

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS

Leonardo Ornellas Pena

**INGLÊS CONECTADO: UMA EXPERIÊNCIA DE REDE SOCIAL NO ENSINO DE
LÍNGUA INGLESA**

Belo Horizonte

2013

LEONARDO ORNELLAS PENA

**INGLÊS CONECTADO: UMA EXPERIÊNCIA DE REDE SOCIAL NO ENSINO DE
LÍNGUA INGLESA**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Línguas Mediado por Computador.

Belo Horizonte

2013

Ficha catalográfica elaborada pelos Bibliotecários da Biblioteca FALE/UFMG

P397i

Pena, Leonardo Ornellas.

Inglês conectado [manuscrito]: uma experiência de rede social no ensino de língua inglesa / Leonardo Ornellas Pena. – 2013.
60 f., enc., il.

Orientadora: Ana Elisa Ferreira Ribeiro.

Área de concentração: Linguística.

Linha de pesquisa: Língua inglesa.

Monografia (especialização) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.

Bibliografia: f. 35-37.

1. Língua inglesa - ensino. I. Pena, Leonardo Ornellas. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. III. Título.

CDD: 428.07



DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ALUNO: Renardo Arnillas Pena

TÍTULO DO TRABALHO: Inglês Conectado: uma experiência de rede social no ensino de língua inglesa

DATA DA DEFESA: 07 / 01 / 2013

BANCA EXAMINADORA

Professor (nome e assinatura): Luciana de Oliveira Silva Rosilva

Professor (nome e assinatura): JERÔNIMO COURA SOBRINHO

PARECER:

A Banca Examinadora, após ter examinado o texto escrito, assistido à apresentação e argüido o candidato a respeito de seu trabalho considera que:

1. (✓) Sua apresentação oral foi adequada aos requisitos estabelecidos pelo Colegiado do ELMC
2. (✓) O candidato demonstrou domínio da tecnologia utilizada e do conteúdo proposto.
3. (✓) O candidato demonstrou segurança na formulação das suas intervenções diante das questões propostas pela Banca Examinadora;

Em vista das observações acima, a Banca Examinadora considera o candidato:

(✓) Aprovado

() Reprovado

17 217 9857/10028/62
Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Av. Antônio Carlos, n.º 6627
Campus Universitário - CEP: 31 270-901
BELO HORIZONTE - MG

Belo Horizonte, 07 de Janeiro de 2013

RESUMO

Este projeto de Ensino de Línguas Mediado por Computador foi desenvolvido no âmbito do Programa de pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. O trabalho apresenta uma proposta de ensino de Língua Inglesa por meio de redes sociais, utilizamos a plataforma *online* Edmodo para desenvolvimento de um piloto com estudantes de cursos técnicos integrados do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais. Apoiado pelos conceitos de **comunidades de práticas** (LAVE; WENGER, 1991), este projeto busca utilizar novas tecnologias para possibilitar o compartilhamento e a colaboração através de uma rede social fechada e gratuita, promovendo o ensino da Língua Inglesa. Dentre outros objetivos este projeto buscou planejar ou adaptar experiências de aprendizagem relevantes que incorporem recursos e ferramentas digitais para promover a aprendizagem e a criatividade do estudante. Foi possível perceber um maior engajamento dos alunos a partir do momento que foram convidados a participar de uma comunidade virtual como extensão das atividades que ocorriam em sala de aula.

Palavras chave: ensino de línguas, TIC, redes sociais, EFL, CALL

ABSTRACT

This Computer Assisted Language Learning project was developed within the scope of the Linguistic Studies Post-Graduate Program, at the College of Language of the Federal University of Minas Gerais. The project is a proposal of English language teaching through social networks, we have used Edmodo online platform for the development of this pilot project with integrated technical courses students in the North of Minas Gerais Federal Institute. Supported by the Communities of Practice concepts (LAVE; WENGER, 1991), this work aimed to use new Technologies to enable the sharing and collaboration through a free closed social network, promoting English language learning. Among others objectives, in this Project we pursued to plan or adapt new relevant learning experiences incorporating digital resources and tools to promote the student's learning and creativity. We could perceive more student engagement from the moment they were invited to participate in a virtual community as a classroom activity extension.

Keywords: language teaching, ICT, social network, EFL, CALL

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CETIC	Centro de Estudos sobre Tecnologias da Informação e da Comunicação
CMC	Comunicação Mediada por Computador
EFL	English as a Foreign Language
IFNMG	Instituto Federal do Norte de Minas Gerais
ISTE	International Society for Technology in Education
LDB	Leis de Diretrizes e Bases para a Educação Básica
NET-S	National Educational Technology Standards for Students
PCN's	Parâmetros Curriculares Nacionais
PDF	Portable Document Format
TIC	Tecnologias da Informação e Comunicação

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Página inicial do Edmodo	20
Figura 2: Edmodo na loja de Apps Android.....	21
Figura 3: Edmodo App no iTunes.....	21
Figura 4: Usuário de professor logado no Edmodo.....	22
Figura 5 Comunidades de educadores no Edmodo	23
Figura 6 - Biblioteca criada no Edmodo.....	23
Figura 7 - Página com os grupos criados.....	24
Figura 8 - Página principal do Wordle.....	25
Figura 9 - Letramento Digital e suas habilidades.....	26
Figura 10: 60 segundos na Internet	27
Figura 11 - Gerenciamento dos grupos	28
Figura 12: Postagem da tarefa	28
Figura 13 - Tarefas entregues pelos alunos	29
Figura 14 - Avaliação e feedback	29
Figura 15 - Comentário do aluno	30
Figura 16 - Texto postado em PDF	30
Figura 17: Quiz criado no Edmodo	31
Figura 18 - Análise dos resultados do Quiz.....	31
Figura 19 - Sistema de notas do Edmodo	32
Figura 20 - Blog Songs in the Clouds.....	33
Figura 21: Alunos do IFNMG utilizando o Edmodo.....	33
Figura 22: Tela de boas vindas do Edmodo	38
Figura 23: Cadastrando o professor	38
Figura 24: Inserindo os dados do professor	39
Figura 25: Criando grupos no Edmodo.....	39

Figura 26: Inserindo dados da turma	40
Figura 27: Tela de confirmação	40
Figura 28: Selecionando uma turma.....	41
Figura 29: Copiando um código de turma	41
Figura 30: Cadastro de alunos	42
Figura 31: Inserindo dados do aluno	42
Figura 32: Grupos criados pelo professor.....	42
Figura 33: Selecionando uma turma.....	43
Figura 34: Criando uma tarefa	43
Figura 35: Inserindo os dados da tarefa.....	44
Figura 36: Tarefa postada no ambiente	44
Figura 37: Tela inicial do Wordle	45
Figura 38: Criando uma nuvem de palavras	46
Figura 39: Customizando a nuvem de palavras	46
Figura 40: Salvando a nuvem de palavras	47
Figura 41: Nomeando a nuvem de palavras.....	47
Figura 42: Copiando o link da nuvem de palavras	48
Figura 43: Tela inicial do Croak.it.....	49
Figura 44: Permitindo a acesso ao microfone.....	50
Figura 45: Gravando o áudio	50
Figura 46: Copiando o link do áudio	51
Figura 47: Tela inicial do Cube Creator	52
Figura 48: Registrando as respostas no Cube Creator	53
Figura 49: Salvando o trabalho no Cube Creator	53
Figura 50: Nomeando o arquivo para ser salvo no Cube Creator	54
Figura 51: Criando um Quiz no Edmodo.....	55
Figura 52: Iniciando o Quiz.....	56

Figura 53: Ajustando o Quiz	56
Figura 54: Adicionando perguntas ao Quiz	57
Figura 55: Postando o Quiz para os alunos.....	57
Figura 56: Determinando os parâmetros do Quiz.....	58
Figura 57: Quiz postado no Edmodo	58
Figura 58: Criando uma enquete no Edmodo	59
Figura 59: Adicionando opções da enquete.....	59
Figura 60: Enquete postada no Edmodo	60

SUMÁRIO

1 JUSTIFICATIVA	12
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
3 APRESENTAÇÃO DO PROJETO	17
4 FERRAMENTAS NECESSÁRIAS	20
5 FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO	26
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
ANEXO I – MANUAL DO PROFESSOR	38
ANEXO II - SUGESTÃO DE ATIVIDADES	45
TAREFA 1 - CRIAÇÃO DE WORD CLOUDS	45
TAREFA 2 - CRIAÇÃO DE MENSAGENS DE ÁUDIO	49
TAREFA 3 - CRIANDO UM STORY CUBE	52
TAREFA 4 – QUIZ	55
TAREFA 5 – ENQUETE	59

1 JUSTIFICATIVA

O objetivo de se ensinar uma língua estrangeira aos alunos brasileiros cumpre uma função que vai muito além do conhecimento metalinguístico e gramatical, o que se busca é suprir a necessidade do estudante de interagir em um mundo globalizado. Um importante conjunto de diretrizes para o ensino de língua estrangeira no país, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), apoiados por uma visão sócio interacional da aprendizagem, define que:

A aprendizagem de Língua Estrangeira é uma possibilidade de aumentar a auto-percepção do aluno como ser humano e como cidadão. Por esse motivo, ela deve centrar-se no engajamento discursivo do aprendiz, ou seja, em sua capacidade de se engajar e engajar outros no discurso de modo a poder agir no mundo social. (PCN, 1998. p.15).

Para que o aluno possa interagir ativamente em um mundo digital e conectado onde a *Internet* se populariza e dissemina novas formas de consumo e criação de informação através de redes sociais utilizadas em massa, é necessário que a educação adote novas abordagens que incorporem as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), particularmente utilizando-se de ferramentas já amplamente adotadas pelos estudantes. Para que os alunos de hoje possam ser os líderes de amanhã eles precisarão saber usar todas as ferramentas que estiverem à sua disposição, bem como ter acesso à informação online para poderem obter os benefícios da revolução digital.

Segundo uma pesquisa do Centro de Estudos sobre Tecnologias da Informação e da Comunicação (CETIC), sobre a proporção de alunos que utilizaram a *Internet* nos últimos 3 meses no Brasil, observa que, em média, 94% dos alunos utilizaram a grande rede mundial, e se considerarmos apenas a rede particular de ensino o percentual chega à 100% no ano de 2011.

De acordo com o artigo “Digital Divide” de Warschauer (2000), há uma “divisão digital” entre aqueles que efetivamente utilizam as TIC's para acessar, adaptar e criar conhecimento e aqueles que não as utilizam. Não é uma questão de simplesmente possuir computadores na escola, mas qual uso é feito deles, incluindo os tipos de conhecimento, habilidades e conteúdo online acessado. De acordo com o autor, “*The digital divide in schools goes beyond the availability of computers and extends to how technology is used.*”

Partindo dessas premissas o projeto **Inglês Conectado** foi idealizado para ir de encontro ao anseio dos meus alunos, na sua maioria adolescentes e “nativos digitais” por definição, de utilizar uma rede social nas aulas de Língua Inglesa, ao mesmo tempo em que busca contribuir para o seu **letramento digital**. Prensky (2001) cunhou o termo *Digital Natives* para designar

todos que já nasceram inseridos em um mundo digital em oposição a quem pertence ao período pré-digital (analógico), chamados pelo autor de *Digital Immigrant*: “*Our Digital Immigrant instructors, who speak an outdated language (that of the pre-digital age), are struggling to teach a population that speaks an entirely new language.*”

A Lei de Diretrizes e Bases para a Educação Básica (LDB) traz, em seu artigo de número 36, algumas diretrizes a serem observadas no ensino médio. Diz o inciso segundo, em relação ao ensino médio, que este “*adotará metodologias de ensino e de avaliação que estimulem a iniciativa dos estudantes*”. Diz ainda em seu parágrafo primeiro, inciso II que, ao final do ensino médio o aluno demonstre “*conhecimento das formas contemporâneas de linguagem*”. Desta forma, este projeto se configura como uma tentativa de aumentar o interesse e engajamento dos alunos de Língua Inglesa e, ao mesmo tempo, contribuir para o seu Letramento Digital.

