



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

O USO DO POWTOON COMO FERRAMENTA PEDAGOGICA

Maristela Neves Oliveira Leroy¹ Carla Beatriz Rodrigues Silva² Walteno M.Parreira Júnior³

Resumo: Este artigo descreve e discute a aplicação de atividades didático-pedagógicas para alunos de 4º ano do Ensino fundamental I da Escola Infantil Brincar e Aprender em Uberlândia, Minas Gerais. As praticas utilizam a ferramenta PowToon. Esse programa permite que o usuário o utilize online e gratuitamente para a criação dinâmica de vídeo, interativos onde aluno ou professores possam criar de forma criativa e divertida vídeos para alcançar seu objetivo em sala de aula.O conteúdo adotado como objetivo de aprendizagem foi a revisão do conteúdo do 3º bimestre e todo o trabalho desenvolvido com os alunos foram publicados no *YouTube*, para compartilhar experiências com professores interessados em levar para a sala de aula uma metodologia que auxilia aos alunos em seu desenvolvimento através de recursos tecnológicos, potencializando assim ainda mais a compreensão do conteúdo estudado em sala de aula a partir da criação de vídeo pelos alunos.

Palavra- chave: PowToon; Recurso tecnológico; Atividade pedagógica; Aprendizagem;Vídeo.

Introdução

Nos dias atuais, grande parte das crianças tem cada vez mais acesso à uma série de recursos relacionados às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), como computadores, celulares,internet, e-mail, aplicativos de mensagens, entre outros.De acordo com Coscarelli,

cada vez mais, o acesso e o domínio das TICs constituem uma condição do desenvolvimento pessoal e profissional do cidadão, e já se pode constatar o distanciamento entre os que conhecem e os que desconhecem a linguagem digital. Considerando a relação sujeito-meio durante o processo de aprendizagem em



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

ambiente digital, observa-se que o uso da mídia digital pode promover saltos qualitativos no desenvolvimento do pensamento humano, que em inúmeras situações exige o emprego de raciocínio abstrato e inferências lógicas de maneira mais rápida e eficaz do que outros ambientes de aprendizagem (2016, p. 153).

Muitas crianças da educação infantil e do ensino fundamental estão familiarizadas com jogos digitais e possuem aparelho eletrônico como o celular, com muitas funções e vários aplicativos.

Nesta perspectiva, esse trabalho foi desenvolvido com alunos do 4º ano série do Ensino Fundamental I de uma escola particular na cidade de Uberlândia – MG. A atividade constituiu em aproveitar a familiarização dos alunos do 4º ano com os eletrônicos para a construção de vídeo, usando uma didática que estimule adequadamente os alunos a adquirirem apropriação da tecnologia em sala de aula, com o objetivo de proporcionar a construção do conhecimento e desenvolver habilidades, utilizando a revisão do conteúdo do 3º bimestre com os alunos.

Assim, para que o objetivo de apropriação da tecnologia fosse explorado, surgiu a ideia de fazer uma revisão de conteúdo utilizando a plataforma PowToon, “[...] uma ferramenta online e gratuita para criar vídeos dinâmicos e atrativos para serem usados para a finalidade que você preferir” (RODRIGUES,2018,p.2), inclusive de uma forma divertida e prazerosa. A intenção foi a de potencializar a construção progressiva do conhecimento e da aprendizagem dos alunos do 4º ano, além de possibilitar a construção de um conjunto de informações significativas, sem deixar de considerar que

[...] a cultura está presente nesta geração e é importante que a criança contemporânea aprenda a utilizar as TICs de forma construtiva. Para tanto são fundamentais o diálogo e a troca de experiência entre os professores interessados numa prática midiática. No espaço multimídia infantil, celulares, MP4, computadores, tablets, iPhones, iPod e outros equipamentos eletrônicos podem ser incluídos no processo ensino-aprendizagem, já que eles influenciam a formação das crianças em vários aspectos: desenvolvimento da coordenação motora, do pensamento lógico-estratégico, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento matemático, do conhecimento de



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

mundo e da educação para a diversidade(GOMES, 2012, apud COSCARELLI, 2016, p. 153).

