

# CRIAÇÃO COLABORATIVA DE OBJETO DE APRENDIZAGEM UTILIZANDO O *POWTOON* COMO ELEMENTO FACILITADOR NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

**Daniela Braga de Paula<sup>1</sup>, Walteno Martins Parreira Junior<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pós-Graduada em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação –IFTM Campus Uberlândia Centro.  
Professora na Escola Municipal Professor Ladário Teixeira, danielabragga@hotmail.com

<sup>2</sup>Mestre em Educação. Docente na Pós-Graduação Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação e na  
Licenciatura em Computação - IFTM Campus Uberlândia Centro, waltenomartins@iftm.edu.br

**Linha de trabalho:** Tecnologias de Informação e Comunicação.

## **Resumo**

Este artigo apresenta o processo de criação de um objeto de aprendizagem por meio do site *Powtoon* em uma turma de Ensino Fundamental na cidade de Uberlândia, Minas Gerais. O método de ensino utilizado foi o híbrido e foram propostas atividades colaborativas a respeito do gênero textual biografia, por meio de atividades em sala de aula e em ambiente virtual. Os resultados dessa experiência foram relevantes no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes.

**Palavras-chave:** *Powtoon*, Ensino Híbrido, Aprendizagem Colaborativa, ensino de língua inglesa.

## **Contexto do Relato**

O presente artigo aborda o uso dos objetos virtuais de aprendizagem no processo didático pedagógica da disciplina língua inglesa no ensino de gêneros textuais, descrevendo como tais materiais trabalhados pelos professores em sala de aula podem ser excelentes recursos no sentido de dinamizarmos as aulas, além de esta prática docente possibilitar ferramentas para a fomentação de questionamentos e discussões.

A escolha do tema foi motivada pela vivência profissional, como professora de língua inglesa do Ensino Fundamental e tem o objetivo analisar como os objetos de aprendizagem (Doravante OA), especificamente o produzido utilizando a ferramenta *Powtoon*, podem contribuir como materiais didáticos pedagógicos no processo de ensino/aprendizagem da disciplina de inglês, além de mostrar as relações da informática com a educação e compreender como são produzidos os objetos de aprendizagem.

Apresentamos, no nosso artigo, a relevância de estudo e análise no sentido de que há muito a se discutir sobre esse assunto, pois como as tecnologias de informação estão cada vez

mais presentes em sala de aula, devemos estar aptos a trabalhar com a maior variedade de subsídios possíveis. Cabe a nós, docentes, termos conhecimentos relativos às relações que envolvem as novas tecnologias com o processo pedagógico, assim como estar qualificados a trabalharmos com esses objetos no processo de ensino e aprendizagem no cotidiano da sala de aula.

O referencial teórico fundamenta-se nos artigos disponibilizados na rede mundial de computadores; na bibliografia sugerida pelo curso de pós-graduação em Tecnologias, Linguagens e Mídias na Educação e em MORÁN (2000, 2013), WILEY (2000) e SILVA (2011).

A experiência foi realizada durante as aulas de língua inglesa de uma escola pública municipal, localizada na zona norte de Uberlândia, com uma turma de 9º ano do ensino fundamental, totalizando 28 participantes. A escola possui dois laboratórios de informática, com 20 máquinas em cada um, todos com acesso à Internet.

Sabemos que uso da tecnologia nos processos de ensino/aprendizagem tem provocado importantes mudanças e avanços na educação. A utilização de diversos recursos tecnológicos, tais como, Internet, *softwares*, jogos, simulações, imagens, vídeos já constituem um hábito na vida de alunos e professores. No entanto, ainda há inúmeras barreiras que impedem o seu efetivo progresso e contribuição, como ausência de profissionais capacitados em introduzir tais usos na sua prática pedagógica ou falta e estrutura tecnológicas nos ambientes educacionais.

