

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

MARIA FERNANDA CAZONI

ANÁLISE E PROPOSTA DE USO DO PADLET: AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS EM
UM AMBIENTE DE AULA VIRTUAL

UBERLÂNDIA-MG
2023

MARIA FERNANDA CAZONI

ANÁLISE E PROPOSTA DE USO DO PADLET: AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS EM
UM AMBIENTE DE AULA VIRTUAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Letras e Linguística da
Universidade Federal de Uberlândia como
requisito parcial para obtenção do título de
Licenciada em Letras- Espanhol.

Orientadora: Carolina Afonso da Silva Castro

UBERLÂNDIA- MG
2023

AGRADECIMENTOS

À minha família, aos meus pais, meus avós e minha tia, por sempre incentivarem que eu tentasse meu melhor, não tivesse medo de fazer algo novo e sempre celebrarem cada conquista, desde uma nota boa até a participação em um projeto. Também à Piti, que não está mais aqui, mas sempre será parte da família, por fazer minhas viagens para casa serem ainda mais felizes.

À Lorena, por fazer com que mesmo os momentos tristes e de desespero tivessem suas partes felizes e leves, obrigada por ser minha dupla dinâmica, como todo mundo diz, e sempre estar comigo. À Isabella, por sempre demonstrar seu amor, com ações e palavras, e fazer com que eu me sentisse acolhida. À Laís, pela paciência, atenção e ajuda desde que nos conhecemos e por rir das mesmas bobagens que eu. Ao mudar de cidade, meu maior medo era não conseguir fazer ou manter novas amizades, não poderia pedir amizades melhores que essas. Agradeço por encontrar pessoas que compartilham os mesmos passatempos, maneira de pensar e interesses.

Aos amigos que, mesmo de longe, estavam, de alguma maneira, presentes comemorando cada vitória e sofrendo em conjunto nos momentos de incerteza. À Yasmin, Juliana, Matheus, Felipe, Pâmela, Viviane, Jean e muitos outros, obrigada por estarem comigo durante tantos anos me apoiando ao máximo e, mesmo sem saber, me ajudarem em momentos delicados.

Aos professores do curso, em especial à minha orientadora, Carolina, por tirar minhas dúvidas mais bobas, por aguentar minhas perguntas vindas dos sonhos mais malucos cobertos de ansiedade e por me fazer sentir mais confiante e capaz durante todo o processo de escrita desse trabalho.

Não diria que sou boa em expressar o que sinto com palavras, mas agradeço imensamente a todos citados aqui.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) aplicadas em aulas de Língua Espanhola como língua estrangeira, bem como suas vantagens e desvantagens. Para isso, foi escolhida a plataforma Padlet e os recursos disponibilizados pela mesma. Esse estudo é baseado na teoria das inteligências múltiplas e como ela pode ser melhor aplicada por meio da criação de um ambiente virtual, com ferramentas variadas em um mesmo lugar e, dessa maneira, colocar o aluno como protagonista no processo de ensino e aprendizagem, criando também uma rede de interação e engajamento durante as aulas. Também traz uma proposta de atividade criada durante as aulas de Competências Orais em Língua Espanhola na Universidade Federal de Uberlândia e adaptada para o uso no presente trabalho, utilizando os recursos da plataforma e trabalhando as habilidades propostas pelo Quadro Comum Europeu para aulas de Língua Espanhola.

Palavras-chave: Padlet; Tecnologias de Informação e Comunicação; Língua Espanhola; Inteligências Múltiplas.

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo analizar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) aplicadas en clases de Lengua Española como lengua extranjera, así como sus ventajas y desventajas. Para eso, fue elegida la plataforma Padlet y los recursos que ofrece. Este estudio se basa en la teoría de las inteligencias múltiples y cómo se puede aplicar esa teoría de manera más efectiva mediante la creación de un ambiente virtual con diversas herramientas en un mismo lugar, lo que permite que el estudiante sea el protagonista en el proceso de enseñanza y aprendizaje, al mismo tiempo que se crea una red de interacción y participación durante las clases. También se propone una actividad desarrollada durante las clases de “Competências Orais em Língua Espanhola” en la Universidade Federal de Uberlândia, adaptada para el uso en este trabajo, utilizando los recursos de la plataforma y trabajando las habilidades propuestas por el Marco Común Europeo para las clases de lenguas extranjeras.

Palabras clave: Padlet; Tecnologías de la Información y Comunicación; Lengua Española; Inteligencias Múltiples

SUMÁRIO

1. Introdução.....	7
2. Metodologia.....	9
3. Fundamentação teórica.....	10
4. Tecnologia e <i>Internet</i>.....	11
5. As inteligências múltiplas em ambientes virtuais.....	16
6. A seleção e preparo de materiais para ambientes virtuais.....	19
7. Análise da plataforma Padlet e seus recursos.....	23
8. Proposta de atividade utilizando o Padlet.....	36
9. Considerações finais.....	42
10. Referências.....	43

1. INTRODUÇÃO

O começo do século XXI provavelmente será para sempre conhecido como a era da tecnologia, se destacando pelo seu desenvolvimento e velocidade no compartilhamento de informações. Vivendo em uma época de transição e complexidade, ferramentas digitais vieram para auxiliar e modificar diferentes esferas da sociedade, seja no trabalho, estudos, para conversar, conhecer novas pessoas e até procurar um emprego.

O conceito de educação a distância não é novo, mas voltou a ser um tópico de extrema importância nos últimos anos por causa da pandemia de COVID-19. Com o surgimento da doença, medidas de segurança foram implementadas em diversos países para conter a propagação do vírus, essas medidas tiveram um impacto significativo na educação, já que as escolas foram temporariamente fechadas.

Tal situação fez com que o processo de ensino e aprendizagem, seja regular, superior ou ensino livre, como o de idiomas, precisasse passar por uma adaptação na maneira de ser preparado e aplicado.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), que são tecnologias para auxiliar e facilitar a comunicação e distribuição de informação, foram utilizadas em suas versões digitais, através de sites e aplicativos como o *Duolingo*, *Kahoot*, *Moodle*, *Google Drive*, *Google Classroom*, etc., apresentações em PowerPoint, jogos, etc., durante esse período, principalmente no início do ano de 2020, com a pandemia e com reflexos até os dias atuais no campo da educação.

Apesar de ser um momento em que era necessário o uso dessas tecnologias no processo de ensino aprendizagem ao redor do mundo todo, muitos professores não estavam preparados para a mudança repentina dentro da sala de aula em consequência do *lockdown* das instituições de ensino durante a pandemia de COVID-19. Sendo assim, entramos na questão de capacitação dos professores para o uso de tecnologias (como as mencionadas anteriormente).

A capacitação dos docentes não aconteceu anteriormente à pandemia, algo que seria de extrema importância para situações como essa. Além disso, o uso dessas ferramentas se mostrou notório para auxiliar as aulas em qualquer momento, mesmo após a pandemia.

Também é importante destacar que, assim como na sala de aula presencial, lidar com as inteligências múltiplas, as diferentes maneiras pelas quais cada estudante aprende melhor os conteúdos, não é uma tarefa fácil e durante o ensino à distância isso se torna ainda mais difícil,

pois é preciso que os professores criem situações e ambientes virtuais que mantenham os alunos focados e interessados.

Além do desafio de criar um ambiente em que os alunos continuem atentos, os professores também passaram pela falta de proximidade física com os alunos. Estando separados por quilômetros de distância, os docentes não conseguiam atender e identificar, de maneira individualizada, as diferentes formas de aprender de seus estudantes e a maneira de mantê-los motivados no novo ambiente de ensino aprendizagem.

Pensando nisso, esta pesquisa pretende analisar os recursos de um dos sites, e aplicativo, utilizados como apoio para as aulas virtuais, o *Padlet*¹, levando em consideração suas vantagens e desvantagens e criar propostas simples de como as ferramentas oferecidas pelo site e aplicativo podem ser utilizadas na criação de um ambiente virtual para o ensino de idiomas durante o ensino à distância ou como maneira de complementar as aulas presenciais, além de mostrar que o uso da tecnologia no ambiente de ensino aprendizagem pode facilitar o acesso de mais alunos à língua e novos conhecimentos.

É possível fazer com que o aluno seja sujeito ativo no processo de aprendizagem com a ajuda das tecnologias para auxiliarem as múltiplas inteligências. Consequentemente, essa pesquisa também visa dar destaque ao uso da tecnologia como elemento motivador dos alunos durante as aulas, fazendo com que seja possível o professor trabalhar com as múltiplas inteligências, inclusive em momentos de aulas à distância.

Por fim, destaco a importância do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) como agente motivador dessa pesquisa, já que participei do programa durante a pandemia e isso influenciou em quais recursos eu poderia utilizar para preparar e apresentar a aula.

¹ Software que oferece como serviço a criação de páginas colaborativas.

2. Metodologia

Os estudos desenvolvidos neste projeto serão embasados na leitura de textos sobre tecnologia e educação, análise das ferramentas oferecidas pelo *Padlet* e criação de atividades utilizando os recursos oferecidos.

As leituras sobre tecnologia e educação foram feitas seguindo os autores mencionados na fundamentação teórica. Após a leitura de cada artigo, foi possível sintetizar os conteúdos, fazer as considerações mais importantes e de maior interesse para a escrita deste trabalho.

A segunda parte foi destinada à análise do site e aplicativo *Padlet*. Para isso, foram analisados os recursos oferecidos pela plataforma, como: planos mensais e anuais, ferramentas para a criação das páginas, ferramentas disponíveis para serem inseridas em cada espaço virtual, etc., e refletido sobre suas vantagens e desvantagens.

Por fim, pensando nas inteligências múltiplas, nas habilidades trazidas pelo Quadro Comum Europeu² (compreensão de leitura, compreensão auditiva, expressão oral, interação e mediação) que devem ser trabalhadas em aulas de idiomas regulares (não destinadas a um fim específico), uma proposta de atividade feita durante as aulas de Competências Orais em Língua Espanhola, disciplina ministrada pela professora Carolina Afonso da Silva Castro no sexto período do curso de Letras Espanhol e Literaturas de Língua Espanhola da Universidade Federal de Uberlândia, foi adaptada para ser aplicada utilizando os recursos ofertados gratuitamente pela plataforma *Padlet*.

² O Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas: Aprendizagem, Ensino, Certificação é um padrão europeu utilizado para descrever os resultados da aprendizagem de uma língua estrangeira em toda a Europa e, cada vez mais, no mundo todo.

3. Fundamentação teórica

O começo do século XXI provavelmente será para sempre conhecido como a era da tecnologia, se destacando pelo seu desenvolvimento e velocidade no compartilhamento de informações. Vivendo em uma época de transição e complexidade, ferramentas digitais vieram para auxiliar e modificar diferentes esferas da sociedade.

As tecnologias que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem são denominadas de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), elas podem facilitar e dar suporte aos professores e profissionais da educação.

