

Uso da ferramenta digital *autodraw* nas aulas de língua inglesa –
uma experiência com o *blended learning*

Use of *autodraw* digital tool in english language classes - an
experience with *blended learning*

Alessandra Dutra¹

Ingrid Benites Guntendorfer Rodrigues²

Resumo

Na era de velocidade da informação, os cursos na modalidade a distância têm sido cada vez mais atrativos. Porém, é notável que nem todos que desejam ingressar em uma educação a distância estão realmente preparados para ela. Para desenvolver a habilidade para o uso competente da tecnologia na vida escolar, profissional e até mesmo social, é preciso preparar as crianças e adolescentes que ocupam as salas de aula atualmente para um ensino cada vez mais independente e descentralizado. Este estudo busca discutir os resultados da inserção do recurso tecnológico *autodraw* no ensino de Língua Inglesa em dois contextos diferentes com crianças da mesma idade. Para isso, foram selecionados os tipos de pesquisa bibliográfica, de campo e analítica. Comparando os dados é possível perceber que independentemente da quantidade de estudantes em sala ou do conhecimento prévio dos alunos sobre o idioma esta ferramenta pode motivar os alunos a aprender e participar das aulas bem como ser um método interessante de ensinar. A partir do desenho *online* foi possível avaliar a aquisição de vocabulário pelas crianças bem como a produção oral do conteúdo aprendido.

¹ Doutora em Linguística e Língua Portuguesa pela UNESP/Araraquara. Atualmente, é professora adjunta da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus de Londrina.

² Mestranda em Ensino de Ciências Humanas pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus de Londrina. ingridbgr@outlook.com

Palavras-chave: Ensino de Inglês. *Blended learning*. *Autodraw*.

ABSTRACT

In this era of fast information, distance learning courses have been increasingly attractive. But it is realized that not everyone who wishes to enter into a distance education is really prepared for it. In order to develop the skill for the competent use of technology in school, work, and even social life, it is necessary to prepare the children and adolescents in the classroom today for increasingly independent and decentralized teaching. This study aims to discuss the results of the insertion of the *autodraw* technological resource in the teaching of English Language in two different contexts with children of the same age. For this, the types of bibliographic, field and analytical research were selected. Comparing the data it is possible to realize that regardless of the number of students in the classroom or the students' previous knowledge about the language this tool can motivate students to learn and participate in classes as well as being an interesting method of teaching. From the online drawing it was possible to evaluate the acquisition of vocabulary by the children as well as the oral production of the content learned.

Key Words: English teaching *Blended learning*. *Autodraw*.

Introdução

Elaborar e executar aulas inovadoras no cotidiano escolar é, em grande parte das vezes, um desafio. Lidamos com alunos de uma geração tecnologicamente avançada e professores que ainda estão em processo transitório para o mundo digital. Ao passo que vemos a tecnologia se tornar ubíqua nas atividades diárias das pessoas, tudo indica que sua aplicação à educação será uma realidade inescusável. Cabe então ao professor atual a

responsabilidade de se adaptar e utilizar as ferramentas tecnológicas a favor de sua prática pedagógica.

Marcelino et. al (2013) explora os recursos tecnológicos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I. Por meio do aplicativo criado por seu grupo de pesquisadores, os alunos conheceram museus por meio da realidade virtual. Ao fim da experiência foram avaliados os professores e os alunos. No que se refere à experiência dos alunos no ambiente virtual, os dados indicam que foram majoritariamente satisfatórias. A maioria dos professores e alunos concordaram a respeito da aplicabilidade de tal tecnologia no ensino, porém, também a maioria dos professores e educandos reportaram ter dificuldades no uso de tais recursos.

A partir de resultados satisfatórios com o uso de tecnologias para construção de conhecimentos por estudantes, propomos neste estudo apresentar dados da aplicação de um recurso digital que pode ser facilmente utilizado tanto pelo docente quanto pelos estudantes e que pode trazer resultados igualmente positivos no que se refere à motivação dos alunos perante o aprendizado.

