



**Universidade Federal de Santa Maria - UFSM**  
**Educação a Distância da UFSM - EAD**  
**Universidade Aberta do Brasil - UAB**

**Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação**  
**Aplicadas à Educação**

**Polo: Restinga Seca - RS**

**Disciplina: Elaboração de Artigo Científico**

**Professor Orientador: Prof. Dr. Susana Cristina dos Reis**

**Data da defesa: 1º de dezembro de 2012**

**Narrativas multimodais no ensino da língua inglesa**

***Digital storytelling in the teaching of english in school.***

**WIENANDTS, Daiana.**

Licenciada em Língua Inglesa. Centro Universitário Franciscano. Santa Maria, RS.

**Resumo**

Este trabalho apresenta uma pesquisa desenvolvida em sala de aula, focalizando o processo de construção de narrativas multimodais no ensino de língua inglesa com alunos do ensino fundamental de uma escola pública. A experiência foi realizada no segundo semestre letivo de 2012, com alunos de oitava série, em Restinga Seca, RS. Teve-se como aporte teórico estudos de Menezes (2010), Ohler (2008) e Prenskey (2012) sobre narrativas digitais. Discute-se, neste trabalho, o processo de construção de narrativas multimodais na produção de habilidades linguísticas, tais como: escrita e oralidade no ensino-aprendizagem de inglês como Língua Estrangeira (doravante LE). Este relato de experiência assinala a importância do uso das narrativas multimodais como recurso metodológico para as aulas de inglês como língua estrangeira. Sendo assim, o uso das narrativas multimodais surge como uma alternativa de acompanhar o desempenho da escrita e oralidade do aluno por meio da elaboração de narrativas digitais como uma ferramenta aliada ao ensino aprendizagem da língua inglesa.

**Palavras-chave:** Ensino da língua inglesa. Narrativas digitais. Oralidade.

## **Abstract**

*This paper presents a research carried out in the classroom, focusing on the process of building multimodal narratives in teaching English to elementary students in a public school. The experiment was conducted in the second semester of 2012, with students in 8th grade in Restinga Seca, RS. Having as theoretical support studies from Menezes (2010), Ohler (2008) e Prenskey (2012), about digital narratives, this paper discusses the process of building multimodal narratives in the production process of language skills such as writing and speaking skills in teaching and learning of English as a foreign language. This experience report emphasizes the importance of using multimodal narratives with methodological resource for classes of English as a Foreign Language. Thus, the use of multimodal narratives emerges as an alternative to monitor the performance of writing and speaking skills of the student through the development of about digital narratives, as a teaching tool combined with English language learning.*

**Keywords:** English language teaching. Digital storytelling. Orality.

## **1. INTRODUÇÃO**

Nos estudos realizados no curso de Especialização de Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação, da Universidade Federal de Santa Maria, a discussão sobre o uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação (doravante TIC), como ferramentas para desenvolver atividades aplicadas em sala de aula, foram bastante incentivadas aos docentes para que fossem utilizadas no âmbito de suas práticas profissionais.

Nesse sentido, na prática de Língua Inglesa (LI), tem-se buscado desenvolver atividades pedagógicas que insiram novas abordagens de ensino, para melhorar a aprendizagem da LI. Isso se dá porque é preciso que os alunos se sintam motivados a aprendê-la, já que para muitos deles a aprendizagem de uma língua estrangeira (LE) é uma realidade distante e não é vista com uma aplicabilidade no seu cotidiano.

Assim, a fim de inserir atividades de TIC na sala de aula, neste artigo, reporta-se à experiência de construção de narrativas multimodais, como maneira de propiciar a aprendizagem da língua inglesa em sala de aula, desenvolvendo diferentes habilidades, tais como: oralidade e escrita.

