

## DELEITES DA EDUCAÇÃO: POWTOON COMO ACURÁCIA DA APRENDIZAGEM

TREATS OF EDUCATION: POWTOON AS ACTION OF LEARNING

- **Maria das Graças Freitas dos Santos** (Unisantia – [mgfreitas@unisantia.br](mailto:mgfreitas@unisantia.br))
  - **Angélica Dias Magalhães** (Unisantia – [magalhaes@unisantia.br](mailto:magalhaes@unisantia.br))
- **Mariana Pereira Delpech** (Unisantia - [mariana.delpech@unisantia.br](mailto:mariana.delpech@unisantia.br))
- **Patricia de Souza Albrecht Coutinho** (Unisantia – [coutinho@unisantia.br](mailto:coutinho@unisantia.br))

### Resumo:

*Este artigo emerge de uma reflexão filosófica à prática, de como implementar o uso da ferramenta tecnológica digital de comunicação e informação PowToon em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Logo, o objetivo geral é a implementação do uso da PowToon nos cursos de graduação a distância como substituição e ou complemento dos arquivos de planejamentos semanais, atualmente disponibilizados em Portable Document Format (PDF), tendo como objetivos específicos identificar e comparar quais as ferramentas os discentes optam e o porquê. Neste sentido, trata-se de um estudo de caso qualitativo que tem como vertente a pesquisa bibliográfica, fundamentado em autores como: Paulo Freire, que aborda a educação como prática de liberdade; Litto, Moran, Valente e Almeida que abordam em seus textos fundamentos da educação a distância, inovações educacionais, metodologias ativas, tecnologias digitais e a importância das narrativas na EaD. Os resultados observados foram descritos sobre o uso do aplicativo web como ferramenta em seu potencial mediador na aprendizagem, bem como a facilitação da compreensão do discente frente ao que foi proposto pelo docente, com o enfoque na redução de dúvidas sobre o roteiro de estudos. As autoras acreditam, com base nos resultados apurados, que o PowToon é essencial para uma aprendizagem mais prazerosa, bem como a acurácia para determinados conteúdos complexos e menos interessantes.*

**Palavras-chave:** Narrativas digitais, Metodologias Ativas, PowToon.

### Abstract:

*This article emerges from a philosophical reflection on the practice, of how to implement the use of the digital technology tool of communication and information PowToon in Virtual Environments of Learning? Therefore, the overall goal is to implement the use of PowToon as a replacement for the weekly plans currently available in Portable Document Format (PDF), with the specific objectives of identifying and comparing which tools students choose and why. In this sense, it is a qualitative-quantitative case study that will have as its subject the bibliographic research, based on authors such as: Paulo Freire, who approaches education as a practice of freedom; Litto, Moran, Valente and Almeida, who address in their texts fundamentals of distance education, educational innovations, active methodologies, digital technologies and the importance of narratives in the EaD. The expected results are: the use of the web application as a tool in its potential mediator in learning, as well as the facilitation of the student's understanding of what was proposed by the teacher, with a focus on reducing doubts about the study route. The authors believe, based on the results found that the PowToon is primordial for a more pleasurable learning, as well as the accuracy for certain complex and less interesting contents.*

**Keywords:** Digital Narratives, Active Methodologies, PowToon.

## 1. Introdução.

A Educação como espaço formal para difusão do conhecimento em uma sociedade dinâmica tem sido campo de grande estudo na busca de estratégias de ensino - aprendizagem, para que o discente seja sujeito de sua própria aprendizagem e não um receptor passivo, rompendo com a reprodução da concepção de educação bancária, como abordou Freire (1970) em crítica aos modelos tradicionais de ensino, onde o discente era visto como um sujeito passivo na construção do conhecimento e o docente como o detentor do saber.

Por meio do acesso ao computador e internet, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) na modalidade de EaD têm sido estudadas como recursos metodológicos ativos para uma aprendizagem ativa do discente, onde o papel docente não é apenas saber o que ensinar e sim, como ensinar, para não formar um receptor passivo, mas propor situações para que o mesmo desenvolva conhecimentos, habilidades e atitudes, formando um sujeito com visão empreendedora, proativa e de cooperação. “Esta modalidade está em expansão e pode facilitar o acesso ao ensino de qualidade, desde que os responsáveis estejam envolvidos e direcionados ao planejamento e à elaboração de estratégias de ensino adaptadas ao ambiente virtual” (SANTOS, 2016, p.24).

