



TECNOLOGIAS DIGITAIS E ENSINO DE LE: A mediação com o *powtoon* em aulas de inglês no curso de Letras

Dlúbia Santclair

PPGSS, MIELT, Universidade Estadual
de Goiás, Anápolis (GO)
dlubiasantclair@gmail.com

Dra. Barbra Sabota

D, MIELT, Universidade Estadual de
Goiás, Anápolis (GO)
barbrasabota@gmail.com

PALAVRAS - CHAVE: Tecnologia. *Powtoon*. Sociointeracionismo.

INTRODUÇÃO

A mediação tecnológica é reconhecida como alternativa fundamental para atender as demandas da sociedade contemporânea, certos da ampla capacidade interconectiva proporcionada pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). No entanto, vale ressaltar que a tecnologia isolada não atenderia às necessidades do processo educacional. O caminho é duplo, portanto, o artefato deve estar atrelado a uma postura mediadora do professor.

Na concepção de Toschi (2011) a mediação não é isolada, mas ocorre de maneira contextual, interrelacional e histórica. Dessa forma, a mediação pode ser vista como um processo contínuo e complexo, no qual há uma interconexão entre professor, ferramenta tecnológica e o conteúdo, o objeto de aprendizagem.

Conforme Moran, Masetto e Behrens (2000), na relação ensino-aprendizagem, o sucesso do professor-mediador está relacionado à postura de “facilitador, incentivador e motivador da aprendizagem”, capaz de despertar a busca pelo objeto de conhecimento ao sujeito cognoscente. Nesse sentido, as ferramentas tecnológicas, enquanto objetos de linguagem e/ou semiótico (SIGNORINI e CAVALCANTI, 2010), são consideradas alternativas valiosas para o fator motivacional, contribuindo com a integração do aprendiz e a informação. Visto que os alunos vivenciam a familiaridade cotidiana de uso dessas ferramentas, aprendendo novas formas de sociabilidade, afetividade e aprendizado no contexto sociocultural em que estão inseridos.



Essa análise propõe assim ampliar a concepção de mediação didática (D'ÁVILA, 2001 citado por TOSCHI, 2011) ao considerar a mediação tecnológica como múltipla, por entrelaçar a ação didática do professor aos diversos tipos de linguagem imbuídos nos aparatos tecnológicos. Contudo, deixa-se de considerar os recursos tecnológicos apenas como forma de ampliar o repertório docente, mas associa-os a uma produção colaborativa de novas referências para o convívio social, especialmente no ensino de línguas. Assim, este trabalho pretende fomentar discussões sobre a mediação tecnológica e apresentar um relato de experiência sobre o uso do *powtoon* como uma ferramenta potencial para a formação do sujeito, especialmente, no processo de ensino de línguas.

A mediação, entendida como um processo dialógico de comunicação e interação entre mediador, aprendiz e objeto de aprendizagem, atrelada às tecnologias pode corroborar com novos processos de construção dos conhecimentos linguístico-comunicativo (KENSKI, 2008). Portanto, pensar em mediação e uso de tecnologia nos remete a compreensão do conceito de mediação tecnológica e ainda reforça o valor desse recurso para o papel do professor.

MATERIAL E MÉTODO

Tendo em vista a necessidade de propiciar a interação e construção de saberes, a partir de práticas sociais discursivas, conforme previsto na ementa da disciplina em estudo. Utiliza-se do *powtoon*, uma hipermídia baseada em vídeo, que dialoga com as maneiras atuais de ler, escrever e compartilhar informação, promovendo, assim, a construção de algo novo a partir do que foi desenvolvido durante as aulas.

As atividades foram realizadas na sala de aula da disciplina de Língua Inglesa III, compuseram parte da proposta de ensino de um bimestre letivo, sendo utilizadas quatro aulas de 100 minutos e contou com a participação dos alunos que cursam o 3º ano de Letras em uma Universidade Estadual, um total de 26 acadêmicos.

Para seleção das atividades, embasamos na Unidade 2, do livro *New Framework 2 Pre-intermediate*, especificamente na sessão *Just good friend*. Utilizamos o artigo da Wikipédia, versão em inglês, para apresentarmos o seriado *Friends* (opção sugerida pelo livro). E, ainda, imagens dos personagens retiradas do *Google image* para a etapa de definição das características. Vale resaltar que na etapa de construção da apresentação com a ferramenta *powtoon*, os alunos tiveram a autonomia de escolhas, principalmente das cenas.

Para avaliar a ferramenta, fizemos duas sessões orais ao final de cada etapa de apresentação e ainda a produção de uma narrativa semiestruturada escrita pelos alunos.



Sessões educativas: o uso do *powtoon*

Inicialmente, os alunos foram questionados sobre o que normalmente acontece em novelas, romances e seriados, cujas respostas relacionaram a encontros amorosos, mortes trágicas, paixões, desavenças, entre outros. Para em seguida, serem apresentados à série *Friends*, que é um seriado norte americano que estreou em 1994 e ficou no ar por uma década. A série gira em torno da amizade de três homens (Chandler, Ross e Joey) e três mulheres (Monica, Rachel e Phoebe) e as cenas são gravadas nos apartamentos de cada um e no *Central Perk Coffee*, localizado em Nova York (WIKIPÉDIA, 2015).

