

# GO!ANIMATE: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA CURSOS ON-LINE

Jacqueline Felix da Silva  
Universidade Federal de Alagoas (Ufal)  
jacfel@gmail.com

Clésia Maria Hora Santana  
Universidade Federal de Alagoas (Ufal)  
clesiahora@gmail.com

Anamelea de Campos Pinto  
Universidade Federal de Alagoas (Ufal)  
anamelea@gmail.com

**Resumo** Utilizar recursos multimidiáticos em sala de aula tem sido uma estratégia cada vez mais aplicada pelos professores, considerando-se a inserção das tecnologias de informação e comunicação em nossa sociedade. Este artigo busca resposta à seguinte questão: "De que forma os *softwares* de autoria podem contribuir na formação de professores e alunos para a melhoria dos processos de ensino-aprendizagem em língua estrangeira?". Utilizou-se a abordagem qualitativa e realizou-se uma pesquisa bibliográfica sobre o tema, identificando alguns *softwares* de autoria, apontando potencialidades e aplicabilidades de uso. O trabalho objetiva discutir como se deu o processo de aprendizagem dos alunos inseridos em um curso de Espanhol, mediante o uso do *software Go!Animate* e apresenta resultados preliminares da utilização pedagógica desse recurso como uma proposta diferenciada para cursos *on-line*.

**Palavras-chave** *Go!Animate*; recursos multimidiáticos; *softwares* de autoria.

## 1 Introdução

O crescimento de ofertas de cursos na modalidade a distância, no Brasil, tem buscado atender uma demanda reprimida por formações em nível superior, nos mais variados domínios. Paralelamente a esse cenário, existe um quantitativo de professores desse nível de ensino que ainda precisa ser formado para capacitar esses alunos. É possível perceber, com isso, que há uma necessidade de criação de novos centros de formação, capazes de atender aos diferentes perfis exigidos pelo mundo contemporâneo.

Para melhor compreender essa configuração, o censoEAD.br (ABED, 2012), relatório analítico da aprendizagem a distância no Brasil, apresentou uma evolução considerável no número de matrículas realizadas na modalidade a distância, no período de 2009 a 2011, saindo de um contingente de 528.320 matrículas para 3.589.373. De acordo com esses dados, percebe-se um rápido crescimento de alunos, em um curto espaço de tempo, nessa referida modalidade, nos mais diferentes tipos de cursos ofertados. Ainda assim, as instituições não têm conseguido acompanhar essa demanda; mesmo oferecendo cursos livres, corporativos ou de nível superior.

Todos esses fatores só se tornaram viáveis com a evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e da Web 2.0, aliadas à Educação, delimitando “novos espaços na web, capazes de propiciar diferentes maneiras de interação e comunicação, possibilitando, assim, um avanço significativo na oferta de cursos na modalidade a distância” (PARANÁ, 2010, p.19).

Com isso, barreiras geográficas foram se desfazendo, a formação passou a ser sem fronteiras, aproximando professores e alunos, de diferentes localidades do país e do mundo, em um mesmo ciberespaço, em diversos locais de formação, em uma escala global.

Levando-se em conta tanto a questão educacional, quanto profissional, o aluno e o professor de hoje perceberam a necessidade de estarem constantemente se atualizando, sobretudo na área de línguas estrangeiras; tendo em vista o processo de internalização das relações socioeconômicas. No entanto, ainda são poucos os indivíduos que possuem esse tipo de formação, deixando passar oportunidades acadêmicas e/ou profissionais por não dominarem outra língua.

Visando uma maior qualificação do aluno, além de atender à demanda do mercado de trabalho nas áreas de Engenharia, Ciências e das Tecnologias, uma das políticas públicas educacionais que vem sendo implantada no país é o projeto Ciências sem Fronteiras, cujo propósito é preparar os universitários brasileiros para uma dinâmica global de intercâmbio e de pesquisa, ampliando a gama de conhecimento de seus participantes.