Usar a tecnologia na sala de aula como recurso pedagógico é uma opção muito interessante, pois as TICs trazem possibilidades de ações a serem realizadas pelos alunos ao explorarmos seus recursos, o que pode colaborar com o processo de aprendizagem.

A escola tem um papel importante de preparar as crianças para uma aprendizagem prazerosa e, hoje, a tecnologia está fazendo parte dessa nova aprendizagem. Assim, a escola precisa encontrar ferramentas para colaborar com essa forma de educar.

Ao pensar uma forma de ensinar prazerosamente, o artigo vem trazer como recurso de aprendizagem o PowToon, uma ferramenta gratuita e de fácil manipulação, usada de acordo com que Tarouco et al. Apresenta que:

É fundamental ter em mente que se deve estimular o aluno não em um processo de repetição fatigante, mas possibilitar seu potencial criativo, de inovação, sua imaginação, admitindo que sua forma de aprender não precisa ser linear. Ele deve, portanto, ter um papel ativo no processo de construção do conhecimento (2014, p.203).

Desta forma, o artigo vem relatar uma proposta de uma prática didático-pedagógica realizada com os alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, com o intuito das crianças produzirem um vídeo, não exigindo delas uma qualidade técnica, sem falhas ou defeitos, mas sim estimulando-as a exercitar a escrita e estimular a imaginação, trazendo para os alunos o desafio de explicar o que aprenderam na sala de aula durante o 3º bimestre do ano de 2018,sem deixar de expressar sua criatividade e enriquecendo a si mesmos.

Trazendo Morán (1995) como apoio, é possível perceber a importância do vídeo como recurso pedagógico. Por meio dessa mídia, o projeto veio para contribuir para alargar o repertório de aprendizagem dos alunos, seja apenas reproduzindo um vídeo como forma de aprendizagem e sensibilização.



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

O vídeo parte do concreto, do visível, do imediato, do próximo, que toca todos os sentidos. Mexe com o corpo, com a pele – nos toca e “tocamos” os outros, que estão ao nosso alcance, através dos recortes visuais, do close, do som estéreo envolvente. Pelo vídeo sentimos, experienciamos sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos (p.28).

Essa afirmativa estabelece para este artigo uma abordagem que vem relatar uma experiência didático-pedagógica, tendo como etapa inicial a construção de um vídeo animado, com relatos do conteúdo estudado por parte dos alunos.

Fundamentação Teórica

O incentivo à leitura e à escrita na sala de aula não precisa ser abordado de uma forma trabalhosa ou difícil de planejar e executar, muito menos ser desenvolvido de maneira repetitiva e cansativa.

De modo geral, o ensino da ortografia dá-se por meio da apresentação e repetição verbal de regras, com sentido de “fórmulas”, e da correção que o professor faz de redações e ditados, seguida de uma tarefa onde o aluno copia várias vezes as palavras que escreveu errado. E, apesar do grande investimento feito nesse tipo de atividade, os alunos – continuam a escrever errado (BRASIL, 2001, p.84).

A escrita e a leitura podem ser trabalhadas de uma forma prazerosa com o objetivo de desbloquear a criatividade dos alunos, com o aprendizado de novas técnicas e expressão de suas ideias, pois a criança precisa ser estimulada para gostar de ler e crescer de uma forma que seja um bom leitor. Ler é um hábito a ser desenvolvido com a ajuda da escola e participação da família. Nesse sentido, para colocar em prática essas palavras, foi pensado o uso do PowToon.

[...] Esse site é muito utilizado por empresas, *freelancers*, professores e alunos, os quais usam do PowToon para obterem maior rendimento e uma atenção maior em suas mensagens em forma de vídeo.



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

Ele conta com uma diversidade de fontes, cores, textura, imagens e animações para serem utilizados da forma que o usuário desejar. Esse site não cobra por seus serviços, porém algumas de suas opções são oferecidas somente para usuários que tenham contas Premium, mas mesmo assim isso não impede que você tenha acesso a diversas outras opções que cumprem bem o seu papel (RODRIGUES, 2018, p.2).

