

**ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA BASEADO EM PROJETOS:
INFOGRAFIA, UM ALIADO DIGITAL**

Cristiane Siqueira de Resende (UFPE)

cresendeusa@hotmail.com

RESUMO:

O estudo abordou a interação entre infográficos no ensino de língua estrangeira e a aprendizagem baseada em projetos através do conhecimento tecnológico. Como resultado obtivemos um saber fundamentado na descoberta, criatividade e autonomia intermediada pela prática interacionista. Assim, esta pesquisa defende a necessidade de um olhar mais atento para a educação dos alunos imersos em um mundo digital.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Língua Estrangeira. Infográficos. Projetos.

ABSTRACT:

The study addressed the interaction between infographics in foreign language teaching and project-based learning through technological knowledge. As a result, we obtained a knowledge based on the discovery, creativity and autonomy intermediated by the interactionist practice. Therefore, this research defends the need for a closer look at the education of students immersed in a digital world.

KEYWORDS: Foreign Language Teaching. Infographics. Projects.

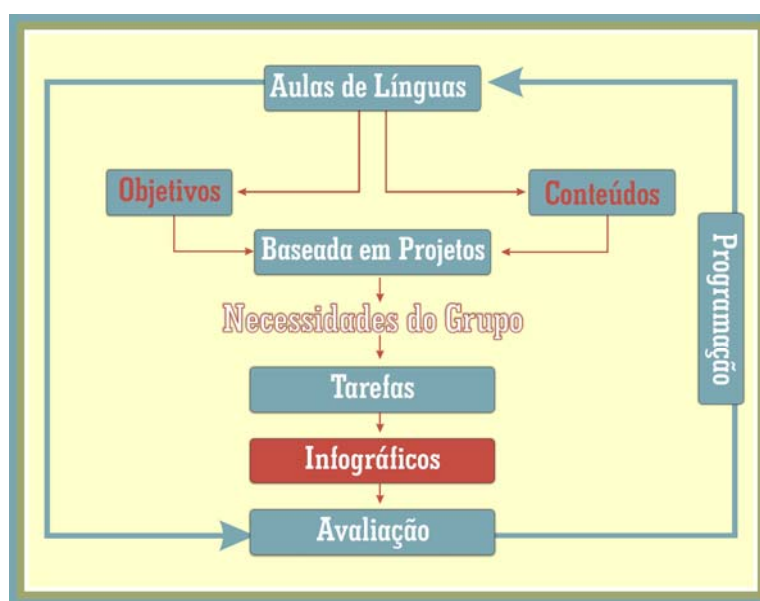
0. Introdução

Este artigo se constrói como o resultado de uma pesquisa sobre o ensino de língua estrangeira baseado em projetos com o uso de infográficos. O ensino fundamentado em projetos é uma proposta metodológica que nasce e se desenvolve

em favor de uma educação ativa, centrada no aluno. A aplicação dessa aprendizagem, na docência de segunda língua, tem sua origem no ensino do inglês, a qual há experimentado grande desenvolvimento.

De acordo com a perspectiva de Van Lier (2004) com a metodologia de projetos, os alunos se encontram em situações que requerem o uso autêntico da língua com a finalidade de comunicar e realizar determinadas tarefas que superam a própria aula. Estaire diz que a “aprendizagem mediante tarefas baseia-se no princípio do aprender para o uso através do uso, e entende a aprendizagem como uma atividade criativa de construção, não como um processo de formação de hábitos.” (ESTAIRE, 2011, p. 4).

Vale ressaltar que, há pouco tempo, os infográficos eram criações exclusivas de profissionais, mas hoje sua produção pode ser facilmente desenvolvida pelos próprios alunos em sala de aula. Dessa forma, é aberto um possível caminho para que os alunos avancem, agindo não somente como leitores, mas também como analisadores e criadores desse tipo de texto. A figura 01, a seguir, representa o desenvolvimento do trabalho de campo da pesquisa, através do enfoque por projetos com o uso dos infográficos:



Aula de Língua Estrangeira Baseada em Projeto
Figura 01- Resende C.

