

## O USO DE OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM (ODAs) COMO COMPLEMENTO NA METODOLOGIA DE ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

Laila Angelica Moraes<sup>1</sup>

81

### Resumo:

Nos últimos anos, os ODAs (Objetos Digitais de Aprendizagem) têm se revelado como um novo exemplo de recurso reutilizável que serve como instrumento de ensino, em diferentes contextos educacionais. Eles vêm ganhando mais espaço nas escolas, contribuindo como instrumentos potenciais para a aprendizagem em múltiplas disciplinas, inclusive, a Língua Espanhola. Tendo em vista essa premissa, o presente artigo tem como objetivo, analisar e demonstrar, de maneira crítica, a eficiência do uso de ODAs como complemento da metodologia aplicada pelo professor no Ensino de Língua Espanhola. Os Objetos Digitais de Aprendizagem são significativos aliados da prática pedagógica, com a utilização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Mesmo mediante inúmeras dúvidas de seu verdadeiro benefício para o Ensino de Língua Espanhola, muitos professores já o utilizam, desfrutam esse meio para o processo de ensino-aprendizagem e, com o advento do Ensino Híbrido, deu-se ainda mais importância para a presença da tecnologia nas escolas contemporâneas, já que a atual geração não consegue manter-se sentada, olhando somente para a lousa, copiar o conteúdo no caderno e também escutando a explicação do professor. Nesse sentido, esse profissional deixou de ser o único detentor de todo conhecimento. O aprendizado passou a ser, em quase toda a sua totalidade, algo prático.

**Palavras-chave:** metodologias; ODAs; tecnologia, Espanhol.

### Abstract:

In recent years, Learning Objects (LOs) have emerged as a new example of reusable educational resources that serve as teaching tools in various educational contexts. They have been increasingly integrated into schools, contributing as potential instruments for learning across multiple disciplines, including the Spanish Language. In light of this premise, the present article aims to critically analyze and demonstrate the effectiveness of using LOs as a complement to the methodology employed by teachers in Spanish Language instruction. Learning Objects are valuable allies in pedagogical practice, especially when combined with Digital Information and Communication Technologies (DICT). Despite ongoing doubts about their true benefit in Spanish Language teaching, many educators already use and rely on these tools to support the teaching-learning process. With the rise of Hybrid Learning, the role of technology in contemporary schools has become even more significant, as today's generation finds it difficult to remain seated, simply watching the board, copying notes, and listening to the teacher's explanation. In this context, the teacher is no longer the sole holder of knowledge, and learning has become, for the most part, a practical endeavor.

**Keywords:** methodologies; LOs; technology; spanish.

---

<sup>1</sup> Centro Universitário de Votuporanga, Votuporanga, São Paulo, Brasil. Especialista em Educação. Email: lailamoraes23@gmail.com

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho teve o objetivo de analisar a eficácia no uso de ODAs (Objetos Digitais de Aprendizagem) como complemento da metodologia de ensino de Língua Espanhola. Justifica-se a necessidade de tal estudo, pois se verifica uma crescente confirmação da eficácia de seu uso como ferramenta prática no processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira, no caso desta investigação, a espanhola.

Utilizou-se, para tanto, como metodologia, a pesquisa bibliográfica, com pesquisas em sites especializados. A partir do embasamento teórico, foram realizadas observações qualitativas, em salas de aula, nas quais foi possível averiguar a utilização dos Objetos Digitais de Aprendizagem como estratégias de apoio aos professores, possibilitando que o aluno, de modo mais concreto, fosse o protagonista de seu próprio aprendizado.

## 1 DESENVOLVIMENTO

ODAs são Objetos Digitais de Aprendizagem que podem ser usados como ferramentas de apoio no processo de ensino-aprendizagem. Nos últimos anos, tem se revelado como um novo exemplo de recurso reutilizável que serve como instrumento de ensino, em diferentes contextos educacionais, tanto na modalidade presencial ou à distância (Alves; Guarany, 2024).

Eles vêm ganhando mais espaço nas escolas, contribuindo como instrumentos potenciais para a aprendizagem em múltiplas disciplinas, inclusive, a de Língua Espanhola. Porém, vale destacar que o seu grande uso possibilita o surgimento de dúvidas e preocupações quanto à qualidade e à relevância dos objetos educacionais publicados em repositórios.

