

**HISTÓRIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS
ESTRANGEIRAS: UMA REVISÃO DE ESTUDOS**

*DIGITAL STORIES IN FOREIGN LANGUAGE LEARNING:
A REVIEW*

Aléxia Lima RODRIGUES¹, Keysianne Pereira SOUZA², Juliane Regina TREVISOL³

RESUMO: O presente artigo buscou mapear pesquisas sobre o uso de histórias digitais (HDs) para o ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras. A revisão sistemática, realizada no Portal de Periódicos da CAPES no período de 2012-2022, selecionou trabalhos cujos resultados, em geral, sugerem que HDs podem servir para motivar os estudantes, auxiliando no desenvolvimento linguístico na língua-alvo, dentre outras competências, possibilitando a integração de tecnologias digitais na sala de aula de diferentes contextos.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias digitais; Tecnologias; Ensino e aprendizagem de línguas.

ABSTRACT: The current article aimed to investigate studies about the use of digital stories (DS) for the teaching and learning of foreign languages. Through a systematic review, carried out on Portal de Periódicos da CAPES from a 2012-2022 period, we selected works whose results, in general, suggest that DSs can serve to motivate students, assist in target-language development, and enable the integration of digital technologies in different classrooms.

KEYWORDS: Digital stories; Technology; Language teaching and learning; Foreign language.

¹ Graduanda em Letras Língua Inglesa e Literaturas pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB) - Campus IV, Jacobina, Bahia, Brasil. Membro do Grupo de Pesquisa FALE - Formação em Linguagem e Ensino (UNEB).

² Graduanda em Letras Língua Inglesa e Literaturas pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB) - Campus IV, Jacobina, Bahia, Brasil. Membro do Grupo de Pesquisa FALE - Formação em Linguagem e Ensino (UNEB).

³ Doutora em Letras Inglês: Estudos Linguísticos. Professora Assistente da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Departamento de Ciências Humanas (DCH) - Campus IV, Jacobina, Bahia, Brasil. Líder do Grupo de Pesquisa FALE - Formação em Linguagem e Ensino (UNEB).

1 Introdução

A presença dos recursos digitais vem crescendo diariamente na vida dos indivíduos, fazendo parte de diversos contextos do cotidiano do mundo contemporâneo. Atualmente vive-se uma era de exposição da sociedade por meio do uso de recursos digitais, principalmente a população que faz parte das novas gerações, conhecidas como Y e Z, nascidas a partir da década de 1970 até a primeira década do século XXI (TUMOLO, 2017). Estes grupos acompanharam o surgimento e o crescimento das tecnologias digitais e hoje, de modo geral, parecem estar extremamente imersos na evolução tecnológica. Parecem estar *online* grande parte do tempo, usando mídias sociais e aplicativos variados para estudar, trabalhar, experimentar momentos de lazer e, dentre outras atividades, compartilhar suas histórias com o mundo: mensagens de texto e áudio no *WhatsApp* para interagir com os amigos, *posts* de imagens no *Instagram* narrando parte de suas atividades, hábitos, comidas favoritas, viagens, *selfies* dos mais variados tipos com filtros e padrões diferenciados, vídeos no *TikTok* para acompanhar as *trends* que vêm surgindo freneticamente e narram, de certo modo, o cotidiano das pessoas que embarcam, com frequência, nessas *trends*.

A contação de histórias sempre fez parte da história humana. Antes do surgimento do texto escrito, histórias diversas eram transmitidas de forma oralizada (TORRES & TETTAMANZY, 2008), com intuito de fornecer entretenimento, repassar informações, cultura e conhecimentos diversos (TUMOLO, 2015), sendo também entendida como um processo onde há a construção de significados (RAZMI; POURALI; NOZAD, 2014). Hoje, com as inovações tecnológicas e a crescente utilização dos meios e ferramentas digitais, a contação de histórias vem sendo atrelada aos recursos disponíveis no nosso cotidiano (em um dado momento e contexto), resultando no que podemos entender como Histórias Digitais (doravante HD) ou narrativas digitais - elemento este que pode bem servir inclusive ao propósito educacional, como este artigo se propõe a demonstrar.

No contexto de sala de aula, seja ela presencial ou virtual - ambiente este que fomos todos de certo modo forçados a vivenciar durante os meses de

pandemia da COVID-19 - as HDs podem ser utilizadas para numerosas finalidades e temáticas, o que pode ser muito interessante para ensinar e/ou aprender uma segunda língua (L2), língua estrangeira ou língua adicional⁴. Isso porque, no geral, ao produzir uma história digital - fazendo uso de recursos multimodais variados - o aprendiz tem a possibilidade de usar a língua em suas variadas formas (na escrita da sua narrativa, na fala ou ao narrar oralmente sua história, na leitura, ouvindo e compreendendo o que foi dito) e pode, assim, vir a melhor desenvolver tais elementos da língua. Uma vez que as “HDs usam meios semióticos de representar o mundo e de comunicar o conteúdo a seu público, incluindo a própria língua” (TUMOLO, 2015, p. 104), o processo de criar uma HD na L2 tende a ser contributivo para produzir língua e desenvolver as habilidades linguísticas do aprendiz em determinada língua-alvo, por exemplo.

Entendendo, portanto, que HDs podem ser aliadas no ensino e aprendizagem de línguas, este artigo tem como objetivo mapear trabalhos científicos publicados sobre o uso de HDs em contextos de ensino e/ou aprendizagem de L2. Busca-se, com tal proposta de mapeamento inicial da área, conhecer um pouco do que tem sido produzido e socializado em meios acadêmicos (digitais) a fim de melhor compreender as formas como as HDs têm sido investigadas e empregadas na sala de aula de línguas - especialmente da língua inglesa (LI) - e quais seus maiores potenciais e desafios. Acreditamos que tais informações possam ser de grande valia ao professor de línguas - e educadores em geral - para conhecer tal ferramenta, experimentar o uso de HD em suas aulas e (re)pensar possibilidades e alternativas (outras) de integrar recursos digitais às suas práticas de ensino.