Com o intermédio de um ambiente colaborativo virtual, com inúmeras possibilidades pedagógicas chamado **Edmodo**, são propostas experiências de atividades digitais. Foi realizado um teste piloto com alunos do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais - IFNMG, no 2º semestre de 2011, período no qual atuei como professor substituto de Língua Inglesa para os cursos técnicos de Informática e de Administração.

Apoiado pelos conceitos de **comunidades de práticas** (LAVE; WENGER, 1991), este projeto busca utilizar novas tecnologias para possibilitar o compartilhamento e a colaboração através de uma rede social fechada e gratuita. As redes sociais são muito utilizadas para comunicação entre os jovens brasileiros, podemos citar o **Orkut** que possui 50.60 % do total de seus usuários localizados no Brasil, de acordo com a **Wikipédia**. O **Facebook**, que conta com mais de um bilhão de usuários em todo o mundo tem o Brasil em terceiro lugar em número de usuários cadastrados. Além de atividades com os alunos, é cada vez maior o número de educadores que encontram nas redes sociais uma ferramenta de diálogo e de compartilhamento de informações com seus pares, com especialistas e com profissionais de outras áreas do conhecimento.

Em um “**ensino conectado**”, os professores podem acessar dados sobre o aprendizado de seus alunos utilizando-se de ferramentas analíticas que os ajudam a identificar pontos fracos e traçar novas metas. Os alunos estão conectados aos seus professores e ao conteúdo, com recursos e ferramentas que oferecem experiências de aprendizagem relevantes dentro e fora da escola.

Os estudantes precisam ser comunicadores eficientes para acessar, manipular, avaliar e criar multimídia em uma variedade enorme de formas e contextos. Os jovens utilizam de blogs

e redes sociais à web conferências e *screencasts* para se conectar uns aos outros e podem ser considerados a geração mais conectada que já houve. Os nossos alunos se utilizam da web para ter informação, comunicar-se, divertir-se e conectar-se ao mundo ao seu redor. Este potencial precisa ser explorado por nós professores se quisermos realmente atingir os seus corações e mentes.

Com esta iniciativa estaremos proporcionando um ensino significativo em um contexto no qual os estudantes já estão inseridos. Desta forma os alunos se sentirão “conectados” e poderão desenvolver habilidades comunicativas essenciais para o seu sucesso em qualquer carreira do século XXI. Os estudantes estão expostos a imagens o tempo todo através da televisão, da *Internet*, filmes e *games*. Precisamos permitir que os estudantes utilizem ferramentas multimidiáticas através de um **ambiente colaborativo** para se expressar criativamente, e assim eles passarão de observadores passivos à participantes ativos no processo de ensino-aprendizagem.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Sob uma perspectiva sociocultural do aprendizado línguas, este projeto utiliza comunicação mediada por computador (CMC) de forma síncrona e assíncrona como forma de contribuir para um ensino colaborativo de English as a Foreign Language (EFL). Este trabalho foi desenvolvido baseado na teoria sócio interacional (Vygotski, 1998) e apoiado pelos conceitos de Comunidades de Prática (Lave; Wenger, 1991).

Sob o ponto de vista sócio interacionista a aprendizagem está totalmente relacionada à interação do indivíduo com as outras pessoas. Marcuschi (2008) entende que *“a língua é um fenômeno cultural, social, histórico e cognitivo que varia ao longo do tempo e de acordo com os falantes: ela se manifesta no seu funcionamento e é sensível ao contexto”* (p. 240).

A mediação do computador proporciona aos participantes oportunidades de interação comunicativa, de reflexão sobre o uso da linguagem no mundo contemporâneo e do processo de aprendizagem a partir da construção de conhecimentos colaborativos. E de acordo com Paiva (2001), a partir de suportes teóricos sócio interacionistas, os ambientes da internet propiciam inúmeras oportunidades do estudante usar a língua de maneira comunicativa e significativa com outros falantes ou aprendizes de inglês em tarefas individuais ou colaborativas.

Segundo Vygotsky (1988), o conhecimento é construído em ambientes naturais de interação social, estruturados culturalmente. Ou seja, cada aluno constrói seu próprio aprendizado num processo de dentro para fora, baseado em experiências de fundo psicológico. Para Vygotsky (1988), a aprendizagem sempre inclui relações entre pessoas. Para o teórico, o sujeito é interativo, pois adquire conhecimentos a partir de relações intra e interpessoais e de troca com o meio, a partir de um processo denominado mediação.

Para Moran (2004) *“com o advento da internet, das redes de comunicação em tempo real, da TV digital e do celular, surgem novas possibilidades no processo de ensino e aprendizagem, que transformam e ampliam a prática pedagógica”*. Na visão de Edgar Morin (apud CELANI, 2006, p. 37),

[...] o professor não pode, como é ainda comum, perceber o objeto de sua disciplina como algo autosuficiente, sem fazer ligações com outros objetos estudados em outras disciplinas, ligações com o universo de que ele e seu aluno fazem parte.

Compartilhando desta visão, Lévy (1998) afirma que *“as novas tecnologias utilizadas como ferramentas pedagógicas na escola redefinem sua função docente e agregam às práticas*

de ensino e aprendizagem novos modos de acesso aos conhecimentos.” Sob esta ótica, o letramento digital, termo usado por Gilster (1997), agrega situações de comunicação ainda não exploradas e com isso novas formas de interação são criadas por meio dos recursos tecnológicos e textos que neles se constituem, como os gêneros textuais digitais:

Por essa razão é que dizemos que o advento da Internet vem contribuir para o surgimento de práticas sociais e eventos de letramento inéditos, bem como deixa vir à tona gêneros textuais, até então, nunca vistos nem estudados. Os dispositivos informáticos hoje disponíveis na rede digital de comunicação possibilitam a criação de formas sociais e comunicativas inovadoras que só nascem pelo uso intenso das novas tecnologias. (XAVIER, 2005, p.135).

Para Coscarelli (1998), para pôr em prática uma concepção de aprendizagem que envolva o aprendiz na construção do conhecimento, segundo a autora:

na escola seriam estudados assuntos relevantes para os alunos, que não mais seriam obrigados a memorizar a matéria como robôs. A aprendizagem faria parte da realidade do estudante que saberia como aplicar, em sua vida fora da escola, os conhecimentos aprendidos.

Warschauer (2000) entende que o ensino de língua inglesa tem uma função importante neste novo contexto:

The very existence of networked computers creates possibilities for new kinds of communication. Because these new forms of communication are now so widespread, it is imperative that language students be exposed to them in the classroom. This is particularly important in English-language teaching, because so much international on-line communication is conducted in that language

O autor ainda nos diz sobre necessidade de preparar nossos alunos para que possam se comunicar em um mundo crescentemente online:

If our goal is to help students enter into new authentic discourse communities, and if those discourse communities are increasingly located on-line, then it seems appropriate to incorporate on-line activities for their social utility as well as for their perceived particular pedagogical value.

Concordo que *“as novas tecnologias não substituem o professor mas ampliam seu papel, tornando-o mais importante”* (Leffa 1999) e é nosso papel repensar nossa metodologia à fim de proporcionar um ensino mais próximo da realidade de nossos alunos.

3 APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto **Inglês Conectado: uma experiência de rede social no ensino de Língua Inglesa** propõe que um ambiente social seja usado pelo professor e alunos para a criação de uma comunidade virtual para colaboração e compartilhamento das atividades. Serão propostas atividades multimidiáticas com a mediação deste ambiente e o mesmo será usado para avaliação dos alunos.

O projeto foi pensado para atender os alunos de Língua Inglesa (nível pré-intermediário) do ensino técnico concomitante ao ensino médio regular e pode ser adaptado para outras séries e níveis de ensino, bem como para outras línguas estrangeiras.

Este trabalho busca desenvolver os seguintes objetivos de ensino, alinhados com os padrões da Sociedade Internacional de Tecnologia na Educação (ISTE, na sigla em Inglês), conhecidos como *National Educational Technology Standards for Students* (NETS-S):

- planejar ou adaptar experiências de aprendizagem relevantes que incorporem recursos e ferramentas digitais para promover a aprendizagem e a criatividade do estudante;
- desenvolver ambientes de aprendizagem apoiados pela tecnologia para possibilitar a busca individual e torná-los participantes ativos no estabelecimento de suas próprias metas educacionais, gerenciando sua própria aprendizagem e medindo o seu próprio progresso;
- customizar e personalizar atividades de aprendizagem que atendam diferentes estilos de aprendizagem, estratégias de trabalho e habilidades dos alunos usando ferramentas e recursos digitais.

Procura-se ainda, com a realização deste projeto:

- Compreender e articular o uso de multimídia no ensino de línguas;
- Promover o letramento digital dos estudantes de língua inglesa;
- Estabelecer um ambiente colaborativo entre os estudantes e professor;
- Enfatizar a autoria e o pensamento crítico dos alunos em relação ao mundo;
- Oferecer uma gama diversa de materiais não-impresos sobre Tecnologia da Informação e Comunicação que respondam às necessidades e demandas da sociedade e do mercado de trabalho, bem como, para o aprimoramento pessoal dos alunos;

E desta forma, atingir as seguintes metas:

- Estudantes capacitados para aplicar diferentes estratégias para compreender, avaliar e apreciar hipertextos;
- Alunos participando de forma consciente, reflexiva, crítica e criativa em comunidade;
- Alunos habilitados para utilizar linguagem visual, falada e escrita para atingir seus objetivos de comunicação eficientemente.
- Estudantes interagindo, colaborando e publicando junto à seus pares utilizando-se de ambientes e mídias digitais;
- Estudantes comunicando informações e ideias efetivamente à múltiplas audiências usando uma variedade de mídias e formatos;
- Alunos sendo capazes de localizar, organizar, analisar, avaliar, sintetizar e usar eticamente informações de fontes e formatos variados.

De acordo com o Conteúdo Básico Comum (CBC) de Língua Estrangeira, desenvolveremos as seguintes habilidades detalhadas aqui:

- Integrar informação verbal e não-verbal na compreensão global do texto escrito de vários gêneros.
- Construir as relações explícitas e/ou inferir sentido em textos de gêneros textuais diferentes.
- Avaliar e/ou redigir textos com sequências narrativas, considerando as condições de produção e circulação.
- Identificar a função sócio comunicativa e o gênero textual, o local onde se passa o evento comunicativo e os falantes envolvidos.
- Inferir sentido a partir do uso de conhecimento prévio e de relações contextuais.
- Usar a língua estrangeira nas interações propostas, fazendo uso de gêneros do discurso oral.

