



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUAGENS E EDUCAÇÃO A
DISTÂNCIA

LUIZIANE DA SILVA ROSA

**A PROFESSORA E SEU *SMARTPHONE*: UM RELATO DE
CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS DIGITAIS PARA O ENSINO DE E.L.E**

FLORIANÓPOLIS

2019

Luiziane da Silva Rosa

**A PROFESSORA E SEU *SMARTPHONE*: UM RELATO DE CONSTRUÇÃO DE
HISTÓRIAS DIGITAIS PARA O ENSINO DE E.L.E**

Trabalho Conclusão de Curso de Especialização em Linguagens e Educação a Distância, da Universidade Federal de Santa Catarina – Polo de Blumenau, como requisito para a obtenção do grau de Especialista em Linguagens e Educação a Distância.

Orientador: Prof. Dr. Celso Henrique Soufen Tumolo

Florianópolis

2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

ROSA, Luiziane da Silva

A professora e seu smartphone : um relato de construção de histórias digitais para o ensino de E.L.E / Luiziane da Silva ROSA ; orientador, Celso Henrique Soufen Tumolo, 2019.

39 p.

Monografia (especialização) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Curso de Curso de Especialização em Educação a Distância, Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1.Linguagens e Educação a Distância. 3. Educação. 4. Recursos digitais. 5. Video educacional com narrativa digital. 6. Língua Espanhola. I. Soufen Tumolo, Celso Henrique . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Curso de Especialização em Educação a Distância. III. Título.

Luiziane da Silva Rosa

A PROFESSORA E SEU *SMARTPHONE*: UM RELATO DE CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS DIGITAIS PARA O ENSINO DE E.L.E

O presente trabalho em nível de especialização foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Profa. Juliana do Amaral , Ma.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Bruno de Azevedo, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de especialista em Linguagem e Educação a Distância pela Universidade Federal de Santa Catarina.

Prof. Celdon Fritzen, Dr.
Coordenador do Curso

Prof. Celso Henrique Soufen Tumolo, Dr.
Orientador

Florianópolis, 15 de julho de 2019.

Este trabalho é dedicado aos meus colegas de classe, colegas de trabalho, ao meu amado filho Pedro e aos meus queridos pais.

AGRADECIMENTOS

A todos os meus e minhas estudantes, professoras e professores que fazem ou fizeram parte da minha prática pedagógica e trajetória de vida.

À Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), pela oportunidade.

Ao coordenador do curso de Linguagens em Educação a Distância e seus professores e professoras pela luta, resistência e continuidade do curso mesmo diante de tantas adversidades e contexto político-econômico bem alheios os quais estamos vivendo.

Aos meus tutores e tutoras, Marina Siqueira Drey, Isabel Maria Barreiros Lucktenberg e Marinho Cristiel Bender por não me deixarem desistir e entenderem a minha "correria".

Ao polo Blumenau pelo apoio e continuidade do curso.

A todos aqueles, enfim, que de alguma forma apoiaram ou contribuíram para a realização deste trabalho.

“É no problema da educação que assenta o grande segredo do aperfeiçoamento da humanidade” — Immanuel Kant

RESUMO

Este trabalho se baseia numa proposta de criação midiática a partir dos estudos no curso de especialização em Linguagens e Educação a Distância da Universidade Federal de Santa Catarina e tem como objetivo relatar como foi a relação da professora pesquisadora com seu *smartphone* na construção de um produto midiático, vídeo educacional, com inclusão de uma narrativa digital e voltado para o ensino de espanhol como língua estrangeira (E.L.E). A metodologia é a de abordagem qualitativa e descreve a forma como foi elaborado um vídeo-piloto sob o olhar da professora autora e sua relação com a mídia.

Palavras-chave: Recursos digitais. Língua Espanhola. Vídeo educacional com narrativa digital.

RESUMEN

Este trabajo trata de una propuesta de creación mediática a partir de los estudios en el Curso de Especialista en Educación a Distancia de la Universidade Federal de Santa Catarina y tiene objetivo presentar cómo se dió la relación de la profesora-investigadora con su *smartphone* durante la construcción de un producto mediático, un vídeo educacional con narrativa digital, direccionado para la enseñanza de español como lengua extranjera (E.L.E). La metodología es de abordaje cualitativo y describe la forma como fue elaborado un vídeo educacional introductorio bajo la mirada de la profesora autora del vídeo y su relación con los medios.

Palabras-clave: Recursos digitales. Lengua Española. Vídeo educacional con narrativa digital.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 - QRCODE com a produção midiática..... p. 23
- Figura 2: *Site* pessoal elaborado para ofertas dos cursos FIC do IFSC.....p.28

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Quadro de aplicativos usados na elaboração do vídeo.....	25
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DS – *Digital Storytelling*

E.L.E – Espanhol Língua Estrangeira

FIC - Formação Inicial e Continuada

IFSC – Instituto Federal de Santa Catarina

UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS.....	21
RESUMO.....	23
LISTA DE FIGURAS.....	25
LISTA DE QUADROS.....	26
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS.....	27
SUMÁRIO.....	28
INTRODUÇÃO.....	29
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	30
2.1 Múltiplas Tecnologias e linguagens no processo educativo.....	30
2.2 Língua e gêneros discursivos digitais na escola.....	34
3 DESENVOLVIMENTO DA MÍDIA.....	35
3.1 Contextualização para a inclusão de um personagem.....	36
3.2 Elaboração de um roteiro midiático de vídeo educacional.....	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS.....	45

INTRODUÇÃO

Este trabalho se baseia numa proposta de criação midiática a partir dos estudos no curso de especialização em Linguagens e Educação a Distância (2016-2019) da Universidade Federal de Santa Catarina nos módulos I – Intimidades, módulo II – Suportes Narrativos e no módulo III – Repositórios Digitais.

Todas as unidades curriculares cursadas no respectivo curso foram importantes para compor esta trajetória de composição, contudo destaco a unidade II do Módulo II intitulada “Múltiplas Tecnologias no Processo Educativo”, do professor Josias Hack (2018), como a que deu o ponto de partida para a composição midiática uma vez que se mostrou muito ligada ao que já desenvolvo nas minhas aulas de espanhol como língua adicional/estrangeira. Nesta unidade, estudamos as histórias digitais como ferramenta para discutir narrativas digitais e aplicá-las na educação.

Foi a partir da unidade temática que me surgiram os seguintes questionamentos: se estamos a todo o momento diante de um *smartphone*, como aproveitá-lo para a produção midiática no ensino de espanhol como língua estrangeira (E.L.E)? Que habilidades devem ou podem estar envolvidas? Como fazê-lo? Afinal, é produtivo e viável?

O objetivo geral da presente proposta é relatar a produção de um vídeo pedagógico¹ com conteúdo de espanhol, que possa ser aproveitado em um site pessoal por mim desenvolvido. Esse site funcionou como complemento das aulas de espanhol na modalidade de curso de extensão, público jovem e adulto de espanhol básico, para o qual leciono. A minha relação como professora-pesquisadora² e produtora do vídeo pedagógico será discutida com os meandros, desafios e êxitos da construção midiática.

A partir de uma abordagem qualitativa, descreverei a confecção deste material partindo dos seguintes instrumentos de coleta de dados: i) elaboração de um roteiro midiático de vídeo com a inclusão do personagem Gerson Ferdinando; ii) elaboração do vídeo-piloto com a temática de uma das viagens a partir de aplicativos de edição de vídeos, desenhos já feitos que caracterizavam o personagem de 2005, banco de imagens e de sons gratuitos e voz sintetizada

1

De acordo com as diretrizes do Trabalho Final (TF), na modalidade Criação Midiática o discente poderá ter como resultado principal material didático, vídeo, *software*, recurso pedagógico, *blog*, *vlog*, aplicativo, entre outros, incluindo uso de imagens e escrita criativa (UFSC, 2018).