Este artigo está organizado em diferentes seções que serão apresentadas na seguinte ordem: a) primeiramente, faremos uma breve discussão teórica relacionada à temática proposta; b) seguiremos apresentando a metodologia utilizada para a realização da revisão sistemática a ser descrita neste artigo; c) posteriormente, traremos os resultados e discussão a partir dos mesmos; e, por fim, d) as considerações finais deste trabalho.

⁴ Neste artigo, os termos segunda língua, língua estrangeira e língua adicional serão entendidos como equivalentes, mesmo compreendendo as diferenças conceituais existentes entre eles. O termo L2 será aqui usado para referir-se a uma língua não materna (L1) do aprendiz.

2 Tecnologias, histórias digitais, e ensino e aprendizagem de línguas

Aprender línguas tem sido, desde sempre, uma tarefa complexa. Isso porque, dentre outras coisas, para que isso aconteça, se faz necessário não apenas conhecer como o sistema linguístico da língua (em aprendizagem) funciona, mas também produzir enunciados, comunicar ideias e conseguir interagir por meio dela -- de modo que outros compreendam a mensagem que se quer passar. Para tanto, há que se ter tempo e dedicação voltados a esta tarefa, cujo processo e resultados - “sucesso ou fracasso” (DOUGHTY & LONG; 2003, p. 5) - tende a variar em certo grau de indivíduo para indivíduo. Fatores como “idade, motivação, estratégias de aprendizagem, estilos cognitivos, diferentes contextos em que a língua é aprendida, interação, mediação, entre outros” (OLIVEIRA, 2021, p. 25) influenciam o processo de aprender uma nova língua, uma vez que “interagem e determinam a trajetória que está sendo desenvolvida” (p. 25), como explica a autora.

Além de “variabilidade”, “adaptabilidade” e “mudança” são também termos que permeiam tal processo e são fortemente sentidos pelo professor quando prepara suas aulas e as desenvolve na escola (nas escolas): nenhuma turma é igual a outra. Os níveis de conhecimento e interesse dos alunos tendem a ser diferentes, e nem sempre as atividades que funcionaram tão bem com um grupo de alunos serão motivadoras e instigantes para outros (OLIVEIRA, 2021). Além disso, o tempo destinado ao ensino da LI na educação regular, por exemplo, tende a ser pouco para se efetivamente aprender (e/a usar) uma língua. Por isso, e cada vez mais, adaptar-se a fim de lidar com tais complexidades da/na sala de aula é preciso.

Os desafios, sabemos, são muitos; mas, felizmente, a busca por alternativas e (novas) propostas que facilitem a aprendizagem e, de certo modo, auxiliem nesta caminhada também.

Um dos desafios tem sido “dividir o tempo [em sala de aula] e proporcionar oportunidades suficientes para o desenvolvimento de várias competências da língua-alvo, de modo minimamente autônomo.” (TREVISOL & D’ELY, 2021, p. 2). Por competências podemos pensar não só nos conhecimentos linguísticos - escrita, leitura, fala, compreensão auditiva, léxico,

gramática - mas também em outros ‘eixos’ necessários a uma formação mais global do indivíduo, tais como a reflexão e pensamento crítico (para leitura do mundo ao nosso redor), a dimensão intercultural, os conhecimentos tecnológicos/digitais, e letramentos múltiplos em geral. Tais ‘eixos’ e competências são hoje entendidos como essenciais, sendo por isso evidenciados em documentos que norteiam o ensino de LI no Brasil, por exemplo - como a Base Nacional Curricular (BNCC⁵) para o ensino da língua inglesa.

Para a BNCC, as “práticas sociais de língua inglesa” a serem desenvolvidas na sala de aula devem integrar tais elementos, proporcionando ao aluno vivenciar a LI como “uma língua em uso, sempre híbrida, polifônica e multimodal” (BRASIL, 2018, p. 245). Uma possibilidade de integrar alguns destes ‘eixos’ e elementos e fomentar o desenvolvimento de competências variadas pode ser a produção de histórias digitais na LI, uma vez que contar histórias já é uma tarefa do mundo real para muitos deles (TREVISOL, 2019). Atividades que instiguem o aluno a produzir algo na L2 devem ser fomentadas, sempre que possível, uma vez que ao produzir língua -- na forma oral e/ou escrita - as oportunidades de desenvolver a L2 e aprendê-la se ampliam (SWAIN, 1995). As HDs podem ser, portanto, terreno fértil para experimentar tais produções, uma vez que integram fala e escrita, além de elementos visuais e recursos digitais, por exemplo, como veremos na sequência.

Com a recente pandemia da COVID-19, que se fez necessário o distanciamento social a fim de se evitar contágio, ocorreram diversas mudanças na forma de ensinar e aprender. O uso de tecnologias digitais, durante a pandemia, tornou-se indispensável para a continuidade de muitas atividades no âmbito educacional. Assim, ressurgiu com maior força uma já existente urgência em integrar o uso de tecnologias digitais no ensino - como no ensino de línguas - em razão do crescimento constante de tais tecnologias em nossa sociedade, provocando assim modificações em comportamentos e estilos de vida (FINARDI & PORCINO, 2014). Porém, não se trata simplesmente de inserir recursos tecnológicos na sala aula - o que dificilmente funcionaria. Há que se refletir sobre o contexto, analisar e planejar de modo adequado atividades que

⁵ Na BNCC (BRASIL, 2018), referente ao item “Linguagens - Língua Inglesa, Ensino Fundamental”, os ‘eixos organizadores’ são: Oralidade (p. 243), Leitura (p. 243), Escrita (p. 244), Conhecimentos linguísticos (p. 245), e Dimensão Cultural (p. 245).

integrem recursos digitais e sejam significativas para as necessidades de aprendizagem de um dado grupo de alunos.

