

Ano de Impressão 2010

Greice da S. Castela¹
Analice d. O. Rodrigues²
Jocielly M. d. O. Citon³

**REFLEXÕES SOBRE UM CURSO DE
PRODUÇÃO DE ATIVIDADES POR MEIO
DO PROGRAMA ENSINO DE LÍNGUAS
ON-LINE (ELO)**

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo principal refletir sobre um curso de Didática para o Ensino de Línguas On-line (DELO), através do programa ELO disponível na Internet, destinado a professores e futuros professores de línguas estrangeiras e de língua materna. Refletimos sobre o ambiente virtual e sobre o material didático produzido pelos participantes do curso, com o objetivo de, a partir dessa análise, tirar lições para o aperfeiçoamento desses materiais. É importante salientar que o uso da Internet e de computadores integrados ao ensino de uma Língua Estrangeira contribui para a interação, para o acesso a materiais na língua meta e para o ensino a distância (EAD). E mesmo que o professor não domine plenamente essa ferramenta, ele necessita conhecer as possibilidades que esta tecnologia oferece e ponderar os pontos positivos e negativos que trará para suas aulas. O embasamento teórico desse trabalho consistiu em revisão bibliográfica sobre novas tecnologias e produção de materiais de ensino.

PALAVRAS-CHAVE: novas tecnologias; produção de materiais; ferramenta de autoria.

REFLECTIONS OF A TEACHING ACTIVITIES PRODUCTION COURSE
THROUGH THE ONLINE LANGUAGE TEACHING PROGRAM (ELO)

SUMMARY: The main aim of this study is to reflect on a Methodology Course for Online Language Teaching (DELO), through ELO (online language teaching program) which is available on the Internet and was designed for in-service and pre-service teachers of foreign languages and of mother tongue language. We reflected on the virtual environment and on the teaching material produced by the participants of the course and based on this analysis, we attempted to learn lessons in order to improve these materials. It is important to point out that the use of the Internet and computers integrated with the teaching of a foreign language contributes towards interaction, the access to materials in the target language and the distance learning (EAD). Besides, even if the teacher does not fully master that tool, s/he needs to know the possibilities that this technology offers and to consider the positive and negative points

Data de recebimento: 18/07/2009. Data de aceite para publicação: 29/09/2009.

¹ Doutora em Letras Neolatinas, Profª Adjunta, Colegiado do curso de Letras, UNIOESTE, Cascavel, PR, (0xx45) 3220-3162; Rua Universitária, 2069 sala 79 Jardim Universitário - CEP 85819-110. greicecastela@yahoo.com.br

² Letras Português/Espanhol, Professora de Línguas, Inglês Athus, Braganey, Paraná.

³ Letras Português/Espanhol, bolsista SETI, Três Barras do Paraná, Paraná.

that it will bring to her/his classes. The main theoretical basis for this research was a bibliographical review of new technologies and how to produce teaching materials.

KEYWORDS: new technologies; teaching materials; authoring tools.

INTRODUÇÃO

As novas tecnologias já fazem parte do nosso cotidiano. A informática e a Internet transformam significativamente a nossa maneira de viver ao promover mudanças nos nossos hábitos de compra, de comunicação, de lazer, de ensino, dentre muitos outros.

Com a popularização do computador e a pressão do mercado de trabalho para que as pessoas estejam atualizadas, constantemente surgem novas perspectivas de educação continuada. A tecnologia, inclusive a Internet, é uma ferramenta que proporciona a democratização do acesso à informação.

Segundo Fachinetto (2006, p. 76), “a escola precisa adaptar-se às mudanças do mundo contemporâneo. Um mundo em que a produção do saber ocorre no fluxo, de forma não-linear e se reorganiza a todo instante, de acordo com cada pessoa”. Nesse contexto, “o professor torna-se, portanto, um incentivador da inteligência coletiva, ao invés de simplesmente “fornecer” conhecimento” (FACHINETTO, 2006, p. 76).