2 Adoto aqui o termo professor-pesquisador que associado ao conceito de professor-reflexivo, é aquele que observa a sua atuação, a teoria e a prática, investiga sobre ela e toma as decisões que atendem direta e indiretamente o seu fazer pedagógico. É o aprender-fazendo, como esclarece Fagundes (2016).

ou humana; iii) socialização da produção midiática no site pessoal iv) descrição da confecção midiática.

Espero que com esse trabalho possa integrar também outras idéias, algumas até adormecidas, em torno do personagem e do vídeo como material que complementa ou se torne um fator motivacional para o ensino de espanhol. Em suma, espero como resultado uma produção midiática que possa ser reaproveitada nas aulas de espanhol língua estrangeira/adicional e a reflexão de como se dá a construção de tal produção a partir de um *smartphone*.

E para descrever tal produção, este relato será composto das seguintes seções: Introdução, fundamentação teórica, desenvolvimento da mídia e as considerações finais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Múltiplas Tecnologias e linguagens no processo educativo

De acordo com Bernardes (2015), cada vez mais temos acesso aos meios midiáticos³ e um rol variado de recursos para a produção de vídeo, mas o conteúdo é o que mais se destaca. Isso quer dizer que diante do novo comportamento em rede na atualidade, onde os usuários podem colaborar com o que julgarem, é quase impossível filtrar todo o conteúdo disponível na internet. Um exemplo mais que rotineiro, é o que fazemos com os celulares *smartphones* onde o protagonismo do usuário se torna cada vez mais expressivo. Contudo, nem tudo o que se compartilha é sinônimo de variedade, difusão e qualidade, principalmente de conteúdo. Ainda de acordo com Bernardes (2015), o conteúdo nem sempre está associado à qualidade da imagem, mas sim na proposta dos temas, que deve ter significado no conteúdo que apresenta, mais do que atratividade.

Em se tratando de conteúdos educacionais, seguramente a crítica é bem mais profunda. Bernardes (2015) salienta que na educação a situação é discutível também porque boa parte do que se considera conteúdo qualitativo é uma transposição da modalidade presencial, sem uma adequação para a linguagem audiovisual. Citando Ferrés (1994), a pesquisadora também concorda que o professor ou professora que se torna um produtor midiático deve ter consciência não só sobre a conexão dos conteúdos escolares, mas sobre que tipo de produção crítica a partir da mídia e no que o alunado pode contribuir. Outro bom exemplo, é a produção de vídeos por parte dos agentes da escola, estudantes e professores, que ao produzirem seus vídeos, tornam-se não só espectadores e consumidores (ideia corriqueira que se tinha até bem pouco tempo) e sim produtores criativos e produtivos de mídias⁴.

De fato, ao longo de décadas, os vídeos têm se mostrado aliados da educação tanto na educação presencial como na educação a distância. Televisão, videoconferência, vídeo-aulas, videocliques, documentários, hipermídias são exemplos do quanto os aproveitamos como recursos pedagógico, incentivando os estudantes e professores não só a transmitirem os vídeos, mas também a produzi-los de forma crítica e criativa. Assim, atenuado pela sociedade

3 Entende-se neste trabalho os meios midiáticos como aqueles meios de comunicação usados na atualidade, como as mídias físicas e as mídias sociais e como elas potencializam a informação, o conteúdo e os hábitos da sociedade.

4 Neste trabalho, não adotaremos teorias específicas que levam à ideia de Mídia-Educação e Educomunicação embora estejam inseridas e mencionadas nesses estudos.

da informação e da geração *smartphone*, cada vez mais há protagonismo em se produzir vídeos e uma forma de motivação na aprendizagem.

Ademais, dado o contexto multimodal e multilíngue que é a internet, a motivação para aprender e ter contato com novos idiomas é mais um fator positivo já que possibilita novos encontros multilíngues e práticas translíngues *online*. De acordo com Barton e Lee (2015, p. 85), “Na *Web*, qualquer pessoa (incluindo as pessoas que se veem como monolíngues) pode experimentar ou fazer coisas com diferentes línguas” e acrescentam que

A internet multilíngue já deixou para trás a questão de saber qual língua domina a internet ou como os usuários usam a alternância de códigos. Agora, trata-se de saber como as pessoas agem de forma diferente ao aproveitar as novas possibilidades oferecidas pelas diferentes línguas na Web. Para citar alguns exemplos de mudanças das práticas multilíngues; muitas pessoas desenvolveram o hábito de usar tradutores automáticos para maximizar seu acesso a informações *online*, ou até mesmo para chegar se elas são confiáveis ou imprestáveis; as pessoas ensinam e aprendem línguas no Youtube e se envolvem em discussões sobre línguas, deixando comentários escritos online; numa cadeia de comentários no Flickr ou no Youtube, não é raro encontrar pessoas participando em vários tópicos de conversação escritos em diferentes dialetos e línguas. Esses novos encontros multilíngues online fazem parte das *práticas translíngues* (Pennycook 2008; Blackledge e Creese, 2009). (BARTON, LEE, 2015, p. 85-86, destaques dos autores)⁵.

Conforme bem recorda Tumolo (2014), a motivação é um fator intrínseco para haver interação na aprendizagem de línguas e que é desencadeada por diversos fatores como diferenças individuais, situacionais, emoções e sentimentos. O uso de recursos digitais possibilita trabalhar a motivação do aluno, uma vez que ele pode ser produtor e espectador de um vídeo.

Da mesma forma, o uso de diferentes linguagens que trazem textos visual-verbal e não somente textos com o código escrito e o suporte em papel assim como o contato com diferentes idiomas permite maior familiaridade com o contexto que os estudantes já conhecem e proporciona um entendimento maior para as coisas que o cercam. Portanto, mesmo sendo uma fala comum, ressaltamos como verdadeira a afirmação de que é preciso levar/trazer a tecnologia digital para a sala de aula, não somente no intuito de equipá-la com recursos satisfatórios de tecnologia, mas de levar propostas pedagógicas enriquecedoras e

5 Para Barton e Lee (2015), as práticas translíngues se concentram mais nas práticas comunicativas em diferentes grupos e comunidades de pessoas e se interessa pelo processo de trabalho com diferentes línguas, não por seu produto. “As práticas translíngues podem ser entendidas como as maneiras pelas quais os grupos ou comunidades de pessoas experimentam e fazem coisas que envolvem mais de uma língua” (BARTON; LEE, 2015, p. 86). Eles dão como exemplo também as discussões linguísticas pelos usuários da Web.

transformadoras, que explorem textos, que deem protagonismos aos estudantes, que os tornem letrados.

É bem certo que incorporar as inovações nas instituições de ensino “não é tarefa fácil, sejam elas tecnológicas ou não, uma vez que a estrutura e a organização que prevalecem nas escolas preservam modelos do século passado” (ZACHARIAS, 2016, p. 26). Um dos desafios é justamente nas escolhas para que um modelo não anule outro, mas que amplie e ratifique modelos exitosos. Contudo, para termos esta situação ideal, é preciso que todo o sistema educacional esteja integrado ou ao menos em um trabalho conjunto, o que nem sempre acontece. “A fragmentação do conhecimento em disciplinas, a divisão do tempo em horas/aula, a classificação dos alunos por faixa etária são exemplos da permanência de uma educação que pouco tem acompanhado as mudanças sociais”. (ZACHARIAS, 2016, p. 27). Ainda de acordo com o autor, se passarmos para o tema deste texto, as mídias digitais nas práticas escolares, temos novos confrontos como a crença do que é ensinar e aprender. “Essas crenças, muitas vezes, baseiam-se em métodos prescritivos, que ressaltam a transmissão de conteúdos e priorizam a aquisição de conceitos pouco vinculados à realidade e à vida cotidiana” (ZACHARIAS, 2016, p. 27). E lembramos que falar de suportes narrativos digitais em uma sociedade comunicacional e muito visual é falar de comportamentos, hábitos e valores culturais também, assim como propõe a cibercultura.