Segundo Valente (2007), as TICs utilizadas atualmente trazem recursos de maneira conjunta, sejam eles vídeos, imagens, áudios, entre outros. Martín (2020) define as TICs como ferramentas que modificam a maneira de ensinar e aprender, além de como o professor trabalha. Já para Almeida (2007), esses recursos promovem atividades interativas no processo de ensino e aprendizagem.

A teoria das inteligências múltiplas de Gardner (1983 e 1993) afirma que existem diferentes maneiras com as quais um indivíduo pode aprender e que não estarão presentes na mesma proporção em todos os seres humanos, o que torna o trabalho e adaptação do professor mais difícil.

Os espaços virtuais promovidos pelas Tecnologias de Informação e Comunicação são os ambientes onde o professor é capaz de trabalhar, além das habilidades de compreensão auditiva, expressão oral, expressão escrita e compreensão de leitura propostas pelo Quadro Comum Europeu, as diferentes inteligências com que seus alunos mais se identificam. Além disso, o docente também pode proporcionar um ambiente interativo em que o aluno será o protagonista do processo de ensino/aprendizagem.

Finalmente, segundo Juan e Fernández (2000), esses espaços devem ser apresentados aos alunos de maneira clara, objetiva, de fácil acesso e que seja um ambiente no qual os alunos não se sintam cansados, já que ficarão grande parte do tempo estudando e fazendo atividades no mesmo espaço.

4. Tecnologia e *Internet*

No início do ano de 2020, a pandemia de COVID-19 fez com que a procura por espaços virtuais crescesse por causa do impedimento das aulas presenciais em todo o mundo, não havia mais opções: ou os professores e alunos se adequavam, ou não havia processo educativo. Dessa maneira, a educação por meio virtual começou a ser repensada, já que estudantes do mundo todo estavam sendo levados às aulas por meio da tecnologia devido às circunstâncias que estavam vivendo naquele momento.

É a partir desse momento que os espaços virtuais começam a ganhar mais importância, eles possibilitam essa educação com distanciamento, por meio da internet, enquanto conectam milhares de estudantes e professores por dia.

Llisterri (1997) define a internet como uma rede de computadores conectados entre si que permitem o envio e recebimento de informações multimídia, ou seja, é possível buscar e encontrar dentro dela diversas informações sobre qualquer assunto no mundo todo. É a chegada e expansão das tecnologias que tem provado o questionamento das práticas pedagógicas e transformado os métodos tradicionais de ensino (AREA e ADELL, 2021).

Para auxiliar os espaços criados para esses estudantes, são utilizadas as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), essas tecnologias dão suporte e facilitam a comunicação, distribuição, processamento e armazenamento de informações de maneira digital. Elas englobam diversas ferramentas digitais, sejam computadores, celulares, *softwares*, meios de armazenamento, entre outros.

As TICs também englobam diversos espaços dentro da internet, desde saúde e entretenimento até negócios e educação. Segundo Valente (2007), encontramos hoje essas tecnologias trazendo recursos de maneira conjunta, como o vídeo, áudio, imagens, etc., que podem dar origem e apoio aos espaços virtuais de ensino. Também vale lembrar que as TICs são ferramentas que modificam tanto a forma de ensinar quanto de aprender, transformando também a maneira que o professor trabalha e os alunos estudam (Martín, 2020).

Almeida (2007) também defende o uso das TICs na Educação

{...} para o desenvolvimento de atividades baseadas em concepções ativas da aprendizagem proporciona a integração entre conceitos e estratégias mobilizados e representados pelo aprendiz por meio das ferramentas disponíveis, ao tempo que expõe o aprendiz a vivenciar: a abertura e a flexibilidade das relações entre espaço e tempo; a interação entre pessoas, das pessoas com os objetos de conhecimento, informações e tecnologias; a ampliação do acesso a informações hipermediáticas continuamente atualizadas e com mecanismos automáticos de busca, seleção, recuperação, articulação e reformulação; o registro de processos e produtos; a criação de

espaços para a expressão do pensamento; a comunicação multidirecional em processos síncronos ou assíncronos; a produção colaborativa de conhecimento. (ALMEIDA, 2007, p. 5)

Entretanto, não devemos pensar que a internet e os recursos oferecidos pelas plataformas que podem ser utilizadas para a criação desses espaços seja a solução de todos os problemas, mas precisamos pensar nesses recursos tecnológicos como facilitadores do ensino que promovem a aprendizagem com e sobre espaços virtuais visando atender os diferentes tipos de alunos e as diferentes maneiras de aprender.

Como qualquer outra ferramenta de apoio, as TICs apresentam vantagens e desvantagens (JIMÉNEZ, NÚÑEZ e MUÑOZ, 2016) em seu uso. Podemos destacar como vantagens³:

- *Aumento del interés del alumno por el aprendizaje de segundas lenguas, lo que contribuye a su motivación y creatividad;*

- *Impulso del aprendizaje autónomo, mediante el cual el alumno tiene la capacidad de elección y se le otorga una autonomía en el proceso de aprendizaje;*

- *Acceso no lineal a la información y el protagonismo del alumno en cuanto a la adquisición de nuevas lenguas.*

Já nas desvantagens⁴, os autores destacam os seguintes pontos:

- *La falta de control de la calidad;*

- *La carencia de ordenadores en la mayoría de los centros educativos;*

- *Los derechos de propiedad intelectual;*

- *La falta de formación de algunos profesores en este ámbito, entre otros.*

García (2005) também destaca inconvenientes como a fidelidade dos materiais, expectativas dos alunos em relação ao material, a quantidade de tempo que é exigida para a preparação de uma aula e o desinteresse dos alunos caso não seja criada uma comunidade de aprendizagem.

Um ponto em comum destacado por Jiménez, Núñez e Muñoz (2016) e García (2005), é a criação e busca por materiais que serão utilizados em conjunto com as TICs. É muito comum

³ Tradução nossa: - Aumento do interesse do aluno pela aprendizagem de segundas línguas, o que contribui para a motivação e criatividade;

- Impulso da aprendizagem autônoma, onde o aluno tem a capacidade de escolha e autonomia no processo de aprendizagem;

- Acesso não linear à informação e o protagonismo do aluno em relação à aquisição de novas línguas.

⁴ Tradução nossa: - A falta de controle de qualidade;

- A carência de computadores na maioria dos centros educativos;

- Os direitos de propriedade intelectual;

- A falta de formação de alguns professores neste âmbito, entre outros.

que os professores procurem por ideias e exemplos de materiais na Internet para serem utilizados em conjunto com as TICs. Sendo assim, a qualidade desses materiais precisa ser muito bem analisada e os direitos autorais sempre creditados, assunto que será melhor esclarecido no terceiro capítulo dessa pesquisa.

Em relação à formação de professores no âmbito tecnológico, Yanes e Area (1998) dizem o seguinte:

“La formación de los docentes para el uso pedagógico de las nuevas tecnologías de la cultura digital tiene que vincularse forzosamente con la discusión de cuestiones relativas a los presupuestos ideológicos y políticos subyacentes en el cambio educativo que supuestamente quiere ser promovido con la incorporación de las nuevas tecnologías a la escolaridad; con la configuración de la cultura que debe transmitir la escuela en un entorno social en que las tecnologías digitales de la información están omnipresentes, con el debate sobre el nuevo papel que debe jugar el profesorado como agente socializador, con el sentido y utilidad de la presencia pedagógica de las nuevas tecnologías en las escuelas.”⁵ (YANES y AREA, 1998, p. 2)

É imprescindível que os professores sejam os mediadores entre os alunos e as novas tecnologias, portanto, é preciso que eles sejam capacitados para usar esses recursos, do contrário não será possível implementar projetos que utilizem essas ferramentas. Vale ressaltar que a falta de capacitação dos professores reflete o pensamento social e cultural em relação ao uso de recursos tecnológicos na área da educação, muitas vezes visto como algo desnecessário.

Segundo Santaella (1997), as máquinas cerebrais, como o computador, introduziram a simulação na vida do homem, funcionando assim como uma extensão das funções cognitivas e tornando-se meio de criação, comunicação e simulação, tudo o que o uso de tecnologias dentro do ensino utiliza.

Imersos em um mundo com tecnologia por todos os lados, é natural que usemos jogos, vídeos, músicas e outros recursos como meio de aprendizado. Em relação à isso, para Orozco (1998):

{...}a definição de educativo não está na televisão, está no receptor. A partir do receptor, o educativo pode ser qualquer coisa, desde o programa propriamente educativo até outro que não tem nada a ver. O educativo se

⁵ Tradução nossa: A formação dos docentes para o uso pedagógico das novas tecnologias da cultura digital devem necessariamente estar ligadas à discussão de questões relativas aos pressupostos ideológicos e políticos subjacentes à mudança educativa que pretende promover a incorporação de novas tecnologias à educação; com a configuração da cultura que a escola deve transmitir em um contexto social em que as tecnologias digitais de informação estejam onipresentes, com o debate sobre o novo papel que os professores desempenham como agentes socializadores, com o sentido e utilidade da presença pedagógica das novas tecnologias nas escolas.

define pelo receptor, relacionado ao significado que ele encontra em um programa. (OROZCO, 1998, p. 82)

Ou seja, é possível utilizar qualquer recurso de maneira educativa e isso vai depender apenas de quem recebe aquela informação. Pensando no ensino de idiomas, é imprescindível o papel do professor nesse momento para selecionar o conteúdo que pode vir a se tornar um material didático e como o aluno deve manuseá-lo para que consiga tirar o maior proveito possível.

Dessa maneira, qualquer recurso pode ser utilizado com o fim didático, desde que seja preparado para tanto. É nesse momento que destacamos o papel do professor, que deve fazer um material se tornar didático escolhendo o nível e assuntos que interessem seu público e preparando previamente perguntas, explicações sobre a gramática, léxico e criando funções para que os alunos aprendam com a atividade, levando à interação entre o professor e os alunos e entre os próprios alunos.

Ainda que de maneira independente e apressada, os professores se viram obrigados a capacitar-se para que fosse possível usar todo e qualquer recurso tecnológico como forma de aproximar-se dos alunos, de motivá-los e de conseguir cumprir com os conteúdos que continuavam a ser cobrados por familiares, leis e superiores escolares mesmo dentro do ambiente virtual.

Não podemos deixar de considerar os alunos, que também precisaram se adaptar aos novos paradigmas exigidos nesse momento dentro das aulas em ambientes virtuais. A escola continua sendo um ambiente em que os professores devem formar cidadãos, agora também precisam levar em consideração a autonomia que os alunos precisam ter e como ensinar esses futuros profissionais de maneira crítica e criativa ao mesmo tempo.

Esses ambientes estão se tornando cada vez mais populares, permitindo que os alunos aprendam no seu próprio ritmo e acessem os materiais de qualquer lugar em qualquer momento. Segundo Toschi (2002), ainda que desempenhe um papel importante na sociedade, as tecnologias não devem ser vistas como aqueles que constroem o saber:

{...} tecnologia é algo que se estuda e se aprende uma vez que é parte da cultura. Tecnologias não são apenas aparelhos, equipamentos, não é puro saber-fazer, é cultura que tem implicações éticas, políticas, econômicas, educacionais. (TOSCHI, 2002, p. 2)

Tecnologias são ferramentas que auxiliam aqueles que possuem o conhecimento, nesse caso, os professores, elas os norteiam em o que e como apresentar para os alunos durante o processo de ensino à distância ou complementando aulas presenciais.

