



As tecnologias digitais no ensino e aprendizagem de línguas Vol. 21, nº 1, 2017

A utilização de *softwares* para o ensino de inglês como L2: o Edilim como ferramenta para promover a aprendizagem na sala de aula invertida

Jeanne Rodrigues¹ (UFU)
Nicole Muenchow² (UFU)
Fernanda Ribas³ (UFU)

RESUMO: O objetivo deste trabalho é refletir sobre as vantagens do uso das TICs no ensino e aprendizagem de inglês como L2, especificamente por meio da exploração e análise do *software* Edilim, para identificar como tal recurso possibilita a implementação da sala de aula invertida. Para tanto, nos baseamos nas concepções de Brame (2013) sobre a abordagem da sala de aula invertida, além de autores como Chapelle (2006), Salbego (2014) e Tumolo (2014), que tratam da autonomia do aprendiz, da individualização do ensino e do uso de recursos digitais. Demonstramos, assim, que o uso do Edilim, associado à abordagem da sala de aula invertida, pode contribuir para uma aprendizagem autônoma, significativa e individualizada para os aprendizes de L2.

Palavras-chave: ensino de língua inglesa; TICs; *software* didático; sala de aula invertida.

Introdução

A tecnologia está cada vez mais presente em nosso cotidiano. Na escola não é diferente. Professores hoje têm a sua disposição inúmeros recursos para diversificarem suas aulas, enriquecendo-as com ferramentas variadas e tornando-as mais atrativas para seus alunos.

¹ Mestranda em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Uberlândia.

² Mestranda em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Uberlândia.

³³ Professora Doutora do Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia.

É inegável a contribuição que os aparatos tecnológicos podem trazer para as aulas quando bem utilizados. Também não podemos negar o interesse que os alunos de hoje possuem pela tecnologia. Eles são chamados, conforme Prensky (2001), de “nativos digitais”, e há uma razão para isso. Essa geração de alunos cresceu cercada por aparatos tecnológicos e aprendeu desde cedo a utilizá-los. Prensky (2001, p. 1) afirma que, em média, ao terminar a graduação, os alunos passaram menos de 5.000 horas lendo, porém mais de 10.000 horas jogando videogames e mais de 20.000 vendo televisão. Eles estão acostumados a utilizar celulares com vários recursos disponíveis, a empregar o computador para seus interesses, a se comunicar e estar em contato com seus amigos o tempo todo através da tecnologia.

Prensky retoma esse conceito a respeito dos nativos digitais em sua obra “*From digital natives to digital wisdom*” (2012), mostrando que mais importante que a questão da geração é a questão da sabedoria digital, que implica em usuários que não apenas manuseiam a tecnologia com facilidade, mas também são capazes de tomar decisões sábias com base na tecnologia e também a utilizam para facilitar suas vidas. Temos percebido que nossos alunos estão se tornando cada vez mais “sábios digitais”.

Seria um equívoco menosprezar todo o conhecimento tecnológico que esses estudantes possuem e os recursos que a tecnologia nos proporciona. Precisamos aprender a utilizá-la em nosso favor, como uma ferramenta para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

Contudo, apesar de possuir vasta experiência no uso da tecnologia, o aluno atual, muitas vezes, a vê somente como uma fonte de entretenimento e não reconhece que a mesma pode contribuir à sua aprendizagem. Por isso, uma responsabilidade do professor é saber como as TICs, entendidas de maneira abrangente como as tecnologias criadas para representar e transmitir informação (COLL; MONEREO, 2010), podem ser utilizadas para fins educativos e levá-las para o aluno.

No ensino e aprendizagem de L2, as TICs possibilitadas pelo computador oferecem várias vantagens, pois proporcionam o uso de conteúdo individualizado, escolhido de acordo com os interesses e as necessidades de um grupo específico de alunos, algo que o livro didático tradicional dificilmente oferece visto que cada grupo apresenta suas particularidades. Sem as restrições do livro impresso, o professor também pode aproveitar o uso de materiais autênticos e atuais encontrados na Internet, tais como vídeos e artigos de jornais e *blogs*. O *feedback* automático, proporcionado por algumas TICs, permite que o aluno siga seu próprio ritmo e que sua aprendizagem não se limite à sala de aula, contribuindo para o desenvolvimento da sua autonomia.

Levando esse conjunto de vantagens em consideração, podemos ver que as TICs, quando utilizadas de maneira adequada, têm um grande potencial para proporcionar mudanças fundamentais na forma de ensino, incluindo novas abordagens como a da sala de aula invertida, que vem ganhando destaque nos últimos anos, particularmente na área das ciências humanas.

Uma das ferramentas que pode propiciar a modernização das atuações didáticas do professor é o *software* Edilim. Neste contexto, o propósito deste trabalho é refletir sobre as vantagens do uso das TICs no ensino do inglês como L2, especificamente por meio da apresentação, exploração e análise do Edilim, para identificar como tal recurso possibilita a implementação da sala de aula invertida, contribuindo para uma aprendizagem autônoma, significativa e individualizada para os aprendizes.

1. A sala de aula invertida

Para entender a sala de aula invertida, podemos começar pensando em uma sala de aula tradicional. Esse modelo tem como foco o professor, pois ele estaria na frente da sala ensinando o conteúdo aos alunos, que estariam sentados fazendo anotações. Ela pode incluir novas tecnologias ou não, pois mesmo se o conteúdo for apresentado com quadro e giz, no quadro branco, no projetor de transparências, no *Powerpoint* ou no quadro interativo, todos os alunos recebem a mesma informação no mesmo ritmo. Sabendo que as habilidades dos alunos variam, é possível que enquanto um aluno acompanhe bem a aula, outro pode já ter conhecimento do conteúdo e ficar entediado, e ainda outro pode ter mais dificuldade e ficar perdido e desmotivado.