E de acordo com o PCN (Parâmetro Curricular Nacional) de Língua Estrangeira, os alunos deverão:

Estabelecer relações entre informação não-verbal e verbal na compreensão de textos de vários gêneros.

- Reconhecer as características básicas dos vários gêneros textuais.
- Inferir o significado de palavras e expressões desconhecidas com base na temática do texto, no uso do contexto e no conhecimento adquirido de regras gramaticais e de aspectos lexicais.
- Planejar a produção de textos, de vários gêneros textuais, tendo em vista as condições de produção sob as quais se está escrevendo.
- Fazer uso, nos textos produzidos, de recursos não-verbais e saliências gráficas, tendo em vista as condições de produção sob as quais se está escrevendo.

4 FERRAMENTAS NECESSÁRIAS

A principal ferramenta usada será o Edmodo, como plataforma virtual de aprendizagem. O Edmodo é uma plataforma desenvolvida especialmente para a educação. Com ela, podemos criar grupos fechados de alunos, o que significa que os alunos estarão em um ambiente seguro.

Figura 1 - Página Inicial do Edmodo



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com>

Segundo o portal dos desenvolvedores, o Edmodo oferece aos professores e estudantes um lugar seguro para conectar e colaborar, compartilhar conteúdo e aplicações educativas e acessar o dever de casa, notas, discussões da turma e notificações. Nosso objetivo é ajudar os educadores a aproveitar o poder das mídias sociais para customizar a sala de aula para cada e único aluno. O Edmodo surgiu em 2008 através de uma parceria entre Nic Borg e Jeff O'hara e já conta com mais de 15 milhões de usuários cadastrados (em setembro de 2011 eram 3,5 milhões). A plataforma também pode ser acessada através de dispositivos móveis com sistema Android e Apple (iPhone), tornando-a uma aplicação multi-plataforma.

Figura 2 - Edmodo na loja de Apps Android



Fonte: Google Play <https://play.google.com/store/>

Figura 3 - Edmodo App no iTunes



Fonte: iTunes <http://itunes.apple.com/br>

A importância do Edmodo é que ele oferece à professores e alunos oportunidades de aprendizagem em múltiplas formas. Oferece momentos educacionais fora da sala de aula através de debates e demonstrações virtuais. Também é importante citar que esta plataforma

gera códigos automaticamente para os pais dos alunos que uma vez cadastrados também podem ser contatados através da plataforma.

Ele foi desenvolvido especialmente para o ambiente educacional como uma maneira de inovar o velho modelo giz-aula expositiva e entrar de vez em uma aprendizagem para a nova geração digital. Mas esta mudança requer de nós professores uma inovação na forma como ensinamos e avaliamos nossos alunos. O Edmodo é apenas uma ferramenta que promove o interesse da geração atual utilizando-se de gêneros textuais digitais já conhecidos pelos alunos como o **Twitter**.

Figura 4 - Usuário de professor logado no Edmodo

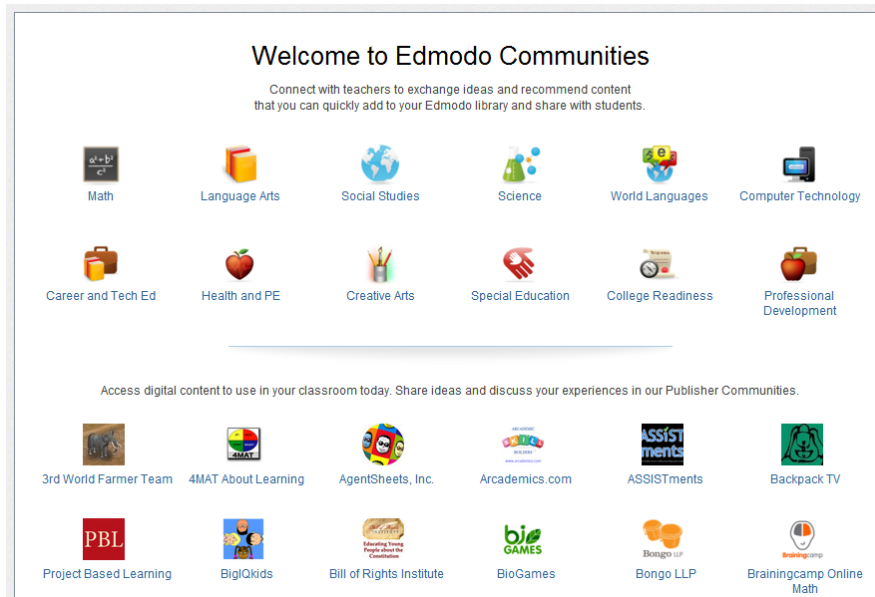


Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

O Edmodo se baseia também em *microblogging* (textos de até 140 caracteres) mas não limita a quantidade de caracteres e torna possível o compartilhamento de textos, tarefas, links, arquivos e calendário de atividades para promover um modelo de sala aula virtual que desenvolva o conhecimento. Ele funciona de maneira similar ao **Moodle**, embora seja menos robusto, e sua interface se assemelha ao **Facebook** e/ou **Yammer**.

Outro ponto forte do Edmodo é que esta comunidade global de educadores conectados através desta plataforma podem se agrupar em comunidades de interesse comuns para trocar informações e compartilhar recursos digitais.

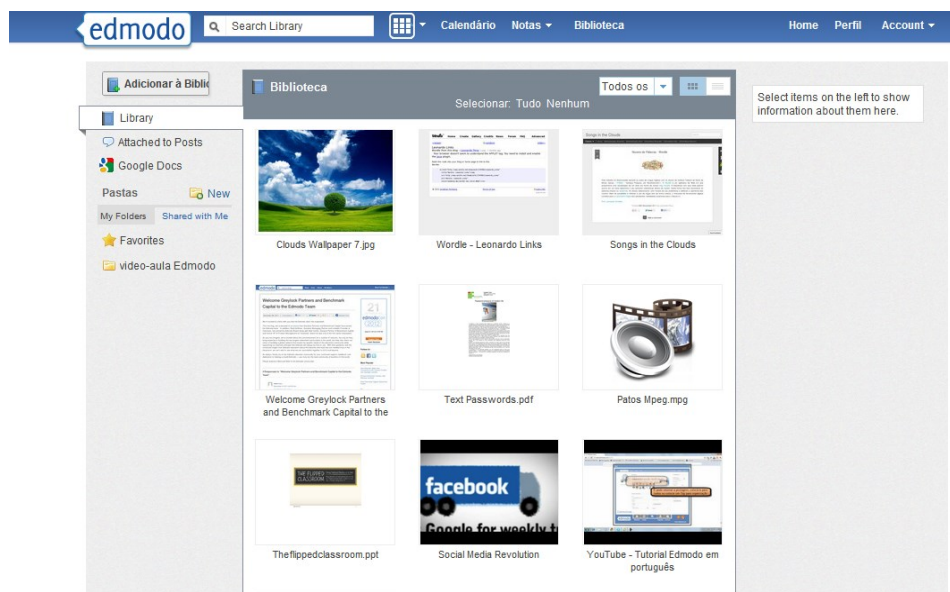
Figura 5 - Comunidades de educadores no Edmodo



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

O professor cria tipos diferentes de postagens ou entradas cronológicas que podem conter tarefas, enquetes, arquivos, vídeos, fotos, etc. As postagens mais recentes estão sempre na parte mais alta, mas o sistema permite ordenar as mensagens por tipo de postagem também. Outra característica importante é que podemos criar uma biblioteca virtual com pastas para carregar documentos, PDF's, imagens e links e compartilhar depois com os alunos anexando às tarefas. Permite também acesso direto aos documentos no **Google Docs**.

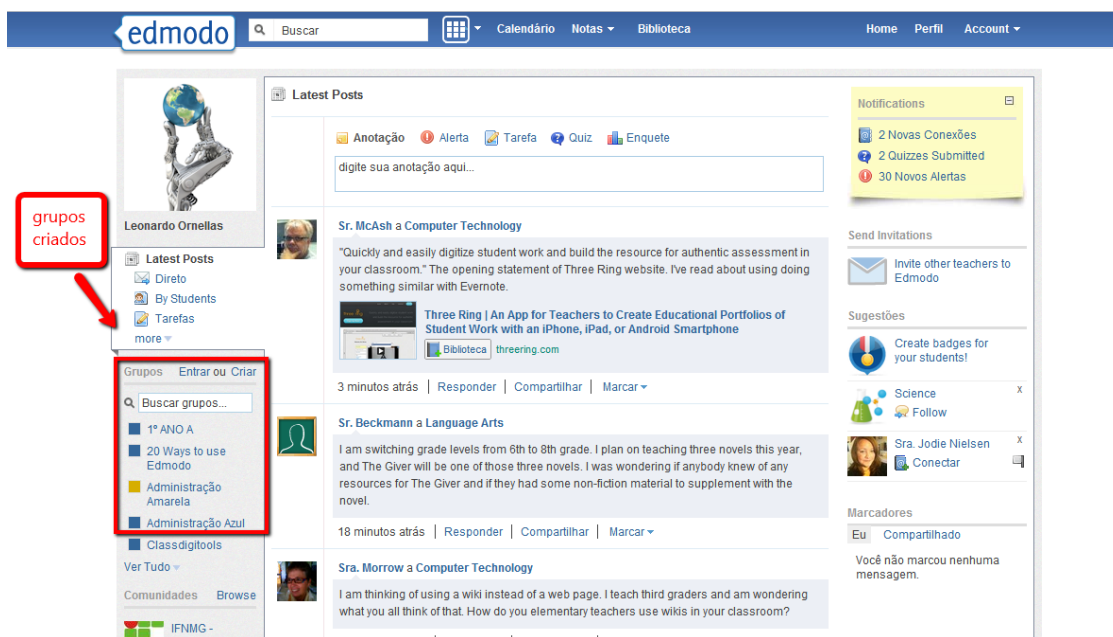
Figura 6 - Biblioteca criada no Edmodo



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

O professor deve se cadastrar e em seguida criar grupos (salas) para suas turmas de alunos. Será gerado um código que deve ser fornecido aos alunos para fazerem o cadastro (no cadastro dos alunos o e-mail é opcional).

Figura 7 - Página com os grupos criados



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Outra ferramenta digital usada nesse projeto é o **Wordle**, uma aplicação online que gera nuvens de palavras. O Wordle é um aplicativo da Web 2.0 que proporciona uma visualização de um texto em forma de nuvem (*tag clouds*). A frequência com que cada palavra ocorre em um texto determina o seu tamanho (relevância) dentro da nuvem. Desta forma fica fácil reconhecer as palavras-chaves ou *keywords*. Os alunos selecionaram uma música de sua preferência e editaram a aparência das nuvens. Além de possibilitar a reflexão e uso da língua alvo de forma criativa, o manuseio de ferramentas digitais contribui para o Letramento Digital dos estudantes, habilidades essenciais para o Século XXI.

Figura 8 - Página principal do Wordle

Wordle™ Home Create Gallery Credits News Forum FAQ Advanced

Wordle is a toy for generating “word clouds” from text that you provide. The clouds give greater prominence to words that appear more frequently in the source text. You can tweak your clouds with different fonts, layouts, and color schemes. The images you create with Wordle are yours to use however you like. You can print them out, or save them to the Wordle gallery to share with your friends.