Dessa maneira, as TICs estão cada dia mais presentes nas aulas, sejam elas remotas ou presenciais, para facilitar o processo de criação de espaços virtuais que auxiliem o professor a preparar atividades que mantenham o foco e interesse dos alunos, além de facilitar a interação entre professor e aluno e entre os próprios alunos, formando uma rede de interatividade, além do compartilhamento dos materiais preparados.

5. As inteligências múltiplas em ambientes virtuais

A teoria das inteligências múltiplas (IM) proposta por Howard Gardner afirma que existem diferentes tipos de inteligência e que cada pessoa possui um nível diferente de compreensão e expressão em cada uma delas.

O modelo da teoria de inteligências múltiplas não costuma estar inserido em específico no contexto de ensino e aprendizagem de uma segunda língua, mas podemos utilizá-la para fazer com que os alunos possam desenvolver as habilidades de um novo idioma em um espaço criado para que trabalhem de diferentes maneiras sobre um mesmo tema.

Gardner (1983 e 1993) afirma que o cérebro humano processa cada informação de maneira diferente segundo o tipo de informação que está sendo tratada. Em sua teoria, Gardner identificou seis diferentes inteligências no ser humano, adicionou uma sétima (a inteligência naturalista) e mais tarde adicionou a oitava (a inteligência existencial).

A inteligência linguística verbal é definida como a forma de utilizar as palavras de forma eficaz, ter sensibilidade frente a língua falada ou escrita e utilizar o idioma para alcançar objetivos específicos, sejam eles fins retóricos, poéticos, narrativos, etc. Por sua vez, a inteligência lógica matemática tem como principal característica a capacidade de resolver problemas de maneira lógica, trabalhar com os números de maneira eficiente e identificar padrões.

Podemos definir a inteligência musical como a capacidade de escutar, apreciar e executar padrões musicais, incluindo a capacidade de reconhecer e produzir ritmos. Além disso, está ligada diretamente com a inteligência linguística.

A capacidade de utilizar o corpo para encontrar soluções e expressar ideias e sentimentos é denominada inteligência cinética corporal. Ela também trabalha com a coordenação de movimentos, rapidez e equilíbrio.

A inteligência espacial tem como principal característica uma maior sensibilidade na percepção dos espaços e maneira de ver o mundo. Essa inteligência também tem mais facilidade em identificar formas, linhas, cores e dimensões, além de apresentar seus pontos de vista de maneira mais gráfica, mais visual.

A inteligência interpessoal é a capacidade de entender os outros: intenções, desejos, motivações e mais empatia com aqueles que são semelhantes. Já inteligência intrapessoal é caracterizada pelo autoconhecimento e capacidade de desenvolver suas habilidades segundo suas próprias crenças e motivações pessoais.

Por fim, a inteligência naturalista se caracteriza pela capacidade de identificar animais, plantas, minerais, assim como utensílios. Ela é a inteligência em que o indivíduo mais consegue se conectar com a natureza e elementos criados por ela para desenvolver suas habilidades.

A presença de cada inteligência em todo ser humano é diferente, já que cada uma delas não está presente na mesma proporção em todos. Apesar disso, todas as inteligências podem ajudar a contribuir para a aquisição de uma segunda língua.

A língua é a parte integrada de um todo, logo, não podemos reduzir o ensino de um idioma em apenas à gramática, o vocabulário, ou apenas a comunicação, mas pensar nele como o conjunto de todos esses elementos para alcançar os objetivos desejados pelo aluno.

Pensando nas definições de cada inteligência, é possível perceber que para conseguir utilizar qualquer uma delas é preciso pensar nos meios físicos (gestos, desenhos, etc.) que ativam outros sentidos (a visão e a audição principalmente) levando à capacidade de raciocínio lógico e capacidade dedutiva do estudante.

Trabalhar com as IM exige um alto grau de adaptação do professor, de como o conteúdo será passado para os alunos até as atividades que serão aplicadas. Qualquer atividade pode ser útil, desde que seja pensada em atender um tipo de inteligência e adaptada para isso.

Pérez (2009) destaca vantagens que utilizar o método das inteligências múltiplas pode proporcionar:

- Atender satisfatoriamente a diversidade dos alunos e do grupo;
- Enrique os tipos de atividades;
- Exclui dogmas pedagógicos que não pertencem à realidade dos alunos;
- Oferece aos discentes a possibilidade de desenvolver melhor suas próprias qualidades;
- É provável que aumente a motivação de aprendizado dos alunos por meio da variedade que é instaurada em sala.

Nesse mesmo tema, Jesus (2007) reflete sobre as formas de ensinar do professor

Por isso, professor: mude o seu método de ensino. Faça um site ou mantenha um blog. Crie conteúdos áudio e vídeo de suporte às suas aulas. Recorra a *software* didático de carácter demonstrativo. E acima de tudo, deixe que os seus alunos façam o percurso de aprendizagem de forma não sequencial. Lembre-se que os estudantes da Geração Net são multitarefa, ou seja, conseguem lidar com múltiplas fontes de informação em simultâneo. (Jesus, 2007, p. 6)

Criar um espaço em que os alunos consigam interagir, aproveitar todos os recursos e sentirem que seu próprio tipo de comunicação está sendo trabalhado é um dos trabalhos mais importantes do professor no ensino virtual.

Ao pontuar a importância da criação desses espaços virtuais, que auxiliam e complementam as aulas, entendemos que eles também são uma maneira mais fácil de aplicar diversos tipos de inteligências em apenas um lugar com diferentes recursos.

Apesar da maior procura por espaços que contribuam para a organização e distribuição de conteúdo online, Daniel Cassany (2022) fala sobre o papel do professor nesse momento:

Ya no somos solo un modelo lingüístico, el hablante nativo único que puede escuchar el aprendiz, la persona que detenta el conocimiento del idioma meta. Ya no trabajamos solo con el libro de texto, con papel, casete y vídeo. Pero no creo que vayamos a desaparecer. Nuestra profesión no se extinguirá ni a corto ni a largo plazo, porque la necesidad de aprender lenguas sigue creciendo y, pese a la proliferación de recursos y la sofisticación tecnológica, la mayoría de estudiantes no pueden hacerlo solos. Necesitan nuestra ayuda.⁶ (CASSANY, 2022, p. 19)

Não importa o tempo que leve, o estudante precisará do professor em algum momento. Isso pode ocorrer pela necessidade de o discente precisar de explicações mais detalhadas, correções de atividades ou até o preparo de novo material. O professor não deixará de existir mesmo com o surgimento das TICs, ao contrário, será necessário para que selecione e adapte o que chega até o aluno.

O desafio de trabalhar com as IM em uma classe habitual é a diversidade dos alunos e as TICs auxiliam a criação de atividades que proporcionem o trabalho com diferentes tipos de inteligências em um único lugar, além do papel do professor ser imprescindível para que guie os alunos e adapte os materiais que atendam a maioria do grupo.

⁶ Já não somos apenas um modelo linguístico, o único falante nativo que pode ouvir o aprendiz, a pessoa que detém o conhecimento do idioma meta. Já não trabalhamos apenas com os livros didáticos, com o papel, cassete e vídeo. Mas não acredito que vamos desaparecer. Nossa profissão não será extinta a curto nem longo prazo, pois a necessidade de aprender línguas segue crescendo e, apesar da proliferação de recursos e a sofisticação tecnológica, a maioria dos estudantes não podem fazer isso sozinhos. Precisam da nossa ajuda.

6. A seleção e preparo de materiais para ambientes virtuais

Em um mundo onde a tecnologia faz parte da vida de todos, encontrar materiais de diferentes tipos em páginas da internet se tornou extremamente fácil. O rápido acesso aos conteúdos modificou os processos de ensino e aprendizagem, mas esses materiais ainda precisam ser estudados com cuidado, já que qualquer pessoa pode fazer as publicações, que nem sempre estarão corretas.

A seleção, análise e preparo desses materiais encontrados *online* tem um papel fundamental no momento da criação de ambientes virtuais ou para serem utilizados para complementar aulas. Essa análise envolve a avaliação crítica por parte dos professores e profissionais da educação e a seleção de conteúdos que supram a necessidade de seus alunos.

Necessários para fomentar o espírito crítico dos discentes, os professores têm a importante função de fazer a seleção e análise dos materiais que serão apresentados. Juan e Fernández (2000) propõem uma série de critérios que os docentes devem seguir para fazer essa seleção: como e o que avaliar, identificar o material, direitos autorais, interface e estética da página.

É importante que o professor pense em como deve avaliar esse material, quais critérios deve seguir. Normalmente, a análise de materiais físicos deve buscar o foco metodológico, as tarefas e atividades que propõe, a sequência do conteúdo e se todas as habilidades de uma aula de língua estão sendo cobradas (JUAN e FERNÁNDEZ, 2000). Agora, o professor deve pensar se recursos tecnológicos são analisados da mesma maneira ou essas sequências e habilidades devem ser integradas por ele.

Para identificar o material, as autoras propõem que as páginas em que o professor busque o conteúdo sejam claras e mostrem seus objetivos. Informações úteis seriam a apresentação de destinatários da informação, para que nível do idioma as atividades foram pensadas, os objetivos e habilidades devem sempre estar claros para os alunos, o tempo estimado para que os alunos realizem as atividades e um índice com os conteúdos que serão trabalhados.

Destacam também a importância dos direitos autorais: por quem aquela página foi publicada e quando. O mundo e as tecnologias sofrem rápidas mudanças, logo, é importante ficar atento ao ano de publicação para que aquela atividade e conteúdo não estejam ultrapassados. Conhecer sobre os autores que publicaram também traz credibilidade, já que publicar um livro leva tempo e alguns conhecimentos que não são necessários para publicações na internet.

A navegação também deve ser de fácil acesso e conexão, além de conferir se o endereço onde a atividade foi encontrada não mude e tanto o docente quanto os discentes não percam aquele conteúdo. Além disso, é importante destacar se a conexão é apenas *online* ou se é possível que baixem o conteúdo para acessar *offline*.

A interface do material deve trazer os objetivos da atividade ou serem incluídos na sua contextualização e descrever como ela deve ser executada. Outro ponto importante que as autoras destacam é se a interface é atrativa para os alunos, já que vão passar muito tempo em frente ao material e isso está ligado diretamente com a motivação.