Não perdendo de vista as oportunidades desse intercâmbio com outros países, uma universidade pública da Região Nordeste, por intermédio de uma parceria entre sua Coordenadoria de Educação a Distância (CIED) e o Instituto de Computação (IC), em outubro de 2012, deu início à experiência de um curso de Espanhol, na modalidade a distância. A proposta desse projeto piloto de cursos de línguas estrangeiras, de acordo com Mercado (2012, p. 1), foi de expandir a “oferta do curso de línguas e contribuir com a aprovação de alunos no

programa Ciências sem Fronteiras, por ser um dos maiores programas com bolsas oferecidas pelas maiores universidades brasileiras”.

O curso proposto, intitulado *El Mundo Hispánico sin Fronteras*, foi estruturado em seis unidades, tendo como propósito levar seus alunos à compreensão, em cada etapa, das competências: lexicais, gramaticais, funcionais, culturais e de sintaxes contrastivas, visando atingir o conhecimento básico do nível A1 do *Marco Comum Europeu de Referência para as Línguas*.

Na plataforma de ensino foram utilizados, dentre os recursos digitais, materiais impressos (pdf), objetos de aprendizagem (*flash*), aplicativo *on-line* de gravação de áudio, vídeos dispostos no YouTube, exercícios semelhantes ao *Hot Potatoes* (múltiplas escolhas, combinação de colunas, preenchimento de lacunas) e, teve como diferencial, a utilização de personagens animados, a partir do *software Go!Animate*, no intuito de compreender frases e expressões de uso frequente da língua espanhola de forma lúdica e divertida.

Sendo assim, esse artigo relata os primeiros resultados acerca da investigação de como se deu o processo de aprendizagem desses alunos mediante o uso desses recursos audiovisuais, aplicados no referido curso.

## 2 O ambiente virtual de aprendizagem e os recursos multimidiáticos

Com o crescimento da educação a distância (EAD), impulsionada fortemente pela popularidade da internet, surgiram novos espaços eletrônicos de interação, os ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), que têm sido cada vez mais utilizados para apoiar o processo de ensino e aprendizagem, seja como suporte para distribuição de materiais didáticos, seja fomentando a interação a partir do desenvolvimento de interfaces comunicacionais, permitindo ao aluno ser um sujeito ativo na construção de conhecimentos.

Tais mudanças tecnológicas têm impulsionado a descoberta de novas formas de ensinar e aprender, provocando, também, uma reflexão acerca das possibilidades dos AVA, bem como da utilização pedagógica de seus recursos, desde a sua concepção até a organização e seleção dessas interfaces que favoreçam uma aprendizagem autônoma, reflexiva e significativa.

Os AVA se constituem em ambientes *on-line* que se apoiam em servidores *web* e que podem ser acessados, via internet, formando comunidades virtuais de aprendizagem ou de prática, com diferentes objetivos. De acordo com Santos (2006), o AVA corresponde a um sistema informatizado, que visa fomentar a interação entre professores, alunos e quaisquer outros participantes em processos colaborativos que envolvam ensino e aprendizagem mediados pela internet.

Na educação, eles agrupam, em um só local, materiais didáticos (via de regra em arquivo pdf para os materiais impressos), objetos de aprendizagem, vídeos, animações, entre outros, e a seleção de interfaces que permitam a comunicação em tempo real ou não entre os atores do processo de aprendizagem. Entretanto, enfatiza-se que é o envolvimento desses sujeitos com os materiais e a proposta pedagógica do curso que farão a diferença no processo de construção do conhecimento.

O desafio de ensinar e aprender, utilizando as interfaces de comunicação e diferentes recursos midiáticos, tem impulsionado a inquietação e a reflexão em muitos investigadores; o que tem fomentado a pesquisa acerca do desenvolvimento e ou adequação de *softwares* ao processo de aprendizagem. No que se refere ao ensino de línguas, os desafios têm sido apropriar-se desses recursos para o desenvolvimento de programas que utilizem diferentes suportes e estratégias que permitam englobar três dimensões: cognitiva, comportamental e afetiva, estimulando o multilinguismo e minimizando barreiras culturais ou geográficas (CARDOSO; MATOS, 2012).