Os conceitos sobre infográficos se dividem entre os autores, no entanto, de acordo com a perspectiva de Abio (2014), infográfico é um texto multimodal que permite a diagramação da informação através de fotos, ícones, ilustrações, blocos de textos, entre outros, de forma clara, que se ajusta à educação como um facilitador na assimilação do conhecimento.

O objetivo geral proposto pela pesquisa foi considerar a possibilidade do uso dos infográficos na aprendizagem por projetos para o ensino da língua estrangeira, tendo em vista o desafio da aquisição da competência comunicativa através do conhecimento tecnológico. Diante disso, o objetivo específico foi trabalhar os infográficos em aulas de língua estrangeira como um recurso didático multimodal, no qual os professores podem “revolucionar” a mente de seus alunos através de um trabalho autônomo e com liberdade de expressão, discutindo entre si o que gostariam de dizer ou não, considerando cada opinião como uma informação em potencial para a criação de um novo infográfico. A pesquisa trouxe como problemática para o estudo a compreensão sobre as práticas no ensino de línguas, isto é, no planejamento do projeto com o uso dos infográficos – o que levantou a seguinte pergunta: o produto final a ser alcançado é um objetivo ou um meio?

Segundo Xavier, “talvez o aspecto pouco abordado pela linguística brasileira tenha sido as possibilidades de mudanças nos processos de leitura por causa do uso intenso das novas tecnologias de comunicação, especialmente do hipertexto on-line” (XAVIER 2010, p. 207). Entendemos, então, o hipertexto como “uma forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e acondiciona à sua superfície outras formas de textualidade” (XAVIER, 2010, p. 208).

Através desta pesquisa foi possível a criação de um conceito integrador das diversas áreas do conhecimento, promovendo um trabalho multidisciplinar e coletivo através de ferramentas *on-line* e gratuitas, nas quais o aluno aprende não somente destrezas linguísticas, mas também cognitivas, ambas relacionadas com o manejo e organização da informação em torno do tema escolhido. Outro ponto de importância deste modelo está relacionado à forma de incentivar os alunos ao livre pensar e planejar, não atendendo somente às metas curriculares, mas permitindo a interação, inovação e colaboração entre os alunos.

1. A realidade dos infográficos na sala de aula em um mundo digital

Não se trata de inovação somente pelo novo, mas sim por uma necessidade de implementar em nossas aulas de língua estrangeira novas oportunidades de uma educação que trabalhe seus textos e conteúdos de forma realmente comunicativa em que a lógica da imagem e da tela sobreponham-se à da escrita, especialmente nos textos digitais. As novas tecnologias da comunicação mudaram muitas atividades do nosso dia a dia, com reflexo nas práticas sociais. Assim, a educação não pode e não deve se colocar à margem desta transformação.

Vieira e Dias (2014) trabalham com o conceito de infográfico baseado nos estudos de Koosminsky e Giorgio (2004, p. 84), no qual o termo infográfico sintetiza a expressão *informational graphic*, sendo definido como “um recurso que integra elementos da linguagem verbal e não verbal”. O objetivo do infográfico é a síntese dos conteúdos complexos ou grandes quantidades de dados, transformando-os em blocos de informações a fim de otimizar a compreensão.

No entanto, a prioridade das escolas continua sendo a leitura do texto verbal em detrimento a todos os outros modos semióticos utilizados na sociedade. Nesse sentido, o professor desempenha um papel inovador, sendo tal papel possível através do trabalho voltado a uma prática comunicativa, com o uso de diferentes modalidades da linguagem, tais como verbal (oral e escrita) e não verbal (visual). Vale salientar que nos textos digitais também há um discurso que deve ser respeitado, por isso devemos considerar que:

A Linguística Textual trata o texto como um ato de comunicação unificado num complexo universo de ações humanas. Por um lado, deve preservar a organização linear que é o tratamento estritamente linguístico abordado no aspecto da coesão e, por outro lado, deve considerar a organização reticulada ou tentacular, não-linear, portanto, dos níveis de sentido e intenções que realizam a coerência no aspecto semântico e funções pragmáticas. (MARCUSCHI, 2012, p. 12).