Uma crítica frequente ao uso do computador no ensino é a de que o aluno ao usar as novas tecnologias não aprende, somente usa um site de busca, copia o conteúdo e o entrega ao professor. É importante que o docente domine essa nova ferramenta para orientar seus alunos, aproveitar os recursos disponíveis para o ensino e tornar o aprendizado muito mais prazeroso e eficiente. Nesse aspecto, a produção de materiais de ensino via rede mundial de computadores pode contribuir, mas apenas transformar o material impresso em digitalizado não funciona. É necessário entender as especificidades deste suporte e criar material adequado, não só ao meio, como também à situação de distanciamento espaço-temporal que caracteriza o Ensino a Distância (EAD). Para Lacombe (2000, p.18), na EAD a ênfase está na separação físico-temporal professor-aluno, nos meios técnicos e na influência de uma organização educacional, enquanto em uma aula presencial a ênfase está essencialmente no professor.

Cabe aos professores o desafio de explorar as potencialidades da mídia Internet e do suporte eletrônico para oferecer educação de qualidade, a custo baixo e para a democratização do acesso à educação através desta nova ferramenta.

O seguinte estudo vem contribuir para suprir a carência de materiais disponíveis em língua estrangeira (LE) e em língua materna

(LM) na rede mundial de computadores e dar suporte ao docente quanto ao uso dessa ferramenta nas aulas presenciais. Consiste em relatar a produção de materiais didáticos através do programa Ensino de Línguas On-line (ELO), uma ferramenta de autoria desenvolvida na Universidade Católica de Pelotas.

MATERIAL E MÉTODOS

Utilizando o programa Ensino de Línguas On-line (ELO) oferecemos um curso de extensão na UNIOESTE, campus de Cascavel, a fim de ensinar professores de línguas e acadêmicos do curso de Letras a utilizá-lo. Esse curso se realizou no primeiro semestre de 2009 com duração de 4 meses e um total de 45 horas. Contamos com 14 participantes, sendo a maioria composta por professores em formação das línguas espanhola, inglesa e italiana, interessados em aprender a trabalhar com esse programa.

Primeiramente apresentamos a ferramenta de autoria para a construção de atividades via rede mundial de computadores e em seguida discutimos a questão de como produzir materiais para o ensino.

O programa ELO é um sistema de autoria para a produção de materiais voltados especialmente para o ensino de línguas. Com ele é possível criar diferentes tipos de atividades, como leitura de texto com dicionário acoplado, atividades de memória, perguntas interativas ou de localização, avaliar as respostas do aluno, dar feedback progressivo para cada resposta certa ou errada, etc.

Considerando que a produção de materiais de ensino “é uma sequência de atividades que tem por objetivo criar um instrumento de aprendizagem” (LEFFA, 2003, p.1), cabe ao professor a mediação para a construção de conhecimento a fim de que o aluno aprenda de maneira mais autônoma.

Descrevemos neste trabalho uma ferramenta de autoria específica voltada para a produção de material de ensino, batizada como “Ferramenta de Autoria do Professor” (FAP) por Leffa (2006, p.189). FAP é um sistema que produz uma atividade de ensino, que permite a distribuição de tarefas, que dependem da criatividade dos docentes.

Segundo Leffa (2006, p.189), uma Ferramenta de Autoria é um programa de computador usado para a produção de arquivos digitais, geralmente incluindo texto escrito, imagem, som e vídeo. Exemplos típicos dessas ferramentas são o DreamWeaver da Macromedia ou o FrontPage da Microsoft; tipicamente produzem arquivos para a Internet, com automatização de várias etapas para facilitar o trabalho do autor.

Desse modo, entende-se por ferramenta de autoria um programa capaz de armazenar dados, sons, imagens, filmes, além de fornecer feedback e possibilitar a criação de atividades como uma complementação para aulas presenciais do professor. Como afirma Rodríguez Diéguez (1995, p.33), “a definição das funções e tarefas desse possível professor-usuário constitui um prioritário campo de estudo. E estas funções e tarefas constituem técnicas de intervenção”.

A FAP gera dados, analisa informações, tem recursos como a capacidade de feedback e a imprevisibilidade, recursos estes que aparecem normalmente nos games. Com a FAP o professor pode construir atividades relacionadas à sua disciplina e disponibilizá-las no laboratório de informática da escola ou na Internet. Ela ainda contribui para melhorar o desempenho do aluno a um baixo custo, já que possibilita economizar papel e fotocópias na realização das atividades.