Nesse contexto, percebe-se o estabelecimento de novos paradigmas educacionais, os quais têm proporcionado uma nova lógica comunicacional, com o desenvolvimento e a apropriação de diferentes linguagens e recursos multimidiáticos. Dentro desse panorama, o presente estudo visa contribuir com reflexões acerca da utilização pedagógica do *software Go!Animate*, ou seja, busca apresentar um estudo no qual os alunos de um curso de língua estrangeira (LE), realizado na modalidade a distância, em uma universidade pública de ensino superior da Região Nordeste, perceberam a utilização desse instrumento como apoio ao processo de ensino e aprendizagem.

### 3 *Go!Animate*: uma ferramenta de autoria

Os *softwares* de autoria permitem que o professor ou o aluno elaborem seus textos coletivos, jogos educativos, vídeos, animações, ou diferentes objetos de aprendizagem que podem ser utilizados como material de apoio às atividades realizadas em sala de aula, sejam elas presenciais ou virtuais. Segundo Kasim e Silva (2008, p. 5), “A grande facilidade de uso e a possibilidade do professor ser o autor de suas criações tornam a ferramenta interessante, tanto para os educadores como também para os alunos que podem utilizá-la para desenvolver suas próprias criações”, tornando o ensino mais rico e desafiante, favorecendo o gosto pelo aprender a aprender.

Na internet é possível identificar uma variedade desses *softwares*, que fornecem ao usuário a condição de criar sua própria história, seja com uma aplicação gratuita ou na condição de um serviço pago, que, neste caso, oferece

funções adicionais. Diante dessas possibilidades, selecionamos alguns desses aplicativos e apresentamos suas potencialidades de uso:

- > Visual Class – *software* de autoria, que permite criar aulas e apresentações com recursos multimídia. Pontos fortes: desenvolver projetos, com temas transversais para o aluno, e incorporar elementos que avaliem a evolução dos alunos no registro do professor (ANDRÉ, 2009).
- > Hot Potatoes – conjunto de ferramentas de autoria gratuita, direcionada ao uso educacional. Ponto forte: possibilitar a elaboração de exercícios interativos usando páginas da *Web* (múltipla escolha, sopa de palavras, palavras cruzadas, preenchimento de lacunas, combinação de colunas).
- > WeVideo – editor de vídeo *on-line* que funciona em qualquer navegador. Todos os arquivos e edições são armazenados de forma segura e acessível no ambiente *on-line*. Ponto forte: possuir uma interface robusta, com comandos descomplicados, sem precisar instalar em uma máquina. Ponto fraco: necessitar de banda larga para obter um bom desempenho.
- > VideoSpin – editor de vídeos gratuito que permite adicionar imagens, efeitos de transição, sonoros e de texto. Pontos fortes: contém vasta biblioteca de efeitos de transição, é simples de usar, e em sua versão 2.0 é compatível com câmeras digitais que gravam em MOV (formato padrão do *QuickTime*<sup>1</sup>) e também celulares que criam vídeos com a extensão 3GP.

A apresentação desses quatro exemplos não se esgota aqui, mas revela a potencialidade desses *softwares* de autoria, como plataformas e ferramentas de interação, possibilitando aos sujeitos autores uma maior autonomia para a concepção de suas produções, instigando o desenvolvimento cognitivo, a aquisição de novas habilidades e a ampliação de sua linguagem nos diferentes domínios do conhecimento.

