

Experiências no Ensino de Língua Espanhola Mediado Pelas Tecnologias de Informação e Comunicação

Elizabeth Corrêa da Silva¹

Alidia Clícia Silva Sodré²

RESUMO

No processo ensino-aprendizagem de línguas, muitas vezes desconsidera-se que a leitura e a escrita devam ser contempladas enquanto atividades socialmente significativas. A leitura passa a ser tomado como pretexto para o desenvolvimento de atividades relacionadas meramente à observação de aspectos gramaticais ou não permite a reflexão crítica sobre o texto de modo a possibilitar a ampliação e construção de sentidos. Entretanto, a compreensão leitora não pode ser vista como uma simples atividade de decodificação e extração de conteúdos por um leitor passivo, mas como um evento social, cognitivo, histórico e cultural. Assim, torna-se necessário pensar as novas práticas textuais e novos espaços de construção de sentidos que emergem em meio às tecnologias digitais. Nesse sentido, considerando o aprendizado de línguas adicionais na contemporaneidade, a pesquisa consistiu em um estudo de caso e objetivou investigar as possibilidades de uso das tecnologias de informação e comunicação no ensino de Espanhol como Língua Estrangeira, de modo a ressaltar algumas experiências realizadas no Instituto Federal do Maranhão, Campus São Luís-Centro Histórico.

Palavras-chave: Ensino de língua estrangeira. Tecnologias da informação e comunicação. Experiências no ensino de espanhol.

INTRODUÇÃO:

O processo de transformação o qual vivenciamos nas últimas décadas, atrelado às tecnologias da informação e comunicação (TIC), (CASTELLS, 2005) tem requerido diferentes instrumentos conceituais nas mais diversas áreas. Assim, no contexto educacional, acredita-se ser fundamental pensar novas metodologias que possam ser desenvolvidas em conformidade com a sociedade atual.

Nesse sentido, instaura-se um debate em torno do uso das TIC no processo ensino-aprendizagem, que as compreende não meramente como um recurso auxiliar, mas como ferramenta que possibilita práticas pedagógicas dinâmicas, criativas e inovadoras visando à formação de um cidadão autônomo, crítico e reflexivo para atuar no mundo contemporâneo.

¹ Mestranda em Cultura e Sociedade pela UFMA. Professora de Espanhol do IFMA Campus São Luís – Centro Histórico (e-mail: elizacorrea@ifma.edu.br)

² Mestra em Ciência da Computação pela UFMA. Professora de Informática do IFMA Campus São Luís – Centro Histórico - e-mail: (alidia.itz@ifma.edu.br)

Desse modo, o objetivo deste trabalho é apresentar um relato de experiência de práticas pedagógicas inovadoras com o uso de tecnologias digitais nas aulas de língua espanhola num contexto em que os alunos são agentes ativos no processo de aquisição de conhecimento. A presente pesquisa fez parte do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica, PIBIC JR, desenvolvida por professores e alunos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão no Campus São Luís – Centro Histórico.

ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA MEDIADO PELAS TIC

Segundo Paiva (2008), o histórico do ensino de língua estrangeira usando tecnologias começa com o livro impresso, passa pelo gravador de fita magnética, rádio, televisão e na década de 60 chega ao computador. No Brasil, a partir de 1991 temos a Internet, ferramenta que possibilita o compartilhamento da informação, o uso de programas em tempo real, uma maior interação aluno-professor e ambientes virtuais de aprendizagem, oportunizando assim, novas formas de ensino e aprendizagem.

Ainda segundo Paiva (2008), podemos ressaltar algumas ações pioneiras no ensino de línguas mediado por computador: o curso de leitura instrumental em inglês de 1997 a 2002 na PUC-SP, o curso *Read in Web* para alunos da Unicamp e o curso *Reading and Writing on the Web* da UFMG.

Além disso, tem-se outras tecnologias utilizadas no ensino de língua estrangeira, algumas especificamente em língua espanhola, as quais os professores da área podem inserir em suas práticas pedagógicas. Uma delas é o dicionário online, monolíngue, da Real Academia Española³, em que aluno e professor podem facilmente consultar palavras desconhecidas para desenvolver suas atividades de leitura e compreensão textual.