A sala de aula invertida se contrasta com esse modelo tradicional, permitindo um melhor atendimento às necessidades individuais dos alunos. A definição possivelmente mais simples, oferecida por Lage et al. (2000), explica o nome da abordagem: inverter a sala significa que os eventos que tradicionalmente acontecem dentro da sala de aula agora acontecem fora, e vice-versa.

Entretanto, o modelo vai além de simplesmente rearranjar as atividades didáticas. Quando os alunos têm um primeiro contato com o conteúdo fora da sala de aula, o tempo em sala pode ser utilizado para instrução mais focada no aprendiz.

Assim, Bishop e Verleger (2013, p.5) definem a sala de aula invertida como, “uma técnica educacional que consiste em duas partes: atividades interativas de aprendizagem em grupo na sala de aula e instrução individual direta por computador fora da sala de aula⁴”.

A instrução fora da sala de aula pode ocorrer por meio de textos, vídeos (encontrados *online* ou feitos pelo próprio professor ou outras atividades didáticas. Desta maneira, a tecnologia é empregada para que o professor e o aluno aproveitem melhor o seu tempo. Na sala de aula de língua estrangeira, o aluno mais proficiente pode entender um vídeo ou um áudio na primeira vez, enquanto outros não. Assistido individualmente, o aluno que tem mais dificuldade pode repeti-lo quantas vezes forem necessárias, sem comprometer o tempo dos outros. Cada um pode realizar as atividades no seu próprio ritmo, aprendendo o conteúdo que depois será trabalhado na sala de aula.

Brame (2013⁵) identifica quatro elementos-chave para implementar a sala de aula invertida. São eles:

1. Proporcionar aos alunos a oportunidade de ter um primeiro contato com o conteúdo antes da aula;
2. Proporcionar um incentivo aos alunos para que se preparem para a aula;
3. Proporcionar um mecanismo para avaliar a compreensão dos alunos;

⁴ Nossa tradução para: “We define the flipped classroom as an educational technique that consists of two parts: interactive group learning activities inside the classroom, and direct computer-based individual instruction outside the classroom.”

⁵ Nossa tradução para o conteúdo disponível em: < <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/flipping-the-classroom/>>. Acesso em: 16 de julho de 2015.

4. Proporcionar atividades em sala de aula que foquem em atividades cognitivas altamente desenvolvidas.

O primeiro elemento diz respeito à possibilidade de os alunos entrarem em contato com o conteúdo da aula antes de ela acontecer. Isso pode ser feito através de vídeos explicativos, pesquisa direcionada, atividades de leitura previamente indicadas pelo professor, entre outras.

Já o segundo elemento trata da questão do incentivo ao aluno para que o mesmo vá para a sala de aula com um conhecimento prévio sobre o tema a ser trabalhado. Para exemplificar, se um professor pediu aos alunos que assistissem um vídeo no *YouTube* sobre determinado assunto, tal como o uso de gírias nas falas de personagens de algum seriado em língua inglesa, ele pode solicitar aos estudantes que escrevam um parágrafo sobre o que entenderam, ou quais foram as gírias encontradas, ou mesmo gravar um vídeo, tentando reproduzir as falas utilizando de ferramentas tecnológicas como o *Voicethread*, por exemplo.

Outra possibilidade seria que o aluno respondesse algumas perguntas relacionadas ao tema, tais como questionários disponibilizados *online*, ou fizesse alguma atividade preparada previamente pelo professor, como um estudo dirigido com tópicos que sejam abordados no vídeo. É importante ressaltar que, com alunos mais jovens, um dos maiores incentivos costuma ser a pontuação. Sendo assim, o professor poderia disponibilizar alguns pontos para quem completasse as tarefas propostas.

A utilização dessas atividades para incentivar os alunos a se prepararem para as aulas pode ser feita de forma a atingir o terceiro elemento: a avaliação da compreensão dos alunos. Como exemplo, se um professor solicitou que seus alunos respondessem a um questionário sobre um tema a ser trabalhado ou sobre pontos em que os mesmos estão com dificuldade, e esse questionário promovesse *feedback* em relação a erros e acertos, essa seria uma forma de acompanhar a compreensão dos alunos, avaliando até que ponto os mesmos compreenderam o que foi passado a eles. Ressaltamos que esse *feedback* pode ser simples, apenas apontando o que está errado e indicando a que item (gramatical, vocabulário, etc.) se refere e não precisa ser algo complexo, com explicações detalhadas, visto que este momento poderá acontecer em sala de aula com o professor.

Por fim, o quarto elemento diz respeito ao uso do tempo em sala de aula. Se os alunos tiveram um contato prévio com o conteúdo, prepararam-se para a aula e tiveram uma avaliação de como se saíram nessas atividades, o momento da sala de aula deve ser aproveitado para aprofundar esse conhecimento adquirido previamente, bem como sanar dúvidas em relação aos pontos levantados e oferecer o *feedback* necessário aos alunos. É um momento de reflexão mais profunda, em que os alunos podem se envolver em atividades como debates ou análise de informações que exijam um pensamento crítico e auxiliem no processo de aprendizagem significativa.

