



## III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

### O USO DA FERRAMENTA POWTOON COMO POTENCIALIZAÇÃO DE APRENDIZADO

Maria Tânia Gomes Lima, Miriã Moraes Silva, Patricia Dornelas Cipriano Santos, Walteno M. Parreira Júnior, Gyzely Lima

[mariataniagl@gmail.com](mailto:mariataniagl@gmail.com), [dornelaspatii@gmail.com](mailto:dornelaspatii@gmail.com), [miriaedit@yahoo.com.br](mailto:miriaedit@yahoo.com.br),  
[waltenomartins@iftm.edu.br](mailto:waltenomartins@iftm.edu.br), [gyzely@ifitm.edu.br](mailto:gyzely@ifitm.edu.br)

**Resumo.** O processo educativo está sofrendo grandes mudanças neste século devido ao surgimento de novas tecnologias. As mídias tecnológicas vieram para agregar o ensino- aprendizagem no ambiente educacional como também em nosso dia-a-dia. Isso reflete no comportamento da sociedade e gera mudanças nos pensamentos humanos. O uso dos vídeos tornou-se muito comum devido a grande interação das pessoas com as redes sociais para diversão, comunicação e interação. Pensando no ambiente escolar, a utilização do uso dos vídeos em sala de aula, se baseia em dois aspectos: no ensino, onde o docente poderá utilizar novos recursos em sua metodologia, tornando a exposição da aula mais atrativa, e aprendizagem, uma oportunidade dos alunos poderem buscar novas fontes para a construção do conhecimento. A inserção de vídeos, adaptados a qualquer disciplina, favorece a construção do conhecimento em trabalho conjunto de alunos e professores. Essa ideia, no Brasil, está ligada a importantes educadores que, nos anos 60/70, já defendiam essa perspectiva, entre os quais pode-se destacar: Teixeira (1963), Trigueiro (1969). E, esse tipo de formação, tem sido objeto de estudos de vários pesquisadores, entre eles: Carvalho e Simões (1995), Lemos (2002), Nevado (1999), Esteves, (1999), Vilarinho (2003). Para Vilarinho (2003), este tem sido proposta em três dimensões distintas: *(a) como aquisição de informações, competências, implementando através de cursos e treinamentos, capacitações, reciclagens, aí sendo muito valorizado o uso das tecnologias educacionais; (b) como prática reflexiva, na qual o professor converte as próprias experiências de ensino em situações de aprendizagem; e (c) com um “olhar ampliado”, isto é, uma visão para além do professor na sala de aula e na escola, o que implica considerar a contextualização da prática docente (VILARINHO, 2003, p.4).*

**Palavras-chave:** Powtoon; vídeo; metodologia; aprendizagem.

#### Introdução

O presente artigo tem como objetivo relatar a experiência obtida através do resultado de um trabalho proposto pela disciplina Produção de Textos Colaborativos, do curso de



### III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

pós-graduação em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação, do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Uberlândia – Campus Centro (IFTM). Trata-se da criação de um vídeo feito pela ferramenta on-line chamada Powtoon, neste caso ele foi destinado à utilização em sala de aula, com uma turma de ensino regular, da disciplina de arte/música como também poderá ser utilizado em escolas específicas para o ensino de música. O tema escolhido para construção do vídeo abordou a denominação dos diferentes estilos musicais da MPB (Música Popular Brasileira).

#### **Desenvolvimento**

O projeto desenvolvido através da ferramenta on-line para criação de vídeos foi o “Powtoon”, disponível no site eletrônico, [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com).

Powtoon é um recurso gratuito on-line voltado para criação de vídeos, e contempla de um layout criativo que possibilita dar aos vídeos um caráter animado, despachado, enérgico e atrativo. Este recurso pode ser utilizado por diversos públicos. Desde alunos que necessitam criar uma apresentação rápida na escola; empresas que desejam divulgar produtos e serviços; até para criação de animações que podem ser utilizadas para promover projetos sociais e captação de recursos. É um recurso inovador e muito utilizado por professores que desejam despertar maior interesse e atenção dos alunos através de suas mensagens e informações.

