

Flores, Paula; Oliveira, Lucie & Orange, Edite (2014). Une langue étrangère, un ordinateur, une image: c'est simple comme bonjour! In F. Arroyo, C. Oliveira (org.). *Supplément de En direct de l'APPF : mai 2014 (30-36)*. Associação Portuguesa dos Professores de Francês. ISBN: 978-989-98976-0-1.

SUPPLEMENT – MAI 2014

UNE LANGUE ÉTRANGÈRE, UN ORDINATEUR, UNE IMAGE: C'EST SIMPLE COMME BONJOUR!

Paula Quadros Flores - paulaqflores@ese.ipp.pt

Lucie Oliveira - luceoliveirabagulho@gmail.com

Edite Orange - editeorange@ese.ipp.pt

Escola Superior de Educação do Porto

Resumo: Este artigo surgiu na sequência de um atelier “Une langue étrangère, un ordinateur, une image: c'est simple comme bonjour!”, desenvolvido no âmbito do XXI Congresso da Associação Portuguesa dos Professores de Francês, *Images et imaginaires pour agir*. Teve como propósito divulgar, experimentar e refletir sobre recursos digitais que podem dar um bom contributo ao processo de ensino e aprendizagem do Francês Língua Estrangeira (FLE). Evidencia-se o poder da imagem na construção do conhecimento, desafiando a criatividade e novos modos de ensinar a aprender. Verificou-se que os professores se interessaram pelas ferramentas digitais e evidenciaram a sua importância e a sua aplicabilidade nos contextos educativos. Neste sentido, o artigo divulga ferramentas informáticas focadas no desenvolvimento da oralidade/leitura/escrita do francês língua estrangeira, refere boas práticas de utilização em contexto de sala de aula, constituindo uma contribuição para a renovação da escola.

Introdução

A imagem dá-nos a possibilidade de ver diferente, nomeadamente, porque nos permite um momento de introspeção revelando aquilo que sentimos, que criamos e que os nossos olhos ambicionam ou não observar. Numa sociedade em que o digital impera e a perceção visual evolui com rapidez, a imagem ganha relevo na sociedade, conferindo *status* no universo da comunicação e na nossa vida diária, auferindo um novo valor de uso: a exposição ou a proximidade. Efetivamente os ambientes virtuais de aprendizagem facilitam a personalização, a aproximação e uma comunicação global que podem enfatizar o uso do francês como língua estrangeira.

Um olhar retrospectivo pelas diferentes metodologias convencionais e não convencionais permitirá concluir que a imagem tem sido encarada como dispositivo pedagógico mediador de aprendizagens, podendo desempenhar múltiplas funções, desde a simples ilustração, recurso

facilitador de acesso ao sentido, desencadeador de produções orais e escritas e até testemunho de aspetos culturais inerentes à língua alvo. Trata-se de um suporte multifuncional de alta rentabilidade que se destaca no desenvolvimento da literacia, abarcando diferentes campos, tais como o estético, o simbólico, o narrativo, o contextual e o cultural, entre outros. Dos desenhos ilustrativos presentes nas antologias dos anos 40, 50, passando pela imagem fabricada representativa de campos lexicais, pelas imagens codificadas dos métodos audiovisuais, da abordagem comunicativa onde as imagens vão ganhando vida, tendo uma função situacional, até à utilização de documentos sociais, com imagens autênticas da vida real, foram decorrendo décadas. Nas metodologias pós-comunicativas, a imagem passa a desempenhar novos papéis, constatando-se que as novas tecnologias vieram incrementar novas práticas que exploram a policromia, a multimodalidade e a virtualidade a que o multimédia convida.

