

USO DE ATIVIDADES INTERATIVAS GERADAS COM *SOFTWARES* DE AUTOR COMO APOIO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ADICIONAL

USE OF INTERACTIVE ACTIVITIES GENERATED WITH AUTHOR SOFTWARES AS APOIO NÃO DIDÁTICO-APRENDIZAGEM DO ESPANHOL AS AN ADDITIONAL LÍNGUA

WANDERLENE DE LIMA RIBEIRO COSTA¹

Resumo: Este artigo consiste na realização de uma pesquisa com foco no uso de atividades interativas elaboradas com *softwares* de autor para apoiar o ensino aprendizagem da língua espanhola. Partimos do pressuposto de que a tecnologia está cada dia mais presente no meio educativo, tornando necessária a utilização de novas metodologias de ensino, onde o professor possa trabalhar visando o desenvolvimento de aprendizagens mais significativas e os alunos se sintam motivados, tornando as aulas um espaço de novas descobertas e ampliação de conhecimento. Com respeito à metodologia foi adotada a observação participativa, sendo proposto o uso das ferramentas *Quizlet* e ELO em quatro turmas do Ensino Médio, de uma escola privada de Arapiraca, Brasil, onde foi possível observar o processo de construção das atividades, uso, receptividade e *feedback* proporcionado pelas mesmas, bem como foram aplicados questionários para o professor e alunos. A análise dos dados revelou que com as ferramentas de autoria *Quizlet* e ELO foi possível o desenvolvimento de diversas atividades de forma atrativa para os alunos, e perceber que uma ferramenta de autoria para o professor tem a capacidade de potencializar e instrumentalizar o ensino da língua espanhola, complementando o assunto apresentado nas aulas, bem como produzir novos conhecimentos.

Palavras-chave: *Software* de autoria; Quizlet; ELO; Ensino de língua espanhola.

Abstract: *This article consists of carrying out a research focused on the use of interactive activities developed with author software to support the teaching and*

¹ Maestría en Ciencias de la Educación - Facultad de Ciencias de la Educación y la Comunicación - Universidad Autónoma de Asunción E-mail: wanderlenelr@hotmail.com

learning of the Spanish language. We start from the assumption that technology is increasingly present in the educational environment, making it necessary to use new teaching methodologies, where the teacher can work towards the development of more meaningful learning and students feel motivated, making classes a space of new discoveries and expansion of knowledge. Regarding the methodology, participatory observation was adopted, with the use of Quizlet and ELO tools being proposed in four high school classes, from a private school in Arapiraca, Brazil, where it was possible to observe the process of construction of activities, use, receptivity and feedback provided by them, as well as questionnaires were applied to the teacher and students. Data analysis revealed that with the authoring tools Quizlet and ELO it was possible to develop several activities in an attractive way for students, and to realize that an authoring tool for the teacher has the ability to enhance and instrumentalize the teaching of the Spanish language, complementing the subject presented in class, as well as producing new knowledge.

Keywords: *Authoring software; Quizlet; ELO; Spanish language teaching.*

INTRODUÇÃO

Nos dias atuais os professores contam com diversas ferramentas que podem lhes auxiliar a desenvolver aulas mais atrativas e dinâmicas, uma vez que os avanços tecnológicos estão a cada dia mais presentes nas salas de aula e os alunos têm mais acesso à informação. Nesse sentido, faz-se necessário a utilização de ferramentas que possam ser utilizadas como recursos pedagógicos, de forma a potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

Ademais se faz necessário na disciplina de língua espanhola um trabalho com os alunos do ensino médio sobre leitura, interpretação de textos e vocabulário, visto que esses são requisitos que devem ser desenvolvidos para que possam realizar o vestibular. Nesta perspectiva, o professor deve pensar as estratégias necessárias para desenvolver essas competências de forma dinâmica e prazerosa, e assim deve buscar maneiras de fomentar o processo de ensino e aprendizagem no ensino da língua

espanhola, podendo incrementar suas aulas fazendo uso das novas tecnologias existentes.

O presente artigo consiste na realização de uma pesquisa com o objetivo de potencializar o processo de ensino e aprendizagem no ensino médio com o uso de atividades interativas como apoio nas aulas de língua espanhola, com intuito de mostrar a importância de se trabalhar utilizando *softwares* de autoria.

Desta maneira, foi realizada uma observação participativa, com a utilização das ferramentas *Quizlet* e *ELO* em 04 turmas do 3º ano do ensino médio, na Escola de Educação Básica Santa Esmeralda, da rede privada de Arapiraca - Brasil, onde foi possível observar o processo de construção das atividades, pelo professor, como também o uso e a receptividade dos alunos ao realizarem as atividades com as ferramentas propostas, nas aulas de língua espanhola.

