

## **Reflexões sobre um curso de produção de atividades através do programa Ensino de Línguas On-line (ELO)**

**Greice da Silva Castela<sup>1</sup>, Analice de Oliveira Rodrigues<sup>2</sup>, Jocielly Marques de Oliveira Citon<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>UNIOESTE - Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
CECA- Centro de Comunicação e Artes/Colegiado do curso de Letras  
Rua Universitária, 2069 sala 79 - Jardim Universitário.  
Caixa Postal 711 - CEP 85819-110 Cascavel, PR

greicecastela@yahoo.com.br, jocy\_citon@hotmail.com

<sup>2</sup>UNIPAN – União Pan-Americana de Ensino  
Coordenação de Letras  
Avenida Brasil, 7210. Centro.  
CEP 85810-000 Cascavel, PR

okidiomas@uol.com.br

**Resumo.** *Este trabalho tem como objetivo principal refletir sobre um curso de Didática para o Ensino de Línguas On-line (DELO), através do programa ELO disponível na Internet, destinado a professores e futuros professores de línguas estrangeiras e de língua materna. Refletimos sobre o ambiente virtual e sobre o material didático produzido pelos participantes do curso, para, a partir dessa análise, tirar lições para o aperfeiçoamento desses materiais. É importante salientar que, o uso da Internet e de computadores integrados ao ensino de uma Língua Estrangeira contribui para a interação, para o acesso a materiais na língua meta e para o ensino a distância (EAD). E mesmo que o professor não domine plenamente essa ferramenta, necessita conhecer as possibilidades que esta tecnologia oferece e ponderar os pontos positivos e negativos que trará para suas aulas. O embasamento teórico desse trabalho consistiu em revisão bibliográfica sobre novas tecnologias e produção de materiais de ensino.*

### **1. Introdução**

As novas tecnologias já fazem parte do nosso cotidiano. A informática e a *Internet* transformam significativamente a nossa maneira de viver ao promover mudanças nos nossos hábitos de compra, de comunicação, de lazer, de ensino, dentre muitos outros.

Com a popularização do computador e a pressão do mercado de trabalho para que as pessoas estejam atualizadas constantemente surgem novas perspectivas de educação

continuada. A tecnologia, inclusive a *Internet*, é uma ferramenta que proporciona a democratização do acesso à informação.

Segundo Fachinetto (2006, p. 76),

A escola precisa adaptar-se às mudanças do mundo contemporâneo. Um mundo em que a produção do saber ocorre no fluxo, de forma não-linear e se reorganiza a todo instante, de acordo com cada pessoa (...) O professor torna-se, portanto, um incentivador da inteligência coletiva, ao invés de simplesmente “fornecer” conhecimento.

Uma crítica freqüente ao uso do computador no ensino é a de que o aluno ao usar as novas tecnologias não aprende, somente usa um *site* de busca, copia o conteúdo e o entrega ao professor. É importante que o docente domine essa nova ferramenta para orientar seus alunos, aproveitar os recursos disponíveis para o ensino e tornar o aprendizado muito mais prazeroso e eficiente. Nesse aspecto, a produção de materiais de ensino via rede mundial de computadores pode contribuir, mas apenas transformar o material impresso em digitalizado não funciona. É necessário entender as especificidades deste suporte e criar material adequado, não só ao meio, como também à situação de distanciamento espaço-temporal que caracteriza o Ensino a Distância (EAD). Para Lacombe (2000, p.18), na EAD a ênfase está na separação físico-temporal professor-aluno, nos meios técnicos e na influência de uma organização educacional, enquanto em uma aula presencial a ênfase está essencialmente no professor.

Cabe aos professores o desafio de explorar as potencialidades da mídia *Internet* e do suporte eletrônico para oferecer educação de qualidade, a custo baixo e para a democratização do acesso à educação através desta nova ferramenta.