Para Zacharias (2016), existem dois desafios a serem pensados quando se trata de letramento digital. Um deles é a leitura como objeto de ensino, que não pode ser levada para a sala de aula com simplificações, mas como considerando-as dentro de um propósito dentro de uma prática social. Outro desafio é incluir as tecnologias digitais, “de modo que os sentidos atribuídos a elas no contexto social não se tornem demasiadamente artificiais quando escolarizados” (ZACHARIAS, 2016, p. 27).

A linguagem verbal-visual é cada vez mais atrativa e interação, interatividade e hipertexto se confundem com o real, obrigando-nos a selecionar melhor os conteúdos e refletir sobre os impactos destes no cotidiano e no que consumimos de informação.

A escolha de um vídeo-piloto é de certo um desafio, porque sempre o tive na prática pedagógica. Encaro os vídeos como aliados no processo de ensino-aprendizagem, mas confesso que estar por trás das câmeras, planejando, roteirizando e editando é um gosto pessoal. Concordo com Bernardes quando diz que

[...] ao pensar um plano de aula a ser disponibilizado por meio de vídeos didáticos, o docente se aproxima do roteirista em sua pré-produção do

audiovisual; ao estabelecer os objetivos, o conteúdo a ser ministrado, os recursos a serem usados na aula e a forma de exposição, o docente pensa algo similar a sinopse, ao argumento, ao roteiro e a *Digital Storyboard* de uma produção audiovisual. (BERNARDES, 2015, p.03)

A narração de histórias por meio de narrativas digitais é uma estratégia para organizar a informação. De acordo com Tumolo (2014, p. 218), “Com a diversidade de modalidades, isto é, textos, imagens e som, a compreensão da informação desejada é facilitada para todos, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem”. Tem-se, então, uma possibilidade para o aumento da retenção da informação e, conseqüentemente, o desenvolvimento do conhecimento “com insumo linguístico na forma do vocabulário e gramática da língua alvo, como também na forma de organização retórica de um gênero textual, que se caracteriza com multimodal” (TUMOLO, 2014, p. 218).

Pensando nisso, a proposta de trabalho com o uso de mídias na educação perpassa somente o estudo da estrutura das mídias, dos gêneros e dos porquês que elas estão em nossas vidas. É preciso provocar a uma produção crítica dessas mídias, contornar situações e fazer um uso mais cuidadoso delas. Por isso, a educação entra como grande aliada para o uso consciente das mídias digitais que estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano.

2.2 Língua e gêneros discursivos digitais na escola

Ler e escrever não é um ato mecânico de compreensão e produção de códigos linguísticos, principalmente o escrito. É um processo que coloca o sujeito em contato com a produção de conhecimento que a humanidade construiu, interpreta para si e para os outros as informações circulantes, reflete, transforma e (re)constrói esse conhecimento.

Para promover as competências comunicacionais e linguísticas e desenvolver as habilidades em línguas estrangeiras/adicionais, uma mudança de perspectiva é sempre convidativa a solucionar desafios. E incluir outras linguagens na escola é sempre um desafio. Marcondes, Menezes e Toshimitsu (2008) explicam que trabalhar com outras linguagens que partem do cotidiano dos estudantes desenvolve e reforça a leitura e a escrita em dois pontos cruciais: um que atende os interesses da escola, que é o desenvolvimento intelectual do estudante, e um segundo ponto é despertá-los para os textos que circulam em nossa sociedade, tanto no que se refere ao consumo desses textos como também na sua produção. Assim, o trabalho com jornal, TV, cinema, rádio, música, artes visuais, esportes, revistas em quadrinhos, teatro, material digital veiculado na internet e outras linguagens próprias dela

geram frutíferas experiências aos/às estudantes e professores/professoras e reforçam os letramentos⁶ tão essenciais para a participação deles/delas nas sociedades letradas.

Outro desafio é a construção de produtos midiáticos de autoria de professores e professoras que se colocam na condição de autores e pesquisadores/pesquisadoras de suas próprias criações midiáticas e se veem também na condição de usuários de produtos tecnológicos que façam refletir sobre língua e como a sociedade a usa em seus discursos.

Ao discutir sobre as novas linguagens e os gêneros discursivos, Puzzo e Berti-Santos comentam que “as novas linguagens e o poder de síntese em enunciados dos gêneros midiáticos exigem do professor de língua materna maior atenção no ensino de leitura”. (PUZZO E BERTI-SANTOS, 2015, p.27). Embora tragam uma reflexão sobre leitura a partir do ensino de língua materna, reconheço que se estende ao trabalho com outras línguas, como as línguas adicionais/estrangeiras, e também ao aprimoramento de outras habilidades como escrever, ouvir e falar já que também há a presença da articulação entre linguagem visual e verbal na produção de sentidos.

Conforme já salientado, a definição de gênero permeia o entendimento de textos visual verbal carregados por signos semióticos dialogicamente compartilhados. De acordo com as autoras citadas, quando há uma relação dialógica entre texto verbal e não verbal, há uma relação de verbo-visualidade, até porque recupera “o diálogo que o texto estabelece com seu contexto sócio-histórico e com o leitor presumido, cujas atitudes responsivas dão acabamento ao enunciado” (PUZZO; BERTI-SANTOS, 2015, p. 27). Por si só, os textos que se dialogam formam uma unidade que é compreendida pelo leitor, em um processo de interação entre quem escreve e o texto. A teoria dialógica da linguagem pressupõe um conjunto de vozes que carregam uma ideologia e que comunicam mutuamente, interagem nas subjetividades e produzem sentidos.

Barros e Rios-Registro (2014) explicam que

[...] adotar os gêneros discursivos/textuais como objeto de ensino-aprendizagem da língua é justamente assumir seu caráter sócio-histórico/ideológico, materializando nas interações entre os homens. É ainda, conceber a língua como produto histórico e coletivo em constante processo de transformação, à medida que as relações sociais consolidam-se e modificam-se” (BARROS; RIOS-REGISTRO, 2014, p.16).

6 Parto do entendimento de que não há somente um tipo de Letramento, mas sim vários, como sugere os Estudos da Literacia (*Literacie*).

Dessa forma, considerando a teoria dialógica, o entendimento de diferentes linguagens e os gêneros discursivos como objeto de ensino na escola incentivados pelas novas tecnologias permite um trabalho que explore mais as habilidades de língua estrangeira de construção de textos verbais (orais e escritos) e visuais. Isso não quer dizer que a ideia é se abandonar o que está posto ou as metodologias que se tem usado. Seria lugar comum defender uma mudança em que as novas tecnologias dominassem ou substituíssem algo. A ideia é justamente fazer coro ao juízo de que a colaboração das novas tecnologias e sua inserção na escola auxiliam no entendimento dos novos comportamentos da sociedade, inclusive as formas de ler, escrever e narrar as subjetividades e discursos.

3 DESENVOLVIMENTO DA MÍDIA

A metodologia está baseada em uma abordagem qualitativa com a combinação de diferentes instrumentos. Apresento nesta seção, como se deu o processo, o script, a montagem do roteiro e a elaboração do vídeo-piloto.

Aproveitarei a ideia surgida durante a disciplina do professor Josias Haack ao pedir que os acadêmicos elaborassem vídeos que narrassem histórias pessoais, mas também aproveitarei uma ideia já iniciada quando eu ainda era estudante de graduação e que, posteriormente, usadas algumas vezes nas aulas de espanhol que é o projeto *Una Vuelta Por Hispanoamérica*.

A confecção deste material se deu a partir dos seguintes instrumentos de coleta de dados: i) elaboração de um roteiro midiático de vídeo com a inclusão do personagem Gerson Ferdinando; ii) elaboração do vídeo-piloto com a temática de uma das viagens a partir de aplicativos de edição de vídeos, desenhos já feitos que caracterizavam o personagem de 2005, banco de imagens e de sons gratuitos e voz sintetizada ou humana; iii) socialização da produção midiática no site pessoal iv) descrição da confecção midiática.