De acordo com Leffa (2006), uma Ferramenta de Autoria para o Professor tem um forte potencial para ensinar a língua na rede mundial de computadores, além de ampliar a ação docente não só dentro da sala de aula, mas fora desse espaço, tornando-o presente também na Educação a Distância. Essa ferramenta ainda possui características importantes como automatização, criatividade, variação e interatividade sem prejudicar a interação (ibidem, p.195).

Quanto à função de uma Ferramenta de Autoria, este autor explica que esta

não substitui nem o professor nem o livro; soma-se a um e outro, enriquecendo o conteúdo do livro, na medida em que transforma o texto impresso em atividade interativa, e ampliando o trabalho do professor, na medida em que pode simular em sua ausência algumas de suas ações. O ideal, em relação ao professor, é que a FAP seja capaz de ir além da interatividade e que proporcione também a interação dando, em algum momento, um retorno ao professor do trabalho feito pelo aluno. Deixa de ser um meio de comunicação de massa, reproduzindo tarefas impessoais, para oferecer ao aluno um atendimento personalizado de acordo com suas necessidades (ibidem, p.194).

A FAP produz material em HTML, devido a esta ser a linguagem padrão na Internet. Como estrutura básica a FAP inclui o ambiente do professor e o ambiente do aluno. O ambiente do professor se caracteriza basicamente por viabilizar a elaboração das atividades, geralmente, permitindo que o professor escolha o conteúdo que deseja apresentar ao aluno, a maneira como fará a apresentação desse conteúdo, o tipo de feedback automático a ser oferecido e como ajudará no desempenho do aluno através de dicas e pistas. O ambiente do aluno apresenta a atividade elaborada pelo professor. Pode ser visualizado através de

imagem e movimento, filme, música, etc. Isso depende da criatividade do elaborador da tarefa, que é no caso o professor.

O programa ELO usado no curso é capaz de gerar uma série de atividades divididas em seis módulos diferentes, desde do nível mais automático até o mais elaborado. No nível automático estão os módulos: (1) recuperação de texto, eclipse, (2) reordenação, seqüência, (3) cloze com exercícios de preenchimento de lacunas e (4) jogo da memória. No nível elaborado (manual) ficam: (1) múltipla escolha e (2) atividade dialógica composta de questões de resposta fechada (ou pré-determinada). Há também possibilidades de serem feitas perguntas abertas, envolvendo perguntas interativas, de localização e baseadas no conhecimento prévio e de mundo do leitor.

Todos os módulos oferecem feedback e relatório de desempenho no final da execução dos exercícios. Os módulos são, portanto, baseados no ensino da língua estrangeira e da língua materna, mas nada impede o seu uso em outras disciplinas teóricas.

Na Tabela 1, a seguir, são relacionados aspectos de uma FAP com a produção de materiais de ensino.

Tabela 1 Aspectos de uma FAP e produção de materiais de ensino

Ambiente de aprendizagem	Permite ao aluno a exploração livre e a construção progressiva do conhecimento.
Análise de viabilidade	Possibilita ensinar qualquer disciplina na rede mundial de computadores, sendo excelente para Línguas Estrangeiras Modernas
Tipo de documento	Tutorial
Interface	Padrão Windows
Sistema de autoria	Programa ELO
Implementação	Professores e alunos
Avaliação	Observação do relatório de desempenho, gerado automaticamente pelo sistema.
Limitação	Incapacidade de administrar a imprevisibilidade gerada pelo outro.

De acordo com Leffa (2003), a produção de materiais didáticos perpassa minimamente quatro etapas, denominadas análise, desenvolvimento, implementação e avaliação.

A primeira etapa consiste em verificar o nível dos alunos que irão utilizar os materiais produzidos. Isso para que seja adequado e atenda suas necessidades, pois “o material a ser produzido deve oferecer ao aluno a ajuda que ele precisa no grau exato de seu adiantamento e de suas necessidades, preenchendo possíveis lacunas” (ibidem, p. 16-17).