Outra tecnologia bastante utilizada é a que permite a comunicação online em áudio e/ou vídeo, por meio de programas instalados no computador para que as pessoas se comuniquem entre si, como o *skype*⁴. Por meio desta tecnologia, professores e alunos podem conversar, esclarecer dúvidas ou realizar uma atividade visando exercitar a expressão e compreensão oral na língua alvo.

Ademais, tem-se ainda as redes sociais, estruturas que interligam pessoas, empresas e

3 Site do dicionário RAE: <http://dle.rae.es>

4 Site do Skype: <https://www.skype.com/pt-br/>

sociedade em geral com objetivos comuns e que podem ser usadas para ações educativas, como por exemplo, o *Edmodo*⁵, uma rede social de educação que conecta professores, alunos e pais. A rede social em espanhol *Internet en el Aula*⁶ é voltada para a formação continuada de docentes e propicia o contato com práticas, metodologias, materiais didáticos, ferramentas, dispositivos e sugestões de atividades voltadas para a educação do século XXI.

Desse modo, várias tecnologias da informação e comunicação podem ser inseridas no processo de ensino-aprendizagem, cabe ao professor planejar suas atividades e escolher a tecnologia que melhor se adeque a sua proposta pedagógica. Para tanto, no documento Orientações Curriculares para o Ensino Médio (OCEM) encontra-se no capítulo 3, intitulado “*Letramento*”, encaminhamentos de como o computador e a Internet podem ajudar a desenvolver as habilidades de leitura, escrita, fala e compreensão oral no ensino de língua estrangeira. O documento ressalta ainda que o *Blog* pode ser utilizado para a realização de um trabalho com um gênero de escrita, uma vez que possibilita a produção textual, a atualização e a reescrita constante pelos usuários.

Nesse sentido, é necessário pensar as práticas de linguagem e letramento em línguas adicionais de modo a reconhecer e concretizar propostas que estejam de acordo com a realidade dos educandos e que os aproximem do contato, de maneira crítica e reflexiva, de tecnologias da informação e comunicação no contexto educacional.

Assim, diante do exposto, o capítulo a seguir apresenta algumas experiências de ensino de língua espanhola com uso das TIC’s no IFMA – Campus São Luís – Centro Histórico.

TIC’S E LINGUA ESPANHOLA: EXPERIÊNCIAS DE ENSINO

Com o crescente uso das TIC’S na educação, surge a necessidade de se (re)pensar as metodologias utilizadas no espaço escolar e, em especial, neste artigo, nas aulas de espanhol como língua estrangeira.

Este trabalho apresenta algumas experiências com uso das ferramentas *Bitstrips*, *Podcast* e *Kahoot* no ensino de espanhol, visando contemplar a compreensão leitora, compreensão oral, produção escrita e o reconhecimento dos aspectos socioculturais nos temas abordados no Ensino Médio Integrado, na referida disciplina, no Campus São Luís - Centro

5 Site do Edmodo: <https://www.edmodo.com/?language=pt-br>

6 Site da Internet en el Aula: <http://internetaula.ning.com/>

Histórico.

A primeira experiência destacada refere-se à utilização da ferramenta *Bitstrips*, aplicativo que permite a criação de histórias em quadrinhos, possibilitando o desenvolvimento de atividade com o gênero discursivo supracitado, além da produção escrita em língua espanhola.

A atividade proposta teve por objetivo a construção de histórias em língua espanhola, intituladas “*viñetas*”, mediada pelo aplicativo, com temas relacionados aos cursos envolvidos, sendo “*Problemas ambientales urbanos*” para o 3º ano de Meio Ambiente e “*Todo es Arte?*” para o 3º ano de Artes Visuais. Os alunos foram apresentados ao gênero textual “*viñeta*”, por meio de aula expositiva dialogada e leitura e análise de tirinhas, de modo a reconhecer alguns aspectos organizacionais e funcionais que caracterizam este gênero e perceber seus aspectos linguísticos e visuais enquanto um todo dotado de sentido.