Nessa perspectiva, o *Go!Animate* surge como mais uma possibilidade de ferramenta autoral, disponível para professores e alunos, tendo em vista a forma como ele é constituído. Ele nos remete à elaboração de uma história em quadrinhos de forma animada. Sua área de trabalho se assemelha à estrutura de um *software* de edição de vídeo, diferentemente da estrutura linear estática proposta para a elaboração da edição de quadrinhos. Esse programa permite

---

1 O *Quick Time* é um *software* desenvolvido pela Apple Inc., que possibilita a manipulação dos formatos de vídeos digitais, som, texto, imagens, música, clips, entre outros, e é indispensável para qualquer interatividade dos programas de multimídia com os computadores da Apple, inclusive para o funcionamento correto de programas como o “iTunes”.

aos sujeitos autores utilizar-se de diferentes recursos midiáticos, tais como: áudios, imagens, personagens, efeitos de animação e balões de diálogos, gerando, ao final do processo de edição, um aplicativo no formato *flash*, que possibilita visualizar as animações no modo *on-line* ou *off-line*.

A partir do endereço eletrônico <<http://goanimate.com/>>, qualquer pessoa pode ter um acesso rápido e de forma gratuita – em sua versão *free* – após a efetivação de um cadastro, ou diretamente pela conta do Facebook ou Google.

Atuando como uma suíte de aplicativos web que permite a elaboração de vídeos animados, de uma maneira extremamente fácil e acessível, a ferramenta deixa nas mãos de seu autor a oportunidade de criar e produzir uma animação com a utilização de ferramentas básicas; sem a necessidade de desenhos gráficos e operação de nenhum outro equipamento, além do computador e de uma boa conectividade de rede (banda larga). Com opções simples e que integram funcionalidades de outros programas mais avançados em edição e montagem de vídeo, o *Go!Animate* proporciona ao autor professor/aluno a autonomia de produzir seu próprio vídeo, independentemente do conhecimento de técnicas profissionais e de utilização de recursos que demandariam tempo e possíveis capacitações mais extensivas.

Com o intuito de tornar a sala de aula um local de trocas e de interações, os espaços educacionais que se utilizam de diferentes mídias para tornar esse ambiente mais interessante ao aluno de hoje vivem na era da atualização simultânea de informação, conhecida como “Era Google”. Todavia, viver unicamente dentro dessa lógica pode trazer efeitos não muito bons para a formação das novas gerações, uma vez que ao mesmo tempo que se pode facilitar o acesso aos inúmeros textos e recursos digitais, pode-se, igualmente, afastar os alunos do ato de estudar filosófica e literalmente cada pensador e sua teoria de uma forma mais ampla, levando-os a “dar as famosas googadas” (de Google), e, com isso, deixando-os diante de diferentes fragmentos de textos, sem uma conexão sobre os temas realmente significativos, e impedindo que esses alunos se tornem verdadeiros sujeitos autores.

Assim, cada educador deverá encontrar o devido equilíbrio para promover em seus alunos atitudes que contribuam para a constituição de verdadeiros autores colaboradores, a partir das diferentes atividades propostas. Um dos estudiosos que nos apresenta uma importante pista é o Prof. Romero Tori, pesquisador em design de interação e realidade aumentada, ao destacar a importância da utilização de diferentes suportes midiáticos para facilitar o processo de ensino e aprendizagem:

Hoje há uma profusão de tecnologias e possibilidades de composição de mídias. Há também maior atenção às diferenças cognitivas e às características individuais de aprendizagem dos alunos, o que aumenta o interesse de pesquisadores e educadores por melhor conhecer e desenvolver técnicas e processos de seleção e aplicação das mídias nas atividades de aprendizagem (TORI, 2010, p. 38).

Compreender como se processam essas etapas é o que a seção subsequente procura apresentar a você, leitor(a), a fim de instigá-lo(a) para novas experiências com os *softwares* de autoria.

#### 4 *El Mundo Hispánico sin Fronteras: análise em um curso piloto de espanhol*

O curso *El Mundo Hispánico sin Fronteras*, ofertado pela CIED, em uma versão piloto, no período de 20 de outubro de 2012 a 16 de março de 2013, teve por objetivo incorporar o uso das TIC, de forma simples, ao ensino da língua espanhola, no intuito de desenvolver a capacidade de comunicação do aluno, bem como sua consciência intercultural.

