

BLANCANIEVES: ODEA PARA O ENSINO DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (E/LE)¹

BLANCANIEVES: THE USE OF DTLO FOR TEACHING SPANISH AS A FOREIGN LANGUAGE (SFL)²

Higor Miranda CAVALCANTE³

Greice da Silva CASTELA⁴

RESUMO: O presente artigo tem por objetivo refletir sobre as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs) no ensino de Espanhol como Língua Estrangeira (E/LE). Para tanto, discute-se sobre a utilização de Objetos Digitais de Ensino-Aprendizagem (ODEAs) e apresenta-se um ODEA *hipertextual*, “*Blancanieves y los siete enanitos*”, produzido no *PowerPoint* e elaborado para o ensino de vocabulário de vestuário, animais, números e lugares da cidade em E/LE para alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II. O trabalho pauta-se em autores como Lévy (1993), Pérez Gómez, (2015), Rojo (2012), Oliveira e Castela (2015) entre outros. Esperamos que o estudo apresentado auxilie docentes a perceberem que não é difícil incorporar recursos disponíveis *on-line* à formação de seus alunos, de modo a potencializar o aprendizado de língua estrangeira e ampliar seu multiletramento.

PALAVRAS-CHAVE: Espanhol como Língua Estrangeira. Multiletramento. ODEA.

ABSTRACT: This paper aims to reflect on the usage of New Technology for Information and Communication (NTIC) in learning environments of Spanish as a Foreign Language (SFL). With this purpose, the utilization of Digital Teaching and Learning Objects (DTLO) is discussed and a version of a hypertextual DTLO, “*Blancanieves y los siete enanitos*”, elaborated using *PowerPoint* to teach vocabulary related to clothing, animals, numbers and places in town for students in sixth grade of Middle School is presented. The study is based upon the works of Lévy (1993), Pérez Gómez, (2015), Rojo (2012), Oliveira e Castela (2015) among others. It is expected that the findings of this study contribute to the understanding of benefits that the use of online resources in classrooms can have to enhance the teaching and learning process of foreign languages and expand multiliteracy.

KEYWORDS: DTLO. Multiliteracy. Spanish as a foreign language.

1. Trabalho realizado com apoio financeiro da Fundação Araucária ao Projeto de Iniciação Científica “Elaboração e Análise de Objetos Digitais de Ensino-Aprendizagem”, que se insere no Projeto de Pesquisa “Descrição e Elaboração de Objetos Digitais de Ensino-aprendizagem de Espanhol”.

2. Tradução de Camila Boroto. E-mail: camilaboroto@gmail.com.

3. Acadêmico do 4º ano do curso de Letras Português/Espanhol e suas respectivas literaturas da Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, campus Cascavel, Paraná - Brasil, contato.hmc@live.com.

4. Coordenadora dos Projetos de Pesquisa citados neste artigo. Doutora em Letras Neolatinas (Língua Espanhola), professora dos Programas de Pós-graduação *Stricto Sensu* em Letras, nível de mestrado e doutorado acadêmicos (PPGL) e nível de mestrado profissional (PROFLETRAS) na Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, campus Cascavel, Paraná - Brasil, greicecastela@yahoo.com.br.

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento tecnológico no mundo inteiro está acontecendo de forma rápida e promissora. A cada hora um novo aplicativo para celular é atualizado, uma ferramenta *on-line* ganha novas funções e objetos “novos” vão se tornando obsoletos. Ou seja, a atualização é constante e dinâmica.

Dados apresentados pelo *International Telecommunication Union* (ITU), publicados no relatório “ICT Facts & Figures 2016”⁵ apontam que, até o final de 2016, 3,9 bilhões de pessoas no mundo ainda não possuíam acesso à internet, ou seja, 53% da população mundial. Nos países emergentes, como o Brasil, 40% da população ainda não possuía acesso à internet e o percentual agrava-se nos países mais pobres, com índices que chegam a 15%. Analisando os percentuais, 53% representa que mais da metade da população do Mundo não têm acesso à internet. Logo, significa que as escolas têm um grande compromisso social de conectar seu público externo com a teia mundial.

Contudo, como a tecnologia é dinâmica, o uso de ferramentas, aplicativos e *softwares* educativos no âmbito educacional implica a necessidade de reflexões e estudos sobre as possíveis abordagens e contribuições de implementar essas ferramentas nas atividades a serem desenvolvidas em salas de aula. Segundo Roncarelli (2012, p. 106), “os professores antes dotados de lousas, cadernos, livros, escrituras, ditados, questionários, contam, hoje, com outras possibilidades para que suas aulas sejam mais prazerosas e cognitivamente mais desafiadoras”.