Para criação dos vídeos, o “Powtoon” oferece inúmeras ferramentas que envolvem diferentes tipos de fontes, imagens, fundos e animações, possibilitando diversos tipos de vídeos para diferentes tipos de públicos. Por ser gratuito basta se registrar (fazer o login) e dar início à confecção dos vídeos.

Neste caso, para desenvoltura do projeto, foi escolhido o recurso tecnológico do Powtoon, pela facilidade de acesso, e com o intuito de despertar o interesse dos alunos pelo conteúdo que seria abordado, que foi a música em seus diferentes estilos.

#### **Recurso Tecnológico**



## III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

O Powtoon é uma ferramenta simples, prática e fácil de manusear. Segue abaixo, o passo a passo (item 1 ao 5) seguido para criação e desenvolvimento do vídeo, dentro do site do “Powtoon”.

- 1. Criação da Conta:** A criação do cadastro é obrigatória, dentro do endereço eletrônico [www.powtoon.com/index/](http://www.powtoon.com/index/). Na página inicial clicar na opção **SIGN UP** (entrar), então abrirá a página do cadastro, onde será solicitado o primeiro e último nome do usuário, email e uma senha de até seis caracteres.

**SIGN UP**  
and Make it Awesome!

Sign up with:

Google Facebook LinkedIn

or

First Name Last Name (Optional)

E-mail Address

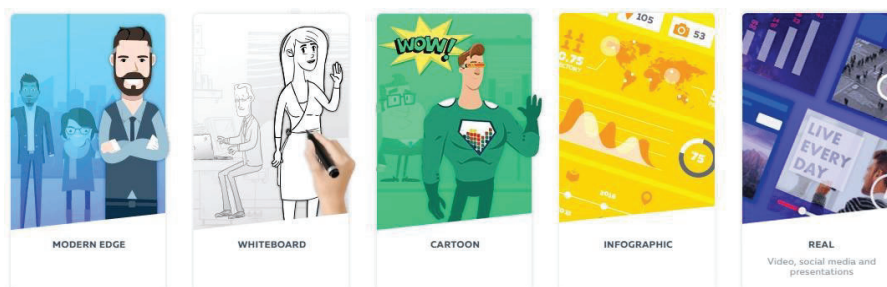
Password (min. 6 characters)

Job Title

Sign me up

Already have an account? [Log in](#)

