

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO PARA O ENSINO BÁSICO**

Thaisa Evelyn dos Reis Oliveira

**O uso da tecnologia na Educação: a busca da interação na sala de aula através
da ferramenta *powtoon***

**Juiz de Fora
2019**

Thaisa Evelyn dos Reis Oliveira

O uso da tecnologia na Educação: a busca da interação na sala de aula através da ferramenta *powtoon*

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico.

Orientador: Dra. Katiúscia Cristina Vargas Antunes

Juiz de Fora

2019

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

dos Reis Oliveira, Thaisa Evelyn.

O uso da tecnologia na Educação : a busca da interação na sala de aula através da ferramenta powtoon / Thaisa Evelyn dos Reis Oliveira. -- 2019.

17 p.

Orientadora: Katiucia Cristina Vargas Antunes

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. , 2019.

1. Educação. 2. Tecnologia. 3. Ferramenta powtoon. I. Vargas Antunes, Katiucia Cristina, orient. II. Título.

Thaisa Evelyn dos Reis Oliveira

O uso da tecnologia na Educação: a busca da interação na sala de aula através da ferramenta *powtoon*

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico.

Aprovada em 18 de maio de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Dra. Katiúscia Cristina Vargas Antunes - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Ma. Camila Faria Balduti
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho aos meus futuros alunos que me instigam a continuar minha vida acadêmica na área da Educação.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que se faz presente em minha vida, trilhando meus caminhos, me dando força e compreensão para percorrê-los com sabedoria.

A minha família, que sempre esteve ao meu lado, em especial minha irmã Isabella por dividir comigo, lado a lado, literalmente, todos os momentos da minha vida pessoal e acadêmica.

Ao meu esposo Daniel, que acompanhou de perto minha trajetória para conclusão deste curso de formação, agradeço pelo incentivo, amor, carinho, atenção, compreensão nos momentos de tensão e ausência.

A minha orientadora Katiuscia, pela atenção e dedicação com que me auxiliou na elaboração deste trabalho.

Aos professores do curso, que contribuíram para meu crescimento pessoal e acadêmico.

Enfim, a todos que colaboraram de alguma forma com a conquista e realização deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho traz como tema a relação entre educação e o uso das tecnologias em sala de aula e possui como objetivo central a conscientização da importância de inserir ferramentas tecnológicas nos planejamentos dos docentes na busca incessante de um diálogo saudável entre cibercultura, educação e currículo escolar. Em seguida, é traçado um plano de aula que aborda o tema “o uso consciente da água” explorando a ferramenta tecnológica *powtoon* que se trata de um *software* que possui disponibilização de algumas funcionalidades gratuitas que possibilita a criação de apresentações e vídeos animados, que podem ser voltados para o uso educacional, pautado na perspectiva dessa atividade como possibilidade de desenvolvimento de aulas lúdicas, interessantes que agreguem valores aos alunos na construção do conhecimento acadêmico.

Palavras-chave: Tecnologia. Educação. Ferramenta *powtoon*.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CESAMA	Companhia de Saneamento Municipal
EJA	Educação de Jovens e Adultos
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA	11
1.1 DISCIPLINA OU CONJUNTO DE DISCIPLINAS	11
1.2 CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO DURANTE O PROJETO.....	11
1.3DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS COM O DESENVOLVIMENTO DESSE PLANO DE AULA.....	12
1.4 PÚBLICO ALVO.....	12
1.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA.	12
1.6 RECURSOS DIDÁTICOS A SEREM USADOS NO PROJETO.....	13
1.8 TEMPO PREVISTO.	13
1.9 ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS.....	13
1.10 PRODUTO.	14
CONSIDERAÇÕES FINAIS	15
REFERÊNCIAS	16

INTRODUÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido a partir da proposta de elaboração de um plano de aula com a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) com o objetivo de colocar em prática as discussões e aprendizagem construídas durante o curso de Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico.