Em resumo, Juan e Fernández (2000)⁷ prepararam um modelo para a avaliação de materiais encontrados na internet:

a) Identificação do material

- Nível;
- Destinatários;
- Objetivos;
- Conteúdos;
- Destrezas;
- Índice ou estrutura;
- Duração da atividade.

b) “*Auctoritas*”

⁷ Original: A) IDENTIFICACIÓN DEL MATERIAL: - Nivel

- Destinatarios

- Objetivos: contenidos e destrezas

- Índice o estructura

- Duración de la actividad

B) "AUCTORITAS": - Autor: algunos datos profesionales

- Última actualización de las páginas

C) NAVEGACIÓN: - Identificación de las páginas

- Tipo de navegación

- Tipo de conexión

- Permanencia de la página

- Facilidad de acceso y rapidez de conexión

D) INTERFAZ DEL MATERIAL: Instrucciones: objetivos, dinámica o funcionamiento de la actividad

Lengua vehicular

Corrección de la lengua objeto de aprendizaje

Tipo de interacción

Tipo de soluciones: cerradas o abiertas, el feedback o análisis del error.

E) ASPECTO DE LA PÁGINA: ¿Es adecuada la disposición funcional del material para el objetivo pedagógico que se propone?

¿Permite el diseño de la página la máxima facilidad de uso?

¿Es atractiva la página?

¿Es clara y motivadora?

- Autor: alguns dados profissionais;
- Última atualização da página.

c) Navegação

- Identificação da página;
- Tipo de navegação;
- Tipo de conexão;
- Permanência na página;
- Facilidade de acesso e rapidez de conexão.

d) Interface do material

- Instruções: objetivos, dinâmica ou funcionamento da atividade;
- Língua veicular;
- Correção da língua objeto de aprendizagem;
- Tipo de interações;
- Tipo de soluções: fechadas ou abertas, o feedback ou análise do erro.

e) Aspectos da página

- A disposição do material é adequada ao objetivo pedagógico que propõe?
- O layout da página permite facilidade de uso?
- A página é atraente?
- É claro e motivador?

A partir desses critérios e de como o material deve ser selecionado e montado, percebe-se também que é preciso atender perfis diferentes de estudantes. Nessa linha de pensamento e como dito no capítulo anterior, Gardner (1983 e 1993) afirma que o cérebro humano processa de maneira diferenciada cada tipo de informação, logo, alguns alunos aprendem melhor exercitando o conteúdo aprendido mais intensamente, outros possuem uma capacidade visual melhor (por isso a importância de um ambiente organizado), através da audição, lógica, etc.

Pensando nesses critérios e na teoria das inteligências múltiplas de Gardner, os professores de idiomas devem saber selecionar e adaptar os materiais para atender as expectativas de seus alunos.

Com auxílio das TICs, é possível que isso seja feito de maneira mais eficiente e atrativa, fazendo com que os alunos, vivendo na era da tecnologia, entrem em ambientes tecnológicos

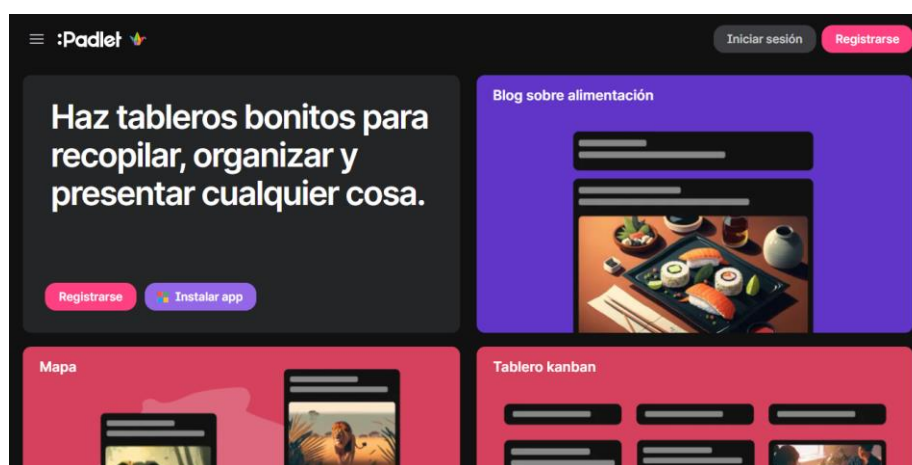
com os quais já estão acostumados, mantenham a motivação e participem da interação promovida pelo professor.

7. Análise da plataforma Padlet e seus recursos

O Padlet é uma plataforma colaborativa virtual criada em 2012 que permite os usuários criarem quadros com formatos diferentes (mural, lista, grade, mapa, entre outros) que podem ser alterados a qualquer momento. Também pode ser usado para uma variedade de propósitos, incluindo organização pessoal, negócios e educação, sendo a última o objetivo dessa pesquisa. Além disso, as plataformas virtuais também foram recursos muito utilizados por professores no contexto da pandemia de COVID-19.

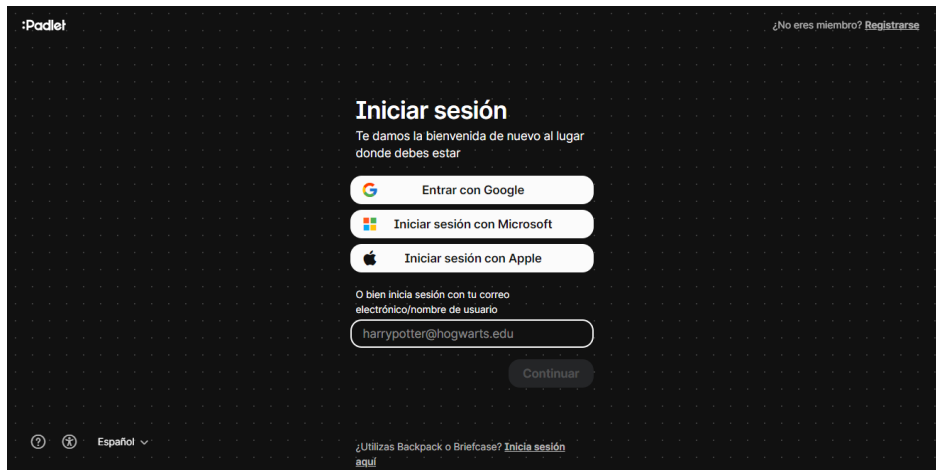
Levando em consideração os requisitos propostos por Juan e Fernández (2000) mencionados no capítulo anterior, o primeiro ponto positivo que destaco é o fácil acesso à plataforma. É possível que os usuários, tanto professores quanto alunos, acessem o Padlet pelo próprio site no navegador, ao baixar o aplicativo na *Microsoft Store* ou também por meio do aplicativo para dispositivos móveis, como celulares e *tablets*.

Figura 1: Página inicial do Padlet no navegador.



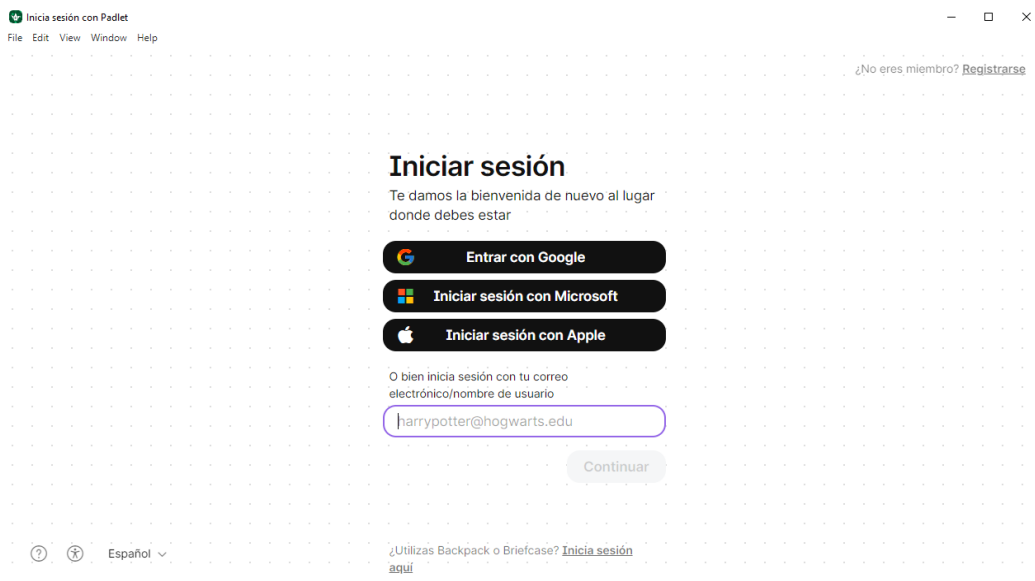
Fonte: Padlet.

Figura 2: Login no Padlet por meio do navegador.



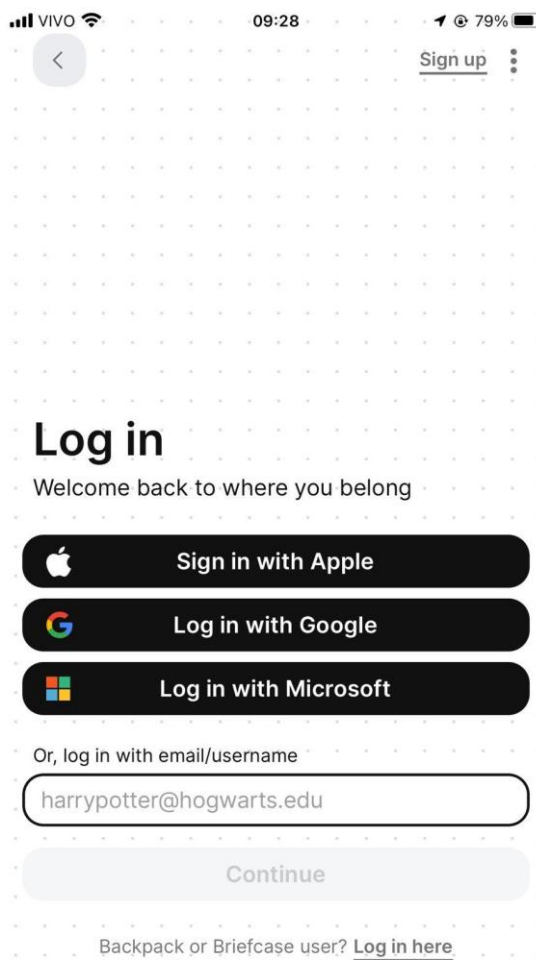
Fonte: Padlet

Figura 3: Login no Padlet por meio do aplicativo da Microsoft Store.



Fonte: Padlet

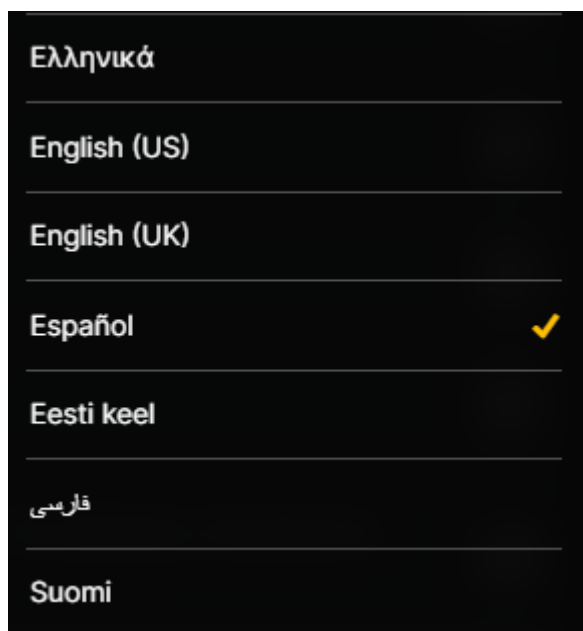
Figura 4: Login no Padlet por meio do aplicativo para dispositivos móveis.