Dessa forma, em termos práticos e ainda conforme Brame (2013), utilizar a abordagem da sala de aula invertida significa que os alunos realizam tarefas de nível cognitivo mais baixo fora da sala de aula, isto é, eles adquirem conhecimento e compreensão por meio de atividades, pesquisas, vídeos ou leituras realizadas em seu próprio ritmo e por conta própria. Depois, no momento da aula, alunos e professor focam nas atividades cognitivas de nível mais elevado que envolvem aplicação, análise, avaliação e criação, aprofundando e consolidando, assim, o conhecimento que havia começado a ser construído com as atividades anteriores.

2. Conhecendo o Edilim

Dentre as possibilidades do uso de TICs para fins didáticos, encontram-se programas de rádio e televisão, câmeras fotográficas e computadores, que proporcionam o aproveitamento de *software*, Internet e *emails* (SALBEGO, 2014, p. 14). A ferramenta escolhida para ser trabalhada neste artigo foi o Edilim, um *software* gratuito. Esta decisão foi baseada nas experiências de uma das autoras, a qual a utiliza em uma escola pública municipal de Uberlândia que atende alunos do primeiro período ao nono ano do Ensino Fundamental. Além de ser usada para desenvolver material para o ensino do inglês como língua estrangeira, a ferramenta é utilizada para preparar aulas de diversas matérias e conteúdos, como história, geografia, português e matemática, para atender a todos os alunos e professores da referida escola.

Neste artigo, faremos uma apresentação do *software* Edilim, buscando demonstrar suas potencialidades e limitações como uma ferramenta que pode contribuir para a sala de aula invertida. Não é nossa intenção compará-lo a outras ferramentas disponíveis, mas sim apresentar um *software* que vem sendo utilizado nas escolas públicas de Uberlândia, trazendo exemplos de atividades possíveis de serem realizadas no mesmo.

Iniciamos com uma descrição do *software*, seus requisitos e funcionalidades. Em seguida, apresentamos exemplos de atividades que podem ser desenvolvidas a partir do mesmo, apontando suas vantagens e desvantagens no uso educacional. A partir de uma análise baseada em autores como Chapelle (2006) e Tumolo (2014), discorreremos sobre como o Edilim poderia propiciar a utilização de material específico para as necessidades dos alunos, bem como promover a autonomia dos estudantes. Por fim, ponderamos sobre a utilização do referido *software* para implementar a sala de aula invertida.

re

2.1. Apresentando a ferramenta

O Edilim funciona como um editor de atividades, utilizado para criar Livros Interativos Multimídia (LIM). Essa ferramenta nos permite desenvolver materiais específicos, conforme a necessidade de nossos alunos. Possui uma interface agradável, de fácil utilização e não precisa ser instalado nos computadores ou *tablets* em que serão utilizados. Basta salvar o arquivo executável e abri-lo para utilizar o editor.

O *download* deste arquivo pode ser feito a partir do próprio *site* dos desenvolvedores (<http://www.educalim.com/descargas.htm>). É um arquivo bastante leve, que consome pouca memória de processamento, e utilizado em qualquer sistema operacional. O produto final, seu “livro digital”, será um arquivo em formato HTML, salvo em pastas específicas ou publicado na Internet para ser acessado de qualquer lugar. O livro em HTML pode ser aberto em qualquer navegador, desde que haja o *plug-in Flash* instalado.

Para utilizar o Edilim, não é necessário acesso à Internet. Porém seria interessante ter esse acesso disponível, caso seja necessário buscar as mídias para serem utilizadas no livro a ser desenvolvido. É possível inserir imagens (JPG, PNG e/ou GIF), animações (SWF), áudios (MP3), vídeos (FLV) e textos (HTML e/ou TXT) para montar suas atividades.

Ao abrir o arquivo executável, o usuário pode escolher o idioma em que deseja utilizar o editor. Há várias opções disponíveis, incluindo português, inglês e espanhol, dentre outras. Contudo é importante ressaltar que o idioma selecionado altera apenas a interface do editor,

isto é, altera os nomes dos botões e barras de ferramentas. As atividades desenvolvidas independem da língua escolhida, ou seja, é possível que o autor desses exercícios selecione a língua portuguesa para a interface do programa e monte as atividades para os alunos responderem em língua inglesa, por exemplo.

O editor nos permite criar vários modelos de atividades, tais como: caça-palavras, jogo da memória, forca, questões de múltipla escolha, trabalho (com horas, respostas abertas, ordenação de frases ou letras, relacionar colunas, palavras cruzadas, entre outras. Segue abaixo a tela com as opções para criação das chamadas “páginas” que correspondem às atividades que serão desenvolvidas:



Figura 1. Tela para escolha do tipo de atividade a ser desenvolvida

Como já mencionado anteriormente, o Edilim trabalha de forma bastante simples e intuitiva. Basta clicar no tipo de atividade escolhida e, então, arrastar para a tela os recursos que deseja utilizar (áudio, vídeo, imagens, etc.). Em seguida, o professor-autor monta as perguntas ou digita o texto desejado para que seu aluno realize os exercícios propostos. Como mostra a Figura 2, podemos ver a tela de criação de uma atividade do tipo “Identificar imagens”. Nesse exercício, o aluno deve escrever ou arrastar o nome de cada imagem, conforme predefinido antes pelo autor do exercício.