Em um período curto de divulgação do referido curso, 2.075 alunos fizeram suas inscrições; no entanto, apenas os primeiros 200 candidatos foram contemplados e distribuídos em oito turmas de 25. Desse total, que corresponde ao universo desse estudo, 72 constituem os sujeitos respondentes, sendo 52 do gênero feminino e 20 do masculino. O aceite à participação dessa pesquisa se deu mediante resposta de um questionário *on-line* desenvolvido com a ferramenta Formulário, integrante do aplicativo *Google Docs*, acessado por meio de *link* inserido no AVA e também encaminhado, pelos tutores responsáveis pelas referidas turmas, via *e-mail*.

No que diz respeito à relevância da utilização dos recursos audiovisuais em um curso de língua estrangeira ofertado na modalidade a distância, como o *El Mundo Hispánico sin Fronteras*, além dos critérios adotados para a sua utilização didática, os desenvolvedores das animações e dos objetos de aprendizagem consideraram, também, os aspectos técnicos, estéticos, o nível do curso, a adequação aos sujeitos e as possibilidades de construção cognitiva oriundas da utilização pedagógica dos recursos produzidos e disponibilizados no AVA.

Esse estudo objetiva apresentar os primeiros resultados do uso do *Go!Animate* como uma proposta pedagógica diferenciada para cursos *on-line*. E para isso, a opção metodológica adotada foi de uma pesquisa qualitativa, utilizando, como instrumento de coleta de dados, um questionário com perguntas abertas

e fechadas. Em relação à análise de conteúdo, buscou-se aporte teórico em Bardin (2010), que sugere a leitura inicial dos dados, bem como sua seleção e categorização. Essa etapa de definição de categorias permitiu a organização do material coletado em torno de elementos comuns, elencando assim três categorias de análise, a saber: 1. navegabilidade; 2. materiais audiovisuais e 3. motivação, descritas nos tópicos a seguir.

#### 4.1 A análise dos dados

Com relação à faixa etária dos cursistas, trata-se de um grupo bastante heterogêneo; entretanto, a maioria, em termos percentuais, encontra-se na faixa de 21 a 25 anos (34%) e de 26 a 30 anos (32%), que totalizam 66% dos cursistas.

Percebe-se que mais da metade da turma encontra-se entre os 21 e 30 anos de idade. Uma das hipóteses levantadas nesse estudo é a de que esses sujeitos cresceram em contato com as mídias digitais em situação de convergência. Desse modo, sua participação em um curso *on-line* de língua estrangeira revela-se tão natural quanto qualquer outra atividade possível de ser realizada nesse cenário, justificando assim um quantitativo tão elevado de participantes nessa faixa etária.

Tal familiaridade também pode ser inferida a partir dos dados alusivos às dificuldades de navegação no AVA: 64% afirmaram não ter tido dúvidas quanto ao quesito navegabilidade, e um percentual ainda maior, 79%, enfatizaram o fator lúdico dos vídeos (gerados no *Go!Animate*) apresentados no curso como facilitadores da aprendizagem, adotando adjetivações positivas, tais como, “estimulantes” (A72), “divertidos” (A62, A63), “atraentes” (A41), “criativos” (A8, A39, A54), “dinâmicos” (A9, A14, A30, A44), “bem elaborados” (A11, A34), “motivadores e alegres” (A69).

##### 4.1.1 Materiais audiovisuais

Questionados acerca da possível contribuição da utilização dos materiais audiovisuais para a sua aprendizagem da língua espanhola, obtivemos os seguintes resultados: entre os 72 respondentes desse estudo, 79% afirmaram que os materiais contribuíram bastante, para 20% tal contribuição mostrou-se razoável, e para 1% foi indiferente.

Quanto à qualidade dos materiais audiovisuais adotados no curso, as respostas dos alunos revelaram um elevado índice de aprovação, atestado nos dados apurados: para 46% os materiais utilizados no curso são bons, 38% os classificam como ótimos, para 15% eles são excelentes e 1% os classificam como regulares.



A41 justifica sua resposta enfatizando que: “Os materiais são excelentes, porque mostram a aplicabilidade das regras gramaticais, como também revela como determinadas palavras são pronunciadas. Além dos vídeos voltados para a cultura que são de extrema importância para quem tem o interesse em aprender uma língua estrangeira”.