Este artigo tem como tema os deleites da educação: PowToon como acurácia da aprendizagem, apresentando a utilização de narrativas digitais (storytelling) no ambiente virtual de aprendizagem como uma abordagem que contribua na relação de ensino – aprendizagem. Este tema se justifica, pois devido a tantas opções de metodologias para a modalidade à distância, o docente muitas vezes desconhece o papel das estratégias existentes e sua relevância como abordagens que aproximem o discente do conhecimento, colaborando para que o mesmo não encare o saber como algo fragmentado, mas contextualizado, aproximando a teoria de sua prática, perpassando a relação: docente – discente. Assim, surge a aplicação do PowToon, com enfoque em uma estratégia de aprendizagem marcada pela flexibilidade, facilitando a interpretação de texto, conferindo maior independência ao discente.

Segundo a teoria da Aprendizagem Multimídia, de Richard Mayer, (2003) os alunos aprendem mais profundamente quando ideias são apresentadas utilizando múltiplos meios, como sons, imagens, vídeos e animações.

Portanto, o objetivo geral é a implementação do uso do aplicativo web PowToon aplicados em cursos de graduação a distância como substituição dos planejamentos semanais, atualmente disponibilizados em *Portable Document Format* (PDF), tendo como objetivos específicos identificar e comparar quais as ferramentas os discentes optam e o porquê.

## 2. Pressupostos teórico: o recurso de narrativas digitais (storytelling) como metodologia ativa

De acordo com Moran (2013), “metodologias são grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas, diferenciadas.” Para Silberman (1996, apud Barbosa, 2013, p.

55) “se nossa prática de ensino favorecer no discente as atividades de ouvir, ver, perguntar, discutir, fazer e ensinar, estamos no caminho da aprendizagem ativa”, resumindo assim, os princípios das metodologias ativas de aprendizagem.

A utilização de narrativas na educação não é atual, tendo como inovação apenas sua produção através de combinação de mídias, que de antemão era realizada apenas na forma tradicionalmente escrita e oral. Valente e Almeida (2012) citam que a denominação de narrativas digitais ocorre devido à utilização das TDICs como *mobiles*, câmeras, gravadores de som, onde através dos recursos oferecidos por estas tecnologias é possível inovar na forma de narrar. Para os autores, a utilização das narrativas digitais como um recurso metodológico pode ser visto como “uma janela na mente do aprendiz” (p.58), pois a narrativa permite o mesmo de entender o nível de conhecimento que ele dispõe sobre os conteúdos, procedimentos, atitudes e sentimentos em relação aos temas trabalhados.

Sob a perspectiva de trabalhar com estratégias ativas de ensino que possibilite reflexões para a prática de transformação, Paulo Freire (2005, p.14), em sua obra *Pedagogia do Oprimido*, afirma que “a reflexividade é a raiz da objetivação”, chamando a atenção para a necessidade de que o docente deve promover a reflexão sobre a língua, sobre os usos sociais que dela fazem os discentes. O docente, mediando o conhecimento, pode concretizar o distanciamento necessário entre os estudantes e o mundo, a fim de objetivar a realidade, tornando-a passível de ser analisada. Com isso, a subjetividade dos discentes e o contexto não se opõem, mas são colocados em diálogo, o que permite a construção de relações de ensino e de aprendizagem. A subjetividade, neste caso, pode ser compreendida como condição inerente do ser – capacidades afetivas, sensoriais, imaginativas, enquanto a objetividade é a possibilidade de dar sentido a essas particularidades. Assim é possível transferir as reflexões de Paulo Freire para narrativas digitais, onde por meio desse recurso o docente pode despertar a consciência dos discentes para uma práxi efetiva, uma vez que as narrativas permitem que o sujeito entre em contato com a realidade inicialmente de modo emocional, mas, posteriormente, e com a mediação do docente, de modo reflexivo.

Valente (2014, p.155) em seu artigo “A comunicação e a educação baseada no uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação” aponta que “é possível identificar diversos trabalhos na literatura internacional que utilizam o “digital storytelling” na educação, como auxílio no processo educacional”, citando autores como Yuksel, Robin e Mcneil (2011) que discutem como os educadores e estudantes ao redor do mundo utilizam esta ferramenta e as diferentes percepções culturais sobre esta tecnologia. No mesmo artigo o autor enfatiza a facilidade de aplicar as narrativas digitais como metodologia de ensino, devido aos recursos oferecidos pelas TDICs como: Flash, Movie Maker, softwares para produção de blogs e aplicativos convencionais para apresentação, como o PowerPoint.