Partindo da necessidade de integrar a tecnologia ao ensino e de produzir reflexões teóricas sobre a temática, procura-se, neste artigo, refletir sobre a elaboração e aplicação de Objetos Digitais de Ensino-Aprendizagem, doravante ODEA, para o ensino de Língua Espanhola, e apresentar parte dos resultados obtidos no Projeto de Iniciação Científica “Elaboração e Análise de Objetos Digitais de Ensino-Aprendizagem” e do Projeto de Pesquisa “Descrição e Elaboração de Objetos Digitais de Ensino-aprendizagem de Espanhol”, ambos realizados com recursos da Fundação Araucária. A proposta tem por objetivo estudar e elaborar Objetos Digitais de Ensino-aprendizagem (ODEA) integrando recursos gratuitos disponíveis na internet, de modo que as suas funcionalidades sejam exploradas pelo professor com a finalidade de os alunos aprenderem a língua estrangeira por meio de ferramentas lúdicas *on-line*. Até o presente momento, dois ODEA foram elaborados: *Blancanieves y los siete enanitos* e *Caperucita Roja*. Ambos objetos têm como tema central contos de fadas e o conteúdo trabalhado em cada um deles é distinto entre si.

5. <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2016.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2017.

Nesse artigo, abordamos fundamentação teórica sobre letramento digital, ODEA e hipertexto e, em seguida, apresentamos o ODEA “*La Blancanieves*” que foi elaborado para ser trabalhado com alunos de espanhol do 6º ano do Ensino Fundamental II.

1. LETRAMENTO DIGITAL, ODEA, HIPERTEXTOS... POR QUÊ E PARA QUÊ?

O ensino nos novos ambientes digitais de aprendizagem difere significativamente em alguns pontos do ensino externo a esses ambientes. Para Pérez Gómez (2015), a Educação na era digital difere da educação fora dela. Segundo o autor, o acesso à informação está aumentando cada vez mais e a valorização dos profissionais que sabem lidar com a tecnologia da informação cresce na medida em que o acesso aumenta, pois é preciso ter profissionais (e professores) qualificados que saibam lidar com as inovações.

Visto que há a necessidade de ter profissionais/professores qualificados para esse fim, o fato intrínseco a isso é de que a forma de alfabetização precisa se dar de uma forma distinta da que vinha sendo feita até então (por meio dos métodos tradicionais). O usuário não deve continuar sendo alfabetizado da forma tradicional, que não incorpora à sua realidade a nova estrutura social – ou digital. Segundo Coscarelli (2016, p. 11), “Os mais diversos contextos escolares precisam discutir e se apropriar dessas tecnologias para que os alunos também incorporem em suas vidas as inúmeras possibilidades oferecidas pelos equipamentos [...] e aplicativos”. A relevância dessa inserção digital também é enfatizada por Pérez Gómez:

[...] preparar os cidadãos não só para ler e escrever nas plataformas multimídia, mas para que se envolvam com esse mundo compreendendo a natureza intrincada, conectada, da vida contemporânea, torna-se um imperativo ético e também uma necessidade técnica. (PÉREZ GÓMEZ, 2015, p. 21).

Infelizmente, o preparo, mencionado por Pérez Gómez (2015), nem sempre tem ocorrido de forma a trazer benefícios. O impacto que a era digital trouxe nas novas gerações foi gigantesco, uma vez que a tecnologia introduz ao cotidiano dos jovens um novo estilo de vida, um estilo que eles e os seus familiares não estavam acostumados. Já é comum, atualmente, os jovens ficarem horas conectados, realizando multitarefas, dividindo a interação física com a interação virtual. Mas, como alerta o autor, a pouca dosagem de interação é fácil de ser administrada, mas “em doses elevadas favorece um estilo de vida governado pelo estresse, que compromete a qualidade do pensamento e tomada de decisões tranquila” (PÉREZ GÓMEZ, 2015, p. 26).

Se os jovens fazem parte dessa nova era de inserção virtual, as instituições sociais precisam ‘entrar’ no mundo virtual, e com a escola não seria diferente. Acima de tudo, “o acesso à informação é um direito do cidadão [e] ele precisa estar preparado para saber onde encontrar as informações de que precisa e em que confia e ler criticamente essas informações” (COSCARELLI, 2016, p. 12). E é na escola que terá esse preparo. Contudo, pode haver dificuldades de as instituições de ensino se inserirem, de fato, na era da informação, pois

[...] o desafio da escola contemporânea reside na dificuldade e na necessidade transformar a enxurrada desorganizada e fragmentada de informações em conhecimento, ou seja, em corpo organizados de proposições, modelos, esquemas e mapas mentais que ajudem a entender melhor a realidade, bem como na dificuldade para transformar esse conhecimento em pensamento e sabedoria. (PÉREZ GÓMEZ, 2015, p. 28).

