

# **CARTOON STORY MAKER: APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DO USO DE APARELHOS ELETRÔNICOS EM SALA DE AULA**

Cybele Ruana Ferreira de Moraes<sup>1</sup>

## **RESUMO**

O desenvolvimento tecnológico vem permeando nosso meio. Percebemos a necessidade de se abordar sobre as tecnologias com propósito educativo, como, por exemplo, o uso do aplicativo *Cartoon Story Maker* nas aulas de inglês. Nosso estudo fundamenta-se nos conceitos de Moran (2007) e Costa (2013). A pesquisa é de cunho qualitativo e teve como escopo investigar os benefícios do aplicativo *Cartoon Story Maker* no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de língua inglesa. A inserção do aplicativo promoveu maior eficácia no processo de de língua inglesa. Observamos que as tecnologias causam afetividade nos jovens, o que acarreta uma aprendizagem de forma mais prazerosa.

**Palavras-Chaves:** tecnologia, aprendizagem, Língua Inglesa, *Cartoon story maker*.

## **Introdução**

Vivemos em uma geração tecnológica, em que os meios de comunicação digitais estão sendo cada vez mais inseridos no nosso cotidiano. Destaca-se, nesse contexto, a pertinência das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) serem inseridas dentro do contexto educacional, com o intuito de proporcionar melhorias no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem.

Diante disso, é de suma importância que o corpo escolar possa se reeducar e introduzir, em suas práticas pedagógicas, os instrumentos que fazem parte do cotidiano dos estudantes que, além de serem consideradas instrumentos afetivos dos discentes, pode ser considerada, também, instrumentos auxiliares na aprendizagem de conteúdos de maneira mais eficaz devido o engajamento do aluno ao fazer uso dessas ferramentas no ato de

---

<sup>1</sup> Mestra em Ensino pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Umarizal, Brasil. ORCID: <<https://orcid.org/0000-0001-8517-9553>>. E-mail: cybele.ruana.f.m@gmail.com

aprender.

O referido trabalho se direcionou por essa temática devido a uma experiência acadêmica com o aplicativo *Cartoon Story Maker* em uma disciplina de mestrado, ofertado pela Universidade do Rio Grande do Norte (UERN), no ano de 2018. Durante as aulas pudemos observar as vantagens que o *Cartoon Story Maker* poderia proporcionar, de forma particular, nas aulas de língua inglesa de ensino fundamental e também médio.

Para que fosse possível realizar esta investigação, foi necessário traçar alguns objetivos a fim de direcionar a pesquisa. Como objetivo geral pretendemos investigar o desenvolvimento da aquisição da língua inglesa com o aplicativo *Cartoon Story Maker* com os alunos de ensino básico. Por sua vez, os nossos objetivos específicos são analisar as perspectivas dos alunos a respeito do ensino de Língua Inglesa com o uso de um aplicativo; e identificar os conhecimentos dos estudantes a respeito de tecnologias em sala de aula.

Nesta proposição, configurou-se necessário questionar aos discentes, através de um questionário, qual a opinião a respeito da experiência com o uso das tecnologias digitais na aprendizagem de língua inglesa. Utilizamos, ainda, como procedimento da pesquisa, o método indutivo, como também trabalhamos com o paradigma qualitativo, em que será analisado questionários aplicados a adolescentes que estudam o último ano do ensino fundamental (9º ano).

A fim de aprofundar e fortalecer a veracidade dessa investigação, foi necessário um aprofundamento teórico a partir da revisão e discussão a partir de obras de alguns autores como Costa (2013) e Moran (2007) e documentos, como o PCN+, como detalharemos a seguir.

## **Referencial teórico**

Nessa seção apresentamos a teoria da pesquisa, que foi direcionada para área das tecnologias e sua relevância em sala de aula. Além disso, realizamos esclarecimentos a respeito de um software específico para utilização em sala de aula.

Sabemos que a sociedade vive em constantes transformações e, diante disso, a linguagem, por não ser imutável, também sofre mudanças no decorrer dos tempos. A língua inglesa, por exemplo, “é convencionalmente dividida em três partes: inglês antigo, inglês médio, e inglês moderno. Agora, com o advento da tecnologia podemos falar de um quarto período na história deste idioma: depois do inglês moderno chegou o período do inglês global” (COSTA 2013, p. 26). Desse modo, as novas tecnologias, além de conseguirem

influenciar positivamente nas transições da linguagem, podem contribuir no processo de aprendizagem.

