



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

CRIAÇÃO COLABORATIVA DE OBJETO DE APRENDIZAGEM UTILIZANDO O *POWTOON* COMO ELEMENTO FACILITADOR NO ENSINO DE PORTUGUÊS.

Daniela Braga de Paula; Luciana Campos Carmo; Walteno M. Parreira Júnior

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 foi propostas atividades colaborativas a respeito do gênero textual carta argumentativa, 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

Introdução

O presente artigo abordará o uso dos objetos virtuais de aprendizagem no processo didático pedagógico da disciplina português no ensino de gêneros textuais, descrevendo como tais materiais didáticos pedagógicos 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 professoras de ensino fundamental, de uma das autoras deste presente artigo e tem o objetivo analisar como os objetos de aprendizagem (Doravante OA), especificamente o produzido utilizando-se o artefato *Powtoon*, podem contribuir como materiais didáticos pedagógicos no processo de ensino/aprendizagem da disciplina de português, além de mostrar as relações da informática com a educação e compreender como são produzidos os objetos de aprendizagem.

Encontramos, 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 computacionais estão cada vez mais presentes em sala de aula, devemos estar aptos a trabalhar com os mais variados materiais didáticos pedagógicos. Cabe a nós docentes termos conhecimentos relativos às relações que envolvem as novas tecnologias com o processo



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

pedagógico, assim como estar qualificados a trabalharmos com esses objetos no processo de ensino/aprendizagem no cotidiano da sala de aula.

O referencial teórico fundamenta-se nos artigos disponibilizados na rede mundial de computadores, bibliografia sugerida pelo curso, além de autores como Morán, Wiley e Silva, e com a contribuição destes autores pesquisados e citados, poderemos analisar e compreender como o uso dos objetos de aprendizagem pode dinamizar o processo de ensino, assim como a relação próxima entre a informática e a educação.

Esse artigo foi estruturado da seguinte forma: a princípio apresenta-se uma breve revisão teórica sobre definições e conceitos dos OA, com a finalidade de estabelecer algumas características que permitam identificar um material didático digital como uma importante ferramenta no ensino/aprendizagem. A segunda seção descreve a metodologia e o objetivo da pesquisa, contextualizando seu foco na produção e análise do OA desenvolvido na disciplina de Multimídia Aplicada à Educação. A terceira seção apresenta um aprofundamento desta discussão, em que relatamos e descrevemos o processo de desenvolvimento do objeto de aprendizagem e quais seriam os possíveis resultados sob o ponto de vista de alunos e professores em relação ao OA produzido. Por fim, a última seção apresenta as considerações finais deste trabalho.

2. Objeto de Aprendizagem

O 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 de estrutura tecnológica 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



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

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 parcialidades 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 português, mais especificamente ao ensino de gêneros textuais, como a carta argumentativa, e para alunos do ensino médio que possuem um anseio por abordagens diferentes no ensino.

Nosso objetivo foi criar um ambiente virtual de aprendizagem que possibilite 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*, pois é 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 é plataforma gratuita em que é possível encontrar todas as ferramentas dos programas mais famosos, além de efeitos exclusivos, sem ter que baixar nada pra isso.



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

Resultados e Discussão

A proposta de atividade foi realizada em uma escola municipal na cidade de Uberlândia, MG. A turma selecionada foi do 9º ano do Ensino Fundamental e a disciplina escolhida foi redação. Pela prática docente nas aulas de produção de texto, percebe-se uma preocupação desses alunos com relação à produção escrita, já que ela é fator determinante de aprovação na maioria dos vestibulares do Brasil. Geralmente as aulas seguem uma proposta bem estrutural e rígida: discussão de temáticas, apresentação das características estrutural e composicional do gênero, escrita e correção.

No entanto, ao pensar 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), assim, percebeu-se que essa "padronização" das aulas e o distanciamento das tecnologias digitais poderiam ser as razões pelas quais os alunos considerassem as aulas de Redação como importantes, porém monótonas. Partindo dessa impressão, optou-se por utilizar o *Powtoon*, que é uma ferramenta virtual de criação e edição de vídeos *online*, que permite ao usuário utilizar diferentes objetos pré-criados, imagens importadas e música. A ferramenta permite que o vídeo seja exportado para o *YouTube* ou baixado no formato mp4 ou ppt.