O pressuposto de que “uma imagem vale mais do que mil palavras” é válido até hoje, nas atuais abordagens didáticas de natureza acional. Uma imagem é um signo complexo que ultrapassa o que representa, introduzindo frequentemente um conflito interpretativo que lhe é inerente, incitando assim o aluno a reagir perante o retalho de vida representado, seja imagem fixa ou em movimento, retrato do real ou documento fabricado e manipulado segundo a finalidade a que se destina. A imagem é por si só apelativa, podendo ser para o professor um poderoso aliado de “marketing” pedagógico, na medida em que poderá captar e cativar o público a que se dirige, neste caso, os aprendentes de línguas e culturas estrangeiras. Assim, partindo da simples perceção até chegar a um olhar mais atento e interpretativo, as novas tecnologias convidam à co-construção de sentido com base na exploração de imagens. Os nossos contextos de vida estão povoados de imagens funcionais e não funcionais, em suporte digital ou em papel que deverão entrar na sala de aula. Neste sentido, os recursos multimédia convidam a agir e a interagir, podendo contribuir para uma motivação acrescida na aprendizagem e na prática de uma língua. Note-se que novos recursos, novas práticas, do papel ao ecrã, mas também antigos recursos pedagógicos, tal como a imagem poderão ser revisitados de acordo com as necessidades e motivações dos novos públicos. Estes encaram a aprendizagem de línguas estrangeiras como um exercício de cidadania que se estende ao longo da vida.

A seguir, explicitamos as potencialidades da imagem na aprendizagem do FLE pela integração das TIC nos contextos escolares. Faremos uma reflexão sobre a inclusão da imagem e de alguns recursos digitais no desenvolvimento da oralidade/leitura e da escrita, apresentando algumas possibilidades de práticas inovadoras que edificam uma nova postura para a realização de boas práticas.

1. As TIC no processo de ensino e aprendizagem

É preciso ver diferente para continuar, já dizia Foucault (1984). O desafio das TIC na educação é difícil e complexo, intima um modelo educativo que sirva de guia aos professores que perderam as referências nos modelos que experimentaram, como diria Carneiro (2007) que envolva as sabedorias das sínteses, a correta sinalização dos fins, a garantia da segurança

na aventura da aprendizagem. Todavia, as mudanças não são lineares, ocorrem em etapas distintas exigindo, na atualidade, uma interação entre os recursos disponíveis, a formação do professor e a metodologia utilizada (Flores, Peres & Escola, 2013). Tem, assim, o enfoque no professor, nas suas expectativas e no contexto em situação. Dadas as potencialidades das TIC, espera-se a melhoria da qualidade da educação e a preparação da nova geração para a vida, ou para a incerteza da vida, na sociedade do conhecimento e do saber.

Efetivamente, segundo Sanchos Gil (2006, as TIC têm alterado a estrutura de interesses (as coisas nas quais pensamos), o caráter dos símbolos (as coisas com as quais pensamos), pois ampliam o repertório dos símbolos, os sistemas de armazenamento, de gestão e acesso à informação (área na qual desenvolvemos o pensamento). Porém, vários estudos, entre eles Flores, Escola & Peres (2013), Pelgrum (2009), Blamire (2009), Costa (2008), mostram que elas ainda não representam um novo paradigma de modelo pedagógico, mas são adaptações aos vários modos de ensinar. Neste contexto, propomos recriar práticas pedagógicas, proporcionando aos participantes deste ateliê recursos TIC e ferramentas tecnológicas que permitem o desenvolvimento de competências curriculares, mas que desafiam a reconstrução de novos modelos pedagógicos. A verdadeira mudança ocorre na estratégia pedagógica utilizada, pelo que impõe a adoção de métodos de aprendizagem eficazes que envolvam diferentes técnicas de concentração, de imaginação, de associação, de observação, de situação e de comunicação.

Os programas que a seguir apresentamos foram trabalhados no ateliê com o intuito de poderem contribuir para a renovação das práticas pedagógicas, melhorando resultados e motivações, através da diversificação de recursos e da aproximação ao ambiente digital hoje vivenciado pelos alunos.