Pensando na importância, portanto, de haver planejamento e reflexão sobre as reais necessidades de um grupo de aprendizes de L2 ou LI, pensar em abordagens e/ou metodologias para o ensino de línguas que possibilitem ao estudante assumir uma posição mais ativa no seu processo de aprender a L2 também se faz essencial. Uma dessas possibilidades é o ensino de línguas baseado em tarefas (do inglês, *task-based language teaching*, TBLT; NUNAN, 2004; ELLIS, 2003), abordagem esta que visa o ‘aprender fazendo’, com enfoque maior na construção de sentidos por meio do uso da língua e que traz o ‘foco na forma’ - enfoque mais gramatical, de estudo dos itens linguísticos - para um segundo plano ou momento da aula. Com atividades denominadas tarefas - elemento central da abordagem - o aprendiz de L2 é instigado a usar a língua em propostas ou projetos com enfoque comunicativo que se assemelham ao ‘mundo real’, mundo este já encontrado fora da sala de aula, em suas atividades cotidianas.

Segundo pesquisadores e educadores⁶ que fazem uso e investigam a abordagem em diferentes contextos, ao fomentar tarefas em sala de aula, o aluno poderá produzir a L2 de modo mais significativo, contextualizado, ampliando-se as chances de que aprenda a língua e permitindo ainda que - ao assumir maior responsabilidade pelo seu processo de aprendizagem ao engajar-se ativamente na execução das tarefas - desenvolva autonomia também durante este processo. Caso tecnologias digitais sejam integradas, de modo adequado, às tarefas, habilidades tecnológicas também poderão vir a ser desenvolvidas - como a de edição de vídeo, por exemplo, quando pensamos em HDs.

A necessidade de integrar cada vez mais tecnologias digitais em sala de aula a fim de corresponder à atual realidade (nunca estática, sempre fluida e mutável), juntamente com a indispensabilidade do estudante produzir a L2 escrita e oralmente encontram algumas limitações na prática. No âmbito do ensino regular, por exemplo, o professor possui poucas horas em sala para promover o desenvolvimento adequado das habilidades da língua em seus

⁶ Uma vasta seleção de autores da área de TBLT está descrita em Trevisol (2019), páginas 24 - 29; informações sobre conceitos e características relevantes de tarefas (p. 30 - 38), e estudos que integram tarefas e tecnologias digitais (p. 43 - 54) também são contemplados no trabalho.

alunos, como já mencionado anteriormente. Assim, as HDs aparecem como um meio de contornar tal empecilho, uma vez que a produção delas permite ao professor trabalhar em seus alunos a produção oral e escrita da L2 de modo integrado (RAZMI et al., 2014). Adiciona-se a isso a possibilidade de que os alunos caminhem para aprender a L2 fazendo uso do seu conhecimento prévio da língua, valorizando assim os saberes que já têm e respeitando a heterogeneidade da sala de aula (KORTEGAST & DAVIES, 2017). Criar HDs na aula de inglês, portanto, pode ser uma possibilidade, como temos reiterado, de integrar ensino de línguas com o uso de tecnologias digitais de modo adequado, tornando a aprendizagem mais significativa (SADIK, 2008).

Ao produzir uma HD na aula de LI, o aluno irá se engajar em um “processo de criar uma história pequena, emotiva, e cativante por meio da combinação de diferentes ferramentas tecnológicas, tais como imagens, música e sons, videoclipes, texto e/ou contação da história” (CHRISTIANSEN & KOELZER, 2016, p. 2) [tradução nossa⁷]. Para Tumolo (2015), as HDs são um recurso digital formado a partir da junção de recursos multimídias e textos multimodais, com variações de temas e tópicos, e com um tempo de duração preestabelecido, que varia entre 2 e 10 minutos, por exemplo.

Vale ressaltar que os projetos relacionados às HDs ganharam espaço a partir da década de 90, tendo como precursores Joe Lambert, Dana Atchley e Nina Mullen, e a criação do Centro para Histórias Digitais, em 1994, em Berkeley, na Califórnia. O avanço e crescimento das tecnologias também colaboraram para a ascensão das HDs, e no início do século XXI começaram a ser inseridas dentro de salas de aula como meio de ensino e aprendizagem, tanto de língua como de diversas outras temáticas (REBMANN, 2012). No campo da Educação, e especialmente no ensino de línguas, o uso e interesse investigativo das HDs parece estar crescendo cada vez mais nos dias de hoje (TREVISOL, 2019).

Para desenvolver uma HD se faz necessário, além das ferramentas tecnológicas citadas, seguir passos que organizem a produção do vídeo. O primeiro passo é a definição do assunto/tema a ser abordado na HD, seguido da

⁷ No original: “the process of creating a short, emotional, and compelling story through the combination of different technological modes, such as images, music and sounds, video clips, text, and/or narration” (CHRISTIANSEN; KOELZER, 2016, p. 2).

escrita de um rascunho delineando com o que será contado na história e como isso ocorrerá. O próximo passo é a escrita de um *script* a partir do rascunho anteriormente produzido e, logo em seguida, a produção de um *storyboard*, para organizar como os elementos visuais e narrativos aparecerão no vídeo final. Como últimos passos, o estudante deverá criar o vídeo de fato com auxílio de um *software* de edição de vídeo em um computador e, após isso, compartilhar com professor e colegas sua história digital (ROCHA, 2019).

Por fim, tendo ciência de que nem sempre as aulas direcionadas ao ensino de LI na Educação Básica do Brasil são suficientes para desenvolver a língua de modo integrado e efetivo, a utilização das HDs em salas de aula pode também possibilitar o desenvolvimento das habilidades linguísticas dentro deste curto espaço de tempo na escola. Sua utilização pode vir como forma de mesclar alguns dos eixos da BNCC, por exemplo, integrando diferentes habilidades para que seja possível contemplá-las em poucas aulas, inclusive em turmas heterogêneas e com uma proposta interdisciplinar (pensando-se em temáticas que busquem um *link* com biologia, história, artes, dentre outras disciplinas, por exemplo).