Para Ohler (2008, p.15), narrativas digitais são

literalmente, qualquer coisa associada com a era da informação, e "história" significa muitas coisas para muitas pessoas que desafia definição estrita. Combinando os dois termos cobre uma boa parte do território e evoca a seguinte descrição, em vez de definição: digital *storytelling* (DST) usa tecnologia pessoal digital para combinar uma série de mídia em uma narrativa coerente.<sup>1</sup>

Partindo da definição de Ohler (2008), sobre narrativas digitais, compreende-se que é o uso de narrativas pessoais aliadas a diferentes ferramentas tecnológicas para a produção de narrativas coerentes.

Segundo Menezes (2010, p.2), “a atividade narrativa é, por natureza, multimodal e sensorial”. Para a autora, na narrativa podem-se usar a voz, gestos e movimentos corporais para narrar e expor as impressões, assim como relatar fatos, por exemplo, de uma viagem.

Esta pesquisa justifica-se pela importância de desenvolver a aprendizagem do aluno por meio das tecnologias utilizadas por eles, dando ênfase às habilidades de escrita e oralidade em língua inglesa. Investiga-se, portanto, a importância do uso das tecnologias digitais para desenvolver habilidades linguísticas no ensino de língua inglesa numa escola pública. Isso demonstra a possibilidade do desenvolvimento de uma nova abordagem metodológica para os processos de ensino e de aprendizagem dessas habilidades.

A pesquisa foi realizada com alunos da oitava série do ensino fundamental de uma escola pública municipal da cidade de Restinga Seca, RS. Pretendeu-se analisar aspectos positivos e negativos em relação ao uso de narrativas digitais nos processos de ensino e aprendizagem de língua inglesa (LI) na escola pública. Outrossim, buscou-se demonstrar as potencialidades do uso de narrativas digitais no ensino de produção oral em LI por meio da

---

<sup>1</sup> literally anything associated with the information age, and “story” means so many things to so many people that it defies strict definition. Combining the two terms covers a good deal of territory and evokes the following description rather than definition: digital storytelling (DST) uses personal digital technology to combine a number of media into a coherent narrative.”

aplicação de questionário, o qual serviu para se conhecer o perfil do aluno (Anexo A). Após a explicação da professora sobre narrativas digitais, os alunos produziram uma narrativa multimodal, utilizando-se das ferramentas de Word e PowerPoint, a fim de colocar em prática os temas sugeridos em sala de aula. Além disso, buscou-se desenvolver o ensino da língua estrangeira (LE) com os alunos por meio do uso de tecnologias audiovisuais disponíveis na Internet, com vistas a tornar a aprendizagem mais efetiva.

As ferramentas tecnológicas propiciaram aos alunos momentos agradáveis de aprendizagem, sendo utilizadas em diferentes momentos, para a fixação e reforço dos conteúdos aprendidos nas aulas expositivas. Nesse sentido, para a realização deste estudo, primeiramente, investigou-se sobre o conceito de narrativas digitais com ênfase na utilização de ferramentas tecnológicas, utilizadas pelos alunos em ambiente escolar. Dessa forma, as narrativas digitais surgem como uma alternativa de acompanhar o desempenho da escrita e oralidade do aluno por meio da elaboração de narrativas digitais como uma ferramenta aliada ao ensino aprendizagem de LI.

## **2. NARRATIVAS DIGITAIS**

O ato de contar e recontar histórias está presente na vida do homem desde os seus primórdios. Ele sempre teve a necessidade de deixar registrada a sua história fossem nos hieróglifos, que apresentam os primeiros registros conhecidos da história humana, fossem orais, como as histórias contadas pelos ancestrais as quais foram passadas de geração em geração. Há, também, registros históricos em poemas antigos que detalham características das épocas deixadas para trás.

No decorrer dos anos, os primeiros hieróglifos evoluíram para a escrita e esta se consolidou como a maneira mais prática de se deixar um relato, de se contar uma história. Em contraponto, na atualidade, surgiram recursos que se

utilizam da escrita como parte principal, mas que, a partir do uso de tecnologias de interação como o computador, unem-se a ela a oralidade e a comunicação visual.