A utilização de novas tecnologias pode promover, além de uma aprendizagem mais lúdica, o afeto pela disciplina a qual ela está sendo implantada. Segundo Amante (2007, p. 56), é fundamental “aplicar à utilização das novas tecnologias aquilo que a investigação educacional nos diz sobre o modo como as crianças pequenas aprendem”. Ou seja, as TICS possuem a possibilidade de ensinar interagindo e brincando, de maneira que as crianças sejam capazes de se engajar mais na aula e na aprendizagem do conteúdo trabalhado em sala.

Uma das características do ensino tradicional é a resistência que há diante da inserção das novas tecnologias no processo educativo interdisciplinar. Sabemos que a tecnologia está, nos dias de hoje, mais acessível aos discentes. Para Ramos (2012, p.5):

Neste contexto, aparece um novo formato de educação, no qual giz, quadro e livros não são mais os únicos instrumentos para dar aulas que os professores possuem, necessitando, assim, desenvolver um conjunto de atividades didático-pedagógicas a partir das tecnologias disponíveis na sala de aula e as que os alunos trazem consigo.

Ou seja, o educador, assim como a sociedade, precisa adaptar-se e, conseqüentemente, adaptar também suas práticas pedagógicas a fim de acompanhar o que está fazendo parte do cotidiano dos alunos e que podem ser aproveitados para fins educativos.

É importante frisar que as novas tecnologias precisam ser mediadas de forma inovadora para que ocorra mudanças significativas dentro das salas de aula e no âmbito educacional como um todo. Para Costa (2013, p. 127):

O professor tem que estar preparado para criar e otimizar conteúdos educacionais para uso em dispositivos móveis, adaptar conteúdo da internet e dos livros didáticos para o celular, entre outras ações que envolvam o uso de aparelhos digitais dotados de mobilidade.

Diante dessa afirmação, podemos dizer que para inserir uma ferramenta tecnológica dentro da sala de aula deve haver, antes de tudo, planejamento e direcionamento da parte do docente. Sem isso é inviável inserir instrumentos tecnológicos, mesmo porque nas instituições de ensino esses recursos são explorados de maneira não superficial.

Levando em consideração essa linha de pensamento, é importante frisar que é de suma importância que os docentes tenham domínio a respeito dos instrumentos utilizados para que os alunos tenham capacidade de aprender o conteúdo, desenvolver sua autonomia e ampliar sua intelectualidade. Para Moran (2007, p. 3),

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes.

Em suma, as tecnologias podem possibilitar o desenvolvimento da intelectualidade dos estudantes, explorando os conteúdos já determinados a serem trabalhados em sala de aula, como também letrar os alunos em um viés crítico, social e político.

As escolas buscam diariamente estratégias que facilitem a participação, engajamento e aprendizagem dos estudantes. Entretanto, mesmo com as ferramentas digitais, que acreditamos ser capazes de contribuir significativamente para o desenvolvimento intelectual dos estudantes, as tecnologias, aparentemente, ainda não são bem aceitas na escola. Segundo Libâneo (2007, p.309), “o grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem”. A partir disso, defendemos a ideia de que a partir de algumas ferramentas tecnológicas, como o aplicativo *Cartoon Story Maker*, é possível ministrar uma aula interativa, lúdica, atrativa e eficaz.

No que diz respeito a língua inglesa há uma infinidade de possibilidades de como essa disciplina pode ser trabalhada, uma delas é o uso de aparelhos móveis, como: notebook, celulares e tablets. Alguns aplicativos podem ser utilizados para desenvolver o vocabulário e também a criatividade dos estudantes como, por exemplo, o *Cartoon Story Maker*<sup>2</sup>. De acordo com Arantes (2018, p.3), no que diz respeito a cultura digital, “[ela] preconiza compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética para comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autonomia”. Diante dessa afirmação, percebemos que a inserção das tecnologias pode ser capaz de produzir significados e saberes acerca do conteúdo ministrado como também social, sendo capaz de trabalhar a intertextualidade e a criticidade.