Partindo da proposta optei por desenvolver um projeto voltado para o uso da ferramenta *powtoon*, que me foi apresentada durante as aulas da especialização e que me despertou muito interesse por enxergá-la como uma mídia interativa capaz de enriquecer as aulas. Essa ferramenta trata-se de um *software* que possui disponibilização de algumas funcionalidades gratuitas que possibilita a criação de apresentações e vídeos animados.

Sabemos que em muitas escolas os recursos disponíveis para o desenvolvimento das aulas são limitados, algumas vezes apenas ao quadro e giz, o que se apresenta na contramão da evolução tecnológica. Segundo Sibilia (2012) “Haveria uma divergência de época: um desajuste coletivo entre as escolas e seus alunos [...] por um lado a escola; por outro lado, os *modos de ser* contemporâneos” (p.198), a autora considera que:

Os jovens abraçam essas novidades e se envolvem nelas de forma mais visceral [...]. No entanto, surge aqui um choque digno de nota: são justamente essas crianças e esses adolescentes, que nasceram ou cresceram no novo meio ambiente, os que devem se submeter diariamente ao contato mais ou menos violento com os envelhecidos rigores escolares. São eles que alimentam as enferrujadas engrenagens daquela instituição de confinamento fundada há alguns séculos e que, mais ou menos fiel a suas tradições, continua operando com o instrumental analógico do giz e do quadro-negro, dos regulamentos e dos boletins, dos horários fixos e das carteiras enfileiradas, da prova escrita e da lição oral. (p. 204)

Os alunos encontram-se inseridos em uma era em que a tecnologia possui papel de destaque, dessa forma faz-se necessário repensar as práticas educacionais, buscando aprimorar os processos de ensino aprendizagem incluindo recursos digitais e tecnológicos nos planejamentos das aulas.

As tecnologias podem e devem ser alternativas importantes no processo ensino aprendizagem, e para tanto é imprescindível o planejamento e a definição de objetivos que se pretende obter através das mesmas, na busca de torná-las significativas para a construção do conhecimento e para o crescimento cognitivo e intelectual dos alunos.

Conforme Bruno (2008), “as mudanças advindas da sociedade cibercultural, cujos aparatos tecnológicos e os recursos midiáticos alteram nossas estruturas de pensamento, de relacionamento e, por conseguinte, de aprendizagem” (p.02).

Assim, partindo do entendimento que a cada dia a escola nos apresenta novas demandas advindas dos avanços tecnológicos e compreendendo que se faz necessário a busca por práticas educacionais atrativas e inovadoras, desenvolvi a proposta de plano de aula que passo a discorrer.

1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA

O plano de aula desenvolvido a seguir pautou-se no conteúdo “a importância do uso consciente da água” assunto que acredito ser de extrema relevância considerando ser um bem natural que pode deixar de existir devido ao mau uso da população mundial. E por considerar ainda que seja possível ao menos minimizarmos esses impactos com ações de conscientização e mudanças de hábitos em nosso cotidiano.

Para tanto, foi estabelecido que o projeto seria trabalhado partindo da interdisciplinaridade, da interação entre as disciplinas, potencializado pelo diálogo entre as mesmas para que o desenvolvimento do projeto aconteça na busca da formação integral dos discentes a cerca do conteúdo abordado.

Partindo dessa premissa foi iniciada a construção do plano.

1.1 DISCIPLINA OU CONJUNTO DE DISCIPLINAS

Por tratar-se de tema transversal, as disciplinas serão Ciências, Artes, Português e Inglês.

1.2 CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO DURANTE O PROJETO

Com o objetivo de conscientizar os alunos da importância da água para o meio ambiente e para nossa sobrevivência, e de contextualizar o dia 22/03 estipulado como “o dia mundial da água” trabalharemos o conteúdo “a importância do uso consciente da água”.