Por meio do aplicativo *Bitstrips*, os alunos criaram suas “*viñetas*” com personagens, que poderiam ser eles próprios (para tanto teriam que criar seu avatar) ou os já disponibilizados no banco de imagens do aplicativo; falas (textos) inseridas nos quadros ou balões; inclusão de objetos; plano de fundo, entre outros recursos existentes no aplicativo. Considerando as características do gênero, os alunos procuraram promover uma crítica em torno das temáticas, buscando gerar também um efeito de humor nos textos produzidos, conforme a figura abaixo.

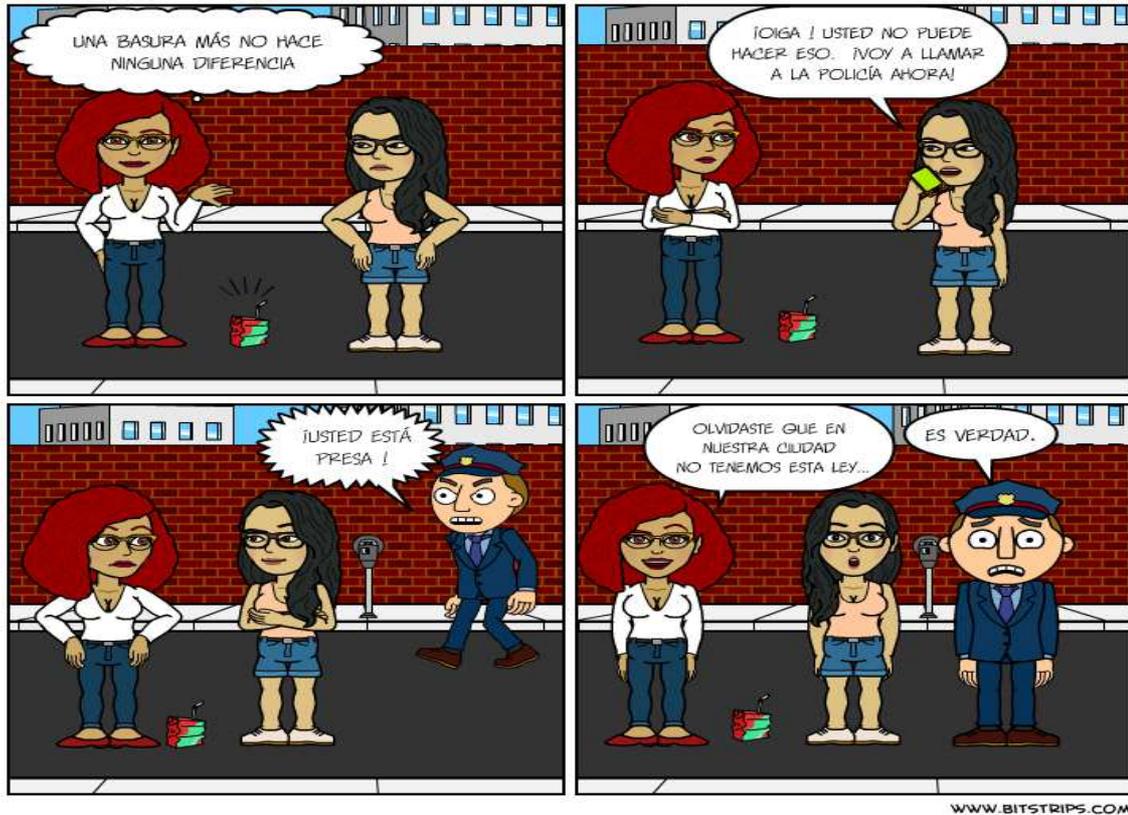


Figura 1: Produção "Problemas ambientales urbanos"

Fonte: autores do trabalho (2016)

Para concluir a atividade, os alunos apresentaram suas histórias fazendo as observações sobre suas produções, juntamente com os comentários dos demais colegas, promovendo as discussões acerca do que poderia/deveria ser considerado arte ou sobre os problemas ambientais que nos afetam e que foram abordados por eles: poluição sonora e acúmulo de lixo urbano com conseqüente poluição do ar, solo, águas.