Trata-se de não apenas capacitar os professores e construir espaços adequados, mas ressignificar o termo nas vivências educacionais buscando um novo olhar para a sua utilização construtiva e formadora. Dessa forma, ao longo do processo de formação, despertou-se o interesse em discutir meios para aliar a enorme quantidade de informações disponíveis por meio da tecnologia aos objetos de aprendizagem voltados à prática pedagógica, e que atenda às necessidades e parciais de cada desafio educacional.

Os OAs podem ser definidos como, conforme Wiley, “qualquer recurso digital que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem” (WILEY, 2000, p. 7). Nesse sentido, podemos entender que o OA é um meio que vai conectar três extremos: conteúdo, aluno e contexto, ou seja, eles servem como uma ferramenta a mais nesse processo e que deverá planejado e construído a partir desse conceito. Assim, conteúdo é toda estrutura conceitual que o aluno deve absorver após o uso desses OAs; o aluno é o usuário final; e o contexto define o

ambiente, regras e dependências relativas ao aluno e conteúdo. Para isso, é necessário, antes da sua produção, refletir e analisar que um mesmo conteúdo é ensinado de diversas formas para distintos níveis de ensino.

Dessa forma, ao planejarmos nosso objeto de aprendizagem, levamos com consideração a importância de fazer um recorte temático de nossas vivências de ensino e definimos o público. Sendo assim, optamos em desenvolver um OA que fosse voltado para o ensino de língua inglesa, mais especificamente ao ensino de gêneros textuais, como a biografia, e para alunos do Ensino Fundamental 2 que possuem um anseio por abordagens diferentes no ensino.

### **Detalhamento das Atividades**

Nosso objetivo foi criar um ambiente virtual de aprendizagem que possibilitasse ao aluno outra forma de adquirir um determinado conhecimento e essa ferramenta funciona como facilitador disso, já que a tecnologia está inserida no cotidiano destes jovens. Dessa forma, escolhemos o *Powtoon*, um site que permite a criação de apresentações na forma de slides e vídeos animados, que chamam a atenção do público de destino. O método de ensino utilizado foi o híbrido, por meio de atividades colaborativas. Além disso, ele possui uma plataforma gratuita em que é possível encontrar todas as ferramentas dos programas mais usuais como o *Power Point*, além de efeitos exclusivos, sem a necessidade de *download* ou instalação.

Ao pensarmos que "uma mudança qualitativa no processo de ensino/aprendizagem acontece quando conseguimos integrar dentro de uma visão inovadora todas as tecnologias: as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas e corporais" (MORÁN, 2000), percebeu-se que a "padronização" das aulas de língua inglesa nas escolas públicas e o distanciamento das tecnologias digitais poderiam ser as razões pelas quais os alunos considerassem-nas monótonas.

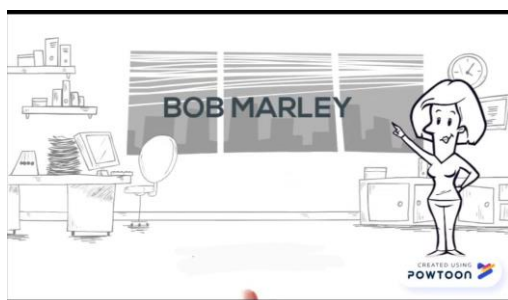
Dessa forma, a proposta de atividade era a de criar, colaborativamente, um vídeo de uma personalidade mundialmente importante por meio do gênero *biography* (biografia). Para isso, baseou-se no ensino híbrido (*Blended Learning*), que

é um programa de educação formal no qual um aluno aprende, pelo menos em parte, por meio do ensino online, com algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, lugar, modo e/ou ritmo do estudo, e pelo menos em parte em uma localidade física supervisionada, fora de sua residência. (CHRISTENSEN, HORN & STAKER, 2013, p.7).