Os materiais solicitados no decorrer do curso que ofertamos não eram voltados para um grupo de alunos específico. Procuramos direcionar os alunos a elaborá-los pensando em níveis nos quais poderiam trabalhar aquelas atividades com seus alunos. Por exemplo, um projeto com textos mais longos e com linguagem mais complexa poderia ser aplicado preferencialmente a alunos do nível avançado.

Com relação à etapa de desenvolvimento, Leffa (2003) aponta a necessidade de traçar objetivos para que se delimite o que se espera do aluno e para que este perceba o que é esperado dele. É relevante considerar que o objetivo da aprendizagem possui como componentes básicos as condições de desempenho, o comportamento que o aprendiz deve demonstrar e o critério de realização da tarefa.

Uma vez estabelecidos os objetivos, é necessário delimitar a abordagem que será o eixo condutor do material. No nosso caso, a ênfase foi dada à abordagem baseada em competências e em tarefas, já que o objetivo era produzir materiais exclusivamente no programa ELO.

Após a definição da abordagem, é preciso eleger o conteúdo, as atividades e os recursos. Segundo Leffa (2003, p. 27-28), “na definição do conteúdo, a preocupação está em definir da maneira mais clara possível o que exatamente o aluno precisa aprender para atingir os objetivos definidos anteriormente”. Na definição das atividades, considerando a escolha do programa, realizamos os seis módulos proporcionadas: eclipse, cloze, sequência, memória, múltipla e dialógica. Quanto aos recursos, o trabalho foi desenvolvido por meio de um software e do computador.

Importa ainda falar sobre a disposição das atividades elaboradas. Em outras palavras,

os dois critérios básicos para o ordenamento das atividades são facilidade e necessidade. Pelo primeiro critério, inicia-se pelo que é mais fácil e simples para o aluno, progredindo gradativamente para o que é mais difícil e complexo. O retorno pelo investimento feito na aprendizagem pode às vezes demorar um pouco, até produzir algo útil. Pelo critério da necessidade, começasse pelo que é mais necessário e útil para o aluno, com retorno mais imediato [...]. (LEFFA, 2003, p. 31).

Nesse sentido, Leffa (2003) cita Gagné e seus nove eventos instrucionais, conhecidos como: garanta atenção, informe os objetivos, acione o conhecimento prévio, apresente o conteúdo, facilite a aprendizagem, solicite desempenho, forneça feedback, avalie o desempenho e ajude na retenção e transferência. Tudo isso com o intuito promover uma aprendizagem mais efetiva por meio das atividades propostas.

Há ainda a questão da motivação, ou seja, como manter a atenção e a disposição do aluno? Certamente nessa questão a utilização do computador colaborou, pois puderam elencar em suas atividades sons, vídeos e imagens diversas. Contudo, apenas isso também não oferece garantias de motivação. Portanto, orientamos os participantes a buscar textos interessantes e a reconhecerem o esforço na realização das atividades por meio de feedbacks quando possível.

No que se refere à etapa de implementação,

[esta] [...] pode receber um cuidado maior ou menor dependendo, via de regra, da maior ou menor presença de quem preparou o material. Há três situações básicas: (1) o material vai ser usado pelo próprio professor, (2) o material vai ser usado por outro professor, (3) o material vai ser usado diretamente pelo aluno sem presença de um professor. Cada um desses casos requer uma estratégia diferente de implementação (LEFFA, 2003, p.35).

Com relação à produção dos participantes durante o curso, o material se enquadra no terceiro caso, com o foco no aluno. Isso requer mais atenção, tendo em vista que situações devem ser presumidas, e, portanto, antecipadamente resolvidas. Segundo Leffa (2003), essa aprendizagem que o aluno conduz sem amparo do professor implica em duas questões: grande necessidade de motivação e falta de avaliação exterior. A segunda pode ser prejudicial, já que podem ocorrer desvios durante a aprendizagem que não serão mais capazes de serem sanados.

