

Canva e Quizlet: ferramentas viáveis para o ensino de Inglês em tempos de pandemia

Canva and Quizlet: viable digital tools to English language teaching in time of pandemic

Elvandir Guedes Guimarães¹
Cláudia Smariotto Barin²

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo apresentar Materiais Didáticos Digitais (MDD) diferenciados criados, por meio de duas ferramentas tecnológicas: Canva e Quizlet, e disponibilizados durante a pandemia de Covid-19. Norteados pela seguinte pergunta: em que medida MDD contribuem para o processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa (LI) em aulas remotas, produzimos MDD destinados a alunos do sexto ano do Ensino Fundamental e publicamos em um site criado no Google Sites. A pesquisa apoia-se na metodologia do *Design-Based Research* (pesquisa de desenvolvimento), tendo como instrumento de coleta de dados um questionário estruturado disponibilizado no site. Os resultados obtidos (23 respondentes) apontam para uma excelente aceitação dos materiais produzidos, sendo destacados pelos professores a qualidade e adequação dos mesmos à faixa etária proposta, bem como a diversidade de atividades. Como desafio, os professores indicam a dificuldade de uso de alguns recursos em virtude da falta de acesso à rede de informática por alguns alunos.

Palavras-chaves: Ferramentas tecnológicas; Produção de materiais didáticos digitais; Ensino de língua inglesa.

Abstract

The present work has as objective to present differentiated Digital Didactic Materials (DDM) created, through the use of two technological tools which are: Canva and Quizlet, and provided during Covid-19 pandemic. Guided by the following question: in which extent do DDM contribute to English language teaching and learning process in remote classes, we produced DDM destined to sixth grade students of elementary school and published a website, created on Google Sites. The research is based on the methodology Design-Based Research (DBR), having as the data collection instrument a structured survey available on the website. The results obtained (23 respondents) point to a great acceptance of materials produced, being highlighted by the teachers the quality and adequation of these materials to the age group proposed, as well as the activities diversity. As a challenge, the teachers indicate the use difficulty of some resources in virtue of the lack of access to computer network by some students.

Keywords: Digital tools; Digital didactic materials production; English language teaching.

¹ Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Secretária bilíngue da UFSM. E-mail: dicagguima@gmail.com.

² Doutora em Química pela Universidade de São Paulo (USP). Professora-adjunta do Departamento de Química na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: claudiabarin@nte.ufsm.br.

1. Introdução

A educação, em todos os níveis de escolaridade, nunca antes sofreu tantas mudanças. No início de março de 2020, em decorrência da pandemia de Covid-19, o Ministério da Educação (MEC) autorizou, em caráter excepcional, atividades letivas remotas que utilizem meios digitais e Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), suspendendo as atividades presenciais em instituições públicas e privadas até o final do ano de 2020 (BRASIL, 2020a).

Recursos tecnológicos foram sendo incorporados ao Ensino Remoto Emergencial (ERE) como elementos de mediação pedagógica. Os professores, em meio a todas as dificuldades (pessoais, financeiras, emocionais etc.) que o período tem gerado, não ficaram estagnados e foram em busca de novas formas de ensinar. Uma grande parcela de docentes teve que incorporar em suas aulas remotas, de forma abrupta, ferramentas tecnológicas, aplicativos e programas que pudessem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem. As escolas públicas foram as mais afetadas nesse cenário.

2. Produção de materiais didáticos digitais para o ensino de língua inglesa

Materiais didáticos são instrumentos utilizados com propósitos educacionais, visando à aprendizagem efetiva de um determinado conteúdo (LEFFA, 2016). Com o surgimento de recursos tecnológicos disponíveis na *web* (Ferramentas tecnológicas, aplicativos e/ou programas que podem ser baixados no computador ou celular para a execução de diversas tarefas), passou a ser possível a elaboração de materiais educativos diversificados, hipermidiático, ou seja, materiais que podem conter hipertexto, imagens, áudios, vídeos etc., bem como aqueles que possuem apenas uma mídia para informar. A disponibilização desses materiais, denominados MDD, pode ser feita de diversas formas: o professor pode compartilhar com os alunos em um grupo fechado no *Facebook* criado para fins educativos, no site da escola, num blog ou *website*, num Repositório de Recursos Educacionais Abertos (REA) ou em formato de *e-book*, por exemplo.

É necessário considerar também a dificuldade sentida por muitos professores em relação à elaboração de MD, uma vez que isso requer muito mais do que o domínio do conteúdo da disciplina alvo. De acordo com Barin, Bastos e Marschall (2013), a

criação didática envolve reflexão acerca das necessidades do ensino, verificando-se, nesse processo, “o trabalho de transformação do saber sábio ao saber a ser ensinado” (BARIN; BASTOS; MARSCHALL, 2013, p.3).

Para Chevallard (1991), o saber sábio corresponde ao saber aprendido na instituição de ensino superior. Já o saber a ser ensinado é resultado da capacidade que adquirimos, como professores, de filtrar entre as diversas informações que temos àquelas que podem ser trabalhadas com os alunos, por serem adequadas ao nível/ano em que o aluno se encontra (CHEVALLARD, 1991). Para que a Transposição Didática aconteça, é preciso embasar o processo de criação de forma que se responda às seguintes perguntas: “O que ensinar? Como ensinar? Quando ensinar? E a quem ensinar?” (BARIN; BASTOS; MARSCHALL, 2013, p.3). Em outras palavras, cabe ao professor procurar conhecer o seu público-alvo, para poder definir os conteúdos e a melhor maneira de ensinar, partindo de temas que os alunos “conhecem, gostam e se entusiasmam” (KENSKI, 2014, p. 96).

Decidir o que propor não é tarefa fácil, uma vez que há muitos aspectos a serem considerados. De acordo com Bates (2017), é preciso avaliar conteúdos e conhecer as vantagens e desvantagens de cada recurso tecnológico antes de incorporá-los no processo de ensino e aprendizagem, assim como a infraestrutura disponível. Em relação ao público-alvo, precisamos: a) considerar os interesses dos alunos; b) avaliar o nível de fluência tecnológica; c) refletir sobre a autonomia dos alunos; d) identificar diferentes níveis de adiantamento e estilos de aprendizagem.

Em relação ao conteúdo, surgem também muitos questionamentos: as informações sobre o tópico da aula estão claras? Estão adequadas ao nível e ano em que os alunos se encontram? A linguagem está adequada ao público-alvo e à modalidade de ensino (presencial, semipresencial ou a distância) (BATES, 2017). No presente momento, ainda que de forma temporária, cabe ao professor decidir o que e como trabalhar durante o período de ERE. Que tipo de MD, linguagem e recursos tecnológicos utilizar em turmas tão heterogêneas?