Usando a abordagem *Blended Learning*, (*b- learning*) foi aplicado aos alunos do Ensino Fundamental I uma ferramenta tecnológica de criação de desenhos chamada *Autodraw* como atividade prática da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação e o Processo de Ensino-Aprendizagem do Programa de Pós-Graduação em Ensino da UTFPR, Campus Londrina.

Ao usar este recurso no contexto escolar, buscamos introduzir ao aluno ferramentas tecnológicas em sala de aula, iniciando-o em ambientes de aprendizagem virtual dando-lhe mais condições para que o estudante tenha maior motivação para o aprendizado e melhor compreensão do vocabulário aprendido. Este trabalho apresentará a comparação dos resultados da aplicação dessa ferramenta em dois ambientes: O primeiro com alunos do Ensino Fundamental I do ensino regular de 9 anos, nas aulas da disciplina de Língua Inglesa. O segundo deu-se com alunos da mesma

faixa etária (8 e 9 anos) em uma escola de idiomas durante as aulas de Língua Inglesa.

Blended learning, aprendizado online e as representações artísticas

As cidades cada vez maiores e os empregos com jornadas cada vez mais longas tornam, em grande parte, um desafio para o aluno deslocar-se de sua residência para ir à uma escola ou universidade física. As instituições universitárias têm se conscientizado de tal necessidade e vêm adaptando seus cursos à modalidade EAD. Segundo o Censo EAD mais recente, (2016) a contabilização de novas matrículas feitas em cursos 100% EAD foi de 561.667 alunos apenas no ano considerado. Por este dado podemos perceber que o uso de tecnologias na educação tem atraído e tornado possível o ingresso de muitos brasileiros em cursos de ensino superior.

Porém, apesar de ser uma proposta vantajosa, o curso EAD também apresenta grandes níveis de evasão. Coelho (2010) atribui a evasão, entre outros fatores a ausência da tradicional relação face-a-face e a falta de domínio técnico do uso das tecnologias. Segundo a autora, a falta de habilidade em administrar novas tecnologias limita a capacidade dos alunos de acompanhar as atividades propostas. Corroboram com tal afirmação também Oliveira, Cavalcante e Gonçalves (2012 p. 9-13) quando afirmam que 75% dos desistentes do curso EAD analisados na pesquisa nunca haviam realizado um curso a distância anteriormente. Os autores afirmam que um fator determinante para a evasão do curso é a limitação de conhecimentos tecnológicos dos graduandos com relação à modalidade EAD.

Se o aluno de graduação não tem outra opção senão ingressar no curso EAD e este, ao entrar neste curso não tem as habilidades tecnológicas necessárias para acompanhá-lo, faz-se necessário capacitar o estudante, desde cedo no Ensino Fundamental e Médio para emancipá-lo tecnologicamente possibilitando a tal, a oportunidade de ingressar em cursos na modalidade a distância, sendo plenamente capaz de concluí-lo.

Uma proposta para o desenvolvimento de tais habilidades é introduzir desde os Primeiros Anos das Séries Iniciais, atividades que promovam esse letramento digital. No que se refere à modalidade EAD no Ensino Fundamental e Médio, ainda caminhamos a passos lentos rumo à modernização do ensino. Porém, estudos recentes apresentam formas criativas e até mesmo mais simples de introduzir o aprendizado independente e *online*, como o de Dourados et. al (2015), com o ensino de ciências e Corrêa e Dias (2016), com o ensino técnico.

O chamado *b-learning* e o *hybrid learning* surgem como abordagens que permitem a introdução de atividades a distância por meio da tecnologia, apresentando um novo conceito de ensino, ambos com o objetivo de hibridizar o aprendizado tradicional, porém com quantidades diferentes de atividade *online*. O *Hybrid learning* é uma abordagem que propõe grande quantidade de atividades em que o aluno e o professor não estão no mesmo ambiente. A *Texas States University* (2018) estipula que o aprendizado híbrido tenha de 50% a 85% de suas atividades sob tal condição (TEXAS STATES UNIVERSITY, 2018).

Este modelo de aprendizagem permite que o aluno se desenvolva em seu ritmo, além de permitir que este administre seu tempo a seu modo, tudo isso sem perder a sensação de pertencimento que a sala de aula (nos momentos presenciais) pode proporcionar, com a segurança da presença do professor e da presença dos colegas (GARRISON; HANUKA, 2004 p. 97).

