

ELABORAÇÃO DE ATIVIDADES EM AULAS DE LINGUA ESTRANGEIRA UTILIZANDO SOFTWARE LIVRE

SILVA, Isaac Karlo¹

RESUMO: O software livre nos possibilita a utilização ampla de recursos para enriquecer as aulas especialmente por permitir atualizações mais frequentes e uma distribuição abrangente para os profissionais da educação. Neste trabalho serão analisadas as possibilidades e iniciativas de enriquecimento das aulas de língua estrangeira (L2) através de planejamento de atividades utilizando softwares livres educacionais disponíveis.

Palavras chave: Software livre. Planejamento. Atividades. L2.

1 INTRODUÇÃO

Verifica-se no momento atual um incremento constante nas ferramentas tecnológicas à disposição de alunos e educadores. Tendo isso em consideração, os alunos podem ter muitos benefícios em seu processo de aprendizagem quando a tecnologia é utilizada de forma adequada nas salas de aula. Os elementos tecnológicos entram nos planejamentos de aula como fator de motivação e incentivo para a aprendizagem especialmente em função da rotina de uso de nossos alunos com os diferentes dispositivos.

O desafio da implementação de recursos tecnológicos está em sua disponibilidade especialmente para escolas públicas nas quais o aspecto financeiro limita a inclusão de tais recursos. Neste contexto, o software livre entra como importante fator no uso de tecnologia nas aulas. A grande vantagem do software livre é sua característica de poder ser modificado, distribuído, utilizado, copiado e executado amplamente sem infringir as leis de direitos autorais. De acordo com a *Free Software Foundation* (Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>> Acesso em: 23 maio 2015), as liberdades inerentes ao software facilitam ainda mais sua implementação.

¹ Mestrando, FALE/UFMG, karlo.isaac@gmail.com

2 SOFTWARE LIVRE E ATIVIDADES PARA AS AULAS DE L2

A parte essencial de se ter o uso de software livre é a adaptação de seu uso à necessidade dos alunos. Para isso, o professor precisa utilizar sua prática reflexiva para interpretar quando a utilização for efetiva e consolidar a aprendizagem de diferentes tópicos nas aulas de língua estrangeira. Desta forma, deve-se empreender uma abordagem flexível e não somente a tecnologia por si só. A prática pedagógica deve ditar as escolhas de quais softwares e para quais atividades eles serão mais eficientes.

Desta maneira, é necessária uma capacitação específica dos profissionais da educação para a eficácia dos softwares livres sendo um outro desafio para as habilidades e atitude dos profissionais. Isso porque se o profissional não possuir conscientização e abertura para a tecnologia, anulará a utilidade dos recursos tecnológicos.

Para auxiliar em tal tarefa, segue uma lista de sites e softwares livres com sugestões de atividades:

- GCompris: é uma ferramenta com mais de 100 atividades com utilização sugerida para alunos de 2 a 10 anos de idade. Sua inclusão nas aulas pode ser feita no ensino de cores, horas, números, músicas tradicionais na língua inglesa além de poder incluir aspectos de interdisciplinaridade dependendo dos tópicos explorados pelo livro-texto;
- ABC-blocks: este software ajuda na alfabetização e pode ser adaptado para o aprendizado de ortografia e vocabulário que pode ser utilizado nos níveis iniciais nas aulas de língua estrangeira;
- Kverbos: para as aulas de língua espanhola, é um software livre específico para a conjugação de verbos, cuja utilização é um desafio para os alunos deste idioma. Além das conjugações, há jogos que podem auxiliar na consolidação das variações verbais do espanhol;
- Kanagram: Software dedicado à ortografia com jogos de palavras embaralhadas em três diferentes níveis e com quantas chances forem necessárias para que o aluno acerte. As palavras podem ser classificadas em categorias tais como animais, objetos, adjetivos, etc. Ainda, dicas

podem ser dadas pelo professor para que os alunos possam construtivamente incrementar seu vocabulário;

- Wordtrans: Banco de dados de dicionários online que pode ser utilizado como consulta nas aulas somente digitando a palavra e selecionando o dicionário que é necessário, com a vantagem de poder incluir palavras na lista geral;
- Klettres: Atividades de reconhecimento de palavras através de seus fonemas para anos iniciais, especialmente para as crianças. O benefício deste software está na consolidação da alfabetização inicial no idioma;
- Blinken: Programa que pode ser utilizado na atividade chamada Simon Says que consiste no uso de comando no idioma ensinado e também envolve treino de memória pois os comandos devem ser seguidos em uma sequência pré-determinada;
- Wikispaces Classroom (Disponível em: <<http://www.wikispaces.com/content/classroom>> Acesso em: 23 maio 2015): site para criação de sites colaborativos (que é o grande mote da utilização da ferramenta *wiki*). Eles podem ser criados para que os próprios alunos possam editar e participar ativamente na construção e inclusão de conteúdo. Pode ser usado para projetos de médio prazo com vários assuntos (como comidas típicas com a inclusão de receitas, esportes, lugares para se visitar, etc) com os alunos ficando responsáveis por sua confecção e a supervisão do educador. Ainda, o professor pode disponibilizar conteúdo frequentemente em um site específico que só ele ou ela pode editar. Isso possibilita uma interação frequente com os alunos e eles, por sua vez, constroem conhecimento de forma natural e motivadora;
- Projeto CLASSE (Disponível em: <<http://classe.geness.ufsc.br/index.php/CLASSE>> Acesso em: 23 maio 2015): projeto do grupo GENESS da Universidade Federal de Santa Catarina que tem como objetivo classificar e organizar os softwares livres educacionais com indicações de atividades e sugestões de planejamento. Sendo uma plataforma Wiki está sempre em atualização e inclui possibilidade para várias disciplinas além da língua estrangeira. O projeto

é importante para esta centralização das informações sobre atividades e softwares;

- Software Livre na Educação (Disponível em: <<https://softwarelivrenaeducacao.wordpress.com/>> Acesso em: 23 maio 2015): portal com notícias e sugestões de utilização de softwares livres extremamente útil como agregador de conteúdo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho é uma iniciativa preliminar de compilação de atividades com a utilização de softwares livres educacionais. A partir disso, podemos estabelecer projetos que possam compartilhar e experimentar as atividades sugeridas. Ainda há a possibilidade de criar comunidades online de professores que as alimentam com as atividades, sugestões de softwares livres educacionais e trocas de experiências. Mesmo entendendo que as condições de uso de tecnologia são extremamente desiguais em nosso país, a abordagem de novas práticas pedagógicas dependem inteiramente da iniciativa dos professores. São eles quem tem a tomada de decisão sobre o que é eficaz para seus alunos e a consciência de que a tecnologia deve fazer parte das salas de aula aliado a isso o apoio das instituições de ensino em que trabalham.

REFERÊNCIAS:

- Definição de software livre. http://pt.wikipedia.org/wiki/Software_livre Acesso em: 23 mai 2015
- Free Software Foundation. <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html> Acesso em: 23 mai 2015
- Software Livre na Educação. <https://softwarelivrenaeducacao.wordpress.com> Acesso em: 23 mai 2015
- Projeto CLASSE. <http://classe.geness.ufsc.br/index.php/CLASSE> Acesso em: 23 mai 2015
- Wikispaces: <http://www.wikispaces.com/content/classroom> Acesso em: 23 mai 2015