Segundo Stumpehorst (2018), as tecnologias devem ser incorporadas no contexto educativo de maneira que ultrapassem a mera busca na internet ou o uso de lousas digitais apenas como quadros ou projetores de conteúdo. Para o referido autor, “a tecnologia por si só nunca irá mudar o aprendizado em uma escola ou em uma sala de aula” (STUMPEHORST, 2018, p. 92). A implementação de uma determinada

tecnologia deve considerar também sua utilização e avaliação no contexto escolar, a fim de alcançarmos melhorias no ambiente de aprendizagem, bem como a mudança no aprendizado (STUMPEHORST, 2018).

No processo de produção e aplicação de MD, Leffa (2016) define quatro etapas que são: análise, elaboração, implementação e avaliação. O referido autor ainda recomenda a reavaliação dos materiais produzidos por parte dos professores e a retomada das quatro etapas desde sua fase inicial a cada nova reaplicação, uma vez que cada turma tem uma realidade específica.

Na primeira etapa, cabe a nós, professores, analisar as necessidades do aluno, levantar a realidade onde ele está inserido, suas expectativas em relação à disciplina e os saberes já adquiridos no idioma, uma vez que devemos partir daquilo o aluno já sabe, para depois, definir o que ele precisa aprender (LEFFA, 2016). Visando à incorporação das TIC nesse processo, precisamos também conhecer o nível de fluência tecnológica dos estudantes.

A elaboração corresponde ao momento em que a fluência didático-pedagógica é amplamente explorada. Além de dominar o conteúdo da disciplina a ser ensinado, é preciso que o professor seja capaz de transformar esse saber em um conteúdo que seja significativo e compreensível ao aluno, promovendo a Transposição Didática (CHEVALLARD, 1991).

Na etapa de implementação, deve-se considerar se o material didático vai ser utilizado: a) pelo próprio professor; b) por outro professor; c) sem a presença de um professor (LEFFA, 2016). Na situação A, os materiais são trabalhados durante as aulas e as dúvidas são sanadas, por meio da interlocução entre professor e aluno. Na situação B, são imprescindíveis instruções orais ou escritas para que os outros professores regentes de classe não tenham dificuldade em trabalhar com os materiais em suas aulas. Na situação C, o professor precisa prever tudo o que pode acontecer no ambiente virtual, a fim de que o aluno consiga desenvolver as atividades no ensino híbrido, a distância ou ERE. Isso porque o aluno que estuda em casa via *web* pode perder o interesse pelos estudos *on-line*, ao encontrar dificuldade na compreensão do conteúdo ou na execução das tarefas.

Na etapa da avaliação, conforme Leffa (2016) o conhecimento adquirido pelo aluno pode ser avaliado informal (por meio da aplicação de atividades elaboradas por

um único professor) ou formalmente (questionários, entrevistas ou protocolos elaborados por uma equipe ou a observação direta dos alunos).

A figura 1 apresenta resumidamente o que foi exposto acerca do processo de criação de MD, conforme Leffa (2016).

Figura 1 - Etapas para a elaboração de materiais didáticos



Fonte: adaptado de Leffa (2016)

Ao invés de recorrer à internet e aos livros didáticos à procura de atividades prontas que necessitam apenas serem fotocopiadas e entregues aos alunos, o professor pode passar a produzir seus próprios materiais, orientando-se pelas necessidades e expectativas dos estudantes. Com o auxílio da internet, é possível a criação de MDD que contenham textos, imagens, gráficos, áudios, vídeos, hiperlinks etc.

Os materiais produzidos podem ser disponibilizados em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), que pode ser um blog, uma *homepage* da escola ou um site, por exemplo, possibilitando que o aluno possa estudar em casa. Para isso, é preciso que o professor seja fluente digitalmente, ou seja, saiba não só usar as ferramentas tecnológicas disponíveis, mas também seja capaz de “construir coisas significativas com essas ferramentas” (BARIN; BASTOS; MARSCHALL, 2013, p. 3).

Neste artigo, nossa meta é discorrer sobre duas ferramentas tecnológicas bastante utilizadas no processo de produção de MDD e que, em nosso ponto de vista, são muito viáveis para o ensino de Língua Inglesa (LI) em tempos de pandemia que são: Canva e Quizlet.

3. Metodologia

A pesquisa, desenvolvida entre os anos de 2018 e 2020, está alicerçada na *Design-Based Research*, traduzida como pesquisa de desenvolvimento (MATTA, SILVA; BOAVENTURA, 2015). Esta metodologia de pesquisa integra métodos quali e quantitativos e parte da análise do contexto de investigação, interação e colaboração entre pesquisadores e participantes da pesquisa, “visando melhorar as práticas educacionais” (WANG; HANNAFIN, 2005, p. 2). Com esse objetivo, o pesquisador dedica-se a encontrar soluções para os problemas/desafios da educação, criar artefatos pedagógicos, bem como a gerar princípios de *design*.

A DBR assemelha-se à pesquisa-ação, por “considerar todos os envolvidos como autores e pesquisadores parte da equipe de pesquisa, que constrói resultado coletivamente” (MATTA, SILVA; BOAVENTURA, 2015, p.2). Porém, tem como objetivo característico e diferencial a preocupação em desenvolver “aplicações práticas e soluções explicitamente voltadas para a prática e a inovação da práxis pedagógica” (MATTA, SILVA; BOAVENTURA, 2015, p.3).

Surgida no final do século XX sob a denominação “Design Experiments” (Experimentos de projeto), a DBR tem como precursores Ann Brown (1992) e Allan Collins (1992), conforme Wang e Hannafin (2005). Matta, Silva e Boaventura (2015) destacam a sua relevância e ampla utilização na educação na contemporaneidade, devido à inadequação das demais metodologias, principalmente em pesquisas relacionadas à Tecnologia Educativa e Educação a distância.

De acordo com Wang e Hannafin (2005), a DBR possibilitou a integração benéfica e satisfatória de processos de design e pesquisa em TELE (*Technology-Enhanced Learning Environments*), ou seja, ambientes de aprendizagem aprimorados por tecnologia, o que não era alcançado por meio das metodologias de pesquisa tradicionais.

With the design-based research methodology, design and research process are integrated. Design-based research, with its pragmatic goal, grounded methodology, integrative methods, contextual results, and interactive, iterative, flexible processes, not only supports TELE design but also generates useful, practical theories (WANG; HANNAFIN, 2005, p. 3).

Para Wang e Hannafin (2005), a DBR possui: 1) objetivo pragmático; 2) metodologia fundamentada; 3) métodos integrativos; 4) resultados contextuais; 5) processos interativos, iterativos e flexíveis. Norteadas pelo objetivo pragmático, cabe ao pesquisador relacionar as investigações teóricas feitas no decorrer da pesquisa à prática, as quais são realizadas em contextos do mundo real (salas de aula, escolas, universidades, por exemplo) e fundamentadas metodologicamente (MAZZARDO et al., 2016). De maneira integrada, faz-se necessário recorrer a outros métodos de investigação tais como métodos quali e quantitativos, revisão de especialistas, avaliação, estudo de caso etc., a fim de “maximizar a credibilidade e adaptabilidade de seus métodos” (WANG; HANNAFIN, 2005, p. 2).