[Create your own.](#)

View some examples created by others...

English notebook cover by Ace Acedemic! 2 years, 11 months ago	Period G by Meredith 2 years, 10 months ago	US Constitution by Jonathan 2 years, 8 months ago	Most Common Crossword Answers by Jonathan 3 years, 7 months ago

[More...](#)

© 2011 [Jonathan Feinberg](#) [Terms of Use](#) [subscribe](#)
build #1356

Fonte: Wordle <http://www.wordle.net/>

Além destas ferramentas, são utilizadas aplicações *web-based* para manipulação de áudio como o **Croak.it** (www.croak.it) e/ou o **Vocaroo** (www.vocaroo.com). Utilizaremos ainda dicionários de pronúncia *online* tais como o **HowJSay** (www.howjsay.com) e/ou **Forvo** (www.forvo.com). Poderão ainda ser utilizados como fonte de material autêntico em Língua Inglesa os sites **Guardian Weekly** (<http://www.guardian.co.uk/education/series/classroom-materials>), **Voice of America** (<http://learningenglish.voanews.com/>) e **Lyrics.com** (www.lyrics.com).

5 FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO

Foi realizada uma palestra com os alunos sobre Letramento Digital e outros conceitos como netiqueta, *cyberbullying*, presença e cidadania digital.

Figura 9 - Letramento Digital e suas habilidades



Digital Literacy Across the Curriculum. p.19. FutureLab March 2010.

Fonte: FutureLab www.futurelab.org.uk

Foi explanado sobre as possibilidades da **Web 2.0** e também foi falado sobre as possibilidades de criação e publicação de conteúdo na grande rede mundial.

Figura 10 - 60 segundos na Internet



Fonte: <http://www.go-gulf.com/blog/60-seconds/>

Foram então criados cinco grupos, sendo um para cada turma de alunos dos referido cursos técnicos integrados ao ensino médio:

- Informática Amarelo;
- Informática Azul;
- Informática Noturno;
- Administração Amarelo;
- Administração Azul.

Após a criação dos grupos foi repassado os códigos de cada turma para que os alunos se cadastrassem no grupo correto:

Figura 11 - Gerenciamento dos grupos

The screenshot displays the Edmodo interface for a group named "Administração Amarela". At the top, there is a navigation bar with the Edmodo logo, a search bar, and tabs for "Calendário", "Notas", and "Biblioteca". Below the navigation bar, the group's profile is shown, including a search bar for members and a list of favorite learning styles: Visually (3), Listening (1), Hands-on (1), and Not specified (3). The main area contains a grid of member profiles, each with a profile picture and name. On the right side, there are options to "Select members", "Set all members to:" (with options for "Read-Only" and "Contributors"), and "Parents and Printer Friendly" (with options for "Parent Code Spreadsheet" and "Member List with Stats"). A "Recently Joined" section lists members who have joined the group recently, including Mateus Mendes, SAMARA MUNIZ, Jaianny Cardoso Vieira, Rayssa PEREIRA, and Lucas Ruas.

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Foram enviadas aos alunos tarefas através do Edmodo para que se informassem e entregassem a tarefa para avaliação:

Figura 12: Postagem da tarefa

The screenshot shows a post by Leonardo Ornellas in the "Administração Amarela" group. The post title is "Criação de uma Nuvem de Palavras - Wordle". It includes a due date of "Nov 10, 2011" and a button to "Entregue (119)". Below the title, there is a link to "Leiam as instruções em anexo" and a document attachment named "wordle_ifnmg.doc" with a "Preview" button. At the bottom, there are options to "Responder" or "Marcar".

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Em seguida os alunos, com as instruções, realizaram a tarefa e postaram no ambiente para correção:

Figura 13 - Tarefas entregues pelos alunos

The screenshot shows the Edmodo interface for a task titled "Criação de uma Nuvem de Palavras - Wordle". At the top, it indicates "Total padrão: 5" and "Definir" for "PARA: Nov 10, 2011". On the left, a list of students under "Administração Azul" shows scores of 5/5 for each. The main content area includes "Visão geral da tarefa" for "Para Nov 10, 2011", instructions to read the task, a document preview for "wordle_ifnmg.doc", and a "Comentários" section with several student comments.

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

A plataforma permite que os alunos entreguem (postem) a tarefa e que o professor possa avaliar e fazer comentários:

Figura 14 - Avaliação e feedback

The screenshot shows the Edmodo interface for a task titled "Criação de uma Nuvem de Palavras - Wordle". At the top, it indicates "Total padrão: 5" and "Definir" for "PARA: Nov 10, 2011". On the left, a list of students under "Informática Amarela" shows scores of 5/5 for each. The main content area shows the task details for "João Victor Sales Oliveira", including the task title "Wordle - More Than Words", a comments section with feedback from "Leonardo Ornellas" and "João Victor S.", and a "Comentar" button.

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

O sistema também permite que os alunos postem comentários e dúvidas:

Figura 15 - Comentário do aluno

Comentários



Ana Clara S. - Professor, me desculpe mas é que gostei da tarefa então fiz desta outra música que gosto bem mais, e além do mais, acho que ficou melhor do que a anterior...rsr



Wordle - Delete Yesterday - The beatle

wordle.net

Nov 4, 2011 | [Editar](#) | [Excluir](#)

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Foi postado um texto sobre segurança na rede para que os alunos pudessem se preparar para a próxima atividade:

Figura 16 - Texto postado em PDF



Leonardo Ornellas a **Informática Amarela, Administração Amarela, Informática Noturno, mais...**

O texto que trabalhamos em sala de aula (Passwords) está aqui também.



text__passwords.pdf

[Preview](#)

Nov 7, 2011 | [Responder](#) | [Compartilhar](#) | [Marcar](#) ▼

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Foi criado um exercício (Quiz) com a ajuda da plataforma para verificar a compreensão do texto:

Figura 17 - Quiz criado no Edmodo

Quiz Title: **Copy of Exercise (Quiz) - Text: Passwords** Time Limit: **20** Minutes

Questions: Type: **True False** Points: **1** Remove Question

Question Prompt:
Passwords with letters, numbers and punctuation are very safe.

Attach: Link Library

Responses:
Correct Answer: **True**

Buttons: +Add, Load, Assign Quiz, Preview this Quiz

About this Quiz: [Empty text area]

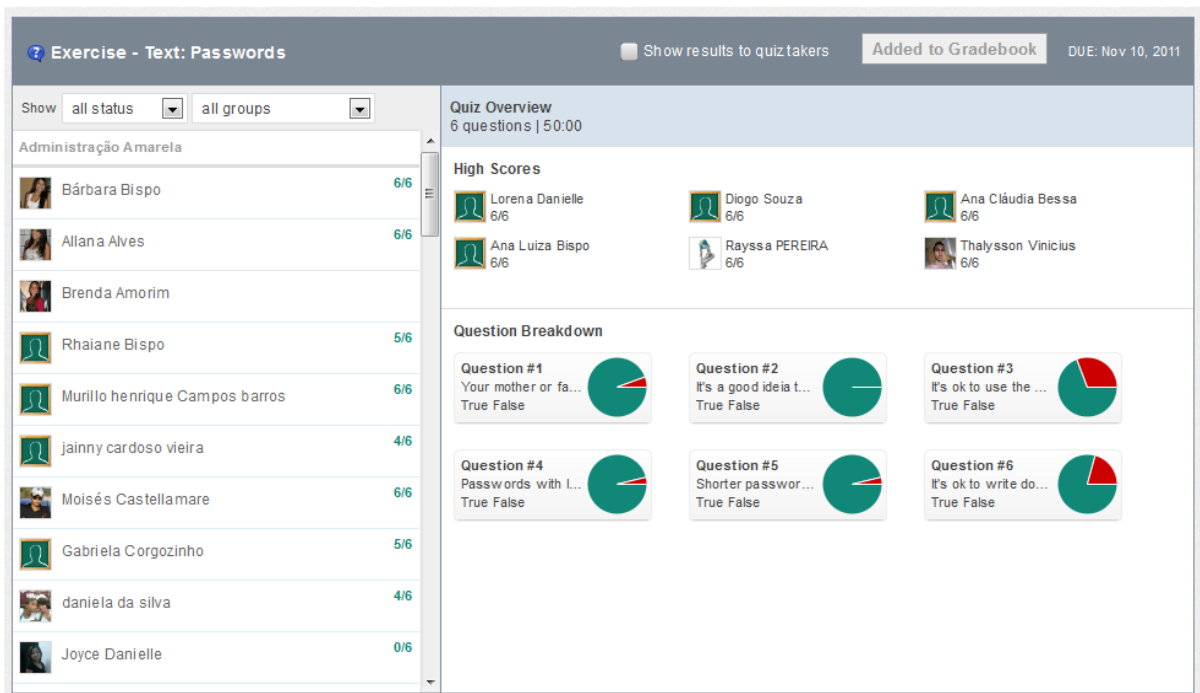
Quiz Options: Show students their results immediately

Edmodo ©2012 | Sobre | Blog | Ajuda | Jobs | Conta ct | Imprensa | Termos | Privacidade | [Flags]

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

A plataforma possui uma ferramenta analítica que facilita a descoberta de pontos fracos de acordo com o resultado do Quiz:

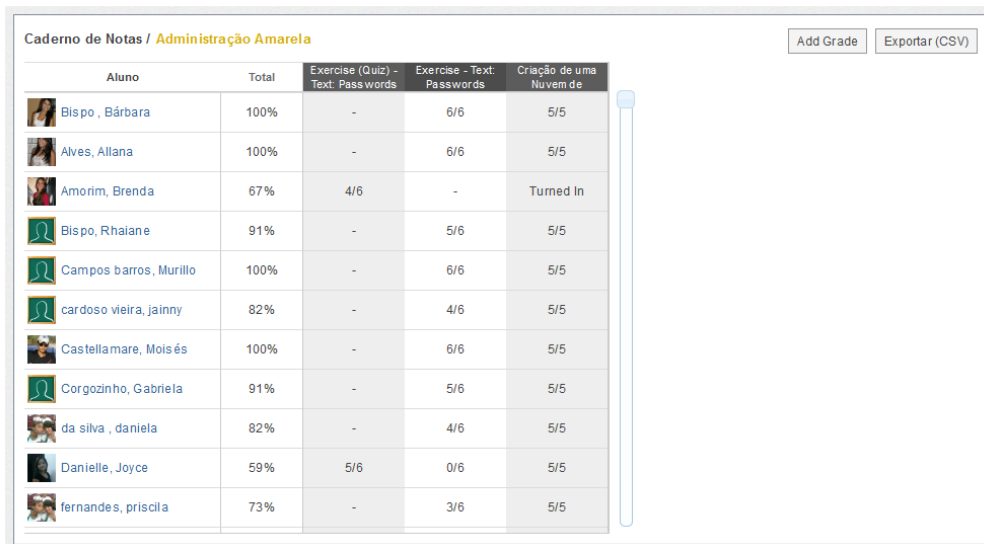
Figura 18 - Análise dos resultados do Quiz



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Com a ajuda do Edmodo, podemos agrupar as notas das atividades e se preciso, exportar um arquivo com as notas:

Figura 19 - Sistema de notas do Edmodo



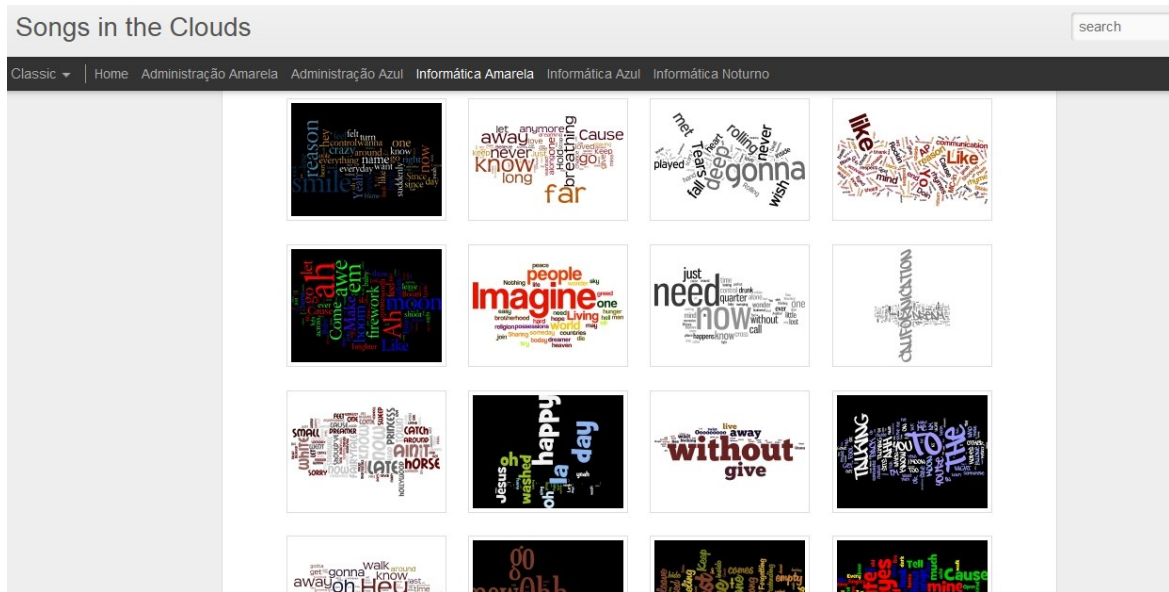
The screenshot shows the Edmodo gradebook interface for 'Administração Amarela'. It features a table with columns for 'Aluno', 'Total', and three specific activities: 'Exercise (Quiz) - Text: Pass words', 'Exercise - Text: Passwords', and 'Criação de uma Nuvem de'. The table lists 12 students with their respective scores and completion status. There are also buttons for 'Add Grade' and 'Exportar (CSV)' in the top right corner.

Aluno	Total	Exercise (Quiz) - Text: Pass words	Exercise - Text: Passwords	Criação de uma Nuvem de
Blispo, Bárbara	100%	-	6/6	5/5
Alves, Allana	100%	-	6/6	5/5
Amorim, Brenda	67%	4/6	-	Turned In
Blispo, Rhaiane	91%	-	5/6	5/5
Campos barros, Murillo	100%	-	6/6	5/5
cardoso vieira, jainny	82%	-	4/6	5/5
Castellamare, Moisés	100%	-	6/6	5/5
Corgozinho, Gabriela	91%	-	5/6	5/5
da silva, daniela	82%	-	4/6	5/5
Danielle, Joyce	59%	5/6	0/6	5/5
fernandes, priscila	73%	-	3/6	5/5

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Estas primeiras atividades foram realizadas com os alunos do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais (IFNMG - Campus Pirapora) e os resultados foram o aumento do interesse dos alunos na disciplina, bem como um maior envolvimento e disponibilidade para executar as tarefas. Não houve dificuldades para os alunos no manuseio da plataforma e quando surgia uma dúvida, os colegas se encarregavam de instruir seus pares na correta utilização do Edmodo. Foram atividades enriquecedoras que contribuíram para o Letramento Digital e para um maior contato dos alunos com situações reais de uso do idioma inglês. Foi criado um blog com os trabalhos feitos pelos alunos com o Wordle e disponibilizado para que a turma pudesse conferir e comentar o trabalho dos colegas:

Figura 20 - Blog Songs in the Clouds



Fonte: Blog <http://ifnmgpirapora.blogspot.com.br>

Figura 21 - Alunos do IFNMG utilizando o Edmodo



Fonte: Blog <http://ifnmgpirapora.blogspot.com.br>

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conjunto de atividades como material de apoio pedagógico foi produzido visando a utilização de tecnologias de informação e comunicação para a disciplina de língua Inglesa, tendo sempre em mente os alunos como sujeitos na (re)construção do conhecimento.

Foi possível perceber um maior engajamento dos alunos a partir do momento que foram convidados a participar de uma comunidade virtual como extensão das atividades que ocorriam em sala de aula. De acordo com Peruzzo:

o sentimento de pertencimento, elemento fundamental para a definição de uma Comunidade, desencana-se da localização: é possível pertencer a distancia. Evidentemente, isso não implica a pura e simples substituição de um tipo de relação (face a face) por outra (a distância), mas possibilita a co-existência de ambas as formas, com o sentimento de pertencimento sendo comum às duas. (PALÁCIOS apud PERUZZO, 2002: 11)

Concluo com Brito e Purificação (2006, p. 98), em relação ao uso de informática na educação:

O uso do computador na educação tem um potencial enorme, que não está diretamente relacionado à presença da máquina, mas sim do profissional professor que firmou um compromisso com a pesquisa, com a elaboração própria, com o desenvolvimento da crítica e da criatividade, superando a cópia, o mero ensino e a mera aprendizagem.

E Levy, condensa o papel do professor nesta empreitada “*no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca de saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos e aprendizagem, etc.*” (Levy, 1999, p. 171).

São com esses desafios que nós professores teremos que lidar se quisermos participar de um processo de ensino que possua práticas alinhadas com as mudanças radicais que nossa sociedade tem passado com a disseminação do uso das TIC's em todas as áreas do conhecimento. Desta forma, estaremos contribuindo para uma formação mais completa dos educandos e para que se tornem cidadãos críticos, autônomos e criativos com condições de solucionar problemas de forma colaborativa contribuindo assim para uma transformação positiva em nossa sociedade.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRITO, G.S, PURIFICAÇÃO, I. **Educação e Novas Tecnologias: um re-pensar.** Curitiba. IBPEX, 2006.
- CELANI, M.A.A. **Ensino de Línguas Estrangeiras: Ocupação ou profissão.** In: LEFFA, V.J.(org.) O professor de línguas estrangeiras: construindo a profissão. 2. ed., Pelotas: EDUCAT, 2006. p. 23-43.
- COSCARELLI, C. V. **O uso da informática como instrumento de ensino-aprendizagem.** Presença Pedagógica. Belo Horizonte, mar./abr., 1998, p.36-45.
- GILSTER, P. (1997). **Digital literacy.** New York: Wiley.
- KERN, R. & WARSCHAUER, M. (2000) **Theory and practice of networked-based language teaching.** In M. Warschauer and R. Kern (Eds), Networked-based language teaching: Concepts and practice (pp 1-19). New York: Cambridge University Press
- LAVE, Jean; WENGER, Etienne. **Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation.** Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
- LEFFA, Wilson J. **O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional.** Contexturas, APLIESP, n. 4, p. 13-24, 1999.
- LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva.** São Paulo: Loyola, 1998.
- LÉVY, P. **A máquina Universo: criação, cognição e cultura informática.** Porto Alegre: Artmed, 1998.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão.** São Paulo: Parábola editorial, 2008.
- MORAN, J. M. **Os novos espaços de atuação do educador com as tecnologias.** Texto publicado nos anais do 12º Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, in

ROMANOWSKI, Joana Paulin et al (Orgs). Conhecimento local e conhecimento universal: Diversidade, mídias e tecnologias na educação. vol 2, Curitiba, Champagnat, 2004, páginas 245-253 - jmmoran@usp.br . Disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/textos.htm>
[Acesso em 09/07/2012](#)

NETS Project(2007). **National Educational Technology Standards for Students**. ISTE. ISBN 978-1-56484-237-4. Disponível em <http://www.iste.org/standards/nets-for-students>
(Acesso em 20/11/2012)

PAIVA, V.L.M.O. **A WWW e o ensino de inglês**. Revista brasileira de linguística aplicada, 2001.

PERUZZO, Cicilia Maria Krohling. **Comunidades e tempo de redes**. In: PERUZZO, C.M.K.; COGO, Denise; KAPLÚN, Gabriel (Orgs), *Comunicación y movimientos populares: ¿Quais redes?* Porto Alegre: Unisinos, 2002.

PRADO, Iara Glória Areias (Org.), FARHA, Virgínia Zélia de Azevedo Rebeis (Org.), LARANJEIRA, Maria Inês (Org.). **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

PRENSKY, M. (2001a, September/October). **Digital natives, digital immigrants**. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. Acessado em 09/07/2012
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

PRENSKY, M. (2001b, November/December). **Digital natives, digital immigrants**, part II: Do they really *think* differently? *On the Horizon*, 9(6), 1-6. Acessado em 09/07/2012
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**./Trad. José Cipolla Neto, Luís SilveiraMenna Barreto e Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

XAVIER, Antônio Carlos. **Letramento Digital e Ensino**. In: SANTOS, Carmi Ferraz; MENDONÇA, Márcia. (Orgs.). *Alfabetização e Letramento: conceitos e relações*. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

SITES UTILIZADOS NESTE PROJETO:

CROAK.IT - www.croak.it

CUBE CREATOR www.readwritethink.org/files/resources/interactives/cube_creator/

EDMODO - www.edmodo.com

FACEBOOK – www.facebook.com

FORVO - www.forvo.com

GOOGLE DOCS – docs.google.com

GUARDIAN WEEKLY - www.guardian.co.uk/education/series/classroom-materials

HOWJSAY - www.howjsay.com

LYRICS.COM - www.lyrics.com

ORKUT – www.orkut.com

TAGXEDO – www.tagxedo.com

VOCAROO - www.vocaroo.com

VOICE OF AMERICA - <http://learningenglish.voanews.com/>

WIKIPÉDIA - www.wikipedia.com

WORDLE - www.wordle.net

YAMMER – www.yammer.com

O trabalho Inglês Conectado de [Leonardo Ornellas Pena](#) foi licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Não Adaptada](#). Com base no trabalho disponível em <https://sites.google.com/site/connectedenglish/home>.



ANEXO I – MANUAL DO PROFESSOR

Como preparar o ambiente para receber os alunos?

Recomendo iniciar as atividades preparando a plataforma de aprendizagem virtual (Edmodo) para receber os alunos. O professor, se desejar, pode selecionar o idioma da plataforma, disponível em seis idiomas, inclusive o português, clicando na bandeira correspondente no fim da página (Figura 22):

Figura 22 - Tela de boas vindas do Edmodo



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com>

Em seguida o professor deverá se cadastrar clicando no botão correspondente (Figura 23):

Figura 23 - Cadastrando o professor



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com>

Preencha o cadastro com seus dados (Figura 24) e confirme por e-mail a veracidade dos dados:

Figura 24 - Inserindo os dados do professor

The image shows a registration form titled "Cadastro para Professores". It contains the following fields: "Usuário", "Senha", "E-mail", "Título" (with a dropdown menu showing "Please Select"), "Nome", and "Sobrenome". Below the fields, there is a checkbox area with the text "You agree to our [TOS](#) and our [Privacy Policy](#)". At the bottom, there are two buttons: "Cadastre-se" (highlighted in blue) and "Cancelar".