Tendo em vista a grande adaptação que deve ser feita pela escola para incorporar à sua rotina os ideais da era da informação, algumas resolvem ignorar as mudanças e, dessa forma, ignoram o cotidiano dos seus alunos, o exterior, a comunidade que integra, e correm o risco de se tornarem obsoletas. Por isso,

[...] é o momento de redefinir o fluxo de informações na escola. Nós, docentes, devemos nos dar conta de que não é aconselhável apenas fornecer informação aos alunos, temos que ensiná-los como utilizar de forma eficaz essa informação que rodeia e enche as suas vidas, como acessá-la e avaliá-la, recriá-la e compartilhá-la. As escolas devem se transformar em poderosos cenários de aprendizagem, onde os alunos investigam, compartilham, aplicam e refletem. (PÉREZ GÓMEZ, 2015, p. 29, grifos nossos).

Com o propósito de redefinir o fluxo de informações nas escolas e de ensinar os alunos a utilizar as informações disponíveis *on-line* para o seu aprendizado, é que buscamos abordar sobre a importância dos multiletramentos. Os multiletramentos abrangem a multiplicidade de cultura e de semiótica (ROJO, 2012). Logo,

[...] são necessárias novas ferramentas – além das da escrita manual (papel, pena, lápis, caneta, giz e lousa) e impressa (tipografia, imprensa) – de áudio, vídeo, tratamento da imagem, edição e diagramação. (ROJO, 2012, p. 21).

Os letramentos se tornam multiletramentos a partir do momento em que as ferramentas da escrita manual necessitam de novas ferramentas para a nova prática. Segundo Teixeira e Moura (2012), “[há] a necessidade de (re)pensar o conceito de

letramento a partir mudança da cultura do papel para a cultura da tela” (TEIXEIRA; MOURA, 2012, p. 55). Além disso, não há apenas uma mudança nas ferramentas utilizadas, mas também “são requeridas novas práticas: a. de produção, nessas e em outras, cada vez mais novas, ferramentas; b. de análise crítica como receptor” (ROJO, 2012, p. 21). Neste sentido, os *hipertextos* contribuem expressivamente em se tratando de multiletramentos, pois eles oferecem várias possibilidades:

Com efeito, hierarquizar e selecionar áreas de sentido, tecer ligações entre essas zonas, conectar o texto a outros documentos, arimá-lo a toda uma memória que forma como que o fundo sobre o qual ele se destaca e ao qual remete, são outras tantas funções do hipertexto informático. (LÉVY, 2011, p. 37).

Basicamente, o hipertexto é um conjunto de nós (LÉVY, 1993), em que a interação é dada por meio do direcionamento dado pelo usuário por meio de um clique em um *link* ou *hiperlink*. Textos, imagens, palavras podem ser hipertextos que levam o usuário de um ponto ao outro de forma não-linear.

Oliveira e Castela (2015), ao abordarem o hipertexto e uma proposta de criação de ODEA para ensino-aprendizagem de inglês, comentam sobre a concepção de letramento digital, conceito indissociável e essencial para o ensino por meio da tecnologia. Uma vez que a leitura de textos impressos exige um tipo de letramento, para a interação virtual é exigido um letramento digital, ou seja, uma nova forma de ler no ambiente digital. Se há as funcionalidades hipertextuais, a linearidade do letramento, na sua concepção mais ampla, deve ser repensada no ambiente virtual. Segundo Xavier (2002; 2005),

[...] o letramento digital, assim como os demais tipos de letramento, instaura diferentes funções (tudo aquilo que o letramento pode fazer pelo indivíduo) e usos (tudo o que o indivíduo pode fazer com o letramento) no contexto sociocultural em que é adotado. (XAVIER, 2002, p. 55).

O *Letramento digital* implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital. (XAVIER, 2005, p.134, grifos do autor).

Como podemos verificar, Xavier (2005) ressalta a necessidade de mudança na forma de ler e escrever no ambiente virtual.

Uma vez que a escola precisa de novas ferramentas no ensino, a grande dificuldade está em colocar os multiletramentos na prática, ou seja, no cotidiano das aulas dos alunos. Há diversas ferramentas que possibilitam a interação do aluno com um objeto *hipertextual*, que ramifica o conhecimento. Os *smartphones*, por exemplo, já não servem apenas para conversar por meio de uma ligação telefônica, pois se tornaram uma ferramenta que contribui para o acesso a aplicativos disponíveis na rede e às plataformas de interação e produção colaborativa. Seus usuários poderem interagir com as várias ferramentas oferecidas em rede interna ou externa, e essa interação/colaboração, uso de várias linguagens e semioses é que caracteriza a atividade como um multiletramento. Contudo, não há efetividade alguma se essas ferramentas são ignoradas diante do ensino tradicional.

Para que os multiletramentos sejam incorporados à realidade escolar, os ODEA têm papel fundamental. Segundo Silva (2004),

[...] os objetos de aprendizagem podem ser entendidos como “segmentos” de informação autônoma que se destinam à utilização em situações de aprendizagem tanto na modalidade a distância como na presencial. (SILVA, 2004).