Quanto às investigações, percebe-se o percurso de um ou mais ciclos iterativos, composto(s) pela(s) seguinte(s) fase(s): design, implementação, análise e redesign. A figura 2 apresenta um esquema do desenho metodológico da pesquisa.

Figura 2 – Desenho da pesquisa



Fonte: desenvolvido pelas autoras.

Na figura 2, estão organizadas as quatro etapas de nossa pesquisa, a qual delinea o percurso que realizamos para alcançar os objetivos propostos.

Na primeira etapa, pesquisamos no Portal de Periódicos da Capes artigos sobre “Elaboração de materiais didáticos para o ensino e aprendizagem de LI” publicados em língua portuguesa (LP) e revisados por pares, sendo que este se

revelou um tema de extrema relevância. A seguir, foi aplicado um questionário diagnóstico impresso em algumas escolas públicas de nosso município no segundo semestre de 2019. Nessa etapa, apenas dez professores de LI contribuíram com a nossa pesquisa, sinalizando-nos a pouca utilização de alguns recursos tecnológicos (blogs, apps, jogos e materiais digitais), a formação precária quanto ao uso das TICs e a falta de fluência tecnológica para o uso destas. Os recursos mais utilizados pelos professores pesquisados eram quadro-negro e livro didático.

Após isso, iniciamos a segunda etapa, que se trata da elaboração de MDD destinados a turmas de sexto ano do EF. Para a produção dos MD, levamos em conta as reflexões apresentadas sobre as competências e habilidades contidas na BNCC para o Ensino Fundamental (EF) sobre o ensino de LI e sobre a utilização das TICs na Educação. Ao mesmo tempo, organizamos o site³ para oportunizar a divulgação dos MDD produzidos aos professores de LI na internet.

A terceira fase inicia com a publicação do site destinado a professores de LI de todas as localidades brasileiras. Nesse ambiente, fornecemos também algumas informações sobre os eixos organizadores da BNCC para o EF, disponibilizamos a listagem dos recursos tecnológicos utilizados, sites interessantes e tutoriais sobre alguns recursos tecnológicos utilizados disponíveis na *web*, pensando no professor que se sente inseguro quanto ao uso das TICs, à incorporação da BNCC na prática e ao ERE. Na página inicial do site, incluímos um questionário avaliativo, para que pudéssemos ter o retorno dos professores que estavam utilizando nossos MDD no período de ERE, devido à pandemia de Covid-19.

A quarta etapa apresenta a análise dos resultados do referido questionário. Além de avaliar, esse instrumento de coleta de dados também é uma forma de conhecer as dificuldades encontradas por professores e alunos, para podermos, então, providenciar os melhoramentos necessários no ambiente virtual publicado e nos MDD elaborados, sempre que esses forem necessários.

4. Desenvolvimento

Em meio a essa situação, a nossa pesquisa de Mestrado corria o risco de ficar parada, caso ficássemos esperando o retorno das atividades presenciais nas escolas.

³ Disponível em: <<https://sites.google.com/view/englishlearningvibe/p%C3%A1gina-inicial>>

Nosso objetivo era, inicialmente, disponibilizar MDD produzidos com o auxílio de recursos tecnológicos diversos a professores da disciplina de LI interessados em aplicá-los em suas turmas de sexto ano nas escolas públicas visitadas de nosso município para potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Porém, devido à pandemia, decidimos ajudar um maior número de docentes, disponibilizando-os em um site, criado por meio do Google Sites.

Para chegarmos à etapa de elaboração de MDD, fez-se necessário identificar as práticas pedagógicas utilizadas pelos professores de LI das escolas públicas visitadas de nosso município; verificar, mediante à aplicação de um questionário investigativo, tipo *survey*, os recursos utilizados em sala de aula pelos professores de LI pesquisados e o interesse destes em utilizar MDD elaborados no âmbito desta pesquisa. Após a conclusão dos materiais e publicação do site, avaliamos a contribuição do repositório digital e dos MDD utilizados pelos professores de LI no período de ERE, tendo como base as respostas fornecidas a um questionário investigativo *on-line* do Google Forms disponibilizado na página inicial do site criado.

Em relação à incorporação de TICs na educação, vale ressaltar que a utilização de recursos tecnológicos não leva às mudanças. Cabe a nós, professores, pensar em formas de incorporar as tecnologias que serão utilizadas, “extrapolando o caráter instrumental que carregam para se construírem em recursos promotores de aprendizagem” (GOEDERT; ARNDT, 2020, p. 117). Para isso, precisamos nortear nossa práxis pedagógica em objetivos educativos claros, refletir sobre a metodologia a ser adotada, o nosso nível de fluência tecnológica e o de nossos alunos, sobre a infraestrutura tecnológica disponível no contexto escolar, para só então decidirmos pela incorporação das mesmas ao processo de ensino e aprendizagem.

5. Pandemia, contexto educativo e mudanças em nosso projeto

Vésperas de um novo ano, período quando muitos planos são traçados. Porém, em virtude da pandemia de Covid-19, as incertezas em relação ao futuro (pessoal, profissional, emocional, etc.) têm sido motivo de desmotivação em muitos lares. Voltando a nossa atenção ao contexto educativo, percebeu-se a grande força de vontade dos professores em continuar exercendo o seu ofício de ensinar. Apesar de todos os problemas que o isolamento social e a doença têm gerado à sociedade de

modo geral, não ficaram estagnados e passaram a buscar formas de adequar-se a nova modalidade de ensino: O ERE (BRASIL, 2020b).

Segundo Costa (2020, p.1):

O ensino remoto assemelha-se à EaD no que se refere a uma educação mediada por tecnologias de informação e comunicação. Contudo, é uma prática temporal em que se respeita a carga horária diária da disciplina, com conteúdos integralmente ministrados pelo professor, com atividades síncronas e ainda assim, com a confirmação de presencialidade dos alunos. O modelo remoto está configurado para os princípios da educação presencial em que docentes e discentes deixaram de coexistir em espaço físico para coexistirem em um ambiente virtual.

Alguns professores não estavam preparados e nem tinham os recursos necessários para a produção de aulas remotas. Além da aquisição de fluência tecnológica para a utilização de meios digitais e TICs, a suspensão das atividades presenciais conduziu ao repensar da prática didático-pedagógica e das formas de avaliação, juntamente com os gestores escolares.

