



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

### CLASSROOM LANGUAGE COMO OBJETO DE APRENDIZAGEM: O ENSINO DA LINGUAGEM UTILIZADA NAS AULAS DE INGLÊS COM A UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA POWTOON

Priscilla Mendes Fernandes; Uneviston Alves Pinto; Walteno M. Parreira Júnior

{priscillamendes93@gmail.com, unevistonap@gmail.com,  
waltenomartins@iftm.edu.br}

**Resumo:** Este é um artigo que fora desenvolvido com base em um objeto de aprendizagem, que consta em um vídeo que foi produzido com a utilização da ferramenta multimídia “PowToon”. O vídeo foi realizado com o intuito de auxiliar alunos iniciantes a compreender melhor a Língua Inglesa, começando pelos comandos utilizados em sala de aula, chamados de “Classroom Language”. Além disso, o vídeo teve como foco, também, tentar mostrar como a utilização de ferramentas multimídia em sala de aula pode auxiliar no processo ensino-aprendizagem, trazendo resultados ainda melhores. Por fim, fora percebido que, os alunos mostraram um interesse bastante positivo pelo vídeo interativo, além de terem demonstrado uma facilidade maior em compreender o conteúdo por meio da apresentação desse O.A (Objeto de Aprendizagem).

**Palavras-chave:** sala de aula; linguagem de sala; powtoon; objeto de aprendizagem.

#### Introdução

Este projeto teve início a partir de uma atividade que fora proposta no decorrer da disciplina ‘Multimídia Aplicada à Educação’, no curso de Pós-Graduação em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação, do Instituto Federal do Triângulo Mineiro (IFTM) – Campus Uberlândia Centro. A atividade proposta girou em torno do desenvolvimento de um projeto, para que fosse produzido um vídeo.

O vídeo criado seria um O.A: objeto de aprendizagem. Objeto de Aprendizagem, de acordo com Tarouco et al. (2003)



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

Um Objeto de Aprendizagem é qualquer recurso, suplementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem, termo geralmente aplicado a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos visando a potencializar o processo de aprendizagem onde o recurso pode ser utilizado.

A partir disso, fora desenvolvido um objeto de aprendizagem em forma de vídeo, por meio da ferramenta online “PowToon”, que disponibiliza vários recursos interessantes para a criação de seqüências de slides, ou mesmo vídeos animados e interativos. Ao realizar um cadastro no site, é possível explorar os mais variados estilos de apresentação, bem como temas e personagens para enriquecê-la. Apesar de alguns dos recursos serem pagos, com a versão gratuita é possível realizar diversos trabalhos interessantes.

Dessa maneira, os alunos criaram um objeto de aprendizagem com o tema “Classroom Language”, que, em inglês, significa “Linguagem de Sala de Aula”. O objetivo do vídeo girou em torno de mostrar à alunos iniciantes nos cursos de língua inglesa que, de maneira simples, é possível já de início se comunicar e compreender ao professor e colegas durante as aulas.

Há ainda a possibilidade de uma reflexão: se um vídeo simples, com imagens e seus respectivos significados e comandos em inglês, é capaz de tornar o conteúdo compreensível aos alunos, crê-se que o desenvolvimento de novos vídeos no mesmo estilo, abordando outros conteúdos da Língua Inglesa, pode vir a gerar resultados bastante positivos em sala de aula.

Para produzir o vídeo interativo como objeto de aprendizagem, foram analisadas, inicialmente, quais as opções de ferramenta para o desenvolvimento do trabalho. Após a escolha da ferramenta ter sido realizada, bem como a análise dos recursos que seriam necessários para a exibição desse objeto de aprendizagem para os alunos, fora pensado também sobre quem seria o público alvo, se a temática escolhida pelos produtores do vídeo deveria exigir conhecimento prévio dos alunos que o fossem assistir, ou não, e estratégias que tornassem o objeto de aprendizagem mais interativo.