Considerando que o *hybrid learning* requer maior independência tecnológica para sua aplicação, focalizaremos neste artigo o *b-learning* como estratégia de ensino para desenvolver o aprendizado tecnológico, uma vez que a maioria das crianças que cursam o Ensino Fundamental I ainda não tem permissão ou autonomia para administrar um aprendizado em sua maior parte *online*.

Entende-se por *blended learning* o aprendizado que mescla atividades face-a-face e atividades digitais. Garisson e Hanuka (2004, p. 98) enfatizam que não é simplesmente usar a *internet* em sala de aula, mas sim combinar

o ensino face-a-face com o ensino digital de maneira efetiva; uma vez que a interação entre as pessoas (professores e colegas de sala) é importante e o aprendizado *online* é necessário. Com um bom planejamento das atividades *online* e presenciais, o *b-learning* consegue promover uma estrutura sólida para o desenvolvimento da responsabilidade de construir conhecimentos.

Rodrigues (2015 p.10) defende que o aprendizado misto é valioso não somente por mesclar as aprendizagens presencial e não presencial, mas também por incluir diversos recursos tecnológicos em sua prática, que fazem o processo de ensino-aprendizagem ser mais dinâmico do que metódico. Vivendo em um mundo conectado em que o estudante está constantemente interagindo e participando, por que mantê-lo distante do processo de aprendizagem conservando métodos tradicionais de ensino? Esta é uma pergunta pertinente quando o objetivo não é somente preparar o aluno para ser capaz de aprender virtualmente, mas também sentir-se motivado por meio deste a fazer novos saberes - tanto em ambiente virtual quanto face-a-face.

Defendendo tal afirmação Dziuban, Moskal e Brophy (2007) traçam o perfil geral dos alunos do século atual, como estes aprendem e principalmente de qual forma gostam mais de aprender. E, não surpreendentemente, os alunos entrevistados (no ano de 2007 onde os recursos tecnológicos mais atuais se resumiam na criação da TV digital e o início da fabricação de aparelhos que usavam o sistema operacional *android*) afirmaram preferir usar recursos tecnológicos ao método de ensino tradicional.

Considerando tais dados e pensando nos dez anos de avanços consequentes até atingirmos o estágio dos dias de hoje, é adequado compreender que as crianças que cursam hoje o Ensino Fundamental I que têm a faixa etária de 6 a 10 anos, tenham uma relação natural com a tecnologia e estejam mais habituadas ao seu uso do que a geração anterior.

Idealizando que o contato da criança com a tecnologia na escola resulte em experiências positivas, buscamos nesta pesquisa discutir os

resultados da inserção do recurso tecnológico *autodraw* no ensino de língua inglesa por meio do uso de desenhos. A representação artística é comum a crianças de diferentes esferas sociais, classes financeiras e países, e, como as crianças gostam de desenhar, não é uma atividade estressante (SCHWARZ; SEVEGNANI; ANDRÉ, 2007 p.371). Usar o desenho então é uma maneira de atrelar algo novo (os recursos tecnológicos e a internet) com uma atividade que as crianças já costumam executar com deleite.

Procedimentos metodológicos

Os tipos de pesquisa utilizados são bibliográfica, de campo e analítica. O estudo configura-se como bibliográfico pois parte dos postulados teóricos de Ferreira et. al (2012), que defende os processos de aprendizagem que têm apoio das tecnologias de informação e comunicação e que permitem a aprendizagem móvel e remota. Também atribuem valor teórico a esta pesquisa Garrison e Hanuka (2004) que definem o ensino híbrido e misto tanto para a elaboração da atividade quanto para sua aplicação. Atribui-se também a esta pesquisa a natureza analítica, uma vez que houve a realização das análises dos resultados obtidos de forma quantitativa e qualitativa, bem como considerações sobre os procedimentos docentes adotados com base nos critérios adotados por Bauer, Lima e Lambert (2013).

A pesquisa é, também, de campo, pois a aplicação da atividade foi realizada em sala de aula, em dois ambientes; o primeiro em um colégio da rede privada de uma cidade do norte do Paraná aos alunos do 4º ano do Ensino Fundamental I do período vespertino e o segundo em uma escola de idiomas com alunos de 8 e 9 anos de idade.