Alguns autores conceituam esses objetos de outra forma, mas consideramos como ODEA o objeto que apresenta uma finalidade pedagógica e é embasado em um conceito científico de cunho pedagógico (LEFFA, 2006 *apud* COSTA; FIALHO, 2013, p. 107). Basicamente, um ODEA pode ser “qualquer arquivo digital (texto, imagem ou vídeo), desde que usado para facilitar e promover a aprendizagem” (LEFFA, 2006, p. 7 *apud* COSTA; FIALHO, 2013, p. 109). Para Konrath, Carneiro e Tarouco (2009), um ODEA é “qualquer material ou recurso digital com fins educacionais, ou seja, recursos que podem ser utilizados no contexto educacional de maneiras variadas e por diferentes sujeitos” (KONRATH; CARNEIRO; TAROUCO, 2009).

Há quatro características principais de um ODEA, conforme apontam Costa e Fialho:

- 1) Reusabilidade: diz respeito à possibilidade de (re)utilização de um OA em outro contexto a partir da capacidade de modificação desse objeto.
- 2) Interoperabilidade: é a habilidade de transferir e utilizar informações de maneira uniforme e eficiente entre várias organizações e sistemas de informação (GARCIA, 2011), seja em diferentes máquinas, em diferentes navegadores, etc.
- 3) Granularidade: diz respeito à capacidade de identificar e intervir na forma e no tamanho do OA (ou de suas partes), possibilitando

que estas possam ser encaixadas umas às outras, permitindo, desse modo, que o todo inclusive se encaixe com outro todo (outro OA). 4) Recuperabilidade: diz respeito à forma de localização e recuperação de determinado OA a partir do acesso ao objeto. (COSTA; FIALHO, 2013, p. 109).

É importante que o professor saiba identificar um objeto que tenha fins pedagógicos, pois, dentre os milhões de objetos digitais disponíveis *on-line*, há aqueles que têm cunho pedagógico e aqueles que não foram formulados com esse objetivo (OLIVEIRA; CASTELA, 2015). Além disso, é necessário ter clareza de porquê, quando e como utilizá-lo nas aulas:

embora o hipertexto eletrônico amplie e potencialize as características do hipertexto impresso e sirva de fator de motivação para os aprendizes, sua utilização no âmbito escolar requer não somente o domínio do manuseio do computador, da Internet e dos gêneros digitais por parte do docente, mas, sobretudo, o conhecimento de como e quando empregá-lo com fins pedagógicos. (CASTELA, 2007, p. 10, grifos nossos).

2. ODEA “*BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS*”

O Programa *PowerPoint 2016*, da *Microsoft Windows*, tem por objetivos proporcionar ao usuário a utilização de ferramentas que possibilitem a criação e a edição de apresentações gráficas de forma intuitiva, fácil, dinâmica e profissional. A dinamicidade desse programa está, justamente, em permitir que os usuários criem apresentações a partir de estilos pré-selecionados ou inicie um projeto do início, personalizando a apresentação por completo e, sobretudo, realizar interações que a lousa, o giz e/ou o lápis e o papel não dariam conta.

O ODEA intitulado “*Blancanieves y los siete enanitos*” foi produzido nesse Programa, mas não a partir dos estilos prontos. Atualmente,⁶ a apresentação possui 109 slides que interagem entre si e permite uma interação não-linear por meio dos vários *links* que formam o *hipertexto*.

Como explicamos na seção anterior que um ODEA é qualquer objeto que tenha cunho pedagógico, optamos em elaborar esse objeto como *hipertexto*. A leitura e o aprendizado hipertextual permitem que o aluno seja o gestor do seu próprio conhecimento, ou seja, ele mesmo gerencia o que gostaria de aprender. Por exemplo, ao invés de um estudo linear em que ele aprenderia, primeiramente, o vocabulário de *los numerales*, ele acessará por meio dos *hyperlinks* as atividades que

6. Dizemos “atualmente” em virtude de o projeto estar ainda em processo de desenvolvimento.

permitem testar o seu conhecimento sobre o assunto. Contudo, ainda que o aluno possa ser o gesto do próprio aprendizado, o professor terá papel fundamental para orientar os alunos a utilizarem o ODEA de forma correta de modo que eles aproveitem inteiramente as possibilidades oferecidas pelo objeto. Ter autonomia para ser gestor do próprio conhecimento não significa que o aprendiz estará desassistido: estaremos proporcionando um espaço em que o aluno terá a liberdade de gerir seu conhecimento. À luz disso, Freire (2002) reflete:

A gente vai amadurecendo todo dia, ou não. A autonomia, enquanto amadurecimento todo dia, ou não. A autonomia, enquanto amadurecimento do ser para si, é processo, é vir a ser. Não ocorre em data marcada. É neste sentido que uma pedagogia da autonomia tem de estar centrada em experiências estimuladoras da decisão e da responsabilidade, vale dizer, em experiências respeitadas da liberdade. (FREIRE, 2002, p. 67).