Para a realização deste trabalho partimos do pressuposto de que sua realização é de grande relevância para a ampliação de nossos conhecimentos, visto que a tecnologia está cada dia mais presente no meio educativo, tornando necessária a utilização de novas metodologias de ensino, onde o professor possa trabalhar visando o desenvolvimento de aprendizagens mais significativas, onde os alunos se sintam motivados, e as aulas se tornem um espaço de novas descobertas e ampliação do conhecimento.

Neste artigo relataremos como se deu o processo de preparação, realização e os resultados obtidos na pesquisa, com a utilização dos *softwares* de autoria *Quizlet* e *Elo*.

O uso de atividades interativas de autoria e o ensino de espanhol

Muitos são os benefícios ao se utilizar atividades interativas para o ensino de línguas, uma vez que o professor além de preparar algo dinâmico e atrativo também proporá caminhos para o que o aluno chegue ao destino almejado, assim Leffa, Costa e Beviláqua (2019) nos mostra que:

Quando o professor produz seu próprio material projeta nele sua presença, como um autor que se multiplica em sua obra. Nessa visão, a tecnologia trabalha a favor do professor, assumindo até algumas de suas tarefas, mas sem prejuízo de sua identidade e desenvolvimento, que se amplia para o aluno no objeto digital produzido. O material bem-sucedido é aquele que dá ao professor o prazer da autoria e ao aluno o sentimento de prestígio pelo trabalho feito pelo professor em seu benefício. (p. 199)

Os recursos tecnológicos atuais e o ensino de Espanhol

Nos dias atuais a utilização dos recursos tecnológicos torna-se imprescindível para o desenvolvimento de aulas atrativas e dinâmicas, uma vez que essa tecnologia está a cada dia mais presente no cotidiano do nosso alunado. Logo, a tecnologia traz muitos benefícios, pois facilita à comunicação, a troca e atualização de informações, a pesquisa, o estudo etc.

O uso das novas tecnologias não pode passar despercebido ou ser ignorado pelos professores, apesar de todas as dificuldades de possam virem a existir, o docente deve buscar formas de conhecer, experimentar e praticar, perceber aquela ferramenta com que possa melhor se identificar e que será útil ao seu trabalho, a qual venha a viabilizar possibilidades de benefício ao processo de ensino e aprendizagem.

A tecnologia favorece o processo educativo uma vez que disponibiliza diversos recursos pedagógicos para a melhoria do mesmo, cabe ao professor, portanto, buscar formas de proporcionar um ambiente dinâmico que facilite a construção dos saberes, bem como se adequar a essa nova realidade tecnológica, está aberto ao novo e aprender a utilizar as TDICs de forma adequada, visando facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Assim,

[...] As TDICs podem operar como ferramenta de aprendizagem, proporcionando várias formas de interação e de participação dos alunos como seres ativos, construtores do conhecimento de forma interativa, prazerosa e lúdica. As técnicas de ensino aprendizagem necessitam abandonar preceitos ultrapassados, em que os educandos eram postos numa sociedade diferente da atual, e que hoje, não reverenciam as necessidades e expectativas dos mesmos (Aguiar; Gaião; Miguel, 2014).

O ensino da Língua Espanhola deve, portanto, estar voltado para o desenvolvimento das competências dos aprendizes. Seja uma competência leitora, de escrita, de escuta ou de fala, cabe ao professor ser o mediador que vai através de uma organização didática, facilitar o acesso à informação e proporcionar uma aprendizagem mais significativa; por isso, propor uma mudança de paradigma e buscar formas de inovar suas metodologias torna-se fundamental para o bom andamento de suas aulas e conseqüentemente do processo de ensino e aprendizagem, pois o aluno quando desafiado a descobrir coisas novas se sente mais estimulado a construir e apreender novos saberes.

Uma forma dos professores trabalharem seus conteúdos de forma dinâmica pode ser através de atividades interativas preparadas com softwares de autor, visto que hoje no ambiente virtual existem diversas ferramentas com essas finalidades, onde o professor pode preparar suas atividades de acordo com os objetivos que pretende alcançar, ou utilizar atividades já existentes.

Para que os professores usem em suas aulas de língua estrangeira - espanhol as atividades interativas, faz-se necessário que conheçam as ferramentas e que estas sejam de fácil utilização, para que eles sintam confiança no trabalho que irão realizar, bem como tenham objetivos definidos. Logo a metodologia e a tecnologia devem ser utilizadas de forma que uma possa complementar a outra.