Assim, ao considerar uma abordagem didático-pedagógica que levasse a criança a ler por pura curiosidade e entretenimento, pois segundo o PCN de Língua Portuguesa “[...] o tratamento que se dá à escrita na escola não pode inibir os alunos ou afastá-los do que se pretende; ao contrário, é preciso aproximá-los, [...]” (BRASIL, 2001, p.67), foi pensada uma estratégia na sala de aula com o uso da ferramenta PowToon como uma promotora da criatividade, com o objetivo de levar uma nova forma de aprender novas habilidades e técnicas para expressar o que se compreendeu na aula.

Resultados do trabalho

Com o objetivo de auxiliar os alunos no processo da escrita e da leitura com criatividade, onde eles possam encontrar uma nova voz para expressar suas ideias e consigam se envolver com prazer no processo ensino-aprendizagem, primeiramente

É preciso que o professor reconheça o seu importante papel como agente promotor do processo de aprendizagem do aluno, construtor do conhecimento, e crie condições para que este se sinta desafiado, motivado a explorar, refletir e rever ideias, conceitos e teorias, planejando suas aulas com o auxílio das novas tecnologias ou não, com clareza em relação à maneira de articular os componentes do processo de ensino – objetivos, conteúdos, métodos e avaliação -, de maneira a construir uma unidade de tempo de ensinar/aprender e de transformar (VEIGA, 2008, p.36).

Sabendo da importância da leitura na formação da criança, o projeto tem a metodologia adotada inicialmente na atividade desenvolvida na sala de aula, com os alunos do 4º ano do ensino fundamental, como requisito de aprendizagem do conteúdo do 3º bimestre. Ao longo desse período, eles foram instigados a produzir um pequeno



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

vídeo com situações relacionadas ao conteúdo ministrado em sala, com o intuito de trazer aos alunos uma autonomia na aprendizagem.

Primeiramente, foi disponibilizado aos alunos um vídeo²⁷ sobre como usar o programa PowToon, o que promoveu uma aprendizagem prévia utilizando o meio virtual. Posteriormente, houve um debate para sanar as dúvidas e aprofundar os conceitos adquiridos. Também foram aplicados exercícios orais para fixar melhor o entendimento sobre as ferramentas do programa. Com essa primeira abordagem, a participação e o envolvimento dos alunos foram de muito entusiasmo e contribuiu para uma aprendizagem independente e autônoma. De acordo com Coscarelli (2016, p. 155), “[...] Além de divertir, jogos e aplicativos voltados para o público infantil estimulam o raciocínio e a resolução de problemas”.

Em um segundo momento, com a preocupação de levar para a sala de aula uma forma de gerar interesse aos alunos em lembrar o que aprenderam sobre o conteúdo do 3º bimestre, foram feitas atividades do PowToon em sala de aula com o notebook da escola. Enquanto uma criança fazia a atividade no notebook, as outras terminavam as atividades de revisão e a confecção dos jogos e atividades para a feira do conhecimento do 3º bimestre.

Assim, foram feitas as seguintes etapas para a melhor apropriação do conhecimento por parte dos alunos:

- 1- Vídeo tutorial sobre o PowToon;
- 2- Disponibilização para as crianças do tutorial -“PowToon: passo-a-passo, guia prático²⁸”, para reforçar a compreensão de cada ferramenta;
- 3- Sorteio da ordem para o uso do software PowToon. O sorteio acontecia a cada vez que uma criança terminasse o seu trabalho no notebook;
- 4- Seleção dos temas favoritos dos alunos, estudados no 3º bimestre e resumo desses para ser apresentado no software em questão;
- 5- Divisão dos resumos a serem confeccionados: um tema por aluno;

²⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fABNRQ9sCI8>>. Acesso em: set. 2018.

²⁸ Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1XMV38kTNBcLgqThKMOBKQHAWe4r6Vf-2/view>>. Acesso em: set. 2018.