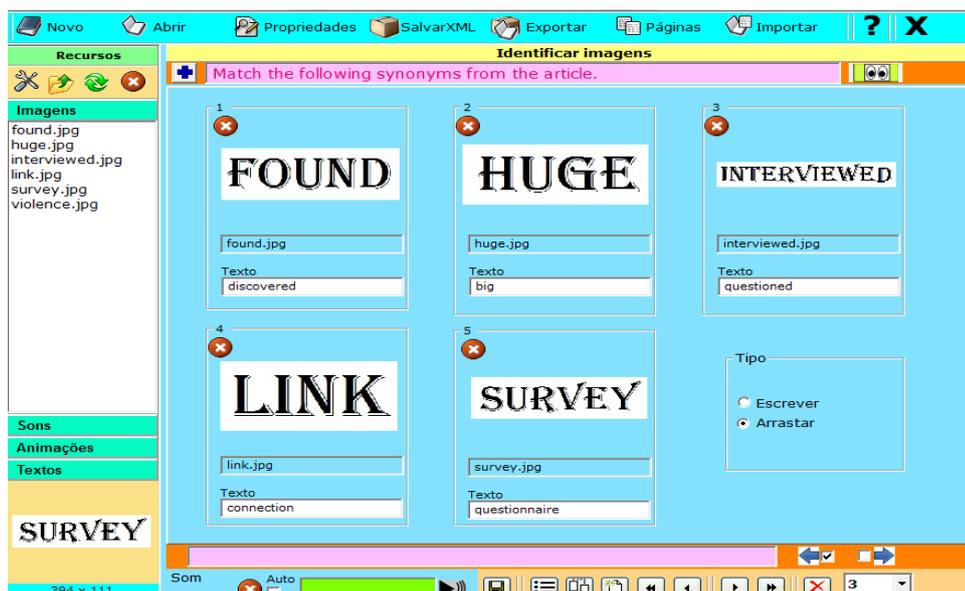


Figura 2. Tela de criação do exercício “Identificar imagens”

Podemos observar nesse exercício que é possível escolher até cinco imagens para que os alunos as identifiquem. É possível trabalhar um exercício de vocabulário, de correspondência de palavras, colocando-se imagens com palavras para que os alunos as relacionem às suas respectivas traduções para outra língua, ou mesmo trabalhar sinônimos na língua alvo, como no exercício acima. Outra opção seria colocar figuras de objetos variados, para prática da habilidade de escrita, para que os alunos escrevam os nomes dos mesmos. Esse exercício de identificação, mostrado pela Figura 2, seria visualizado da seguinte forma pelos alunos:



Figura 3. Exercício “Identificar imagens” - tela do aluno

Na tela do aluno, que será aberta no navegador de Internet padrão do dispositivo sendo utilizado, cada exercício criado aparecerá em uma página distinta. O aluno tem a opção de ver seu relatório de progresso ao clicar no ícone “i”, no canto superior direito da página. Esse relatório mostra quantos exercícios há no livro, a quantidade que ele já acertou ou errou, quantos ainda faltam para serem feitos, além de mostrar quantas vezes o aluno tentou realizar determinada atividade, como na figura 4.

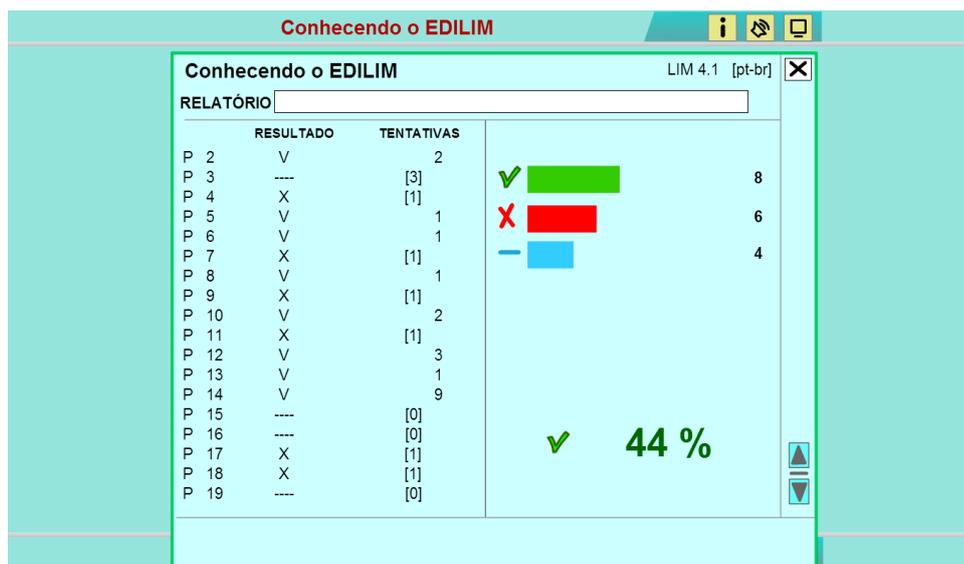


Figura 4. Relatório de progresso - tela do aluno.

Os outros dois ícones, além do relatório, permitem ao aluno habilitar ou desabilitar os sons e alterar o modo de exibição para tela cheia. No canto inferior direito, existe o botão ✓ que serve como um verificador das atividades para que o aluno saiba se acertou ou errou. Ao clicar nesse botão, o sistema responde com um *feedback* previamente configurado, com mensagens específicas para o erro ou acerto. Os botões com seta, ao lado desse verificador, servem para avançar ou retroceder as páginas.