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com>

O professor deverá então criar grupos para as turmas de alunos que deseja cadastrar (Figura 25):

Figura 25 - Criando grupos no Edmodo

The image shows the Edmodo user interface from the perspective of a logged-in teacher. The top navigation bar includes a search bar and "Perfil" and "Account" links. The left sidebar shows the user's profile "Leonardo Or..." and a list of groups. A red box highlights the "Criar" button in the "Grupos" section, with a red arrow pointing to it. The main content area displays "Latest Posts" with several posts from other users. The right sidebar shows "Notifications" (11 Novos Alertas, 1 Nova Mensagem Direta), "Sugestões" (Math, Sr. Steve Nickerson), and "Recent Activity" (Sr. Mas A'al, Sr. Bambang Hadi Prayitno, Srta. Portia Worthy).

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Preencha os campos de acordo com o exemplo (Figura 26):

Figura 26 - Inserindo dados da turma

Nome do Grupo:
Turma 1

Grade:
10th ou Série

Área do Assunto:
Artes da Linguagem
Inglês como segundo idioma

+ Advanced Options

Criar

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Será exibida uma tela com a seguinte confirmação (Figura 27):

Figura 27 - Tela de confirmação

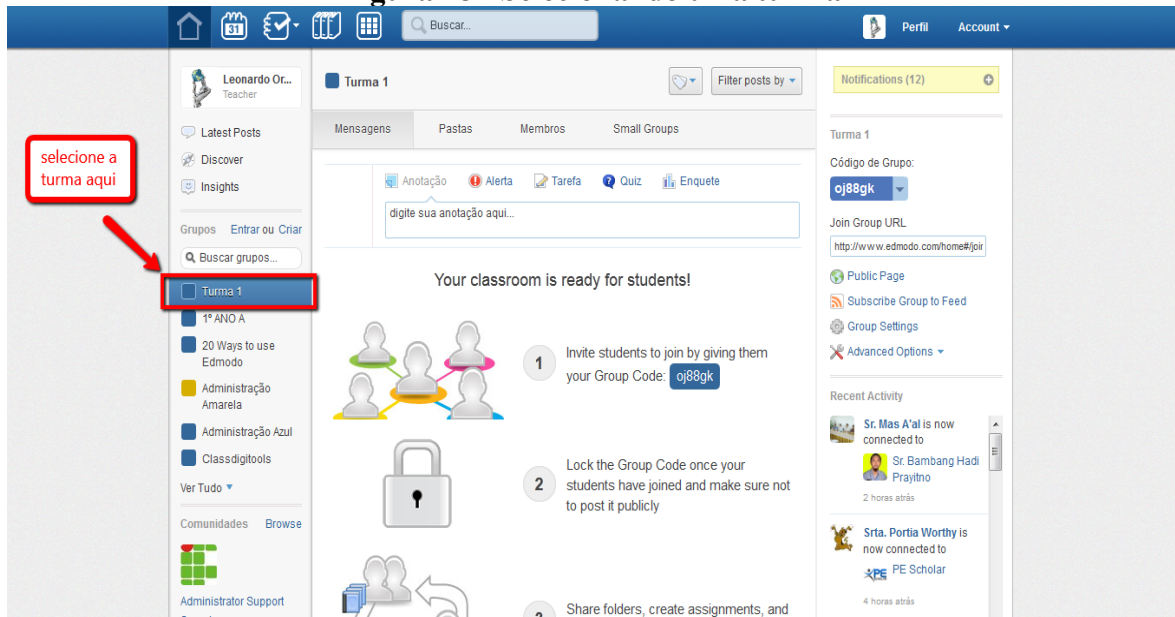
Your classroom is ready for students!

- 1 Invite students to join by giving them your Group Code: **oj88gk**
- 2 Lock the Group Code once your students have joined and make sure not to post it publicly
- 3 Share folders, create assignments, and get your classroom discussion going

Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Selecione o grupo que deseja gerenciar (figura 28):

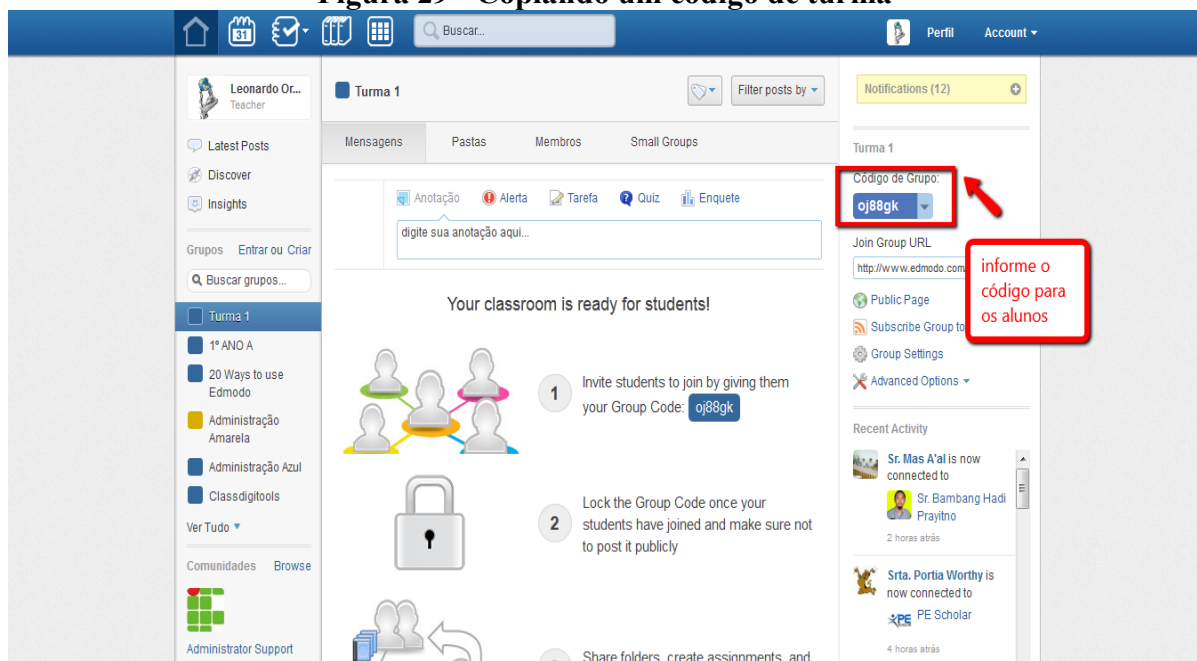
Figura 28 - Selecionando uma turma



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

O código gerado pode ser resetado, invalidando o antigo ou bloqueando a entrada de novos membros. Copie o código para repassar aos alunos (Figura 29):

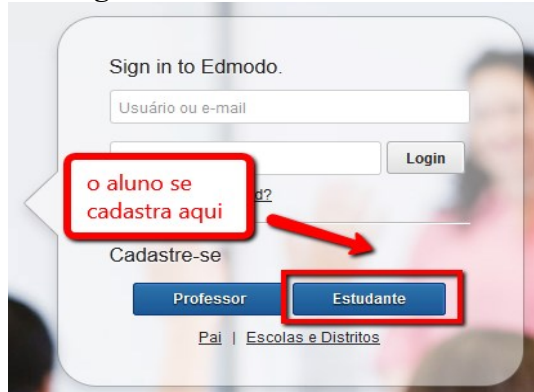
Figura 29 - Copiando um código de turma



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

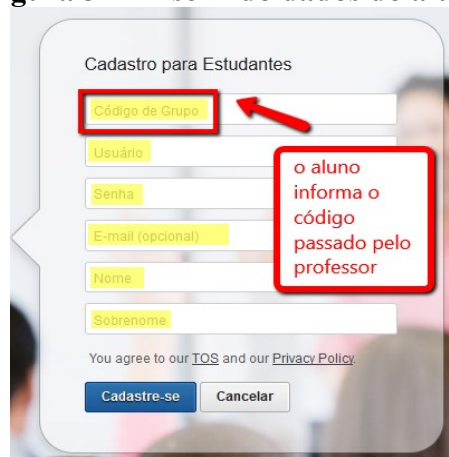
Pronto! Seus alunos já podem se cadastrar (figura 30) com o código informado pelo professor (figura 31) e serão agrupados nas respectivas turmas ou grupos (Figura 32):

Figura 30 - Cadastro de alunos



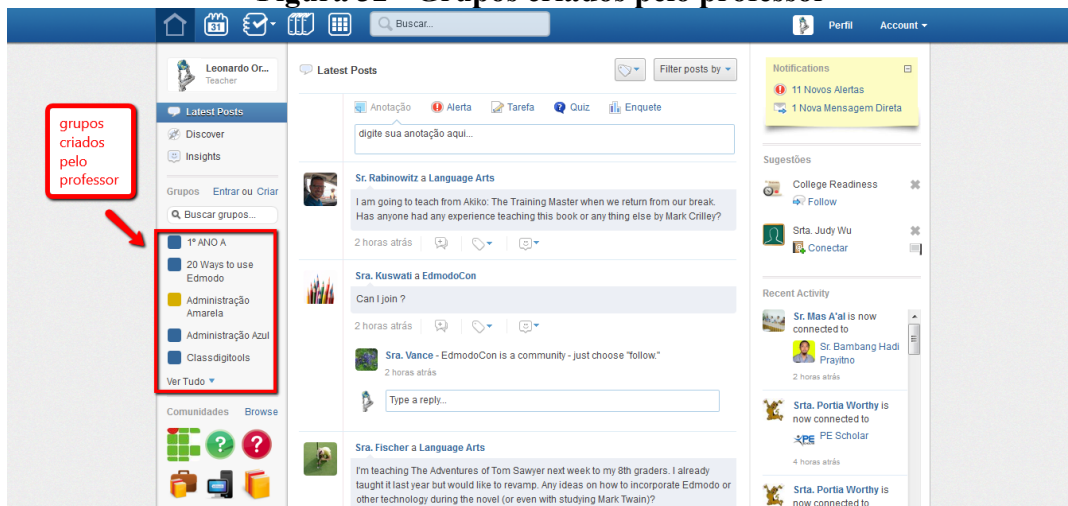
Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Figura 31 - Inserindo dados do aluno



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Figura 32 - Grupos criados pelo professor