Nesse sentido, com o passar dos tempos houve constantes mudanças. As histórias passaram a ser registradas e transmitidas de modo diferente. No entanto, quem as conta permanece sempre o mesmo - o narrador. Este tem por objetivo transmitir o que deseja, seja escrevendo em placas de barro seja usando uma ferramenta moderna.

Reis e Lopes (1988, p.61) afirmam que: “O narrador será entendido fundamentalmente como autor textual, entidade fictícia a quem, no cenário da ficção, cabe a tarefa de enunciar o discurso como protagonista de comunicação narrativa”.

Desta forma, se ao narrador cabe a tarefa de enunciar o discurso, ele deve fazê-lo utilizando os recursos que possui. Assim, hoje, com o advento de tecnologias, o narrador dispõe de novas maneiras de narrar as histórias que deseja, embora os conceitos básicos para transmiti-las sejam os mesmos. Dentro das tecnologias encontradas, há as ferramentas digitais que fazem com que os recursos nelas presentes revelem ao receptor uma história pronta e contada, de modo que não haja necessidade da imaginação do ambiente narrado, pois se podem visualizar, simultaneamente, as representações que o narrador cria por meio de suas narrativas digitais.

Considerando que uma narrativa se caracteriza por ser o relato de um fato ou sequência de eventos reais ou imaginários, percebe-se que muitos de nossos alunos utilizam-se destas técnicas em seu cotidiano de maneira quase automática. Acredita-se que isto se dê em função de esta prática ser comum ao ser humano, que se revela no relato de fatos por eles vivenciados através de meios digitais de compartilhamento de informações.

A partir desse contexto, conhecer tais recursos tecnológicos digitais permite ao professor inseri-los em sua prática pedagógica e usá-los ao seu benefício em sala de aula, para o ensino de língua estrangeira. Nesse caso, ele

pode conectar o uso de estruturas formais da língua com a representação em forma de imagem e músicas, fazendo com que os alunos narrem histórias do seu cotidiano em LE. Desse modo, o professor integra a aprendizagem de forma mais efetiva com a realidade digital em que maioria dos alunos tem acesso.

Sabe-se que o aluno encontra facilidade em adquirir conhecimento quando ele é desafiado e incentivado a buscar, em sua vida cotidiana, relação com aquilo que está sendo ensinado. No caso da LE, para que o aluno possa se sentir interessado, é importante que ele mesmo desvende o idioma, para tanto é de suma importância que o professor ofereça a ele um meio desafiador. Ao que correspondem muito bem as ferramentas digitais, nas quais se pode fazer uso de, por exemplo, filmes, músicas e outras mídias em LE para que os alunos aprendam com estes recursos.

Conforme Gonçalves:

Ao considerar que o aluno aprende quando encontra significado naquilo que lhe é ensinado e busca novos conhecimentos quando a instituição educacional lhe dá subsídios para construir a própria autonomia, é preciso que o professor assuma a postura de dar ao educando significado àquilo que pretende ensinar. É preciso que o docente ofereça a ele atividades interessantes e desafiadoras que partam de sua experiência cotidiana ou que lhe possibilitem fazer relações com o seu dia a dia. Essas atividades devem favorecer momentos de trabalho individual e coletivo, para que o aluno possa construir conhecimento, apropriar-se dele e tornar-se um indivíduo autônomo, capaz de aprender sempre. (GONÇALVES, 2010, p.175).

Dessa maneira, o professor deve ser um mediador e colaborador, oferecendo ao aluno possibilidades para sua interação com as ferramentas existentes, a fim de que se tornem suporte às suas necessidades de aprendizagem. Dito isto, há que se salientar que não só basta levar tecnologia para a sala de aula, a necessidade real está em se modificar a própria educação para que esta se adapte aos novos recursos que nos são apresentados cada vez mais rapidamente.