1.1 O desenvolvimento da escrita: *Stripgeneration*

A escrita envolve um conjunto de símbolos que expressa uma mensagem que está associada ao ato de ler e à compreensão, sendo uma forma de comunicação assíncrona. Existe uma interação entre o ato de ensinar e o de aprender pelo que o professor deve proporcionar o ambiente adequado para que o aluno possa construir a sua aprendizagem com significado e emoção, desenvolver competências narrativas que potenciem a relação expressiva e estética da escrita e uma autonomia tantas vezes apreciadas pelos alunos.

O *Strip generator* é um programa que permite que a criança crie a sua própria história em banda desenhada facultando a criação de *comics* de modo fácil e simples, isto é, dispõe de personagens, objetos e contextos que podem ser utilizados ou recriados pelo utilizador. Contudo, desafia o professor a ensinar a aprender, orientando o aluno na tarefa, no sentido dos objetivos, melhorando o seu desempenho, como aliás já constatámos. As práticas pedagógicas devem ser recriadas segundo o objetivo do professor e os interesses dos alunos, pelo que podem ser realizadas em grande grupo ou de modo individual. O facto é que este recurso estimula a criatividade do aluno e do professor e permite a aplicação da língua com prazer e sem esforço. No que diz respeito ao aluno, exige a produção de uma história com sentido, bem redigida e com imaginação, a aplicação correta da língua escrita, a seleção dos recursos e de contextos. Quanto ao professor, impõe a criação de uma metodologia ou projeto que sustente a curiosidade e os interesses do aluno. Este pode envolver a criação de um

portefólio temático que integre o desenvolvimento de várias histórias, um projeto de interação multicultural sustentado em histórias soltas que alimentam um blog, ou histórias que demonstrem a aplicação correta de conceitos gramaticais, histórias que recriem textos, etc. Ao permitir a publicação, extravasa os limites da escola e estimula a comunicação com o outro num mundo global, sendo que esta exposição criativa à língua-alvo pode aumentar a oportunidade de interação, alavancando o potencial da ferramenta para a contextualização da língua como meio de comunicação e interação.

1.1.1 A escrita criativa: *Wordle*, *Tagaxedo* e *TagCrowd*

Há programas que instigam a criatividade e ajudam a consolidar a escrita, nomeadamente no caso do FLE. O *Wordle* e *Tagaxedo* são geradores ou aplicadores que permitem dar ao texto uma configuração criativa e personalizada, de comunicação fácil e global, isto é, permitem colocar alegoricamente as palavras, tornando-as atrativas e possíveis de captar com um único olhar. Desperta a partilha com o mundo. Estimulam, assim, a diversão, motivando para a escrita. Também o *TagCrowd* confere o mesmo estilo, mas em vez de palavras, permite a utilização de um texto. Todavia, em educação, a nuvem criada não deve estar descontextualizada, deve ter sentido e propósito. Supõe o excelso de uma temática estudada, *brainstorming*, o resultado de uma orientação do professor, investigação do aluno ou aprendizagem realizada, o desenho de um contexto ou situação, ideias produzidas sustentadas num estudo efetuado, ou mesmo a recriação do aluno face a uma reflexão crítica gerada. Assim, o aluno pode, em consequência de uma reflexão em contexto de sala de aula, ir escrevendo as palavras-chave resultantes da compreensão de um tema ou de um texto e, por magia, transformá-las numa imagem com o padrão de cor desejada, nela destacando palavras por aumento do tamanho ou repetição das mesmas, ou alterar a contextura de um texto. A possibilidade de reconhecimento de uma configuração visual em língua estrangeira postula a imagem global da palavra/texto num contexto temático com significado, estimulando a leitura e a memorização da imagem escrita. Por outro lado, à medida que esta imagem de palavras repetidas toma forma e, quando interpretada na imagem global das palavras, dá ênfase a um contexto significativo, contribuindo para o desenvolvimento da oralidade e da criatividade e até da disponibilidade para o acesso consciente. A escrita criativa, segundo Leitão (2008), favorece o desenvolvimento de uma sensibilização crescente para aspetos estéticos dos textos e para o domínio da linguagem, enquanto veículo privilegiado do diálogo, da perceção e da reflexão pessoal na ligação à vida e ao mundo. Acrescenta que quando um programa de escrita criativa estimula propostas e desafios de escrita, constitui um poderoso instrumento de desenvolvimento linguístico, ao despertar ideias e imagens, e um instrumento de desenvolvimento pessoal. Note-se que a partir da imagem criada em contexto de sala de aula, o professor tem um novo recurso para desenvolver a escrita, quer expandindo as palavras, frases ou textos, quer recriando cenários que contextualizam as mesmas. A criatividade pedagógica é por si mesma um desafio para o professor e para o aluno melhorando desempenhos.