Fonte: Padlet

A plataforma está disponível em 42 idiomas, o espanhol sendo um deles. Isso já proporciona aos estudantes de línguas uma imersão maior nos estudos, fazendo com que comecem a adquirir vocabulário e utilizem o idioma de maneira prática.

Figura 5: Idiomas disponíveis pelo Padlet.



Fonte: Padlet.

O Padlet conta com 3 planos diferentes, sendo eles: *Neon*, gratuito e com o limite de três padlets por usuário; *Gold*, com o limite de vinte padlets por usuário e o plano *Platinum*, sendo o mais caro e com criação ilimitada de padlets. Os recursos gratuitos estão ao alcance de todos, podendo ser usados para as aulas de idioma. Pensando nisso, as atividades propostas para o ensino de espanhol como língua estrangeira no capítulo 5 utilizam apenas as ferramentas desse plano.

Figura 6: Benefícios e valores dos planos disponíveis pelo Padlet.

×

Você já está dando asas à imaginação. O que acha de voar ainda mais alto?

Faça o upgrade para aproveitar ao máximo o Padlet.

Platinum	Padlets ilimitados 500 MB/upload	R\$ 19,90/mês R\$ 199,90/ano	Fazer upgrade
Gold	20 padlets 100 MB/upload	R\$ 12,90/mês R\$ 129,90/ano	Fazer upgrade
Neon ✓	3 padlets 20 MB/upload	Grátis	1 padlets criados abaixo do limite

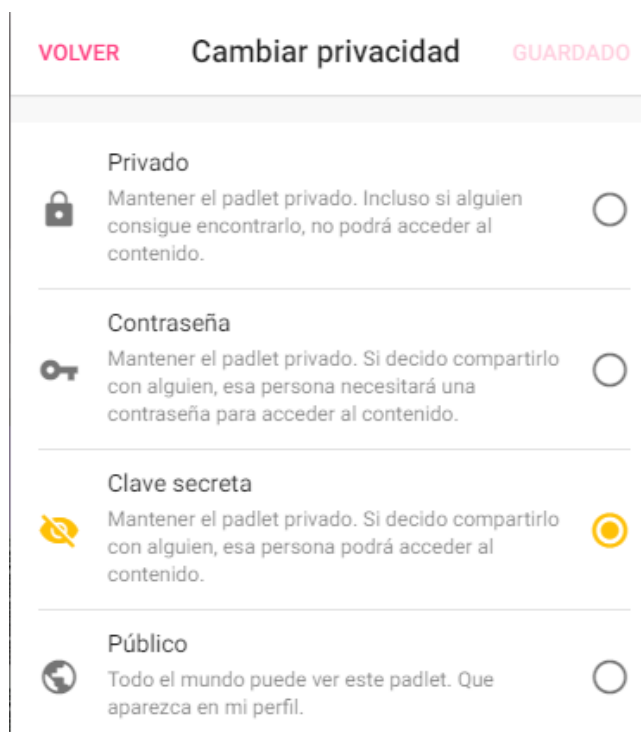
Como alternativa, você também pode excluir padlets existentes para liberar espaço para os novos.

Fonte: Padlet

Apesar de oferecer apenas três páginas no plano gratuito, é possível que o professor faça bom uso de cada uma delas, além de também ser capaz de combinar os três padlets que pode criar e desenvolver uma ou duas habilidades como principais por página.

Para a parte colaborativa, o professor pode solicitar a entrada de membros através do usuário que cada aluno criou ou por meio do e-mail que criaram a conta. A privacidade da página também pode ser alterada a qualquer momento, a plataforma oferece quatro opções:

Figura 7: Opções de privacidade oferecidas pelo Padlet.

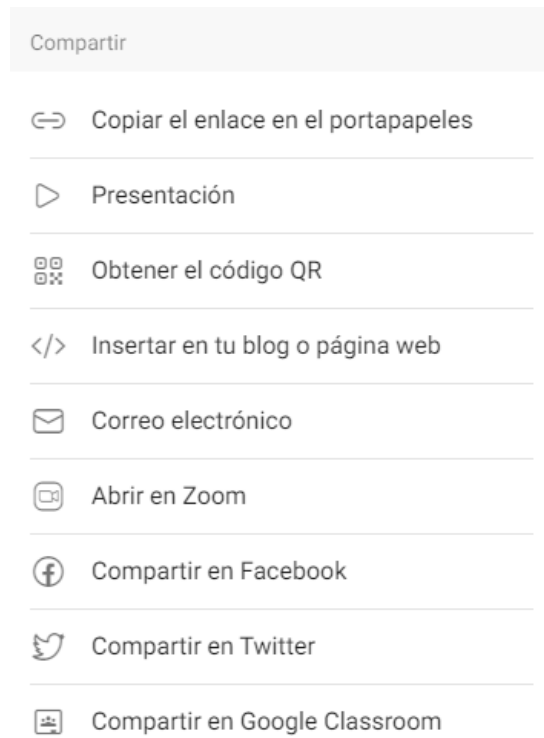


Fonte: Padlet.

Na privada, apenas o criador poderá acessar; em senha, é preciso digitar uma senha para o acesso; secreto, apenas usuários com *link* e conectados à própria conta e, por fim, público, onde qualquer pessoa pode acessar a página.

Em relação ao compartilhamento da página, a plataforma oferece diversas maneiras para que isso possa acontecer, como copiar o link, transformar o endereço em um *QR Code*, enviar por e-mail, compartilhar em redes sociais, adicionar diretamente em uma sala de aula virtual no Google *Classroom* e até mesmo transformar a página em uma apresentação de *slide*.

Figura 8: Opções de compartilhamento disponíveis pelo Padlet.



Fonte: Padlet

Apesar da página criada ficar salva e ser possível editá-la em qualquer momento, o Padlet oferece outras maneiras de arquivar o conteúdo preparado de maneira *offline*, como uma imagem ou até mesmo um PDF.

Figura 9: Opções de arquivamento offline disponíveis pelo Padlet.

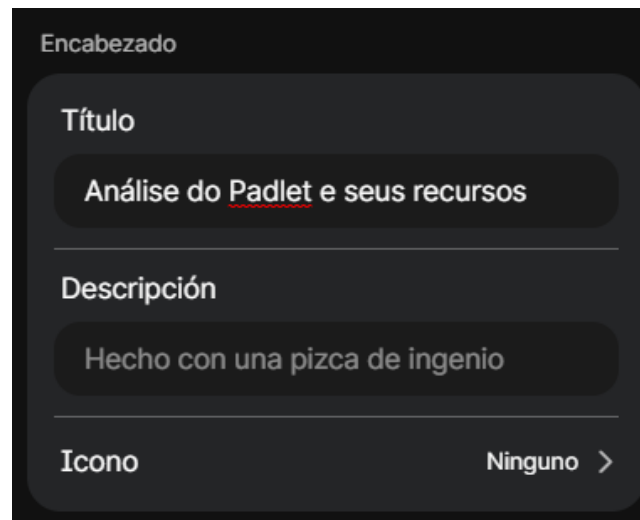


Fonte: Padlet

É importante que a página criada para os alunos seja interessante, já que passarão grande parte do tempo estudando daquele ambiente (JUAN e FERNÁNDEZ, 2000). Para que isso seja possível, o Padlet dispõe de recursos para que o professor personalize a página.

Começando com o cabeçalho, temos: o título da página, descrição e o ícone que vem acompanhado do título, todos os recursos em relação a aparência da página são totalmente personalizados.

Figura 10: Edição do cabeçalho da página.



Fonte: Padlet

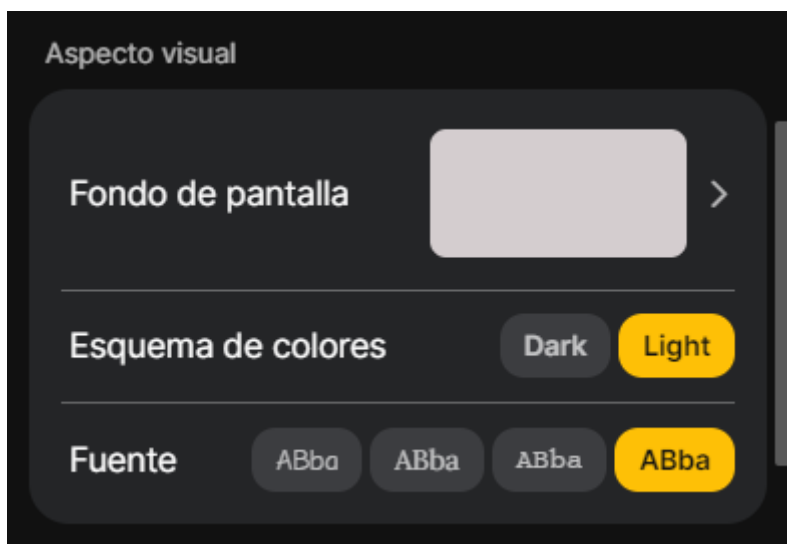
Figura 11: Ícones personalizáveis disponíveis pelo Padlet.



Fonte: Padlet

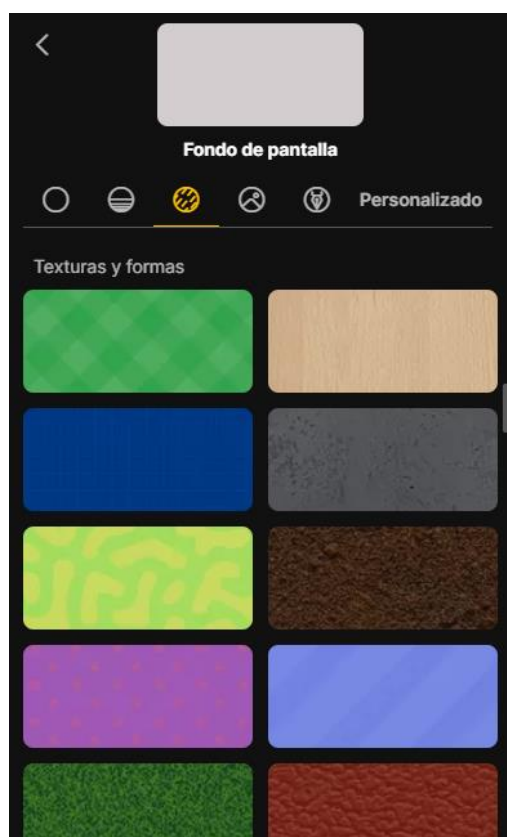
Em seguida, nos aspectos visuais, é possível escolher as cores, claras ou escuras, e fontes que estarão presentes na página. Também ressalto a importância dos recursos estéticos como motivação para os alunos, deve ser pensada a criação de um ambiente que traga conforto e criatividade para esses estudantes, já que podem passar horas em frente à tela.