Para a produção artística, contamos com a ferramenta de desenho virtual *Autodraw* que pode ser acessada pelo *website*: <<https://www.autodraw.com/>>. Esta ferramenta usa a inteligência artificial (*machine learning*) que usa de padrões pré-estabelecidos para compreender o desenho feito (por meio de uma caneta para quadros digitais, dos dedos ou o mouse) e sugerir um desenho mais aprimorado. A inteligência artificial do

website está em constante desenvolvimento, pois aprende com os novos desenhos a estabelecer novos padrões, dessa forma, sempre aprimora suas sugestões de desenho virtual. O *website* também conta com recursos de preenchimento de cor, texto, formas geométricas e por fim exporta o desenho feito para os sites *google plus* e *twitter* ou descarrega a imagem como *download* no computador.

Esta ferramenta é interessante principalmente para desenvolver habilidades artísticas nos alunos, uma vez que conta com a inteligência artificial para aperfeiçoar o desenho feito, mesmo que este esteja irregular (GONZALES, 2018). Gonzales (2018) também afirma que, o *autodraw* pode ser um interessante recurso de anotação de aulas, uma vez que permite ao aluno registrar o conteúdo da maneira como se sentir mais à vontade, por meio de textos ou desenhos.

A escolha de dois ambientes diferentes de aplicação torna a proposta interessante uma vez que, desta forma é possível avaliar os resultados do uso dessa ferramenta tecnológica em diferentes contextos com alunos da mesma faixa etária (8 e 9 anos). Nas duas situações foi proposta a atividade de aprendizado misto, com o *website autodraw*. Ambas as turmas têm características diferentes que merecem ser citadas. O primeiro ambiente de aplicação se deu em uma escola da rede particular, durante as aulas de inglês de uma sala de 4º ano do Ensino Fundamental com 21 alunos. O conteúdo selecionado neste contexto foi o conteúdo de esportes.

O segundo ambiente se deu em uma escola de inglês, em uma sala com 6 alunos. O conteúdo selecionado era referente a contos de fada. Em ambos os casos a exposição do conteúdo seguiu as normas da apostila dos alunos. Depois de introduzido o conteúdo por meio de vídeos e imagens foi solicitado aos alunos que produzissem desenhos expressando o conteúdo visto em sala. Durante a atividade foi observado e registrado se a produção artística feita condizia com os esportes que eles idealizavam desenhar e se as suas produções tinham características comuns que possibilitasse aos outros alunos compreender também a produção. Foi medida a recepção dos alunos

a esse tipo de tecnologia em sala de aula com intuito de avaliar se, pelo uso do *website* os estudantes se sentiram mais motivados a participar da aula e se o uso deste facilitou o aprendizado do conteúdo.

Para isso, foi utilizado um questionário com quatro perguntas de respostas abertas a fim de medir qual a experiência dos alunos e se eles se sentiram mais motivados a aprender pelo uso das ferramentas. Por fim, com base nesses dados quantitativos e qualitativos objetiva-se avaliar se a ferramenta em questão pode contribuir para familiarizar o aluno ao uso de tecnologias na educação a fim de diminuir futuramente a hesitação com respeito ao aprendizado a distância e o ensino híbrido.

Apresentação e análise de dados

A análise dos dados obtidos com a aplicação da ferramenta *autodraw* foi realizada a partir dos seguintes critérios: desempenho dos estudantes durante a atividade por meio da elaboração da produção artística e recepção ao recurso tecnológico; análise das respostas obtidas por meio de um questionário com quatro perguntas a fim de medir qual a experiência dos alunos e se eles se sentiram mais motivados a aprender pelo uso das ferramentas. Por fim, avaliação do pesquisador a respeito da capacidade dessa ferramenta em promover um ensino misto.

Desempenho dos estudantes do ensino regular

Os alunos da escola regular têm aula de Inglês desde os primeiros anos escolares e maior parte dos 21 alunos analisados (81%) frequentam esta escola desde o início da Educação Infantil, desta forma possuem certa familiaridade com a Língua Inglesa e com a lousa digital interativa, visto que também fazem uso da mesma desde os primeiros anos na escola.