Podemos dizer que as ferramentas de autoria são uma boa opção para os professores, pois são softwares que podem ser utilizados sem a necessidade de um amplo conhecimento na área de informática, não sendo, portanto, necessário que o docente tenha conhecimento na área de programação para que possa criar atividades interativas utilizando os diversos recursos de textos, imagens, vídeos, áudios e jogos.

Uma vez que os alunos estão a cada dia mais ligados ao mundo digital, e o seu uso no ensino, quando bem direcionado, pode despertar o interesse, a curiosidade, a autonomia, a interação, entre outros.

De acordo com Fontana e Fialho (2013) uma ferramenta de autoria é,

[...] um software voltado a educadores cuja função é especificamente facilitar o processo de programação, poupando ao professor o trabalho de digitar linhas de código em linguagem de computador e permitindo que crie atividades digitais com recursos como imagens, áudio e vídeo para seus alunos (p. 89)

Segundo Leffa (2006a), uma ferramenta de autoria para o professor não irá substituí-lo, mas sim “[...] tem a potencialidade de instrumentalizá-lo para ensinar a língua na rede mundial de computadores. Isso automaticamente amplia a ação do professor para muito além das quatro paredes da sala de aula” (p. 194). O uso de ferramentas de autoria para os docentes geralmente é composto de um ambiente para o professor e outro para o aluno, assim o professor pode tornar possível à elaboração de atividades como: escrever, ler e traduzir, completar textos, responder questionários de múltipla escolha, inserir textos, imagens, vídeos, áudios, utilizar jogos como palavras cruzadas, jogo da memória etc. Para isso o professor pode escolher o conteúdo e a forma que deseja trabalhar, dar dicas e proporcionar feedback aos alunos e a ele mesmo.

O trabalho do professor é de mediador do conhecimento, o uso de atividades interativas é uma forma de fazer uma ponte entre o aluno e o conteúdo, facilitando a ação do docente e potencializando a aprendizagem do discente, com uso dessas atividades o professor realizará um trabalho diversificado, saindo do tradicional lápis e papel, e o aluno através de recursos mais dinâmicos, será desafiado a praticar mais, a aprender mais, a perceber seus erros e a buscar corrigi-los. Leffa afirma que para o aluno,

[...] Não basta a ele apenas ler um texto ou assistir a uma palestra, supostamente entendendo o que está lendo ou ouvindo; precisa fazer alguma coisa, precisa tentar, experimentar e agir em um determinado sistema, provocando feedback, que num ambiente digital é sempre imediato. [...] Lugares como as redes sociais e principalmente os games, que valorizam a participação e desempenho do usuário, incentivando a ação, e não meramente a recepção, são também lugares de intensa aprendizagem. (2016, pp. 362, 363)

O uso adequado de recursos digitais contribui para uma nova forma de se trabalhar e pensar, tornando mais significativa e construtiva a aprendizagem do aluno, pois ele precisa estar sempre agindo, refletindo, compreendendo, testando e

reorganizando ideias.

Para que se possam obter atividades mais produtivas e interessantes para o ensino de línguas estrangeiras os professores devem buscar utilizar objetos de aprendizagem (OA) que possuam características adequadas a essa necessidade de ampliar as competências e habilidades de seus alunos. Podemos entender como boas características em um objeto de aprendizagem, como nos mostra LEFFA (2006b), a Granularidade (pode possuir módulos que podem ser montados ou combinados a outros módulos), a Reusabilidade (pode sempre ser reutilizado e aprimorado), a Interoperabilidade (pode ser adaptável, introduzindo os dados relevantes a atividade que se deseja alcançar) e a Recuperabilidade (pode ser facilmente acessado, pesquisado).

Desta forma o professor pode criar seu próprio objeto de aprendizagem ou utilizar algum já criado anteriormente. Uma vez que na internet existe uma incomensurável quantidade de materiais disponíveis, o docente precisa estar atento à qualidade do material utilizado, buscando utilizar o que for mais adequado ou fazer as adaptações que sejam necessárias para torná-lo viável ao uso, pois não basta apenas recorrer a qualquer atividade, sem uma finalidade definida, e sim saber o que se pretende atingir com a aplicação de tais atividades.

Conhecendo a ferramenta Quizlet

A ferramenta de autoria Quizlet é um aplicativo gratuito, de fácil acesso, onde os materiais de estudo são produzidos pelos próprios usuários, podendo ser utilizado em computadores, tablets, celulares (tecnologias Windows, Linux, iOS e Android), como diversos navegadores (Firefox, Chrome etc.).