Na EaD, os processos de ensino – aprendizagem são mediados através de recursos escritos, orais e audiovisuais, que são elaborados ou previamente selecionados aplicados nas comunidades virtuais de ensino, também conceituadas como AVAs – Ambiente Virtuais de Aprendizagem.

### 2.1. PowToon

Segundo informações que constam no site oficial, a PowToon foi fundada em 2012 por Iliya Spitalnik, Daniel Zaturansky, Sven Hoffman e Oren Mashkovski, com o objetivo de se

comunicar com o público por meio de vídeos animados, que pudesse serem feitos de forma rápida e barata. A PowToon é um software de animação baseado na Web que permite aos usuários criarem apresentações animadas manipulando objetos pré-criados, imagens importadas, música fornecida ou criações do próprio usuário. Utiliza um mecanismo Apache Flex para gerar um arquivo XML que pode ser jogado no visualizador online PowToon, exportado para o YouTube ou baixado como um arquivo MP4. Atualmente possui mais de 16 milhões de usuários em todo mundo.

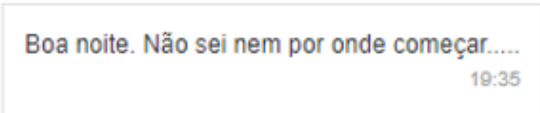
### 3. Metodologia

A presente pesquisa qualitativa foi aplicada em uma instituição de ensino superior particular, localizada na Baixada Santista, mais precisamente na cidade de Santos, Estado de São Paulo - Brasil. Utilizou-se do método indutivo, pois iniciou-se a partir das observações dos questionamentos recebidos dos discentes de cursos de graduações superiores tecnológicas, licenciaturas e bacharelados oferecidos na modalidade de Educação a Distância. Os questionamentos recebidos via mensagem ou via telefone sobre: “como eu faço para iniciar os meus estudos?”, “por onde eu começo estudar?”, “o que devo fazer primeiro?”. Vale ressaltar, que os discentes são orientados antes, durante e depois de serem inseridos nas salas virtuais.

A organização dos questionamentos está em ordem cronológica, bem como as respostas dos professores tutores. Seguidamente mostra-se a estrutura utilizada em no evento 17º MoodleMoot Brasil – São Paulo – 26 e 27 de abril de 2018, ocorrido na Universidade Mackenzie -SP. O qual foi elaborado um minicurso presencial com o objetivo de contribuir com a implementação do uso da PowToon como ferramenta tecnológica digital de comunicação e informação, bem como facilitar a compreensão do discente frente ao que foi proposto pelo docente, com o enfoque na redução de dúvidas sobre o roteiro de estudos.

O minicurso de segue a estrutura de um roteiro de estudos em formato portátil de documento, conseqüentemente a transformação dele em um roteiro dialógico e depois uma animação em vídeo.

### 4. Resultados



Boa noite. Não sei nem por onde começar.....  
19:35

Figura 1. Para ilustrar as observações realizadas.  
Fonte: Elaborado pelas autoras.

Assim surgiu a necessidade de descobrir as causas desses questionamentos. Os roteiros de estudos são atrativos? Os roteiros de estudos são dinâmicos? Os roteiros de estudos são atrativos, dinâmicos e contribuem para o processo de ensino-aprendizagem?

Para isso, foi elaborado um roteiro de estudos utilizando-se da ferramenta web PowToon aplicada às Atividades Complementares Culturais dos Cursos de Bacharelados em Administração e Ciências Contábeis, logo foi oferecido aos alunos um roteiro de estudos em formato portátil de documento contendo 11 páginas, o qual abordou 1) a identificação do docente, como: curso, componente curricular, carga horária, período de duração e objetivos, 2) contextualização do componente curricular e 3) o detalhamento das propostas das atividades, conforme figura 2.


 Prazeres da Educação: PowToon  
 como acurácia da aprendizagem

**ROTEIRO DE ESTUDOS**

Minicurso	Prazeres na educação: PowToon como acurácia da aprendizagem.
Login Gmail / Youtube / PowToon	e-mail aluno01: <a href="mailto:moodlemoot01@gmail.com">moodlemoot01@gmail.com</a> senha: moodle20181
Login Moodle Cloud	Login: aluno01 Senha: 123456
Duração do curso	50 minutos
Professoras	Angélica Dias Magalhães Maria das Graças Freitas dos Santos Patricia de Souza Albrecht Coutinho
Data início	26/04/2018
Data término	26/04/2018
Objetivos	Implementar o uso do aplicativo web PowToon como ferramenta tecnológica digital de comunicação e informação, bem como facilitar a compreensão do discente frente ao que foi proposto pelo docente, com o enfoque na redução de dúvidas sobre o roteiro de estudos.