Tratam-se de recursos digitais que apoiam a prática pedagógica, como, por exemplo, jogos, animações, simuladores, videoaulas, podcasts e revistas eletrônicas, dentre outros. São usados pelos docentes com o intuito de facilitar o desenvolvimento da aprendizagem, trabalhando os conteúdos e as competências, auxiliando no planejamento de atividades educacionais mais criativas, que estimulem o interesse dos discentes. Também podem ser usados pelos estudantes e seus familiares, com o objetivo de estudos e aprendizado em casa, por intermédio de um meio eletrônico: celular, computador, tablet, dentre outros (Mc Greal, 2004).

São, ademais, conteúdos pedagógicos digitais reaproveitáveis, que contribuem com a aprendizagem, estimulando o raciocínio e o pensamento crítico, concatenando com novas abordagens pedagógicas e tecnologias digitais. Possuem características que muitos autores

discordam, pois existem aspectos elencados em modelos internacionais, reconhecidas como capacidades específicas a qualquer ODA (Aureliano; Queiroz, 2023).

De acordo com o LTSC (Learning Technology Standards Committee), são estabelecidos como “Qualquer entidade, digital ou não, que pode ser usada, reutilizada ou referenciada durante o aprendizado apoiado pela tecnologia.” (Cinco, 2021).

Mesmo não havendo concordância entre os autores sobre as características dos objetos de aprendizagem, há aspectos, pautados em padrões internacionais, admitidos como propriedades inerentes a qualquer ODA.

Todo objeto de aprendizagem deve, como uma atividade de ensino, apresentar propósito específico e estimular a reflexão do aluno. Outra característica dessa ferramenta é que, normalmente, o ODA apresenta um recorte de conteúdo pouco extenso, dessa forma é possível construir um objeto para se trabalhar uma especificidade dentro de um assunto amplo (Araújo, 2010).

De acordo com Mendes, Sousa e Caregnato (2004), um ODA deve apresentar:

- Reusabilidade – ser reutilizável inúmeras vezes, em diferentes situações e locais de aprendizagem;
- Adaptabilidade – ser adaptável a variadas condições de ensino e aprendizagem;
- Granularidade – expor o conteúdo atômico, para contribuir com a usabilidade;
- Acessibilidade – ser facilmente acessível, via internet, para ser utilizado em múltiplos lugares, além disso, ser iminentemente acessível a utentes com necessidades especiais;
- Durabilidade: facilitar a continuação do uso, independentemente de mudança de tecnologia;
- Interoperabilidade: mostrar a capacidade de operar por meio da pluralidade de *hardwares*, sistemas operacionais e *browsers*.

Podem ser usados em diferentes níveis de escolaridade, no ensino de língua espanhola não é distinto. Para os discentes, o mais importante é a funcionalidade, a aplicabilidade e fidedignidade, ainda mais em se tratando de um material educacional, a explicação e a adequação, ou seja, a facilidade em sua utilização dos materiais é imprescindível.

## 1.2 Relação de sites que possuem ODAs:

### 1.2.1 Escola Digital

A Escola Digital é uma plataforma *on-line* lançada pelos Instituto Inspirare e Instituto Natura. Nela, podem-se encontrar 1200 Objetos Digitais indicados ao professor para se ensinar uma Língua Estrangeira (Escola Digital, 2021?).

Nessa plataforma, estão presentes aulas em vídeo, áudio, multimídia, jogos, animações, mapas e outros tipos de objetos digitais de aprendizagem de acesso gratuito por docentes e estudantes. 1200 desses objetos foram escolhidos entre diferentes produtores de conteúdos e combinados mediante procedimentos de busca para discentes de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, além de alunos especiais e Ensino de Jovens e Adultos (EJA).

Segundo seus criadores, o banco de dados foi construído fundamentado no mapeamento dos conteúdos já presentes na internet. Os ODAs são categorizados de numerosas maneiras para oportunizar a pesquisa de conteúdo.

Podem-se averiguar itens pela série/ano do aluno, pelo tipo de disciplina (como Espanhol, Matemática), pela área de cada disciplina (vocabulário, equação do 2º Grau) e pela categoria de mídia que, tendo como exemplo, aplicativos, aulas digitais, histórias em quadrinhos (Toda Mafalda), infográficos etc. O site também oferece materiais de utilização *off-line* e pormenores sobre sua licença e uso, sobretudo, aqueles abertos a modificações e aperfeiçoamentos pelos próprios usuários.

Os objetos digitais que mais agradarem aos usuários ganham ênfase dentro do site, bem como é possível sugerir sites e conteúdo a serem acrescentados ao acervo, que contribuirá com a sua constante expansão.

### 1.2.2 EduCapes

O EduCapes é um portal aberto do governo. Nele, professores e alunos acessam milhares de recursos, desde textos até animações acerca de todas as áreas do conhecimento.