Na segunda experiência utilizamos a ferramenta **Podcast** que permite a criação de arquivos de áudios para serem publicados na Internet, possibilitando, posteriormente, a escuta dos mesmos independentemente do tempo e espaço. Nesta atividade, utilizamos o *software Audacity* para criação e edição dos audios e o *Podomatic* para armazenamento dos podcasts.

Criamos, assim, o *Podcast Español: un viaje sonoro*, buscando enfocar a dimensão cultural de países de língua espanhola, ressaltando nesta oportunidade a Colômbia. Nesse sentido, foi feita a produção de seis episódios, contendo, cada um, temas que abordaram: 1. *História e Geografía*, 2. *Arte e Cultura*, 3. *Música e Dança*, 4. *Personalidades*, 5. *Gastronomia* e 6. *Literatura*, observando as recomendações de qualidade em *Podcasts* educativos apontadas por Bottentuit Junior e Coutinho (2008) e os elementos necessários que

Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.18 – Edição Temática III – I Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação- tecnologiasnaeducacao.pro.br

envolvem todas as etapas de criação de um *podcast* destacados por Mustaro (2010).

Cada episódio tem a duração de 4 a 5 minutos e foram compartilhados nos grupos das turmas no *Facebook* e no *WhatsApp*, permitindo a escuta quando e onde o aluno tivesse disponibilidade. Sobre isso, Bottentuit Junior e Coutinho (2008) afirmam que o *Podcast* favorece a possibilidade de ouvir as aulas independente de lugar e tempo, e ainda, poderá abrir espaço para que os deficientes visuais possam ter acesso aos conteúdos.

A realização da atividade deu-se nos horários de cada turma nas disciplinas de Língua Espanhola e Informática. Iniciamos com os alunos escutando os *Podcasts* e acompanhando, concomitantemente, os textos transcritos dos episódios. Ao final, propomos aos alunos a investigação de algum aspecto dos temas discutidos, instigando-o a visualizar algo que havia sido abordado ou aprofundar algumas informações apresentadas, conforme apresenta a figura abaixo.

Para aquellos oyentes curiosos les recomendamos que investiguen y refuercen los conocimientos aprendidos en este episodio mediante la búsqueda de videos e imágenes sobre los diversos artistas, museos, ferias y eventos mencionados en este capítulo.

Figura 2: Recomendação ao final do Episodio Arte y cultura colombianos

Fonte: autores do trabalho (2016)

Nesse sentido, Mustaro (2010) sugere a utilização de questionamentos e pausas para que o estudante-ouvinte possa refletir sobre algum aspecto tratado e propõe a elaboração de uma pergunta final para que o aluno possa preparar-se para as novas situações de aprendizagem que surgirão nos episódios seguintes, o que segundo a autora poderá promover a reflexão crítica das temáticas abordadas.

Além disso, buscando avaliar de forma dinâmica, a compreensão dos textos ouvidos e/ou lidos, propomos a integração do Podcast com outra ferramenta digital: o *Kahoot*. Conforme Guimarães (2015), o *Kahoot* consiste num sistema online de perguntas e respostas indicado para uso educativo, apresentando três diferentes modalidades: Quiz, Debate e Sondagem. Na presente pesquisa, optou-se pela produção de um Quiz (questionário) com quinze perguntas, com a inserção de imagens e vídeos, referentes aos episódios narrados no *Podcast*, diversificando ainda mais a atividade, como podemos verificar na figura 03.



Fonte: autores do trabalho (2016)

Cada aluno acessa o aplicativo digitando o nome e o código de acesso ao questionário. Em seguida, o professor inicia o aplicativo em que cada pergunta tem um tempo limite para resposta. Ao final de cada pergunta é apresentada a resposta correta e a pontuação dos alunos. Quando termina o questionário o Kahoot mostra a pontuação geral, além de gerar uma planilha em que o professor poderá verificar o desempenho de cada estudante.