Neste sentido os alunos já sabiam, sem precisar de instrução prévia, como lidar com a lousa digital. O uso de um dispositivo que eles já conheciam permitiu que estes realizassem a atividade sem hesitações. A atividade com o *autodraw* e o conteúdo foram ministrados em uma mesma

aula de 50 minutos. Após serem apresentados ao vocabulário a ser usado no exercício, foi proposto o jogo usando o *website*. Antes de iniciá-lo foram explicadas as regras: a sala seria dividida em dois grupos que tentariam acertar o esporte a ser desenhado.

A ferramenta foi muito positiva, pois era uma maneira nova de representar o conhecimento sob a forma de desenho que se fazia mais atrativa do que simplesmente pedir a eles que desenhassem em um papel. Em todos os desenhos a resposta certa foi dita antes de um minuto de desenho, mostrando que as crianças puderam entender e serem entendidas por meio de suas representações artísticas. As imagens abaixo apresentam algumas produções artísticas executadas pelos alunos.

Figura 1 - Crianças desenhando esportes como vôlei, futebol, e futebol americano



Fonte: As autoras (2018)

A figura 1 mostra a evolução das próprias crianças com respeito à capacidade de decifrar os desenhos dos colegas. Bauer, Lima e Lambert (2013 p. 30-31) definem a tipicidade em representações artísticas, em que por características culturalmente definidas acerca de um objeto ou ser, é possível criar (ou compreender) cognitivamente uma imagem. Tal tipicidade é vista quando os alunos, ao expressarem características como água, grama, bola, rede, raquete tiveram seu esporte facilmente descoberto. Na última fotografia, o aluno ao desenhar a grama verde e posteriormente iniciar o desenho de uma bola marrom teve seu esporte decifrado antes mesmo de terminar sua representação artística.

Desempenho dos estudantes da escola de idiomas

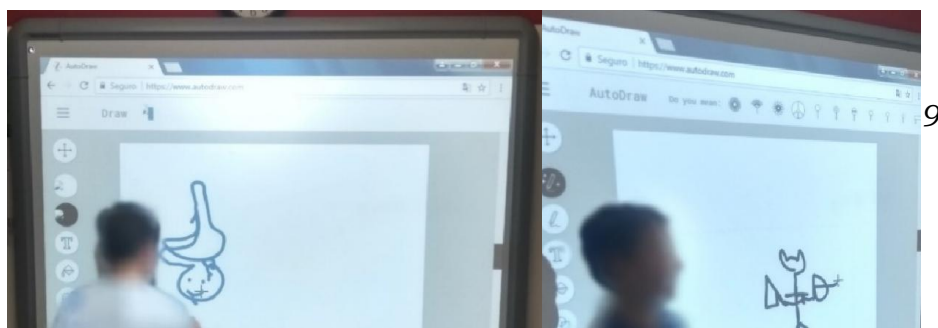
No que se refere às escolas de idiomas, lidamos com alunos de uma forma mais imersiva na Língua Inglesa do que a escola regular permite. O ambiente é adaptado e focado no idioma a ser aprendido colaborando para que o aprendizado aconteça de forma natural. No caso dos alunos analisados, dos 6 que compõem a sala avaliada, 4 fazem aulas de inglês em escolas de idiomas há pelo menos 2 anos. Os alunos desta sala têm vantagem numérica em comparação à escola regular, uma vez que a quantidade de alunos é menor, estes puderam usar a ferramenta mais vezes e representar artisticamente mais palavras.

Os alunos da escola de idiomas estão bem habituados ao aprendizado de inglês com tecnologias, eles já fizeram uso de realidade virtual, realidade aumentada, fazem atividades em seus livros usando *QR code* e usam a lousa digital interativa em todas as aulas.

Desta forma, o desenvolvimento dos alunos perante ao *website autodraw* foi bastante natural. O vocabulário era particularmente interessante aos alunos, pois envolvia os contos de fada e seus personagens. As regras do jogo foram as mesmas do ambiente anterior, porém neste caso foi feita completamente em Língua Inglesa.