A satisfação com os recursos audiovisuais utilizados também é observada na contribuição de diversos outros cursistas, que enfatizam:

A71: “É muito melhor estudar com músicas, textos e figuras ilustradas. O estudo se torna menos cansativo e mais estimulante”.

A72: “São bastante explicativos e interativos, bem como leves, por serem em desenhos. Gosto bastante”.

Os dados corroboram com a perspectiva de Barros et al. (2008, p. 8), e salientam que a utilização do AVA deve estimular e desafiar o aluno, “ao mesmo tempo permitindo que novas situações criadas possam ser adaptadas às estruturas cognitivas existentes, propiciando o seu desenvolvimento”. Nesse sentido, percebe-se que a utilização de recursos diferenciados, tem se revelado positiva, considerando-se as opiniões externadas pelos usuários.

#### QUADRO 1 – A QUALIDADE DO MATERIAL AUDIOVISUAL – ASPECTOS POSITIVOS

FALAS DOS SUJEITOS	ÊNFASE
A8 - Os materiais contribuem para a aprendizagem, pois facilitam na assimilação dos conteúdos.	Facilitadores da aprendizagem.
A11 - Os vídeos apresentados durante o curso me fizeram pensar um pouco mais em exemplos, maneiras novas de falar, de agir e, principalmente, me ensinou a pronunciar as palavras.	Novos estímulos.
A16 - Os materiais são excelentes, porque mostram a aplicabilidade das regras gramaticais, como também revelam como determinadas palavras são pronunciadas.	Clareza.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Ainda acerca dessa categoria, 21% manifestaram opiniões negativas sobre o material audiovisual produzido, entre essas estão as seguintes:

#### QUADRO 2 – A QUALIDADE DO MATERIAL AUDIOVISUAL – ASPECTOS NEGATIVOS

FALAS DOS SUJEITOS	ÊNFASE
A34 - Penso que os materiais audiovisuais não dão conta dos exercícios, não acompanham de forma adequada o que é exigido nos exercícios.	Incompatibilidade com o conteúdo.

(continua)

**QUADRO 2 – A QUALIDADE DO MATERIAL AUDIOVISUAL – ASPECTOS NEGATIVOS (CONTINUAÇÃO)**

FALAS DOS SUJEITOS	ÊNFASE
A35 - Não são muito atraentes. Achei que alguns materiais usados são para um público diferente do universitário, e a qualidade de alguns vídeos deixou a desejar. Mas a ideia dos desenhos nos diálogos é excelente, o material em pdf também é muito bom, design moderno e de linguagem clara.	Baixa atratividade e distanciamento do perfil do público-alvo.
A40 - Alguns vídeos não apresentaram boa qualidade de imagem e outros eu considerei não adequado à idade não infantil.	Distanciamento do perfil do público-alvo.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

A análise comparativa do conteúdo das falas dos respondentes enfatiza que há uma relação entre o fator geracional e o grau de aprovação do audiovisual adotado no curso. Depreende-se dos depoimentos que os alunos sentem-se mais motivados quando o curso apresenta imagens, músicas e movimento. Tal característica é comum a uma geração acostumada com o uso corriqueiro da linguagem digital. Outro aspecto relevante é a ênfase nas imagens em detrimento do material impresso, só enfatizado por uma pequena parcela desse grupo (11%). Tais dados comprovam que há uma significativa aproximação dos cursistas, que se encontram na chamada geração Y (de 21 a 30 anos), para quem buscar conhecimento na EAD é algo tão natural quanto acessar redes sociais e *sites* de pesquisa.