Segundo Prensky (2012, p.1),

hoje o contexto tecnológico em que vivemos está evoluindo tão rapidamente e dramaticamente, que as maneiras em que os jovens se tornam educados estão mudando rapidamente e os educadores estão lutando para se adaptar. Infelizmente, em sua corrida para recuperar o atraso e introduzir novas ferramentas digitais, os educadores muitas vezes apenas adicionam a tecnologia para salas de aula, sem alterar a educação em si para se ajustar ao no futuro<sup>2</sup>.

Esta citação nos mostra que a aprendizagem da língua inglesa também vem se modificando com o passar das décadas, pois nossos alunos não aprendem mais passivamente por estímulo resposta. Nesse sentido, a aprendizagem de uma LE precisa estar em consonância com essas mudanças, o que gera a necessidade de os educadores adequarem-se ao uso das tecnologias que podem ser exploradas em sala de aula para que as mesmas se tornem atrativas para seus alunos.

Assim, as Tecnologias da Informação e da Comunicação surgem e são responsáveis por criar novas formas de convivência e interação entre as pessoas. O computador, aliado à Internet, ganha espaço nas empresas, nas instituições de ensino e em nossas casas e se torna praticamente insubstituível na vida cotidiana moderna. Contudo, essa união (computador e Internet) deve ser muito bem explorada nas atividades de ensino, já que nossos alunos estão cada vez mais inseridos neste novo meio virtual.

Nesse sentido, a narrativa coligada ao ensino-aprendizagem de LE desempenha fundamental importância para desenvolver nos alunos o conhecimento de estruturas de uma língua estrangeira, a oralidade, a desinibição e o uso das novas ferramentas tecnológicas. Para que isso ocorra de maneira plena, o professor precisa ser um mediador nessas novas práticas metodológicas. Em concordância com essa assertiva, Vigotsky (2008) salienta que o professor deve assumir, gerar e suprir as necessidades dos alunos com novas formas de interação social e de aprendizagem (apud REIS et al, 2012).

---

<sup>2</sup> Because today the technological context we live in is evolving so quickly and dramatically, the ways in which young people become educated are rapidly changing and educators are scrambling to adapt. Unfortunately, in their rush to catch up and introduce new, digital tools, educators too often just add technology to classrooms, without changing the education itself to fit the future.

A partir dessas perspectivas, precisamos ver as TIC não como obstáculos que distanciam os alunos ou como soluções para resolverem os problemas de aprendizagem, mas sim enxergá-las como instrumentos de inovação e praticidade nas salas de aula. Com isso, podemos analisar que o ato de contar e recontar histórias permanece vivo em nossas vidas, mas através de novas mídias. Para tanto, nós professores e alunos precisamos estar em permanente aperfeiçoamento para adequar as novas tecnologias ao ensino aprendizagem da LE.

### **3. METODOLOGIA**

Neste trabalho buscou-se uma metodologia que assegurasse a importância do tema: narrativas multimodais no ensino da língua inglesa na escola por meio da pesquisa qualitativa e quantitativa.

Para se atingir um bom desenvolvimento de um trabalho, é essencial o uso de uma metodologia eficaz e adequada. Nesse sentido, Silva (2005, p.10) afirma que: “a metodologia tem como função mostrar a você como andar no “caminho das pedras” da pesquisa, ajudá-lo a refletir e instigar um novo olhar sobre o mundo: um olhar curioso, indagador e criativo.”

#### **3.1. Estudo de Caso**

A presente pesquisa está fundamentada na pesquisa bibliográfica, direcionada ao estudo das principais abordagens teóricas de narrativas digitais, as quais são utilizadas como um recurso metodológico para averiguar a produção escrita e oral dos alunos na aquisição da LE no contexto escolar.

A pesquisa sobre o uso de narrativas multimodais no ensino da língua inglesa realizou-se na Escola Municipal de Ensino Fundamental Leonor Pires de Macedo, no município de Restinga Seca, RS. A escola possui apenas uma



turma de cada série ou ano do Ensino Fundamental. Na escola, os alunos têm o seu primeiro contato com língua inglesa apenas na sétima série ou oitavo ano. Sendo assim, a aprendizagem da língua inglesa ocorre apenas nos dois anos finais do ensino fundamental.