Individualmente, foi solicitado que cada aluno descrevesse as características físicas de cada personagem, a partir de algumas fotos; depois, tentassem relacionar as imagens construídas com as opções de emprego listadas. Após a oportunidade de apresentar e justificar suas escolhas, propõe-se uma reflexão sobre os estereótipos. De acordo com Pereira (2007), estereótipo se refere à generalização da imagem social de um indivíduo sob a perspectiva do grupo que pertence.

Em sequência, os alunos foram encorajados a listar adjetivos para descrever a personalidade de cada personagem e a encontrar trechos/cenas dos episódios que comprovassem os adjetivos apresentados.

Finalmente, a professora apresentou as características da ferramenta *powtoon*. Quais sejam: a forma de acesso, os recursos de áudio e vídeo, fundos de tela, animações, etc. Visto que se trata de um *software* parcialmente gratuito, que possibilita a criação de vídeos e apresentações animadas. Os alunos foram convidados a avançar os limites do papel e ressignificar o conhecimento adquirido ao construir uma apresentação em vídeo, de forma colaborativa. Cada grupo representaria um personagem, com suas características físicas e personalidade; além de ilustrar o relacionamento existente entre eles com a criação de uma nova cena, a partir dos recortes feitos.

Tal proposta coloca os alunos no centro do processo de aprendizagem e viabiliza a síntese, conceito apresentado por Vygotsky (1998), que é a criação de um novo saber, a partir da oportunidade de (re) pensar a tarefa e os recursos linguísticos utilizados, de autoavaliar a compreensão do objeto de aprendizagem e de relacionar a informação às vivências sociais.

RESULTADOS



Destacamos alguns fragmentos retirados das narrativas produzidas pelos alunos ao final da proposta de atividade relatada anteriormente, as quais comprovam a relevância dos recursos tecnológicos para implementar as práticas educativas da atualidade.

Segundo o aluno *Sky* “o *powtoon* possibilita uma criação muito mais rica, podendo fazer parte da apresentação/criação de textos, áudios e vídeos que podem ser mesclados. Outro fator primordial é que depois de finalizada pode ser interativa”. Essa afirmação traz a perspectiva de customizar, adequar e/ou personalizar o aprendizado, seja escrita ou oralmente, dada a quantidade de recursos disponíveis nessa ferramenta. Além de reconhecer o valor da web 3.0 no sentido de compartilhar esses conhecimentos na rede, a fim de despertar novas elaborações.

A *Moon* afirma que “utilizá-lo foi muito divertido, pois oferece inúmeras opções criativas na execução do trabalho”. E foi reforçada pela *Flower* que diz: “é uma ferramenta dinâmica e divertida, que nos instiga a querer incrementar mais o trabalho.” Essas afirmações destacam o tratamento do aprendizado de forma inovadora, considerando o valor motivacional da mediação tecnológica.

Já a *Earth* enfatiza a importância da colaboração na construção do conhecimento (FIGUEIREDO, 2006). Os alunos se tornam responsáveis pela própria aprendizagem na medida em que contribui com a formação do outro. Ela menciona que essa mediação “proporciona um aprendizado melhor devido ao empenho que deve ser aplicado na construção do vídeo; além de ser uma aula com interação e participação dos alunos”.

Essas considerações mostram a relevância da mediação do professor, tendo como suporte o artefato tecnológico, no caso o *powtoon*. Além de salientar o processo de negociação de significados na elaboração de um novo saber, provocado pela interação social dos sujeitos envolvidos.

CONCLUSÃO

Buscamos neste texto compreender a noção de mediação tecnológica, que se configura a partir da mediação do professor e das ferramentas tecnológicas interrelacionados ao conteúdo de aprendizagem.

É possível afirmar que a proposta de mediação com o uso do *powtoon* é bastante adequada para o ensino e aprendizagem de línguas. Visto que permite ao aprendiz customizar



as práticas linguísticas: oral e escrita; evidenciar o caráter motivacional da mediação tecnológica e, ainda, desenvolver o processo de síntese.

REFERÊNCIAS

FIGUEIREDO, F.J.Q. de. *A aprendizagem colaborativa de línguas: algumas considerações conceituais e terminológicas*. IN: *A aprendizagem colaborativa de línguas*. Org. por Francisco José Quaresma de Figueredo. Goiânia: Ed. da UFG, 2006.

GOLDSTEIN, B. *New Framework 2 Pre-intermediate*. London:Richmond Publishing, 2008.

KENSKI, V. M. *Tecnologias e tempo docente*. Campinas: Papyrus, 2013.

MASETTO, M. T. *Mediação pedagógica e tecnologias de informação e comunicação*. In: MORAN, José M.; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Maria A. (Org.) *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papyrus, 2013

PEREIRA, A. L. *Representações de gênero em livros didáticos de língua estrangeira: reflexos em discursos de sala de aula e relação com discursos gendrados que circulam na sociedade*. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Departamento de Linguística aplicada do Instituto de Estudos da Linguagem. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2007.

SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M. C. *Língua, linguagem e mediação tecnológica*. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, 49(2): 419-440, Jul./Dez. 2010.

TOSCHI, M. S. *CMDI – Comunicação Mediada por Dispositivo Indutor: elemento novo nos processos educativos*. In: LIBÂNEO, José Carlos e SUANNO, Marilza Vanessa Rosa. (Orgs.) *Didática em uma sociedade complexa*. Goiânia: CEPED, 2011.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e Linguagem*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998

www.powtoon.com. Acesso em 22 de Maio de 2015

www.wikipedia.org/wiki/Friends. Acesso em 22 de Maio de 2015

www.google.com. Acesso em 22 de Maio de 2015