A qualidade do vídeo e a utilização de elementos que gerassem facilidade de compreensão ao público, foi uma preocupação constante dos criadores do vídeo. Por



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

isso, as imagens utilizadas no vídeo foram selecionadas cautelosamente, bem como os segundos de cada cena, que foram cuidadosamente ajustados pensando no tempo que o público levaria para ler e compreender os comandos ali mostrados. Além disso, foi buscado alinhar a música escolhida com os segundos exatos de transição do vídeo, para que gerasse maior impacto, trazendo para o vídeo uma maior atenção da parte dos telespectadores.

#### Fundamentação Teórica

O presente trabalho parte da ideia de que o uso de tecnologias e ferramentas digitais, pode sim auxiliar os alunos na compreensão do conteúdo de uma Língua Estrangeira, sendo, neste caso, a Língua Inglesa. Trazer para a sala de aula um pouco da realidade dos alunos, fugindo pelo menos um pouco do uso incessante de regras gramaticais, pode trazer resultados incríveis.

Como visto em Belloni (2009, p. 61),

A educação não é um “sistema de máquinas comunicar a informação”, ou simplesmente transmitir conhecimento. A educação deve problematizar o saber, contextualizar os conhecimentos, colocá-los em perspectiva, para que os aprendentes possam apropriar-se deles e utilizá-los em outras situações.

Por este motivo, fora construído um vídeo animado, didático e interativo, de maneira simples, onde constam apenas as imagens que correspondem aos comandos utilizados em sala, para que os alunos conseguissem ligar aquilo à sua realidade vivida em sala de aula com a professora, de modo prático e simples.

As tecnologias e ferramentas digitais têm sido fundamentais para complementar e enriquecer as aulas de Línguas Estrangeiras e o sistema de ensino aprendizagem de um modo geral. O acesso à internet, aplicativos e demais aparatos tecnológicos, possibilita uma maior imersão no aprendizado da língua em questão, por aproximar um pouco mais os alunos da cultura dos locais que falam aquele idioma que está sendo ensinado. As informações estão ali, a um clique, abrindo um mundo de possibilidades.



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

Segundo Paiva (2012, p.160-161), “A internet revolucionou o ensino de línguas ao possibilitar a integração da escrita, do áudio e do vídeo em textos multimodais, além da interação entre falantes ou aprendizes, em tempo real ou assíncrono, no mundo inteiro.”

Portanto, a partir disto, este trabalho visa mostrar as facilidades e resultados positivos que a utilização de um vídeo animado e interativo produzido na ferramenta online “PowToon”, pode proporcionar. O artigo busca, ainda, ressaltar a importância e os benefícios da utilização da internet e das tecnologias digitais de uma maneira geral, no ensino da Língua Inglesa.

#### **Resultados e Discussão**

Para a discussão e obtenção de possíveis resultados pós aplicação desse objeto de aprendizagem, é trazida a sequência didática. Sequência didática é um termo em educação que define um procedimento encadeado de passos ou etapas ligadas entre si para tornar mais eficiente o processo de aprendizado, de modo a facilitar a compreensão dos alunos.

A mesma é elaborada e desenhada para a realização de determinados objetivos educacionais, contendo início, meio e fim para gerar aprendizado aos alunos. De acordo com Mesquita, Leão e Souza (2016), “... para alcançarmos o desenvolvimento eficaz do procedimento da sequência, é necessário que observemos a evolução dos alunos durante todo o percurso da sequência.”.

Assim, para que haja êxito na aplicação, dá-se a rigorosa obrigação de seguir os passos da sequência, pois, dessa forma, o objeto de aprendizagem terá compreensão da parte dos alunos e valor pedagógico. Dentre estes passos, o primeiro é a apresentação do projeto: momento em que o professor apresenta aos alunos o conteúdo e as atividades que irão realizar.

Na figura abaixo, há exemplos de imagens relacionadas à “Classroom Language”. Abaixo de cada imagem, há opções de múltipla escolha para os alunos fazerem como exercício após assistirem ao objeto de aprendizagem. Ao verem o vídeo,



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

que dispõe de um conteúdo dinâmico e interativo, deveriam mostrar aqui sua compreensão do tema abordado.



Figura 1: exemplo de atividade com a temática “Classroom Language”.

O “PowToon” é um software de animação online, que permite aos usuários criar várias animações, manipulando objetos pré-criados, imagens importadas, fornecendo também algumas opções de trilha sonora, além de possibilitar narrações criadas pelo usuário.