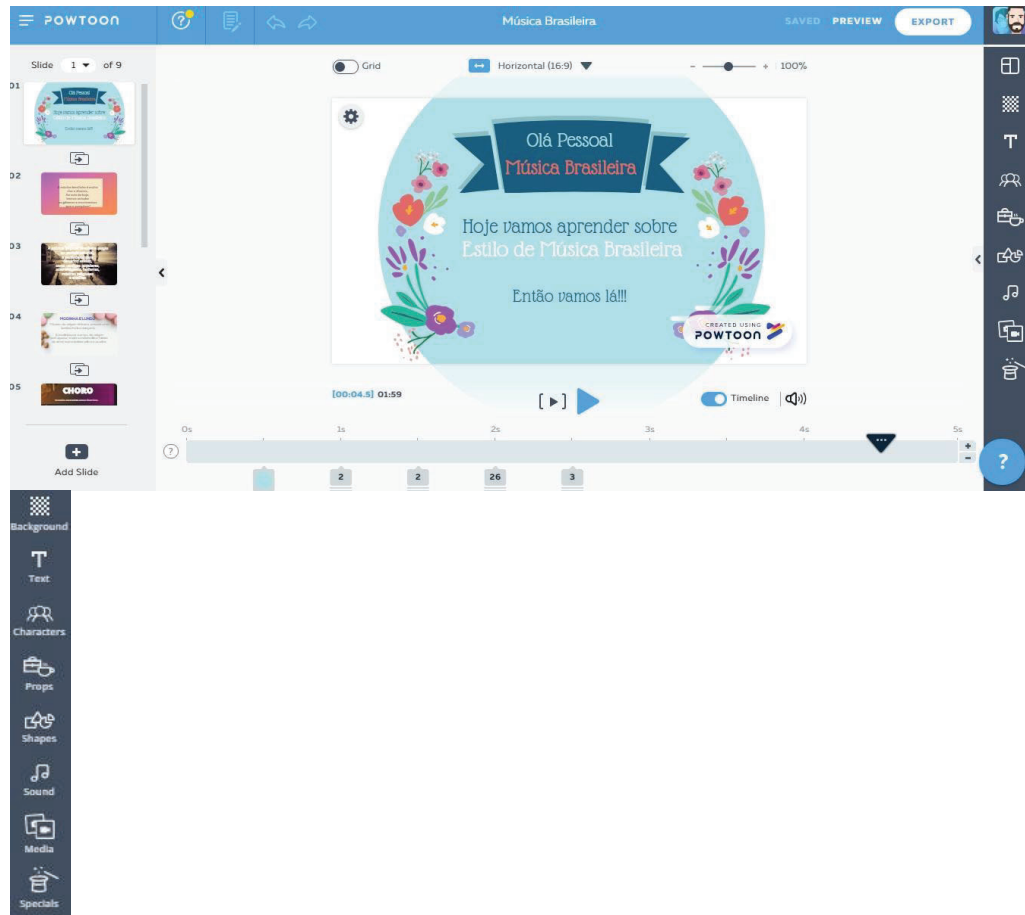
- 2. Iniciar o projeto:** Fazer a escolha de um estilo que definirá um layout para os diferentes slides (telas) do vídeo, conforme figura abaixo:





## III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

**3. Slides:** Adicionar quantidade de telas onde será colocado todo o conteúdo e informações apresentadas no vídeo. Criamos um projeto com 9 slides, que resultou em um tempo de máximo 2 minutos.



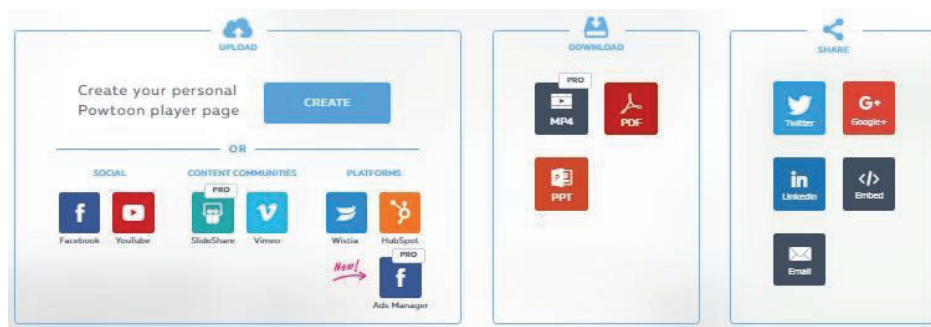
**4. Inseríveis:** São as ferramentas utilizadas para a personalização do vídeo onde que possibilita a inserção de diferentes fundos, textos, formas, objetos, sons, mídias, cenas e personagens, de acordo com escolhas pessoais. Os recursos dos inseríveis podem ser utilizados individualmente ou em combinações para que o resultado final do vídeo seja claro e objetivo. O objeto inserido pode ser redimensionado e editado em tamanho e cores diferentes. Ao colocar os “inseríveis” no vídeo também poderá ser ajustada a duração do tempo de cada slide. No projeto elaborado cada slide durou em torno de 05 a 18 segundos, de acordo com a quantidade de informação contida em cada



### III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

tela, que possibilitou uma leitura tranquila, para não ultrapassar a duração máxima de 2 minutos.