3.1 Contextualização para a inclusão de um personagem

Antes de relatar a elaboração do roteiro midiático específico, é preciso contextualizar e justificar a escolha do personagem que faz parte do vídeo educacional. Trata-se de um projeto de 2005, extraclasse, de minha autoria e de mais três colegas de graduação, intitulado *Una Vuelta por Hispanoamérica* que consistia em estudar os países que têm o espanhol como

língua oficial a partir de um personagem fictício, chamado Gerson Ferdinando⁷. Nosso personagem viajou pela América Latina e Espanha registrando em seu diário de bordo o que encontrou pelo caminho, abarcando temas socioculturais, linguísticos, geopolíticos e históricos sobre o *mundo hispânico*. A divulgação destes registros era apresentada aos demais leitores-estudantes de Letras do Centro de Comunicação e Expressão da UFSC, no mural do curso de Letras-Espanhol. Como era um meio impresso, as alunas participantes desenhavam e se encarregavam dos textos e da pesquisa, que sempre passava pelo crivo de um falante nativo e dos professores do curso de graduação. Posteriormente, o personagem foi para o mundo digital, tendo um blog – que foi desativado dois anos depois – algumas contas em redes sociais como Orkut. As alunas tiveram como intenção transformar a pesquisa para o meio digital auxiliando a desmistificar ideias e rótulos em torno da América Latina e da própria língua espanhola que estava em ascensão após a lei 11.161 de 2005 (BRASIL, 2005, Lei do Espanhol) que tornava obrigatória a oferta do espanhol na rede básica de ensino. O trabalho também foi apresentado na Semana de Ensino, Pesquisa, Extensão, o SEPEX, no ano de (2005) tendo destaque em uma das exposições.

Gerson Ferdinando era uma representação de nós mesmas: tínhamos o desejo de viajar pelos países hispanofalantes e colocar em prática tudo aquilo que aprendíamos ou descobríamos na graduação. Nosso empenho e envolvimento foram tamanhos que alguns leitores do mural pensavam que realmente se tratava de um viajante amigo que resolveu entrar no projeto. No entanto, à medida que os recursos digitais foram ampliados e as redes sociais foram se tornando cada vez mais populares, nossos desenhos e cartas forjadas não se sustentavam mais, afinal, as pessoas passaram a ter mais interação com a internet, contato direto com pessoas em redes sociais como Orkut, Facebook, *Flirck*, HI5 entre outras, e a natureza dos textos digitais estavam bem transformados. Com tal cenário, aprendemos que a linguagem visual-verbal compunha o texto e que este deveria acompanhar as novas tendências da internet. Mesmo trocando por fotos, mais tarde, a ideia do mural se tornou passageira porque também não reinventávamos o modo como ela poderia cativar novos e antigos leitores. Assim, associada às novas atribuições dos estágios e carreiras, desistimos da ideia da graduação, mas não de nossas práticas escolares. Das quatro colegas, eu e mais uma nos tornamos professoras e em alguns momentos retomamos a ideia do personagem para compor atividades de aula

7 À época, pesquisamos que Gerson significava aventureiro e Ferdinando significava; audaz. Por isso escolhemos nomes mais latinos e que associassem a sua história.

O vídeo que trago no material educacional traz o personagem como um colaborador e aproveita a ideia dos blogueiros de viagens do *Instagram*, por exemplo, que contribuem quase que sincronicamente com os seguidores que querem conhecer os lugares visitados. Numa conta de viajantes no *Instagram*, as legendas com as *hashtags* são importantes, assim como as fotos paradisíacas que apresentam. Quase sempre as fotos vêm com um padrão, geralmente atendendo a certos modismos, que guiam os seguidores. De certa forma, esse padrão ou modismo me facilitou ao recorrer a um banco de imagens que se aproximasse da atual linguagem desses blogs.

É importante ressaltar que inserir um personagem que pudesse motivar a aprendizagem de uma língua não faz dele, necessariamente, um protagonista, como em um *StoryTelling*⁸. A propósito, o *Storytelling* foi indicado como uma possibilidade de material educacional, mas não abrangeria a ideia de criação midiática no sentido inicial que havia planejado. Decidi então que o personagem entraria como um parceiro, imaginário, ao tratar de conteúdos, principalmente culturais.

Figura 1 - QRCODE com a produção midiática



Fonte: Pessoal

3.2 Elaboração de um roteiro midiático de vídeo educacional

⁸De acordo com Tavares e Ribeiro (2016, p. 97) "O *storytelling*, por seu cunho histórico e social, pode ser entendido como estratégia de significante potencial na busca de soluções para as demandas de representação do conhecimento como tecnologia educacional. Tais desafios e demandas de representação dos saberes são contínuos, e estes evidenciam a relevância da investigação, compreensão e qualificação de estratégias que possam atuar neste cenário de emergentes potencialidades". Em suma, é a arte de contar histórias que hoje em dia pode contar com o uso das tecnologias.

Uma vez decidida esta primeira etapa, parti para a elaboração do vídeo educacional. Para isso era necessário um roteiro que guiasse as demais etapas. Como se pode ver no apêndice I, era preciso estipular quais textos inserir, onde colocá-los, que tipo de imagens poderia ter relação com a música e o texto oral, quais tipos de aplicativos necessários para colocar no vídeo e o que mais de conteúdo poderia ser incluído. Então decidi que o vídeo seria um ‘piloto’ para uma ideia que pode ter continuidade, por mim e por outras pessoas que se inspiram neste tipo de material para dar aulas de espanhol.

A ideia do vídeo-piloto é como se fosse uma exposição teste, a fim de identificar a reação da audiência e analisar a continuidade. É muito comum identificarmos tal estratégia nas séries televisivas ou de *streamming* como a *Netflix*. Dependendo da resposta do público, há continuidade da série embora haja sempre uma intenção, por parte do autor e produtor do vídeo de seguir com o audiovisual e, claro, de alguma forma a linguagem contida ali dá pistas para que o espectador espere a próxima produção.

A ideia inicial foi investigar e refletir sobre o uso do *Smartphone* na sala de aula por parte da e do docente, como uma forma de pensar sobre a prática. Conforme sinalizei na introdução deste relato, alguns questionamentos se fizeram presentes. Um deles é se estamos a todo o momento diante de um *smartphone*, como aproveitá-lo para a produção midiática no ensino de E.L.E? Outro questionamento foi sobre as habilidades que devem ou podem estar envolvidas. Também me questionei no como fazer o vídeo educacional e se era produtivo e viável, no sentido de ocupar um tempo do e da docente que talvez seja bem escasso. De fato, para elaborar um vídeo educacional, é preciso ter ciência sobre o longo tempo que é tomado e isso inclui ainda se quem o produz já tem um certo conhecimento e habilidade no uso do aparelho.

Eu tenho certa habilidade como usuária. Também pesquiso alguns aplicativos que podem ser aproveitados nas aulas, principalmente aqueles que ressignificam uma prática já usual. Por exemplo, jogos de vocabulário ou jogos de adivinhação, como o *Kahoot*⁹.

Assim, considerando esse cenário selecionei os seguintes aplicativos a partir de um celular Motorola 6 *Plus*, sistema Android, na loja da *Google*.

Quadro 1 de aplicativos usados na elaboração do vídeo

Aplicativo	Descrição
<i>IntroMaker</i>	Editor de introdução de vídeos. Depois de 7 dias é pago Desenvolver: Rynzenrise.

9 www.kahoot.com para elaborar e www.kahoot.it para jogar.

