

A EXPERIÊNCIA DA OFICINA “O BÁSICO DO QUADRO DIGITAL”: INSTRUMENTALIZAÇÃO PARA O USO DO ACTIVEBOARD NO ENSINO DE LÍNGUAS ADICIONAIS

HEYDEN, H. S.¹, MOTA, S. S.²

¹ Hugo dos Santos Heyden, Discente da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Bagé – RS
– Brasil – hugoheydenict@gmail.com

² Sara dos Santos Mota, Dr.^a, professora adjunta da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) –
Bagé – RS – Brasil, saramota@unipampa.edu.br

RESUMO

Este trabalho tem como objetivos relatar a experiência da oficina “O básico do quadro digital”, sobre o quadro interativo *ActivBoard* e o uso do programa *ActivInspire*, analisar essa edição da atividade, bem como apontar sugestões para outras ações desta natureza. A realização da oficina deve-se a importância do uso das tecnologias de informação e comunicação (TICs) para qualificar o processo de ensino e aprendizagem de línguas adicionais e a necessidade de instrumentalizar professores em formação para sua utilização. A oficina foi desenvolvida no âmbito do projeto de extensão Núcleo de Línguas Adicionais, com apoio do Programa de Desenvolvimento Acadêmico (PDA), e originalmente direcionada aos alunos de graduação do curso de licenciatura em Letras - Línguas Adicionais: Inglês, Espanhol e respectivas literaturas. Seu desenvolvimento compreendeu as fases de planejamento, realização e avaliação. A partir da análise das etapas, apresentam-se sugestões de melhoria para outras edições.

Palavras chave: Quadro interativo, oficina, *ActivBoard*, ensino de línguas, professores.

1 INTRODUÇÃO

O Núcleo de Línguas Adicionais (NLA) é um projeto de extensão desenvolvido na Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), campus Bagé, que tem o objetivo principal de oferecer cursos gratuitos de línguas adicionais (inglês e espanhol) tanto para a comunidade acadêmica, quanto para a comunidade da cidade de Bagé e localidades próximas.

De acordo com Damasceno (2013, p. 55), ao ressaltar a importância do acesso às TICs através da escola, o uso eficaz de recursos tecnológicos nas práticas escolares pode promover “práticas que estimulem a criatividade e o senso crítico dos alunos”. Já Pinho (2015), ao tratar da importância dessas tecnologias

especificamente na “educação de línguas”, afirma que as TICs, ao compreenderem recursos multimidiáticos, são meios de potencializar a interação social. Nesse sentido, sua utilização no ensino de línguas adicionais¹ (ou estrangeiras) contribui para qualificar o processo de aprendizagem dos alunos. Para tal, é preciso que o professor de línguas possua os saberes necessários para atuar como mediador entre esses recursos e os estudantes.

A oficina, intitulada “O básico do quadro digital”, foi pensada e elaborada como uma ação extensionista do NLA para possibilitar a utilização do quadro interativo pelos alunos de graduação do curso de Letras - Línguas Adicionais: Inglês, Espanhol e respectivas literaturas e ressaltar as possibilidades do uso das tecnologias digitais para sua formação como professores de línguas. Isto é, objetivou-se instrumentalizar os docentes em formação para o uso desses recursos tecnológicos, mais especificamente, do quadro interativo *ActivBoard* e o software *ActivInspire*. Ao mesmo tempo, buscou-se evitar que a lousa digital adquirida pelo projeto, com investimento público, fosse subutilizada.

2 METODOLOGIA

A motivação para a realização desta oficina surgiu, primeiramente, pela iniciativa do autor deste trabalho, pois o mesmo contava com experiência prévia no ensino de inglês através do quadro *ActivBoard*. A proposta foi levada à professora orientadora do Núcleo de Línguas Adicionais e, através de alguns encontros de orientação, foram estabelecidas as etapas de para o desenvolvimento da oficina, a saber, planejamento, realização e avaliação.

Na etapa de planejamento, foram definidos os recursos que seriam apresentados na oficina e as atividades práticas a serem realizadas pelos ministrantes, já que o software *ActiveInspire* apresenta uma diversidade de ferramentas e não seria possível explorá-las em sua totalidade. A partir dessa definição, elaborou-se um “guia” a ser entregue aos alunos. Além disso, definiu-se o número de 15 (quinze) vagas e o tempo de duas horas para a oficina. Essa etapa compreendeu também o processo de divulgação, que se deu por meio do Whatsapp e e-mail, através do compartilhamento de um cartaz em formato .jpg. Os materiais utilizados para a realização da oficina foram: quinze computadores pessoais (PCs) com o programa *ActiveInspire*, os quais foram checados para garantir a instalação da versão original e completa do programa, assim como a versão mais recente do mesmo; um guia elaborado com tópicos básicos para a utilização do quadro; o quadro interativo (*ActiveBoard*) para exemplificar e mostrar os possíveis problemas que os alunos/professores poderiam enfrentar.