Figura 2: Recursos disponíveis no PowToon.



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

Na figura 02, é possível analisar alguns dos diversos recursos oferecidos pelo “PowToon”. É uma ferramenta que usa um mecanismo capaz de gerar um arquivo na extensão xml que pode ser reproduzido em um próprio visualizador on-line ou ser exportado para o YouTube, além de outras plataformas e formatos.

Ao ter o vídeo pronto e aplica-lo em sala, ficou clara a percepção de que os alunos demonstraram muita facilidade em compreender aquilo que lhes era ensinado e reforçado, por meio de um material multimídia. O interesse pela música, cores, movimento, animações e elementos gerais do vídeo, foi facilmente percebido.

Além disso, saber que um dos criadores do vídeo foi a professora deles, fez com que ficassem ainda mais curiosos sobre o que estava por vir a cada transição do vídeo, observando o que a professora selecionou e preparou para eles. Uma aula após a mostra do vídeo, vários alunos perguntaram quando teriam novamente na aula, a apresentação de um vídeo como aquele que fora passado.

Segundo os próprios alunos, a junção das imagens com os comandos abaixo de cada uma delas, fez com que ficasse mais fácil aprender de vez alguns comandos de sala que antes não haviam conseguido lembrar e utilizar corretamente em sala, como: pedir para ir ao banheiro, beber água, dizer que não entendeu, etc.

#### **Conclusão**

Pode-se concluir que, os objetos de aprendizagem quando bem aplicados, potencializam os alunos a se engajarem e adquirirem conhecimento de maneira divertida e simples. Ao aplicar o objeto de aprendizagem com a temática “Classroom Language”, foi possível obter a percepção de uma maior facilidade na solidificação do aprendizado de inglês por parte dos alunos, visto que, as palavras, unidas às imagens que as exemplificam, e somadas a alguns efeitos de som e animações, dentre outros recursos disponibilizados pela ferramenta online “PowToon”, trazem a atenção do público para si de modo eficaz, gerando maior fixação do conteúdo ministrado.



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

#### Referências

BELLONI, Maria Luiza. O QUE É MÍDIA-EDUCAÇÃO – 3. Ed. rev. – Campinas, SP: Autores Associados, 2009. – (Coleção polêmicas do nosso tempo; 78).

ISL COLLECTIVE–CLASSROOMLANGUAGEWORKSHEET.Disponívelem:  
<<https://en.islcollective.com>> Acesso em 21 de julho de 2018.

MESQUITA, E.M.C; LEÃO, C.M.E.; SOUZA, D.F.B. AS SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS COMO UM PROCEDIMENTO DE ENSINO PARA O GÊNERO ARTIGO DE OPINIÃO. R. Letras, Curitiba, v. 18, n. 22, p. 55-74, jan./jul. 2016. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rl/article/download/2911/3157> . Acesso em: 22/10/2018.

PAIVA, V. M. O. e. ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO ENSINO MÉDIO: TEORIA E PRÁTICA. São Paulo: Edições SM, 2012.

TAROUCO, Liane; FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas; TAMUSIUNAS, Fabrício Raupp. REUSABILIDADE DE OBJETOS EDUCACIONAIS. Revista Novas Tecnologias na Educação. Porto Alegre, p. 1-11. 2003.

POWTOON.Disponívelem:<<https://translate.google.com/translate?hl=pt-BR&sl=es&u=https://es.wikipedia.org/wiki/Powtoon&prev=search> > Acesso em 24 de julho de 2018.



### **III Workshop em Teconologias, Linguagens e Mídias em Educação**

SEQUÊNCIADIDÁTICA.Disponívelem:<

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Sequ%C3%Aancia\\_did%C3%A1tica](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sequ%C3%Aancia_did%C3%A1tica)> Acesso em 24 de julho de 2018.



ISSN: 2525-2968



# III Workshop

em Tecnologias, Linguagens e Mídias  
em Educação

## Anais

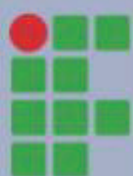
Organizadores:

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