Após a inserção dessas tecnologias no processo de ensino da língua espanhola faz-se necessário uma análise para que se possa refletir sobre a adoção dessas novas práticas pedagógicas, conforme veremos no capítulo seguinte.

ANÁLISE DOS DADOS OBTIDOS COM O USO DAS TIC

Com o objetivo de analisar o uso das tecnologias da informação e comunicação nas aulas de espanhol, utilizou-se na presente pesquisa, como instrumento de coletas de dados, um questionário composto por perguntas abertas e fechadas e organizado em quatro dimensões, nas quais buscamos identificar o perfil dos alunos participantes, investigar a posse e utilização de equipamentos eletrônicos e acesso à internet, averiguar o conhecimento por parte dos alunos das ferramentas digitais *Podcast* e *Kahoot* e conhecer a percepção dos alunos sobre as ferramentas utilizadas.

A amostra dos respondentes foi composta por 84 alunos que integram quatro turmas do Eixo Tecnológico de Turismo, Hospitalidade e Lazer do Campus. Sendo 57% alunos do 1º ano dos Cursos Técnicos de Eventos e Hospedagem; 22 % alunos do 2º ano do curso de Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.18 – Edição Temática III – I Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação- tecnologiasnaeducacao.pro.br

Hospedagem e 21 % alunos do 3º ano do Curso de Eventos. Deste total, 88% tem entre 15 a 17 anos; 7 % tem abaixo de 15 anos e 5 % possui idade acima de 18 anos.

A pergunta referente a posse de equipamentos, apenas 8 (oito) alunos indicaram não possuir em casa computador, *notebook*, *tablet* ou *smartphone*. No que concerne ao acesso à Internet em casa, a maioria dos alunos responde positivamente, ou seja, 69% dos alunos possui acesso à internet em seu domicílio.

No que diz respeito ao local de maior frequência de acesso à internet, a pesquisa mostra que 57% dos alunos acessam a internet em casa, enquanto 37% acessam com maior frequência na escola. Assim, apesar do crescimento do acesso à internet nas residências, a escola é um importante espaço para reduzir as lacunas tecnológicas que ainda persistem. Ainda 6 % dos respondentes indicaram outros locais de acesso, como a casa de parentes, casa de amigos e *lan-houses*. Estes dados também são relevantes para se ter um indicativo das possibilidades de acesso à internet em casa pelo aluno e planejamento do professor de atividades que exijam o estudo de materiais preparados previamente pelo docente para a realização, por exemplo, de aulas invertidas (*flipped classroom*⁷), de modo a verificar as condições de acesso à internet dos alunos na escola, quando estes não dispõem de equipamento e /ou internet em casa.

Buscou-se ainda identificar o conhecimento dos alunos no que tange às ferramentas utilizadas na pesquisa. Nesse sentido, um dos instrumentos utilizados foi o *Podcast* que, conforme ressalta Moura e Carvalho (2006), pode permitir inúmeras possibilidades no contexto da sala de aula e, especificamente, na aprendizagem de línguas estrangeiras, visto que este pode ser um recurso com interessantes potencialidades pedagógicas e motivacionais, aliada ainda ao fácil acesso por parte dos jovens.

De acordo com o gráfico 1 observa-se que a maioria dos alunos respondentes, 61%, desconhecia a ferramenta em questão. Silva (2015) observou ao avaliar a familiaridade dos alunos com ferramentas digitais, que 29% dos alunos envolvidos na pesquisa não conheciam o *Podcast* e acredita que o desconhecimento da utilização dos alunos de alguns aplicativos decorre da frequência com que novos aplicativos são lançados no mercado.

⁷ flipped classroom – a sala de aula invertida tem como princípio a autonomia do estudante, que realizará estudos prévios sobre a temática a ser trabalhada, por meio de materiais preparados pelo professor. O espaço físico da sala de aula será, assim, o local para atividades com teor mais prático e para resolução de problemas, com a orientação do professor.