Há muitos aspectos limitadores/restritivos no processo de mediação pedagógica no período de ERE. Dentre eles, destacam-se:

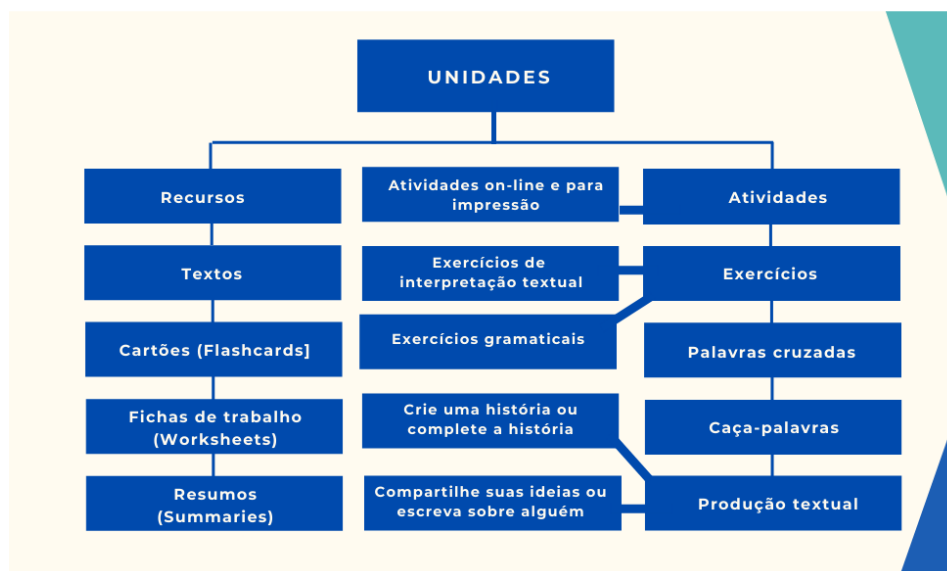
[...] as limitações de acesso à internet de qualidade, alguns aspectos metodológicos para os quais nem os professores nem os estudantes estavam habituados, falta de equipamentos (computadores e celulares) e tempo para planejar as aulas (DUARTE; MEDEIROS, 2020, p. 8)

6. Site e materiais didáticos digitais elaborados

No site elaborado, os MDD estão organizados em cinco unidades temáticas que são: a) Introductions (Apresentações); b) Feelings (Sentimentos); c) Hello, Hello! (Olá, Olá!); d) Peace, Love and Faith (Paz, amor e fé); e) Superheroes. Em todas as unidades temáticas, primeiramente, são fornecidos recursos aos professores sobre o tema proposto.

De maneira geral, as unidades temáticas estão organizadas da seguinte forma:

Figura 3 – Organização das unidades temáticas



Fonte: captura de imagem das autoras⁴

Esse esquema apresenta o par que constitui a elaboração de MD que são recursos e atividades (BARIN; MALLMANN; SCHNEIDER, 2016). Em todas as unidades temáticas, primeiramente, são fornecidos recursos aos professores sobre o tema proposto. Dentre eles, podemos ter: textos orais (áudios, vídeos animados e vídeos do YouTube), textos escritos (músicas, infográficos, história em quadrinhos e tirinhas), cartões, fichas de trabalho, bem como resumos sobre o conteúdo linguístico a ser trabalhado inspirado nos resumos impressos plastificados vendidos em bancas de revistas.

A seguir, foram disponibilizadas atividades que podem ser feitas *on-line* e outras que podem ser impressas e entregues aos alunos. Essa divisão foi pensada tendo em vista as diversas realidades observadas nas escolas públicas. Algumas estão bem equipadas e possuem acesso à internet; outras, por outro lado, não têm sala de informática ou, quando possuem, a conectividade com a internet é baixa ou inexistente. Dessa forma, temos como auxiliar um maior número de escolas, alunos e professores.

As atividades on-line foram elaboradas por meio de diferentes ferramentas tecnológicas disponíveis na web tais como Quizlet, Educaplay, Genial.ly e PlayPosit,

⁴ Disponível em: <<https://sites.google.com/view/englishlearningvibe/units>>.

as quais dão ao aluno feedback automático. As atividades para impressão correspondem a: a) exercícios sobre os textos trabalhados e sobre os tópicos gramaticais estudados; b) cruzadinhas, caça-palavras e propostas de produção textual.

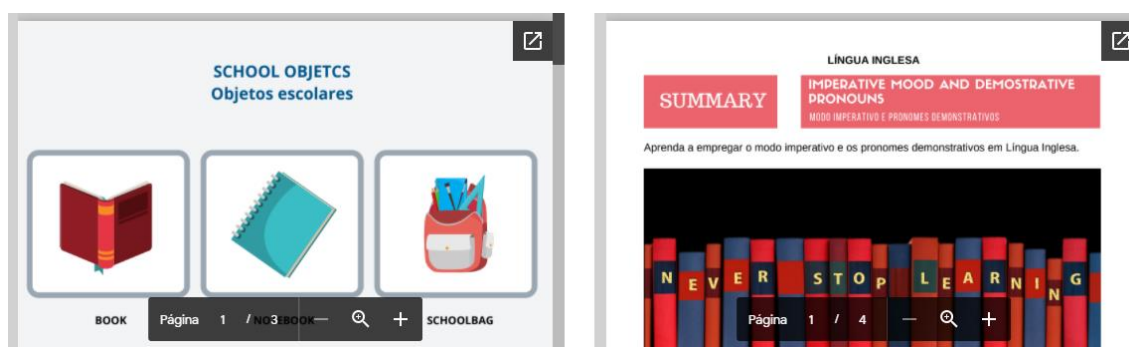
7. Canva: ferramenta de design incorporada ao contexto educacional

O Canva é uma ferramenta de design que possibilita a criação de conteúdos em diversos formatos tais como infográficos, apresentações, *posts* para redes sociais, folhas de atividades, mapas mentais, cartões, convites, cartazes etc. Para utilizar o plano gratuito da ferramenta, o usuário necessita informar seu nome e e-mail, bem como definir uma senha de acesso.

Decidimos incorporá-la no contexto educacional, uma vez que essa ferramenta disponibiliza diversas imagens e ilustrações gratuitas em sua galeria e permite o *upload* de figuras externas ao ambiente. Além disso, é possível incluir no material produzido diversos elementos tais como formas, botões, *links* e vídeos, bem como baixar os arquivos gratuitamente em formato JPG ou PNG ou até mesmo em PDF. Concluído o trabalho, é possível inserir de forma gratuita no Google Classroom, nas redes sociais, em um blog ou em um site, por exemplo- tudo isso no plano gratuito. Em nosso caso, disponibilizamos o material em um site de nossa autoria.