**4.1.2 Motivação**

Os dados alusivos à categoria motivação apontam que 20% dos participantes enfatizam o fato de o curso ser ofertado por uma universidade pública, contribuindo assim para a ampliação do interesse deles, tal como expresso por A-36: “Sempre tive interesse em aprender novas línguas e esse tem também a credibilidade que uma universidade federal tem, pois isso constará em meu currículo”. Outros fatores também são elencados:

**QUADRO 3 – FATORES MOTIVACIONAIS PARA A PARTICIPAÇÃO NO CURSO**

A-39 – O que me motiva a participar é o gosto pela língua espanhola, claro, mas também a facilidade de estudar a distância e fazer meus próprios horários. Por enquanto, nada me desmotiva a fazê-lo.
A-41 – A grande motivação já é poder participar desse curso, aprendizagem, cultura e, principalmente, para a carreira profissional.
A-50 – A motivação é minha intenção de realizar meu mestrado na Colômbia, ao término da minha graduação, em 2014.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

### 4.1.3 Dificuldades na navegação

Os problemas com o acesso ao AVA em alguns momentos do curso, acrescido da ausência de tutorial ou de um fórum de interação, foram as dificuldades mais elencadas, nos quais 62% dos cursistas informaram que tiveram dificuldades com a navegação no ambiente, alegando travamentos e problemas para visibilizar o relatório de notas e imagens.

#### QUADRO 4 – DIFICULDADES DE NAVEGAÇÃO

A-51 – O sistema trava muito e há pouco tempo para cada unidade/módulo.
A-66 – Adoro estudar línguas, mas desanima que a plataforma apresente tantos defeitos.
A-70 – O que me desmotiva são os erros ocasionados pelo sistema. Às vezes, dedico um horário específico para realizar as atividades e, quando tento iniciar, o sistema não permite ou aparecem erros.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Constata-se que, a despeito do grau de aprovação dos materiais audiovisuais e das questões motivacionais para a participação no curso e na aprendizagem de um novo idioma, há um elevado grau de insatisfação quanto às falhas operacionais do sistema, fazendo com que muitos cursistas tenham abandonado o curso, mesmo afirmando o prazer pelo aprendizado e pelo andamento das aulas. O desgaste, oriundo dos sucessivos problemas apresentados na manutenção do curso *on-line*, compromete o processo de aprendizagem e impede uma maior aprovação do curso, mesmo entre aqueles que estão em contínuo contato com a internet e com curso em EAD, o que pode ser exemplificado e sintetizado na fala de A13: “A plataforma é o principal ponto de interação do aluno EAD. Já cursei EAD como graduação e sei que se uma plataforma não tem estrutura web nem funcionalidades mínimas conforme a ergonomia de *software* rege, o rendimento do aluno cai muito. Digo isso tanto como aluna EAD de graduação, como ‘professora’. O ambiente é o principal ponto de estímulo para que haja sucesso no curso e evite a evasão”.

## 5 Considerações finais

O crescimento de demanda pelos cursos de línguas estrangeiras na modalidade a distância tem impulsionado a concepção de *softwares* educacionais visando facilitar a compreensão de expressões idiomáticas, além das formas de uso frequente dessas diferentes línguas, de forma lúdica e atrativa.

Esse estudo analisou a oferta de um curso de espanhol, na modalidade a distância, na sua versão piloto, apontando como primeiros resultados que a maioria dos alunos que procuraram essa formação encontravam-se em uma faixa geracional conhecida na literatura como geração Y. E esse referido público foi quem mais enfatizou a relevância e forte fator motivacional dos recursos midiáticos adotados no curso, como responsáveis pelo maior envolvimento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem. Na categoria navegabilidade, também ocorreu uma correspondência entre os que afirmam se sentirem seguros na navegação e aqueles que se encontram na faixa geracional que corresponde dos 21 aos 30 anos de idade.

A maioria dos respondentes avaliou positivamente o uso dos recursos audiovisuais adotados, enfatizando que estes foram bem elaborados e essenciais para a qualidade do curso. Percebe-se também a importância dada pelos alunos ao material audiovisual em detrimento do emprego do material impresso, apontando para uma possível busca por informações e aprendizado de forma mais aligeirada, tal como ocorre nas ações corriqueiras que esses sujeitos já fazem na internet e o gosto pelas mensagens instantâneas com o uso de aplicativos como *WhatsApp*, redes sociais e interfaces comunicacionais disponíveis no Google.