De acordo com Abio (2014) um bom infográfico deve reunir as seguintes características:

- a) Permitir visualização e processamento da informação em menos tempo;
- b) Ser verdadeiro. A informação apresentada deve conservar a realidade;
- c) Ser simples, completo, bem desenhado e adequado à informação;
- d) Fomentar o entendimento, já que inclui textos e imagens;
- e) Responder às perguntas que, quem, quando, onde, como e por quem.

A análise do recurso deve considerar a composição de suas modalidades semióticas e de certos conceitos. Xavier chama a atenção para o fato de que:

É limitado também o incentivo aos diferentes letramentos requeridos pela multimodalidade como propõe Dionísio (2011). É sabido conforme Mayer (2001), citado por Dionísio (2011), que os estudantes aprendem melhor através de palavras e imagens do que de palavras apenas. Não se trata, porém, de apenas colocar juntas palavras e imagens, mas de se problematizar princípios próprios da organização dos textos multimodais: aprende-se melhor quando imagem, som, animação, palavras, efeitos de design dialogam. (XAVIER 2013, p.18).

Nesse sentido, destacamos a importância de conceitos de multimodalidade e letramento como apresentados na figura 02 abaixo:



Multimodalidade e Letramento
Figura 02 - Resende C.

O acesso à informação e aos eventos em tempo real aumentam a concepção de aula. Integradas em todos os espaços, dentro e fora da escola, as conexões podem reunir professores, estudantes e qualquer outra pessoa envolvida no projeto educativo, em um mesmo espaço virtual, independentemente de onde se encontram fisicamente.

A proposta de uso do infográfico não é a exclusão ou minimização dos trabalhos com textos verbais, mas a adição de outros modos semióticos para a realização de uma leitura crítica, verbal e imagética, preparando pessoas para a vida em sociedade que usa mais de uma forma ou modos semióticos. O que nos leva a inferir que nem sempre o texto verbal configura-se como a melhor maneira para transmitir a informação. Por exemplo, o infográfico mais antigo, os mapas. Seria alguém capaz de representar mapas, de forma textual, tão claramente como em um infográfico? Corresponde à escola, como principal agência de letramento, proporcionar experiências que ajudem os alunos a desenvolver habilidades e competências para a leitura e escrita de textos multimodais como os infográficos.

2. Proposta de trabalho com projetos no ensino de língua estrangeira

Ruiz (2013) em seus estudos sobre a "Teoria da experiência de John Dewey" considera que a proposta pedagógica do pai do ensino por projetos – Dewey – é uma maneira de eliminar as divisões entre disciplinas, característica do sistema de ensino tradicional, para trabalhar em áreas multidisciplinares, permitindo que os alunos possam participar em trabalhos apoiados por projetos, orientando a curiosidade e a iniciativa dos alunos em direção a assuntos interessantes para eles e, ao mesmo tempo, contemplando importantes conceitos e áreas do conhecimento. Pertencente à escola humanista, Dewey desenhou um ensino fundamentado na ideia de que o conhecimento só adquire sentido na mente das crianças e adolescentes se estiver conectado à sua experiência. Aqui temos o conceito de aprender fazendo, ou *learning by doing*.

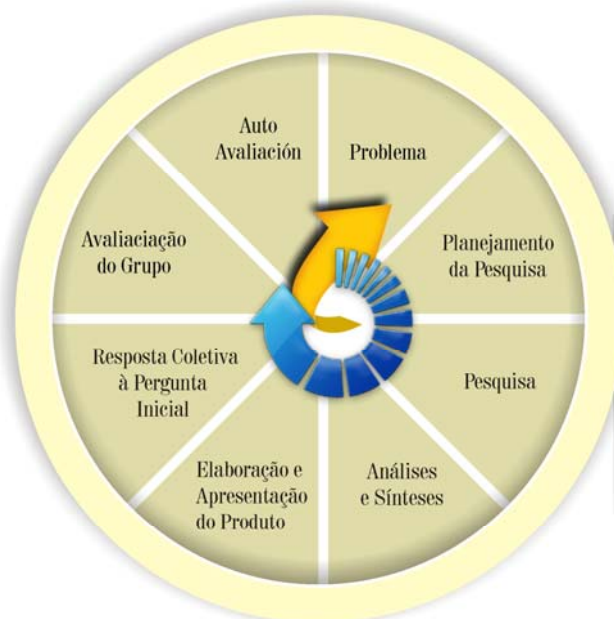
O Centro Virtual Cervantes apresenta uma definição de trabalhos por projetos que resume de forma significativa a presente proposta de pesquisa:

Trabalho por projetos se aplica a uma diversidade de propostas educativas que compartilham os mesmos fundamentos teóricos da psicologia da aprendizagem, mas que surgiram em contextos diferentes e seguiram também sua própria evolução. Um projeto consistente em um conjunto de atividades, organizadas e seguidas de tal forma que no final se obtenha um resultado ou produto determinado. As bases comuns para as diferentes propostas se relacionam com os seguintes aspectos: aprendizagem participativa, ativa e cooperativa; motivação e envolvimento dos alunos; globalidade da aprendizagem e a integração dos conteúdos; desenvolvimento de conhecimentos declarativos e instrumentais e relação com o contexto social em que a aprendizagem ocorre. (CENTRO VIRTUAL CERVANTES, S.D.)

O enfoque por projeto inclui um conjunto de estratégias de ensino que permitem aos professores orientar os alunos sobre temas do mundo real. Na área de língua estrangeira este enfoque é de especial relevância já que com ele a língua-alvo é aplicada em um contexto real de atividades, despertando o interesse dos alunos e promovendo a aprendizagem além da sala de aula. Ao assumir uma prática de enfoque voltada a ação, anexa-se um compromisso de uma aplicação didática que tem como eixo todos os aspectos envolvidos na aprendizagem de línguas. Esse objetivo é realizado através de tarefas. O foco está na busca da competência comunicativa entendida aqui como:

Um conhecimento abstrato subjacente e a habilidade de uso não só de regras gramaticais (explícitas ou implícitas) como também de regras contextuais ou pragmáticas (explícitas ou implícitas) na criação de discurso apropriado, coeso e coerente". (ALMEIDA, 1997, p. 56).

A seguir, a figura 03 apresenta como o enfoque por projetos é desenhado para uma prática eficaz:



Aplicação do Enfoque por Projetos
Figura 03 - Rsende C.

Landone (2004) esclarece que a aprendizagem cooperativa difere do trabalho de grupo *tout court*¹, não se tratando apenas de trabalhar junto, mas de fazê-lo com o fim de utilizar as relações interpessoais e a experiência coletiva como fontes de crescimento social e cognitivo dos alunos.

Desenvolver projetos dentro do currículo não é um tema novo, porém o enfoque por projetos é diferente, uma vez que professores e alunos experimentam mudanças na postura e atitude, onde os alunos passam a ser vistos como portadores do saber, ou seja, sujeitos ativos, e a aula converte-se em um espaço de troca de conhecimentos, como cita Fernandez (2011):

A metodologia do trabalho com “tarefas” e projetos na aprendizagem de línguas concede a palavra “tarefa” uma denotação específica que anexa ao significado geral de atividade ou ação planejada, a de ser o eixo de uma unidade didática. Esta metodologia de ação não é específica da aprendizagem de LE e se utiliza com êxito também nas disciplinas trabalhadas na língua materna (assim que em geografia, por exemplo, os alunos realizam viagens reais ou virtuais que os levam a conhecer os países com todos os aspectos). (FERNÁNDEZ, 2011, p. 6).

Considera-se aqui que, para melhorar a compreensão oral e a produção escrita com um enfoque que contemple as competências básicas como um eixo real

^{1 1} *Tout court*, significa sem mais; só isto; sem haver nada a acrescentar; simplesmente; somente.

e não meramente teórico do currículo, faz-se necessário uma programação de conteúdos organizada em torno de projetos que se articulem em tarefas. E são estes projetos que permitirão aos alunos desenvolverem habilidades que irão ajudá-los a enfrentar os desafios que os esperam fora da sala de aula. Manter os alunos motivados é um desafio, assim, a inclusão da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem é uma possibilidade de obtenção de resultados positivos, adaptando-se às necessidades e objetivos pedagógicos.