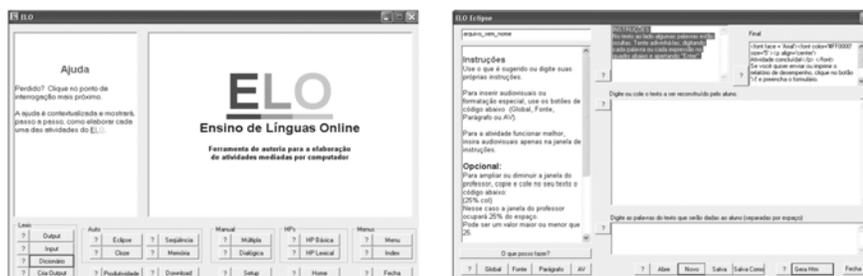
Por último há a fase da avaliação e, embora haja diversos modos de realizá-la, de acordo com Leffa (ibidem, p. 39) “muitos pesquisadores preferem a observação direta do trabalho do aluno com o material; mais importante do que o que os alunos respondem ou dizem é o que eles realmente fazem. Isso só se consegue pela observação”.

Vale lembrar que a “produção de materiais não está centrada nem no professor nem no aluno; está centrada na tarefa” (LEFFA, 2003, p. 41). Em decorrência disso, evidencia-se a importância de uma elaboração de atividades que atenda a cada uma dessas etapas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aprendizagem do uso do programa ELO, cada participante teve que elaborar atividades voltadas para cultura em uma língua meta, no estudo Inglês, Espanhol ou Italiano.

A Figura 1(a) apresenta a imagem inicial do programa ELO com todos os módulos disponíveis para a produção de materiais didáticos, enquanto a Figura 1(b) apresenta a estrutura de uma FAP, com o ambiente do aluno e do professor.



(a) Apresentação Inicial do ELO (b) Estrutura de um módulo do ELO (eclipse)

Figura 1 Programa ELO

A fim de ilustrar os resultados obtidos, reproduzimos, com devida autorização, algumas atividades (Figura 2) com o tema América Hispânica, desenvolvidas por uma das participantes do curso. Esses exemplos abrangem todas as atividades propostas pelo programa, incluindo cloze, sequência, eclipse, memória, múltipla e dialógica.

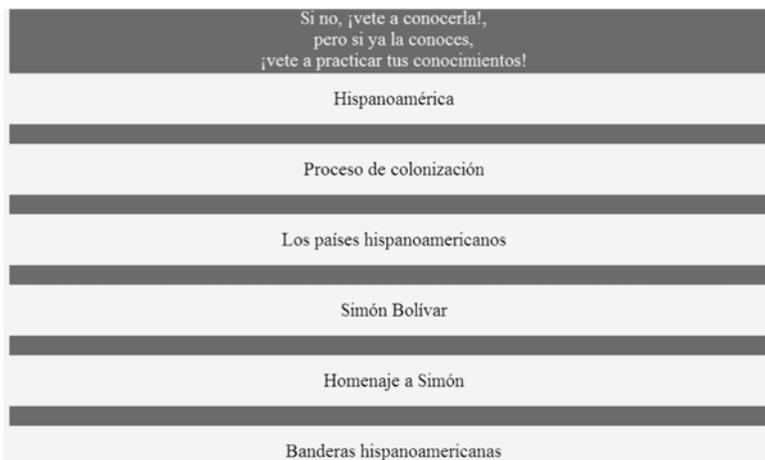
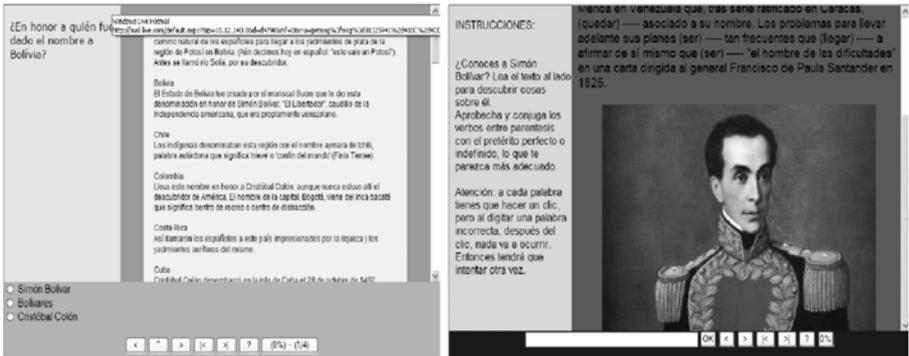


Figura 2 Index do Projeto

Na Figura 3(a) é apresentada a imagem da atividade Los países Hipanoamericanos através do módulo múltipla. Já na Figura 3(b) encontra-se o módulo cloze com a atividade Simón Bolívar.