Para trabalhar o ensino de língua espanhola, buscamos, a partir de um conto de fadas (neste caso o da *Blancanieves y los siete enanitos*), elaborar atividades que abordassem sobre o conteúdo da história e, ao mesmo tempo, divertir os alunos enquanto aprendem a língua e os vocabulários que perpassam o enredo. Os seguintes conteúdos de vocabulários foram trabalhados: *los lugares de la ciudad; los numerales; las prendas de vestir e los animales*. A maior parte dos slides possui imagens para que os alunos possam associar o nome do objeto estudado a sua figura, visto que a utilização de figuras no ensino de língua estrangeira é fundamental para o processo de apropriação de conteúdo. Tal ideia é ratificada por Faheina (2008) que relata o seguinte:

Quando incorporadas ao campo pedagógico, as imagens geram um novo significado à atividade a ser realizada. Assim, empregá-las como recurso mediador da aprendizagem dá sentido ao ato educativo, pois, para toda atividade educativa, deve haver uma intencionalidade e um plano a ser seguido. (FAHEINA, 2008, p. 46 *apud* LIMA; MACEDO, sd., p. 3).

As atividades encontradas nesta ODEA, na maior parte (com exceção de uma atividade) foram elaboradas utilizando três ferramentas disponíveis *on-line*: o *Portal de Actividades Educativas multimedia – Educaplay*,⁷ o *Google Documentos*⁸ e o *Google Apresentações*.⁹

7. <https://www.educaplay.com/>

8. <https://www.google.com/intl/pt-BR/docs/about/>

9. <https://www.google.com/intl/pt-BR/slides/about/>

O *Portal de Atividades Educativas multimedia – Educaplay* é um *site* que permite a criação de 17 tipos distintos de atividades para serem disponibilizadas *on-line* e no acervo interno do *site*. Para poder iniciar a utilização, é necessário que o usuário se cadastre no *site* (por meio da conta do *Facebook*, *Google* ou do cadastro na própria página) e crie o seu perfil de professor. A partir disso, o usuário poderá elaborar atividades conforme a sua necessidade pedagógica. Todas as atividades criadas ficam disponíveis no repositório do *site*, mas é necessário que o criador siga algumas exigências na hora da produção da atividade para que ela se torne pública e disponível. O *Educaplay* dispõe da opção *Premium* por meio de assinatura mensal que garante vários privilégios, mas a versão gratuita não afeta o objetivo principal do *site*, que é possibilitar a elaboração de atividades. Para a exibição destas, no modo *free*, os usuários precisam assistir a um vídeo com publicidade de 5 segundos antes de iniciar a atividade.

Durante a sua utilização, o *site* (que pode ser acessado em Espanhol, Inglês e Francês) se mostrou eficaz na sua proposta, além de ter tutoriais disponíveis para os usuários explicando como cada atividade funciona. Nas atividades elaboradas no ODEA, trabalhamos com as atividades de *crucigrama* (palavras cruzadas), *ordenar columnas* (ordenar as colunas) e *sopa de palabras* (sopa de palavras).

O *Google Documentos* e o *Google Apresentações* são aplicações gratuitas desenvolvidas e gerenciadas pelo *Google*. Em relação ao primeiro, o usuário pode editar textos e estilos, inserir imagens e gráficos e adicionar *links*, desenhos e outras funcionalidades semelhantes às encontradas nos principais editores de texto do mercado (*OpenOffice*, *Word*). Já a segunda, *Google Apresentações*, a aplicação tem o objetivo de dispor *on-line* um editor de apresentações de texto, semelhante ao *PowerPoint*, mas de forma leve e compacta. Ambas aplicações permitem a contribuição colaborativa dos usuários e, por isso, elas possibilitam que várias pessoas editem um mesmo documento simultaneamente e as alterações sejam exibidas em tempo real (além da comunicação entre *chats* disponíveis em ambas ferramentas).

Segundo Torres (2004), a proposta colaborativa é, justamente, a de fazer com que o conhecimento seja construído coletivamente, e não de forma individual como ocorrem nos cadernos. Assim,

[a produção colaborativa permite a] construção coletiva do conhecimento, que emerge da troca entre pares, das atividades práticas dos alunos, de suas reflexões, de seus debates e questionamentos; interatividade entre os diversos atores que atuam no processo; estimulação dos processos de expressão e comunicação; flexibilização dos papéis no processo das comunicações e das relações a fim de permitir a construção coletiva do saber; sistematização do

planejamento, do desenvolvimento e da avaliação das atividades; aceitação das diversidades e diferenças entre alunos; desenvolvimento da autonomia do aluno no processo ensino-aprendizagem; valorização da liberdade com responsabilidade; comprometimento com a autoria; valorização do processo e não do produto. (TORRES, 2004, p. 50 *apud* LEITE *et al.*, 2005, p. 1119).