Como o próprio nome no aplicativo já sugere, o *Cartoon Story Maker* é<sup>3</sup> uma ferramenta utilizada para elaboração de desenhos em quadrinhos. Os estudantes podem utilizar os personagens, ambientes e emoções, que o próprio aplicativo disponibiliza, como

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://pt.freedownloadmanager.org/Windows-PC/Cartoon-Story-Maker-GRATUITO.html>. Acessado em 23/05/2019

também podem criar um de sua autoria. No momento da criação da fala o discente pode, também, elaborar as versões escritas e sonoras, se assim ele preferir. A respeito do gênero quadrinho, Corrêa (2013, p. 4) afirma:

O artifício tem o potencial de beneficiar a produção de conhecimento conforme a realidade das escolas públicas dessa região e possibilitar ao professor maior dinamismo em suas atividades, relacionando a realidade local à sala de aula e fazendo com que haja maior interesse de seus alunos no processo de aprendizagem proposto.

O gênero tirinha, por exemplo, possui potencial de discutir contextos sociais, culturais bem como assuntos que são cobrados em sala de aula e que precisam ser trabalhados pelo professor. Com o uso desse artifício, os alunos irão aprender o conteúdo tradicional de uma maneira atualizada, dinâmica e atrativa. Por meio dessa ferramenta os professores de inglês podem inserir a aquisição da segunda língua em que os discentes poderão praticar algumas das habilidades linguísticas, sendo elas: o *written* e *listen*. Além disso, os estudantes conseguirão adquirir o aumento no vocabulário como também familiaridade a respeito das pronúncias de algumas palavras em inglês.

Além de proporcionar o aumento do vocabulário da respectiva língua, os alunos poderão se familiarizar com a fala e a pronúncia da língua estrangeira, pois o aplicativo permite que o usuário faça gravações de áudio durante a elaboração das histórias em quadrinho. Para Silva (2015, p.4), “podemos observar que os diferentes tipos textuais abrangem as conhecidas categorias: narração, argumentação, exposição, descrição e injunção. Essas categorias são também chamadas de sequências tipológicas e a identificação delas no texto pode ser feita pelos próprios fenômenos léxico-gramaticais da língua”. Vale salientar que essas habilidades linguísticas são de grande importância ao aprendiz de língua estrangeira. Diante disso, podemos dizer que o uso das TICs em sala de aula pode otimizar a aprendizagem dos discentes, bem como sua criatividade e criticidade.

Outro aspecto que o professor deve levar em consideração é realizar atividades que todos os alunos possam participar. Levando em consideração a realidade social de alguns estudantes, sabemos que nem todos possuem aparelhos eletrônicos. Como educadores, temos que promover a participação e inclusão desses discentes, fornecendo o material que o sujeito não possui, ou proporcionar uma atividade em grupo em que o material seja compartilhado. Para Costa (2013, p.122), “compreendemos que muitos alunos levam vários dispositivos

móveis para sala de aula, mas cada dispositivo tem opções diferentes para a comunicação e alguns oferecem mais potencialidades de aprendizagem do que outros em determinado contexto”. Mesmo com as infinitas possibilidades de melhoria que o uso das tecnologias podem oferecer ao ensino, ela ainda não é tão aceita como deveria no ambiente escolar. Os aparelhos eletrônicos, na maioria das vezes, são vistos como instrumentos capazes de desviar a atenção dos estudantes e prejudicar o seu aprendizado. Diante disso, precisamos ter consciência que as novas tecnologias, se usadas de maneira apropriada, podem ser uma estratégia capaz de atrair a atenção dos alunos e, conseqüentemente, aumentar a sua aprendizagem.

Muitos dos problemas relacionados a aprendizagem estão diretamente ligados a questões como a má formação do professor, ao seu despreparo para condução da aula, salários desestimulantes, juntamente com grandes jornadas de trabalho e a utilização de um único e repetitivo método de ensino. Sem haver qualquer relação do conteúdo ministrado em sala de aula a problemas que estejam relacionados com o cotidiano do aluno. Segundo o PCN+<sup>4</sup> muitos desses problemas estão ligados a tradição estritamente disciplinar do ensino básico, de transmissão de informações desprovidas de contexto, de resolução de exercícios padronizados, heranças do ensino conduzido em função de exames de ingresso à educação superior.