Outro tipo de atividade interessante é a opção de se trabalhar a compreensão de leitura ou mesmo a compreensão auditiva dos alunos. O Edilim nos permite inserir um texto, vídeo ou áudio. Dessa forma, poderíamos utilizar recursos disponíveis na Internet, como um seriado, uma música, um clipe, um trecho de um filme ou vídeos produzidos pelo próprio professor; apresentá-lo aos alunos e, em seguida, solicitar aos mesmos que respondam perguntas relacionadas ao que acabaram de ouvir, assistir ou ler. As figuras 5 e 6 mostram uma atividade de compreensão auditiva, utilizando um vídeo disponível no *YouTube*, e uma atividade com um áudio também retirado da Internet⁶.

⁶ Os conteúdos das atividades que foram desenvolvidas no Edilim foram retirados e adaptados de dois *websites* que trabalham a questão da violência contra a mulher. São eles: <<http://www.breakingnewsenglish.com/1403/140308-violence-against-women.html>> e

É possível trabalhar também com questões de múltipla escolha (figura 7) ou mesmo questões abertas. Entretanto um ponto negativo do sistema é que o mesmo não aceita respostas diversas. O que o professor-autor predefinir como resposta nas questões abertas deverá ser escrito da mesma forma pelos alunos, sem nenhuma diferença. Por exemplo, se o autor do exercício colocou um ponto-final na resposta e o aluno não o colocar ao responder, o Edilim irá tratar aquele exercício como errado, mesmo que todo o restante da resposta esteja correto.



Figura 7. Exercício de múltipla escolha - tela do aluno.

3. Analisando o Edilim

O que consideramos como um dos pontos mais atrativos do Edilim é a possibilidade de personalizarmos o conteúdo que será apresentado aos alunos. É possível criar exercícios conforme a necessidade específica de nossos alunos, trabalhando exatamente os pontos desejados, além de poder utilizar mídias atuais e que sejam do agrado dos aprendizes. Devido a tal adaptabilidade, o Edilim é adequado para ser utilizado com todos os níveis de proficiência na língua inglesa desde iniciantes, com exercícios como aquele mostrado na Figura 3, aos mais avançados, que conseguem completar atividades como na Figura 6.

Devido à sua simplicidade e facilidade de uso, é possível criar atividades em um período de tempo bem curto. Em nossas experiências, conseguimos preparar atividades completas, com vídeos, imagens e exercícios de vários tipos em apenas trinta minutos. Ou seja, os professores têm a oportunidade, com um pequeno investimento de tempo, de elaborar

exercícios complementares, de revisão ou mesmo de introdução de um conteúdo como uma forma de tornar suas aulas mais atrativas e diferenciadas.

Essa característica do Edilim vem ao encontro do que foi proposto por Chapelle (2006), quando ela trata questões sobre autonomia, individualização e adequação do ensino ao aprendiz. A autora afirma ser imprescindível desenvolver materiais de CALL (*Computer Assisted Language Learning*) que levem em consideração as necessidades dos alunos e elenca quatro características que esses materiais devem possuir para contribuir e proporcionar esse ensino individualizado. São elas: identificar e abordar as dificuldades linguísticas particulares dos aprendizes; ensinar conteúdo específico, que seja relevante e de interesse dos alunos; apresentar materiais e promover uma interação com os aprendizes de forma a aperfeiçoar seu estilo de aprendizagem, e por último, avaliar essa aprendizagem individual para sugerir estudos subsequentes.

O Edilim, conforme exposto, pode ser utilizado de forma a atender a esses requisitos propostos por Chapelle (2006), permitindo que o professor desenvolva um material voltado para as necessidades de seus alunos, de acordo com seu nível de proficiência, com exercícios específicos, podendo se tratar de um tema de interesse da turma ou trabalhando seus pontos de maior dificuldade, tornando, assim, a aprendizagem relevante e contribuindo para que ela se dê de forma significativa aos aprendizes.

Em seu artigo intitulado “Recursos digitais e aprendizagem de inglês como língua estrangeira”, Celso Tumolo (2014) apresenta quatro aspectos considerados essenciais para o desenvolvimento de uma língua estrangeira, e que podem ser focados através da utilização de recursos digitais, que são: componentes da habilidade linguística, interação, integração das quatro habilidades e motivação.

O primeiro aspecto envolve o domínio, por parte do aprendiz, dos componentes da habilidade linguística, baseando-se no conhecimento de vocabulário, gramática, sintaxe, fonologia, morfologia, entre outros. Envolve também questões relacionadas ao uso da língua e suas variações em relação a contextos e intenções diversos, e à capacidade do usuário da língua de interpretar discursos variados. Nesse aspecto, o Edilim contribui para o desenvolvimento do domínio das habilidades linguísticas, visto que através dele o professor pode proporcionar a seus alunos vários tipos de atividades envolvendo diversos tópicos gramaticais, prática de vocabulário, além de exercícios de interpretação.

Em relação ao segundo aspecto, a interação, para Tumolo, esta pode ocorrer, no mínimo, de duas formas diferentes: entre o aprendiz e o conteúdo ou entre o aprendiz e outra pessoa com maior conhecimento linguístico da língua estudada. No Edilim não é possível a interação entre os usuários, porém existe a interação entre o aprendiz e o conteúdo. O professor, ao montar as atividades nessa ferramenta, pode desenvolver uma página chamada “Menu”, em que ele disponibilizará todos os tópicos abordados naquele livro, e o aluno poderá escolher quais tópicos lhe interessam mais ou, a partir de sua auto-avaliação, ele selecionará quais atividades melhor atendem suas necessidades de estudo. Além dessa interação, que envolve o desenvolvimento da autonomia do aprendiz, o recurso de *feedback* proporcionado pelo Edilim permite um maior controle do aluno para o monitoramento e avaliação da aprendizagem, permitindo que ele perceba seus erros e, ainda, possibilitando que o mesmo retorne a esses exercícios incorretos e tente refazê-los.