As atividades elaboradas para o ODEA utilizando essas aplicações tiveram por objetivo fazer com que os alunos interajam entre si por meio do documento, na medida em que os colegas forem inserindo as informações e eles as visualizem, descentralizando o conhecimento. Com as ferramentas colaborativas, não só o professor terá acesso ao que foi produzido pelos alunos, mas todos aqueles que têm acesso ao documento (neste caso, os alunos que estão utilizando o ODEA) poderão visualizar e opinar sobre a atividade do outro. Salientamos que o criador do documento tem acesso às alterações realizadas nele e a exclusão de um tópico, por exemplo, pode ser revertido facilmente.

No menu inicial do ODEA estão dispostos os principais *hiperlinks* (como botões) que o gerenciam. Ao todo, 10 botões fazem parte do menu inicial da aplicação. Como sub-menu, encontramos o “*Actividades*” (figura 1) que concentra os *hiperlinks* para acesso aos slides de atividades que têm um outro *link* para que o aluno acesse e realize a atividade.

Figura 1 – Menu inicial do ODEA



Fonte: do autor.

Figura 2 – Menu de atividades



Fonte: do autor.

No menu principal, encontramos os seguintes botões (e as suas descrições): *Historia*: clicando neste item, o aluno será direcionado para os slides que exibem na íntegra o conto *Blancanieves y los siete enanitos* de Charles Perrault. Treze slides compõem esta seção. Além disso, o aluno pode acessar por meio de um *hiperlink* informações sobre o autor e o site o qual o texto foi extraído;

Figura 3 – Menu da história



Fonte: do autor.

Figura 4 – Site com as informações sobre autor (acessado através do *hiperlink* no nome do autor)



Fonte: do autor.

Los enanitos: nesta seção, *Blancanieves* faz a apresentação dos sete anões. A descrição dos seus temperamentos são as mesmas comumente reproduzidas nos desenhos e, além disso, a intenção é fazer com que o aluno observe as distintas cores das roupas dos anões, assunto que será abordado no item subsequente. Oito slides compõem esta seção;

Figura 5 – Seção *Los enanitos*



Fonte: do autor.

Figura 6 – Slide da seção *Los enanitos*



Fonte: do autor.

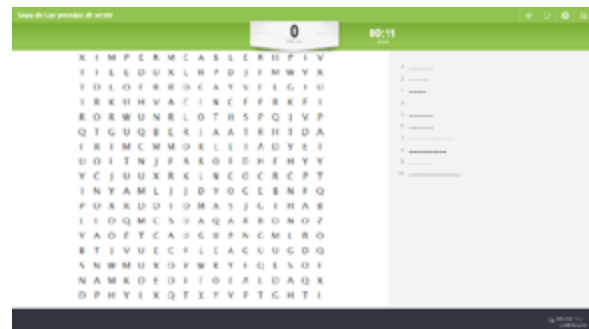
Prendas de vestir: o objetivo desta seção é fazer com que os alunos aprendam o vocabulário sobre roupas. Quarenta e oito itens fazem parte deste vocabulário e apresentamos o nome da peça em espanhol e uma figura para ilustrá-la. Como fixação, três propostas de atividades estão disponíveis: *CRUCIGRAMA DE LAS PRENDAS DE VESTIR*; *SOPA DE PALABRAS – LAS PRENDAS DE VESTIR* (ambos no *Educaplay*) e *DESCRIBA A LAS PERSONAS* (*Google Documentos*). Solicita-se também que o aluno escreva (no *Google Documentos*) uma frase em espanhol para cada uma das palavras encontradas na atividade de sopa de palavras.

Figura 7 – Slide das atividades referente ao conteúdo *Prendas de vestir* e



Fonte: do autor.

Figura 8 – Proposta da atividade *Sopa de palabras* no Educaplay



Fonte: do autor.

Figura 9 – Proposta de atividade de frases no *Google Documentos* com o vocabulário de *Prendas de vestir*



Fonte: do autor.

Figura 10 – Proposta de atividades de descrição de imagens com o vocabulário de *Prendas e vestir*



Fonte: do autor.

Los animales: nesta parte, buscamos trabalhar com o vocabulário de animais, haja vista que, na história, a Branca de Neves tem uma intrínseca relação com esses seres. Ao todo são 108 animais diferentes aos que os alunos terão acesso a sua ilustração, nome em espanhol e tradução para o português. Como atividade de fixação, propomos palavras-cruzadas, sopa de palavras e a “*Ficha de los animales*”, que consiste em os alunos produzirem no *Google Apresentações* uma ficha sobre um animal que eles escolheram. Eles deverão buscar informações na internet sobre esses animais e, em seguida, apresentar para os colegas de sala as informações encontradas sobre o bicho pesquisado. Vinte e três slides compõem essa seção.

Figura 11 – Atividade *Ficha de los animales*



Fonte: do autor.

