do GC2 utilizam o livro digital, realizando posteriormente as atividades com exercícios acerca da história.

Nas duas primeiras aulas, a atividade acontece com a utilização de um dos livros, a depender do grupo. Na primeira aula, os alunos fazem a leitura da história no livro tradicional ou digital e na segunda aula realizam o exercício de vocabulário. Na terceira aula, os alunos utilizam o segundo livro. Na quarta sessão, realizam o exercício corresponde ao livro lido na aula anterior e na quinta aula respondem ao questionário acerca da motivação e interesse para utilizar os dois livros.

Durante o momento da utilização dos livros, os alunos precisam registrar algumas novas palavras que encontraram nos livros e as pesquisaram no dicionário de papel, quando da utilização do livro tradicional, e no dicionário online ou Google, quando utilizarem o livro digital. Quando da utilização do livro digital, através de um equipamento eletrônico, os alunos podem acessar um dicionário digital disponível no equipamento ou o Google. Quando da utilização do livro tradicional, os alunos terão dicionários de papel para serem utilizados. E, então, intentemos verificar se a possibilidade de acesso ao dicionário através do artefato tecnológico utilizado para leitura da história digital aumenta a busca por novos vocábulos e, dessa forma, aumenta a probabilidade de aquisição de vocabulário pelos aprendizes quando em comparação ao uso de livros tradicionais. A análise desses dados será feita a partir da quantidade de novos vocábulos que os alunos registraram no momento de leitura dos dois diferentes livros.

Além disso, após a experiência de uso dos livros, os alunos serão conduzidos a realizar algumas atividades para avaliar a assimilação de vocabulário após a leitura da história em meio tradicional e em formato digital.

Os dados serão analisados qualitativamente através do confronto com a teoria e também de maneira quantitativa já que será observada a quantidade de palavras que os alunos podem assimilar após o uso dos dois livros. Para a análise e disposição dos dados serão utilizadas tabelas e gráficos para assim obter a análise comparativa esperada.

Por fim, a partir da resposta a algumas perguntas em um questionário, avaliaremos a motivação dos alunos para fazer uso dos dois livros. A motivação será também analisada a partir da observação no momento em que os alunos utilizam os livros. O registro da observação é realizado a partir de anotações feitas pela professora-pesquisadora acerca de suas considerações. Finalmente, de forma secundária, observar-se-á a autonomia ao utilizar os dois recursos, livro digital e tradicional.

4. RESULTADOS ESPERADOS

O estudo realizado traz algumas hipóteses em relação aos resultados, as quais serão descritas nesta seção e verificadas ao final da pesquisa.

Acreditamos que, ao final do estudo, os resultados apontarão que os livros de histórias digitais são elementos mais motivacionais que despertam mais interesse e engajamento por parte dos alunos. Acredita-se que nas respostas dadas às perguntas no questionário, os alunos apresentarão mais motivação e engajamento para participar e realizar atividades com os livros digitais, sobretudo pela interatividade presente. Com os dados obtidos através da realização da atividade com os livros, verificar-se-á, também, maior motivação e interesse dos alunos através de suas falas e da observação e percepção da pesquisadora.

Além disso, acreditamos que será possível perceber que o equipamento eletrônico utilizado para a leitura da história digital oferecerá mais oportunidades de os estudantes procurarem novas palavras de forma mais rápida, o que, consequentemente acarretará em um número maior de palavras possivelmente internalizadas pelos alunos. Acredita-se, ainda, que outra constatação será que os livros digitais permitirão a realização de uma atividade mais autônoma em que os alunos solicitam menos ajuda do professor do que quando da utilização do livro de história tradicional. Ratificamos que todas as considerações acima expostas são hipóteses.

Finalmente, a partir dos resultados esperados neste estudo, será possível verificar que os livros digitais configuraram-se como um eficaz material de apoio e, então, pretende-se apresentar esses livros como ferramentas que podem ser utilizadas em salas de aula de Inglês dentro do contexto acadêmico na qual a pesquisa está sendo realizada como uma alternativa de material didático com o qual os alunos se identificam e sentem-se motivados. Os resultados coletados possibilitarão, ainda, que se amplie o estado da arte acerca das contribuições de histórias digitais e novas tecnologias para ensino e aprendizagem de Inglês.

