

GoAnimate: A Tecnologia em favor do Ensino

Elisângela Alves Silva¹, Lucimar Araújo da Silva¹, Walteno Martins Parreira Júnior²

¹Discente da Pós-Graduação em Tecnologia, Linguagens e Mídias em Educação - Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Campus Uberlândia - Centro - Rua Blanche Galassi, 150 – Uberlândia - MG

²Docente da Pós-Graduação em Tecnologia, Linguagens e Mídias em Educação; e da Licenciatura em Computação - Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Campus Uberlândia - Centro.

{prof.elisangela2015, professoralucimar}@gmail.com,
waltenomartins@iftm.edu.br

Abstract. *This work is a proposal to use the software GoAnimate in classroom activities in order to investigate to what extent the creation of digital stories can enhance meaningful learning in various disciplines and how this tool contributes to the process of digital literacy to students. GoAnimate is a tool designed by software that allows the creation of animations (animated type). So as search tools, we will use the materials produced by the students themselves. The methodology used is the bibliographical research on the subject. As a result we hope to contribute to the improvement of writing, of creativity and autonomy of the students and offer the opportunity to be co-authors of your educational process..*

Resumo. *Este trabalho é uma proposta de utilização do software GoAnimate em atividades em sala de aula com a finalidade de investigar em que medida a criação de histórias digitais pode potencializar aprendizagens significativas nas diversas disciplinas e como esta ferramenta contribui para o processo de letramento digital de estudantes. A ferramenta GoAnimate é um software de autoria que permite a criação de animações (tipo desenho animado). Portanto como instrumentos de pesquisa, utilizaremos os materiais produzidos pelos próprios alunos. A metodologia utilizada será a pesquisa bibliográfica existente sobre o assunto. Como resultado, esperamos contribuir com a melhoria da escrita, da criatividade e autonomia dos alunos e oferecer a oportunidade de serem coautores de seu processo educativo.*

1. Introdução

As TICs (Tecnologias da Informação e da Comunicação) têm proporcionado vários impactos sociais, principalmente no que diz respeito à ampliação e no contínuo acesso à informação, na criação de conteúdos e na interação. O ensino/aprendizagem deve se voltar para os letramentos multimidiáticos, fazendo com que as novas mídias contribuam no desenvolvimento da leitura e da produção textual de variados gêneros. A partir disso, o objetivo deste trabalho será pesquisar como a ferramenta GoAnimate contribui para o processo de letramento digital de estudantes e averiguar em que medida

Anais do Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação 2016

a criação de histórias digitais pode potencializar aprendizagens significativas nas diversas disciplinas. Portanto, utilizaremos a ferramenta GoAnimate, por ser um software de autoria que permite a criação de animações (tipo desenho animado). Podendo ser escolhido os cenários, personagens, utilização de imagens próprias ou podem ser colocados sons e balões de texto. Esta ferramenta permite que o aluno elabore seus textos coletivos, jogos educativos, vídeos, animações, ou diferentes objetos de aprendizagem que podem ser utilizados como material de apoio às atividades realizadas em sala de aula. Segundo Kasim e Silva (2008, p. 5), “a grande facilidade de uso é a possibilidade do professor, ser o autor de suas criações tornam a ferramenta interessante, tanto para os educadores como também, para os alunos que podem utilizá-la para desenvolver suas próprias criações”, tornando o ensino mais rico e desafiante, favorecendo o gosto pelo aprender a aprender.

Em concordância com Kasim e Silva, Lorenzato (1991) afirma que:

Os recursos interferem fortemente no processo de ensino e aprendizagem; o uso de qualquer recurso depende do conteúdo a ser ensinado, dos objetivos que se deseja atingir e da aprendizagem a ser desenvolvida, visto que a utilização de recursos didáticos facilita a observação e a análise de elementos fundamentais para o ensino experimental, contribuindo com o aluno na construção do conhecimento.

Nesta perspectiva o GoAnimate surge como mais uma possibilidade de ferramenta auxiliar na aprendizagem. Ele nos remete à elaboração de uma história em quadrinhos de forma animada.



Figura 1 - Tela inicial do software. Fonte: GoAnimate (2016)

Sua área de trabalho se assemelha à estrutura de um software de edição de vídeo, diferentemente da estrutura linear estática proposta para a elaboração da edição de quadrinhos (Figura 2).

Assim, é importante que o professor possa conhecer as possibilidades metodológicas que as tecnologias trazem para trabalhar o conteúdo, através de atividades criativas, usando pedagogicamente os recursos tecnológicos, com perspectiva transformadora da aprendizagem escolar. Pode-se dizer que as mídias têm grande poder

Anais do Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação 2016

pedagógico, pois se utilizam da imagem. Tornando-se cada vez mais necessário que a escola se aproprie dos recursos tecnológicos, dinamizando o processo de aprendizagem.