A experimentação com HD na aula de LI, como aqui temos refletido como sugestão em potencial, pode permitir que o aprendiz utilize seus conhecimentos prévios, como os conhecimentos de inglês e de mundo que já tem, e desenvolva sua HD ao seu próprio ritmo e gosto ou interesse, o que pode vir a ser mais motivador para o fomento de momentos de aprendizagem da língua. Ao participar ativamente do processo de criar uma HD, entende-se que o aprendiz estará fazendo uso da língua-alvo (a que está aprendendo) de modo mais significativo e autêntico (TUMOLO, 2006; 2015; 2017), e com maior autonomia - já que é ele quem efetivamente produz sua história do início ao fim. Tais apontamentos podem, portanto, ser benéficos quando o enfoque é aprender uma L2 no ambiente escolar.

Tendo brevemente discutido algumas questões relacionadas ao ensino e aprendizagem de L2, ao uso de tecnologias digitais na sala de aula e de HDs para aprender LI, na sequência apresentaremos os procedimentos metodológicos da revisão sistemática realizada neste trabalho.

3 Procedimentos metodológicos

A pesquisa aqui desenvolvida foi de caráter bibliográfico e exploratório. Uma revisão sistemática da literatura sobre nosso tema de interesse - histórias digitais e ensino e aprendizagem de línguas (L2, LI em especial) - foi realizada a fim de mapear a área de modo inicial e conhecer os artigos científicos já publicados sobre a temática. A plataforma na qual as buscas foram feitas foi o **Portal de Periódicos da CAPES**. A escolha pelo Portal de Periódicos CAPES se deu por ser este um repositório diverso e bastante utilizado na socialização de trabalhos científicos no Brasil.

A busca por trabalhos científicos foi feita em duas etapas, durante o mês de maio no ano de 2022, uma com descritores em língua inglesa e outra com descritores em língua portuguesa⁸. Os descritores utilizados foram: “*Digital Storytelling*”, “*digital storytelling*” OR “*digital stories*”, e “*histórias digitais*”. A fim de selecionar os trabalhos para esta revisão, critérios específicos de inclusão e exclusão foram seguidos.

Quanto aos **critérios de inclusão**, consideramos: a) textos publicados dentro do período de dez anos (2012 - 2022); b) publicações do gênero textual artigo acadêmico; c) textos publicados em Língua Portuguesa ou Língua Inglesa; d) publicações que possuíssem os descritores no título e/ou resumo, e fossem diretamente relacionadas ao uso de HDs no processo de ensino e/ou aprendizagem de uma L2; e) publicações online e acessíveis; f) artigos revisados por pares (filtro presente no Portal de Periódicos da CAPES - presente na aba esquerda). Quanto aos **critérios de exclusão**, temos: a) artigos duplicados, b) artigos não disponíveis para leitura; c) publicações não relacionadas com a temática; d) publicações escritas em outras línguas.

Utilizando o descritor “*Digital Storytelling*” foram encontrados um total de 31 trabalhos, dos quais 26 eram revisados por pares. Mesmo considerando “artigos revisados por pares” como um dos critérios, os 31 artigos tiveram seus

⁸ As buscas foram realizadas tanto em português quanto em inglês a fim de ampliarmos a quantidade de resultados encontrados. Esperávamos, inclusive, obter maior número de resultados com os termos em inglês, entendendo que muitas das produções científicas tendem a ser atualmente na LI, mesmo dentro do Brasil. Um dos trabalhos encontrados, por exemplo, fora publicado nas duas línguas (política da Revista) pensando-se em ser acessado por um maior número de usuários/leitores.

títulos e resumos lidos e analisados, considerando-se os critérios de inclusão e exclusão já mencionados. Por fim, apenas **3 artigos** foram selecionados e analisados posteriormente na íntegra, por serem estes os que se encaixavam com a temática. Utilizando "*digital storytelling*" OR "*digital story*" foram encontrados 38 trabalhos, dos quais **2 artigos** apenas foram selecionados, seguindo os mesmos critérios citados anteriormente. Na segunda busca, utilizando o descritor "*Histórias Digitais*", foram encontrados um total de 48 trabalhos, dos quais 29 eram revisados por pares. Após a leitura dos títulos e resumos dos 29 trabalhos, apenas **2 artigos** foram selecionados e analisados na íntegra. Vale ressaltar que um dos artigos selecionados para análise apareceu em duas das buscas: Delatorre e Trevisol (2020); este trabalho apareceu, portanto, nas buscas com os descritores "*Digital Storytelling*" e "*Histórias digitais*", mas foi aqui contado apenas uma vez.

Considerando-se, portanto, os critérios apresentados e os descritores testados no Portal de Periódicos da CAPES, nesta revisão sistemática voltada para artigos sobre HDs publicados nos últimos dez anos, um **total de 6 artigos** foram selecionados para análise. A análise consistiu na leitura integral dos trabalhos e posterior apresentação e discussão dos dados/resultados de cada um dos textos, como será visto na seção seguinte.

A fim de facilitar a visualização dos trabalhos selecionados, segue a lista dos artigos no Quadro 1, com os nomes dos autores, título e ano da publicação. Cada um dos artigos será apresentado em detalhes nos Resultados e Discussão.

Quadro 1 - Artigos selecionados sobre Histórias Digitais e aprendizagem de línguas no Portal de Periódicos da CAPES (2012-2022)

AUTOR(ES)	TÍTULO	ANO
NAIR, Viknesh; YUNUS, Melor Md	<i>A Systematic Review of Digital Storytelling in Improving Speaking Skills</i>	2021
MORADI, Hamzeh; CHEN, Hefang	<i>Digital Storytelling in Language Education</i>	2021

TREVISOL, Juliane R; D'ELY, Raquel	<i>Efeitos da implementação de histórias digitais na produção oral de aprendizes de inglês: um estudo embasado em tarefas</i>	2021
DELATORRE, Fernanda; TREVISOL, Juliane Regina	<i>Brazilian learners of English perceptions about oral production on a digital storytelling task cycle</i>	2020
TANRIKULU, Fatih	<i>The Effect of L2 Listening Texts Adapted to the Digital Story on the Listening Lesson</i>	2020
GÁMEZ, Derly; CUELLAR, Johana.	<i>The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students</i>	2019

Fonte: Autoria própria (2022)

4 Resultados e discussão

A tabela dos textos selecionados (Quadro 1), de modo geral, apresenta a utilização de HDs na sala de aula de línguas em contextos diversos e países distintos, fazendo com que haja uma diversidade entre os aprendizes, principalmente em relação à língua materna de cada um. Os artigos são, majoritariamente, voltados para o desenvolvimento das habilidades linguísticas – principalmente escrita, produção e compreensão oral, tendo a LI como língua-alvo, e é notório perceber que as publicações selecionadas em relação à temática estão alocadas em anos recentes - de 2019 a 2021.