Ao dar os palpites neste ambiente, foram obtidas respostas mais completas. Ao desenhar uma bruxa por exemplo, os alunos respondiam com “*she is a witch*” ao invés de simplesmente dizer a palavra desenhada. Dessa forma foi possível perceber que os alunos deste contexto tinham adquirido o vocabulário em questão e, souberam como transpô-lo para estruturas gramaticais que eles já conheciam. A busca pela riqueza de detalhes é notória nas imagens. Na figura 2, o aluno retrata um cavaleiro é possível perceber que ele representa elementos como espada, escudo e capacete para que por meio da tipicidade os colegas compreendam a ilustração. Desta vez, as crianças adivinharam mais rapidamente do que a inteligência artificial.

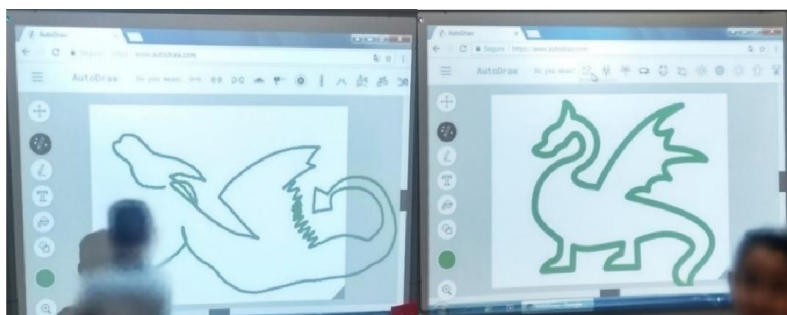
Figura 2 - Alunos desenhando um mago e um cavaleiro



Fonte: As autoras (2018)

É possível perceber que as crianças se sentiram à vontade para usar as cores que preferiam e eles se sentiam ansiosos para terminar o desenho e perceber o que a ferramenta sugeriria. Os alunos não apresentaram dificuldades no uso da ferramenta, porém com o passar dos desenhos foi possível perceber uma melhora significativa. Os desenhos mais elaborados possibilitaram que a ferramenta sugerisse os desenhos com maior precisão, como é possível ver na figura 3.

Figura 3 - Aluno desenhando um dragão e a sugestão da ferramenta para o desenho



Fonte: As autoras (2018)

Análise da aceitação dos estudantes da escola de idiomas sobre ferramenta *autodraw*

Para obter informações precisas, a análise deste item não se deu somente por meio de observação. Foi solicitado que os alunos respondessem a um questionário simples, anônimo, de quatro perguntas pedindo que se expressassem a respeito da sua experiência em usar o *autodraw* em sala de aula. As perguntas foram: 1) Você gostou de usar o *autodraw* em sala de aula? Por quê? 2) O que você mais gostou e menos gostou nesse site? 3)

Você gosta quando o professor usa recursos tecnológicos em sala de aula? 4)
 Você gostaria que os professores usassem o *autodraw* em outras disciplinas?

Análise da aceitação dos estudantes do ensino regular sobre ferramenta *autodraw*

Na escola regular, o questionário foi aplicado logo após a aula e levou cerca de 3 minutos para ser preenchido pelas crianças. A primeira e a segunda pergunta se referiam à experiência pessoal dos alunos perante a ferramenta, perguntando se eles haviam gostado ou não de usar o website e do que mais gostaram. Apesar de terem desenhado perante todos, o que exigiu coragem dos alunos mais tímidos, 100% da turma afirmou ter gostado da experiência e a maioria deles justificou sua resposta com “é muito legal”. Não houve respostas relatando aspectos negativos do site. A respeito da justificativa destacam-se alguns comentários no quadro 1:

Quadro 1 - Resposta dos alunos da escola regular a primeira e segunda pergunta

Aluno	Resposta à pergunta 1 e 2
A7	“Sim, porque se a gente errar ele conserta.”
A19	“Sim, porque dá para entender”
A3	“Eu adorei a parte de desenhar com a caneta digital”
A6	“Que dá para o ‘aplicativo’ entender seu desenho”
A9	“Que pode desenhar qualquer coisa que ele tenta adivinhar”

Fonte: As autoras (2018)

A terceira pergunta se referia a como eles se sentem quando outros professores usam tecnologia em sala de aula. A resposta mais uma vez foi afirmativa em sua totalidade. A quarta pergunta se referia a usar o *autodraw* em outras disciplinas além da Língua Inglesa. Dos 21 alunos entrevistados, 2 responderam negativamente. Estes alunos afirmaram que as outras matérias não têm o mesmo foco da Língua Inglesa então poderia se tornar uma distração.