Na unidade 4, intitulada *Peace, Love and Faith* (Paz, amor e fé), postamos recursos que podem ser encaminhados *on-line* aos alunos ou entregues nas escolas aos cuidados dos coordenadores pedagógicos. Dentre eles, temos:

Figura 4 – Recursos disponibilizados na unidade 4

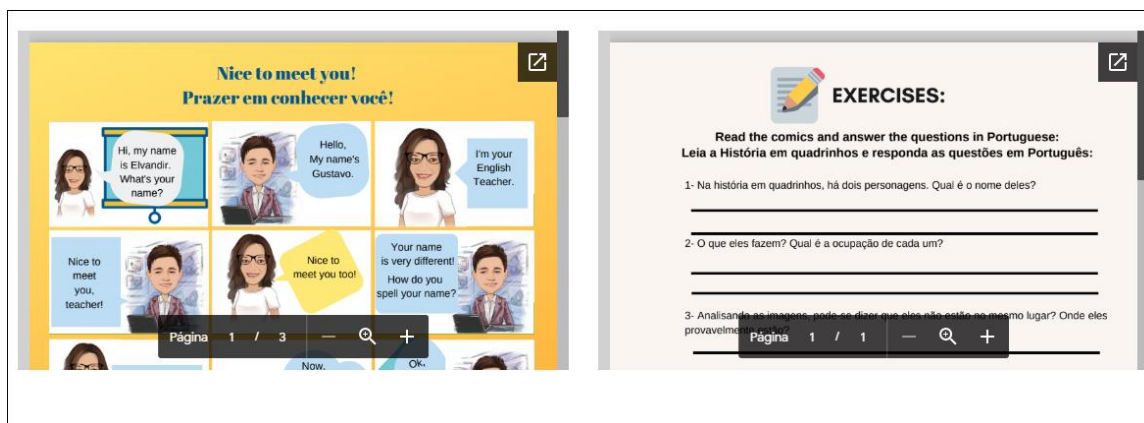


Fonte: captura de imagem da autora⁵

⁵ Disponível em: <<https://sites.google.com/view/englishlearningvibe/units/peace-love-and-faith?authuser=0>>.

Na unidade 1, intitulada *Introductions* (Apresentações), temos, como exemplo, as seguintes atividades.

Figura 5 – História em quadrinhos e exercícios de interpretação textual.




Fonte: Captura de imagem das autoras⁶

Na primeira tela, temos a história em quadrinhos intitulada *Nice to meet you!* (Prazer em conhecer você!), a qual corresponde ao diálogo do vídeo animado postado no início da unidade. O diálogo ocorre entre uma professora de Inglês e um adolescente. Aparentemente eles não se conhecem, mas no decorrer da história fica claro que eles são parentes e que desejam trabalhar juntos em aulas *on-line*.

Na unidade 5, intitulada *Superheroes* (Super-heróis), o professor tem a sua disposição o seguinte caça-palavras:

⁶ Disponível em: <<https://sites.google.com/view/englishlearningvibe/units/introductions>>.


Figura 6 – Caça-palavras disponibilizado na unidade 5




Word Hunt Caça-palavras


Find the words studied in the unit 5:
Encontre as palavras estudadas na unidade 5:


T	R	L	S	U	A	U	E	A	E	E	N
E	I	E	B	S	E	M	D	T	K	T	E
A	L	O	A	E	S	K	I	S	S	M	P
S	U	P	E	R	M	A	N	Y	F	E	E
M	T	W	A	G	O	L	D	T	E	E	U
R	E	H	O	R	B	A	T	M	A	N	W
W	E	T	A	L	I	S	T	U	E	D	L
V	O	T	E	N	G	B	E	O	M	N	U
N	C	T	U	O	M	O	O	N	S	W	R
I	A	T	I	M	W	O	R	D	W	A	S
R	I	N	I	I	F	K	A	A	D	A	M
E	N	E	M	I	E	S	T	U	W	O	A





BATMAN




















REA de Elvandir Guimarães,
sob licença **Creative Commons**

Algumas imagens foram retiradas do site de imagens gratuitas [Pixabay](https://pixabay.com).

Fonte: captura de imagem das autoras⁷

Nessa atividade, o aluno deve encontrar as palavras estudadas na unidade 5 e preencher os espaços em branco ao lado das imagens fornecidas. Para a criação do caça-palavras utilizamos o Geniol (<https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras>)

⁷ Disponível em: <<https://sites.google.com/view/englishlearningvibe/units/superheroes>>.

palavras). Ao acessar o endereço fornecido entre parênteses, podemos elaborar a atividade sem a realização de cadastro. Para elaborar um caça-palavras, precisamos definir um título, o nível de dificuldade (fácil, médio ou difícil), incluir as palavras que farão parte e clicar em *criar*. Após isso, um modelo de caça-palavras e o gabarito da atividade são gerados. Com a Ferramenta de Captura do computador, salvamos o modelo gerado em Formato PNG e continuamos a elaboração do material didático na ferramenta tecnológica Canva, incluindo a imagem gerada ao restante do exercício. Vale ressaltar que algumas imagens utilizadas foram retiradas do banco de imagens gratuitas do site Pixabay, uma vez que, na galeria do Canva, algumas ilustrações estavam disponíveis apenas no plano pago.

Nos livros didáticos, atividades em que o aluno precisa completar com a palavra correspondente a uma imagem fornecida são muito recorrentes. Conforme Oliveira (2015), esse tipo de tarefa é importante, para que os alunos fiquem “mais e mais familiarizados com as convenções ortográficas da Língua Inglesa” (OLIVEIRA, 2015, p. 170). Por essa razão, solicitou-se também, na tarefa proposta, que o aluno também escrevesse a palavra encontrada no espaço em branco ao lado da ilustração.

8. Quizlet: ferramenta utilizada para o ensino de pronúncia e escrita em Língua Inglesa

O Quizlet é uma ferramenta tecnológica que torna mais motivante a aprendizagem de idiomas. Por meio dela, é possível criar *flashcards* (Cartões), acessar atividades elaboradas por outras pessoas, jogar jogos educativos e estudar idiomas on-line. Para começar a utilizá-la, o usuário precisa criar uma conta preenchendo um cadastro inicial, o qual irá liberar o acesso mediante o fornecimento do e-mail e senha cadastrados.

Ao elaborar uma lista de cartões na ferramenta tecnológica Quizlet, o professor tem a sua disposição as seguintes atividades que são geradas automaticamente pelo sistema: *Learn* (aprender), *Write* (escrever), *Spell* (soletrar), *Evaluate* (avaliar), *Match* (combinar), *Gravity* (gravidade) e *Live* (ao vivo). Para não se tornar cansativo, fomos selecionando, dentre as opções, aquelas que mais correspondem aos nossos objetivos educativos para as unidades temáticas e criamos um *link* para elas em nosso site. A mais utilizada foi a atividade *Spell* (soletrar) por possibilitar ao aluno o

desenvolvimento da oralidade, por meio da pronúncia das palavras. A figura 7 exemplifica essa atividade:

Figura 7- Exemplo de atividade criada na ferramenta tecnológica Quizlet.