Faz-se importante salientar ainda que a maioria dos trabalhos encontrados que foram excluídos da análise (por não estarem relacionados com a temática aqui proposta) foram de áreas como Historiografia, Jornalismo e Sociologia, por exemplo; vários levantaram questões acerca de acervos digitais e ofícios do historiador, como as narrativas de escravos, por exemplo, não estando, portanto, voltados a questões de aprendizagem de línguas.

Consideramos, agora, cada um dos seis trabalhos selecionados e analisados e seus resultados mais relevantes.

A partir da utilização do descritor “*digital storytelling*”, os artigos “*Systematic Review of Digital Storytelling in Improving Speaking Skills*”, escrito

por Nair e Yunus (2021), e “*Digital Storytelling in Language Education*”, escrito por Moradi e Chen (2021) foram selecionados. No primeiro artigo, Nair e Yunus (2021) apresentam uma revisão sistemática da literatura, realizada em quatro fases, cujo objetivo foi analisar o papel que a HD desempenha, na sala de aula, em relação à melhoria das habilidades orais em inglês. A primeira fase consistiu em selecionar artigos a partir de palavras-chave, sendo estas “*Digital Storytelling*”, “*digital storytelling in education*” e “*digital storytelling towards improving speaking skills*”, dentro de critérios de inclusão e exclusão, entre 2017 e 2021, nas plataformas *Google Scholar* e *ERIC*. A segunda fase compôs-se da exclusão dos artigos selecionados que estivessem duplicados, e da reanálise dos escolhidos. Na terceira fase, os artigos foram revisados para ter a convicção de que eram voltados para a utilização da HDs na sala de aula de línguas e que davam enfoque ao desenvolvimento da habilidade oral. A quarta dispensou os artigos que não se encaixavam nos critérios de inclusão da fase três. Os autores explicam que, dos 45 resultados obtidos, pode-se observar uma quantidade significativa de pesquisas revisadas que afirmam que a utilização da HDs durante as aulas de inglês pode melhorar as habilidades de fala dos alunos, e que são necessárias de 8 a 14 semanas de aplicação da HDs para observar tal melhoria de habilidade oral.

No segundo artigo selecionado, “*Digital Storytelling in Language Education*”, Moradi e Chen (2021) apresentam também uma revisão sistemática, com trabalhos dentro de um período de 1978 a 2019. O objetivo do trabalho foi destacar o significado e a complexidade das novas tecnologias, especificamente HDs, no ensino de idiomas, a partir da realização de estudos. Os autores discutem a importância do construtivismo social junto ao uso das tecnologias, afirmando que essa junção é crucial para atingir os objetivos acadêmicos; além disso, ressaltam que o uso efetivo da tecnologia no processo pedagógico depende da tecnologia propriamente dita e do conhecimento tecnológico dos seus usuários. Moradi e Chen entendem as HDs como sendo uma ferramenta muito efetiva e construtiva para transformar os processos de aprendizagem dos alunos, fazendo com que concentrem o foco na produção, colaboração, gerenciamento de projetos, trabalho e pensamento crítico. Como resultados, além da definição de Histórias Digitais, os autores ressaltam a

necessidade do rompimento da cultura centrada no professor, e a relevância de contextualizar questões culturais, identitárias e de uso da língua. As HDs são apresentadas em quatro fases (pré-produção, produção, pós-produção e distribuição) e possíveis sete elementos (ponto de vista, questão dramática, conteúdo emocional, economia/uso suficiente de detalhes, ritmo, voz e trilha sonora), utilizados dentro de seis passos (o que dizer, busca de artefatos, *storyboard*, revisão, construção, vídeo final) que são eficazes para o resultado final do projeto.

Moradi e Chen (2021) explicitam ainda que o processo de criar HDs proporciona uma experiência de aprendizagem significativa e de alta qualidade, indo muito além da capacidade e funcionalidade da contação tradicional de histórias, porque gera e traz mais concentração, aumenta o interesse e a motivação dos alunos, e facilita o processo de colaboração no trabalho grupal, nas organizações das ideias, e estimula a criatividade do aprendiz em meios variados de produção. A melhoria no desempenho acadêmico a partir da utilização da HDs também é sugerida como possibilidade, enfatizando que o processo de criação pode afetar positivamente as habilidades de compreensão e produção escrita, sendo também uma boa ferramenta para promover as habilidades de compreensão oral de estudantes de LI como L2. A partir disso, os autores afirmam que, com a ajuda da tecnologia moderna, tal qual a utilização da HDs, os alunos podem se envolver ativamente em seu próprio processo de aprendizagem, e as práticas de ensino e aprendizagem podem ser aprimoradas significativamente.

Já os terceiro e quarto artigos selecionados - “Efeitos da implementação de histórias digitais na produção oral de aprendizes de inglês: um estudo embasado em tarefas” (TREVISOL & D’ELY, 2021) e “*Brazilian learners of English perceptions about oral production on a digital storytelling task cycle*” (DELATORRE & TREVISOL, 2020) apresentam resultados de um mesmo estudo, realizado em contexto brasileiro. Trevisol e D’Ely (2021) apresentam, no primeiro artigo, os efeitos do uso de HDs (ou mudanças observadas) na produção oral em LI dos participantes, considerando quatro medidas de fala analisadas: complexidade, acurácia, densidade lexical e fluência (CALF). No segundo artigo, Delatorre e Trevisol (2020) apresentam as percepções dos

participantes em relação às suas produções orais em LI, a partir da HD produzida, utilizando o *software* “*MovieMaker*”.