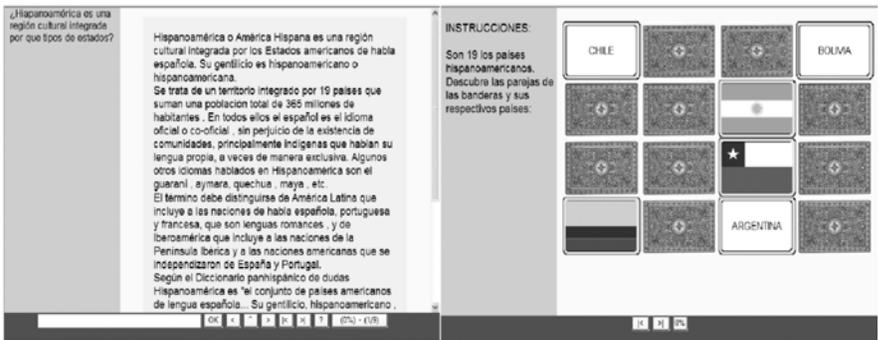


(a) Atividade Los países Hispanoamericanos (múltipla)

(b) Atividade Simón Bolívar (cloze)

Figura 3 Módulo múltipla e cloze

A imagem do módulo dialógica com a atividade sobre a Hispano-América em geral pode ser visualizada na Figura 4 (a). E, a Figura 4 (b) apresenta a atividade do Jogo das Bandeiras no módulo memória.



(a) Atividade de Hispano-América (dialógica) (b) Atividade jogo das bandeiras (memória)

Figura 4 Módulo dialógica e memória.

Por fim, a Figura 5(a) apresenta uma atividade com música através do módulo eclipse e pela Figura 5(b) pode-se verificar uma atividade sobre a Colonização da América Hispânica por meio do módulo sequência.

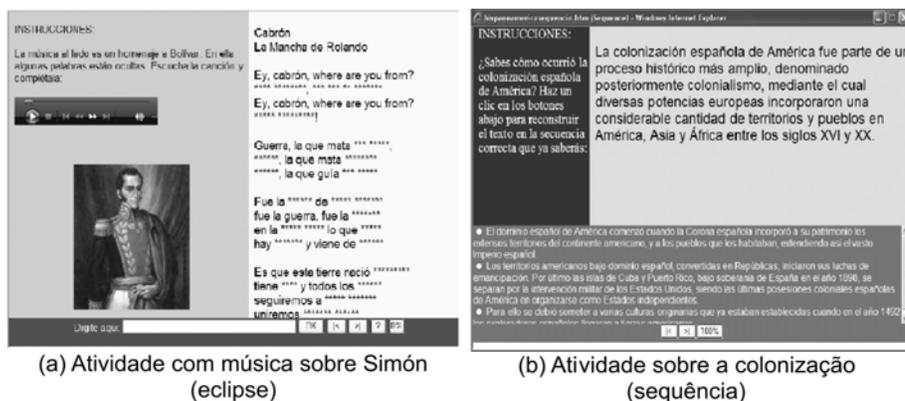


Figura 5 Módulo eclipse e seqüência.

Dos 14 inscritos no curso, 7 chegaram a concluí-lo. Percebemos, entre os participantes, algumas dificuldades em relação: (a) ao trabalho com o programa devido ao pouco conhecimento de informática; (b) à falta de paciência para produção de materiais através de uma FAP, que necessita de atenção, criatividade e desempenho por parte do aluno e (c) aos ambientes de aprendizagem diferentes que abarcam o ambiente do aluno, do professor e do conteúdo, os quais também necessitam de formatação com relação à tamanho, cores e tipo de fonte e cor de fundo nos ambientes, para uma apresentação agradável das atividades ao aluno.