Gráfico 1: Conhecimento da ferramenta Podcast

Fonte: Dados da Pesquisa (2016)

Comparativamente à ferramenta anterior, uma porcentagem maior dos alunos participantes, 82%, afirmaram não conhecer o *Kahoot*, conforme se pode observar no gráfico 2. É interessante ressaltar que, quando do esclarecimento, disponibilização e orientação para a escuta dos episódios do *Podcast "Español un viaje sonoro"*, alguns alunos relataram já conhecer a ferramenta *Podcast* em razão de atividade que havia sido desenvolvida nas aulas de língua portuguesa, o que indica que os alunos participantes, por meio das práticas de outros professores de línguas, já vêm experimentando novos espaços de construção de sentidos no contexto escolar que emergem em meio às tecnologias digitais.

Gráfico 2: Conhecimento da ferramenta Kahoot



Fonte: Dados da Pesquisa (2016)

Assim, de acordo com Cruz et al (2007), independentemente das estratégias adotadas ou tecnologias empregadas, atividades motivadoras durante o processo de aquisição do conhecimento são fundamentais para que a aprendizagem ocorra efetivamente.

Nesse sentido, os alunos tiveram em um primeiro momento uma aula expositiva, com uso do *Powerpoint*, ministrada pela pesquisadora Daniela Martinez sobre a cultura colombiana. No segundo momento foram apresentados às ferramentas e, após esse processo, os estudantes fizeram suas considerações sobre as duas metodologias adotadas. Conforme o gráfico 3, a maioria dos alunos, 94%, considerou mais atrativo conhecer o panorama da

cultura colombiana por meio das ferramentas *Podcast* e *Kahoot*, enquanto 6% acreditam que tenha sido mais interessante conhecer este panorama por meio da aula expositiva com uso do *Powerpoint*.

Gráfico 3: Como foi mais atrativo conhecer a cultura



Fonte: Dados da Pesquisa (2016)

Vejamos, na Tabela 1, os aspectos favoráveis ou não, apontados pelos alunos nas respostas às perguntas abertas acerca do uso do *Podcast*:

Tabela 1: Aspectos positivos e negativos quanto ao uso do Podcast

Categorização	Aspectos Positivos	Aspectos Negativos
Aprendizado da língua	“Dinâmico e facilita na aprendizagem”. “Ouvir a história do lugar em seu próprio idioma e compreender o áudio de forma mais fácil”. “Facilita o aprendizado, a pronuncia e toma a aula mais atrativa”. “Facilidade na audição, compreensão e aguça a busca por conhecer mais”. “A [sic] mais facilidade de aprender”. “Compreender o modo como eles falam”.	
Aspecto motivacional na aprendizagem	“Evita a leitura cansativa”. “Muito produtivo, informativo e legal de se ouvir”. “Fazem perguntas importantes, onde aprendemos de maneira divertida”. “Aprendizado que usa a internet”. “Chama mais atenção”. “Entendimento, compreensão, entretenimento, prazer”.	
Junção do texto oral e escrito	“Pode acompanhar pelo texto que deram”. “Muito interessante pelo fato do áudio e da escrita”. “Junto com o texto a compreensão foi fácil”.	“Sem o texto não dá”...
Qualidade do áudio e Ritmo da fala na gravação	“Bom áudio, dinâmico e diferente”. “Compreendemos melhor o áudio com boa qualidade”.	“Um pouco rápido demais”. “...sons muito alto do nada”.
Possibilidades de acesso	“Podemos ouvir o áudio em qualquer hora e em qualquer lugar”. “Pode pausar, dinâmico, posso ouvir em qualquer lugar e fácil acesso”. “Ficou à disposição do aluno no facebook”.	“Difícil acesso para mim, pois não tenho internet em casa”. “Difícil acesso, pois meu face dá ‘bugs’ e não tenho internet em casa”. “Uso do facebook”.
Conectividade		“Fica lento em outra página”. “A internet e dificuldade em fazer download”.
Duração dos episódios	“Curto tempo”.	