Além desses problemas, os métodos de avaliação do conteúdo na maioria das vezes não levam em consideração a evolução que o aluno teve em termos de aprendizagem sobre um determinado conteúdo. A soma desses problemas fazem com que os alunos considerem os conteúdos das disciplinas de ciência e química, por exemplo, chatos, desestimulantes e cansativos, o que torna a disciplina de difícil assimilação e não promove a aprendizagem do conteúdo ministrado pelo professor.

Na tentativa de fugir de parte desses problemas, vários autores defendem a importância do uso de novas metodologias no ensino de ciência, como por exemplo o uso de jogos didáticos em sala de aula pelo professor, como ferramenta facilitadora no processo de aprendizagem dos alunos.

## **Metodologia**

---

<sup>4</sup> Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/CienciasNatureza.pdf>, acessado em 09/07/2019

Nessa seção discutiremos os procedimentos utilizados para alcançar os objetivos proposto na investigação. O texto está dividido em 4 momentos: 3.1 Natureza da pesquisa; 3.2 Perfil dos participantes; 3.3 Constituição do corpus e 3.4 Análise dos dados.

### **Natureza da pesquisa**

Tendo como base para o desenvolvimento dessa pesquisa o método indutivo, a investigação foi realizada utilizando as TICs, mais especificamente um aplicativo, como objeto de estudo. A escolha desse método se deu devido a pesquisa procurar demonstrar os dados que comprovem com veracidade o resultado inovador da investigação. A pesquisa apresenta características de cunho qualitativo, pois esse trabalho fez uma análise de experiências de sujeitos. De acordo com Minayo (1994, p. 21,22), “a pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes”. Com isso, podemos dizer que nossa pesquisa é uma investigação qualitativa e buscou estudar e analisar, de forma exploratória, as características do seu instrumento de investigação de forma descritiva, tentando analisar os dados presentes na investigação.

### **Perfil dos participantes**

Os participantes colaboradores da investigação são estudantes da Escola Municipal Luiz Silva e Colégio Operação, (Nomes fictícios utilizados para preservar as identidades das escolas) instituições de ensino pertencentes a cidade de Umarizal-RN. Os alunos possuem faixa etária entre 13 e 14 anos de idade. Os discentes, em sua grande maioria, residem junto com os pais e avós.

Os dois participantes vivenciam contextos culturais diferentes. Os discentes que estudam na escola pública são de um bairro carente e periférico, cujo contexto econômico é considerado baixo. Por sua vez, os alunos do Colégio operação pertencem a um contexto social e econômico inverso. Os discentes dessa instituição de ensino são sujeitos de classe média alta e que residem nos melhores bairros da cidade. Contaremos com a contribuição de discentes dos 9º anos, em que dois terão os questionários analisados, sendo um do sexo masculino e um do sexo feminino.

### **Constituição do corpus**

Para desenvolvimento dessa investigação, que teve início em abril de 2019, foi realizada a aplicação de questionários, aplicados em 6 de julho de 2019, com os estudantes do 9º ano do ensino fundamental. O corpus da investigação foi respondido por alunos de escolas pública e privada, sendo elas a Escola operação<sup>5</sup> (1 aluno), instituição privada pertencente ao município de Umarizal-RN e Escola Municipal Luiz Silva <sup>6</sup>(1 aluno), também da cidade supracitada. Escolhemos as instituições de ensino para observarmos se as perspectivas dos alunos sobre o software mudam de uma instituição para outra.

Pedimos que o professor de inglês, das duas instituições de ensino, aplicasse, durante duas semanas, a utilização do *Cartoon Story Maker* na turma concluinte. Ambos professores concordaram com a proposta e aplicaram o software durante o período combinado, o que totalizou 4 aulas, tendo em vista que são duas aulas de inglês por semana em cada turma.

Como *corpus* da nossa investigação foram utilizados questionários que foram aplicados aos alunos que se dispuseram a participar da investigação, sendo que 2 questionários foram selecionados a serem analisados no recorte deste artigo.

Nessa etapa da pesquisa foi necessário organizá-la em uma categoria de análise, sendo ela: concepção dos alunos a respeito da experiência com o uso das tecnologias digitais em sala de aula.

### **Análise dos dados**

Os dados coletados foram analisados a partir da seguinte sequência 1. Aplicação dos questionários; e 2. Tabulação dos dados. Para realizar a análise das respostas dadas dos questionários foi necessário dividir esse momento em duas categorias, sendo elas: a) Novas tecnologias sob a perspectiva dos discentes; e b) Benefícios do software no contexto educacional.