Dessa forma, a proposta de atividade era a de criar, colaborativamente, um vídeo sobre o gênero textual carta argumentativa. 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 médio que compartilham e trocam experiências nas diversas redes



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

sociais. Dessa forma, a atividade foi dividida em etapas: na primeira delas, quatro alunos ficaram responsáveis por pesquisarem a respeito do gênero carta argumentativa 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 cartas argumentativas, 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.

Conseqüentemente, 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). No entanto, vale desmistificar a concepção de que atividades colaborativas não são passíveis de conflitos, pelo contrário, pois, com o desenvolvimento das atividades, percebeu-se houve um conflito de ideias e posicionamentos entre os alunos e foi preciso que gerasse entre eles a solução para esses dilemas.

Ademais, a terceira etapa da atividade sobre o gênero carta argumentativa resultou no objeto de aprendizagem criado por meio do *Powtoon*. 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 a respeito do gênero carta argumentativa. 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. É importante relatar que os estudantes não se limitaram às informações fornecidas pela professora e



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

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*.

É importante considerar que o planejamento de todo o processo das atividades deve ser cuidadosamente planejado pelo professor. Na sala de aula tradicional, o professor 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.

Por fim, a criação do objeto de aprendizagem vídeo sobre o gênero carta argumentativa motivou os alunos a criarem outros 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.

Considerações Finais

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 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 os alunos estavam em preparação para o vestibular e 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



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

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 Acesso em 24 jul. 2018.

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 jul. 2018.

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 Acesso em 24 jul. 2018.

_____, 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. 2018.

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.

ISSN: 2525-2968



III Workshop

em Tecnologias, Linguagens e Mídias
em Educação

Anais

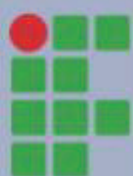
Organizadores:

Prof^a. Dr^a. Gyzely Suely Lima

Prof^a. Dr^a. Luciana Araujo Valle de Resende

Prof. Dr. Ricardo Soares Bôaventura

Prof. Me. Walteno Martins Parreira Júnior



INSTITUTO FEDERAL
Triângulo Mineiro
Campus Uberlândia Centro



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

Copyright 2018

IFTM – Campus Uberlândia Centro

Todos os direitos reservados

Este trabalho está sujeito a direitos de autor. Todos os direitos são reservados, no todo ou em parte, mais especificamente os direitos de tradução, reimpressão, reutilização de ilustrações, re-citação, emissão, reprodução em microfilme ou de qualquer outra forma, e armazenamento em bases de dados. A permissão para utilização deverá ser sempre obtida do IFTM Campus Uberlândia Centro. Por favor contactar pesquisa.udicentro@iftm.edu.br.

Organizado por:

Gyzely Suely Lima

Walteno Martins Parreira Júnior

Luciana Araújo Valle de Rezende

Ricardo Soares Bôaventura,

Comitê Científico:

Profa. Dra. Diva Souza Silva /UFU

Profa. Dra. Vanessa Matos dos Santos/UFU

Prof^ª. Dr^ª. Luciana Araujo Valle de Resende/IFTM

Esp. Leandro Luiz de Araujo/ EAD Uniube Uberlândia

Ma. Larissa Maciel Gonçalves Silva/ EAD Uniube Uberlândia e SME / PMU

Prof. Dr. Kenedy Lopes/ IFTM Campus Uberlândia Centro

Prof^ª. Ma. Keila Nogueira/ IFTM Campus Uberlândia Centro

Prof^ª. Dr^ª. Márcia Silva/ UEG

Prof^ª. Ma. Natália Leão Prudente / Instituto Federal Goiano - campus Iporá

Profa Dra. Gyzely Suely Lima - IFTM Campus Uberlândia Centro

Prof. Dr. Ricardo Soares Bôaventura - IFTM Campus Uberlândia Centro

Prof. Me. Walteno Martins Parreira Júnior - IFTM - Campus Uberlândia Centro

Capa

Hagata Eduarda Rodrigues de Oliveira

Alexandre Miranda Machado

Alvaro Tavares Latado

Arthur Augusto Bastos Bucioli

Vinicius Carvalho Cazarotti