Já o terceiro aspecto, que trata da integração das quatro habilidades linguísticas (compreensão auditiva e de leitura, e produção oral e escrita), é atingido em partes pelo Edilim, visto que o mesmo não proporciona a prática oral da língua. Porém é possível trabalhar todas as outras três habilidades, já que o Edilim permite lidar com texto, áudio e vídeo.

O último aspecto, porém não menos importante, trata da motivação. Tumolo (2014, p. 210) explica que motivação “está relacionada a ‘motivo’, a ‘movimento’ em direção a algo, supostamente objetivos desejados, envolvendo as razões para agir ou comportar de uma forma específica para alcançar os objetivos desejados”. O autor ainda afirma que a motivação influencia a capacidade de memorização de longo prazo, que auxilia no processo de aprendizagem.

Sendo um recurso digital, trabalhando conteúdos específicos, conforme o nível dos alunos, e trazendo mídias atuais e de interesse da classe, o Edilim pode contribuir significativamente para o aumento da motivação dos alunos em realizar as atividades, colaborando, assim, para que os alunos estejam mais envolvidos com a aula de língua estrangeira.

Como exemplo de atividades feitas no Edilim contemplando esses aspectos, formulamos uma aula relacionada ao tema “violência contra a mulher”, que deveria ser trabalhada em casa pelos alunos antes de irem para a aula de Língua Inglesa. A atividade consistia na leitura de um texto a respeito do assunto (figura 8), além de exercícios trabalhando gramática (figuras 7, 9 e 10), vocabulário (figura 3), compreensão auditiva (figuras 5 e 6), entre outros.

Todos os exercícios estavam relacionados ao tema e tratavam dos aspectos linguísticos que seriam aprofundados em sala de aula com o professor. Além disso, e como já mencionado anteriormente, o programa oferece *feedback* automático aos alunos. Assim, ao terminar de completar uma atividade, antes de passar para a próxima página, o sistema informa ao aluno se a questão está certa ou errada e, caso esteja incorreta, traz uma mensagem para tentar ajudá-lo a encontrar seu erro (figura 11).

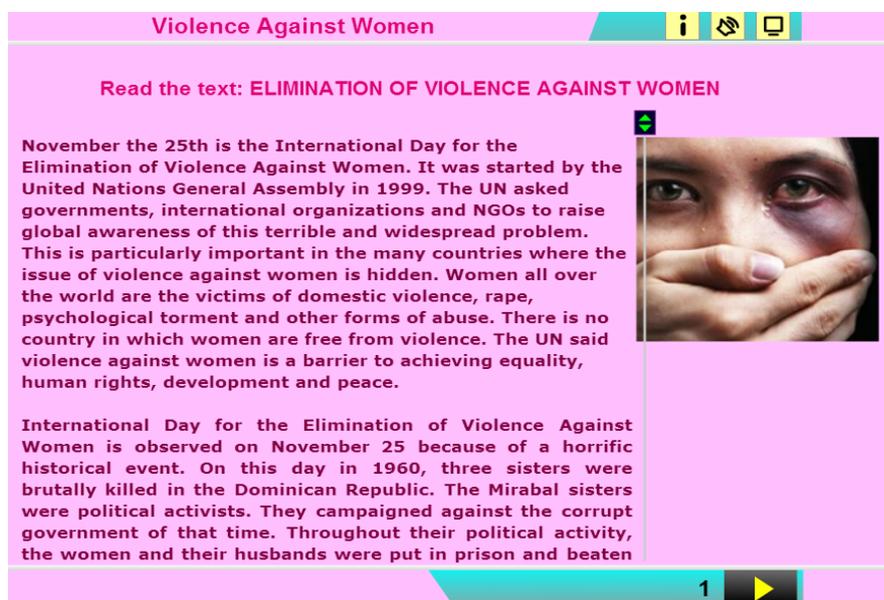


Figura 8. Artigo sobre violência contra a mulher – tela do aluno.

Violence Against Women

Put the words back into the correct order.

brutally	Dominican	the	in	Republic	were
sisters	killed	Three			

✓ ◀ 5

Figura 9. Exercício de organização de frases – tela do aluno.

Violence Against Women

Match the following phrases from the article.

It was started	violence
raise global	important
particularly	from violence
victims of domestic	by the United Nations
free	equality
barrier to achieving	awareness

✓ ◀ 4

Figura 10. Exercício de relacionar frases/palavras – tela do aluno.



Figura 11. *Feedback* do sistema para exercício incorreto – tela do aluno.

4. O uso do Edilim para implementar uma sala de aula invertida

Embora os alunos hoje em dia utilizem os aparatos tecnológicos cada vez mais, reconhecemos que nem todos têm acesso à Internet em casa e, por isso, achamos interessante que o Edilim possibilite a realização de todos os tipos de instrução individual, sugeridos no modelo da sala de aula invertida, sem precisar de conexão com a Internet, bastando apenas copiar o arquivo para um *pendrive*.