**Proposta 01 - Exemplificação prática**

Tipo da Atividade: Leitura de um artigo	Duração: 4 horas
Atividade em Grupo	Atividade Avaliativa

**Disciplina:** Tecnologias Aplicada a Educação

**Atividade:** Leitura do artigo “Fluência tecnológica na visão dos tutores e os seus desafios”  
 Disponível em: [http://seer.azed.net.br/edicoes/2016/02\\_Fluencia\\_tecnologica.pdf](http://seer.azed.net.br/edicoes/2016/02_Fluencia_tecnologica.pdf)  
 Acesso em: 25/04/2018

**Objetivo da Atividade:** Identificar as principais características essenciais tecnológicas do tutor.

**Ação:** Construa um texto colaborativo com o seu grupo, de acordo com o tema proposto. Utilize a ferramenta wiki.

Figura 2. Modelo de roteiro de estudos em Formato Portátil de Documento – PDF.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Este roteiro foi transformado em narrativa digital, ou seja, foi elaborado um novo roteiro, este, dialógico e posteriormente um vídeo de 2 minutos e 18 segundos, de acordo com a figura 3.

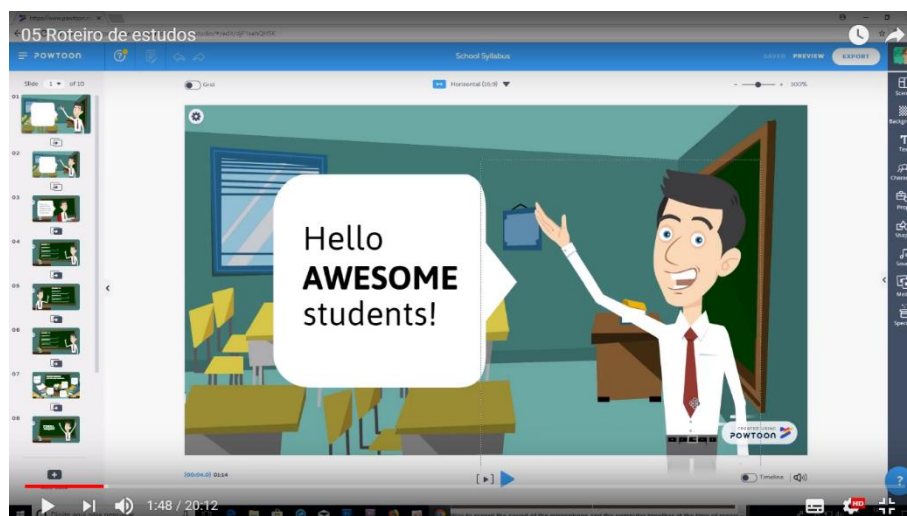


Figura 3. Roteiro de estudos animado em formato de vídeo PowToon  
Fonte: Elaborado pelas autoras.

Sendo assim, expandiu-se para outros cursos oferecidos na modalidade de Educação a Distância como: Pedagogia e atualmente para os cursos: Processos Gerenciais, Logística, Recursos Humanos, Marketing, Gestão Financeira, Segurança Pública e Empreendedorismo.

No tocante, também foi compartilhado essa ideia no minicurso presencial com o objetivo de contribuir com a implementação do uso da PowToon como ferramenta tecnológica digital de comunicação e informação, bem como facilitar a compreensão do discente frente ao que foi proposto pelo docente, com o enfoque na redução de dúvidas sobre o roteiro de estudos.

Estimular o discente é sempre um desafio, para isso muitas ferramentas estão à disposição do docente. A fim de tornar o roteiro de estudos mais atrativo e dinâmico para substituir o oferecido em Formato Portátil de Documento – PDF, surge a PowToon, buscando uma estratégia de aprendizagem marcada pela flexibilidade, facilitando a interpretação de texto, conferindo maior independência ao discente. Neste sentido, propõe-se o uso do aplicativo web PowToon como ferramenta TDIC, em seu potencial mediador na aprendizagem, para facilitação da compreensão do discente frente ao que foi proposto pelo docente, com o enfoque na redução de dúvidas sobre o roteiro de estudos.