<i>Quik</i>	Editor de vídeos. Não suporta vídeos com mais de 6 minutos. Desenvolvedor: GoPro.
<i>Voz del Narrador</i>	Leitor de texto a voz masculina. Desenvolvedor: Escolha Tecnologia.
<i>Voz de la mujer del narrador</i>	Leitor de texto a voz feminina. Desenvolvedor: Escolha Tecnologia.
<i>Pixabay</i>	Banco de imagens com grande parte das fotos gratuitas. Desenvolvedor: Pixabay.
<i>Spotify</i>	Streaming de música. Desenvolvedor: Spotify Ltd.
<i>Google Store</i>	Loja do Google que contém as opções de aplicativos.
<i>VidCompact</i>	Editor e compartimentalizador de vídeos. Desenvolvedor: EnjoyMobi.
<i>Cámara de Papel</i>	Edição de fotos e vídeos para o formato de desenhos. Desenvolvedor: JFDP Labs.
<i>Zedge</i>	Fundos de tela e tons de chamada. Desenvolvedor: Zedge
<i>Inshot</i>	Editor de vídeos. Desenvolvedor <i>Wondershare</i> .

Fonte: da autora

Das dificuldades encontradas na busca pelos aplicativos, sinalizo algumas. As atualizações que os desenvolvedores fazem no meio do processo podem distorcer o que já vem sendo feito. Isto aconteceu com o *Quik* quando apresentou uma atualização na qual não pude recuperar o início de um vídeo e assim utilizei o *Intro Maker*. Por um lado, foi uma surpresa porque mais uma vez descobri que o termo Loja, do *Google*, está cada vez mais ressignificado com a oferta de produtos que nem pensamos existir. Outra face negativa é o padrão de exigência desses produtos para que o usuário estenda a experiência para a obtenção do serviço ou produto pago. Como na ocasião fiz questão de dar continuidade com o vídeo introdutório que havia feito no *Intro Maker*, paguei para seguir com a experiência. Contudo, a atualização não recuperou totalmente o vídeo, em um primeiro momento, e tive de restaurar algumas pastas do celular para ter novamente o produto. De reiniciar e esperar a liberação do pagamento, três dias depois consegui recuperar o vídeo e o introduzi no *Quik*. Mais uma vez havia um empecilho: o *Quik* não suportou o áudio da ‘Voz del Narrador’ e músicas do vídeo e tive de recorrer a outro aplicativo da loja. Achei o *Zedge*, que continha músicas latinas marcadas, como uma *sevilhana de tourada* ou *ranchera* dos *mariachis*. Não era o caso que isso fosse um novo empecilho, mas a ideia de ter um olhar diferenciado para a América Latina, não poderia repassar algo que talvez não quisesse passar.

A saga pelo mundo dos aplicativos me fez refletir sobre o título deste trabalho e sobre as perguntas de pesquisa. É realmente viável o professor ser o protagonista do conteúdo educacional midiático? Na reflexão que aqui defendo, tudo é positivo e de aprendizagem. Considerando a ideia de professora-pesquisadora entendo que para alguns colegas, e não somente aqueles que têm afinidades com as mídias, podem usufruir da experiência de

produzir conteúdo de aula. Paiva (2014, p.14), ao falar do livro didático de inglês no PNLD, bem lembra que “a emergência de materiais mais inovadores está sujeito à natural resistência às inovações e ao conflito entre a teoria e as práticas já cristalizadas”. Outrossim, a autora segue explicando:

A experiência de produzir material didático nos ensina que a tarefa não é trivial e coloca em xeque a crença de que o professor deve ser também produtor de material didático. Os que se posicionam contra a adoção de livros parecem ignorar que a produção de material didático não é uma atividade trivial, pois envolve vários conhecimentos, habilidades e colaboração de outros profissionais, além de demandar muito tempo para um bom produto final. (PAIVA, 2014, p.14)

Corroborando com a pesquisadora, elaborar um material didático, seja ele livro ou material educacional, não é uma tarefa trivial, e requer muita pesquisa, habilidades e conhecimentos para além daqueles que usualmente exploramos em sala de aula.

Elaborar um vídeo educacional não foi uma tarefa trivial porque também se baseou em um objeto de pesquisa. Porém, é importante mencionar que dificilmente seria um material educativo como foco de um plano de aula porque justamente requer tantos conhecimentos e habilidades como o tempo, por vezes escasso, do docente.

E daí surge outra reflexão sobre a viabilidade. Mesmo que o celular seja um recurso do nosso cotidiano, utilizá-lo para além do entretenimento e atividades simples do trabalho (como o consumo de informação, por exemplo) destoa do próprio hábito que temos com esse aparelho. Em outras palavras, o que fazemos com o uso do celular no nosso dia a dia, na cibercultura, não se torna um processo pedagógico embora nos dê como resultado algum material educativo.

O trabalho aqui apresentado, um vídeo educacional, pode sim ser utilizado em sala de aula, mas o que ele for apresentado no final em sala de aula é o que realmente conta para os espectadores/estudantes. A não ser que o professor também integre os ou as estudantes, o vídeo é o produto como se apresenta e não vai muito além disso. Por isso é que nas teorias da Educomunicação e Mídia-Educação fala-se tanto na contribuição do estudante em todo o processo de elaboração da mídia ou que ao menos dê continuidade, que haja um olhar mais crítico para a mídia e até para o conteúdo que ela apresenta. Assim, antecipando uma das conclusões deste trabalho, esclareço que o trabalho dado para fazer o vídeo, embora para mim não tenha sido tão laborioso, pode ser para alguns docentes e isso desestimula a inclusão de um material autoral, elaborado, como parte de suas aulas. Ainda assim, o fato de o ou a docente construir e aprender com as mídias, de certa forma facilitará trabalhos futuros e

atividades as quais o uso e elaboração de mídias por parte dos alunos seja o objetivo da integração ou do letramento digital (ZACHARIAS, 2016).

Como é mostrado no apêndice e dando sequência à elaboração, foi preciso orientar o trabalho a partir de um roteiro e um *checklist*. A organização é importante para não haver perdas da produção como ocorreu por mais três vezes. Outro ponto importante para o roteiro foi dar um direcionamento para as linhas de pesquisa do trabalho e por isso somente a inserção aleatória de imagens não poderia ser feita.

Após a criação do roteiro e do *checklist*, inseri uma sequência de 30 imagens que caracterizavam o personagem. As imagens foram retiradas de bancos de imagens, a grande maioria do aplicativo PIXABAY. A ideia era usar o maior número de ações do *Smartphone*. A quantidade de imagens foi proposital porque sabia que a escolha seria com base no tempo determinado pelo aplicativo de edição de vídeo. Como havia previsto, certifiquei-me de que o vídeo estava com os seis minutos de planejamento, uma vez que ele se trata de um piloto e a intenção era realmente elaborar um vídeo curto. Como o vídeo partiu de modelos prévios no aplicativo *Quik* e *IntroMaker*, o tempo de vídeo acabou ultrapassando o estabelecido. Para solucionar o problema, utilizei o aplicativo *VidCompact* para compactar e diminuir, porém a qualidade ficou aquém do esperado aglutinando os áudios e as músicas, além de dar lentidão ao vídeo.

Interessante observar este ponto porque os modelos ou *templates* servem para facilitar, mas se não tiver um bom conhecimento sobre a ferramenta ele se torna um obstáculo e, portanto, é preciso adaptar o roteiro. No *Quik*, cada modelo de transição de imagens e vídeos tem um número limitado de tempo. Entre o gostar de um modelo e utilizar o que realmente deu para utilizar optei pelo segundo. Além disso, eu tinha a preocupação de fazer o telespectador ver as passagens que estavam em espanhol e, como bem sabemos, requer um tempo maior de leitura já que se trata de leitura em língua estrangeira. Por esta razão, optei por colocar poucas palavras e frases na tela, e sobrevalorizar alguma narração ou música. Assim, tive a ideia de pedir que um colega de trabalho, para quem já deu aula de espanhol, gravasse a voz masculina do Gerson. O critério para escolha foi: ser jovem e desinibido. Esse meu colega foi o único a combinar um horário para realmente fazer a gravação, embora eu havia feito o convite para mais cinco.