Figura 12: Opções de personalização do aspecto visual disponíveis pelo Padlet.



Fonte: Padlet

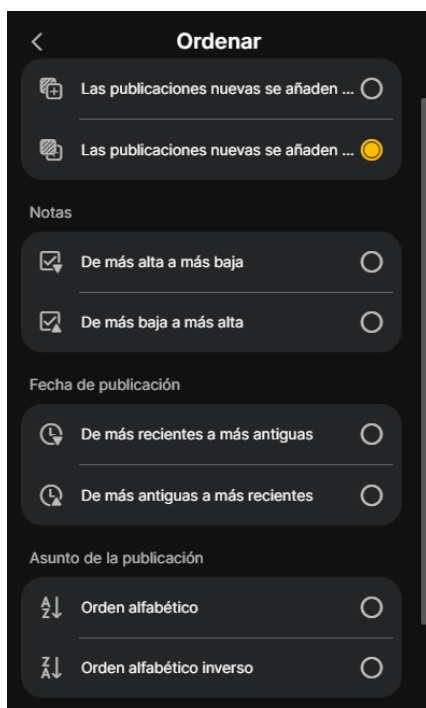
Figura 13: Opções de planos de fundo disponíveis pelo Padlet.



Fonte: Padlet

Em relação à ordem das publicações, o professor pode fazer isso manualmente, começando da nota maior ou menor, por data de publicação, por ordem alfabética (de acordo com o título) ou de maneira aleatória.

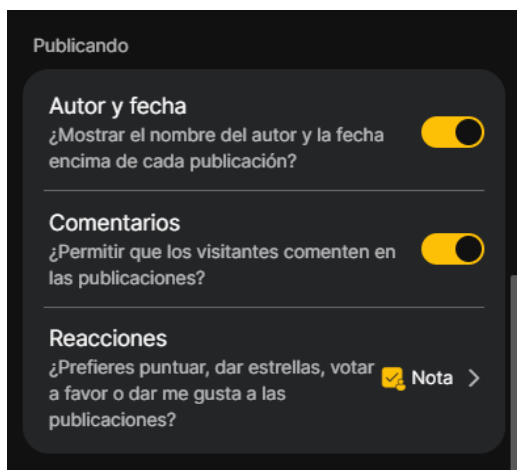
Figura 14: Opções de organização para ordem das postagens disponíveis pelo Padlet.



Fonte: Padlet

Um recurso interessante da plataforma são as configurações para as publicações. É possível escolher se o autor e data de publicação serão mostrados, útil para a criação de uma página apenas para entrega de atividades.

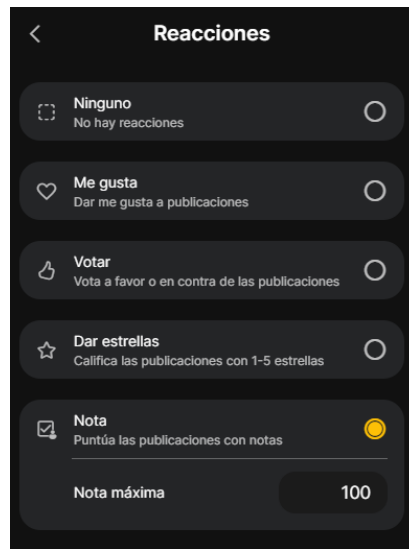
Figura 15: Configurações de publicação disponíveis pelo Padlet.



Fonte: Padlet

Entretanto, o que mais chama atenção são as reações que podem ser adicionadas nas publicações. Entre as opções disponíveis podemos curtir a publicação, votar a favor ou contra e as duas últimas que são extremamente interessantes para o professor: dar estrelas (classificação de 1 à 5) ou uma nota, em que o administrador da página escolhe qual é a máxima.

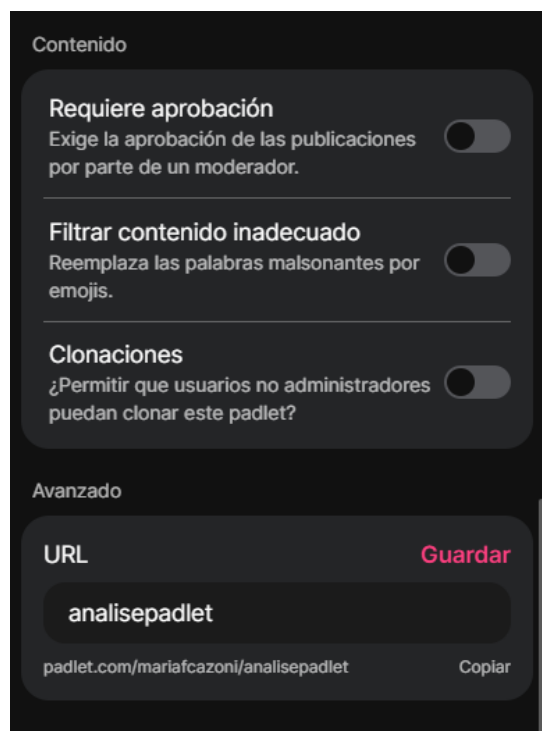
Figura 16: Opções de reações disponíveis pelo Padlet.



Fontes: Padlet.

O tipo de conteúdo que será publicado também pode ser administrado, ou seja, o site oferece as opções de aprovação para que uma publicação vá ao ar e até mesmo substitui texto inadequado por *emojis*. Também é possível copiar o modelo da página caso o administrador permita e personalizar o endereço do site.

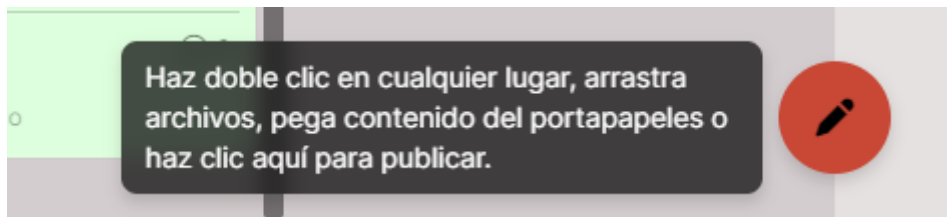
Figura 17: Opções de filtros de postagem disponíveis pelo Padlet.



Fonte: Padlet

Para criar uma publicação só é preciso clicar no ícone de “+” no canto inferior direito da tela.

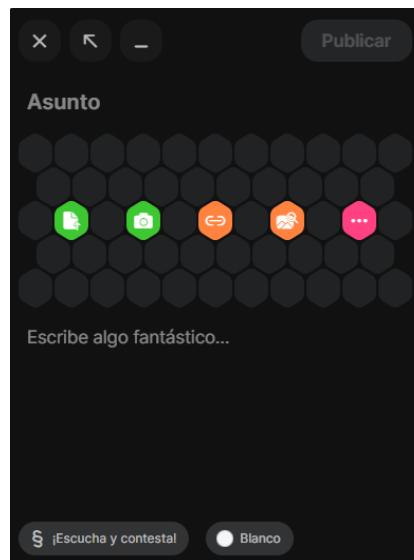
Figura 18: Ícone para criar uma publicação.



Fonte: Padlet.

Em seguida, uma pequena janela será aberta e você deve dar um título a publicação e escrever o conteúdo que deseja publicar. Entre os recursos disponíveis pela plataforma para serem publicados temos a opção de enviar arquivos (como um PDF), procurar por imagens, vídeos, músicas, localizações, publicar um desenho, entre outros.

Figura 19: Página inicial para o texto da publicação.



Fonte: Padlet

Figura 20: Recursos disponíveis que podem ser inseridos nas publicações.



Fonte: Padlet

É importante que o professor trabalhe as habilidades de compreensão auditiva, expressão oral, expressão escrita e compreensão de leitura, propostas pelo Quadro Comum Europeu, durante as aulas de idioma, portanto, outro ponto positivo que destaco do Padlet é não ser preciso ir até outro site para que seja possível, por exemplo, gravar um áudio que será entregue ao professor ou escutar uma música, já que a plataforma disponibiliza áudios do aplicativo *Spotify* sem precisar de uma conta com assinatura.

Ao disponibilizar uma gama de recursos dentro da própria plataforma, ele possibilita que o professor ative as inteligências propostas por Gardner por meio de atividades variadas que trabalhem todas as habilidades de uma aula de idiomas.

Assim como o Padlet apresenta vantagens, ele também tem suas desvantagens. Apesar do professor ser capaz de trabalhar com muitos recursos em apenas um lugar e a entrega de atividades também podendo ser feita por meio do site e aplicativo, é possível que a quantidade de páginas gratuitas não seja suficiente e o docente acabe criando outras contas caso não queira fazer o uso dos planos pagos. Por fim, também destaco a falta de notificações diretamente aos alunos caso uma atividade seja postada ou tenha feedback, como acontece no *Google Classroom*, sendo preciso que o professor envie comunicados por outras plataformas.

8. Proposta de atividade utilizando o Padlet

Para exemplificar os recursos disponíveis pelo site, foi adaptada uma atividade preparada durante as aulas do componente curricular “Competências Orais em Língua Espanhola” do curso de Letras Espanhol da Universidade Federal de Uberlândia. Com o objetivo de criar um espaço de interatividade e trabalhar as habilidades de compreensão auditiva, expressão oral, expressão escrita e compreensão de leitura propostas pelo Quadro Comum Europeu, a atividade tem a temática de gerações (X, Y, Z, entre outras), com exercícios variados.

É importante destacar que a atividade foi pensada para um grupo de jovens e adultos, com o total de alunos entre 8 e 10, que tenha, no mínimo, nível B1 de Língua Espanhola. Essa escolha foi feita levando em consideração o tempo, além dos estudos sobre o tema, que os alunos utilizariam para entender como o Padlet funciona para a criação de um espaço próprio.

Figura 21: Padlet criado para a atividade *Generaciones*.

The image shows a Padlet board titled "Generaciones" with five cards:

- 1 - FORO**: "CONTESTA LAS PREGUNTAS". Includes a list of questions about generations and a request to comment on something other students wrote.
- 2 - ¡ESCUCHA Y CONTESTA!**: Features a video player with the title "GENERACIÓN Z" and "MILLENNIAL". Text below discusses generational groups and asks to verify true or false information.
- 3 - LA GENERACIÓN Z**: "COMUNICACIÓN". Includes a text snippet and a table of statistics for Gen Z.
- 4 - Vamos a escribir**: "VAMOS A ESCRIBIR". Includes a writing prompt and a table for students to create.
- 5 - El "se" impersonal**: "GRAMÁTICO". Includes a grammar exercise about impersonal "se" and a QR code.

Activity	Percentage
Leer libros	→ 67%
Visitar museos	→ 43%
Practicar un deporte	→ 65%
Ir al cine	→ 48%
Salir con los amigos	→ 100%
Jugar a los videojuegos	→ 76%
Colaborar con alguna ONG	→ 12%

Activity	Percentage
¿A qué generación perteneces?	
¿Con cuáles características te identificas de tu generación?	
¿A qué generación pertenecen tus padres? ¿Crees que son parecidos con las informaciones	

Fonte: padlet.com/mariafcazoni/generaciones

A primeira atividade é um fórum, os alunos devem comentar sobre as questões propostas e também sobre as respostas dos colegas, se estão de acordo ou não e até adicionar o que outros alunos publicaram. Esse exercício trabalha as competências de leitura nas questões e escrita para as respostas.