**5. Finalização do vídeo:** Após finalizar toda criação do projeto é necessário exportar o próprio endereço eletrônico para o Youtube, que é uma forma de exportação gratuita, porém há outras opções de exportações oferecidas pelo Powtoon. Veja a figura abaixo:



#### Conteúdo Abordado no Projeto

A música popular brasileira é um conjunto de manifestações culturais de influência indígena, africana e europeia. Nota-se sua importância, pois cada estilo é uma verdadeira exposição cultural que transmite e expõe uma liberdade de pensamento, que expressa diferentes tipos de sentimentos.

Existem diferentes pesquisas e estudos que mostram e comprovam que a música influencia positivamente o cérebro, podendo trazer diversos benefícios como: aumentar a capacidade de concentração, despertar a precisão matemática e linguística, aumentar a capacidade de processamento das informações, melhorar a coordenação motora.

Além disso, traz benefícios para a saúde, pois ela libera a dopamina, que é um neurotransmissor que leva ao cérebro diversas sensações e sentimentos. Por causa disso,



### III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

a música também tem sido usada para vários tipos de tratamento para a saúde, além de aliviar o estresse.

Vale ressaltar que a MPB foi e continua sendo muito importante, porque através dela, artistas renomados brasileiros a utilizaram e ainda utilizam como instrumento de liberdade de expressão, fortalecendo seu meio cultural e social do país. Com o poder que a MPB trouxe para a cultura, surgiram novos artistas que através de variados sentimentos como amor, carinho, amizade, orgulho, fortaleceu ainda mais os estilos musicais, que cresceu tanto no cenário nacional quanto no internacional.

Nos slides do projeto, foram escolhidos alguns estilos da MPB, dentre os principais, que muitos já conhecem, e também alguns que são regionais, alguns da música nordestina. Indiferente do estilo, ou da região, todos tem o mesmo valor e importância na construção da MPB. Os estilos escolhidos foram: Lundú, Modinha, Chorinho, Samba, Frevo, Bossa Nova.

#### **Resultados e Discussão**

Os vídeos no “Powtoon” constituem uma forma inovadora de propor diferentes conteúdos. Eles permitem que os conteúdos sejam apresentados de modo atrativo favorecendo assim a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e na busca de soluções nos conteúdos. Assim, foi fácil consolidar em tal afirmação e elaborar o vídeo. Além disto, criamos situações que resgatam o cotidiano, através das músicas, com o intuito de estimular o aprendizado deles; desenvolver o prazer pelas aulas de artes; estimular a construção dos conceitos; desencadear o desenvolvimento dos mecanismos de artes; favorecer a construção do conhecimento; permitir a aprendizagem e o desenvolvimento, fatores que, no ensino-aprendizagem, são fundamentais para organização, coordenação e ação cooperativa.

#### **Considerações Finais**

Acreditamos que a escola tem um papel fundamental na produção e distribuição dos produtos provenientes dos avanços científicos e tecnológicos. A escolha do ‘objeto’ o



### III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

“powtoon” e dos desdobramentos da interação foram consideradas positivas de um processo ativo e dinâmico de ensino e aprendizagem que, além de explorar vários temas, mostrando a presença dos estilos de músicas brasileiras no nosso cotidiano, trouxe o espaço virtual mais próximo dos professores e alunos na escola pública.

Percebemos que os alunos querem aprender conteúdos próximos ao cotidiano no qual eles fazem parte, e cremos que desta forma eles poderão gostar mais das disciplinas, justamente pela possibilidade de perceber o significado dos temas que lhe são apresentados através dos vídeos interativos, dinâmicos e atrativos no caso o “Powtoon”.

Concluimos que a chegada dos recursos tecnológicos na escola pode funcionar como uma nova ferramenta de ensino, proporcionando uma nova perspectiva de trabalho para os professores.