### **3.2. Participantes da Pesquisa**

Os participantes da pesquisa foram alunos da oitava série. A turma analisada era composta por sete alunos, sendo três meninos e quatro meninas. A faixa etária dos alunos era de 13 a 18 anos de idade. A escola situa-se dentro da cidade de Restinga Seca, RS, mas em um bairro mais afastado. As condições financeiras dos alunos inserem-se na classe média baixa e não possuem tantos recursos tecnológicos em casa, apenas na escola como, por exemplo, acesso à Internet.

### **3.3. Instrumento de Coleta de Dados**

#### **3.3.1. Questionário Diagnóstico**

Primeiramente, aplicou-se um questionário diagnóstico para saber a realidade socioeconômica dos alunos e seus interesses sobre a aprendizagem da língua inglesa (Anexo A). Na segunda parte do trabalho, os alunos foram levados ao laboratório de informática da escola para receberem as instruções da professora sobre as narrativas digitais. Depois, a professora utilizou um vídeo do *Youtube* para exemplificar aos alunos o que é uma narrativa digital. Após assistirem e ouvirem o vídeo, a professora os indagou sobre o assunto abordado.

#### **3.3.2. Produção dos Alunos**

Em seguida, os alunos assistiram a dois vídeos do *Youtube*, com exemplos do uso das narrativas digitais (Anexo B).



Figura 1: Davis Digital Storytelling Challenge 2008 - 1st place  
<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=0Ybyo1s1nwc>



Figura 2: Davis Digital Storytelling Challenge 2008 - 2<sup>nd</sup> place  
<http://www.youtube.com/watch?v=sOJu-hpmXBg&feature=relmfu>

A partir disso, os alunos receberam um roteiro para que organizassem a sua própria *digital storytelling*, utilizando-se das estruturas e frases simples da língua inglesa, aprendidas durante os dois anos de estudo. O trabalho teria de ser feito e entregue para análise da escrita e oralidade, a fim de se verificar o entendimento do uso das ferramentas tecnológicas disponibilizadas aos alunos - os programas Word e PowerPoint, os quais foram necessários para que eles pudessem realizar a produção de suas narrativas digitais.

Os alunos teriam de produzir um vídeo com duração de, no máximo, dois minutos, a partir da história construída com os suportes já citados. Além disso, podiam também utilizar de outros recursos tecnológicos disponíveis como, por exemplo, máquinas digitais, celulares, entre outros (Anexo B). Por fim, após

construção das histórias escritas e narradas em língua inglesa no formato digital, os alunos teriam de apresentar seus vídeos em sala de aula para seus colegas, contando sua experiência com a *digital storytelling*.

#### 4. ANÁLISE DE DADOS

Os dados obtidos pelo questionário diagnóstico aplicado na escola foram obtidos a partir das respostas de sete alunos da oitava série, para a verificação de seus perfis (Anexo A). Destes participantes, quatro eram do sexo feminino e três do sexo masculino, na faixa etária de 13 a 18 anos.

Questionou-se sobre os recursos tecnológicos que os alunos possuíam em casa. Dos sete alunos pesquisados, cinco responderam que possuíam computador. Das opções dadas aos alunos, cinco responderam que tinham acesso à máquina na escola e em casa; dois, apenas na escola.

Pode-se perceber que, mesmo em um grupo de amostragem pequeno, a grande maioria dos alunos (71,42%) possui computador em casa com acesso à Internet, o que evidencia o acesso à tecnologia de inclusão digital. Dos alunos pesquisados, mesmo os que não possuíam computador e Internet em casa, já utilizaram os recursos tecnológicos na escola.