Também é necessário que o aluno retome conhecimentos de mundo e escreva sobre experiências próprias, trazendo um momento de identificação com a temática. Nessa atividade é possível que ele leia o que os colegas escreveram e interajam entre si sobre as respostas.

Figura 22: Acesso à atividade 1.

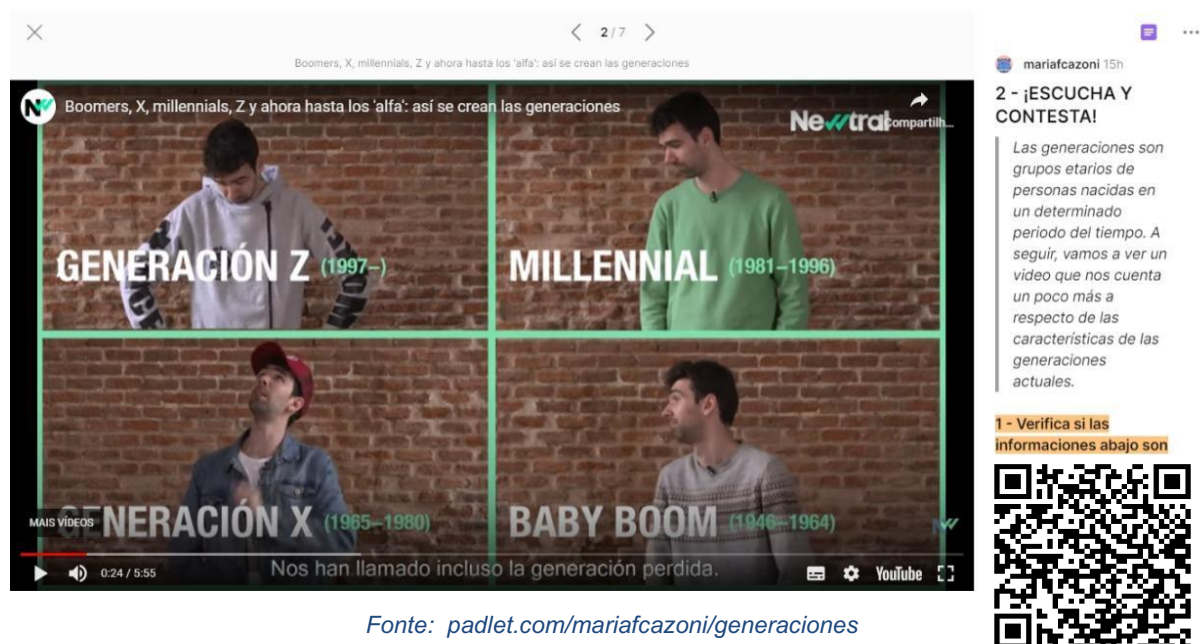


Fonte: padlet.com/mariafcazoni/generaciones

A segunda atividade tem como objetivo trabalhar a habilidade de compreensão auditiva. Os alunos devem assistir a um vídeo sobre algumas gerações e características que são comumente associadas a elas. O primeiro exercício consiste em verificar se as afirmações são verdadeiras ou falsas, enquanto na segunda devem escrever a que geração pertence cada fato, tudo isso em relação ao vídeo.

Utilizando o recurso diretamente da plataforma, o aluno é capaz de assistir ao vídeo ao mesmo tempo que lê e responde às perguntas.

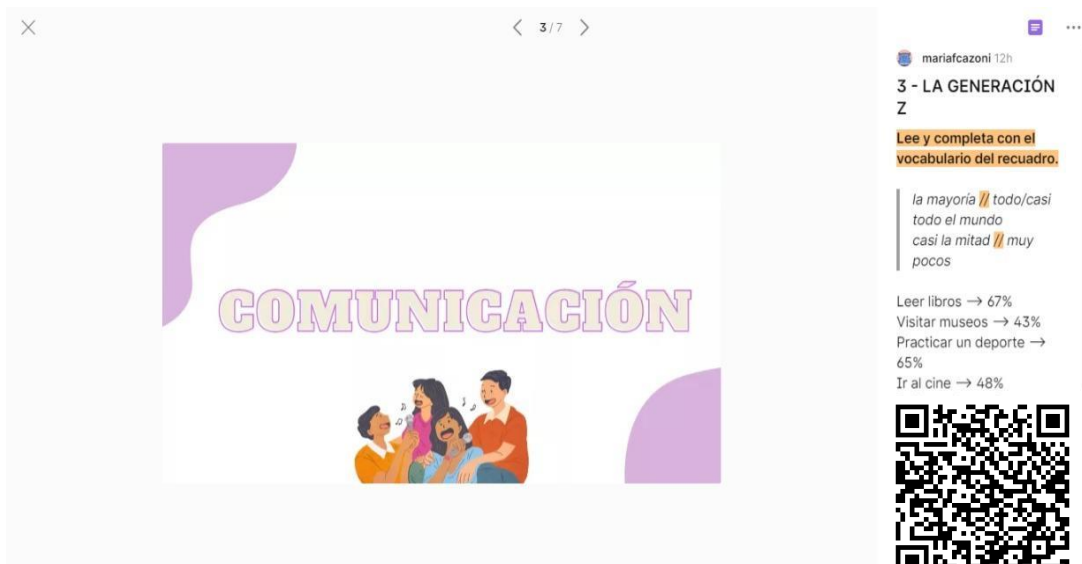
Figura 23: Acesso à atividade 2.



Fonte: padlet.com/mariafcazoni/generaciones

Na terceira atividade os alunos devem completar as frases em relação às atividades praticadas pela geração Z. Para isso, eles devem prestar atenção nos advérbios de intensidade do primeiro quadro. Nesse exercício os alunos vão trabalhar, principalmente, a habilidade de leitura.

Figura 24: Acesso à atividade 3.



Fonte: padlet.com/mariafcazoni/generaciones

A quarta atividade trabalha a leitura e escrita dos alunos. Eles devem ler a tabela e redigir um pequeno texto guiado pelas perguntas propostas pelo professor. Esse exercício também exige que os estudantes fiquem atentos ao fazer comparações e tragam o conhecimento de mundo para dentro da aula.

A plataforma possibilita que o aluno consulte a imagem em um tamanho adequado ao mesmo tempo que realiza a atividade, não sendo preciso que abra e fique trocando entre diferentes páginas.

Figura 25: Acesso à atividade 4.

Generación	Greatest / Silent	Baby Boomers	Gen X	Millennials	Gen Z
Fecha Nacimiento	1923 / 1945	1946 / 1964	1945 / 1980	1981 / 1997	A partir del 1998
Volumen Población (millones)	0,3	1,1	1,5	2	2,4
% Población Total	5%	15%	20%	27%	32%
Eventos que marcan su vida	I y II Guerra Mundial La Gran Depresión	Guerra Fría Llegada a la Luna	Fin de la Guerra Fría Concierto Live Aid	Ataque Terrorista Guerra de Irak	Crisis económica Mundial Arab Spring
Medio de Comunicación	Carta	Teléfono	Email / SMS	Instant Message	Emojis
Tecnología Clave	Coche	TV	PC	Smartphone	AR / VR
Hobby	Leer	Motor TV	Navegar por Internet	Videos Games	Music Streaming
Competencia Digital	Pre-Digital	Digital Immigrants	Early Digital Adopters	Digital Natives	Digital Innovates
Figura icónica	Paul Newman	Nelson Mandela	Michael Jackson	Mark Zuckerberg	Mario
Música	Jazz Swing	Elvis Beatles	Queen Madonna	Britney Spears Justin Timberlake	Justin Bieber Taylor Swift
Cómo se mueven	Coche / BUS	SUV	Bicicleta / Coche	Uber / Lyft	Coche eléctrico de los padres
Dónde viven	Jubilados en casa	Casa adosada	Apartamento Propio	Aquilar o Hipoteca	Casa de los padres
En qué gastan el dinero	Teatro	Entradas Vip o Rolling Stones	Burning Man	Festival Coachella	Minecraft
Red social o parte de Facebook	WhatsApp (comunicación con los riños)	Meetic	LinkedIn	Tinder	Instagram
El peor de sus miedos	La relación con la tecnología	Ya no es el centro de atención	Que pase con mi generación	Pagar los estudios de los hijos	No tener wifi
Qué se preguntan	¿Por qué está el mundo tan mal?	¿Dónde está la Viagra?	¿Me divorcio?	¿Puedo dar la vuelta al mundo, ya?	¿Qué es un teléfono fijo?
Cómo se muestran en el trabajo	Jubilado	Optimista Enjoy Mentoring	Independiente Innovador	Conocedor Digital Colaborativo	Digitally fluent Práctico Capacidad de realizar diferentes tareas

Fuente: Kinetic, Alcornbridge, Pew Research, Bruce Feinstein, Vanity Fair, BoFA Merrill Global Research, Citrix.

Fonte: padlet.com/mariafcazoni/generaciones

Depois de atividades que apresentam muito vocabulário em relação ao tema, a gramática será introduzida: *El “se” impersonal*. Os estudantes devem omitir o sujeito das orações utilizando construções com o “se” impessoal. Para que seja possível realizar o exercício, é preciso estudar a teoria disponível logo acima das questões.

Figura 26: Acesso à atividade 5.

5 - El “se” impersonal

El se impersonal puede ser usado para generalizar. Equivale a “uno” o “la gente”. No hay un sujeto (agente) específico. Siempre corresponde a la tercera persona singular del verbo.

Mira los ejemplos:

- Aquí se vive mejor.
- En la playa se está más tranquilo.
- En la universidad se resp...

¡ATE
pacl
activ
enla

Fonte: padlet.com/mariafcazoni/generaciones

As maiores adaptações começam após a atividade cinco. Na atividade seis, os alunos devem, em duplas, utilizar o gravador de voz do *Padlet* e criar um episódio de *podcast* discutindo as questões apresentadas. O exercício foi originalmente pensado para ser uma

discussão feita em sala, mas que sofreu pequenas mudanças para que os alunos pudessem trabalhar entre si discutindo seus pontos de vista e utilizar as ferramentas disponíveis pela plataforma.

Figura 27: Acesso à atividade 6.



Algumas atividades pedem que os alunos criem seus próprios *padlets* e enviem o endereço da página que contém as respostas. Pensando nisso, a atividade sete propõe que cada aluno escolha uma geração e crie uma página sobre ela contendo conceitos, curiosidades e outras coisas que o estudante acreditar ser interessante.

É nesse momento que ele terá mais espaço para trabalhar e decorar como quiser, ele pode escolher um formato para a página e trabalhar com fotos, entrevistas, produção de desenhos e muito mais por meio das ferramentas disponíveis. Dessa maneira, o aluno é capaz de trabalhar e escolher recursos que o fazem capaz de fixar melhor os conteúdos estudados. Um espaço pessoal criado pelo próprio estudante que ativa as inteligências múltiplas com as quais mais se identifica.