#### Referências:

RODRIGUES, G. **Powtton, passo a passo** – Guia prático. Disponível em: < <https://drive.google.com/file/d/1XMV38kTNBcLgqThKMOBKQHAWe4r6Vf-2/view> . Acesso em: 23 jul. 2018.

G1 - **Música acalma, estimula memória, alivia dores e ajuda no exercício físico** – Guia prático. Disponível em: < <http://g1.globo.com/bemestar/noticia/2013/06/musica-acalma-ajuda-na-atividade-fisica-e-tambem-pode-aliviar-dores.html>. Acesso em: 23 jul. 2018.

Toda Matéria - **MPB – Música Popular Brasileira**. Disponível em: < <https://www.todamateria.com.br/MPB-MUSICA-POPULAR-BRASILEIRA/>. Acesso em: 23 jul. 2018.

MINILUA – **Os incríveis benefícios da música para o cérebro**. Disponível em: < <https://minilua.com/incriveis-beneficios-musica-para-cerebro/> . Acesso em: 23 jul. 2018.

BRITO, A. F; STRAUB, S. L. W. (2013) “**As mídias e a prática pedagógica**”, In: Revista Eventos Pedagógicos, v.4. n. 1, p. 12, mar. Jul. 2013



### III Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

NASCIMENTO, M. R.; Melo, L. V.; Arcoverde, R. D. L. “**O videoclip em sala de aula**”, In: 4º Simósio Hipertexto e Tecnologias na Educação – Comunidades e Aprendizagem em Rede – Anais Eletrônico.

STRAUB, S. L.W. “**Estratégias, desafios e perspectivas do uso da Informática na educação – realidade na escola publica**”. Cáceres: Ed. UNEMAT, 2009.

TARDIVO, M. C; JÚNIOR, W. M. P. “**Tecnologia e Arte: O uso de ferramentas digitais simples como possibilidade didática na disciplina de educação artística**”.

KUBOTA, L. C.; AMIEL, T.; WIVES, W. W. “**Modelando as Influencias nas Condições de Uso de Diferentes Tecnologias em Salas de Aula**”. In: BARBOSA, A. F. (Coord.). Pesquisa Sobre o uso das Tecnologias da Informação nas Escolas Brasileiras - TIC Educação 2014. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2015. p. 59-66.

ARAÚJO, B. S. A; JÚNIOR, W. M. P. (2017) “**Videoaula como ferramenta pedagógica no ensino de química na modalidade EJA**”, In: Anais do Workshop em Tecnologia, Linguagens e Mídias em Educação 2017.

OLIVEIRA, R. G. D; COSTA, M. O; JÚNIOR, W. M. P. (2012) “**Vídeo-aulas: uma aplicação didático-pedagógica**”, In: IV Encontro Inter Regional norte, nordeste e centro oeste de formação docente para a educação superior.

SANTOS, C. C “**As mídias e a prática pedagógica no projeto social: um caminho a ser percorrido**”, In: 4º Simpósio Hipertexto e Tecnologias da Educação – Comunidades e aprendizagem em rede.

SILVA, E. A; SILVA, L. A; JÚNIOR, W. M. P; (2016) “**A tecnologia em favor do ensino**”, In: Anais do Workshop em Tecnologia, Linguagens e Mídias em Educação 2016.

FREITAS, K; JERONIMO, I. V; JÚNIOR, W. M. P; (2017) “**Mídias digitais: Utilização de videoaula como recurso pedagógico**”, In: Anais do Workshop em Tecnologia, Linguagens e Mídias em Educação 2017.



ISSN: 2525-2968



# III Workshop

em Tecnologias, Linguagens e Mídias  
em Educação

## Anais

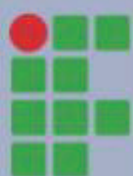
Organizadores:

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Gyzely Suely Lima

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. 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](mailto: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<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. 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<sup>ª</sup>. Ma. Keila Nogueira/ IFTM Campus Uberlândia Centro

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Márcia Silva/ UEG

Prof<sup>ª</sup>. 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