A princípio, foi explicado o propósito do questionário aos discentes e, em seguida, aqueles que se dispuseram a responder receberam o documento. Para a análise foi levada em consideração a teoria abordada nessa investigação afim de ser nossa base norteadora.

Sabendo que o presente artigo trabalha com pessoas e, como um dever ético, devemos manter as respectivas identidades em sigilo, criamos códigos para cada um dos respondentes,

---

<sup>5</sup> Colégio particular da cidade de Umarizal. Escolhemos essa instituição privada devido seu renome dentro do município e cidades vizinhas

<sup>6</sup> Escola municipal da cidade de Umarizal, sendo uma das melhores escolas públicas do município, mas com alunos de valor aquisitivo baixo, em que o público reside nos bairros periféricos do cidade.



sendo eles: EEF1 (Estudante de Ensino Fundamental) para o participante do sexo masculino da escola privada e EEF2, para a participante do sexo feminino da escola pública.

## **Resultados e discussão**

Nessa seção, discutiremos os resultados da investigação levando em consideração o material coletado para apreciação. Analisaremos o questionário aplicado aos colaboradores, cujo sujeitos alvos foram alunos de ensino fundamental de uma escola pública e particular.

No que diz respeito a questão inicial, foi indagado aos colaboradores o que os discentes entendem sobre as novas tecnologias e quais são seus benefícios. EEF1 relata em sua fala que: “as novas tecnologias podem ser muito benéficas no ambiente [...] e também muitos aplicativos ajudam aos estudantes em certos assuntos”. A fala do colaborador foi feita de maneira breve. Apesar de não ter se estendido em sua colocação, o informante salienta a importância das tecnologias no ambiente escolar. Percebemos que as colocações do discente faz relação ao que defendemos nessa pesquisa, pois demonstra compreensão a respeito da relevância das tecnologias no âmbito escolar. Acreditamos que as novas tecnologias possibilitam uma aprendizagem lúdica e eficaz, incluindo a aquisição de uma segunda língua, como o inglês. Como foi dito por Ramos (2012, p.5):

Neste contexto, aparece um novo formato de educação, no qual giz, quadro e livros não são mais os únicos instrumentos para dar aulas que os professores possuem, necessitando, assim, desenvolver um conjunto de atividades didático-pedagógicas a partir das tecnologias disponíveis na sala de aula e as que os alunos trazem consigo.

Desse modo, a inserção das novas tecnologias pode contribuir significativamente na aprendizagem de língua inglesa, na interação como também contribuir para o desenvolvimento intelectual, crítico e criativo dos discentes.

Por sua vez, a estudante EEF2 salienta em sua resposta que: “a possibilidade de aprender é maior”. Assim como o primeiro colaborador, a informante não nos deu uma resposta elaborada, mas que, ainda assim, apresenta uma resposta pertinente a respeito do uso das tecnologias em sala de aula. Sua fala faz relação a ideia de Libâneo (2007, p.309) que sugere que “o grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem”. Ou seja, a escola deve buscar meios eficazes de promover a aprendizagem dos estudantes e o fato de vivermos

em uma era tecnológica faz com que sua inserção em sala de aula seja de suma importância, mesmo porque, ferramentas como tablets, computadores e celulares fazem parte do cotidiano como instrumento de lazer, mas que pode ser aproveitado para o ensino. Aparentemente, a estudante acredita que a possibilidade de aprender será ampliada devido as tecnologias possuírem uma diversidade de recursos acessíveis aos seus usuários e que, por estarem cotidianamente na vida dos alunos, promovem também uma aceitabilidade maior no processo de ensino e aprendizagem aos discentes.