## 5. Considerações finais.

O intuito de trabalhar com narrativas digitais no ensino superior EaD é apresentar esta técnica como uma estratégia prática que possibilite uma abordagem pedagógica que aproxime o discente do conhecimento, perpassando a interação discente – docente através da exploração do potencial das TDICs, como apresenta Valente (2005), que o objetivo da narrativa na forma digital é facilitar a análise e depuração de diversos conteúdos, criando condições para o discente construir novos conhecimentos. Neste sentido, as autoras acreditam, com base nos resultados parciais, e na teoria da aprendizagem multimídia (MAYER, 2009), que o aplicativo web PowToon pode proporcionar uma aprendizagem mais prazerosa, bem como o tiro certo para determinados conteúdos complexos e menos interessantes.

Outros autores já trabalham com as narrativas digitais. Moran (2015) aborda que é necessário misturar técnicas, estratégias, recursos e aplicativos para deixar os processos de ensino menos previsíveis, para mudar a rotina e surpreender os discentes. “A diversidade de técnicas pode ser útil, se bem equilibrada e adaptada entre o individual e o coletivo. Cada abordagem - problemas, projetos, design, jogos, narrativas...” (MOURAN, 2015, p. 7). Para exemplificar a utilização de narrativas digitais no ensino superior, Menezes (2010) utiliza a narrativa digital como recurso pedagógico desde o ano de 2005 em umas das disciplinas na modalidade a distância da graduação em Letras da Universidade de Minas Gerais. O autor realizou a análise de 20 narrativas que foram produzidas no ano de 2005 por seus discentes, relatando que embora não tenha dado instruções quanto à estrutura narrativa, a observação de alguns padrões de conteúdo e forma no resultado final de cada narrativa, como cor de fundo, formato, imagens e hiperlinks, permite mostrar que as narrativas não são meras ilustrações de textos, mas que a associação de texto e imagem são aspectos importantes da cognição humana.

## 6. Referências

BARBOSA, E.F; MOURA, D.G; **Metodologia ativa de aprendizagem na educação profissional e tecnológica**. Disponível em: <http://www.bts.senac.br/index.php/bts/article/view/349/333>. Acesso em 27 fev. 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 49ª ed. Paz e Terra, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 33 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

MAYER, R. E. **Multimedia learning**. Cambridge University Press, 2009

MAYER, R. E; MORENO, R. **Aids to computer-based multimídia learning**. Learning and Instruction 12, 2002, 107-119. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/4ec6/ebedd04e7ddc06dd38b53a84bdc3ce3c6b16.pdf> Acesso em 10 mai. 2018.

MENEZES, V. **Narrativas multimídia de aprendizagem de língua inglesa**. In: Ver. Signos, 43, Número especial. Monográfico nº 1, p. 183 – 203. Valparaíso, 2010. Disponível em: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/signos/v43s1/a11.pdf> Acesso em 04 mar. 2018.

MILLER, Carolyn Handler. **Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment**, New York and London: Focal Press - Taylor & Francis Group, 2014.

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](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf) Acesso em 27 fev. 2017.

MORAN, J.M. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Disponível em [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso em 27 fev. 2017.

VALENTE, J. A. **Comunicação e a Educação baseada no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação**. Revista UNIFESO – Humanas e Sociais, Vol. 1, n. 1, 2014, pp. 141-166. Acesso em 04 mar. 2018.

VALENTE, José Armando; MORAN, José Manuel; ARANTES, Valéria Amorim (orgs.). **Educação a Distância: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 36.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

PEREIRA, A.T.C.; SCHMITT, V.; DIAS, M.R.Á.C. Ambientes virtuais de aprendizagem. In: PEREIRA, A.T.C. AVA: Ambientes virtuais de aprendizagem em diferentes contextos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

POWTOON. Contexto histórico. Disponível em: <https://www.PowToon.com/aboutus/> Acesso em: 04 mar. 2018.

SANTOS, M.G.F.; MANTILHA, S.P.S. **Fluência Tecnológica na visão dos tutores e os seus desafios**. In: Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância. Disponível em: [http://www.abed.org.br/revistacientifica/Brazilian/2016/02\\_Fluencia\\_tecnologica.pdf](http://www.abed.org.br/revistacientifica/Brazilian/2016/02_Fluencia_tecnologica.pdf) Acesso: 04 mar. 2018.