3. Procedimentos metodológicos

A pesquisa foi desenvolvida através do método de estudo de caso de caráter prático, na qual a base do trabalho foram duas oficinas de infográficos, vivenciadas no laboratório de informática de uma escola pública no estado de Pernambuco, com a participação de oito alunos do segundo ano do ensino médio, com o título “*Oficina de Inclusão Digital: Infográfico*”, na qual foram trabalhados quatro projetos, em um total de oito horas, divididos em dois dias. Em seguida, um questionário foi respondido pelos alunos para análise e discussão.

4. Análise de dados

	QUESTIONÁRIO COM ALUNOS	SIM	NÃO	NÃO SEI
01	Alguma vez ouviu falar em infográfico?	1	7	
02	Antes da oficina de hoje você sabia o significado de infográfico?		8	
03	O computador é usado na sua escola?		8	
04	Você tem computador em casa?	6	2	
05	Foi produtivo o trabalho com projetos?	8		
06	Foi mais fácil aprender com os projetos e os infográficos?	8		
07	Em geral você trabalha em equipe?		8	
08	Acredita que é mais fácil trabalhar em aula com infográficos?	7		1

09	Foi difícil imaginar o texto de forma gráfica?	3	5	
10	Foi fácil aprender fazendo?	8		
11	Foi fácil trabalhar com a ferramenta CANVA?	8		
12	Foi útil ter aprendido a trabalhar com o CANVA?	8		
13	Será fácil para você usar a ferramenta CANVA?	7		1

Os *feedbacks* 01 e 02 mostram a falta de letramento nas atividades escolares, mesmo com as informações gráficas presentes nos livros didáticos, talvez, consequência do uso dos infográficos como “adornos” nos próprios livros. No *feedback* 03, percebe-se que, apesar de os alunos não terem acesso aos computadores na escola, eles são letrados quanto ao uso das TIC's. Pelo desempenho quanto à aprendizagem da ferramenta CANVA e ao uso da internet para execução dos projetos, foi fácil perceber a influência das tecnologias digitais no cotidiano deles. No entanto, uma realidade dissociada de tecnologia, para muitos, durante seu turno escolar. O 05 talvez seja resultado do êxito dos projetos desenvolvidos pelas equipes. Vale, ainda, salientar o bom rendimento nas funções comunicativas quanto ao uso do léxico, dos conhecimentos gramaticais e na compreensão e expressão escrita. O 06 e 07, provavelmente, são fruto do enfoque trabalhado em sala de aula. O 08, quiçá seja em decorrência do uso das tecnologias digitais no seu dia a dia. No 09, percebemos a necessidade de renovar, reinventar nossa prática escolar, nossa didática e a própria escola. No 10, não foi difícil imaginar que aprender através da descoberta permite ao aluno acertar e errar, aprender com os próprios erros, como ocorrido com o desenvolvimento dos infográficos. Os *feedbacks* às perguntas 11, 12 e 13, seguramente, resultam da facilidade na utilização da ferramenta CANVA.

5. Resultados e discussões

Pudemos observar um desempenho significativo em relação ao uso dos infográficos na compreensão do assunto, aspecto ponderado na avaliação e autoavaliação, comentários e observações, bem como o aumento do léxico (adjetivos, verbos e substantivos) entre os alunos. Os exemplos seguintes são uma

amostra das produções de cada equipe, dos dois projetos realizados (Fig. 4a, 4b, 4c e 4d).



Um estudante chamou a atenção para o fato de que o trabalho por projeto com o uso dos infográficos promove a aprendizagem, trabalhando quatro estratégias, ou seja, "primeiro é preciso investigar o assunto, segundo entendê-lo e resumi-lo para poder desenvolver os infográficos", então uma outra estudante disse, "ninguém pode criar um infográfico de uma informação que desconhece, tem que saber o que se faz, então não há como não aprender".

Uma vez concluída a pesquisa, voltamos à problemática inicial em relação às práticas de ensino de língua estrangeira: na hora de desenhar um projeto com o uso dos infográficos, o produto final a ser alcançado é um objetivo ou um meio? Acreditamos que, essencialmente, o produto final é um objetivo e um meio ao mesmo tempo, ou seja, é um objetivo porque propõe o desenvolvimento de tarefas, e é um meio para alcançar a aprendizagem do idioma, uma vez que para realizar determinadas tarefas é fundamental o uso desse idioma que se propõe aprender, ainda mais quando tal idioma está inscrito em um texto multimodal.