### 1.2.3 NUTED

O NUTED (Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação) pesquisa o uso de ferramentas digitais na educação. Ele é vinculado à Faculdade de Educação (FACED) da

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Nele, encontram-se Objetos de Aprendizagem de diferentes áreas, além de ferramentas para EAD.

#### *1.2.4 LOA*

O LOA é o Laboratório de Objetos de Aprendizagem da Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR), em que são encontrados jogos educacionais, estruturados pelas disciplinas às quais pertencem, como Matemática, Português e Música.

#### *1.2.5 PhET*

O PhET, diferentemente dos acima citados, não é brasileiro. É um repositório elaborado pela Universidade do Colorado. No entanto, esse site está em Língua Portuguesa e os ODAs estão ordenados por áreas de conhecimento. O seu foco principal são simulações em matemática e demais ciências (Cinco, 2021).

Como se pode perceber, na web, há uma gama de possibilidades de Objetos de Aprendizagem a serem usados durante as aulas de qualquer disciplina e de qualquer nível de ensino. Basta apenas selecionar o mais adequado aos objetivos pretendidos. O professor é o melhor curador para que a aprendizagem de seus alunos seja possível.

Pode-se ponderar, por exemplo, que o docente, após uma aula expositiva, considerada bastante tradicional, em uma sala comum, deve indicar aos seus alunos materiais complementares, de fácil uso e divertidos. Ele pode levá-los, para isso, à sala de informática ou confeccionar atividades para os estudos em casa, com a colaboração, se necessário, de um familiar. Essas metodologias auxiliam no vínculo e na aprendizagem, pois são importantes para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos.

Os Objetos Digitais, nesse sentido, devem estar articulados com o currículo. Isso permite que professores e alunos possam usufruir o vasto potencial tecnológico para conferir mais criatividade, interatividade e estímulo aos processos de aprendizagem (Godoi e Silva; Almeida, 2021).

De maneira histórica, a objeção em reutilizar conteúdos educacionais adequadamente, vem da ineficiência em escolher um tópico específico na internet, discrepância entre ambientes de aprendizagem e indagações diretamente alusivas ao processo pedagógico.

Todas as características já apresentadas anteriormente, admitem o desenvolvimento de objetos organizados, de excelente qualidade e de fácil conservação, contribuindo na sua

utilização. Não obstante, é importante catalogar acertadamente os objetos e, também, definir os metadados (informações que acrescem aos dados e que têm como objetivo informar sobre eles para tornar mais fácil a sua organização) a serem usufruídos nos repositórios.

De acordo com McGreal (2004, p. 1), os ODAs, muitas vezes, são definidos como recursos educacionais que podem ser empregados na aprendizagem com um suporte tecnológico. Com a utilização de metadados apropriadas, o professor pode preparar diferentes tipos de aula. Um ODA pode ser baseado em um texto eletrônico, em uma simulação, em um site, em uma imagem-gif, em um filme Quicktime, em um miniaplicativo Java ou em qualquer outro recurso que possa ser usado no aprendizado.

Porém, antes de que os ODAs possam ser inseridos nas aulas, é bastante importante que haja uma aula expositiva, discussão do conteúdo, participação dos alunos e também não ficar somente no giz, lousa e apostila, ir além do comum. Aulas, chamadas de “fora da caixa”, colaboram para o êxito de uma boa e inesquecível aula.

No tocante à língua espanhola, exercícios mecânicos com o intuito de aprender verbos, diálogos automáticos, decorados somente para as avaliações orais, faz que o aluno perca o interesse em aprender, desistindo de participar, de tirar suas dúvidas e de ir além dos conteúdos da sala de aula e do currículo.

O aluno, durante as aulas de língua estrangeira, deve ser preparado para o cotidiano, já que isso contribui com a melhoria em sua comunicação na própria língua materna, para viagens, para intercâmbios, para exames de proficiência e demais objetivos que aquele tiver em sua vida.

É importante aprender culturas diferentes, visto que o discente aprenderá também a valorizar a sua própria cultura, a querer conhecê-la ainda mais. Além disso, conhecer músicas em outras línguas, aumenta o vocabulário em seu discurso, entendimento e compreensão linguística e semiótica.

É se de notar que filmes maravilhosos em língua espanhola são produzidos por grandes diretores, como Pedro Almodóvar, Luis Buñuel, Segundo de Chomón, Florián Rey, Juan Antonio Bardem, Luis García Berlanga, Carlos Saura, Jesús Franco, Antonio Isasi-Isasmendi, Mario Camus, José Luis Garci, Alejandro Amenábar, Rodrigo García, Alejandro González Iñárritu, Guillermo del Toro, Alfonso Cuarón, entre outros que fazem maravilhas com uma câmera. Imprescindível que os estudantes os conheçam. É um meio que proporciona conhecimento da cultura espanhola, tais como pontos turísticos, gírias (como os falantes se comunicam), dança, comida típica, costumes, vestimentas, a literatura etc.