É importante salientar que este curso pode ser desenvolvido como EAD ou presencial. A diferença entre ambos é que na EAD se exige mais conhecimento do aluno em relação à ferramenta, no caso do computador. Nessa modalidade é necessário dominá-lo bem, pois os feedbacks e os fóruns de respostas não são automáticos, enquanto nas aulas presenciais esse retorno é no exato momento em que se necessita.

No âmbito geral o curso foi excelente, sendo um programa de fácil manipulação e que abre caminhos para a elaboração de exercícios que estimulam a criatividade por parte do aluno e do professor. Acreditamos que os participantes desse curso estão aptos a fazerem uso do programa para praticar seus conhecimentos na criação de atividades.

CONCLUSÕES

Cabe lembrar que essa utilização do computador, além de gerar motivação, ainda colabora para a inclusão digital. Desse modo, professores e alunos são levados a aprender como utilizar tanto o computador quanto a Internet, de acordo com as palavras de Mercado (2002, p. 12), que nos diz que “a incorporação das novas tecnologias como conteúdos básicos comuns é um elemento que pode contribuir para uma maior vinculação entre os contextos de ensino e as culturas que se desenvolvem fora do âmbito escolar”.

A partir do desenvolvimento do curso percebemos a necessidade dos seguintes itens para melhorar o desempenho do programa ainda mais. É possível indicar a importância de colocar imagens lado a lado, bem com figura de fundo na hp básica e lexical e até mesmo nos módulos cloze, eclipse e seqüência, de disponibilizar o aumento do tamanho dos vídeos tanto na área do aluno como do professor e de aumentar o navegador de apresentação das atividades, com possibilidade de maximizar a tela.

O programa ELO, utilizado para a produção de atividades para o ensino de línguas on-line, é de grande utilidade para professores de diversas disciplinas, inclusive de línguas. Pode representar para o professor o que um processador de texto é para um escritor e o que um Corel Draw é para o profissional de design gráfico. Segundo Leffa (2006), o ELO é um sistema que automatiza muitas rotinas de trabalho de cada um desses profissionais e tem a capacidade de analisar e gerar dados, fornecer feedback, avaliar uma resposta escrita pelo aluno, sugerir melhorias e fornecer ajuda contextualizada. Docentes que têm pouco conhecimento de informática, com uma boa orientação e com um pequeno esforço, também são capazes de produzir seu próprio material com esse programa. No entanto, como sugere Lévy (2000, p. 16), “nem a salvação nem a perdição residem na técnica” e também não se deve esquecer que uma atividade produzida por um sistema de autoria serve para complementar o trabalho desenvolvido em sala, mas não substitui a interação entre professor e aluno em sala de aula.

REFERÊNCIAS

FACHINETTO, Eliane Arbusti. O hipertexto e as práticas de leitura. **Letra Magna: Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura**. n. 3, ago. 2005. Disponível em: <<http://www.letramagna.com>>. Acesso em: 20 abr. 2008.

LACOMBE, Isabel Alencar. **Navegando e aprendendo**: Reflexões sobre um curso de Inglês via rede mundial de computadores. 2000. Dissertação de mestrado (Mestrado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – PUC, São Paulo, 2000.

LEFFA, Vilson J. Como produzir materiais para o ensino. In: LEFFA, J. Vilson (Org.). **Produção de materiais de ensino**: Teoria e prática. Pelotas: Educat, 2003. p. 15-42.

_____. **Ensino de línguas online**. Disponível em: <<http://elo.ucpel.tche.br/>>. Acesso em: abr. 2008.

_____. Uma ferramenta de autoria para o professor: o que é e o que faz. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 41, n. 144, 2006, p. 189-214.

LÉVY, Pierre. **O fogo libertador**. São Paulo: Iluminuras, 2000.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. Formação docente e novas tecnologias. In: MERCADO, L. P. L. (org.) **Novas tecnologias na educação**: reflexões sobre a prática. Maceió: EDUFAL, 2002. p. 11-28.

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación y tecnología de la educación. In: RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis e SÁENZ BARRIO, Óscar (orgs.). **Tecnología Educativa**: Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. España: Editorial Marfil, 1995, p. 21- 43.

V A R I A
S C I E N T I A

Versão eletrônica disponível na internet:

www.unioeste.br/saber