1.2 O desenvolvimento da oralidade: *My Story* e *Vuvox*

Vuvox é uma ferramenta simples que permite que os alunos criem apresentações atrativas, personalizadas de acordo com os seus objetivos. Sustentado num tema e na orientação do professor, o aluno seleciona um conjunto de imagens, vídeos, áudio, conteúdos, podendo incluir hiperligações e texto, para criar a sua apresentação de apoio à comunicação oral. As apresentações baseadas nesta ferramenta são mais dinâmicas e apelativas que o tradicional PowerPoint da Microsoft. Além disso, esta ferramenta permite a publicação e partilha com os colegas. Deste modo, pode ser explorado em contexto de sala de aula ou debatido num fórum, comentado num blogue ou em qualquer rede social. Esta ferramenta pode assim apoiar a oralidade num contexto de satisfação e estimular a comunicação numa língua estrangeira com os outros fora do contexto de sala de aula nomeadamente comunicando com os seus pares de escolas estrangeiras.

O *My Story* retrata uma história de sucesso, em inglês, mas com imagens que falam por si. Permite a interação ao incitar à colocação de uma imagem (fotografia) que poderá ser a do próprio aluno que integrará na história, estimulando de imediato reações verbais. Em qualquer uma destas ferramentas o papel do professor é fundamental para orientar e esporear o desenrolamento do debate num ambiente em que a motivação é fundamental. A emoção é o enfoque consequente da ligação do filme com a turma/aluno, pelo que impõe reações imediatas que exigem a mediação do professor na oralidade.

1.2.1 A leitura: *Glogster* e *Voki*

A leitura é um dos pontos-chave na educação. Torná-la criativa depende da capacidade e da orientação do professor, assim como das ferramentas gratuitas disponíveis na Internet. O *Glogster* e o *Voki* são ferramentas de fácil utilização e com muitas potencialidades na área da educação, nomeadamente no ensino do FLE. O *Glogster* permite criar um espaço multissensorial e multicultural, em que os alunos podem ilustrar os seus textos com imagens, fotografias, vídeos, música, gráficos e som. Assim, dá vida ao tradicional poster ou cartaz, proporcionando experiências divertidas e originais, personalizadas e inovadoras. Estimula a leitura de textos, pela criatividade da apresentação e riqueza de recursos e aumenta a qualidade de desempenho pela possibilidade de publicação e partilha.

O segundo, o *Voki*, permite a seleção de um *avatar* com voz. O aluno seleciona um *avatar*, escreve um texto, ou lê para gravação e depois o próprio avatar reproduz os textos, personalizando-os. Pode selecionar a língua estrangeira e o tom de voz. Contudo, no caso de selecionar a voz deve ter em atenção que seja perceptível na sala de aula, sendo que a leitura é normalmente muito rápida e sem pausas. Para ultrapassar este problema, podem-se fazer algumas pausas manualmente e tornar o discurso interativo com a turma. O *Voki* pode ser um apoio significativo para o professor na sala de aula, pois pode introduzir temáticas, criar diálogos personalizados com os alunos, representar personagens relevantes da história ou política mundial, estimulando uma contextualização e uma reflexão crítica por parte dos alunos relativamente à leitura dos textos, podendo, ainda, ser inserido no *Glogster*. Ambos

estimulam a criatividade e a produção em ambiente digital, melhorando simultaneamente o desempenho do aluno e do professor. Ensinar a aprender a ler é envolver-se numa experiência criativa que desperta a compreensão e a comunicação.