No que se refere à etapa de realização, a oficina foi ministrada nos passos estipuladas no “guia” entregue aos alunos, que contemplava tópicos relacionados à apresentação e explicação de ações ou recursos do software, por exemplo: Explicar a aba de recursos; O que é um objeto e o que se pode fazer com ele; A calibragem do quadro e erros técnicos que poderiam acontecer; Explicar a aba de ações e recursos através da aba; Confecções de objetos pelos recursos de linha, formas geométricas, imagens e seus formatos, ações de *prints* de sites ou vídeos; Aglutinação de imagens, formatação e bloqueio de ações; Explicação das camadas

¹ Os termos “línguas adicionais” e “línguas estrangeiras” são tomados neste texto como equivalentes.

inferior, central e posterior; Interações de raspar, revelar e ocultar; Caminho de arquivos; Salvar hiperlinks, vídeos, GIFs, arquivos de som, vídeo e documentos de outras extensões, etc.. Durante o desenvolvimento dessas etapas, houve a interação com os oficinasistas em vários momentos.

Por fim, na etapa de avaliação, foi elaborado um formulário no *Google forms*, com a finalidade de que os alunos avaliassem a oficina e sugerissem mudanças para o aprimoramento de uma futura edição da atividade. Esse formulário continha três perguntas, as quais contemplavam o que os alunos gostariam que a oficina abrangesse mais, se acreditavam que o tempo foi suficiente para aprender o básico do *ActivBord* e por fim, uma questão mais aberta, onde poderiam propor ideias e sugestões para aprimorar a oficina.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tendo em vista que a oficina teve como o objetivo instrumentalizar os docentes em formação para o uso do quadro digital no ensino de línguas, a ação, de modo geral, conseguiu cumprir com o planejamento estabelecido. No entanto, foi necessário realizar mudanças no foco e na ordem das atividades, pois surgiram muitas perguntas e comentários por parte dos oficinasistas sobre o quadro e suas ferramentas durante a realização da atividade. De modo especial, duas alunas mostraram mais interesse acerca da lousa digital, pois tiveram contato com versões anteriores do recurso em seus ambientes de trabalho. Outras perguntas surgiram por parte dos demais participantes, assim como dúvidas no meio da apresentação. Por esse motivo, houve a necessidade de focar nas práticas mais básicas da aba de recursos e, menos na área de aplicação de ações em objetos e hiperlinks.

Além do esperado inicialmente, os participantes eram alunos e professores do curso de Licenciatura em Matemática e do curso de Letras - Línguas Adicionais. Os alunos de Matemática perguntaram sobre o funcionamento do quadro e comentaram sobre experiências prévias com tecnologias ou outros tipos de quadros interativos nas escolas públicas da cidade de Bagé.

Como houve muitas colaborações e comentários por parte dos oficinasistas, percebeu-se que é necessário ampliar a duração da oficina em uma próxima edição, passando duas para quatro horas. Com isso, o responsável por explicar o uso do quadro interativo terá tempo para explorar melhor as intervenções, sem deixar de atender os passos previstos no planejamento. Com relação à avaliação da oficina, que foi feita através do *Google forms* nos dias posteriores à sua realização, acredita-se que os alunos deveriam responder o questionário imediatamente ao final da oficina.

4 CONCLUSÃO

Com a realização desta oficina, no contexto do projeto Núcleo de Línguas Adicionais (NLA), pretendeu-se dar um primeiro passo para contribuir com a instrumentalização dos futuros docentes para o uso de tecnologias no ensino de línguas.

Ao mesmo tempo, a partir desta primeira experiência, ao haver também entre os inscitos alunos e professores do curso de Licenciatura em Matemática, pretende-se modificar alguns aspectos da oficina para uma próxima edição, já que a participação de pessoas de diferentes áreas do conhecimento gerou a necessidade de adaptar as atividades e interações com público. Isto é, será necessário ampliar a

abrangência das explicações e atividades relacionadas à exploração dos recursos e exemplos, a fim de indicar possibilidades não apenas para o ensino de línguas, mas também para a área de exatas e de outras que possam vir a se interessar.

Por fim, pensa-se adequar a oficina, acrescentando mais horas de duração, a fim de estender e aprofundar os tópicos tratados, ampliando o número de atividades práticas e diversificando-as, por exemplo, envolvendo o planejamento de mini-aulas ou atividades pedagógicas por parte dos participantes, voltados para sua área de atuação.

REFERÊNCIAS

DAMASCENO, Vanessa Doumid. Tecnologia e formação de professores:: a tecnologia na sala de aula. In: GIOVANI, Fabiana; ALVAREZ, Isaphi Marlene Jardim (Org.). **Embates dialógicos nas formações inicial e continuada: significando práticas e construindo olhares**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2013. p. 51-56.

PINHO, Isis da Costa. As potencialidades das tecnologias digitais no ensino - aprendizagem colaborativa de língua estrangeira. In: ROTTAVA, Lucia et al. **Reflexões em linguística aplicada**. Campinas: Pontes Editores, 2015. cap. 11, p. 247-252.