Los lugares de la ciudad: nesta seção, buscamos trabalhar com o conteúdo dos lugares da cidade. Quarenta palavras compõem-na e, como encaminhamentos, propomos duas atividades: a primeira é uma palavra-cruzada com o vocabulário estudado e a segunda é “*Presentando la ciudad*”, que consiste em os alunos, no *Google Documentos*, reunirem informações sobre um lugar e depois o apresentarem aos colegas. Seis slides compõem essa seção.

Figura 12 – Vocabulário dos lugares da cidade e *Actividades*



Fonte: do autor.

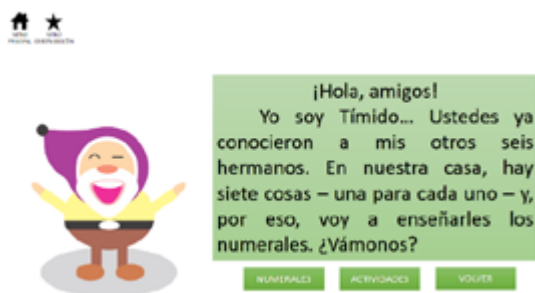
Figura 13 – Atividade *Presentando la ciudad*



Fonte: do autor.

Los numerales: nesta parte os alunos aprenderão sobre o vocabulário dos numerais em espanhol. Todas as atividades desta seção foram elaboradas no *Educaplay* e acrescentamos um novo tipo de atividade: relacionar colunas, em que o usuário relaciona uma coluna (seja um objeto em áudio, texto ou figura) com a outra coluna com objetos correspondentes. Seis slides fazem parte desta seção;

Figura 14 – Seção *Los numerales*



Fonte: do autor.

Figura 15 – Slide da seção *Los numerales*

	CARDINALES	ORDINALES
0	cero	
1	uno	primero / primer
2	dos	segundo
3	tres	tercero
4	cuatro	cuarto
5	cinco	quinto
6	seis	sexto
7	siete	séptimo
8	ocho	octavo
9	nueve	noveno, nono
10	diez	décimo

Fonte: do autor.

Figura 16 – Atividade de relacionar colunas com o conteúdo de *los numerales*



Fonte: do autor.

Actividades: clicando neste botão, os usuários são direcionados para a tela em que estão os *links* para acesso a todas as atividades do ODEA (vide Figura 1).

Referencias: direciona o aluno para as referências do ODEA.

Ayuda: botão que direciona o usuário para um slide em que são explicados os ícones encontrados no ODEA.

Salir: botão que encerra a apresentação.

Buscamos exprimir de forma sucinta os principais itens que compõem essa ODEA para que os docentes tenham ideia de como uma apresentação de slides feita no *PowerPoint* pode ser uma ferramenta eficaz para o ensino de língua estrangeira utilizando a tecnologia.

Em relação às características de um ODEA, mencionadas no começo do artigo, todas elas foram atendidas, com exceção da recuperabilidade do objeto em virtude de ele não estar disponível *on-line* ainda. Contudo, em relação à reusabilidade, o ODEA pode ser alterado e modificado conforme o contexto em que for inserido. Em relação à interoperabilidade, o objeto funcionará corretamente

nos computadores que são compatíveis com o *software PowerPoint*. Os programas *open source*¹⁰ compatíveis com o *PowerPoint* irão gerenciar o ODEA, mas pode ser que o *design* sofra algumas modificações em virtude de não estar rodando na plataforma na qual foi criado. Em relação à granularidade, o professor (ou desenvolvedor) poderá inserir outros objetos criados no *PowerPoint* ou similares, aumentando ou diminuindo o seu tamanho e encaixando conteúdos ao ODEA.

O ODEA *Blancanieves y los siete enanitos* é uma ferramenta em que os alunos aprenderão um novo conteúdo, mas sem a necessidade de lápis e caderno, empregando o letramento digital e os multiletramentos são utilizados constantemente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando falamos em tecnologia no ensino, é comum que os professores relutem em incorporá-la em suas aulas. A formação contínua dos docentes é necessária para que eles estejam atualizados e consigam utilizar as TICs em sala de aula de forma efetiva:

É necessário unir esforços entre professores, pedagogos e especialistas em tecnologias, a fim de potencializar o seu uso de maneira a contribuir para efetivação do aprendizado, por meio de programas de formação continuada, investindo na formação de equipes multidisciplinares que tenham o comprometimento de disseminação do uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem (CANTINI *et al.*, 2006, p. 882).

ODEAs, como o apresentado neste artigo, contribuem efetivamente para o ensino e para a aprendizagem e são relativamente fáceis de serem feitos e aplicados em sala de aula.

Futuramente, disponibilizaremos o ODEA no Banco de Objetos, para que mais pessoas possam ter acesso a esse recurso. A utilização do *PowerPoint* contribui com a reusabilidade do objeto, pois todos aqueles que tiverem acesso ao ODEA poderão realizar as modificações necessárias para utilizá-lo e aplicá-lo em sala de aula.