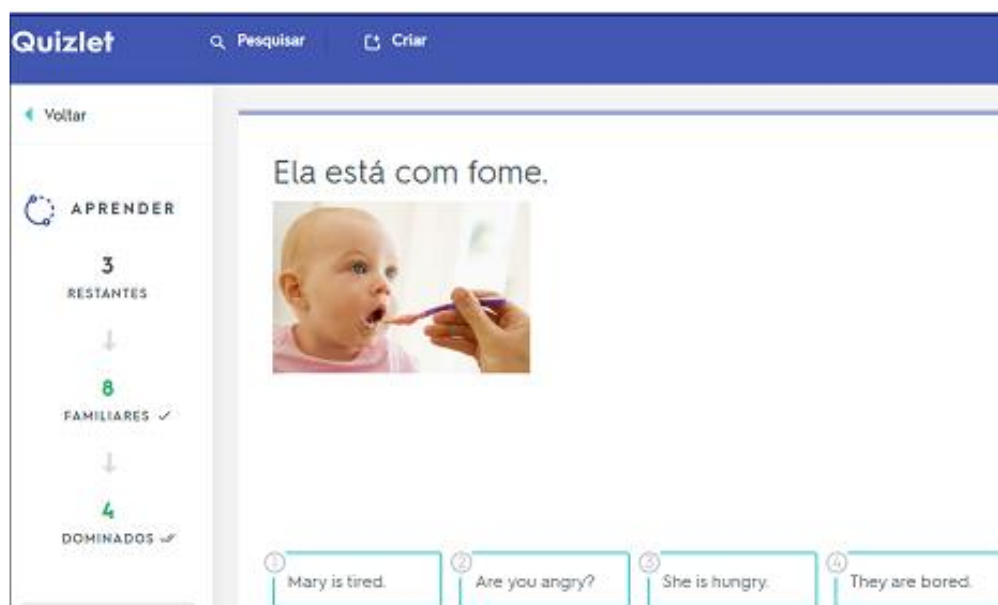


Fonte: captura de imagem das autoras⁸

Na figura 7, temos uma ilustração da atividade *Spelling Words* (Soletrando Palavras) referente à unidade temática 1. Nessa atividade, o aluno precisa digitar a palavra que ele ouvir no espaço ao lado do ícone do alto-falante. Caso a palavra digitada esteja errada, a ferramenta aponta o erro e insere a palavra correta, soletrando-a. Quando o aluno acerta, aparece a mensagem “Correta!”

Na unidade 2, intitulada *Feelings* (Sentimentos), focou-se na aprendizagem de vocabulário referente a emoções em LI, por meio do estudo de *emoticons* e imagens. Um dos MDD incluídos nessa unidade é a atividade *Learn* (Aprender), sendo que a mesma pode ser apresentada ao aluno da seguinte forma:

⁸ Disponível em: <<https://quizlet.com/476631860/flashcards>>.

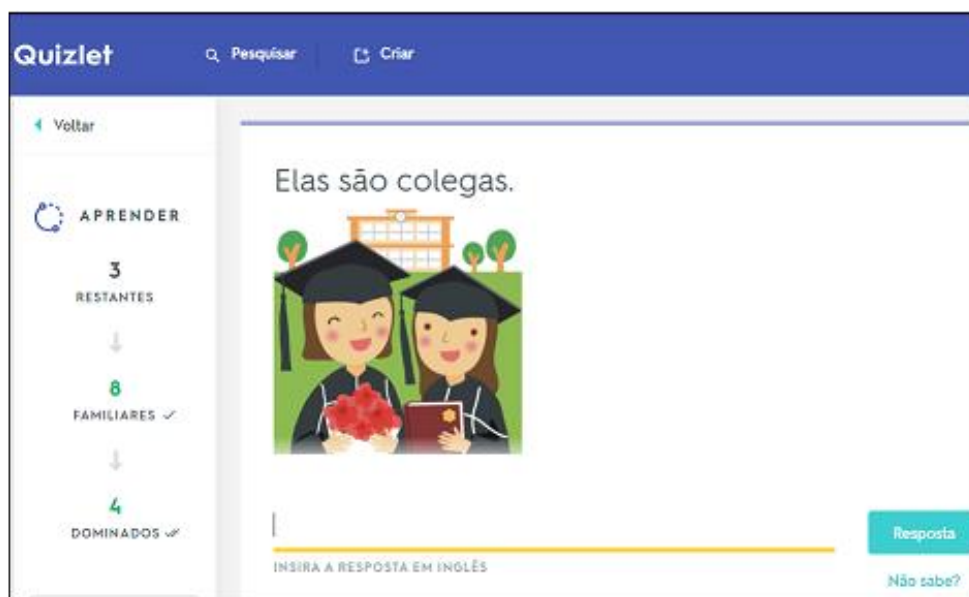
Figura 8 - Layout 1 da atividade *Learn*.

Fonte: captura de tela das autoras⁹

Na figura 8, percebe-se como a atividade pode ser gerada na ferramenta Quizlet. O sistema fornece uma frase em LP e uma imagem, que corresponde a um dos lados de um cartão criado pelo usuário da ferramenta, que, no caso, é a pesquisadora. A seguir, quatro frases em LI são fornecidas, para que o aluno assinale a opção em que se encontra a sentença correspondente em português. A cada acerto, a ferramenta Quizlet exibe a seguinte mensagem ao aluno: “Correta”. Em caso contrário, aparece a instrução “Estude esta”, sendo fornecida, abaixo, a resposta correta, assim como a resposta que foi marcada pelo aluno, para que ele possa compreender o porquê do erro. As referidas mensagens são geradas automaticamente pela ferramenta Quizlet e não podem ser modificadas.

Além desse *layout*, a atividade pode ser apresentada ao aluno conforme exemplifica a figura 9:

⁹ Disponível em: <<https://quizlet.com/488976428/learn>>.

Figura 9 – Layout 2 da atividade *Learn*.