Figura 28: Acesso à atividade 7.



Fonte: padlet.com/mariafazoni/generaciones

A atividade *Generaciones* propõe um espaço virtual criado por meio da plataforma Padlet, em que os alunos estarão trabalhando as competências auditivas, orais, leitura, escrita e interagindo entre si em praticamente todos os momentos.

Por último, destaco também a importância da criação de uma página com cores e com detalhes que mantenham o aluno engajado em continuar os estudos e realizar as atividades propostas (JUAN e FERNÁNDEZ, 2000). Além disso, abrindo um espaço de interação e momentos em que os discentes possam expressar a criatividade, revisar e expor o conteúdo aprendido da maneira como acreditam ser melhor para cada um (GARDNER, 1983; 1993).

9. Considerações finais

Por meio desta pesquisa, foi possível perceber a crescente busca e a importância das Tecnologias da Informação e Comunicação como auxílio para aulas de Língua Espanhola. Apesar de espaços virtuais ganharem um espaço maior nos últimos anos, eles apresentam vantagens e desvantagens, assim como os materiais publicados, que precisam ser analisados criticamente antes de serem compartilhados com os estudantes.

Apesar disso, são esses espaços virtuais que são capazes de proporcionar o trabalho de diversas inteligências em apenas um local. Essas inteligências serão aplicadas por meio de atividades que o professor deve adaptar ou criar pensando nos alunos que farão parte daquele ambiente. Sendo também, no caso da atividade proposta, que o próprio aluno escolha recursos e maneiras de expor o conteúdo aprendido, participando ativamente dos exercícios e criando um vínculo com o tema.

Por fim, com foco na análise da plataforma Padlet, os recursos ofertados pela mesma e a aplicação dessa tecnologia por meio de uma proposta de atividade adaptada, conclui-se que a plataforma e seus recursos estão adequados à teoria das inteligências múltiplas e à necessidade de dar protagonismo ao aluno, além de criar um ambiente interativo entre discente e docente e entre os próprios discentes, facilitando o processo de aprendizagem e estimulando a criatividade e engajamento dos alunos durante as aulas.

REFERÊNCIAS

- ADELL, J. **Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información**. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, n. 7, 1 Jan. 2006. Disponível em <<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/570>>.
- ALMEIDA, M. B. De. **TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: O FUTURO É HOJE**. [s.l: s.n.]. 2007. Disponível em: <<https://etic2008.files.wordpress.com/2008/11/pucspmariaelizabeth.pdf>>.
- AMENDOLARA, M. M. **A interação online no ensino da língua espanhola**. Revista de Educação, v. 11, n. 11, 2008. Disponível em <<https://revista.pgskroton.com/educ/article/view/1943>>.
- AREA, M.; ADELL, J. **Tecnologías Digitales y Cambio Educativo. Una Aproximación Crítica**. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, v. 19, n. 4, 29 set. 2021. Disponível em <<http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/200861>>.
- CASSANY, Daniel. **Nuevos roles para enseñar y aprender en contextos cambiantes. Tecnología versus/para el aprendizaje de lenguas: reflexiones y conversaciones sobre el futuro de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas mediados por la tecnología**. Barcelona: Difusión, 2022. Cap. 2. p. 15-39.
- COLLIS, B.; NIJHUIS, G. G. **The instructor as manager: time and task**. The Internet and Higher Education, v. 3, n. 1-2, p. 75–97, jan. 2000.
- COSTA, J. D. et al. **Tecnologias e educação: o uso das TIC como ferramentas essenciais para o processo de ensino e aprendizagem**. Brazilian Journal of Development, v. 5, n. 11, p. 25034–25042, 2019.
- COSTA, J. D.; SANTOS, W. L.; SILVA, J. S.; ALVES, M. M. S. **Tecnologias e educação: o uso das TIC como ferramentas essenciais para o processo de ensino e aprendizagem**. Brazilian Journal of Development, v. 5, n. 11, p. 25034–25042, 2019. Disponível em <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/4627/4578>>.
- DOMÍNGUEZ, I. H.; VELÁZQUEZ, E. C.; GONZÁLEZ, Y. H. **Los medios de enseñanza y las tecnologías: objetos de aprendizaje de lengua española**. LUZ, v. 21, n. 4, p. 95–109, 2 out. 2022. Disponível em <<https://luz.uho.edu.cu/index.php/luz/article/view/1209>>.
- FERNÁNDEZ, J. P.; JUAN LÁZARO, O. **Criterios de evaluación de materiales E/LE en la red**. Disponível em: <https://www.cuadernos cervantes.com/multi_28_criteeval.html>.
- FERNÁNDEZ, P. M. **La enseñanza de lenguas extranjeras a través de las nuevas tecnologías: reflexiones y propuestas**. Thélème. Revista Complutense de Estudios Franceses, v. 33, n. 2, 17 dez. 2018. Disponível em <https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/688146/ensenanza_fernandez_Theleme-2018.pdf?sequence=1>.
- FEY, A. F. **A linguagem na interação professor-aluno na Era Digital: considerações teóricas**. Disponível em: <<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2015/07/Art1-ano3-vol-4-julho2011.pdf>>.
- FONSECA-MORA, C. **Inteligencias múltiples, múltiples formas de enseñar inglés**. [s.l: s.n.]. 2002. Disponível em

<https://www.academia.edu/4025582/Inteligencias_m%C3%BAltiples_m%C3%BAltiples_fo_rmas_de_ense%C3%B1ar_ingl%C3%A9s>.

FRAGA, L. B. F. F. **O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de língua estrangeira.** 2012. Disponível em <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/70689>>.

GARCÍA, Germán Ruipérez. La enseñanza de lenguas asistida por ordenador (ELAO). In: LOBATO, Jesús Sánchez; GARGALLO, Isabel Santos. **Vademécum para la formación de profesores: enseñar español como segunda lengua (l2)/lengua extranjera (le).** 2. ed. Madrid: Sgel-Educación, 2005. Cap. 8. p. 1045-1057.

GARCÍA, Marta Higuera. La enseñanza de lenguas asistida por ordenador (ELAO). In: LOBATO, Jesús Sánchez; GARGALLO, Isabel Santos. **Vademécum para la formación de profesores: enseñar español como segunda lengua (l2)/lengua extranjera (le).** 2. ed. Madrid: Sgel-Educación, 2005. Cap. 8. p. 1045-1057.

JESUS, Rui. **Relações Intergeracionais Professor-Aluno na Geração Net.** In: Boletim Informativo do *Instituto Superior de Ciências da Saúde – Norte*. Abril 2007 Ano 5 – No. 7 www.cespu.pt/iscsnoticias. Disponível em <<http://www.cespu.pt/pdf/ensino/iscsnoticias/iscsnoticias7.pdf>>.

JESUS, Rui. **Relações Intergeracionais Professor-Aluno na Geração Net.** In: **Boletim Informativo do Instituto Superior de Ciências da Saúde – Norte.** Abril 2007 Ano 5 – No. 7 www.cespu.pt/iscsnoticias.

JIMÉNEZ, D. P.; NÚÑEZ, M. M.; MUÑOZ, R. C. **La importancia de las nuevas tecnologías en el proceso educativo. Propuesta didáctica TIC para ELE: mELEndien7dias.** idus.us.es, 2016. Disponível em <<https://idus.us.es/handle/11441/73015>>.

JOHNSTONE, S. M. **Open Educational Resources Serve the World.** Educause, 17 jun. 2005. Disponível em: <<https://er.educause.edu/articles/2005/6/open-educational-resources-serve-the-world>>.

LLISTERRI, J. **Nuevas tecnologías y enseñanza del español como lengua extranjera.** Curso La enseñanza del español como lengua ..., 1 jan. 2003. Disponível em <https://www.academia.edu/514071/Nuevas_tecnologías_y_enseñanza_del_español_como_lengua_extranjera>.

MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS: APRENDIZAJE, ENSEÑANZA, EVALUACIÓN. [s.l: s.n.]. Disponível em:

<https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf>.

MORA, María del Carmen Fonseca. **Distintas formas de ser, distintas formas de aprender.** In: MORA, María del Carmen Fonseca. **Inteligencias múltiples, múltiples formas de enseñar inglés.** Espanha, 2002. Cap. 1. p. 7-16.

MOYA, O. C. **El aprovechamiento de internet en E/LE: diseño y evaluación de materiales.** 2001. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2553443>>.

MOYA, O. C. **El aprovechamiento de internet en E/LE: diseño y evaluación de materiales.** Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2553443>>.

PAIVA, V. L. M. DE O. **O USO DA TECNOLOGIA NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS: breve retrospectiva histórica.** 2010. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/techist.pdf>>.

PÉREZ, Aquilino Sánchez. El método basado en las Inteligencias Múltiples (multiplicidad de inteligencias). **LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS EN LOS ÚLTIMOS CIEN AÑOS MÉTODOS Y ENFOQUES.** Espanha: Sgel, 2009. p. 239-254.

PFAFFMAN, J. **It's Time to Consider Open Source Software.** TechTrends, v. 51, n. 3, p. 38– 43, maio 2007. Disponível em <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08923640009527062>>.

RINGSTAFF, C.; SANDHOLTZ, J. H. ; DWYER, D. C. **Trading Places: When Teachers Utilize Student Expertise in Technology-Intensive Classrooms.** 1991. Disponível em: <<https://eric.ed.gov/?id=ED337152>>.

STELLA VALENCIA-GALEANO, Y.; LUIS SERRANO-SÁNCHEZ, J.; RECIBIDO. Aprendizaje de un segundo idioma apoyado en tecnologías digitales: una revisión sistemática, 2020.

TOSCHI, M. S. **LINGUAGEM MUDIÁTICAS EM SALA DE AULA E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES.** Disponível em: <<https://docplayer.com.br/76662069-Linguagem-midiaticas-em-sala-de-aula-e-a-formacao-de-professores-mirza-seabra-toschi.html>>.

VALENCIA-GALEANO, Y. S.; SERRANO-SÁNCHEZ, J. L.; RECIBIDO. Education in the Knowledge Society Learning a Second Language Supported by Digital Technologies: A Systematic Review **A R T I C L E I N F O** Key words: Dual language Systematic review CBL Web 2.0 Learning a second language Palabras clave: Lenguaje Dual Revisión sistemática CBL Web 2.0 **Aprendizaje segunda lengua.** 2018. [s.d.]. Disponível em <<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/201111/Valencia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.

VISSER, J. A. **Faculty work in developing and teaching web-based distance courses: A case study of time and effort.** American Journal of Distance Education, v. 14, n. 3, p. 21–32, jan. 2000. Disponível em <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08923640009527062>>.

WERTSCH, J. **Mind as Action.** ResearchGate, janeiro 1998. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/280851833_Mind_as_Action>.

YANES GONZÁLEZ, J.; AREA MOREIRA, M. **El final de las certezas. La formación del profesorado ante la cultura digital.** idus.us.es, 1998.