O seguinte estudo vem contribuir para suprir a carência de materiais disponíveis em língua estrangeira (LE) e em língua materna (LM) na rede mundial de computadores e dar suporte ao docente quanto ao uso dessa ferramenta nas aulas presenciais. Consiste, no entanto, em produzir materiais didáticos através do programa Ensino de Línguas *Online* (ELO), uma ferramenta de autoria desenvolvida na Universidade Católica de Pelotas.

Utilizando esse programa oferecemos um curso na Unioeste, campus de Cascavel, a fim de ensinar professores de línguas e acadêmicos do curso de Letras a utilizá-lo. Esse curso se realizou no primeiro semestre de 2009 com duração de 4 meses e um total de 45 horas. Contamos com 14 participantes, sendo a maioria composta por professores em formação das línguas espanhola, inglesa e italiana, interessados em aprender a trabalhar com esse programa.

O programa ELO é um sistema de autoria para a produção de materiais voltados especialmente para o ensino de línguas. Com ele é possível criar diferentes tipos de atividades, como leitura de texto com dicionário acoplado, atividades de memória, perguntas de localização ou interativas, avaliar as respostas do aluno, dar *feedback* progressivo para cada resposta certa ou errada, etc.

Considerando que a produção de materiais de ensino “é uma seqüência de atividades que tem por objetivo criar um instrumento de aprendizagem” (LEFFA, 2003, p.1), cabe ao professor a mediação para a construção de conhecimento a fim de que o aluno aprenda de maneira mais autônoma.

## **2. Fundamentação teórica**

Primeiramente apresentamos a ferramenta de autoria para a construção de atividades via rede mundial de computadores e a seguir discutimos a questão de como produzir materiais para o ensino.

### **2.1. Ferramenta de autoria**

Segundo Leffa (2006, p.189),

Uma Ferramenta de Autoria é um programa de computador usado para a produção de arquivos digitais, geralmente incluindo texto escrito, imagem, som e vídeo. Exemplos típicos dessas ferramentas são o DreamWeaver da Macromedia ou o FrontPage da Microsoft; tipicamente produzem arquivos para a Internet, com automatização de várias etapas para facilitar o trabalho do autor.

Entende-se por ferramenta de autoria um programa capaz de armazenar dados, sons, imagens, filmes, além de fornecer *feedback* e possibilitar a criação de atividades como uma complementação ao professor em suas aulas presenciais. Como afirma Rodríguez Diéguez (1995, p.33), “*a definição das funções e tarefas desse possível professor-usuário constitui um prioritário campo de estudo. E estas funções e tarefas constituem técnicas de intervenção*”.

Descrevemos neste trabalho uma ferramenta de autoria específica voltada para a produção de material de ensino, batizada como “Ferramenta de Autoria do Professor” (FAP) por Leffa (2006, p.189). FAP é um sistema que produz uma atividade de ensino, que permite a distribuição de tarefas, que dependem da criatividade dos docentes.

A FAP gera dados, analisa informações, tem recursos como a capacidade de *feedback* e a imprevisibilidade, recursos estes que aparecem normalmente nos *games*. Com a FAP o professor pode construir atividades relacionadas à sua disciplina e disponibilizá-las no laboratório de informática da escola ou na *Internet*. Contribui para melhorar o desempenho do aluno a um baixo custo, já que possibilita economizar papel e fotocópias na realização das atividades.

De acordo com Leffa (2006), uma Ferramenta de Autoria para o Professor tem um forte potencial para ensinar a língua na rede mundial de computadores, além de ampliar a ação docente não só dentro da sala de aula, mas para fora desse espaço; tornando-o presente também na Educação a Distância. E possui características importantes como automatização, criatividade, variação e interatividade sem prejudicar a interação (LEFFA, 2006, p.195).

Quanto à função de uma Ferramenta de Autoria, este autor explica que:

não substitui nem o professor nem o livro; soma-se a um e outro, enriquecendo o conteúdo do livro, na medida em que transforma o texto impresso em atividade interativa, e ampliando o trabalho do professor, na medida em que pode simular em sua ausência algumas de suas ações. O ideal, em relação ao professor, é que a FAP seja capaz de ir além da interatividade e que proporcione também a interação dando, em algum momento, um retorno ao professor do trabalho feito pelo aluno. Deixa de ser um meio de comunicação de massa, reproduzindo tarefas impessoais, para oferecer ao aluno um atendimento personalizado de acordo com suas necessidades (LEFFA, 2006, p.194).