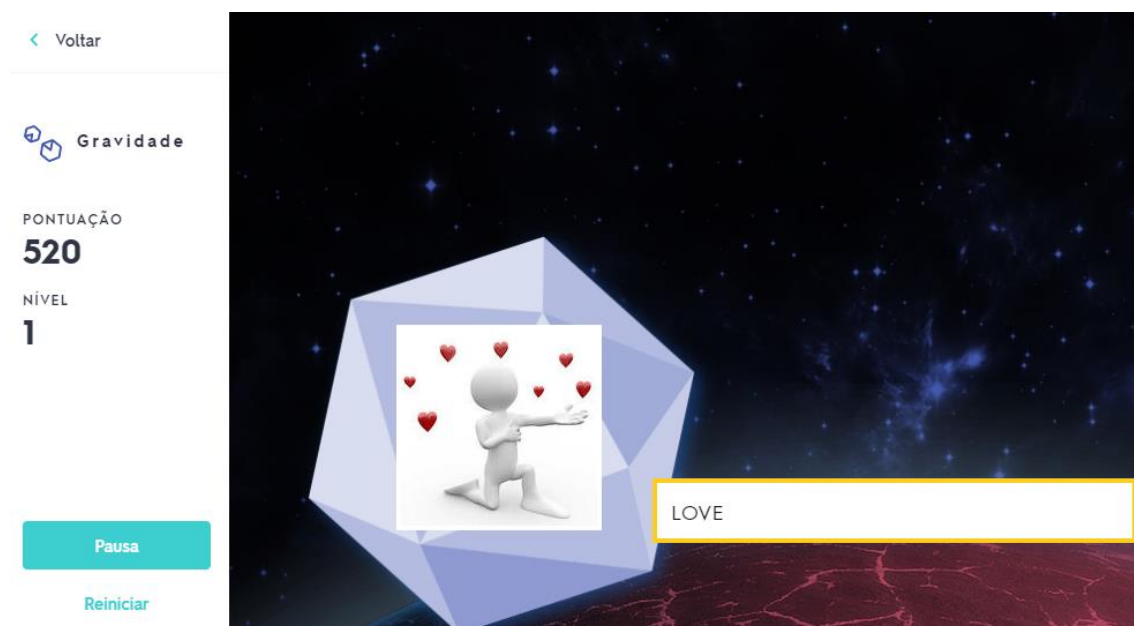
Fonte: Captura de tela das autoras¹⁰

Nessa situação, o aluno precisa analisar o cartão fornecido e escrever, no espaço em branco, a frase em Inglês correspondente àquela fornecida acima. Caso o aluno não saiba, ele tem como alternativa clicar na mensagem “Não sabe?”, ação que o conduz a uma nova tela em que a mensagem “Estude esta!” é exibida. Logo abaixo, aparecerá a resposta correta.

Gravity (Gravidade) é outra atividade interessante gerada pela ferramenta, que se trata de um jogo em que há uma chuva de meteoros. Os alunos precisam digitar a palavra correspondente à imagem mostrada dentro de um meteoro enquanto ele está descendo. O aluno pode escolher o nível de dificuldade (fácil, médio ou difícil). A cada resposta correta, a pontuação aumenta, sendo possível a mudança de nível, enquanto ele joga. A seguir, tem-se uma ilustração da atividade:

¹⁰ Disponível em: <<https://quizlet.com/488976428/learn>>.

Figura 10 – Atividade Gravity (Gravidade) proposta na unidade 5



Fonte: captura de tela das autoras¹¹

Por fim, é importante ressaltar que a inclusão ou não de um recurso tecnológico com fins pedagógicos depende do conhecimento dos alunos na utilização de tal recurso. Se a intenção é a produção de um mapa mental sobre um determinado assunto trabalhado em aula, utilizando o Canva, ou a execução de uma atividade on-line elaborada no Quizlet, precisamos saber se todos serão capazes de executar a tarefa dada de forma satisfatória. Se eles não sabem utilizar a(s) ferramenta(s) selecionada(s) adequadamente, é preciso torná-los fluentes tecnologicamente para a sua utilização. Só assim, as ferramentas tecnológicas estarão sendo utilizadas em benefício da aprendizagem.

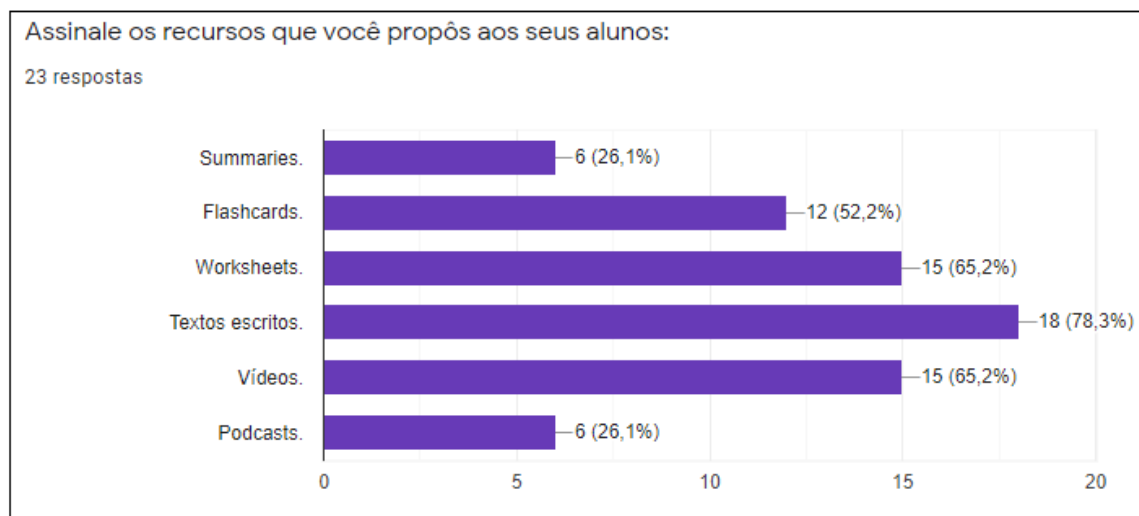
Por ora, apresentamos os resultados obtidos nas questões 13 e 14 do questionário on-line disponibilizado em nosso site, que são: a) Questão 13: Analise os recursos utilizados pelos professores; b) Questão 14: Em relação às atividades propostas, quais tiveram mais aceitabilidade entre os alunos.

Na questão 13, pode-se verificar os tipos de recursos mais utilizados pelos professores. Em primeiro lugar, estão os textos escritos, em segundo lugar,

¹¹ Disponível em: <<https://quizlet.com/347021234/gravity>>.

worksheets (Fichas de trabalho) e vídeos e em terceiro, *Flashcards* (Cartões). Os resumos e os Podcasts aparecem empatados na última colocação (Gráfico 1).

Gráfico 1 – Recursos utilizados pelos professores.

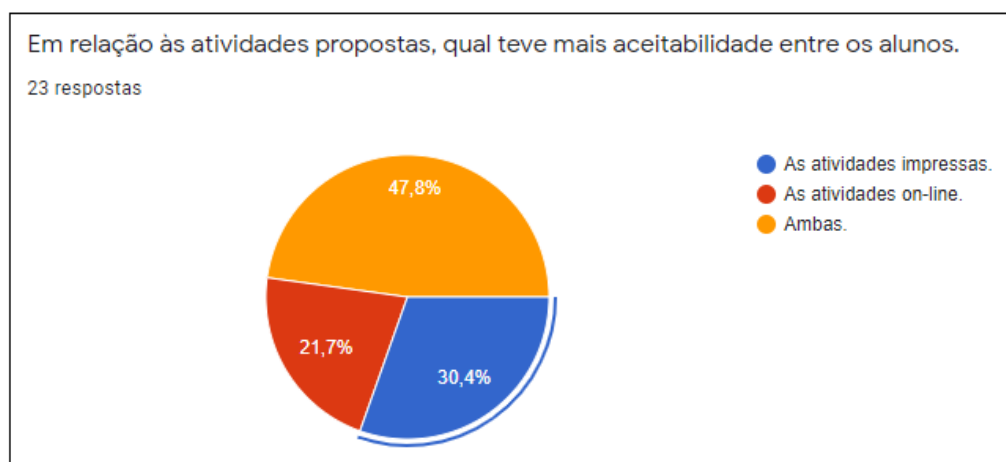


Fonte: elaborado pelas autoras.