A segunda questão pretendeu descobrir a avaliação dos alunos sobre as aulas que utilizaram o *Cartoon Story Maker* como ferramenta para o processo de aprendizagem. Em seu depoimento, o EEF1 diz que: “com o uso do aplicativo as aulas se tornam mais descontraídas, os alunos se divertem, facilita a aprendizagem”. A princípio, percebemos que, a partir da colocação do colaborador, a utilização do aplicativo facilitou a compreensão no ato da leitura, escrita e interpretação de textos, como também promoveu uma aula mais dinâmica devido ser uma ferramenta fácil de ser utilizada e, aparentemente, por ser lúdica proporcionando, além da aquisição de vocabulário e escrita, o divertimento dos estudantes. De acordo com Moran (2000, p.53 apud KOCH 2013, p. 19), “A internet é uma mídia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece”. De acordo com essa afirmação, podemos dizer que a internet e as ferramentas eletrônicas, como o aplicativo *Cartoon Story Maker*, promove motivação e amplia as possibilidades ao acesso de conteúdo como também a aplicação da teoria na prática através da execução de atividades nos aplicativos.

Ainda a respeito da questão 2, EEF2 afirma que: “é muito bom, pois além da aprendizagem descontraída a aula se torna mais prática”. Em seu posicionamento, o estudante faz menção a a palavra chave “prática”. Acreditamos que, sua utilização se dá devido os discentes sentirem a necessidade de aulas que não foquem apenas na teoria dos conteúdos, mas sim em suas execuções na prática. O depoimento dos discentes corrobora com a abordagem de Costa (2013, p. 127):

O professor tem que estar preparado para criar e otimizar conteúdos educacionais para uso em dispositivos móveis, adaptar conteúdo da internet e dos livros didáticos para o celular, entre outras ações que envolvam o uso de aparelhos digitais dotados de mobilidade.

Diante disso, acreditamos que a utilização de recursos tradicionais como única estratégia educativa não é, portanto, um meio eficaz de se promover aprendizagem. Recursos

tecnológicos, ferramentas diversificadas capazes de promover o engajamento dos alunos contribuem na aquisição de vocabulário, afetividade com a disciplina e satisfação no processo de aprender.

Nessa perspectiva, ainda a respeito do uso do aplicativo nas aulas, os alunos foram indagados se eles acreditam que o uso do aplicativo ajudou-os a compreenderem o conteúdo aplicado em sala e porquê. O aluno EEF1 explica que acredita sim que o aplicativo ajuda na compreensão de conteúdo e completa sua resposta justificando que: “muitos alunos sentem dificuldade em certos assuntos e o aplicativo pode os ajudar nas aulas, principalmente nas aulas de inglês”. De acordo com o posicionamento do informante, percebemos que o uso do *Cartoon Story Maker* contribui para que as dúvidas dos alunos sejam diminuídas. Retomando a ideia de Moran (2007, p. 3),

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes.

Diante do que foi mencionado até aqui, acreditamos que as tecnologias, mais especificamente o aplicativo *Cartoon Story Maker*, possibilitam um engajamento maior entre aluno e professor, no momento das correções dos textos (gramática, gírias etc), elaboração dos desenhos, como também em relação aos alunos entre si, permitindo que os estudantes compartilhem suas dúvidas como também as histórias criadas por cada um.

A aluna EEF2 também acredita que o uso do app seja capaz de contribuir na compreensão do assunto abordado em sala e complementa dizendo que “o aplicativo é muito inovador e nos orientou a compreender o conteúdo aplicado”. Em seu posicionamento a discente demonstra que o software contribuiu na compreensão do conteúdo. Provavelmente, devido as aulas gramaticas e de interpretação textual serem ministradas de maneira teórica e em seguida com a utilização do aplicativo para desenvolverem na pratica o aprendido, além de instigar a sua criatividade na elaboração do material. Desse modo, retomando a ideia de Arantes (2018, p.3), a cultura digital preconiza compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética para comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autonomia. A tecnologia, como a própria colaboradora salientou, é inovadora e a cultura digital é

indispensável no ambiente escolar

Percebemos, assim, que os alunos tiveram uma experiência positiva com o uso do aplicativo, sendo de suma importância que o professor possa implantar em suas práticas pedagógicas recursos tecnológicos. A relevância de aparelhos eletrônicos no ensino, principalmente no ensino de línguas, se dá por estarmos lidando com uma geração nativa dos recursos tecnológicos e que, em sua grande maioria, sente-se mais confortável e atenta a atividades educativas com a utilização de tais ferramentas.