Com esses exemplos citados, o professor pode usar sua criatividade e a de seus alunos, para tornar as aulas mais atrativas, interessantes e agradáveis. Por isso, o emprego de ODAs apropriados para cada tema curricular auxilia para que isso ocorra.

Usufruir diversos gêneros e seus tipos textuais colabora com o desenvolvimento cognitivo e cerebral do aluno.

A utilização diária somente de apostilas torna o aprendizado cansativo e enfadonho para todos os personagens que fazem parte desse universo. Aulas diferenciadas instigam a curiosidade e participação, até mesmo dos estudantes mais indisciplinados e desinteressados em aprender.

## **2 O USO DE ODAs COMO COMPLEMENTO NA METODOLOGIA DE ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA**

Todo professor competente, antes mesmo dos Objetos Digitais de Aprendizagem, já aplicava, com os seus alunos, objetos de aprendizagem, produzidos por aquele, de modo criativo. Por exemplo: bingo com animais (com a funcionalidade de ensinar os nomes, os numerais, os verbos); jogos de tabuleiro; jogo da memória (figuras, verbos); dominó (figura e palavra correspondente); atividade de direção: “gallinita ciega” - cabra cega (com os olhos vendados, o aluno segue o comando de outro, que dá as instruções em espanhol com o intuito de adivinhar, encontrar um objeto escondido, que o instrutor está vendo); telefone sem fio; a semana (la semana): é jogado usando um conjunto de escadas. Seis escadas são utilizadas. A primeira representa a segunda-feira, a segunda, terça-feira e até sábado, que será a sexta escada. Uma pessoa é "Ele" e ficará no chão chamando os dias da semana. Os jogadores têm que correr para a escada correspondente conforme forem chamados. Quando for chamado "domingo", os jogadores devem deitar no chão e depois voltar até a primeira escada o mais rápido possível. O participante em que "Ele" pisar quando os jogadores estiverem no chão, será o próximo jogador a ser "Ele"; jogo da velha, quizzes; cor (alguém escolhe uma cor e diz em espanhol. Os demais, que também estão brincando, saem correndo atrás de um objeto da cor escolhida. Quem não conseguir, sai da brincadeira) etc.

Como se pôde ver, os objetos de aprendizagem já existiam, bem antes de serem adicionados na internet. A criatividade sempre foi primordial para que qualquer metodologia de ensino funcione, porém, para tudo o que for realizado, deve existir um zeloso planejamento.

Atualmente, na web, há inúmeros Objetos de Aprendizagem (ODAs) que são encontrados e que contribuem como material extra para as aulas de língua espanhola, um jeito divertido de aprender um novo idioma, o famoso “aprender brincando”.

No site da Escola Digital, mencionado anteriormente, alguns ODAs são:

- Gabaritando Enem: Vídeoaula - questões do Enem são comentadas, dicas de leitura e interpretação de textos;
- Só espanhol: a partir de jogos, estimula-se, de maneira descontraída, a capacidade de interpretação do conteúdo aprendido em sala;
- Audiotexto em espanhol: apresenta um diálogo, no qual os protagonistas planejam, em segredo, comprar presentes para os filhos, no dia de Santos Reis;
- Michaelis Conciso Espanhol: apresenta mais de 60 mil traduções, mais de 40 mil expressões e exemplos, pronúncia das palavras em língua espanhola, divisão silábica das entradas e verbetes, transcrição fonética do espanhol e do português;
- Espanhol verbos: aplicativo para dar suporte ao aprendizado de verbos em espanhol;
- Duolingo: 12 modos de treinamento, interpretação de texto, relatório de desempenho, aparência personalizada, integração com Whatsapp e grupo de estudos;
- Como negar em espanhol: Infográfico sobre maneiras de dizer não em espanhol;
- As pessoas da escola em espanhol: Conhecer as funções dos profissionais da escola em espanhol;
- Espanhol Básico- Las partes del cuerpo: nesse vídeo, aprende-se algumas partes do corpo e suas respectivas traduções para o português;
- Juego de colores: atividade para exercitar o vocabulário em espanhol com as cores;
- Los dialectos: sequência didática para aprofundar conhecimentos sobre os diferentes dialetos. Serão propostas pesquisas do uso de diferentes vocábulos que se utilizam em diferentes regiões de Língua Espanhola para designar um mesmo conceito;
- Ropas y accesorios: vídeo que apresenta o léxico sobre roupas e acessórios;

- Abracadabra: jogo para exercitar o vocabulário em espanhol, são apresentadas pistas (textuais) para se descobrir as palavras corretas;
- Aprenda a soletrar e escrever: jogo educacional para aprender a escrever, ler e melhorar a ortografia;
- Haciendo compras: vídeoaula de espanhol para iniciantes sobre compras;
- Jogo da força: jogo da força, em espanhol, para praticar o vocabulário dos alimentos.