A FAP produz material em HTML, devido a esta ser a linguagem padrão na *Internet*. Como estrutura básica a FAP inclui o ambiente do professor e o ambiente do aluno. O ambiente do professor se caracteriza basicamente por viabilizar a elaboração das atividades, geralmente, permitindo que o professor escolha o conteúdo que deseja apresentar ao aluno, a maneira como fará a apresentação desse conteúdo, tipos de *feedback* automático a ser oferecido e ajuda no desempenho do aluno através de dicas e pistas. O ambiente do aluno apresenta a atividade elaborada pelo professor. Pode ser visualizado através de imagem e movimento, filme, música, etc. Isso depende da criatividade do elaborador da tarefa, no caso o professor.

O programa ELO usado no curso é capaz de gerar uma série de atividades divididas em seis módulos diferentes, desde o nível mais automático até o mais elaborado. No nível automático estão os módulos: (1) recuperação de texto, eclipse; (2) reordenação, seqüência; (3) *cloze* com exercícios de preenchimento de lacunas e (4) jogo da memória. No nível elaborado (manual) ficam: (1) múltipla escolha e (2) atividade dialógica composta de questões de resposta fechada (ou pré-determinada). Há também a possibilidades de serem feitas perguntas abertas, envolvendo perguntas interativas, de localização e baseadas no conhecimento prévio e no conhecimento de mundo do leitor.

Todos os módulos oferecem *feedback* e relatório de desempenho no final da execução dos exercícios. Os módulos são, portanto, baseados no ensino da língua estrangeira e da língua materna, mas nada impede o seu uso em outras disciplinas teóricas.

## **2.2. Produção de materiais de Ensino**

De acordo com Leffa (2003), a produção de materiais didáticos perpassa minimamente quatro etapas, sendo estas: análise, desenvolvimento, implementação e avaliação.

A primeira etapa consiste em verificar o nível dos alunos que irão utilizar os materiais produzidos. Isso para que seja adequado e atenda a suas necessidades, pois “o material a ser produzido deve oferecer ao aluno a ajuda que ele precisa no grau exato de seu adiantamento e de suas necessidades, preenchendo possíveis lacunas” (LEFFA, 2003, p. 16-17).

A Tabela 1 a seguir relaciona aspectos de uma FAP com a produção de materiais de ensino:

Ambiente de aprendizagem	Permite ao aluno a exploração livre e a construção progressiva do conhecimento.
Análise de viabilidade	Possibilita ensinar qualquer disciplina na rede mundial de computadores, sendo excelente para Línguas Estrangeiras Modernas
Tipo de documento	Tutorial
Interface	Padrão Windows
Sistema de autoria	Programa ELO
Implementação	Professores e alunos
Avaliação	Observação do relatório de desempenho, gerado automaticamente pelo sistema.
Limitação	Incapacidade de administrar a imprevisibilidade gerada pelo outro.

**Tabela 1. Aspectos de uma FAP e produção de materiais de ensino**

Os materiais solicitados no decorrer do curso que ofertamos não eram voltados para um grupo de alunos específico. Procuramos direcionar os alunos a elaborá-los pensando em níveis nos quais poderiam ser aplicados com seus alunos. Por exemplo, um projeto com textos mais longos e com linguagem mais complexa poderia ser aplicado preferencialmente a alunos do nível avançado.

Com relação à etapa de desenvolvimento, Leffa (2003) aponta a necessidade de traçar objetivos para que se delimite o que se espera do aluno e para que este perceba o que é esperado dele. É relevante considerar que o objetivo da aprendizagem possui como componentes básicos: as condições de desempenho; o comportamento que o aprendiz deve demonstrar e o critério de realização da tarefa.