Por fim, indagamos, através do questionário: “Pelas suas experiências com o aplicativo, quais os benefícios que o uso do *Cartoon Story Maker* pode proporcionar dentro da sala de aula?” Diante dessa pergunta o aluno de escola particular EEF1 afirmou que: “o aplicativo pode ajudar os alunos a aprenderem muitos idiomas, além de ser uma forma de aprendizagem, também é um aplicativo muito divertido que torna as aulas mais descontraídas.” Novamente, um dos colaboradores faz menção a ludicidade da aula durante a utilização do aplicativo. Dessa forma, acreditamos que a ludicidade contribui significativamente no processo de ensino e aprendizagem, mesmo por que, acreditamos que, a partir de aula aula através os alunos irão participar mais ativamente das discussões e atividades propostas pelos docentes.

A discente do sexo feminino, estudante da escola pública, relatou que os benefícios proporcionados pelo software foram “esclarecer temas, e facilitar a compreensão do assunto”. De acordo com suas palavras, a informante demonstrou em sua fala, de forma breve, que o aplicativo contribuiu no processo de ensino e aprendizagem. Portanto, do que foi discorrido até o presente momento, e através dos relatos dados pelos estudantes, percebemos que a utilização do *Cartoon Story Maker* pode proporcionar melhorias na aprendizagem de língua inglesa – reforçando a visão de Moran (2007) das tecnologias como pontes para o conhecimento. Nesse sentido, os recursos tecnológicos inseridos em sala de aula, quando utilizados de maneira pedagógica e adequada, proporcionam uma aprendizagem eficaz, dinâmica e afetiva dos adolescentes que estão sendo expostos a língua inglesa, que é uma disciplina considerada pelos estudantes irrelevante e, muitas vezes, chata.

A inserção das novas tecnologias dentro da sala de aula, por ser um recurso multimodal, é capaz de proporcionar um nível de acepitividade maior nos alunos o que acarretaria no desempenho mais significativo na aprendizagem de língua inglesa, que por vezes, é uma disciplina considerada irrelevante na perspectiva dos alunos e, ate mesmo, do corpo escolar. A partir da utilização das tecnologias, como o uso do software apresentado

nesse trabalho, o interesse dos dos estudantes será estimulado.

Em pesquisas futuras seria interessante observar na prática o processo de ensino e aprendizagem dos alunos com o uso desse aplicativo. A partir dessas observações, será possível coletar dados ainda mais verídicos da realidade das práticas pedagógicas do professor e a aquisição de conhecimento dos estudantes.

### **Considerações finais**

Diante do que foi discorrido, acreditamos que a utilização do aplicativo *Cartoon Story Maker* é uma estratégia eficaz na aprendizagem de língua inglesa, em que os discentes, além de aprender conteúdos gramaticais e vocábulos, se engajam nas aulas de língua estrangeira devido à realização de materiais que são atrativos ao público em questão, que são histórias em quadrinho.

A partir das respostas dos alunos, dadas através de um questionário que a perspectiva dos discentes a respeito da inserção do *Cartoon Story Maker* nas aulas de Língua inglesa, destaca-se uma abordagem positiva. Segundo os adolescentes, com a utilização do recurso tecnológico a compreensão de língua inglesa, bem como a pronúncia, vocabulário e escrita, bem como os conteúdos gramaticais, passaram a ser compreendidos sem grandes frustrações e de maneira prazerosa.

Diante do que foi discorrido até o presente momento, podemos salientar a relevância dessa investigação para os estudos voltados para área educacional com foco nas mídias. Sabendo que as tecnologias estão sendo cada vez mais expostas a crianças e adolescente, como educadores, devemos ter a consciência das contribuições tecnológicas que ferramentas como o Aplicativo *Cartoon Story Maker* podem fornecer para a aprendizagem de língua inglesa. Percebemos, ainda, que o uso do software não contribuiu apenas na aprendizagem de Língua estrangeira, mas foi capaz de estimular a trabalhar a criatividade e desenvolver a criticidade dos estudantes envolvidos em nossa pesquisa.

### **Referências**

AMANTE, Lúcia. As TICs na Escola e no Jardim de Infância: motivos e factores para a sua integração. *Sísifo / revista de ciências da educação*, nº 3. 2007.

BRASIL, PCN+ Ensino Médio. Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. Brasília, MEC, 2006.