Estas observações dos estudantes são interessantes pois mostram sua preocupação com o ensino, mesmo tendo aprovado a tecnologia do *website* em sala de aula e serem a favor do uso de recursos tecnológicos estes alunos demonstram que, na opinião deles, nem todas as disciplinas fariam bom uso dessa ferramenta. Em contrapartida, as 19 opiniões afirmativas sugeriram bons usos e justificativas favoráveis ao uso do *website* em outras disciplinas.

Quadro 2 - Resposta dos alunos da escola regular à quarta pergunta

Aluno	Resposta à pergunta 4
A2	<i>“Sim, porque nesse site dá para fazer contas”</i>
^a A3:	<i>“Sim, porque facilitaria as tarefas”</i>
A5:	<i>“Sim, porque eu quero que eles (outros professores) aprendam”</i>
A6 e A8:	<i>“A aula ficaria divertida e ia me ajudar muito”</i>
A15:	<i>“Sim, porque a gente desenharia melhor”</i>
A20 e A21:	<i>“Sim, porque elas (as aulas) seriam mais fáceis”</i>

Fonte: As autoras (2018)

Na escola de idiomas o questionário também foi aplicado logo após a aula e os alunos responderam às mesmas perguntas. Os alunos da escola de inglês demonstraram-se muito empolgados ao responder às perguntas, tanto que o fizeram de maneira discursiva, resumindo as respostas das perguntas em um só texto. Todos os alunos apresentaram uma resposta positiva dizendo que gostam muito de usar os recursos tecnológicos em sala. Não houve pontos apontados como negativos e foi unânime também a resposta de que eles gostariam que outros professores usassem o *autodraw*. Alguns excertos dos textos são notórios, como mostram as informações do quadro 3.

Quadro 3 - Resposta dos alunos da escola de idiomas às perguntas

Aluno	Resposta às perguntas
A1	<i>“Queria que minha professora da escola viesse aqui (na escola de idiomas) para aprender a usar o autodraw.”</i>
A2	<i>“É demais poder desenhar o que estamos aprendendo, eu queria poder fazer isso nas aulas de geografia e ciências”.</i>

A5	“Desenhar o que a gente aprendeu no <i>autodraw</i> ajuda a gente a descobrir se entendeu de verdade a matéria ou não”
----	--

Fonte: As autoras (2018)

A aceitação dos alunos da escola de idiomas foi tão positiva que, algum tempo depois da aplicação do recurso, durante a pesquisa de satisfação da escola (respondida em casa com os pais, por meio de um questionário) um dos alunos da sala selecionada pediu aos pais que incluíssem como sugestão de melhora à escola de idiomas “usar mais o *autodraw* em sala de aula” mostrando que a experiência foi realmente marcante e valiosa para o aprendizado.

Aspecto motivacional no ensino de Inglês

Darido, (2004 p. 67-69) apresenta os resultados de uma pesquisa com alunos de duas séries do Ensino Fundamental onde o inglês ocupa o penúltimo lugar entre as 6 matérias do currículo escolar que os alunos afirmam ter maior preferência. Dessa forma é comum percebermos uma falta de motivação durante as aulas por parte dos alunos.

Foi possível perceber pelos resultados obtidos que a ferramenta *autodraw* aplicada em forma de jogo promoveu um maior engajamento dos alunos, destacando principalmente neste caso a escola regular, onde nem sempre todos os alunos participam ativamente das aulas de inglês. Durante a aula, 100% dos alunos em ambos os ambientes participaram tanto do desenho quanto do jogo, trabalhando em equipe buscando responder mais respostas corretas. Dessa forma o *autodraw* pode representar uma maneira apresentando uma possível forma de atrair a atenção dos alunos motivando-os para o aprendizado.