É importante dizer que os aplicativos *Voz del Narrador* e *Voz de la mujer del narrador*, conforme coloquei na tabela, entraram em somente alguns itens do vídeo, como "tapa-buraco". Mesmo se tratando de um mundo em que praticamente todas as possibilidades são

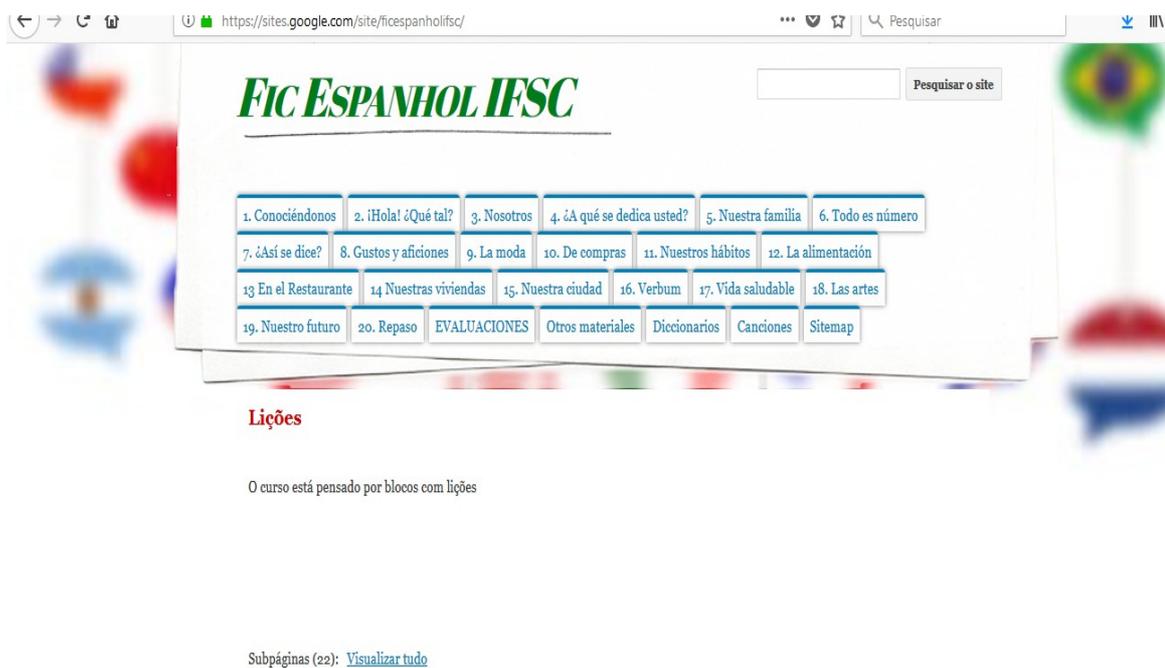
pensadas para o virtual, a aproximação com as ações humanas ou as que caracterize presencialmente, chamam muito mais a atenção. Assim, dada minha experiência como usuária e como docente de espanhol para um curso técnico em informática, optei por não usar voz sintetizada de robô a todo o momento e por isso justifico o convite ao colega e o pouco uso desses dois aplicativos, que são bons na medida em que precisamos ter voz a partir de um texto e não estamos em um ambiente adequado (sem ruídos).

Outra forma de aproximação do vídeo com o possível público foi a inclusão da minha imagem e voz no vídeo. Optei por algumas inserções até para passar algo familiar aos meu público, mas também não queria passar a ideia da linguagem de blogueiros. Na atualidade, essa linguagem é bastante utilizada e não se pode afastar dela totalmente. Dada a popularização do acesso ao *Youtube* e redes sociais, é comum o uso da imagem de si, tratando de uma narrativa de si, mais intimista e que fale diretamente para um público almejado. Não tenho a intenção de me tornar influenciadora digital e, talvez por isso, as expectativas com relação a minha aparição sejam menos efusivas.

Até agora temos então a seguinte sequência: introdução da proposta, introdução do projeto, apresentação do personagem, apresentação da professora, curiosidades do mundo hispânico e encerramento do vídeo com os créditos. Ao todo foram mais de um mês de trabalho dado o meu tempo dedicado à elaboração e como se trata de um vídeo que era ao mesmo tempo objeto de estudos, foi difícil obedecer ao roteiro estabelecido porque havia muitos pormenores para resolver. Um exemplo ocorreu justamente com a sequência que propus e ao tê-lo pronto percebo que a ter a minha apresentação antes da do personagem seria mais coeso pela intenção de apresentar um projeto-piloto.

Assim, abaixo apresento o QR CODE e o endereço para visualizar a produção midiática que apresenta o conteúdo de espanhol. O endereço do link tem a intenção de ser socializado em uma conta de site pessoal no GOOGLE SITES.

Figura 2: *Site* pessoal elaborado para ofertas dos cursos FIC do IFSC



Fonte: da autora a partir de <https://sites.google.com/site/ficespanholifsc/>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de produzir um material midiático que servirá para a aula de espanhol me provocou tantas outras reflexões que já tinha, tomadas de decisão que pretendia fazer e ser um possível tema de futuras pesquisas.

Acredito que foi possível averiguar se “a professora e seu *smartphone*”, seu instrumento de trabalho, poderia tê-lo como aliado em seus planos de aula. A vinculação com um personagem intensificou as possibilidades para outros planos de aula corroborando com a ideia de que nada é trivial, que o trabalho com múltiplas linguagens e letramentos se torna possível em uma sociedade que cada vez mais exige que o professor e a escola acompanhem as novas tendências, a mudança de perspectivas e fato de encarar novos desafios.

A elaboração do vídeo educacional não ficou como o desejado, mas aqui o que prevalecia era a experiência na elaboração e os questionamentos advindos dessa elaboração. Assim, concluo que para o cotidiano de um semestre, não se torna tão viável se dedicar a ser protagonista, roteirista e editor do vídeo a não ser que se tenha um tempo dedicado também à pesquisa e reflexão das etapas do processo.

Não tenho a intenção de continuar, por ora, a produção midiática mas é um ponto de partida para investigar e refletir sobre o uso do *Smartphone* na sala de aula por parte da e do

docente, como uma forma de reflexão. Conforme sinalizei na introdução deste relato, alguns questionamentos se fizeram presentes.

Fica como sugestão a inclusão de demais parceiros, sejam colegas ou estudantes que possam aprender juntos, assim como uma comunidade virtual funciona e assim como desejamos que a escola funcione. A elaboração do vídeo e a imersão no mundo dos aplicativos me permitiu, sem sombra de dúvidas, uma autocapacitação e isso é, com certeza, muito viável.

REFERÊNCIAS

BARROS, E.M.D de; RIOS-REGISTRO, E.S (Org.) **Experiências com sequências didáticas de gêneros textuais**. Campinas, SP: Editora Pontes, 2014

BRASIL. LEI Nº 11.161, DE 5 DE AGOSTO DE 2005. **Revogado pela lei nº 13.415 de 2017**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/lei/111161.htm. Acesso em: 06 de jul. de 2019

BERNARDES, Clinger Cleir Silva. Enfoques teóricos sobre a formação tecnológica de docentes para a produção de vídeos didáticos. **XII Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância**. UNIREDE/UNEB. Salvador, Ba, 2015

HACK, Josias Ricardo; GUEDES, Olga. **Digital Storytelling, educação superior e literacia digital**. Roteiro. Joaçaba: UNOESC, v. 38, n. 1, p. 7-29, jan./jun. 2013.

FAGUNDES, TATIANA BEZERRA. Os conceitos de professor pesquisador e professor reflexivo: perspectivas do trabalho docente. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro. v. 21, n. 65, p. 281-298, June 2016 . Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782016000200281&lng=en&nrm=iso>. Aceso em 07 julho de 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782016216516>.