Na questão seis do questionário em anexo, os alunos poderiam escolher mais de uma alternativa. As repostas marcadas foram: estudar - apenas um aluno; ouvir música - quatro alunos; estar com os amigos - quatro alunos; assistir filme - um aluno; assistir TV - três alunos; praticar esportes - quatro alunos; sair com os amigos (as) - quatro alunos. Na opção outros, apareceu: dormir - três alunos; acessar à Internet - um aluno.

A partir destas respostas, podemos perceber que, apesar de os alunos possuírem acesso ao computador e à Internet, estes não se fazem recorrentes entre eles, pois dão ênfase a atividades de recreação e convívio social.

Na questão sete, os alunos também poderiam escolher mais de uma

alternativa. As mais recorrentes foram: músicas internacionais - cinco alunos; filmes que gosto - cinco alunos; esportes - cinco alunos; namoro na adolescência - três alunos; informações culturais sobre países estrangeiros - três alunos; moda - dois alunos. As outras questões, todas tiveram resposta de apenas um aluno para cada. A partir das respostas dadas pelos alunos, podem-se planejar aulas mais atrativas com os recursos tecnológicos disponíveis na escola, com vistas a produzir variadas atividades com a metodologia das narrativas multimodais.

Na última questão, os alunos tinham quatro opções, os quais poderiam marcar mais de uma opção. As respostas foram: Word - cinco alunos; Excel - três alunos; PowerPoint - cinco alunos. Percebe-se que os programas utilizados pelos alunos com maior recorrência são aqueles mais difundidos no Windows.

A partir dos resultados levantados no questionário diagnóstico, ficou evidente que a maioria dos alunos possui acesso ao uso das tecnologias em casa. Contudo, mesmo assim ficou claro que seus interesses são outros, isto é, preferem outras atividades, tais como: ouvir música, estar com os amigos, sair com os amigos e praticar esportes. Portanto, por meio dessas respostas, podemos perceber que os alunos dessa investigação praticam outros tipos de atividades fora do mundo digital e das redes sociais, as quais em nenhum momento foram mencionadas pela maioria, mas apenas por um dos alunos pesquisados. Sendo assim, o papel da escola e do professor é fazer uso das tecnologias digitais no ensino-aprendizado, para que os alunos fiquem familiarizados e adquiram gosto pelo seu manuseio.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com base nos estudos realizados e na análise dos resultados obtidos nesta pesquisa, podemos afirmar que o desenvolvimento de narrativas multimodais é indispensável a aprendizes que buscam solucionar problemas de escrita e oralidade em língua estrangeira. Para que as narrativas multimodais

sejam eficientemente usadas como um recurso de aprendizagem da língua estrangeira, cabe ao professor de LE proporcionar esses momentos diferenciados em sala de aula.

No que diz respeito à aplicabilidade da atividade em sala de aula e após sua elaboração no laboratório de informática da escola no uso das narrativas multimodais, os alunos entenderam a atividade com facilidade, não demonstrando dificuldade em usar as ferramentas, já que a maioria deles possuíam computador e Internet em casa, sabendo como utilizar os programas solicitados, como Word e PowerPoint, para a realização da atividade.

Deste modo, fica evidente que mesmo alunos com renda econômica mais inferior, disponibilizam e possuem aparelhos eletrônicos para estarem conectados ao mundo virtual, sendo esta uma realidade normal para esses nativos digitais. Então, devemos aliar os recursos tecnológicos existentes em benefícios de aulas mais atrativas e de significado para nossos alunos, com vistas ao aprendizado da língua estrangeira na escola. Propiciando, aos professores e aos alunos momentos de aprendizagem significativos, para a produção escrita e oral da língua estrangeira, utilizando-se das narrativas multimodais que fazem parte do cotidiano destes nativos digitais.

## **REFERÊNCIAS CONSULTADAS**

GONÇALVES, R. M. O uso de blogs nas aulas de língua inglesa. In: **Revista Entreletras**. UFT, 2010.

MENEZES, V. L. **O outro em narrativas de aprendizagem de língua inglesa**. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/outronar.pdf>>. Acesso em 03 out.2012.