Nessa perspectiva, a atividade foi realizada tanto em sala de aula, quanto em outros locais, por meio da Internet. A metodologia utilizada propõe a comunicação entre pares na troca de informações, na participação em conjunto. Isso já é familiar para os jovens do Ensino Fundamental que compartilham e trocam experiências nas diversas redes sociais. Dessa forma, a atividade foi dividida em etapas: na primeira delas, quatro alunos ficaram responsáveis por pesquisarem a respeito do gênero biografia e *Simple Past* (passado simples) e disponibilizarem a pesquisa via *web*. Para isso, eles organizaram uma apresentação utilizando a ferramenta *online Google Presentation* do Google Drive e disponibilizaram o link de acesso no grupo de WhatsApp da turma. Dessa maneira, os demais colegas interagiram opinando sobre a apresentação sob a mediação da professora. No segundo momento, outro grupo ficou responsável por coletar diferentes biografias em inglês e português cujos links foram também enviados via WhatsApp. Nesse momento, os comentários foram feitos no próprio documento por meio da ferramenta *Google Docs*, que permite uma interação entre os usuários e até mesmo a redação colaborativa entre eles.

Essa atividade foi recebida com bastante entusiasmo pelos estudantes. Eles se sentiram, ao mesmo tempo, produtores e construtores de conhecimento, já que a colaboração de todos ampliou as discussões e produziu crescimento. Importante ressaltar que essa colaboração "não visa a uma uniformização, já que respeita os alunos como indivíduos diferentes, que na heterogeneidade produzem e crescem juntos". (TORRES, 2004).

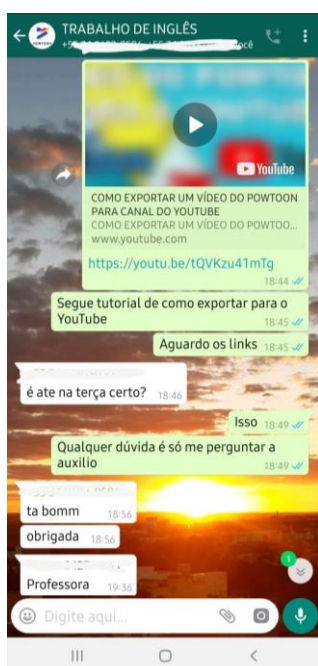
A terceira etapa da atividade sobre o gênero biografia resultou no objeto de aprendizagem criado por meio do *Powtoon* (Figuras 1 e 2). Utilizando de um vídeo também criado no *Powtoon*, a professora apresentou as etapas de criação e a maioria das ferramentas disponíveis no *site* para a criação de vídeos criativos. Feito isso, os alunos se reuniram em duplas para criarem os vídeos sobre vida e obra de uma personalidade que eles admiram. A atividade ocorreu no laboratório de informática da escola. Os alunos, em sua maioria, procuraram no YouTube tutoriais que os orientassem na edição dos vídeos e compartilharam entre eles no grupo de WhatsApp da turma (Figura 3). É importante relatar que os estudantes não se limitaram às informações fornecidas pela professora e foram além ao buscarem mais possibilidades de edição no *site* e compartilharem entre eles. Após a finalização dos vídeos, cada dupla fez a postagem no *Youtube* e os links para acesso foram compartilhados na página da escola e no grupo de WhatsApp.



**Figura 1:** Imagem de um dos vídeos produzido pelos alunos.



**Figura 2:** Imagem de um dos vídeos produzido pelos alunos.



**Figura 3:** Imagem do grupo de *WhatsApp* criado para o desenvolvimento das atividades

### **Análise e Discussão do Relato**

Para que as atividades sejam realizadas de maneira exitosa é importante considerar que o planejamento de todo o processo deve ser cuidadosamente organizado pelo professor. Na sala de aula tradicional, ele tem todo o controle da situação por meio de um planejamento

engessado. As atividades colaborativas apresentam uma organização diferente, já que o professor tem papel de mediador da turma e o conhecimento é construído entre todos. Por isso, é preciso conduzir os estudantes de forma a atingir o objetivo proposto, utilizando a tecnologia como aliada no processo ensino-aprendizagem.