Foi desenvolvido por um aluno europeu, na cidade de Albany, estado da Califórnia, estudante do ensino médio, no ano de 2005. Na época com apenas 15 anos de idade Andrew Sutherland precisava memorizar 111 nomes de animais em francês, e com isso desenvolveu um programa que futuramente se transformou na ferramenta Quizlet. O desenvolvimento desta plataforma,

[...] partiu da necessidade de seu criador, o norte-americano Andrew Sutherland, de criar uma ferramenta de estudos para ajudá-lo nas aulas de francês, seu criador se inspirou nessas aulas para desenvolver a plataforma já que toda semana precisava memorizar uma lista de vocabulários para participar da dinâmica “la quizlette”, que significa o quiz em francês, daí surgiu a origem do nome Quizlet, sendo lançado oficialmente em 2007. (Teixeira e Leite, 2022, p. 2)

Quizlet é uma ferramenta de aprendizagem interativa para o estudo de mais de 18 línguas estrangeiras. No ensino de línguas permite que seja realizado um trabalho de apresentação, estudo ou reforço de vocabulário, onde o aluno pode memorizar, aprender a pronúncia de palavras, responder questionários, treinar a escrita de palavras ou frases, entre outros.

Sua estrutura é muito simples e o usuário pode inscrever-se gratuitamente, e com isso criar seus próprios cartões de estudos (flashcards) que podem ser usados on-line ou off-line, ou podem utilizar qualquer um que já foi criado pelos outros usuários, bem como pode usar outros modos de estudos e jogos fornecidos pela ferramenta.

Abio (2014) descreve as possibilidades de atividades que o *Quizlet* oferece: Em *FlashCards* os alunos veem e escutam as duas frases que são faladas pelo sistema (em espanhol e português). Em *Learn* o aluno escreve as palavras ou frases na língua que aprende (de Português para o espanhol, neste caso). Em *Spell* a palavra ou frase é ditada pelo sistema e deverá ser escrita corretamente. Se houver algum erro o sistema indicará automaticamente onde o aluno se equivocou e soletrará a palavra ou frase correta para o aluno a escreva novamente. A opção *Test* combina em uma mesma página vários tipos de exercício: escrever a tradução ou definição, de múltipla escolha e verdadeiro ou falso. A opção *Match* junta pares de palavras ou frases. No final da atividade do sistema indica o tempo total gasto e pergunta se o aluno deseja repetir a atividade. Por último, na opção *Race* (corrida) aparecem palavras ou frases que se deslizam horizontalmente e o aluno deverá escrever rapidamente a tradução ou resposta correspondente pressionando *Enter* antes que desapareça. Se o aluno se equivoca na atividade *Race*, o jogo para, indica qual era a resposta e espera até que o aluno escreva corretamente para prosseguir de forma automática. 2

Podemos perceber que a ferramenta é muito útil para todos os tipos de alunos

² ABIO, Gonzalo. **Quizlet**. Un sistema sencillo para preparar actividades interactivas, 2014. (tradução nossa)

que tenham interesse em aprender de forma dinâmica, utilizando recursos tecnológicos, podendo com ela treinar a definição de palavras com os flashcards, aprender a soletrar palavras, bem como treinar os assuntos através dos jogos e testes gerados pelo próprio *software*.

Conhecendo a ferramenta Elo

Outra ferramenta de autoria para professores é o ELO (Ensino de Línguas Online), o qual é um software de recurso educacional aberto, sendo seu acesso gratuito, podendo ser utilizado em diferentes sistemas, estando aberta também a adaptações onde o professor poderá montar e remontar suas atividades, ou seja, é uma ferramenta para produção e montagem de Recursos Educacionais Abertos (REA). O sistema ELO possui duas versões, a versão “Old Desktop Version” para computadores e “New Cloud Version” para uso on-line. Embora criado no ano 2003, foi somente no ano de 2013 que o sistema ganhou a versão que possibilitou a sua utilização nas nuvens, com o intuito de torná-lo adequado ao uso em qualquer dispositivo e sistema operacional, onde o usuário, tenha a possibilidade de operá-lo

em qualquer lugar.

A ferramenta ELO foi desenvolvida no Brasil, pelo professor Wilson José Leffa, no ano de 2003, a qual é uma ferramenta colaborativa, onde o professor pode produzir uma atividade ou utilizar uma do repositório, já produzida por outros professores, além disso, possui princípios de gamificação, utilizando as dinâmicas de jogos para melhorar o aprendizado, onde o professor pode simplesmente escolher se quer gamificar ou não uma atividade.

O uso da ferramenta ELO vem crescendo cada dia mais. De acordo com os dados do próprio sistema em outubro de 20223, a ferramenta possui cadastrados 4.157 professores, 4.569 alunos, 4.453 atividades e 13.724 módulos.