Uma vez estabelecidos os objetivos, é necessário delimitar a abordagem que será o eixo condutor do material. No nosso caso, a ênfase foi dada à abordagem baseada em competências e em tarefas, já que o objetivo era produzir materiais exclusivamente no programa ELO.

Após a definição da abordagem, é preciso eleger o conteúdo, as atividades e os recursos. Segundo Leffa (2003, p. 27-28), “na definição do conteúdo, a preocupação está em definir da maneira mais clara possível o que exatamente o aluno precisa aprender para atingir os objetivos definidos anteriormente”. Na definição das atividades, considerando a escolha do programa, realizamos as seis proporcionadas: eclipse, *cloze*, sequência, memória, múltipla e dialógica. E, quanto aos recursos, o trabalho foi desenvolvido por meio de um *software* e do computador.

Importa ainda falar sobre a disposição das atividades elaboradas. Em outras palavras,

Os dois critérios básicos para o ordenamento das atividades são facilidade e necessidade. Pelo primeiro critério, inicia-se pelo que é

mais fácil e simples para o aluno, progredindo gradativamente para o que é mais difícil e complexo. O retorno pelo investimento feito na aprendizagem pode às vezes demorar um pouco, até produzir algo útil. Pelo critério da necessidade, começasse pelo que é mais necessário e útil para o aluno, com retorno mais imediato [...]. (LEFFA, 2003, p. 31).

Nesse sentido, Leffa (2003) cita Gagné e seus *nove eventos instrucionais*, sendo estes: *garanta atenção, informe os objetivos, acione o conhecimento prévio, apresente o conteúdo, facilite a aprendizagem, solicite desempenho, forneça feedback, avalie o desempenho e ajude na retenção e transferência*. Tudo isso com o intuito promover uma aprendizagem mais efetiva por meio das atividades propostas.

Há ainda a questão da motivação, ou seja, como manter a atenção e a disposição do aluno? Certamente nessa questão a utilização do computador colaborou, pois puderam elencar em suas atividades sons, vídeos e imagens diversas. Contudo, apenas isso também não oferece garantias de motivação. Por tanto, orientamos os participantes a buscar textos interessantes e a reconhecerem o esforço na realização das atividades por meio de *feedbacks* quando possível.

No que se refere à etapa de implementação,

[esta] [...] pode receber um cuidado maior ou menor dependendo, via de regra, da maior ou menor presença de quem preparou o material. Há três situações básicas: (1) o material vai ser usado pelo próprio professor, (2) o material vai ser usado por outro professor, (3) o material vai ser usado diretamente pelo aluno sem presença de um professor. Cada um desses casos requer uma estratégia diferente de implementação (LEFFA, 2003, p.35).

Com relação à produção dos participantes durante o curso, o material se enquadra no terceiro caso, com o foco no aluno. Isso requer mais atenção, tendo em vista que situações devem ser presumidas, portanto, antecipadamente resolvidas. Segundo Leffa (2003), essa aprendizagem que o aluno conduz sem amparo do professor implica em duas questões: grande necessidade de motivação e falta de avaliação exterior. A segunda pode ser prejudicial, já que podem ocorrer desvios durante a aprendizagem que não serão sanados.

Por último há a fase da avaliação e, embora haja diversos modos de realizá-la, de acordo com Leffa (2003, p. 39) “muitos pesquisadores preferem a observação direta do trabalho do aluno com o material; mais importante do que o que os alunos respondem ou dizem é o que eles realmente fazem. Isso só se consegue pela observação”.

Vale lembrar que a “produção de materiais não está centrada nem no professor nem no aluno; está centrada na tarefa” (LEFFA, 2003, p. 41). Em decorrência disso, evidencia-se a importância de uma elaboração de atividades que atenda a cada uma dessas etapas.

### 3. Figuras e atividades desenvolvidas pelo programa ELO

Após a aprendizagem do uso do programa ELO, cada participante teve que elaborar atividades voltadas para cultura em uma língua meta: Inglês, Espanhol ou Italiano.

