

José Carlos Albuquerque da Costa Dias
Wydział Neofilologii UW
Instytut Studiów Iberyjskich i Iberoamerykańskich

Resumo da tese de doutoramento «Escrita de Ficção Interativa Twine em Contexto de Ensino-Aprendizagem de Português como Língua Estrangeira — Didatização, Textualização e Perceção. Estudo exploratório em literatura eletrónica com aprendentes polacos do curso de Estudos Luso-brasileiros da Universidade de Varsóvia»

O campo da literatura eletrónica conheceu um forte desenvolvimento nos últimos 25 anos com uma intensa atividade criativa, crítica e teorizadora. O estabelecimento, em 1999, da Organização da Literatura Eletrónica foi um marco para a institucionalização da literatura que tira proveito das potencialidades computacionais. A intensificação da atividade criativa na área foi impulsionada, entre outros fatores, pelo aparecimento de ferramentas de escrita que facilitaram a produção de textos digitais, abrindo, assim, a literatura eletrónica a um público muito mais alargado do que os programadores. O Twine, ferramenta de código-fonte aberto criada em 2009 por Chris Klimas, democratizou o acesso à criação de narrativas interativas. Esta acessibilidade do Twine abre-o a que seja utilizado em diferentes contextos e com distintos objetivos.

A nossa investigação exploratória irá responder à seguinte questão: quais serão as potencialidades da escrita de ficção interativa (FI) Twine para o ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira no contexto de um curso superior de línguas modernas. O estudo concentrar-se-á na língua portuguesa estudada por alunos polacos no âmbito dos cursos de Licenciatura e de Mestrado em Estudos Luso-brasileiros do Instituto de Estudos Ibéricos e Ibero-americanos da Universidade de Varsóvia. O estudo foi desdobrado em quatro eixos de investigação: (1) a viabilidade da escrita de ficção interativa Twine neste contexto específico; (2) a perceção dos alunos sobre o impacto da criação de FI no prazer de escrita e na motivação; (3) a perceção dos alunos sobre a utilidade desta prática escritural para a aprendizagem da língua; e (4) os desafios da operacionalização didática.

O recurso à literatura eletrónica como exercício escritural criativo digital para a aprendizagem de uma língua estrangeira é um território que, em grande parte, se encontra por mapear. Por esta razão, optámos por uma investigação exploratória de cunho qualitativo, de

acordo com os princípios da metodologia da aprendizagem criativa, para conceber um desenho poliédrico assente nos pilares dos estudos literários, linguísticos e didáticos. A investigação acompanhou duas turmas: uma turma do curso de licenciatura, com um nível de língua B2, e outra do curso de mestrado de nível C1.

Para responder à nossa pergunta de investigação, concebemos o projeto Fiagem, um desenho didático para operacionalizar os desafios de escrita criativa digital apresentados aos alunos. Baseou-se num estudo aprofundado do campo da literatura eletrónica, com especial ênfase nas narrativas interativas. Recolhemos dados de três fontes distintas: os textos produzidos pelos alunos durante o projeto; a perceção dos alunos participantes e a perceção do professor-investigador, que se debruçou sobre as textualizações dos alunos e sobre o desenho didático.

A investigação permitiu-nos confirmar a viabilidade do Twine como ferramenta de escrita em contexto universitário de aprendizagem de língua estrangeira, especialmente com alunos de nível mais avançado. Os textos produzidos revelaram ter uma natureza efetivamente digital, e a elevada fluência da expressão escrita resultante mostrou que a escrita criativa de ficção interativa Twine abriu um canal altamente produtivo.

No que toca ao prazer de escrita, à motivação sentidas e à utilidade para a aprendizagem da língua, a perceção positiva generalizada dos alunos das duas turmas, mas mais forte na de mestrado, é também um sinal abonatório para o futuro do género interativo no ensino. Estes resultados foram também corroborados pela perceção do professor-investigador na sua análise dos textos dos alunos. Porém, os alunos foram também perentórios em indicar aspetos negativos, o principal tendo sido o impacto contraproducente que a dimensão da programação, exigida por funcionalidades interativas mais avançadas, exerceu sobre o ato de escrita.

As forças e as fraquezas do projeto Fiagem tornaram-se também evidentes. Sobre as primeiras, ficou notório que os alunos, em contexto universitário e principalmente os de nível mais avançado, têm uma maior capacidade para responder a um desafio de escrita criativa digital e deram provas de entusiasmo narrativo e linguístico. A abordagem didática sustentada na metodologia CLIL contribuiu para uma comunicação clara dos conteúdos e para a criação de estratégias de andaimagem eficazes. Por vezes, porém, os alunos sentiram-se sobrecarregados com demasiadas tarefas, o que complexificou o processo de escrita. O desenho didático concebido foi também mais direcionado ao desenvolvimento linguístico e educacional dos alunos da turma de mestrado, mostrando que os esforços de diferenciação não foram suficientes.

Por fim, embora a investigação tenha mostrado que o professor necessita de fazer um grande investimento pessoal devido à falta ou insuficiência de materiais didáticos, escrever com o Twine revelou um grande potencial para melhorar a relação dos alunos com o ato de escrita, para aprender uma língua estrangeira e para estimular a sua criatividade e a sua autonomia.

Encerramos o nosso trabalho com um conjunto de possíveis linhas de pesquisa que têm como objetivo continuar o mapeamento do território da aplicação deste género de literatura eletrónica na educação.

Palavras-chave: Twine, ficção interativa, ficção hipertextual, escrita criativa digital, português como língua estrangeira, CLIL

Varsóvia, janeiro de 2023

José Carlos A. C. Dias