Nossa exploração da ferramenta mostrou que são várias as possibilidades de proporcionar aos alunos um primeiro contato com um conteúdo antes da aula, conforme o primeiro elemento de salas de aula invertidas de Brame (2013). Algumas atividades interessantes do Edilim para a apresentação de vocabulário são aquelas de “escolher”, “etiquetas”, e “classificar,” entre outras. Os alunos podem treinar o vocabulário em contexto e as formas gramaticais a partir de atividades como “completar”, “frases” e “relacionar.” Novo conteúdo também pode ser apresentado na forma de um texto, áudio ou vídeo.

O Edilim também possibilita a realização do segundo e terceiro elementos, que são incentivar o aluno para que se prepare para a aula e avaliar a compreensão. Saber que o conhecimento de determinado conteúdo é necessário para poder participar das atividades na sala de aula pode motivar os estudantes. Um ponto positivo do Edilim é a sua simplicidade e facilidade de uso para o aluno, pois todo o conteúdo e as atividades estão em um único lugar. Dessa forma, é menos provável que ele fique desmotivado por não saber utilizá-lo. Outros incentivos dependem do professor, mas uma opção comum é a distribuição de pontos. O *feedback* automático do *software* possibilita a avaliação da compreensão do material. Visto que o programa funciona *offline*, ele não envia os resultados diretamente ao professor, como outras ferramentas fazem, mas clicando no ícone “i”, o aluno pode visualizar seu relatório de

progresso conforme mostrado na Figura 4. Capturando a tela, o aluno pode imprimir a imagem e levá-la para a aula ou enviá-la por *email*, e assim o professor pode atribuir pontos pela realização da mesma e ver o nível de compreensão do aluno e em que pontos ele precisa de mais ajuda, baseado em quantas tentativas foram necessárias para que ele acertasse a resposta desejada.

Embora o Edilim seja um recurso interessante para a aprendizagem fora da sala de aula, o quarto elemento de Brame (2013), que é sobre oferecer atividades com um foco na atividade cognitiva altamente desenvolvida, acontece dentro da sala de aula. Depois de adquirir conhecimento básico do conteúdo realizando as atividades elaboradas no Edilim, o tempo na sala de aula pode ser usado para aprofundar o entendimento dos aprendizes. Muitas vezes, esse tempo consiste em atividades interativas feitas em grupo. Por exemplo, o Edilim oferece várias atividades para os alunos aprenderem e treinarem novo vocabulário. Depois de completar as atividades individualmente, os mesmos poderiam colocar em prática o vocabulário aprendido realizando *role-plays* em sala de aula. Com alunos de níveis mais proficientes, eles poderiam assistir a um vídeo sobre um assunto polêmico e completar um teste de compreensão com respostas fechadas, através do computador, como preparação para realizarem um debate na sala de aula, usando a informação previamente aprendida para formar e defender uma postura no assunto. Além disso, poderiam ler um texto sobre um problema atual em sua cidade e usar o tempo na sala de aula para trabalhar em grupos para pensar em possíveis soluções, discutindo-as na língua inglesa.

Como exemplo de atividades a serem desenvolvidas em sala de aula em consonância com as atividades que foram realizadas no Edilim sobre a questão da violência contra a mulher, e também para trabalhar a oralidade dos alunos, poderíamos propor uma discussão acerca do artigo que foi lido. As questões para o debate poderiam ter como modelo as seguintes perguntas⁷:

a)	Did you like reading this article? Why/not?
b)	Will laws help reduce violence against women?
c)	What can society do to protect women?
d)	Should violence against women carry a huge jail sentence?
e)	How does violence against women affect the whole of society?

Tabela 1. Questões para debate em sala

Após o debate, o professor poderia apresentar modelos de *posters*, anunciando datas ou eventos especiais, tais como Natal, Dia de Ação de Graças, Dia das Mães. Em seguida, solicitaria aos alunos que, em grupos, criassem seus próprios *posters* divulgando o dia da “Eliminação da violência contra a mulher” (título, em português, do artigo que foi lido por eles no Edilim), noticiando as programações e atividades para esse dia, na língua inglesa.

⁷ Adaptada do site *Breaking News English*.

Outra opção de atividade seria trabalhar com *role-plays*, para que os alunos defendam uma posição a respeito do tema “violência”. Separam-se os alunos em grupos e cada um recebe um “papel” para desenvolver. Um dos exemplos que poderiam ser utilizados é a seguinte atividade⁸:

Role A – Movies and Internet
You think movies and Internet lead to violence the most. Tell the others three reasons why. Tell them things that are wrong with their things.
Role B – Cartoons and Video games
You think cartoons and video games lead to violence the most. Tell the others three reasons why. Tell them things that are wrong with their things.

Tabela 2. Exemplo de atividade “*role-play*”.

Todos esses exemplos são apenas algumas das possibilidades de se trabalhar com o Edilim aliado à metodologia da sala de aula invertida. Percebemos que há várias opções para os professores personalizarem suas aulas, trabalharem o conteúdo linguístico, além de promoverem a autonomia e tentarem motivar seus alunos, possibilitando uma aprendizagem significativa e prazerosa.

Considerações finais

A inclusão da tecnologia no ensino da língua inglesa como língua adicional, em particular o uso das TICs, oferece várias vantagens e permite novas abordagens didáticas, quando utilizada de maneira consciente. Concordamos com Braga (2013, p. 59) quando ela defende que “não é a incorporação da tecnologia que determina as mudanças nas práticas de ensino, mas sim o tipo de uso que professor faz das possibilidades e recursos oferecidos pelas TICs”.