De acordo com Leffa (2014),

Resumidamente, o ELO apresenta 8 módulos possíveis para cada atividade, sendo 5 do tipo interativo e 3 do tipo expositivo. A diferença entre os dois é que o módulo interativo viabiliza a interação com o aluno, com feedback automático para cada ação sua. Os 5 módulos interativos são (1) Memória, (2) Cloze, (3) Eclipse, (4) Sequência e (5) Quiz. Memória explora basicamente as relações entre diferentes segmentos, incluindo figura e texto [...] Cloze reforça a ideia da incompletude do texto e de suas relações internas, com ênfase na coesão. Eclipse é semelhante ao Cloze, mas faz o caminho inverso, desafiando o aluno a recuperar o texto desaparecido, às vezes com pistas para auxiliar o aluno (figuras, canções, traduções, listas de um determinado campo semântico etc.). Sequência explora as inúmeras possibilidades de ordenação na linguagem (instruções, linha do tempo, rankings de diversos tipos: do mais importante ao menos importante, do mais caro ao mais barato, do maior ao menor etc.). Quiz, finalmente, viabiliza a interação simulada entre o usuário e o sistema (p. 8).

Ao construir um módulo o professor pode criar um curso, onde irá dar um nome/código para que os alunos ao término da realização da atividade possam enviar um relatório de desempenho, com a finalidade de o professor, ao visualizá-lo, poder acompanhar o desenvolvimento de seus alunos na execução da atividade proposta.

Sobre a produção e realização das atividades

³ Disponível em: <http://www.elo.pro.br/cloud/>

A produção e realização das atividades aconteceram em momentos diferentes. Primeiro, foi apresentada a ferramenta *Quizlet* à professora da turma e em outro momento a ferramenta ELO, para que ela pudesse compreender como elas funcionam e conhecer as possibilidades de atividades que poderiam ser utilizadas nas aulas de língua espanhola.

Para começar apresentei à professora a ferramenta *Quizlet*, mostrando como o *software* funciona, quais atividades podem ser realizadas e como podem ser trabalhadas com os alunos em sala de aula e/ou em casa. Observamos algumas atividades já prontas e selecionamos algumas que poderiam ser realizadas. Em seguida, a professora preparou uma atividade nova. Nesse momento tive que auxiliá-la, pois foram surgindo dúvidas sobre como proceder.

Uma vez a atividade preparada, a professora realizou-a com os alunos no laboratório de informática da escola. Foi explicado que iriam realizar uma revisão do assunto estudado anteriormente, bem como foi explicado como funcionava a ferramenta.

No decorrer da aula os alunos realizaram as atividades conforme a professora ia orientando. Os aprendizes se mostraram muito interessados e quando tinham dúvidas faziam perguntas sobre o assunto estudado, nesse momento a professora aproveitava para repassar o conteúdo e sanar todas as dúvidas que iam surgindo. Eles mostraram-se mais entusiasmados quando realizaram as atividades de jogos como “Match” e “Gravity”, pois começaram a disputar para ver quem iria conseguir terminar primeiro.

Dessa forma, a professora no transcorrer de suas aulas, de acordo com o assunto estudado, sugeria aos alunos outras atividades para que eles pudessem realizá-las em casa, e com isso estarem revisando os assuntos trabalhados. Com essa ferramenta foram utilizadas atividades de gramática e de léxico nas 4 turmas do 3º ano do ensino médio.

Uma vez utilizada à ferramenta *Quizlet*, foi apresentada à professora a

ferramenta ELO, focando em quais atividades seriam possíveis de serem realizadas, como produzi-las, e como desenvolvê-las em sala de aula. Assim que, foi pensado em realizar uma atividade diferente das trabalhadas anteriormente, que pudesse focar na leitura de textos e na escrita.

Nesta perspectiva, em uma das aulas realizadas a professora escolheu o vídeo de uma música (Somos uno – de Axel ft Abel Pintos), desenvolvendo duas atividades, uma do tipo “Cloze”, onde o aluno iria ouvir a canção e preencher as lacunas com as palavras que faltavam, e outra do tipo “Sequência”, onde o aluno iria ouvir novamente a canção e reorganizar as frases na ordem correta. O desenvolvimento dessa atividade demandou um pouco mais de trabalho, porque na referida ferramenta podem ser utilizado vídeos, mensagens, orientações etc.