O estudo que serve como base aos dois artigos (TREVISOL, 2019) foi desenvolvido com quatorze participantes, brasileiros, futuros professores de inglês (7 homens e 7 mulheres, com idade entre 18 a 50 anos), que possuíam nível intermediário em LI. Durante o período de 4 semanas, os alunos desenvolveram um ciclo de tarefas – baseado no método *task-based language teaching* (TBLT) - no qual produziram uma HD sobre temática voltada para suas trajetórias enquanto professores em formação. As atividades foram conduzidas em sala de aula física e dados de fala em LI foram coletados, pelo aplicativo *WhatsApp*, em três momentos: antes de iniciar as atividades relacionadas à produção da HD, logo após a finalização deste processo, e, novamente, um mês mais tarde. Estes dados foram analisados, considerando-se as 4 medidas já mencionadas (CALF). Questionários aplicados via *Google Forms* foram também usados como ferramenta de coleta de dados dos estudantes, trazendo informações relacionadas à experiência na construção da HD e o uso de tecnologias para aprendizagem de L2.

Trevisol e D’Ely (2021) sugerem que, de modo geral, os resultados foram positivos: houve certo grau de “melhoria” na produção oral dos participantes da pesquisa, considerando acurácia, fluência e densidade lexical na língua-alvo. As pesquisadoras relatam como pontos positivos do uso da HD o envolvimento ativo dos estudantes no processo de aprendizagem da língua, assim como o estímulo ao pensamento crítico e trabalho colaborativo que pode ser fomentado, sendo o *feedback* do professor essencial para o melhoramento das produções orais e da construção das HDs como um todo.

Para tal, se faz necessário o domínio de tecnologias por parte do professor, a fim de que este possa auxiliar e estimular seus alunos (DELATORRE & TREVISOL, 2020, p.16). Delatorre e Trevisol (2020) investigaram (via questionários) as percepções e desafios dos futuros professores de LI durante a criação de uma HD. De modo geral, um dos maiores desafios dos aprendizes, em sua maioria, era perder o medo de errar e de falar inglês (p. 7), apesar de os anos de estudo na educação básica e de relatarem estudar/terem estudado inglês fora do contexto escolar (p. 6). Durante a construção da HD, sua preocupação com

erros de pronúncia ou a fala na LI foi maior por estarem preocupados em “manter sua história o mais clara/compreensível possível para o ouvinte”⁹ (p. 11). Isso fez com que eles sentissem a necessidade de “treinar” e repetir/regravar, por várias vezes, seus áudios para posteriormente inserir na HD. Durante este momento de gravação dos áudios para a história, os participantes perceberam erros em suas produções, o que os fez revisá-los, corrigindo-os na tentativa de gravação seguinte. Como as autoras reforçam, este processo de percepção de erros e revisão dos mesmos via “foco na forma” (ELLIS, 2003) vem a ser de suma importância para a aprendizagem de línguas, uma vez que fomenta a reestruturação da L2, o que promove a aprendizagem. Mais importante que isso, tal necessidade de revisão partiu dos próprios alunos, durante seu engajamento na tarefa com HD, especialmente por saberem que a mesma seria socializada com os colegas posteriormente. Delatorre e Trevisol (2020) reforçam o envolvimento completo dos estudantes durante a criação da HD, o que pode impactar positivamente em seu processo de aprendizagem da/na LI, contribuindo com o desenvolvimento de pensamento crítico, trabalho colaborativo e consciência de linguagem, dentre outros aspectos.

No artigo “*The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students*” (GÁMEZ & CUELLAR, 2019), é promovido um estudo no qual os instrumentos de coleta de dados são as pesquisas, testes, observação direta, diários e diálogos diretos com os estudantes, que objetivam investigar o uso do *software* “Plotagon” em um contexto de produção de HDs para a melhoria da produção escrita em língua inglesa.

Como contexto de pesquisa, os autores relatam a realização do estudo em uma escola pública na zona rural da Colômbia, o qual durou cerca de cinco semanas durante o ano de 2017. O estudo contou com dezoito participantes, dos quais nove eram homens e nove, mulheres, com idades entre quinze a dezessete anos e possuíam o nível básico da língua. Como resultado desse estudo, os autores relatam que o uso do *Plotagon* no contexto de produção de HDs contribuiu positivamente na produção escrita e motivação dos estudantes participantes, promovendo também o desenvolvimento de outros aspectos

⁹ Do original: “ (...) *keep their story as clear as possible for the listener*”. (DELATORRE & TREVISOL, 2020, p. 11).

referente à segunda língua, apesar da limitação dos estudantes com essa. Além disso, os participantes puderam experienciar uma autorreflexão sobre o próprio processo de aprendizagem da língua. Dentre as limitações encontradas pelos autores, além da já citada acima, estão os problemas técnicos que ocorreram durante o uso do *software* e a falta de interesse para com a LI que, de acordo com Gámez e Cuellar, foi contornada ao serem trabalhados temas de interesse dos estudantes na produção de HDs.

No artigo selecionado “*The effect of L2 listening texts adopted to the digital story on the listening lesson*” (TANRIKULU, 2020) é apresentada uma pesquisa-ação realizada com refugiados sírios, tendo a língua turca como língua-alvo no processo de ensino e aprendizagem. Os indivíduos da pesquisa (N = 49) foram alunos de nível C1 (23) e B1 (26), que utilizaram textos em formato de HD em atividades para desenvolver e melhorar a habilidade de compreensão oral dos aprendizes. A metodologia utilizada para a aplicação da pesquisa não consistiu na criação de histórias digitais, mas sim na utilização das mesmas, dando enfoque ao conteúdo oral que a história digital reproduzia, na forma de *input* para os alunos, e as ferramentas de coleta de dados utilizadas para obter o resultado da pesquisa foram os diários do professor/pesquisador, dos estudantes e as discussões em grupos focais. Como resultado final da pesquisa, o autor relata que foi perceptível que as HDs podem contribuir efetivamente para a melhoria da habilidade de compreensão oral, afeta positivamente o aprendizado, é mais eficaz em comparação às aulas de escuta ministradas com gravações de voz e aumenta a motivação dos alunos.