A Figura 1 (a) apresenta a imagem inicial do programa ELO com todos os módulos disponíveis para a produção de materiais didáticos, enquanto a Figura 1 (b) apresenta a estrutura de uma FAP, com o ambiente do aluno e do professor.



**Figura 1. Programa ELO**

A fim de ilustrar os resultados obtidos, reproduzimos algumas atividades (Figura 2), com o tema Hispano- América, desenvolvidas por uma das participantes do curso com sua autorização. Esses exemplos abrangem todas as atividades propostas pelo programa, incluindo cloze, seqüência, eclipse, memória, múltipla e dialógica.

Na Figura 3 (a) mostramos a imagem da atividade *Los países Hispanoamericanos* através do módulo Múltipla. Já na Figura 3 (b) encontra-se o módulo *cloze* com a atividade *Simón Bolívar*. Na Figura 4 (a) está a imagem do módulo dialógica com a atividade sobre a Hispanoamérica em geral, enquanto na Figura 4 (b) está a atividade do Jogo das Bandeiras no módulo memória. Por fim, a Figura 5 (a) apresenta uma atividade com música através do módulo eclipse e a figura 5 (b) mostra uma atividade sobre a Colonização da Hispanoamérica por meio do módulo seqüência.

Si no, ¡vete a conocerla!, pero si ya la conoces, ¡vete a practicar tus conocimientos!
Hispanoamérica
Proceso de colonización
Los países hispanoamericanos
Simón Bolívar
Homenaje a Simón
Banderas hispanoamericanas

**Figura 2. Index do Projeto**

**¿En honor a quién fue dado el nombre a Bolivia?**

Windows Live Home! <http://mail.live.com/default.aspx?ru=10.12.140.0&id=4758&inf=367...>

camino natural de los españoles para llegar a las yacimientos de plata de la región de Potosí en Bolivia. (Ahí decimos hoy en español: "esto vale un Potosí"). Antes se llamaba Solís, por su descubridor.

**Bolivia**  
El Estado de Bolivia fue creado por el mariscal Sucre que le dio este denominación en honor de Simón Bolívar, "El Libertador", caudillo de la independencia americana, que era propiamente venezolano.

**Chile**  
Los indígenas denominaban esta región con el nombre aymara de tohill, palabra aulónica que significa "nieve" o "torón del mundo" ("Tina Terre").

**Colombia**  
Lleva este nombre en honor a Cristóbal Colón, aunque nunca estuvo allí el descubridor de América. El nombre de la capital, Bogotá, viene del inca bacatá que significa "dentro de un recero" o "centro de distracción".

**Costa Rica**  
Así llamaron los españoles a este país impresionados por la riqueza y los yacimientos auríferos de mismo.

**Cuba**  
Cristóbal Colón desembarcó en la isla de Cuba el 28 de octubre de 1492.

Simón Bolívar  
 Bolívars  
 Cristóbal Colón

**INSTRUCCIONES:**

¿Conoces a Simón Bolívar? Lea el texto al lado para descubrir cosas sobre él. Aprovecha y conjuga los verbos entre paréntesis con el pretérito perfecto o indefinido, lo que te parezca más adecuado.

**Atención:** a cada palabra tienes que hacer un clic, pero al digitar una palabra incorrecta, después del clic, nada va a ocurrir. Entonces tendrá que intentar otra vez.



(a) Atividade *Los países Hispanoamericanos* (múltiple)

(b) Atividade *Simón Bolívar (cloze)*

**Figura 3. Módulo múltiple e cloze**

**¿Hispanoamérica es una región cultural integrada por qué tipos de estados?**

Hispanoamérica o América Hispánica es una región cultural integrada por los Estados americanos de habla española. Su gentilicio es hispanoamericano o hispanoamericana. Se trata de un territorio integrado por 19 países que suman una población total de 365 millones de habitantes. En todos ellos el español es el idioma oficial o co-oficial, sin perjuicio de la existencia de comunidades, principalmente indígenas que hablan su lengua propia, a veces de manera exclusiva. Algunos otros idiomas hablados en Hispanoamérica son el guaraní, aymara, quechua, maya, etc. El término debe distinguirse de América Latina que incluye a las naciones de habla española, portuguesa y francesa, que son lenguas romances, y de Iberoamérica que incluye a las naciones de la Península Ibérica y a las naciones americanas que se independizaron de España y Portugal. Según el Diccionario panhispánico de dudas Hispanoamérica es "el conjunto de países americanos de lengua española... Su gentilicio, hispanoamericano".