Tabela 2: Aspectos positivos e negativos quanto ao uso do *Kahoot*

Categorização	Aspectos Positivos	Aspectos Negativos
Interesse e motivação na aprendizagem	“Deixa a aula muito divertida e motiva os alunos aprender mais”. “Envolvente”. “Atrai a atenção e é divertida, interessante testa o conhecimento”. “Aprendemos [sic] se divertindo e bem elaborado”. “Divertido e causa motivação e ânimo”. “Dá mais interesse ao responder”. “É divertido e aprendemos mesmo errando”. “Uma forma mais divertida de aprender, e ampliar o nosso conhecimento”. “Diversão, conhecimento e competição”. “Aprendemos e nos divertimos”. “Ilustrativo, animado, produtivo e informativo”. “Diverte o aluno, aguça a curiosidade e desperta o interesse em estudar”. “É muito legal e acabamos aprendendo mais”. “Entretenimento com aprendizagem”. “Ótimo, aprendemos muito mais”	
Quantitativo de perguntas		“Poderia ter mais perguntas”. “Devia ter mais de 15 perguntas”. “Falta mais perguntas”.
Tempo disponibilizado para respostas		“Muito rápido”. “Pouco tempo para escolha”. “O tempo é pouco”.

Com base nas respostas dos alunos foram definidas sete categorias:

- *Aprendizado da língua*: referente aos alunos que destacaram a facilidade do aprendizado por meio da ferramenta, ao possibilitar a compreensão oral de uma gravação feita por uma falante nativa e o conhecimento de novos cenários de uso da língua que estudam;
- *Aspecto motivacional na aprendizagem*: observou-se que os alunos se sentiram mais motivados a fazer uso do *Podcast* por conter músicas e efeitos, o que o tornou mais lúdico;
- *Junção do texto oral e escrito*: alguns alunos ressaltaram a disponibilização da versão escrita do áudio como fator positivo, sendo o texto escrito um facilitador para melhor compreender o que estava sendo narrado na gravação;
- *Qualidade do áudio e ritmo da fala na gravação*: alguns estudantes destacaram como aspecto positivo a qualidade do áudio e como negativos uma relativa rapidez na leitura do episódio e mudança no tom de voz por parte da narradora;

- *Possibilidades de acesso:* o acesso ao Podcast foi apontado como fator positivo na medida em que possibilitou a escuta por diferentes meios, independentemente do espaço e tempo e como aspecto negativo por necessitar, para uma escuta fora da escola, de acesso à internet, ao menos no primeiro momento;
- *Conectividade:* durante a aplicação desta atividade, com uma das turmas participantes, houve queda da internet no Laboratório de Informática, prejudicando a escuta dos episódios. Além disso, 31 % dos alunos não possuem internet em casa, dificultando assim a acessibilidade desses episódios em outros espaços fora da escola;
- *Duração dos episódios:* O tempo curto de duração, em torno de 5 a 6 minutos, foi destacado como fator positivo por alguns dos alunos.

Vejamos agora na Tabela 2 os aspectos favoráveis, ou não, apontados pelos alunos acerca do *Kahoot*:

Apesar de 82% dos alunos não conhecerem esta ferramenta os alunos tiveram como resposta uma visão positiva do *Kahoot*. Na tabela acima, pode-se observar que os alunos acharam 15 (quinze) perguntas um quantitativo pequeno, mostrando assim que esta ferramenta pode motivar os alunos a serem avaliados nessa modalidade. Ao término da aula observou-se que muitos alunos, nas quatro turmas participantes, pediram para que outras aulas assim fossem realizadas. Em uma das turmas, os alunos pediram para realizar novamente o mesmo quiz (questionário).

Um aspecto negativo apontado pelos alunos foi o tempo disponibilizado para leitura/resposta das questões. Assim, cabe ao professor delimitar o tempo que achar suficiente para a leitura e a resposta do estudante, sobretudo no que se refere às aulas de línguas adicionais, em que o aluno deverá, necessariamente, exercitar a compreensão leitora dos enunciados e das alternativas para resolver o problema apresentado.