Os alunos demonstraram gostar bastante das atividades. A atividade 1 foi bem tranquila, os alunos conseguiram compreender bem a letra da música e preencheram as lacunas conforme solicitado observando a forma correta de escrita das palavras. A atividade 2 demandou um pouco mais de atenção e os estudantes demoraram um pouco mais para desenvolvê-la, pois a música possuía estrofes parecidas. Os alunos percebiam que não haviam acertado porque as frases ordenadas de forma incorreta ficavam destacadas de amarelo, o que facilitava a percepção de seus erros.

Durante a realização das atividades os discentes faziam perguntas sobre palavras desconhecidas e trocavam ideias com os colegas. Ao término inseriram o código do curso para a professora ter acesso ao relatório de desenvolvimento, o qual continha a data, hora e duração para execução da atividade, porcentagem de acertos, bem como os comentários e avaliações feitas pelos alunos.

A professora em outras aulas também utilizou atividades já preparadas por outros professores, sobre assuntos como cultura hispânica e temas transversais como meio ambiente.

Análise dos resultados

De acordo com as observações realizadas foi possível perceber que as ferramentas *Quizlet* e ELO foram bem aceitas tanto pela professora como pelos alunos. Ao ser apresentada e ao produzir as atividades, a professora se mostrou bem entusiasmada com a possibilidade de diversificar e fomentar suas aulas, pois acreditava que com seus usos poderia estimular seus alunos, promovendo o desenvolvimento da aprendizagem e conseqüentemente conquistar resultados positivos.

As aulas ocorreram de forma tranquila e produtiva, foi perceptível a ampliação de conhecimento por parte dos alunos, uma vez que conseguiam realizar as atividades de forma correta, e mesmo quando cometiam erros, eles eram concebidos como um meio de chegar ao acerto.

Analisando o questionário aberto, respondido pela professora, ficou claro que a mesma gosta de trabalhar com tecnologias digitais nas aulas de língua espanhola porque acredita que são muito produtivas e despertam o interesse dos alunos. Considera os recursos tecnológicos como algo positivo e atraente, que devem ser utilizados tanto nas escolas regulares como nas escolas de idiomas. Por já ter acesso à tecnologia, a professora se mostrou aberta a conhecer as ferramentas de autoria e não apresentou muitas dificuldades em produzi-las e utilizá-las.

Quando questionada se já conhecia as ferramentas *Quizlet* e ELO, afirmou que não conhecia, mas que já tinha escutado falar em *softwares* que poderiam ser utilizados em sala de aula. Como se considera aberta a novas experiências didáticas, falou que sua primeira impressão ao ser apresentada as ferramentas supracitadas foram muito boas e que gostou muito já na apresentação inicial.

A professora considerou a ferramenta *Quizlet* de uso fácil e prático, mesmo tendo utilizado sua interface em inglês, porém, avaliou o ELO como de dificuldade mediana. Afirmou, portanto, que gostou mais do *Quizlet*, pela variedade de atividades que apresenta, considerando sua forma simples de construção, pois o ELO requer um pouco mais de conhecimento sobre o uso do computador, já que pode inserir vídeos, textos, imagens etc.

De acordo com a mesma, as ferramentas tiveram uma boa aceitação por parte dos estudantes, os quais gostaram bastante e aceitaram realizar as atividades com facilidade. Com isso, acredita que o rendimento do alunado aumentou, pois de acordo com a mesma a turma apresentou uma melhora considerável em relação ao bimestre anterior, antes da utilização dos *softwares*. Bem como, favoreceu a interação entre os alunos no decorrer das atividades, uma vez que os mesmos estavam sempre trocando ideias com os colegas e auxiliavam aqueles que apresentavam algum tipo de dificuldade.

Para a docente os pontos positivos proporcionados pelo uso das ferramentas de autoria são: a boa interação do grupo; a diversidade que as ferramentas trazem para o desenvolvimento das atividades, diversificando, portanto, a aula; e, sobretudo porque está ligada a tecnologia que por sua vez muito atrai nossos jovens, adolescentes e acrianças. Já como ponto negativo ou dificuldade para o desenvolvimento das atividades considerou o fato de a instituição de ensino não dispor de estrutura satisfatória para realização das atividades, pois em turmas mais numerosas não havia computador suficiente para todos e com isso foi necessário trabalhar em duplas e/ou trios.

Na pergunta seguinte sobre a importância do *feedback* fornecido pelas atividades, colocou que o mesmo é muito importante, pois através do *feedback* conseguiu perceber como os alunos estavam compreendo o assunto, podendo assim, intervir tirando as dúvidas dos alunos. Durante as aulas foi possível perceber que a professora conseguiu reforçar suas explicações ao perceber onde os alunos estavam apresentando mais dificuldades.