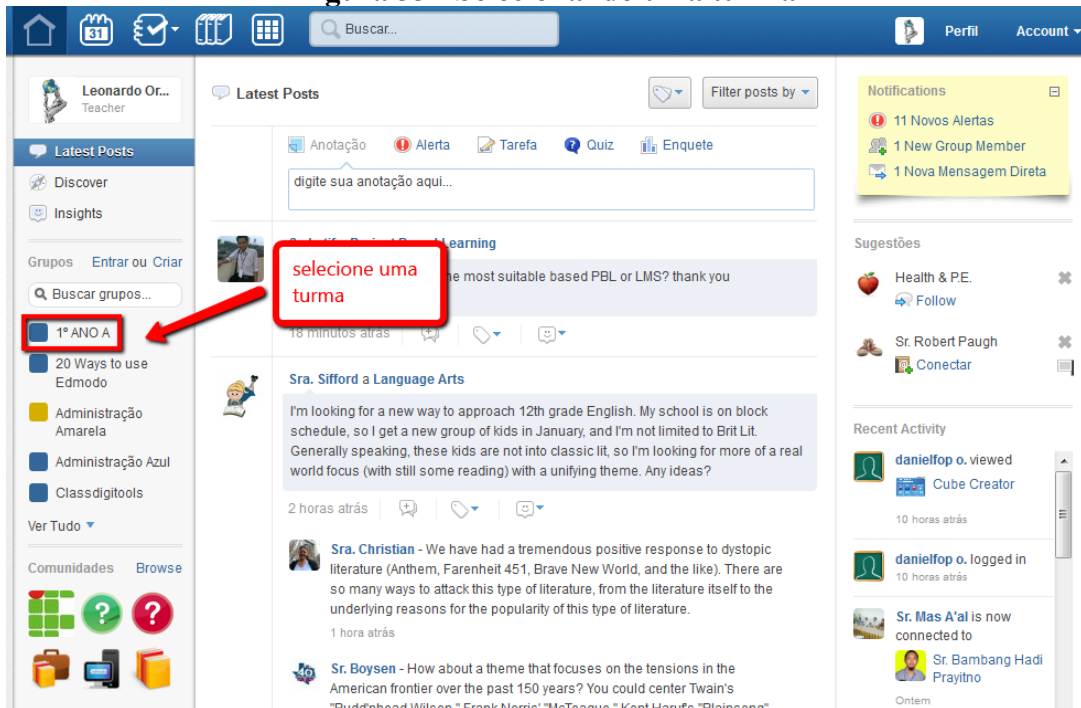


Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Como postar as tarefas para os alunos?

Todas as tarefas podem ser postadas através do ambiente, bem como é possível criar enquetes, enviar mensagens, alertas e compartilhar arquivos e links. Primeiro devemos selecionar a turma que desejamos postar a tarefa (Figura 33):

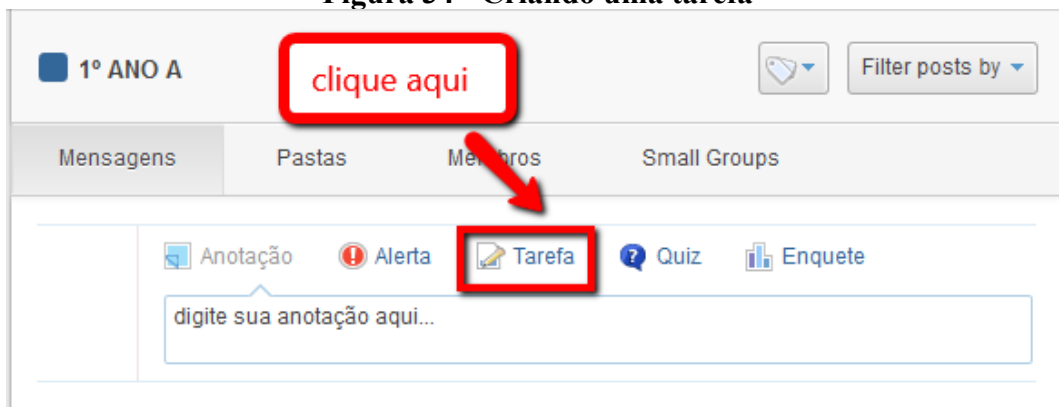
Figura 33 - Selecionando uma turma



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Após selecionar a turma devemos clicar em tarefa (Figura 34):

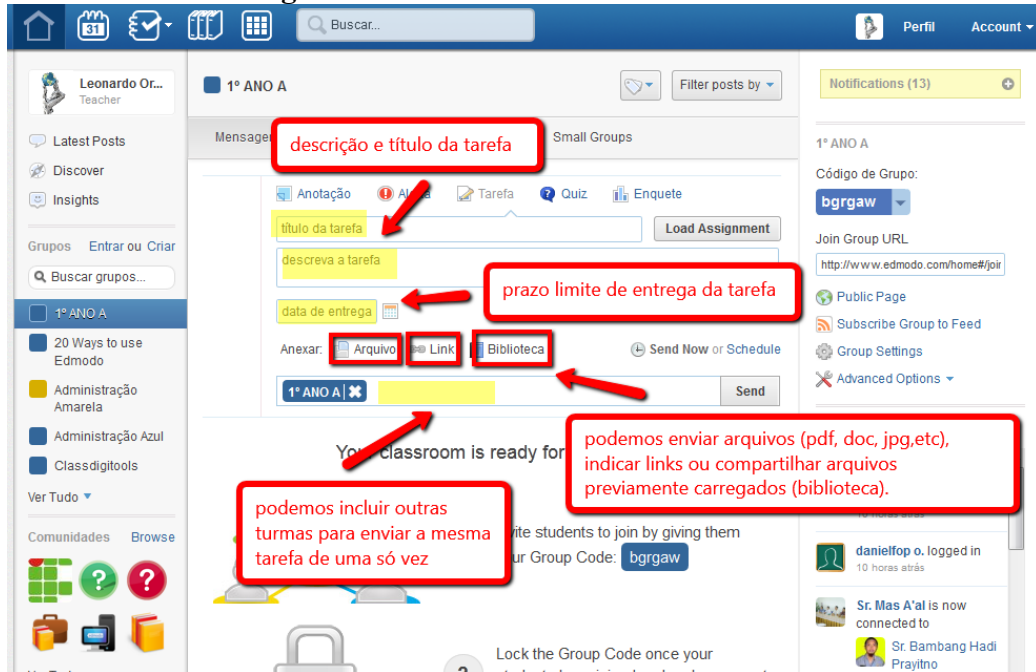
Figura 34 - Criando uma tarefa



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

Descreva a tarefa dando título, adicionando os links e/ou arquivos com as instruções e prazo final de entrega (Figura 35):

Figura 35 - Inserindo os dados da tarefa



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

O aluno verá a notificação e poderá ler as instruções de como realizar a tarefa e postar a sua resposta para avaliação do professor (Figura 36):

Figura 36 - Tarefa postada no ambiente



Fonte: Edmodo <http://www.edmodo.com> (login do professor)

ANEXO II - SUGESTÃO DE ATIVIDADES

TAREFA 1 - CRIAÇÃO DE WORD CLOUDS

Objetivo: Inferir o significado de palavras e expressões desconhecidas com base na temática do texto, no uso do contexto e no conhecimento adquirido de regras gramaticais e de aspectos lexicais.

Metodologia: os alunos usarão o **Wordle** (www.wordle.net) para representar uma música de sua preferência. Esta atividade também pode ser realizada utilizando o **Tagxedo** (www.tagxedo.com).

Avaliação: será avaliada a criatividade/expressividade dos trabalhos, o manuseio correto das aplicações e a sua postagem no ambiente virtual dentro do prazo (deadline).

Procedimentos: os alunos deverão escolher uma música com letra em Língua Inglesa, pode ser usado o site de letras **Lyrics.com** (www.lyrics.com), em seguida deverão acessar o site do Wordle e customizar uma nuvem de palavras. Clicar em Create (Figura 37):

Figura 37 - Tela inicial do Wordle

Wordle™ Home **Create** Gallery Credits News Forum FAQ Advanced

Wordle is a toy for generating “word clouds” from text that you provide. The clouds give greater prominence to words that appear more frequently in the source text. You can tweak your clouds with different fonts, layouts, and color schemes. The images you create with Wordle are yours to use however you like. You can print them out, or save them to the Wordle gallery to share with your friends.

[Create your own.](#)

View some examples created by others...

English notebook cover by Ace Acedemic! 3 years, 4 months ago	Period G by Meredith 3 years, 4 months ago	US Constitution by Jonathan 3 years, 1 month ago	Most Common Crossword Answers by Jonathan 4 years ago

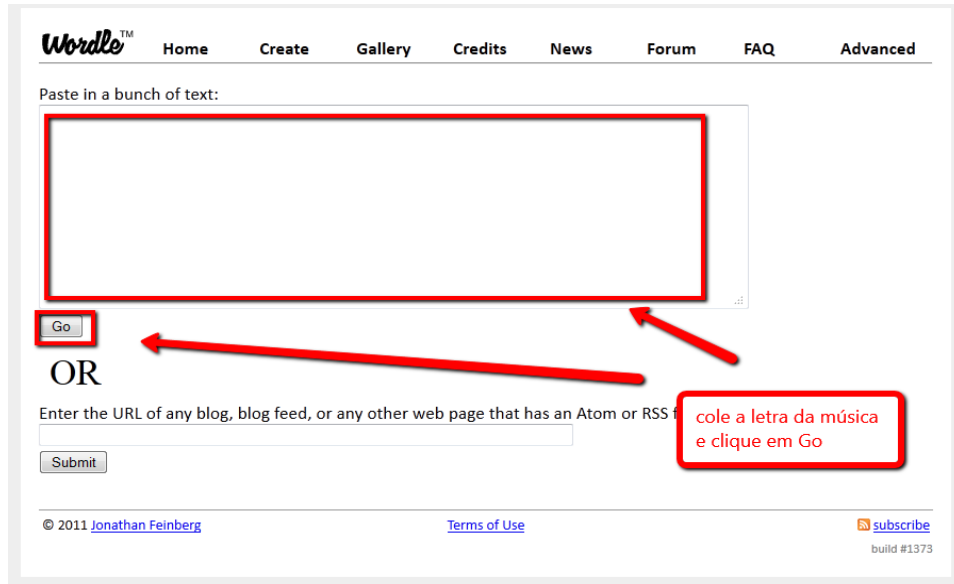
[More...](#)

© 2011 [Jonathan Feinberg](#) [Terms of Use](#) [subscribe](#)

Fonte: www.wordle.net

O aluno deverá inserir a letra da música para gerar a nuvem de palavras (Figura 38):

Figura 38 - Criando uma nuvem de palavras



Fonte: www.wordle.net

O aluno pode então customizar a aparência da nuvem de palavras editando a fonte, por exemplo. (Figura 39):

Figura 39 - Customizando a nuvem de palavras



Fonte: www.wordle.net

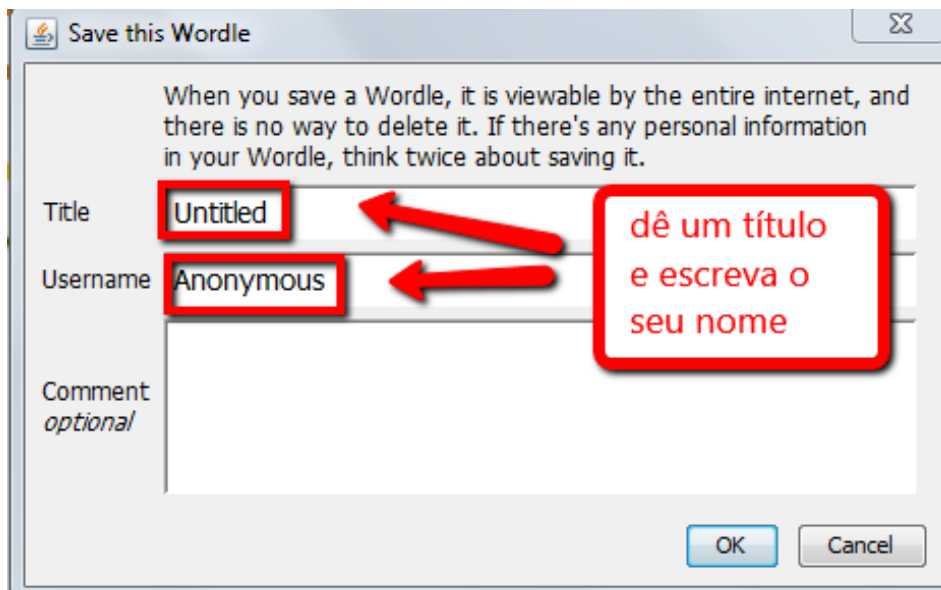
O aluno deverá salvar o seu trabalho (Figura 40), escrever um título e nome do criador (Figura 41):

Figura 40 - Salvando a nuvem de palavras



Fonte: www.wordle.net

Figura 41 - Nomeando a nuvem de palavras



Fonte: www.wordle.net

O aluno então deverá copiar o link para que o professor possa conferir e avaliar seu trabalho (Figura 42):

Figura 42 - Copiando o link da nuvem de palavras



www.wordle.net/show/wrdl/6192620/Imagine

Wordle™ Home Create Gallery Credits News Forum FAQ Advanced

random older»

"Imagine" by João 0 minutes ago

You have saved your Wordle to the public gallery.