Tendo em vista os resultados dos estudos aqui apresentados, percebe-se que a utilização das HDs tornou para os estudantes o processo de aprendizagem da L2 mais significativo e motivador, assim como sugerido por Tumolo (2015). Acrescenta-se a isso a possibilidade de ser trabalhado em sala de aula o desenvolvimento da produção oral e escrita, uma vez que com a produção de HDs, segundo Razmi et al. (2014):

Não apenas a aprendizagem se torna pessoal, proveitosa, atrativa e criativa mas também auxilia o estudante a melhorar suas habilidades de escrita, leitura, compreensão e produção oral ao aprender a expressar opiniões e construir

narrativas digitais para uma audiência" (RAZMI, et al., 2014, p. 1541, tradução nossa¹⁰).

Portanto, pode-se observar que o uso de HDs em sala de aula de L2 pode contribuir de maneira positiva tanto no desenvolvimento das habilidades linguísticas (NAIR & YUNUS, 2021; TREVISOL & D'ELY, 2021; GÁMEZ & CUELLAR, 2019; TANRIKULU, 2019), quanto na percepção do aluno sobre seu próprio processo de aprendizagem (DELATORRE & TREVISOL, 2020), motivá-lo ao adicionar recursos presentes em seu cotidiano como as tecnologias digitais e suas ferramentas ao passo que é permitido que possa fazer sua própria voz ser ouvida através de suas narrativas digitais.

Porém, apesar do potencial criativo, por vezes até inovador, e de aprendizagem que as HDs podem ter na aula de LI/L2, mais estudos precisam ser desenvolvidos em salas de aula e em contextos educacionais variados para sabermos mais sobre o uso efetivo e potencial de HDs no ensino e aprendizagem de línguas com grupos de estudantes de contextos, faixas etárias, e níveis de L2 diferentes. Quanto à revisão sistemática, novas buscas podem ser feitas considerando-se outros descritores - tais como "narrativas digitais", "*digital narrative*", dentre outros - e outras plataformas de busca, como o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES.

Enfim, trabalhos investigativos futuros com HDs para a aprendizagem de L2 podem fazer uso de algumas destas sugestões a fim de explorarem novas possibilidades de pesquisas e fortalecerem o movimento de construção de saberes na área de ensino e aprendizagem de línguas, área esta que anseia por estar sempre mais informada, por conhecer formas cada vez mais adequadas de *linkarmos* uso de tecnologias digitais com aprendizagem, de modo que tal integração proporcione mais efetividade (no aprender, no ensinar) e maior autonomia do aluno no processo, além de percepções de que as ações/atividades desenvolvidas na aula de inglês são ainda mais significativas, fazem mais sentido tanto aos alunos quanto aos professores.

¹⁰ Original: "not only learning becomes personal, enjoyable, attractive and creative but it helps students improve their writing, reading, listening and speaking skills by learning to express opinions and constructing digital narratives for an audience." (RAZMI et al., 2014 p. 1541).

Considerações finais

O presente artigo teve como principal objetivo realizar uma revisão sistemática de estudos acerca da utilização de histórias digitais em contextos de ensino e/ou aprendizagem de L2, com enfoque na língua inglesa, a fim de conhecer inicialmente a área, os trabalhos publicados sobre o tema, e compreender os principais benefícios e possíveis obstáculos encontrados ao usarmos HDs no ambiente educacional. Como demonstrado, os resultados dos seis trabalhos analisados indicam que a implementação de HDs em sala de aula de L2 pode ser uma alternativa para contornar o reduzido tempo de aula na educação regular e trabalhar o desenvolvimento de habilidades linguísticas e comunicativas dos alunos. Os resultados também sugerem que o processo de criação de narrativas digitais pode motivar os estudantes, tornando a aprendizagem significativa ao utilizar ferramentas digitais e ao utilizarem seu conhecimento prévio da língua para a construção de suas HDs.

Considerando ainda os positivos resultados encontrados, vê-se que, com a aplicação de HDs na sala de aula de L2, há a possibilidade do professor da educação regular trabalhar o desenvolvimento de produções orais e escritas de seus alunos em um tempo limitado e de forma multimodal, integrando em sala tecnologias digitais e suas ferramentas (computadores, *internet* etc.) e, não apenas alcançar as competências para o ensino de língua inglesa que a BNCC (2018) aborda, como a língua em contexto de uso e o uso de tecnologias digitais, mas também como meio de tornar o ensino e aprendizagem da L2 multimodal, adequando este processo para a heterogeneidade presente em sala (KORTEGAST & DAVIES, 2017).

Por fim, vale ressaltar que o baixo número de trabalhos encontrados pode ter sido pelo fato de a busca ter sido realizada em apenas um portal: o Portal de Periódicos da CAPES. Pode ser também que haja, até o momento, poucos trabalhos diretamente relacionados às HDs com ensino e aprendizagem de L2. Para sabermos mais sobre isso, novas buscas em outros portais devem ser realizadas, esperando-se que um número maior de trabalhos surja. As buscas podem utilizar-se de diferentes descritores, fazendo um maior recorte temporal e investigar outros bancos de dados (*e.g.*, Catálogo de Teses e Dissertações da

CAPEs, *Google Scholar*), assim como publicações em Anais de eventos acadêmicos/científicos, tanto no Brasil quanto no exterior (*e.g.*, trabalhos apresentados nas conferências nacionais da ABRALIN (Associação Brasileira de Linguística)¹¹ e em congressos internacionais como os da Associação de TBLT¹², dentre outros).