OHLER, Jason. **Digital Storytelling in the classroom. New media Pathways to literacy, learning and creativity**. 2008. Corwin Press.

PRENSKY, Marc. **Before Bringing in New Tools, you must First Bring in New Thinking** (on [amplify.com](http://amplify.com), July 2012). Disponível em:

<<http://marcprensky.com/writing/Prensky-NewThinking-Amplify-June2012.pdf>>.  
Acesso em: 11 nov. 2012.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina. **Dicionário de Teoria da Narrativa**. 1988.

REIS, S.C. **Uso de podcast no ensino de língua inglesa**. UFSM.

SILVA, Edna Lúcia da. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4 ed.rev.atual. Florianópolis: UFSC, 2005.

**Nome do autor:** Daiana Wienandts – daianaw\_letras@yahoo.com.br

**Nome do orientador:** Dr. Susana Cristina dos Reis

## ANEXOS

### ANEXO A – Questionário Diagnóstico

#### ESCOLA MUNICIPAL LEONOR PIRES DE MACEDO – RESTINGA SECA -RS QUESTIONÁRIO

Marque com um X as respostas abaixo e responda quando necessário.

1. Sexo: ( ) Feminino ( ) Masculino
2. Idade: \_\_\_\_\_
3. Qual série ou ano você está cursando: \_\_\_\_\_
4. Você tem computador em casa? ( ) sim ( ) não
5. Onde você tem acesso a Internet ?  
( ) apenas em casa ( ) apenas na escola ( ) na escola e em casa  
( ) no ciber ou lan house ( ) na casa de amigos/parentes ( ) nunca acessei a internet
6. O que você gosta de fazer no seu tempo livre?  
( ) estudar ( ) ouvir música ( ) estar com os amigos ( ) assistir filmes  
( ) assistir TV ( ) praticar esportes ( ) sair com amigos(as)  
( ) outros \_\_\_\_\_
7. Quais os assuntos/temas que gostaria de discutir (ou ler) nas aulas de língua inglesa?  
( ) informações pessoais sobre mim  
( ) rotinas do meu dia a dia  
( ) família  
( ) coisas que gosto (e que não gosto) de fazer no meu tempo livre  
( ) filmes que gosto  
( ) informações sobre pessoas famosas  
( ) músicas internacionais  
( ) namoro na adolescência  
( ) meio ambiente ( ) reciclagem ( ) bullying  
( ) violência na escola ( ) gravidez na adolescência  
( ) informações turísticas  
( ) jogos online ( ) culinária/receitas  
( ) lugares/cidade famosos no mundo  
( ) informações culturais sobre países estrangeiros  
( ) esportes ( ) moda
8. Quais os programas de computador que você conhece ou domina?  
( ) Word ( ) Excel ( ) PowerPoint ( ) Outros \_\_\_\_\_

## ANEXO B - Roteiro para o Trabalho

1. Apresentação da professora sobre o tema “Narrativas Digitais” com apresentação de vídeo do *Youtube* no laboratório de informática.

*Digital Expressions - Digital Cookbook for Digital Storytelling*

[http://www.youtube.com/watch?v=uTunMe\\_ZDBE&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=uTunMe_ZDBE&feature=related)

2. Após, apresentação de exemplos de vídeo sobre narrativas digitais.

*Davis Digital Storytelling Challenge 2008 - 1st place*

<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=0Ybyo1s1nwc>

*Davis Digital Storytelling Challenge 2008 - 2<sup>nd</sup> place*

<http://www.youtube.com/watch?v=sOJu-hpmXBg&feature=relmfu>

3. Em seguida, a professora irá sugerir que os alunos façam narrativas pessoais contando sobre alguma passagem de sua vida ou incidentes importantes. Logo, deverão produzir um script sobre o assunto que acharem interessante no Word.

4. Após, produção do *script* a professora irá orientar os alunos na construção de um PowerPoint com imagens, músicas ou narrativas para a construção de sua própria história com o título WHO I AM?

## ANEXO C - Fotos