10. Softwares *open source* são aqueles que têm o código aberto, ou seja, o seu desenvolvimento é colaborativo e, por isso, são gratuitos e estão disponíveis *on-line* para o usuário fazer o *download* e utilizá-lo. Exemplo de *software open source*: [LibreOffice](http://libreoffice.org).

REFERÊNCIAS

- CANTINI, M. C. *et. al.* *O desafio do professor frente às novas tecnologias*. Anais... 2006. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2006/anaisEvento/docs/CI-081-TC.pdf>>. Acesso em: 7 mai. 2017
- CASTELA, G. S. O hipertexto visto de múltiplas perspectivas. *Travessias*. Cascavel: UNIOESTE, v. 1, n. 1, 2007. Disponível em: <http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/letras/revistas/travessias/ed_001/linguagem/O%20HIPERTEXTO%20VISTO%20DE%20M%20DALTIPLAS%20PERSPECTIVAS.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2014.
- COSTA, A. R.; FIALHO, V. R. A recuperabilidade em Objetos de Aprendizagem de Línguas: descritores em repositórios digitais. *Domínios de Linguagem*. v. 7, n. 1, p. 106-126, 2013. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/view/21775>>. Acesso em: 26 dez. 2016.
- COSCARELLI, C. V. (Org.). *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
- FAHEINA, E. F. A. A formação do-a pedagogo-a no contexto da cultura midiática: unindo as novas linguagens e as práticas interdisciplinares. In CARLOS, E. J. (Org.). *Por uma pedagogia crítica da visualidade*. João Pessoa: Ed. Universitária da UFPB, 2008. p. 37-56.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- GARCIA, S. C. *Objetos de aprendizagem como artefatos mediadores da construção do conhecimento: um estudo com base na Epistemologia Histórico-Cultural*. 2011. 236f. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, Rio Grande do Sul, 2011.
- LEFFA, V. J. Nem tudo que balança cai: Objetos de aprendizagem no ensino de línguas. *Polifonia*. Cuiabá, v. 12, n. 2, p. 15-45, 2006.
- LEITE, C. L. K. et al. *A aprendizagem colaborativa no ensino virtual*. Anais... 2005. Disponível em: <<https://tutorabernadete.files.wordpress.com/2015/04/aprendizagvaem-colaborati.pdf>>. Acesso em: 4 mai. 2017.
- LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. A virtualização do texto. In: _____. *O que é o virtual?* Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 2011. p. 35-50.
- LIMA, E. R. F.; MACEDO, C. L. A. *Didática Visual: o uso da imagem no ensino de língua estrangeira infantil*. s.d. Disponível em: <www.prac.ufpb.br/enex/XVENID/PROLICEN/CCHLA/20.doc>. Acesso em: 4 mai. 2017.
- KONRATH, M. L. P.; CARNEIRO, M. L. F.; TAROUÇO, L. M. R. Estratégias pedagógicas, planejamento e construção de Objetos de Aprendizagem para uso pedagógico. *RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*. Porto Alegre: CINTED/UFRGS, v. 7 n. 1, jul., 2009.
- OLIVEIRA, L. R. S.; CASTELA, G. S. Powerpoint hipertextual: objeto digital de ensino e aprendizagem de língua inglesa. *Temática*. Ano XI, n. 05 - Maio/2015 - NAMID/UFPB. Acesso em: 4 abr. 2017.
- PÉREZ GÓMEZ, Ángel I. A era digital: novos desafios educacionais. In: _____. *Educação na era digital: a escola educativa*. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 14-30.
- RONCARELLI, D. ÁGORA: concepção e organização de uma taxionomia para análise e avaliação de Objetos Digitais de Ensino-Aprendizagem. Florianópolis, 2012, 288 f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento), Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, UFSC, Florianópolis – SC, 2012.

ROJO, R. H. R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultura e de linguagens na escola. In: ROJO, R. H. R.; MOURA, E. (Orgs.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11-32.

SILVA, M. G. M. Novas Aprendizagens. CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA, 11, 7-10 set. 2004. Disponível em <<http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/146-TC-D2.htm>>. Acessado em 21 de fevereiro de 2006.

TEIXEIRA, D. O.; MOURA, E. Chapeuzinho vermelho na cibercultura. In: ROJO, R. H. R.; MOURA, E. (Orgs.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11-32.

TORRES, P. L. *Laboratório on-line de aprendizagem: uma proposta crítica de aprendizagem colaborativa para a educação*. Tubarão: Ed. Unisul, 2004.

XAVIER, A. C. S. O hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital. Tese de doutorado em Linguística. Campinas: IEL-UNICAMP, 2002.

_____. Letramento digital e ensino. In: SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M. (Orgs.). *Alfabetização e letramento: conceitos e relações*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p. 133-148.