Desta forma, os resultados dos estudos teóricos e práticos levantam a necessidade de seguir analisando o trabalho com infográficos através de projetos, desenvolvendo tarefas, reelaborando estratégias de ação, aumentando o número de aulas nas quais se pode aplicar o recurso, criando novas formas para sua utilização, revisando os critérios de avaliação e estabelecendo diretrizes específicas para seu fomento.

6. Considerações finais

Podemos concluir que a associação do enfoque por projetos com o uso de textos multimodais, tais como os infográficos, enriquece o processo de ensino-aprendizagem de uma segunda língua ou qualquer disciplina, considerando o próprio conteúdo dos componentes curriculares.

Do ponto de vista didático é evidente que falamos de um processo de educação descentralizado, no qual o conhecimento surge de muitas “falas” em uma dinâmica apoiada no fluxo constante de informação, onde a troca de papéis entre professor e aluno marca a necessidade de constantes articulações, com o estímulo da aprendizagem colaborativa.

O fato é que o uso das tecnologias pode aproximar alunos e professores, e qualquer que seja a razão para a resistência ao uso da tecnologia em sala de aula, os alunos não podem permanecer à margem da inovação em um mundo que é fundamentalmente digital.

7. Referências

ALMEIDA FILHO, J.C.P. **A Abordagem Orientadora da Ação do Professor**. In: Parâmetros Atuais para o Ensino de Português Língua Estrangeira. Campinas: Pontes, 1997. p. 151.

ABIO, G. **Una aproximación a las infografías y su presencia en los libros de enseñanza de español para brasileños**. marcoELE Revista de Didáctica ELE, n.18, ISSN 1885-2211, 2014. Disponível em: <<http://marcoele.com/descargas/18/abio-infografias.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

CVC. **Diccionario de términos clave de ELE.** Disponível em: <http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/trabajoproyectos.htm> Acesso: 26 jul. 2017.

ESTAIRES, S. **Principios Básicos y Aplicación del Aprendizaje Mediante Tareas.** marcoELE Revista de Didáctica ELE, n.12,ISSN 1885-2211, 2011. Disponível em:<<http://marcoele.com/descargas/12/estaire-tareas.pdf>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

FERNÁNDEZ, S. **ENFOQUE POR TAREAS: Propuestas Didácticas.** Tareas: Aprender Hacer. Colección Complementos. Educación.es, 2011.

LANDONE, E. **El aprendizaje cooperativo del ELE: propuestas para integrar las funciones de la lengua y las destrezas colaborativas,** Revista redELE, Marzo 2004.

MARCUSCHI, L. A. **Linguística do Texto: o que é e como se faz?** SP: Parábola, 2012.

RUIZ, G. **La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo.** Foro de Educación, p. 103-124, 2013. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.14516/fde.2013.011.015.005>>. Acesso em: 15 mai. 2017.

VAN LIER, L. **The semiotics and ecology of language learning.** Utbildning & Demokrati V. 13, p. 79–103, 2004. Disponível em: <<https://www.oru.se/globalassets/orusv/forskning/forskningsmiljoer/hs/humus/utbildning-och-demokrati/2004/nr3/leo-van-lier---heterogeneity-multilingualism-and-democracy-.pdf>>. Acesso em: 5 jul. 2016.

VIEIRA, L., DIAS, A., Tereza, B. **Análise semiótica de capas de livros didáticos.** Comunicação e Informação, Goiânia, v. 17, n. 2, p. 38-54, 2014. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/ci/article/view/32076/17610>>. Acesso em: 16 set. 2016.

XAVIER, A.C.S. **Retórica Digital: a língua e outras linguagens na comunicação mediada por computador.** Recife: Pipa Comunicação, 2013. Disponível em <http://www.issuu.com/pipacomunica/docs/ebookretoricadigital_antonio-carlosxavier> Acesso em: 20 mar. 2017.