1.3 DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS COM O DESENVOLVIMENTO DESSE PLANO DE AULA

Os objetivos específicos do plano didático são:

1. Inserir no planejamento pedagógico das disciplinas Ciências, Português, Inglês e Artes, por ser um tema transversal, o uso das TICs como recursos pedagógicos, através da utilização de computadores, com acesso à internet;
2. Exercitar a autonomia dos alunos no uso consciente das TICs para produção de pesquisas na internet e trabalhos com o uso da metodologia da ferramenta *powtoon*, a fim de dinamizar e inovar o processo de ensino e aprendizado;
3. Desenvolver entre os alunos as habilidades relacionadas à literacia digital (ALVES & SILVA, 2015), ou seja, de um conjunto de conhecimentos, capacidades e competências relativos ao acesso, uso esclarecido, pesquisa e análise crítica das TICs, assim como as capacidades e expressão e de comunicação através das mesmas;
4. Buscar despertar nos envolvidos no projeto a conscientização da importância do uso consciente da água; e
5. Criar uma animação ou vídeo sobre o uso consciente da água através da ferramenta *powtoon*.

1.4 PÚBLICO-ALVO

O público alvo do projeto serão os discentes do 6º ano do Ensino Fundamental, turma 6º F com 28 estudantes. O desempenho da turma é satisfatório, tendo apenas 1 aluno repetente.

1.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

A Escola para qual o projeto foi proposto, é integrada à rede estadual de ensino de Juiz de Fora e oferta educação a alunos do Ensino Fundamental (1º ao 9º ano), Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos (EJA) – nível médio.

Sua estrutura física é composta por auditório, ambiente adequado para a

explicação e diálogo dos integrantes da CESAMA e Secretaria de Meio Ambiente com os envolvidos no projeto, como também laboratório de informática, com 30 computadores com acesso a *wi-fi* o que possibilitará a criação das animações e vídeos dos alunos na ferramenta digital proposta.

1.6 RECURSOS DIDÁTICOS A SEREM USADOS NO PROJETO

Os recursos didáticos utilizados serão os computadores do laboratório de informática da escola (30 computadores), a internet *wi-fi*, celulares dos alunos, quadro branco e pincéis anatômicos, papéis, canetas, lápis, borracha, informativos sobre a ferramenta *powtoon*, artigos, livros e revistas sobre o gênero textual roteiro e sobre o conteúdo do projeto, ou seja, a importância do uso consciente da água.

1.8 TEMPO PREVISTO

A proposta é desenvolver o projeto no mês de março, com culminância no dia 22/03 em que se comemora o “dia mundial da água”, desenvolvendo o projeto durante os módulos das 18 aulas de Português, 3 aulas de Artes, 3 aulas de Inglês e 9 aulas de Ciências.

1.9 ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

Durante a execução do projeto serão desenvolvidas as atividades descritas abaixo:

- CIÊNCIAS – Nas aulas de Ciências do mês de março o professor apresentará a proposta do projeto para os alunos e em seguida será ministrada uma explicação de um representante da CESAMA sobre o trabalho desenvolvido com a água na cidade de Juiz de Fora e de um representante da Secretaria de Meio Ambiente para dialogar com os alunos sobre sustentabilidade e sobre o uso consciente da água. No desenvolvimento das outras aulas o professor trabalhará com o conteúdo água / uso consciente da água a fim de construir junto com os alunos aprendizado sobre o assunto e despertar nos mesmos a criatividade para suas produções. Algumas aulas dessa disciplina ocorrerão no laboratório de informática para desenvolvimento e criação do vídeo ou animação na ferramenta.

- PORTUGUÊS – No decorrer das aulas de Português será trabalhado o gênero roteiro, na perspectiva de compreensão e assimilação dos alunos da

importância de planejamento das ações antes da criação da animação ou do vídeo na ferramenta *powtoon*. O professor orientará e acompanhará a criação do roteiro de cada aluno referente a proposta de animação ou vídeo dos mesmos. Algumas aulas dessa disciplina ocorrerão no laboratório de informática para desenvolvimento e criação do vídeo ou animação na ferramenta.