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

- 6- Os alunos tiveram a liberdade de escolher como montar o seu vídeo no PowToon, de acordo com o gosto pessoal ou como achassem melhor para o seu projeto. Assim, exerceram sua criatividade da forma que achassem mais convenientes;
- 7- O desenvolvimento da atividade realizada pelo aluno respeitou o ritmo de a aprendizagem de cada um. As crianças demoraram entre dois e seis aulas para fazer a atividade;
- 8- O aluno tinha a liberdade de usar sua criatividade da forma que achasse melhor;
- 9- O papel da professora neste trabalho foi o de mediação do conhecimento, o que proporcionou uma contribuição no desenvolvimento da escrita e da leitura do aluno nos momentos de dúvida;

Foi combinado em sala de aula que os trabalhos com o PowToon deveriam ser todos divertidos, regra combinada em conjunto com os alunos. Como todos ficaram curiosos em ver o que o colega havia feito, tivemos a ideia de apresentar os trabalhos na lousa digital da escola para a turma da sala e postar os resultados na plataforma de vídeo *YouTube*, para que os pais também pudessem assistir, como também para a criança assistir novamente quando desejar. O despertar da curiosidade dos alunos em ver o trabalho do colega e os deles novamente, alcança um dos objetivos da professora, que era o da revisão da matéria dos 3º bimestre, com a identificação de novas situações dentro do contexto já conhecido.

A apresentação das animações foi muito produtiva, pois os alunos comentaram e criticaram ativamente o que o amigo fez e o que achou da apresentação: os comentários abordavam a forma como os colegas haviam encontrado algumas imagens, as opiniões pessoais, se haviam erros de português etc. A aula seguiu de uma forma prazerosa, pois a cada momento alguém se lembrava de alguma coisa e queria compartilhar.

Ao final, foi possível perceber também que o PowToon contribuiu para a leitura e escrita na sala de aula. Com isso, o desejo de aprender se tornou mais prazeroso e interativo.



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

Assim, o objetivo deste trabalho foi apresentar uma sequência didática de uma forma diferente de ensinar o aluno a ler e a escrever. Se trata de uma forma de colaborar com os professores em relação a uma didática diferente, a partir de uma sugestão de simples implementação no cotidiano da sala de aula e que permite aulas prazerosas e criativas, sem altos gastos.

Porém, cabe ao professor, de acordo com a sua realidade escolar, desenvolver os saberes do uso da tecnologia aqui apresentada de uma maneira significativa para os alunos, de modo a fazer sentido com o contexto vivenciado em sua sala de aula.

Vídeo dos alunos

Na confecção do vídeo no PowToon, os alunos optaram em trabalhar com um projeto já pronto no programa – eles escolheram a opção *Template* –, adequado para iniciantes. Também escolheram um tema inicial para fazer seu projeto. Lembramos que, o maior foco desse trabalho foi o de produzir um vídeo no PowToon pelas crianças, não exigindo delas uma qualidade técnica impecável, mas sim as estimulando, a partir do enigma, a trilhar pelos caminhos da arte, da criatividade e da livre expressão de ideias, ou seja, em prol de um produto final que pudesse, acima de tudo, enriquecer a si mesmas. Assim, o uso do PowToon se demonstrou muito interessante para ser utilizado como recurso no âmbito escolar, visto que ele pode ser um meio para se alcançar bons resultados no processo ensino aprendizagem, especialmente em relação à utilização da língua na modalidade da escrita

Figura 1 – Vídeo “Os fungos são seres vivos”



Fonte: Autoria própria (2018)



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

O vídeo ilustrado anteriormente (Figura 1) trouxe um resumo realizado sobre o entendimento do aluno em relação aos fungos. O aluno falou sobre os fungos de uma maneira simples, porém, de maneira compreensível para todos da sala. Está disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=xr8TgSahbfI&t=4s>>.

Figura 2 -Vídeo “A fotossíntese”



Fonte: Autoria própria (2018)

No segundo vídeo ilustrado (Figura 2) o aluno procurou falar sobre a fotossíntese de uma forma simples, possibilitando uma releitura da aprendizagem e proporcionando o aprimoramento e a capacidade de ver, ouvir e ler o mundo de outra forma. Está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ifYatNRjA0M>>.