Considerações Finais

Em ambos os ambientes foi possível observar que as crianças não tiveram dificuldade ou timidez ao expressar artisticamente o vocabulário

aprendido. Cabe lembrar que, propositalmente não foi elucidado antes da execução dos desenhos que era possível mudar a cor e a espessura do traço, porém as crianças intuitivamente alteraram essas características de forma muito natural, ao passo que apesar do *website autodraw* ser novo a todos, eles usaram a ferramenta como se já a conhecessem anteriormente. Provavelmente isso se deu pelo design simples de caráter autoexplicativo que permitiu que as crianças “descobrissem” as ferramentas.

O tempo para a execução dos desenhos foi curto e os estudantes precisavam concluí-lo rapidamente para que as equipes pudessem acertar seus palpites acerca da produção, porém, apesar do tempo curto, as crianças dos dois ambientes buscaram retratar com o maior nível de detalhamento possível a imagem desenhada. Tanto os educandos da escola regular como os que frequentam a escola de idiomas tiveram sucesso em representar de forma artística os itens propostos. Ambos também não apresentaram dificuldades em expressar oralmente o vocabulário durante a atividade.

A escola de idiomas possui algumas vantagens em relação à escola regular, como alunos mais familiarizados com o idioma, menor número de alunos e mais uso de recursos tecnológicos na educação, porém, o *website autodraw* alcançou seu objetivo enquanto ferramenta de elaboração e execução de atividades em ambas as situações se mostrando eficaz como introdutória ao *b-learning* nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Referências

BAUER, G.; LIMA, R; LAMBERT, J. C.G. *Representação e interpretação da noção de L1, L2, LE e troca de código em desenhos de crianças multilíngues*. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Florianópolis, 2013.

COELHO, M. L. *A evasão nos cursos de formação continuada de professores universitários na modalidade de educação a distância via internet*. Universidade Federal de Minas Gerais, 2002. Disponível em: <http://www.abed.org.br/site/pt/midiateca/textos_ead/626/2004/12/a_eva_sao_nos_cursos_de_formacao_continuada_de_professores_universitarios_na_

modalidade_de_educacao_a_distancia_via_internet_> Acesso em 21 abr. 2018.

CORREA, H. T.; DIAS, D. R. *Multiletramentos e usos das tecnologias digitais da informação e comunicação com alunos de cursos técnicos*. Trab. linguist. apl., Campinas, v. 55, n. 2, p. 241-262, 2016.

DARIDO, S. C. A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física. *Revista brasileira de educação física e esporte*, v. 18, n. 1, p. 61-80, 2004.

DOURADO, Irismar et al. Uso das TIC no Ensino de Ciências na Educação Básica: uma Experiência Didática. *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas*, v. 15, 2015.

FERREIRA, J. B. et al. A disseminação da aprendizagem com mobilidade (M-learning). *Revista de Informação*, v. 13, n. 4, 2012.

GARRISON, D. R.; KANUKA, H. “Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education”. In: *The Internet and Higher Education*. p. 95-105. 2004.

GONZALES, J. *6 ED Tech tools to try in 2018*. Disponível em: <<https://www.cultofpedagogy.com/6-tech-tools-2018/>> acesso em 03 maio 2018.

MARCELINO, Roderval et al. Utilização de mundos virtuais 3D para a Educação básica. In: *Proceedings of International Conference on Interactive Computer aided Blended Learning*, p. 159-166, 2013.

OLIVEIRA, A. P.; CAVALCANTE, I. F.; GONÇALVES, R. S. O processo de evasão (ou desistência) no curso de Licenciatura em Letras espanhol ofertado pelo campus EaD-IFRN: causas possíveis, *SIED: EnPED- Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância*, 2012.

SCHWARZ, M. L.; SEVEGNANI, L.; ANDRÉ, P. Representações da Mata Atlântica e de sua biodiversidade por meio dos desenhos infantis. *Ciência & Educação*, v. 13, n. 3, p. 369-388, 2007.

TEXAS STATES UNIVERSITY. *Hybrid Course Development*. 2018. Disponível em: <<http://www.its.txstate.edu/departments/lxd/hybrid-course-development.html>>. Acesso em: 20 abr. 2018.