Por meio dos dados obtidos, percebe-se que 78,3% dos professores de LI pesquisados procuram trabalhar a prática de leitura e interpretação textual com seus alunos. Em outras palavras, não embasam suas aulas apenas no ensino de tópicos gramaticais.

É importante frisar que, *Summaries*, textos escritos e *worksheets* foram elaborados na ferramenta Canva; Já, para a produção de *Flashcards*, foi utilizada a ferramenta Quizlet. Procurou-se também conhecer quais atividades despertaram maior interesse nos alunos. Os resultados são apresentados no gráfico 2:

Gráfico 2 – Atividades propostas e sua aceitação entre os alunos.



Fonte: elaborado pela autora

Conforme é possível perceber, os professores tinham três alternativas para assinalar: Atividades impressas, atividades *on-line* e ambas. Cabe esclarecer que a classificação das atividades como para impressão ou para trabalho *on-line*, em nosso site, foi definida durante a etapa de escolha das unidades temáticas. Ou seja, ainda não estávamos enfrentando a pandemia de Covid-19. Mesmo assim, mantemos essa divisão, uma vez que as atividades para impressão também podem ser utilizadas no ERE. O professor pode disponibilizá-las aos seus alunos em um blog ou AVA, bem como optar pela impressão do material para deixar a cópia dos MDD selecionados na escola aos cuidados dos pais, responsáveis ou aos alunos.

Como resultado à pergunta feita, observa-se que os alunos dos professores participantes da pesquisa estão gostando de ambos os tipos de atividades. Assim, fica clara a relevância da produção dos MDD e a disponibilização para professores e alunos de diversas partes de nosso país. Caso ficássemos restritos apenas à realidade das escolas de nosso município, como estava traçado no início do projeto, não teríamos auxiliado esse número de professores de LI que nos deram um retorno sobre a aplicação dos MDD e a aceitação das atividades pelos nossos principais interessados, os alunos do sexto ano.

9. Conclusão

Em março de 2020, os professores, em virtude da pandemia de Covid-19 e o isolamento social, tiveram que se adequar à nova realidade para continuarem ensinando. Rapidamente, alguns precisaram buscar formação para a incorporação de recursos tecnológicos em suas aulas remotas.

No mês de maio de 2020, disponibilizamos os MDD em um site, criado no Google Sites, e promovemos sua divulgação constante nas redes sociais, pensando em auxiliar o maior número de professores de LI durante o período de suspensão das atividades presenciais.

Percebemos o quanto nossos MDD estão auxiliando os professores de LI de diversas localidades. Conforme dados do questionário avaliativo disponibilizado na página inicial do site, os recursos mais utilizados pelos professores são textos escritos, vídeos e *worksheets* (Fichas de trabalho) produzidos. Nossa satisfação é enorme, por

verificar a receptividade de nossos MDD entre os colegas de profissão, bem como por saber que esses estão sendo utilizados em aulas remotas desses docentes.

Nossa pesquisa consistiu-se, para nós, em um grande desafio, porque foi preciso refletir em como transpor didaticamente os conteúdos aos alunos do sexto ano do EF, levando em conta os pressupostos contidos na BNCC do EF. Para que isso fosse possível, foi de suma importância a interação entre pesquisadores e professores regentes da disciplina de LI de escolas públicas, almejando-se, colaborativamente, as melhorias vislumbradas no ensino do idioma.

Referências

BARIN, C. S; BASTOS, G.D; MARSHALL, D. A elaboração de material didático em ambientes virtuais de ensino-aprendizagem: o desafio da transposição didática. **CINTED-UFRGS**, v.11. n.1, julho, 2013.

BARIN, C.S; MALLMANN, E.M; SCHNEIDER, D. **Produção de Material Didático Hiperídia no AVEA Moodle para Docentes**. PACC 2016. Disponível em: <https://ead05.proj.ufsm.br/pluginfile.php/80706/mod_resource/content/6/boletim%20informativo%20material%20did%C3%A1tico.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2020.

BATES, T. **Educar na era digital**: design, ensino e aprendizagem [livro eletrônico]. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 02 out. 2020.

_____. Ministério da Educação. **Portaria nº 343 de 17 de março de 2020**. Brasília: 2020. Disponível em: <<http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>>. Acesso em: 15 mai. 2020.

_____. Ministério da Educação. **Portaria nº 544 de 16 de junho de 2020**. Brasília: 2020. Disponível em: <<http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>>. Acesso em: 10 nov. 2020.

CHEVALLARD, Y. **La transposición didáctica**: Del saber sabio al saber enseñado. (Online). Disponível em: <https://www.terras.edu.ar/biblioteca/11/11DID_Chevallard_Unidad_3.pdf>. Acesso em: 03 jun.2020.

COSTA, R. **Educação remota emergencial x EaD**: desafios e oportunidades. (Online). Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/educa%C3%A7%C3%A3o-remota-emergencial-x-ead-desafios-e-renata-costa?fbclid=IwAR2JmysG6R-hSKkKO1RuGkYXv54ykMwPNQvpPIUE4WvKui0s_rzHnw1oZVI>. Acesso em: 15 mai. 2020.

DUARTE, K. A; MEDEIROS, L. S; **Desafios dos docentes**: as dificuldades da mediação pedagógica no ensino remoto emergencial. (Online). Disponível em: <<http://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/68292>>. Acesso em: 23 nov. 2020.

GOEDERT, L; ARNDT, L.B.F. **Mediação Pedagógica e educação mediada por tecnologias digitais em tempos de Pandemia.** (Online). Disponível em: <<http://periodicos.unesc.net/criaredu/article/view/6051>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e tempo docente.** Campinas, São Paulo: Papirus, 2014.

LEFFA, V. **Língua Estrangeira: Ensino e aprendizagem.** Pelotas: Educat, 2016

MATTA, A. E. R.; SILVA, F. de Paula S.; BOAVENTURA, E. M. **Design-Based Research ou pesquisa de desenvolvimento: pesquisa aplicada para educação a distância.** (Online). Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2015/anais/pdf/BD_313.pdf>. Acesso 2 jul. 2020.

MAZZARDO, M.D. **Design Based-Research: desafios nos contextos escolares.** (Online). Disponível em: <<https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/6879/1/DBR-desafios%20nos%20contextos%20escolares.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2020.

OLIVEIRA, L. A. **Aula de Inglês: do planejamento à avaliação.** São Paulo: Parábola Ed., 2015.

STUMPEHORST, J. **A nova revolução do professor: práticas pedagógicas para uma nova geração de alunos.** Petrópolis: Vozes, 2018.

WANG, F.; HANNAFIN, M. **Using Design-based Research in Design and Research of Technology Enhanced Learning Environments.** (Online). Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/225626676_Design-based_research_and_technology-enhanced_learning_environments_Educational_Technology_Research_and_Development_534_5-23/link/0a85e5314b243c4de2000000/download>. Acesso em: 10 out. 2020.