Este artigo não propôs a comparação das diversas ferramentas existentes que poderiam proporcionar a sala de aula invertida, mas se ateve a apresentar a ferramenta Edilim que utilizada em algumas escolas públicas da rede municipal de ensino de Uberlândia. Conforme discutido ao longo deste trabalho, o Edilim apresenta algumas limitações em sua utilização. Uma delas é a necessidade do *plug-in Flash* nos dispositivos a serem utilizados. Outra limitação seria a impossibilidade de se trabalhar a interação entre os usuários. Porém, apesar de não ter esse foco na comunicação e na interação entre os aprendizes e favorecer o que parece uma abordagem tradicional de ensino – isto é, sem o foco comunicativo, privilegiando a interação aprendiz-conteúdo –, percebemos que é uma abordagem pertinente quando bem planejada e elaborada pelos professores que pretendem fazer uso da mesma.

O *software* Edilim por si só não irá trazer ganhos ou benefícios para o aluno, mas o professor que souber utilizar essa ferramenta tem em mãos um recurso que pode ser bastante

⁸ Adaptada do site *Breaking News English*.

útil. Neste artigo, procuramos trazer exemplos de uso do Edilim na criação de atividades para aulas de língua inglesa, de forma a favorecer uma abordagem de sala de aula invertida. Como ressaltamos, essa abordagem nos traz a possibilidade de tornar o momento da aula algo prazeroso e significativo, aproveitando o conhecimento e interesse dos alunos pela tecnologia para que os mesmos se preparem antes de irem para a aula e já tenham um primeiro contato com o conteúdo a ser trabalhado.

Além disso, é possível utilizar o tempo em sala, com o professor, para proporcionar momentos de discussões e reflexões com atividades cognitivas de alto nível para aprofundar e consolidar o conhecimento que vem sendo construído.

Nesse novo ambiente, cercado pela tecnologia, a utilização do Edilim, aliada à abordagem da sala de aula invertida, pode ser um instrumento de auxílio ao processo de ensino e aprendizagem, bem como à construção de conhecimentos na/sobre a língua estrangeira, que fuja aos moldes tradicionais que os alunos, em geral, estão habituados (e de certa forma, enfiados) a encontrar nas escolas. O aluno de hoje mudou, com as mudanças que ocorreram na sociedade, em função das TICs, no que concerne aos modos de produção e circulação de saber. Sendo assim, a aula de LE também precisa mudar, de forma a levar o aluno a desenvolver formas mais autônomas e reflexivas de aprendizagem da LE e modos de construção de conhecimento de forma interativa e coletiva, tal como propomos neste artigo.

Software use in TESOL: Edilim as a tool to promote learning in flipped classrooms

ABSTRACT: The objective of this paper was to reflect on the advantages of the use of ICTs in TESOL. Specifically, this was done through the exploration and qualitative analysis of the software Edilim, in order to identify how this tool enables the implementation of flipped classrooms. To do so, we based our work on Brame's (2013) conceptions of the flipped classroom approach, as well as ideas on learner autonomy, individualized learning and the use of digital resources as tools to assist learning processes by authors such as Chapelle (2006), Salbego (2014) and Tumolo (2014). The study demonstrated that the use of Edilim, in association with the flipped classroom approach, can contribute towards autonomous, significant and individualized learning in students.

Key words: TESOL; ICT; didactic software; flipped classrooms.

Referências:

BISHOP, J. L.; VERLEGER, M. A. The flipped classroom: a survey of the research. In: *120th ASEE Annual Conference & Exposition*, Atlanta, 2013. Disponível em: <<http://www.studiesuccessho.nl/wp-content/uploads/2014/04/flipped-classroom-artikel.pdf>>. Acesso em: 20 de outubro de 2015.

BRAGA, D.B. *Ambientes digitais: reflexões teóricas e práticas*. São Paulo: Cortez Editora, 2013.

BRAME, C., (2013). Flipping the classroom. Vanderbilt University Center for Teaching. Disponível em: <<http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/flipping-the-classroom/>>. Acesso em: 16 de julho de 2015.

Breaking News English. *One in three EU women experienced violence*. Disponível em: <<http://www.breakingnewsenglish.com/1403/140308-violence-against-women.html>>. Acesso em: 20 de outubro de 2015.

CHAPELLE, C.A. Autonomy meets individualization in CALL. *Mélanges CRAPEL*, n. 28, p. 77-88, 2006.

COLL, C.; MONEREO, C. Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades. In: _____ (org) *Psicologia da educação virtual*. Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010, p. 15-46.

ESL Holiday Lessons.com. *English Lesson Plan Elimination of Violence Against Women*. Disponível em: <http://www.eslholidaylessons.com/11/day_for_the_elimination_of_violence_against_women.html>. Acesso em: 20 de outubro de 2015.

LAGE, M.J.; PLATT, G.J.; TREGLIA, M. Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment. *The Journal of Economic Education*, v. 31, n.1, p. 30-43, 2000.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. Part 1. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

_____. *From Digital Natives to Digital Wisdom: hopeful essays for 21st century learning*. California: Corwin, 2012

SALBEGO, N.N. TIC na aprendizagem autônoma de inglês. *Revista Educação, artes e inclusão*, v.9, n.1, p. 10-33, 2014.

TUMOLO, C. Recursos digitais e aprendizagem de inglês como língua estrangeira. *Ilha do Desterro*, n.66, p. 203-238, 2014.

Data de envio: 29/10/2015
Data de aceite: 07/11/2016
Data de publicação: 01/09/2017