Sobre a importância do planejamento, pensa que este é a base de todo contexto educacional, porque sem planejar não é possível executar com precisão, e que com o uso das tecnologias dependendo do planejamento e da forma que for conduzido facilita a comunicação entre professor e aluno. Tal opinião foi confirmada pelo fato de a professora realizar o planejamento de forma coerente e organizada, buscando realizar suas aulas conforme pensado previamente e de acordo com os objetivos que

pretendia alcançar em cada assunto ou habilidade que queria desenvolver.

A docente ao ser questionada se pretendia continuar utilizando as ferramentas em suas aulas, respondeu que sim, pois acredita que elas são bastante positivas e proveitosas.

No questionário realizado por amostragem com os alunos, foi contabilizado que 100% não conheciam nenhuma das ferramentas trabalhadas. No entanto, foi observado que mesmo não conhecendo realizaram as atividades com entusiasmo e com comprometimento, trabalhando conforme solicitado.

Sobre as perguntas de como consideraram o uso das ferramentas *Quizlet* e ELO, foi obtido o seguinte resultado: 80% fácil e 20% difícil. Esse é um dado interessante, pois nos confirma a ideia de que as tecnologias fazem parte do cotidiano dos alunos e com isso a maioria não apresenta dificuldade para utilizar atividades interativas.

Na sequência a pergunta aberta (podendo responder mais de uma opção) sobre qual tipo de atividade mais gostaram, 73% responderam que gostaram das atividades realizadas com a canção, 9% gostaram mais das atividades de gramática, 9% memorização e 9% gostaram mais dos jogos realizados. O que fica claro que a maioria preferiu as atividades realizadas com a ferramenta ELO.

Outra pergunta foi se eles acreditavam que as atividades realizadas serviram para melhorar a aprendizagem do espanhol em quais quesitos, as respostas que eles consideraram que proporcionaram mais desenvolvimento foram memorização com 90% e escuta com 70%, seguido por leitura e escrita (com 50% cada uma). Os valores mais baixos foram para as categorias de fala e gramática ambas com 40%.

Na pergunta aberta sobre se achavam que o professor deveria continuar utilizando as ferramentas tecnológicas nas aulas de língua espanhola, foram obtidas algumas respostas como:

Sim, porque diferencia a aula e é mais divertido; sim, pois essas ferramentas

trabalham muitas formas de aprender a língua espanhola; sim, pois ajuda os alunos a aprender e se divertir ao mesmo tempo; Sim, pois ajuda a desenvolver nossas habilidades e com uma forma divertida ajuda o aluno a aprender espanhol; Sim, porque melhora a dinâmica da aula; Sim, porque melhora a memorização de palavras; Sim, pois é uma ferramenta de muita eficácia; etc.

Além do questionário realizado, nas atividades desenvolvidas com o *software* de autoria ELO, também foi feita uma avaliação sobre como os alunos consideraram o uso da referida ferramenta. Foi citado que: É uma atividade maravilhosa; A atividade realizada tem como fundamento realizar ações em que requer uma maior concentração onde podemos interagir de modo dinâmico, prendendo assim a atenção, ótimo e bastante divertido; nos ajudou muito a aprender mais; etc.

Diante de tais respostas e comentários podemos perceber que as ferramentas foram bem aceitas pelo alunado e que o mesmo acredita que sua utilização favorece a aprendizagem da língua espanhola, o que confirma a impressão passada nas aulas de que os estudantes gostaram muito da forma como foi conduzido o processo de ensino e aprendizagem mediante a utilização de atividades interativas.

Considerações Finais

A análise dos dados nos mostra que os professores hoje em dia possuem várias ferramentas que podem ajudá-los a fomentar suas aulas, tornando-as mais atrativas e dinâmicas, para isso contam com vários tipos de ferramentas tecnológicas que podem auxiliá-los cada vez mais a potencializar as aulas de língua espanhola. Podemos dizer que o uso dos *softwares* de autoria *Quizlet* e ELO foram considerados de fácil acesso e utilização, bem como foram considerados capazes de melhorar o ensino e a aprendizagem da língua espanhola.

Com estas ferramentas foi possível o desenvolvimento de atividades, tais como: escrita, leitura, traduzir palavras e frases, preencher textos, responder a vários questionários de múltipla escolha, inserir textos, imagens, jogos, entre outros, além disso, o professor pôde escolher o conteúdo e a forma que desejava trabalhar. Tais

atividades foram muito bem aceitas pelos alunos e consideradas como um meio de ampliar o conhecimento e favorecer a aprendizagem de forma mais significativa.