Conclusão

Língua é comunicação, é cultura, pelo que a aprendizagem de uma língua estrangeira deve estimular a comunicação dos alunos com o mundo para que possam aprender em diferentes contextos. A arte da comunicação pode passar pela criação de imagens que transmitem mensagens, culturas identitárias dos povos. Na era digital, os professores devem adaptar-se aos diversos meios, desenvolvendo uma atitude flexível, empreendedora e criativa, com conhecimentos generalistas e capazes de utilizarem diversos recursos, nomeadamente TIC.

Assim, os recursos apresentados neste atelier permitiram aos participantes beneficiar de uma formação que lhes possibilita recriar as práticas pedagógicas, dinamizar metodologias de ensino e aprendizagem que permitem personalizar a comunicação sustentada na utilização de imagens como suporte pedagógico. Estas imagens podem servir de mote comunicacional, estimulando a partilha e a colaboração entre alunos nativos e alunos que aprendem o FLE, desde que enviadas ou publicadas em redes sociais. Representam, assim, uma mais-valia no processo criativo, reflexivo e comunicacional do aluno sobre uma temática, assim como pretexto de utilização com sentido do FLE, sustentado no prazer de aprender num processo construtivista do saber e do saber-fazer. De um modo geral, os professores participantes experimentaram as ferramentas, sentiram a facilidade da sua utilização, mas também alguns obstáculos próprios das tecnologias que exigem equipamentos adequados para o bom funcionamento. A satisfação imperou entre os participantes que compreenderam as potencialidades das TIC no ensino do francês língua estrangeira.

Bibliografia

- Blamire, Roger (2009). «ICT Impact data at primary school level: the steps approach». In Friedrich Scheuermann and Francisc Pedró (ed.). *Assessing the effects of ICT in education: indicators, criteria and benchmarks for international comparisons* (199-211). European Union: OCDE.
- Carneiro, Roberto (2007). «La “nueva educación” en la sociedad de la información y de los sabers». In *Sociedad de la información y cambio educativo de la XXII - Semana Monográfica Santillana de la Educación*. Madrid. Acedido em setembro de 2013 de <http://www.oei.es/tic/santillana/carneiro.pdf>.
- Costa, Fernando *et al.* (2008). *Competências TIC. Estudo de Implementação* (Vol.I). In Costa, Fernando (Coord.) Lisboa: GEPE/ME. Acedido em setembro de 2013 de <http://www.gepe.min-edu.pt/np4/364.html>.
- Flores, Paula; Peres, Americo & Escola, Joaquim (2013). «Identidade Profissional Docente e as TIC: estudo de boas práticas no 1º CEB na região do Porto». In Raposo-Rivas, Joaquim Escola; Martinez-Figueira; Florêncio Aires (Coord.). *As TIC no Ensino: Políticas, Usos e Realidades* (323 – 342). Santiago de Compostela: Andavira Editora.

- Foucault, Michel (1984). *L'usage des plaisirs*. Paris: Ed. Gallimard.
- Leitão, Nuno (2008). «As palavras também saem das mãos». *Noesis* 72, (30-33).
- Pelgrum, Willem (2009). Indicators un ICT in primary and secondary education: results of an EU Study. Friedrich Scheuermann and Francisc Pedró (ed.). In *Assessing the effects of ICT in education: indicators, criteria and benchmarks for international comparisons* (165 - 188). European Union: OCDE.
- Sancho Gil, Juana (2006). «De tecnologías de la información y la comunicación a recursos educativos». In *Tecnologías para transformar la educación* (15 - 49). Madrid: Universidad Internacional de Andalucía: Ediciones AKAL.