A análise dos dados aponta ainda que, a despeito da aceitação dos materiais e da importância destes, há fatores que interferem na qualidade do curso e que merecem um estudo mais rigoroso para não vir a comprometer o trabalho da equipe pedagógica e, conseqüentemente, a de design: assegurando uma eficiente navegabilidade aos usuários. Outra vertente que merece novas pesquisas a serem realizadas diz respeito à análise das possibilidades dos *softwares* de autoria nas formações inicial e continuada dos professores/alunos autores.

### **Go!Animate: a pedagogical proposal for online courses**

**Abstract\_**Using Multimedia resources in the classroom has been a strategy increasingly applied by teachers, considering the integration of information and communication technologies in our society. This article seeks to answer the following question: "How do the authoring software can help in training teachers and students to improve the processes of teaching and learning in a foreign language."We used a qualitative approach and conducted a literature search on the topic, identifying some authoring software, pointing potential and applicability of usage. The work discusses how

was the learning process of students entered in a Spanish course, by using the Go!Animate software and presents preliminary results of the pedagogical use this visual aid as a different proposal for online courses.

**Keywords**\_Go!Animate; multimediatic resources; authoring software.

## 6 Referências

- ANDRÉ, C. F. (Org.). *Guia de tecnologias educacionais 2008*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. 2009. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/guia\\_tecnologias\\_educacionais\\_2008\\_2.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/guia_tecnologias_educacionais_2008_2.pdf)>. Acesso em: 13 abr. 2013.
- ABED – Associação Brasileira de Educação a Distância. *CensoEAD.BR*: relatório analítico da aprendizagem a distância no Brasil 2011. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.
- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2010.
- BARROS, D. M. V.; AMARAL, S. F.; RIVILLA, A. M.; GARRIDO, M. C. D.; GARCÍA, F. G.; BIANCHINI, D.; SILVA, D.; GARBIN, M. C. Competências para a formação docente: metodologia de uso de ambientes virtuais para o ensino das competências. *Revista Paideia*, v. 1, n. 1, 2008, p. 1-25. Disponível em: <[http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=view&path\[\]=52&path\[\]=25](http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=view&path[]=52&path[]=25)>. Acesso em: 10 abr. 2013.
- CARDOSO, T.; MATOS, F. *Aprender línguas estrangeiras no século XXI: teletandem através do skype*. *Educação, Formação & Tecnologias*, v. 5, n. 2, p. 85-95, 2012. Disponível em: <<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/308>>. Acesso em: 11 abr. 2013.
- KASIM, V. M.; SILVA, O. M. R. da. Software de autoria apoiando a aprendizagem. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (Educere), 8., Edição Internacional e CONGRESSO IBERO-AMERICANO SOBRE VIOLÊNCIAS NAS ESCOLAS (CIAVE), 3., 2008, Curitiba. *Anais...* Curitiba: Editora Champagnat, 2008. Disponível em: <[http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/640\\_552.pdf](http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/640_552.pdf)>. Acesso em: 13 abr. 2013, p. 12370-12379.
- MERCADO, L. P. L. *CIED Realiza aula inaugural do curso de extensão "El Mundo Hispánico sin Fronteras"*. Maceió: Cied, 20 out. 2012. Entrevista concedida a Roberta Araújo. Disponível em: <<http://www.ufal.edu.br/cied/informes/cied-realiza-aula-inaugural-do-curso-de-extensao-201cel-mundo-hispanico-sin-fronteras201d>>. Acesso em: 15 abr. 2013.
- PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. *Tutoria em EAD*. Curitiba: SEED-PR, 2010. (Cadernos temáticos). Disponível em: <<http://portaldoProfessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000015329.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2013.

SANTOS, F. R. *Ambientes virtuais de ensino-aprendizagem: concepção e implementação sob uma ótica sociotécnica*. 2006. 82 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação)–Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

TORI, R. *Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem*. São Paulo: Senac, 2010.