ARANTES, Giordano. Cultura Maker na Educação utilizando Programação em Blocos. Campinas, 2018. Disponível em: <[https://www.lantec.fe.unicamp.br/pf-lantec/n4.art7\\_.pdf](https://www.lantec.fe.unicamp.br/pf-lantec/n4.art7_.pdf) > Acesso em: 03 jan. 2020

CORRÊA, Silvia Letícia; Silva, Almira Vieira da. Histórias em quadrinhos no ensino de inglês na escola pública do município de Santarém-PA. Anais do SILEL. Volume 3, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2013.

COSTA, G. S. MOBILE LEARNING: Explorando potencialidades com o uso do celular no ensino - aprendizagem de língua inglesa como língua estrangeira com alunos da escola pública. Tese Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-graduação em Letras/ Recife-PE, 2013.

KOCH. Marlene Zimmermann. As tecnologias no cotidiano escolar: Uma ferramenta facilitadora no processo ensino-aprendizagem. Monografia KOCH. M.Z. As tecnologias no cotidiano escolar: Uma ferramenta facilitadora no processo ensino-aprendizagem. Sarandi, RS, 2013. Disponível em: <[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/498/Koch\\_Marlene\\_Zimmermann.pdf?sequencia=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/498/Koch_Marlene_Zimmermann.pdf?sequencia=1&isAllowed=y) > Acesso em: 18 dez, 2019.

LIBANEO, José Carlos. Organização e Gestão escolar: Teoria e prática. 5. Ed. Goiânia: Alternativa, 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Souza.(org.). Pesquisa social: teoria método e criatividade. 17ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

MORAN, José. As mídias na Educação. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007.

RAMOS, Márcio Roberto Vieira. O uso de tecnologias em sala de aula. Ensino de Sociologia em debate. Revista eletrônica: LENPES- PIBID de ciências sociais- UEL. Edição N°. 2, Vol. 1, jul dez. 2012.

SILVA, A.M. As Histórias Em Quadrinhos Como Ferramenta Didática No Ensino Da Língua Espanhola/Le. V Encontro de Iniciação a Docência –ENID, Paraíba, 2015. Disponível em:<<https://docplayer.com.br/51369353-As-historias-em-quadrinhos-como-ferramenta-didatica-no-ensino-da-lingua-espanhola-le.html> > Acesso em: 12 dez, 2019.

# **CARTOON STORY MAKER: ENGLISH LANGUAGE LEARNING THROUGH THE USE OF ELECTRONIC DEVICES IN THE CLASSROOM**

## **ABSTRACT**

Technological development has permeated our environment. We realized the need to approach technologies with an educational purpose, such as the use of the *Cartoon Story Maker* application in English classes. Our study is based on the concepts of Moran (2007) and Costa (2013). The research is of a qualitative nature and aimed to investigate the benefits of the *Cartoon Story Maker* application in the teaching-learning process in English language classes. The insertion of the application promoted greater efficiency in the English language process. We observed that technologies cause affectivity in young people, which makes learning more enjoyable.

**Keywords:** technology, english language teaching, *Cartoon story maker*.

## **APÊNDICE A – Questionário**



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE-UERN**

**Faculdade de Letras e Artes- Fala**

**Departamento de letras Vernácula- DLV**

**Universidade Aberta do Brasil**

**Núcleo de Educação a distância – NEAD**

Caro (a) Aluno (a),

Venho solicitar, por meio desse documento, sua colaboração para realização de um artigo científico como Trabalho de Conclusão de curso da Especialização da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Intitulada como Mídias na Educação. Sua contribuição será dada ao responder as indagações do presente questionário. O intuito da pesquisa é investigar como o aplicativo *Cartoon Story Maker* pode contribuir no processo de aprendizagem dos alunos.

### **Questionário**

- 1- O que você entende sobre as novas tecnologias e quais os benefícios que ela pode proporcionar dentro do âmbito escolar?

---

---

---

- 2- Como você avalia as aulas que introduziram o aplicativo *Cartoon Story Maker* no processo de aprendizagem?

---

---

---

- 3- Você acredita que o uso do aplicativo ajudou os alunos a compreenderem o conteúdo aplicado em sala?  
Por que?

---

---

---

- 4- Pelas suas experiências com o aplicativo, quais os benefícios que o uso do *Cartoon Story Maker* pode proporcionar dentro da sala de aula?

---

---

---

Recebido em 04/11/2021.  
Aprovado em 25/02/2022.