Figura 3 – “Direitos e deveres das crianças”



Fonte: Autoria própria (2018)



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

Na Figura 3, pode-se perceber o tema abordado pelo aluno: um resumo dos direitos e deveres das crianças. Essa atividade proporcionou uma experiência significativa aos alunos que dela participaram, pois todos puderam se sentir como produtores de vídeo. Vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=b6JfwFjcqe4>.



Figura 4 - Vídeo “Sons do X”

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rPN_FgU8RGU. Acesso em: set. 2018. *Screenshot* feito pela autora.

O resumo do vídeo representado pela Figura 4 abordou os sons que a letra X tem e é um testemunho de que o aluno não é apenas um receptor, mas sim construtor do seu próprio saber.



Figura 5 - Vídeo “Frações de matemática”

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CdX5-n0-Vqk&t=2s>. Acesso em: set. 2018. *Screenshot* feito pela autora.



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

Com uma linguagem simples, um aluno explicou (Figura 5) sobre as frações matemáticas. O aluno demonstrou uma afinidade com as novas tecnologias, uma vez que as crianças de sua idade estão muitas vezes conectadas às tecnologias, não só como uma opção de diversão ou de passatempo, mas também como uma forma de aprendizagem.



Figura 6 - Vídeo “A viagem ao Brasil”

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nyfabSjw16g>>. Acesso em: set. 2018. Screenshot feito pela autora.

A aluna responsável pelo trabalho mostrado na Figura 6 procurou relatar com simplicidade a chegada dos imigrantes ao Brasil, provando que a tecnologia na escola vem com a possibilidade de construção de diversos saberes.



Figura 7 - Vídeo “As bactérias”



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zHMIJ5QqYR4&t=4s>>. Acesso em: set. 2018.
Screenshot feito pela autora.

O último trabalho (Figura 7) explicou sobre as bactérias. A preparação do material e a sua exposição serviram como maneiras de possibilitar a aprendizagem do aluno.

Conclusão

O projeto foi baseado em uma didática realizada na sala de aula do 4º ano da Escola Infantil Brincare Aprender. As atividades envolveram várias formas de conhecimento e de aprendizagem com o uso da tecnologia, o que demandou tempo dedicação, paciência e esforço. Os resultados do projeto foram muito satisfatórios e positivos em relação à aprendizagem dos alunos do 4º ano. Foi uma oportunidade de desafiar os alunos para novas aprendizagens, a partir da utilização da ferramenta PowToon, um software que permite tanto o aluno quanto o professor elaborar animações de uma forma criativa e espontânea, além de ser uma forma de incentivar os alunos a ler e interpretar o conteúdo ministrado em sala de aula através da criação espontânea de um vídeo.

O resultado final do trabalho foi o esperado, pois os alunos se manifestaram positivamente sobre o que aprenderam e solicitaram que os trabalhos realizados em sala de aula fossem postados na plataforma de vídeos YouTube.

Lembrando que o objetivo desse trabalho foi estimular os alunos a estudar e serem criativos para encontrar respostas, além de ler e escrever o resumo do que mais gostaram de aprender em sala de aula em relação ao 3º bimestre do ano corrente (2018). O projeto teve como apoio pedagógico a utilização da ferramenta PowToon, como forma de conscientizar os alunos da importância da leitura na construção do aprender.

Referências

COSCARELLI, Carla Viana (org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016.



III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **PCN-Parâmetro Curricular Nacionais: Língua Portuguesa**. 3.ed. Brasília, 2001.

MORÁN, J. M. **O vídeo na sala de aula**. In: Revista Comunicação & Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131/38851>> Acesso em: 28 agosto. 2018.

RODRIGUES, Gabriel. **PowToon: passo a passo o guia prático**. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1XMV38kTNBcLgqThKMOBKQHAwe4r6Vf-2/view>>. Acesso em: 28/06/17

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbacht al. (org.). **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro (Org.). **Aula: gêneses, dimensões, princípios e práticas**. Campinas, SP: Papyrus, 2008.

ISSN: 2525-2968



III Workshop

em Tecnologias, Linguagens e Mídias
em Educação

Anais

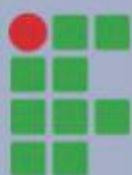
Organizadores:

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