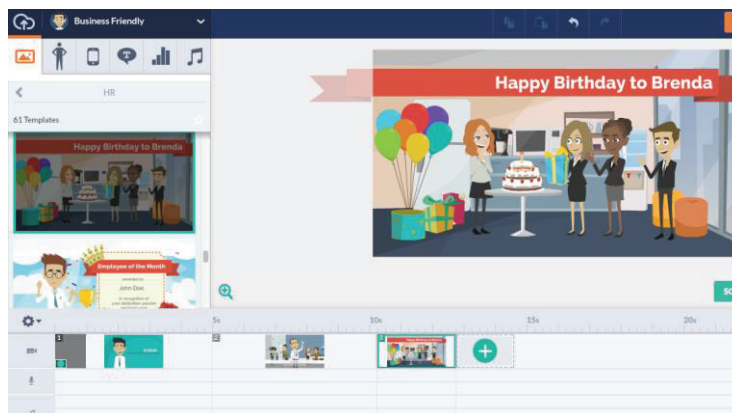


Figura 2 - Área de trabalho da ferramenta. Fonte: GoAnimate (2016)

Por isso, requer do professor um planejamento de como introduzir adequadamente as TICs para facilitar o processo didático-pedagógico da escola, buscando aprendizagens significativas.

Demo (2008), sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação, aponta: “Toda proposta que investe na introdução das TICs na escola só pode dar certo passando pelas mãos dos professores. O que transforma tecnologia em aprendizagem, não é a máquina, o programa eletrônico, o software, mas o professor [...]”.

2. Materiais e Métodos

Inicialmente será pesquisada a bibliografia existente sobre o assunto que buscou identificar quais as verdadeiras necessidades tanto de discentes quanto de docentes no que tange ao uso de mídias e multimídias na sala de aula.

Este projeto interdisciplinar envolve conhecimentos básicos sobre português, literatura e linguagem. Várias etapas são necessárias para atender aos objetivos propostos, para isso, apresentaremos através do PowerPoint a ferramenta GoAnimate e suas funcionalidades, em seguida a professora solicitará que os alunos formem grupos de quatro elementos, depois os alunos irão manusear a ferramenta para compreenderem suas funcionalidades; em um outro momento irão selecionar temas que já foram estudados na sala de aula e votarão em um tema entre os vários sugeridos pela turma; em sequencia os alunos irão criar uma animação sobre o tema votado pela turma e na medida em que eles estão criando a professora irá auxiliá-los na produção; depois os alunos irão apresentar suas animações criadas para os colegas.

Posteriormente, será feita uma roda de conversa para debater sobre as limitações da ferramenta, as vantagens e desvantagens, as dificuldades encontradas no processo de produção, entre outras; em seguida, os alunos produzirão um texto sobre o tema a partir dos resultados, com a finalidade de expor as conclusões; finalizando com a exposição dos trabalhos no Youtube.

3. Resultados

As reflexões aqui apresentadas indicam para um grande trabalho que nos justificará as possibilidades que o software de autoria GoAnimate pode contribuir na melhoria do trabalho docente e no processo de ensino e aprendizagem de discentes em várias faixas etárias. Portanto, este trabalho ainda não possui resultados concretizados, por ser uma proposta que está no início. Mas, esperamos contribuir com a melhoria da escrita, da criatividade e autonomia dos alunos e oferecer a oportunidade de serem autores de seu processo educativo.

Acreditamos que ao propor esta atividade de estudos aos alunos, oferecemos a oportunidade para que pudessem estar constantemente envolvidos e estimulados ajudar o outro, além de construir e reconstruir seus conhecimentos.

4. Considerações Finais

Existem várias ferramentas para enriquecer o processo de Ensino-aprendizagem nas Escolas, e o GoAnimate é um exemplo por ser um software de autoria que permite tanto o aluno quanto o professor de elaborar animações ou diferente objetos de aprendizagens.

Criar um vídeo no GoAnimate requer dedicação e tempo por parte do professor e dos alunos, pois a elaboração da proposta da atividade que o aluno deverá realizar é um desafio para ambos, não somente pelo uso da tecnologia, mas por ser uma proposta de uma tarefa desafiadora que estimule o aluno a pesquisar, estudar e ser criativo para encontrar respostas para a tarefa apresentada.

Portanto, este estudo propõe e desafia muitos profissionais da educação a mudar sua postura frente ao uso das tecnologias, a qual proporciona diversos conhecimentos aos alunos e traz resultados positivos para a prática pedagógica.

Referencias

Brito, A. F.; Straub, S. L. W. As Mídias Digitais e a Prática Pedagógica. Eventos Pedagógicos. v. 4, n. 1, p. 12-20, mar./jul. 2013.

Demo, Pedro. TICs e educação, 2008. Disponível em <<http://www.pedrodemo.sites.uol.com.br>>, acesso em 28 abr. 2016.

Kasim, V. M.; Silva, O. M. R. da. Software de autoria apoiando a aprendizagem. In: Congresso Nacional de Educação (Educere), 8., Edição Internacional e Congresso Ibero-americano sobre violências nas escolas (CIAVE), 3., 2008, Curitiba. Anais... Curitiba: Editora Champagnat, 2008.

Lorenzato, S. Porque não ensinar geometria? Educação Matemática em Revista. Sociedade brasileira em Educação Matemática – SBEM. a. 3. 1º sem. 1995.

Masetto, M. T. Competência pedagógica do professor universitário. São Paulo: Conjectura, v. 16, n. 3, set/dez. 2011.

Moran, J. M. et al. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

ISSN: 2525-2968

Workshop

Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação ANAIS

21

**DE MAIO
DE 2016**



Organizadores:

Ricardo Soares Bôaventura

Gyzely Suely Lima

Lauro Luiz Pereira Silva



**INSTITUTO
FEDERAL**

Triângulo Mineiro

Campus

Uberlândia Centro