- ARTES – Nas aulas de Artes o professor trabalhará, através de um tutorial da Secretaria Geral de Educação a Distância da Universidade Federal de São Carlos e de vídeos do *Youtube* passo a passo a construção da animação ou do vídeo dos alunos na ferramenta *powtoon*. Trabalhando também conceitos de harmonia de cores, arte e *design*.

- INGLÊS – Nas aulas de Inglês o professor atuará em paralelo com o professor de arte o passo a passo da ferramenta *powtoon*, considerando que a mesma em algumas configurações de computadores apenas funciona na versão em inglês.

Considerando que se trata de um conteúdo transversal cada professor deverá adaptar sua aula para o desenvolvimento do projeto, dentro das propostas descritas em consonância com os conteúdos que devem ser trabalhados com os alunos referentes a cada disciplina.

1.10 PRODUTO

Ao final do projeto os alunos terão desenvolvido uma animação ou vídeo na ferramenta *powtoon* que será apresentado no dia da culminância e publicado na página do *facebook* da escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notório as potencialidades das tecnologias se inseridas no processo educacional, e para tanto é necessário atribuir sentido as mesmas, articulando aos objetivos que se pretende alcançar e as propostas curriculares, na busca de aulas atrativas, interessantes e motivadoras. A partir da tecnologia e da elaboração de aulas lúdicas, é possível desenvolver a interação e socialização dos discentes, construindo um processo ensino aprendizagem significativo.

Dessa forma, o plano de aula apresentado nesse trabalho constitui-se de uma alternativa, dentre muitas existentes ou que possam ser desenvolvidas, para aprimorar e enriquecer o cotidiano escolar na busca da construção de conhecimento e trocas de experiências.

Convém ressaltar, que a ferramenta tecnológica *powtoon* caracteriza-se como um instrumento pedagógico que possibilita ressignificar a aprendizagem e estimular as diferentes formas de compreensão pelos alunos dos conteúdos abordados.

Por possuir características lúdicas, que afloram a criatividade e a possibilidade de construção do conhecimento de forma tecnológica, a mesma segue ao encontro das vivências rotineiras da maioria dos estudantes que estão inseridos na era digital, ou ao menos parcialmente inseridos o que possibilita que esses discentes se envolvam significativamente com a atividade proposta e que o objetivo de construção do conhecimento e da formação integral desse indivíduo seja alcançado.

Assim, esse plano de aula apresenta-se como um norte para o desenvolvimento de aulas com o uso da tecnologia, que atrelada a mediação do professor e a construção de significados da aprendizagem possibilita enriquecer o cotidiano escolar e propiciar trocas significativas entre docentes e discentes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Temas Transversais**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro081.pdf> > Acesso em abril de 2019.

BRUNO, A. R. **Mediação partilhada e interação digital: tecendo a transformação do educador em ambientes de aprendizagem *online*, pela linguagem emocional**. In: _____. et al. (org.) Pesquisando fundamentos para novas práticas na educação *online*. SP: RG Editores, 2008.

Paiva, Lauriana G de. **Do giz colorido ao data show: uma conex@o desconect@d@/** Lauriana G de Paiva, Juiz de Fora: UFJF, 2010.

POWTOON. **Construção de animações e vídeos**. Disponível em:
<<http://www.powtoon.com>> Acesso em: 28 abr. 2019.

Secretaria Geral de Educação a Distância da Universidade Federal de São Carlos. **Tutorial Powtoon: criando vídeos animados**. INOVAEH. São Paulo: UFSCAR, 2018.

SIBILIA, P. **A escola no mundo hiperconectado: redes em vez de muros?** Matrizes. Ano 5, nº 2, ECA/USP, jan/jun 2012.