GOOGLE. **Google Store**. <https://store.google.com/>

MARCONDES, MENEZES e TOSHIMTSU (2008)

PAIVA, Vera Lúcia de Oliveira e. Os desafios na produção de materiais didáticos para o ensino de línguas no ensino básico. **Revista (Con)Textos Linguísticos**, Vitória, v.8, n. 10.1, p. 344-357, 2014

PUZZO M. B.; BERTI-SANTOS S. S. Gêneros discursivos e as novas linguagens. **Linha D'Água** (Online). v. 28, n. 2, p. 26-43, dez. São Paulo: 2015

SEPEX, 2005. Disponível em <<https://noticias.ufsc.br/2005/09/5%c2%aa-sepex-estudo-sobre-lingua-espanhola-vira-estande/>> Acesso em 12 abr. de 2019

TUMOLO, Celso. Recursos digitais e aprendizagens de inglês como língua estrangeira. **Ilha do Desterro nº 66**, p. 203-238, Florianópolis, jan/jun 2014

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: COSCARELLI, Carla Viana (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016

Apêndice

ROTEIRO PARA O MATERIAL MULTIMÍDIA/CRIAÇÃO MIDIÁTICA

Aluno(a): Luiziane da Silva Rosa

Projeto Final

1. Título: *Una Vuelta por Hispanoamérica*
2. Público-Alvo: Alunos do ensino médio ou que tenham espanhol nível básico
3. Etapas

O quê	Plano	Como ficou
Tela 1 – Introdução 1 min	Título, responsável pela produção, texto explicativo do projeto-piloto (inspirado por algo já realizado)	Introdução realizada pelo aplicativo
Telas 2, 3 e 4 – Personagem 2 min	Pequena biografia sobre o personagem Gerson Ferdinando	Conjunto de fotografias elaborado pelo <i>Quik</i>
Telas 5 a 10 10s cada	Minha apresentação	Sequência de fotos feitas pelo <i>Cámara de Papel</i>
Telas 11 a 20	Conteúdo sobre América Latina - Curiosidades	A fazer, deixar em aberto.
Tela encerramento	Créditos	Créditos e finalização.
Tela de agradecimentos	Fazer um pequeno vídeo, aos moldes do vídeo introdutório, com os agradecimentos.	Vídeo realizado no Inromaker, com inserção dos símbolos das redes sociais.

4. Músicas (Mp3)

<http://freemusicarchive.org>

ZEDGE e Spotify

5. Imagens

<http://www.morguefile.com>

PIXABAY

Dropbox e Drive: arquivos pessoais

Acervo pessoal

6. Créditos Finais

Produto Educacional apresentado como objeto de estudo do Curso de Especialização em Linguagens e Ead da Universidade Federal de Santa Catarina

Agradecimentos: (texto escrito e/ou voz)

Às/Aos das terras professores que formaram esta minha trajetória, aos/às residentes e nativos e nativas por onde passei, aos meus alunos e alunas que me inspiram todos os dias.

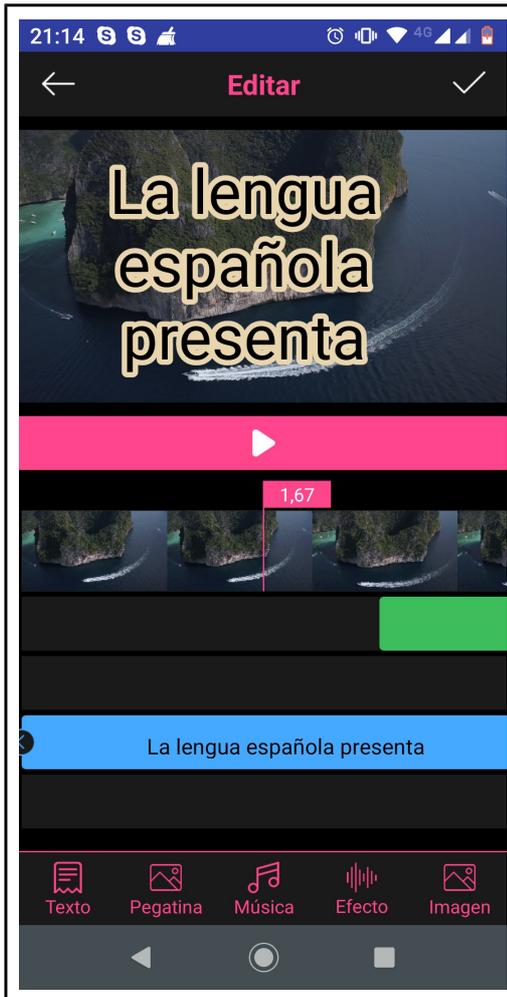
Agradecimento especial a Watson Beck por emprestar sua voz para o personagem.

7. Duração: Aproximadamente 6 minutos.

8. Recursos:

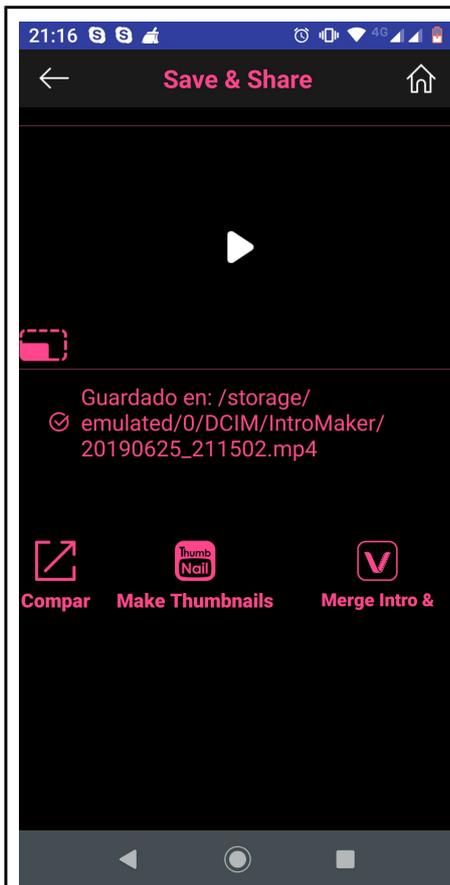
Smartphone, aplicativos para Android, Youtube, Banco de Imagens, computador.

Algumas imagens que fizeram parte do processo.

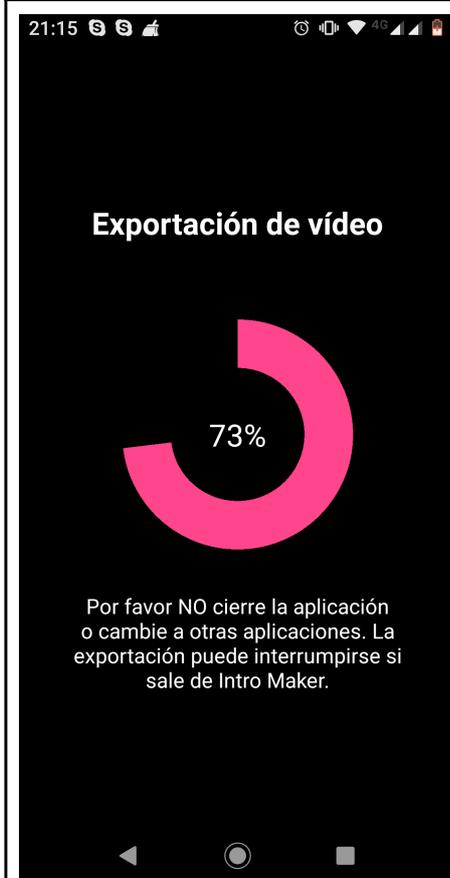


Edição da Introdução no *IntroMaker*

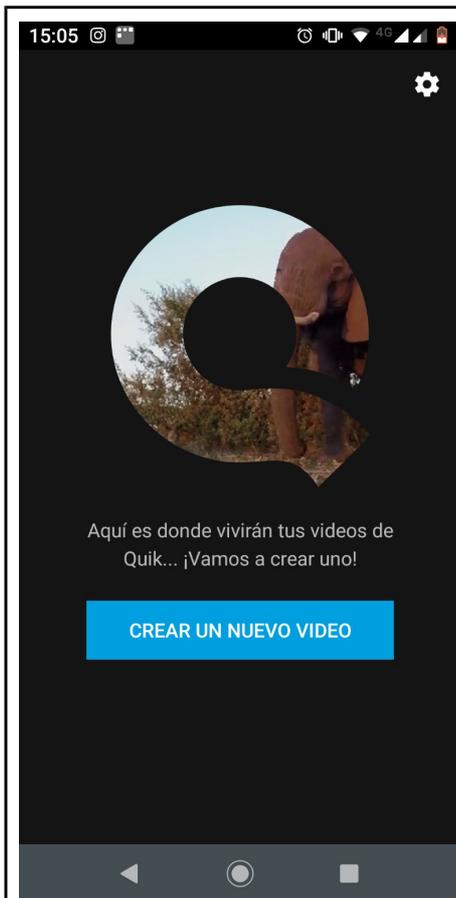
Template do próprio aplicativo, voz humana personalizada e música do banco de músicas do Zedge