Foram citados somente alguns ODAs que podem ser encontrados na internet pelo professor, como indicação complementar para as aulas de língua espanhola.

O mais imprescindível é a constante busca por melhorias na aprendizagem dos alunos. Todo material didático é bastante rico em informações, porém o docente deve levar em conta que a atual geração de estudantes nasceu conectada na internet, antenada com as novidades em aplicativos e programas. Nesse contexto, é fundamental que todos os educadores estejam em constante reinvenção e abertos ao novo, especialmente diante da crescente valorização do Ensino Híbrido, o que indica possíveis transformações nas escolas contemporâneas.

## CONCLUSÃO

O estudo possibilitou uma análise qualitativa sobre a relevância de o professor estar em constante busca por novas estratégias que tornem as aulas mais dinâmicas e envolventes, considerando que os alunos, cada vez mais conectados, estão em constante transformação.

Observa-se que a web oferece uma ampla variedade de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs), com diferentes formatos e de fácil utilização, aplicáveis a diversas disciplinas, faixas etárias e objetivos educacionais. Cabe ao docente realizar uma curadoria criteriosa desses recursos, selecionando-os com responsabilidade e visando sempre à continuidade do processo de aprendizagem dos estudantes.

Deve-se compreender, entretanto, que a tecnologia não substitui o papel do professor, mas deve ser utilizada como uma aliada, permitindo que o docente atue como mediador e incentive o aluno a tornar-se um pesquisador autônomo, capaz de construir seu conhecimento em qualquer tempo e espaço.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Amanda; GUARANY, Patricia. DUA e a criação de ODAs para que todos possam aprender. **Sincroniza Educação**, São Paulo, 11 nov. 2024. Disponível em: <https://www.sincronizaeducacao.com.br/criacao-de-odas-e-desenho-universal-para-a-aprendizagem/>. Acesso em: 18 jul. 2024.

ARAÚJO, Nukácia Maria de Souza. Objetos de aprendizagem de língua portuguesa. In: ARAÚJO, José.; LIMA, Silvana Costa; DIEB, Mônica. **Línguas na Web: links entre ensino e aprendizagem**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2010. p.155- 176.

AURELIANO, Francisca Edilma Braga Soares; QUEIROZ, Damiana Eulinia de. As tecnologias digitais como recursos pedagógicos no ensino remoto: implicações na formação continuada e nas práticas docentes. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 39, e39080, 2023. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/3851>. Acesso em: 18 jul. 2024.

CINCO sites com Objetos de Aprendizagem liberados para uso. **Prosa Nova**, [S. l.], 27 abr. 2021. Disponível em: <https://prosanova.com.br/5-sites-com-objetos-de-aprendizagem-liberados-para-uso/>. Acesso em: 27 abr. 2021.

ESCOLA DIGITAL. **Escola Digital**, [S. l.], [2021?]. Disponível em: <https://escoladigital.org.br/>. Acesso em: 10 abr. 2021.

GODOI E SILVA, Katia Alexandra de; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; COSTA, António Pedro. Curadoria digital: concepções e percepções de pesquisadores sobre avaliação de materiais didáticos digitais. **Revista Lusófona de Educação**, Lisboa, v. 51, n. 51, 3 jul. 2021. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/rleducacao/article/view/7715>. Acesso em: 24 jun. 2025.

MCGREAL, Rory. Learning objects: a practical definition. **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning (IJITDL)**, v. 9, n. 1, 2004. Disponível em: <http://auspace.athabasca.ca/bitstream/2149/227/1/Practical+definition.dock>. Acesso em: 28 abr. 2021.

MENDES, Rozi Mara; SOUSA, Vanessa Inácio.; CAREGNATO, Sônia Elisa. A propriedade intelectual na elaboração de objetos de aprendizagem. In: ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5., 2004, Salvador, **Anais...** Salvador: Ed. da UFBA, 2004. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/548>>. Acesso em: 11 dez. 2024.