Os resultados esperados caracterizam os livros digitais como materiais em potencial para a aprendizagem de Língua Inglesa. Desse modo, a partir dessa constatação, esperamos que as histórias digitais sejam inseridas nos currículos, o que poderá minimizar o problema de desinteresse dos alunos pela leitura de histórias.

5. REFERÊNCIAS

[1] NETO, J.; FONSECA, F. Jogos educativos em dispositivos móveis como auxílio ao ensino da Matemática. *Novas*

Tecnologias na Educação, 2013. V. 11 N° 1. CINTEDUFRGS.

- [2] MOTTERAM, G. (org) *Innovations in learning for English language teaching*. British Council, 2013.
- [3] TOSHI, M.S. (org). *Leitura na tela, da mesmice à inovação*. 1 ed., Goiânia: Editora da PUC- GO, 2010, 180p.
- [4] MATTAR, J. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. 1 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.
- [5] PRENSKY, M. *Digital Natives, digital immigrants*. On the Horizon, 2001.
- [6] MOONEY, G. *Theories of childhood*. Redleaf Press. Second Edition, 2013.
- [7] VYGOTSKY, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1987
- [8] MORAN, J. M. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. 5 ed. Campinas: Papirus, 2012.
- [9] KENSKI, V.M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. São Paulo: Papirus, 2007
- [10] PRENSKY, M. *Digital Natives, digital immigrants*. On the Horizon, 2001.
- [11] MARINI, E. *O ensino de língua inglesa para crianças por meio da internet*. Dissertação de Mestrado. PUC/SP, 2010.
- [12] MARQUES, R. *Letramento Digital na Ciberinfância: diálogos com práticas pedagógicas no Ensino Fundamental*. Dissertação de Mestrado. Departamento de Educação a Distância, UFRPE. Garanhuns, 2014.
- [13] MASETTO, M. *Mediação pedagógica e o uso da tecnologia*. In: *Novas tecnologias e Mediação Pedagógica*. 19 ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- [14] ABDUL-AMEER. M. *Improving Vocabulary Learning Through Digital Stories with Iraqi Young Learners of English at the Primary Level*. *Journal of Studies in Social Sciences*. Volume 8, Number 2, 197-214. 2014
- [15] CAMERON, L. *Teaching English to Young learners*. Cambridge, 2001.
- [16] GREEN, L S. *Language Learning through a Lens: The Case for Digital Storytelling in the Second Language Classroom*. *School Libraries Worldwide*, 19 (2): 23-26. source: http://www.lucysantosgreen.com/uploads/6/8/3/3/6833178/financial_article_file_slw-libre.pdf . 2013
- [17] RAZMI, M.; POURALI, S.; NOZAD, S. *Digital Storytelling in EFL (Oral Presentation of the Story): a Pathway to improve Oral Production*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 98. 1541 – 1544. 2014
- [18] VINOGRADOVA, P. *Digital Storytelling in ESL instruction: Identity Negotiation through a pedagogy of multiliteracies*. *Doctoral Dissertation*, 2014.
- [19] KRASHEN, S. *The input hypothesis: Issues and implications*. New York: Longman, 1985.

- [20] ROCHA C. O ensino de línguas para crianças no contexto educacional brasileiro: breves reflexões e possíveis provisos. DELTA vol.23 no.2 São Paulo. 2007
- [21] PIAGET, J. Play, dreams and imitation in childhood. Norton library, 1982, Vol. 4, pp. 316-339). Norton. Disponível em: <http://www.psych.utoronto.ca/users/peterson/psy2302011/03Piaget.pdf>. Acesso em 22 jan 2014
- [22] GROS, B. Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments. Journal of Research on Technology in Education, 2007, 40(1), 23–38
- [23] JASMIN, F. As TICs na educação pré-escolar: contributos na criação de histórias digitais. Dissertação de Mestrado. Universidade Católica Portuguesa. 2014