Assim, conhecendo mais trabalhos sobre o tema, em contextos de aplicação variados, podemos aprofundar nossa compreensão deste recurso tecnológico, multimodal e criativo em especial, além de melhor refletir sobre as implicações envolvidas na experimentação e adaptação de HDs para nossas salas de aula de línguas, em contextos locais variados.

Como citar este artigo?

RODRIGUES, A. L.; SOUZA, K. P.; TREVISOL, J. R. Histórias digitais na aprendizagem de línguas estrangeiras: uma revisão de estudos. *Mosaico*, São José do Rio Preto, v. 21, n. 01, p. 84-104, 2022.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

CHRISTIANSEN, M. S.; KOELZER, M.L. *Digital storytelling: using different technologies for EFL*. MEXTOL Journal, 40 (1), 2016, pp. 1-14.

DELATORRE, F., TREVISOL, J. R. *Brazilian learners of English perceptions about oral production on a digital storytelling task cycle*. Porto Alegre: Organon, 2020. P. 1-19.
Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/organon/article/view/100710>

DOUGHTY, Catherine J.; LONG, Michael H. (Eds). *The handbook of second language acquisition*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2003.

ELLIS, R. *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

FINARDI, K; PORCINO, M. *Tecnologia e Metodologia no Ensino de Inglês: Impactos da Globalização e da Internacionalização*. Florianópolis: Ilha do Desterro, 2014. Disponível em:

¹¹ Acesso aos Anais dos eventos da ABRALIN: <https://www.abralin.org/site/publicacoes-por-tipo/publicacoes-em-anais/>

¹² Acesso à página da Associação Internacional de Ensino de Línguas Baseado em Tarefas (IATBLT): <https://www.iatblt.org/> (ver aba intitulada 'Conferences').

RODRIGUES, A. L.; SOUZA, K. P.; TREVISOL, J. R.

https://www.researchgate.net/publication/287517914_Tecnologia_e_Metodologia_no_Ensino_de_Ingl%C3%AAs_Impactos_da_Globalizac%C3%A3o_e_da_Internacionalizac%C3%A3o

GÁMEZ, Derly Y. G.; CUELLAR, Johana A. M. *The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students*. Profile: Issues in Teachers' Professional Development, Bogotá, Vol. 21 No. 1, 2019, p. 139-153.

KORTEGAST, C.; DAVIES, J. (2017). *Theorizing about the self: digital storytelling, applying theory and multimodal learning*. College Teaching, 65 (3), pp. 106-114.

MORADI, Hamzeh; CHEN, Hefang. Digital Storytelling in Language Education. Behavioral Sciences, s/l, v. 9, n. 12, 2019, p. 1-9.

NAIR, Viknesh; YUNUS, Melor Md. *A Systematic Review of Digital Storytelling in Improving Speaking Skills*. Sustainability, s/l, v. 13, n. 17, 2021, p.1-15.

NUNAN, D. *Task-based language teaching*. New York, NY: Cambridge University Press, 2004.

OLIVEIRA, Denise B. *O uso de tarefas de inglês como língua estrangeira sob a perspectiva da teoria da complexidade: um estudo de caso*. Dissertação de mestrado. Brasília, DF: Universidade de Brasília, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.unb.br/handle/10482/42477>>. Acesso em 23 de maio de 2022.

RAZMI, Mehri; POURALI, Soheila; NOZAD, Sanaz. *Digital Storytelling in EFL Classroom (Oral Presentation of the Story): A Pathway to Improve Oral Production*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, s/l, v. 43, 2014, p. 1541-1544.

REBMANN, Kristen R. *Theory, practice, tools: catching up with digital storytelling*. Teacher Librarian, s/l, v. 39, 2012, p. 30-34.

ROCHA, V. *Digital Stories: students' perception of feedback contribution during script development*. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina - Programa de pós-graduação em inglês: estudos linguísticos e literários. Florianópolis. 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/214598>

SADIK, A. *Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning*. Education Tech Research Dev, 56, 2008, p. 487-506.

SWAIN, M. *Three functions of output in second language learning*. In: G. Cook & B. Seidhofer (Eds.) Principles and practice in applied linguistics. Oxford University Press, 1995.

TANRIKULU, F. *The effect of l2 listening texts adapted to the digital story on the listening lesson*. Kahramanmaraş: Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE, 2020.

TORRES, Shirlei M; TETTAMANZY, Ana L. L. *Contação de Histórias: resgate da memória e estímulo à imaginação*. Nau Literária, Porto Alegre, v. 4, n. 1, 2008, p. 01-08.

TREVISOL, J. R., D'ELY, R. C. F. *Efeitos da implementação de histórias digitais na produção oral de aprendizes de Inglês: Um estudo embasado em tarefas*. ALFA: Revista de Linguística, São Paulo, v. 65, 2021. p.1-20. DOI: 10.1590/1981-5794-e12562. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/12562>

TREVISOL, J. R. *Investigating L2 learners production and perception of a cycle of tasks with digital storytelling: an exploratory study in technology-mediated TBLT*. 2019. Tese (Doutorado em Inglês) - Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/198996>

TUMOLO, Celso H. S. *Ensino à distância: horizontes para o ensino de línguas estrangeiras*. Fragmentos, Goiânia, v.30, p. 25-34, 2006.

TUMOLO, Celso H. S. *Recursos digitais e aprendizagem de inglês como língua estrangeira*. Ilha do Desterro, n. 66. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2014n66p203>

TUMOLO, Celso H. S. *Histórias digitais como recurso para ensino/aprendizagem de inglês como língua estrangeira*. Revista de Estudos Anglo-Americanos, Florianópolis, n. 43, 2015, p. 101-117. Disponível em: <https://reaa.ufsc.br/index.php/reaa/article/view/1322>

TUMOLO, Celso H. S. *Recursos digitais para o ensino/aprendizagem de inglês como língua estrangeira: o vídeo em destaque*. In: L. M. B. Tomitch & V. M. Heberle (Orgs.), *Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas*. Florianópolis, 2017.