Dessa forma, podemos perceber que a inserção das ferramentas digitais *Podcast* e *Kahoot* inovaram e dinamizaram as aulas de língua espanhola, conforme apontado pelos alunos nos dados acima. Isso porque o ambiente se torna mais interativo e participativo, os professores assumem um papel de mediadores no processo de ensino e os alunos passam a ser agentes ativos no processo de aprendizagem. Saímos do modelo tradicional para uma abordagem cooperativa onde professores e alunos trabalham junto as atividades na ou fora da sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a necessidade de oferecer um ensino de línguas que possa também possibilitar a integração de tecnologias da informação e comunicação no processo ensino-aprendizagem de Espanhol e torne esse processo mais dinâmico, inovador e autêntico, em consonância com as necessidades da sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem, inseriu-se o presente artigo.

Acredita-se que a ferramenta *Podcast tenha* promovido, além do contato com a maneira de viver e pensar de outras culturas, a aproximação e respeito ao outro, o conhecimento de outras variedades da língua, o trabalho com a recepção oral e a compreensão leitora, permitindo ainda o despertar da postura investigativa do aluno a partir das propostas de atividades lançadas ao final de cada episódio. Percebeu-se ainda uma tendência positiva por parte dos alunos no que diz respeito à integração das ferramentas em foco e, em especial, uma motivação maior para resolução dos problemas a eles apresentados por meio da ferramenta *Kahoot*.

A ferramenta *Bitstrips* mostrou ser útil não somente para o trabalho com um gênero textual específico, mas também para exercitar a produção escrita do aluno e promover a reflexão e discussão sobre temas da atualidade, proporcionando ainda o estímulo ao potencial criativo do estudante.

Sabe-se que não há um modelo de ensino que prometa resolver todos os problemas que envolvam as questões do contexto educacional, portanto as ferramentas estudadas devem ser compreendidas como possibilidades para o contexto pedagógico, podendo ainda ser associadas a outras metodologias. Importante é ressaltar que neste processo, o fim a ser alcançado deverá ser sempre a aprendizagem do aluno, uma aprendizagem que seja de fato significativa e que, no contexto do ensino de línguas, envolva uma perspectiva dinâmica, criativa, inovadora e autêntica, em consonância com as necessidades da sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P. Recomendações para Produção de Podcasts e Vantagens na Utilização em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. **Revista Prisma.com**, nº6, p.158-179, 2008.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Ministério da Educação. **Orientações Curriculares** Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.18 – Edição Temática III – I Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação- tecnologiasnaeducacao.pro.br

para o Ensino Médio – Linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília, 2006. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf. Acesso em 03 out. 2016.

CRUZ, S. C.; Júnior, J. B.; Coutinho, C. & Carvalho, A. A. (2007). O Blogue e o Podcast para Apresentação da Aprendizagem na WebQuest. In P. Dias; C. V. Freitas; B. Silva; A. Osório & A. Ramos (org.), **Actas da V Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação** – Challenges 2007. Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, pp. 893-904.

GUIMARÃES, Daniela E. S. 2015. Kahoot: quizzes, debates e sondagens. In: **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**, ed. Ministério da Educação, Direção-Geral da Educação, 203 - 223. ISBN: 978-972-742-398-9. Lisboa: Ministério da Educação, Direção-Geral da Educação.

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. (Orgs.). **A Sociedade Em Rede: do conhecimento á ação política**; Conferencia. Belém (por):Imprensa Nacional, 2005.

MOURA, A; CARVALHO, A. A. (2006). **Podcast: Potencialidades na Educação**. Revista Prisma.com, nº3, pp. 88- 110.

MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. Podcast educacional: do roteiro à divulgação. In: CARLINI, Alda Luiza; TARCIA, Rita Maria Lino. **20% a distância: e agora?: orientações práticas para o uso de tecnologia de educação a distância no ensino presencial**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2010.

PAIVA, V.M., **O uso da Tecnologia no ensino de línguas: breve restropectiva histórica**. Disponível em: <http://www.veramenezes.com/techist.pdf> > acesso em: 28.out.2016.

SILVA, Nataniel Mendes. **A metodologia WebQuest na aula de literatura: um estudo de caso com alunos do 3º ano do ensino médio do IFMA**. 2015. 132 f. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade). Universidade Federal do Maranhão, São Luís,2015.