**INSTRUCCIONES:**

Son 19 los países hispanoamericanos. Descubre las parejas de las banderas y sus respectivos países:

CHILE			BOLIVIA
			
			
		ARGENTINA	

(a) Atividade de Hispano-américa (dialógica)

(b) Atividade jogo das bandeiras (memória)

**Figura 4. Módulo Dialógica e Memória**

**INSTRUCCIONES:**

La música el lado es un homenaje a Bolívar. En ella algunas palabras están ocultas. Escucha la canción y completa:




Digite aquí:

**Cabrón**  
**La Mancha de Rolando**

Ey, cabrón, where are you from?  
\*\*\* \*\*

Ey, cabrón, where are you from?  
\*\*\* \*\*

Guerra, la que mata \*\*\* \*\*  
\*\*\*\*\*, la que mata \*\*\*\*  
\*\*\*\*\*, la que guía \*\*\*\*

Fue la \*\*\*\*\* de \*\*\*\*\*  
fue la guerra, fue la \*\*\*\*\*  
en la \*\*\*\*\* lo que \*\*\*\*\*  
hay \*\*\*\*\* y viene de \*\*\*\*\*

Es que esta tierra nació \*\*\*\*\*  
tiene \*\*\*\*\* y todos los \*\*\*\*\*  
seguiremos a \*\*\*\*\*  
uniremos \*\*\*\*\*

**INSTRUCCIONES:**

¿Sabes cómo ocurrió la colonización española de América? Haz un clic en los botones abajo para reconstruir el texto en la secuencia correcta que ya saberás:

La colonización española de América fue parte de un proceso histórico más amplio, denominado posteriormente colonialismo, mediante el cual diversas potencias europeas incorporaron una considerable cantidad de territorios y pueblos en América, Asia y África entre los siglos XVI y XX.

- El dominio español de América comenzó cuando la Corona española incorporó a su patrimonio los extensos territorios del continente americano, y a los pueblos que los habitaban, extendiendo así el vasto Imperio español.
- Los territorios americanos bajo dominio español, convertidos en Repúblicas, iniciaron sus luchas de emancipación. Por último las Islas de Cuba y Puerto Rico, bajo soberanía de España en el año 1898, se separaron por la intervención militar de los Estados Unidos, siendo las últimas posesiones coloniales españolas de América en organizarse como Estados independientes.
- Para ella se debió someter a varias culturas originarias que ya estaban establecidas cuando en el año 1492 los exploradores europeos descubrieron a la tierra americana.

- (a) Atividade com música sobre Simón (eclipse) (b) Atividade sobre a colonização (seqüência)

**Figura 5. Módulo Eclipse e Seqüência**

|

#### 4. Conclusão

Dos 14 inscritos para o curso, 7 chegaram a concluí-lo. Percebemos entre os participantes algumas dificuldades em relação: (a) ao trabalho com o programa devido ao pouco conhecimento de informática; (b) à falta de paciência para produção de materiais através de uma FAP, que necessita de atenção, criatividade e desempenho por parte do aluno e (c) aos ambientes de aprendizagem diferentes que abarcam ambiente do aluno, do professor e do conteúdo, os quais também necessitam de formatação como: tamanho, cores e tipo de fonte e cor de fundo nos ambientes, para uma apresentação agradável das atividades ao aluno.