Dessa forma, a criação do objeto de aprendizagem vídeo sobre o gênero biografia motivou os alunos a criarem vídeos para outros fins: convites, apresentações variadas, informes e outros. Além disso, os estudantes consideraram que a aprendizagem desse gênero foi mais significativa que os demais e que se viram mais autônomos na busca do conhecimento.

É importante destacar que esse trabalho envolve um planejamento além da sala de aula. O uso do celular na escola ainda é um entrave até mesmo no Regimento Escolar, embora seja liberado para fins pedagógicos. Além disso, é preciso informar toda a comunidade escolar e pais sobre as etapas da atividade, já que muitas pessoas não consideram que os aplicativos de troca de mensagens podem ser utilizados como um ambiente virtual de aprendizagem. Um outro fator que também dificulta a execução dessa atividade é o engessamento com relação ao cumprimento da tabela de conteúdos para o ano de ensino, já que a elaboração e execução desse plano leva bastante tempo.

### **Considerações**

É fundamental que os docentes busquem alternativas para suas práticas. Os desafios são grandes, mas é preciso reconhecer que no mundo de hoje as informações e conhecimento estão à disposição de qualquer pessoa. Cabe a ela fazer a seleção adequada do que almeja conhecer. Diante dessa realidade, construir conhecimento com caneta, papel e livro didático não é mais tão eficaz. No entanto a mudança só acontece se a formação do professor se desvincular dos modelos metódicos e sistematizados de ensino.

A atividade de criação de um objeto de aprendizagem foi muito significativa, porém foi preciso vencer alguns entraves que esse novo "modelo" trouxe para a comunidade escolar, já que alguns pais e alunos consideraram irrelevantes as atividades no *Whatsapp* e no *PowToon*. A luta contra o tradicional pode levar muitos anos e é preciso que as escolas comecem a considerar essas mudanças. Aliar a tecnologia digital à sala de aula é atender ao perfil desses alunos que estão imersos no ambiente tecnológico digital. Para isso é preciso um projeto pedagógico atualizado, professores preparados e metodologias que atraem.

## Referências

CHRISTENSEN, C.; HORN, M. & STAKER, H. Ensino Híbrido: uma Inovação Disruptiva?. **Uma introdução à teoria dos híbridos**. Maio de 2013. Disponível em: [https://s3.amazonaws.com/porvir/wp-content/uploads/2014/08/PT\\_Is-K-12-blended-learning-disruptive-Final.pdf](https://s3.amazonaws.com/porvir/wp-content/uploads/2014/08/PT_Is-K-12-blended-learning-disruptive-Final.pdf) Acesso em 24 jul. 2019.

TORRES, P. L.; ALCÂNTARA, P. R.; IRALA, E. A. F. **Grupos de consenso: uma proposta de aprendizagem colaborativa para o processo de ensino-aprendizagem**. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n.13, p. 129-145, 2004. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/7052/6932> Acesso em 21 jun. 2019.

MORAN, J.M. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf) Acesso em 24 jun. 2019.

\_\_\_\_\_, J.M. **Mudar a forma de ensinar e aprender com tecnologias**. Interações, vol. V, núm. 9, jan-jun, 2000, pp. 57-72 Universidade São Marcos São Paulo, Brasil.

SILVA, Ivanda Maria Martins. **Tecnologias e letramento digital: navegando rumo aos desafios**. ETD – Educação Temática Digital, Campinas, v.13, n.1, p.27-43, jul./dez. 2011 – ISSN 1676-2592. P. 27-42 Disponível em <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/1164/1179> . Acesso em 20 jul. 2019.

WILEY, D. A. **Learning Object Design and Sequencing Theory**. Thesis (Philosophy Course), Department Of Instructional Psychology And Technology, Brigham Young University, Provo, Utah, USA, 2000.