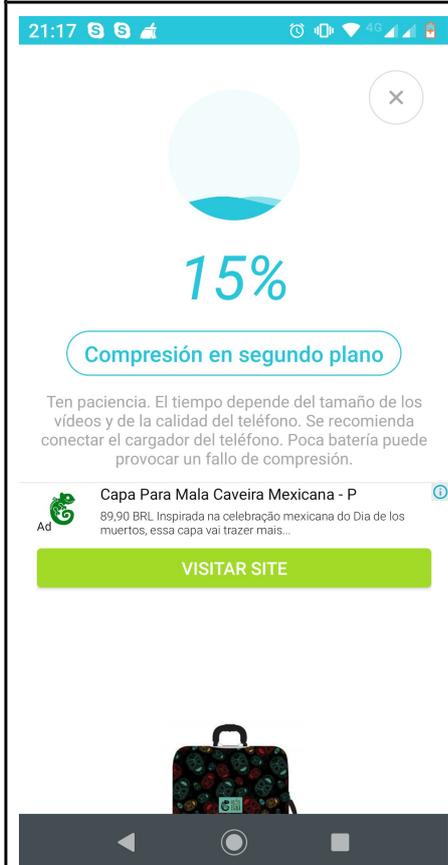
Tela do processo de compartilhamento no *Intromaker*.



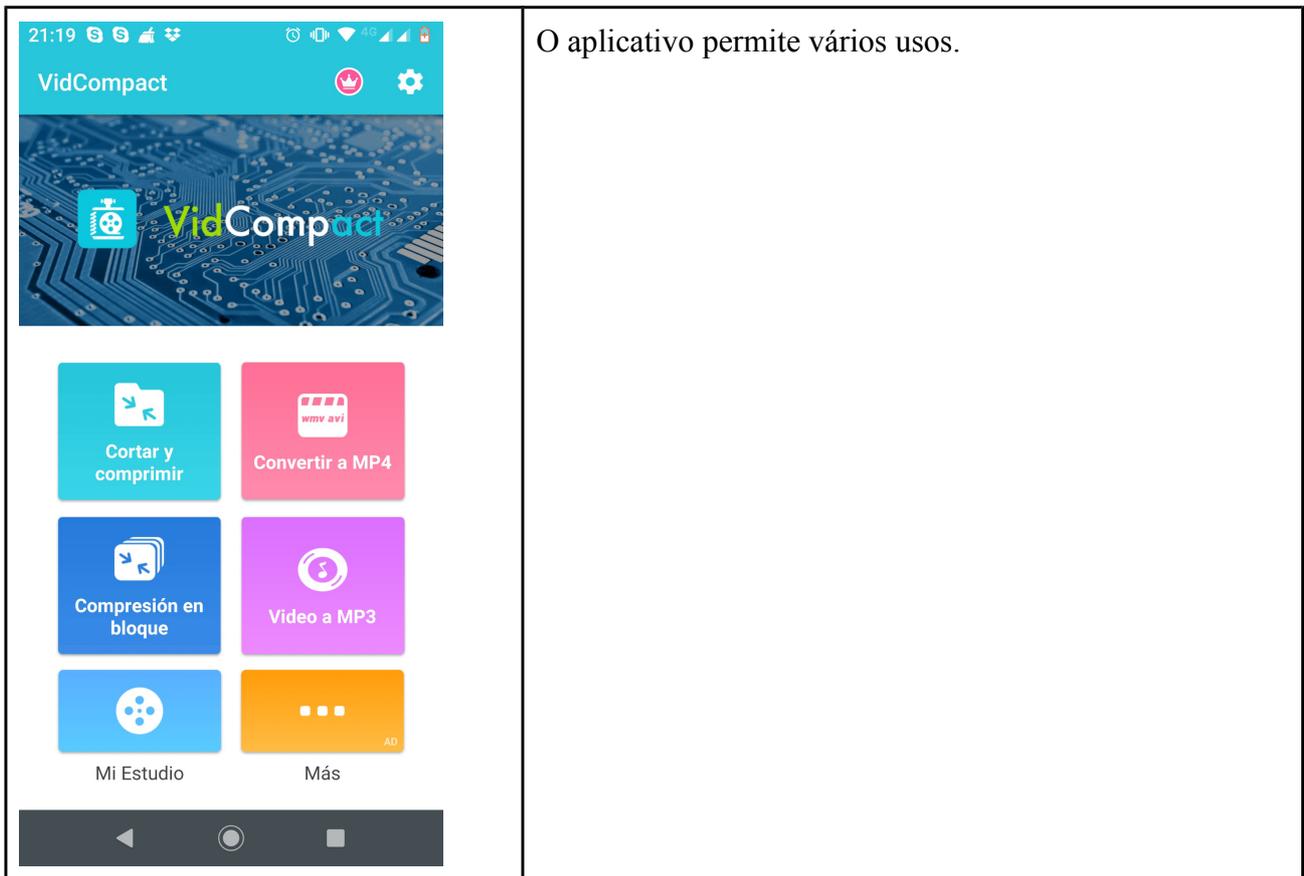
Tela do proceso de compartilhamento no Intromaker. A exportação do vídeo deveria ser acompanhada segundo a segundo pelo usuário sob pena de recomeçar o processo.



Tela de Uso do Quik.
Template do próprio aplicativo da GoPro.
Aqui foram criados vários projetos a partir do IntroMaker.



Tela de compactação de arquivo no VidCompact.
O aplicativo exige o acompanhamento dos anúncios em caso de utilização gratuita.



O aplicativo permite vários usos.

Falas do personagem Gerson Ferdinando

1. ¡Hola! ¿Qué tal? Sou Gerson Ferdinando.
2. Sou um brasileiro que desde muito jovem buscou aventura e conhecimento.
3. Meus amigos e eu queríamos desbravar o mundo.
4. Mas, por onde começar?
5. Claro! Por América Latina!
6. Foi uma grande e importante decisão.
7. Lancei-me no desafio e comecei a planejar a minha longa viagem.
8. Já tinha um grande objetivo: conhecer os países hispano-falantes e também minhas raízes latinas.
9. Enviei uma mensagem à minha família...
10. ...E óbvio que não aceitaram...
11. Mas lhes prometi os melhores registros de comidas....de cores...de bebidas...de estilos...de culturas...de loucura...de problemas...de emoção...de reflexão.
12. Formosos povos... fabuloso acolhimento...bonito idioma.... encantadores lugares... lindas

peessoas...

13. Quantas aventuras, tchee! Como eu aprendi!

14. Mas também chorei muito!

15. Fui e estive com muita gente, mas estive também sozinho.

16. Me despedí de pessoas e de coisas que foram importantes. Adquiri outras tantas.

17. E voltei para compartilhar minhas histórias e impressões. De mostrar nossa América. Sob outro olhar.

18. Hoje me tornei um profissional das letras e do jornalismo. Assim penso que é uma forma de compartilhar minhas histórias.

19. !Gracias!