A partir do desenvolvimento do curso percebemos a necessidade dos seguintes itens para melhorar o desempenho do programa:

- (a) colocar imagens lado a lado, bem com figura de fundo na hp básica e lexical e até mesmo nos módulos *cloze*, eclipse e seqüência;
- (b) disponibilizar o aumento do tamanho dos vídeos tanto na área do aluno como do professor e
- (c) aumentar o navegador de apresentação das atividades, com possibilidade de maximizar a tela.

É importante salientar que este curso pode ser desenvolvido como EAD ou presencial. A diferença entre ambos é que na EAD se exige mais conhecimento do aluno em relação à ferramenta, no caso do computador. Nessa modalidade é necessário dominá-lo bem, pois os *feedbacks* e os fóruns de respostas não são automáticos, enquanto nas aulas presenciais esse retorno é no exato momento em que se necessita.

Cabe lembrar que essa utilização do computador, além de gerar motivação, ainda colabora para a inclusão digital. Desse modo, professores e alunos são levados a aprender como utilizar tanto o computador quanto a *Internet*, o que vai de acordo com o que nos diz Mercado (2002, p. 12), que “a incorporação das novas tecnologias como conteúdos básicos comuns é um elemento que pode contribuir para uma maior vinculação entre os contextos de ensino e as culturas que se desenvolvem fora do âmbito escolar”.

No âmbito geral o curso foi excelente, sendo um programa de fácil manipulação e que abre caminhos para a elaboração de exercícios que estimulam a criatividade por parte do aluno e do professor. Acredita-se que o próprio aluno futuramente pode vir a fazer uso do programa para praticar seus conhecimentos na criação de atividades.

O programa ELO, utilizado para a produção de atividades para o ensino de línguas *online*, é de grande utilidade para professores de diversas disciplinas, inclusive de línguas. Pode representar para o professor o que um processador de texto é para um escritor e o que um *Corel Draw* é para o profissional de *design* gráfico. Segundo Leffa (2006), o

ELO é um sistema que automatiza muitas rotinas de trabalho de cada um desses profissionais e tem a capacidade de analisar e gerar dados, fornecer *feedback*, avaliar uma resposta escrita pelo aluno, sugerir melhorias e fornecer ajuda contextualizada. Docentes que têm pouco conhecimento de informática, com uma boa orientação e com um pequeno esforço, também são capazes de produzir seu próprio material com esse programa. No entanto, como sugere Lévy (2000, p. 16), “Nem a salvação nem a perdição residem na técnica” e também não se deve esquecer que uma atividade produzida por um sistema de autoria serve para complementar o trabalho desenvolvido em sala, mas não substitui a interação em sala de aula, entre professor e aluno.

### Referências

- FACHINETTO, Eliane Arbusti. *O hipertexto e as práticas de leitura*. Letra Magna: Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Lingüística e Literatura. n. 3, ago. 2005. Disponível em: <http://www.letramagna.com>. Acesso em: 20 abr. 2008.
- LACOMBE, Isabel Alencar. *Navegando e Aprendendo: Reflexões sobre um curso de Inglês via rede mundial de computadores*. Dissertação de mestrado em Lingüística Aplicada e Estudos da Linguagem. PUC – São Paulo, 2000.
- LEFFA, Vilson J. Como produzir materiais para o ensino. In LEFFA, J. Vilson (Org.). *Produção de materiais de ensino: Teoria e prática*. Pelotas: Educat, 2003. p. 15-42.
- LEFFA, V. J. *Ensino de Línguas Online*. Disponível em: <http://elo.ucpel.tche.br/>, abril 2008.
- LEFFA, V. J. Uma ferramenta de autoria para o professor: o que é e o que faz. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v. 41, n. 144, 2006, p. 189-214.
- LÉVY, Pierre. *O Fogo libertador*. São Paulo: Iluminuras, 2000.
- MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. *Formação docente e novas tecnologias*. In: *Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática* / Luís Paulo Leopoldo Mercado (org.).- Maceió: EDUFAL, 2002. p. 11-28.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación y tecnología de la educación. In: RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis e SÁENZ BARRIO, Óscar (orgs.). *Tecnología Educativa: Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. España: Editorial Marfil, 1995, p. 21- 43.