Vale salientar a importância de um planejamento adequado e eficiente, onde se possa viabilizar o uso das atividades interativas para o desenvolvimento de determinados conteúdos, de forma a auxiliar o professor, sendo um meio para alcançar seus objetivos, e não apenas utilizá-las de qualquer maneira sem uma finalidade definida e coerente. E foi nesta perspectiva que as aulas foram planejadas, buscando atender as necessidades dos alunos e ampliando os conhecimentos já trabalhados em sala de aula.

No que se refere ao *feedback* proporcionado pelas ferramentas podemos dizer que foi um momento muito importante para o professor saber como os alunos estavam avançando e compreendendo os conteúdos, e para os estudantes foi um momento de perceber seus erros, uma vez que ao realizar as atividades imediatamente já sabiam qual o erro produzido e com isso podiam novamente tentar responder corretamente.

Ademais, ao observar o desenvolvimento da produção das atividades ficou claro que é imprescindível que os docentes conheçam as ferramentas e que estas sejam fáceis de usar, para que se sintam seguros no trabalho realizado e tenham seus objetivos definidos com um propósito concreto e de continuidade em suas aulas, fazendo seu trabalho de forma coerente e eficaz. Porém não estou dizendo que caso ocorra de o professor não ter sido apresentado previamente às ferramentas signifique que não possam utilizá-las, uma vez que as mesmas são de fácil utilização e não é difícil compreender seus tutoriais.

Definitivamente com esta pesquisa, foi possível perceber que uma ferramenta de autoria para o professor não o substituirá, porém tem a capacidade de potencializar e instrumentalizar o ensino da língua estrangeira, expandindo e melhorando sua ação para além das paredes da sala de aula, sendo uma forma de auxílio do trabalho do docente, podendo através destas ferramentas, complementar o conteúdo apresentado em sala de aula, bem como produzir novos conhecimentos, logo os professores ao usarem nas aulas de língua espanhola as atividades interativas podem melhorar a

forma de os alunos perceberem a aula, prestando mais atenção, revisando os assuntos com mais entusiasmo e conseqüentemente com mais vontade de aprender.

Referências Bibliográficas

Abio, G. (2014) *Quizlet. Un sistema sencillo para preparar actividades interactivas.* Espacio Santillana Español.

<http://www.espaciosantillanaespanol.com.br/quizlet-un-sistema-sencillo-para-preparar-actividades-interactivas/>

Aguiar, S. S. V., Gaião, S. G. S. & Miguel R. T. S. (2014) *Novas TDICs e o cotidiano escolar.* TDCIS na escola. <http://tdcisnaescola.webnode.com/novas-tdics-e-o-cotidiano-escolar/>

Fontana, M. V. L., Fialho, V. R. (2013) *Ferramentas de autoria para professores (FAPs): Entre batatas quentes e outras delícias.* EDUNISC. http://www.unisc.br/pt/home/editora/e-books?id_livro=379

Ensino de Línguas On-line. (2022). <https://elo.pro.br/cloud/>

Leffa, V. J., Costa, A. R., & Beviláqua, A. F. (2019) O prazer da autoria na elaboração de materiais didáticos para o ensino de línguas. FINARDI, KR; TÍLIO, R.; BORGES, V.; DELLAGNELO, A.

https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/prazer_da_autoria.pdf

Leffa, V. J. (2016) Uma outra aprendizagem é possível: colaboração em massa, recursos educacionais abertos e ensino de línguas. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, v. 55, n. 2, p. 353-377, mai./ago.

http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132016000200353&script=sci_abstract&tlng=pt

Leffa, V. J. (2014) Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In:

Memorias del Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires, p. 1-12.

<http://www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/499.pdf>

Leffa, V. J. (2006a) Uma ferramenta de autoria para o professor. O que é e o que faz. *Letras de Hoje*. Porto Alegre. v. 41, nº 2, p. 189-214, junho. <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/viewFile/599/430>

Leffa, V. J. (2006b) Nem tudo que balança cai: objetos de aprendizagem no ensino de línguas. *Polifonia*. Cuiabá, v. 12, n. 2, p. 15-45. <http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/1069>

Silva, B. P. (2010). A internet no ensino de espanhol para alunos brasileiros. In: *XIV Congresso Nacional de Linguística e Filologia*, 14, p. 258 – 290. Rio de Janeiro, 2010. http://www.filologia.org.br/xiv_cnlf/tomo_1/258-290.pdf

Teixeira S.C. & Leite E. W. F. (2022). *O uso da plataforma Quizlet no ensino e aprendizagem da língua Inglesa*
<http://repositorio.ifap.edu.br/jspui/bitstream/prefix/532/1/TEIXEIRA%20%282022%29%20-%20O%20uso%20da%20Plataforma%20Quizlet%20.pdf>