It can now be viewed by the whole internet. If you've changed your mind, and would like to delete it, click here: [DELETE THIS WORDLE](#)

In the future, if you'd like to delete this wordle, you'll need to use this URL: <http://www.wordle.net/delete?index=6192620&d=DJFB>

Don't share that URL with anyone else, and **do** save it somewhere if you think you'll want it, since you'll never see it again.

one world
religion
countries
peace
Sharing
easy
life
man
sky
hell
need
today
hard
Living
hope
kill
day
try
die
hunger
people
man

(www.wordle.net)

TAREFA 2 - CRIAÇÃO DE MENSAGENS DE ÁUDIO

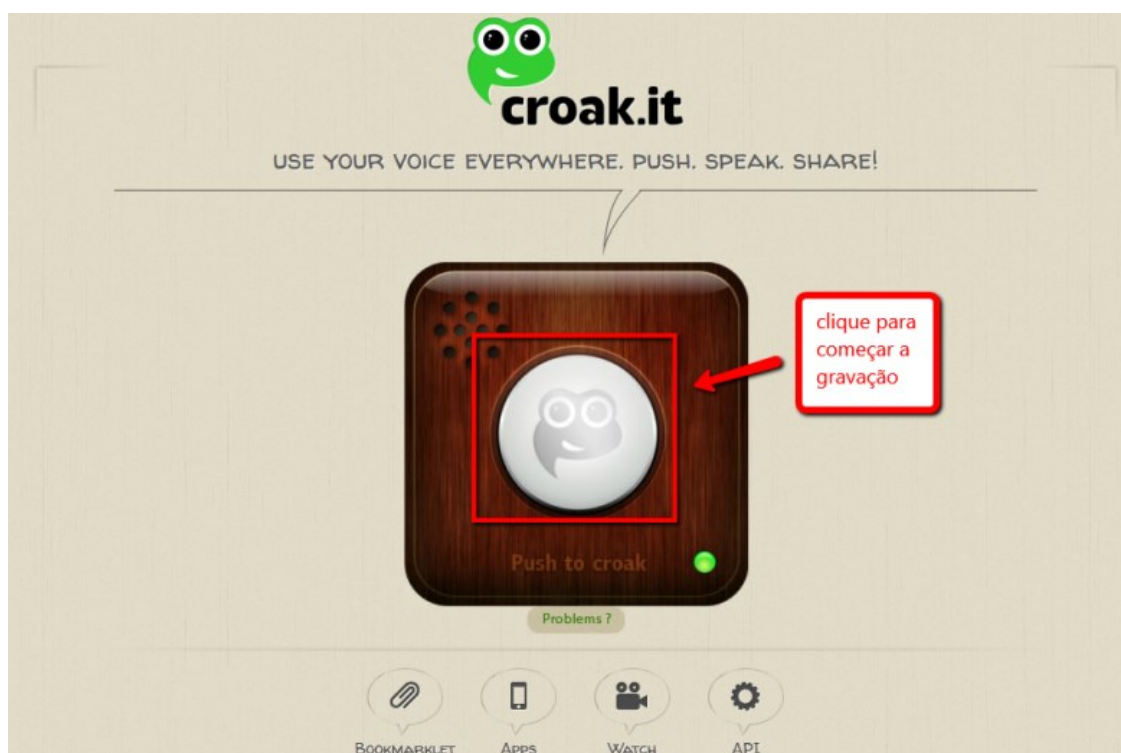
Objetivo: Usar a língua estrangeira nas interações propostas, fazendo uso de gêneros do discurso oral.

Metodologia: os alunos irão utilizar o **Croak.it** (<http://croak.it/>) para registrar a sua pronúncia de frases em Língua Inglesa. Esta atividade também pode ser realizada utilizando o **Vocaroo** (www.vocaroo.com).

Avaliação: será avaliada a pronúncia e entonação dos alunos, o manuseio correto das aplicações e a sua postagem no ambiente virtual dentro do prazo (deadline).

Procedimentos: O professor deverá selecionar um trecho de uma das músicas apresentadas na tarefa 1 e repassar para os alunos fazerem a leitura e gravação do áudio. Os alunos poderão treinar a pronúncia das palavras utilizando o **HowJSay** (www.howjsay.com) ou o **Forvo** (www.forvo.com). Os alunos deverão acessar o site Croak.it para gravar a mensagem de áudio em Língua Inglesa (Figura 43):

Figura 43 - Tela inicial do Croak.it



Fonte: www.croak.it

Deve ainda permitir que o site acesse o seu microfone (figura 44):

Figura 44 - Permitindo a acesso ao microfone



Fonte: www.croak.it

O aluno terá 30 segundos para gravar o seu áudio (Figura 45):

Figura 45 - Gravando o áudio



(www.croak.it)

O aluno pode regravar o áudio quantas vezes desejar e deverá copiar o link para enviar para avaliação (Figura 46):

Figura 46 - Copiando o link do áudio



Fonte: www.croak.it

TAREFA 3 - CRIANDO UM STORY CUBE

Objetivo: Avaliar e/ou redigir textos com sequências narrativas, considerando as condições de produção e circulação.

Metodologia: Os alunos utilizarão o **Cube Creator** da Read Write Think (http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/cube_creator/) para identificar alguns elementos de um texto sugerido pelo professor e deverão registrar suas respostas adequadamente.

Avaliação: Será avaliada a correta interpretação do texto e a produção adequada de respostas e entendimento dos elementos chaves de uma estória como personagens, localização e parte preferida da história.

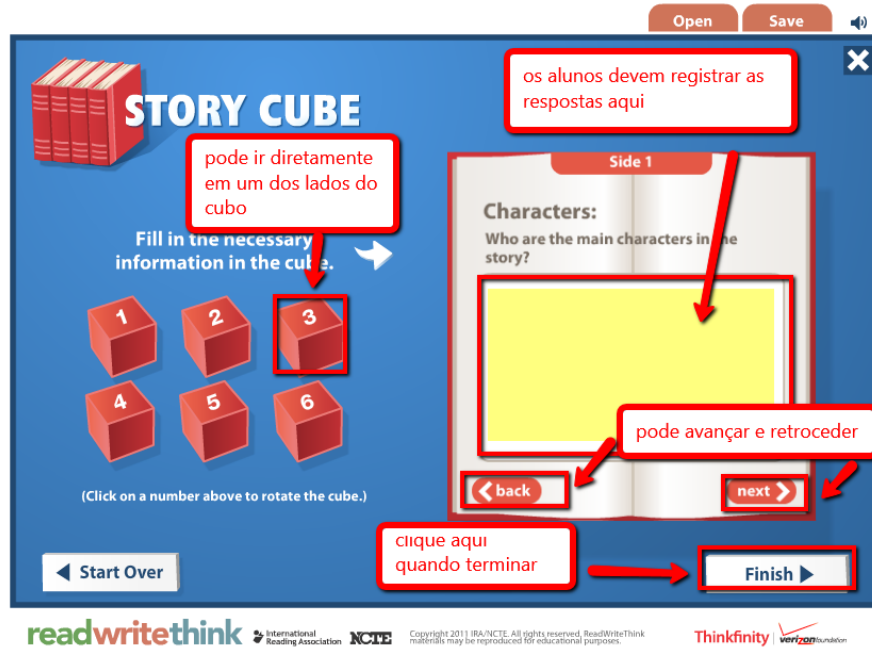
Procedimentos: Após a leitura e interpretação do texto sugerido pelo professor, os alunos (esta atividade pode ser feita em grupos) deverão acessar o site Story Cube, identificar o nome do aluno ou grupo (Figura 47):

Figura 47 - Tela inicial do Cube Creator



O aluno/grupo deve registrar adequadamente suas respostas completando o cubo de seis lados para finalizar o trabalho (Figura 48):

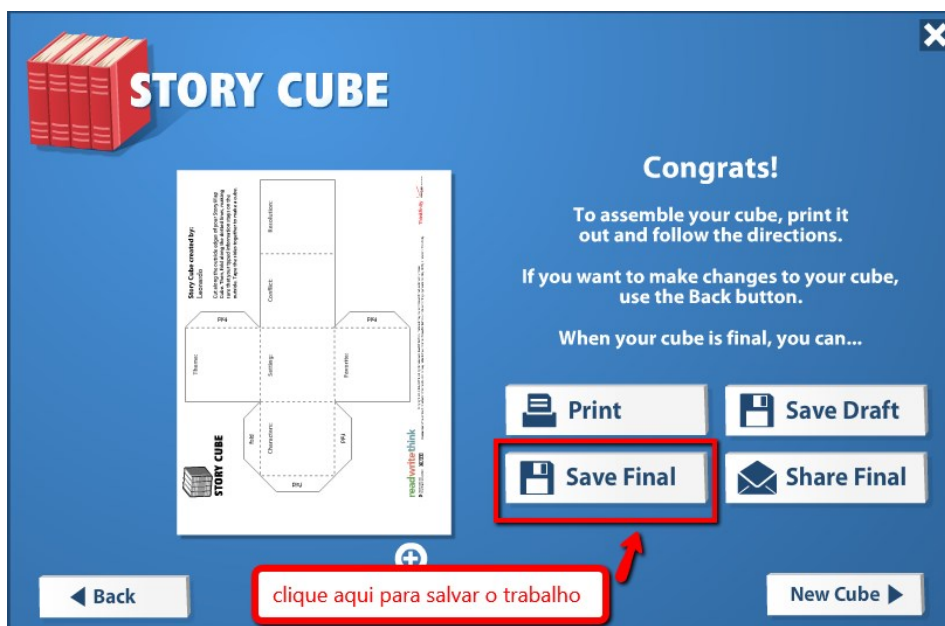
Figura 48 - Registrando as respostas no Cube Creator



Fonte: http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/cube_creator/

Em seguida deve clicar em Save Final (Figura 49):

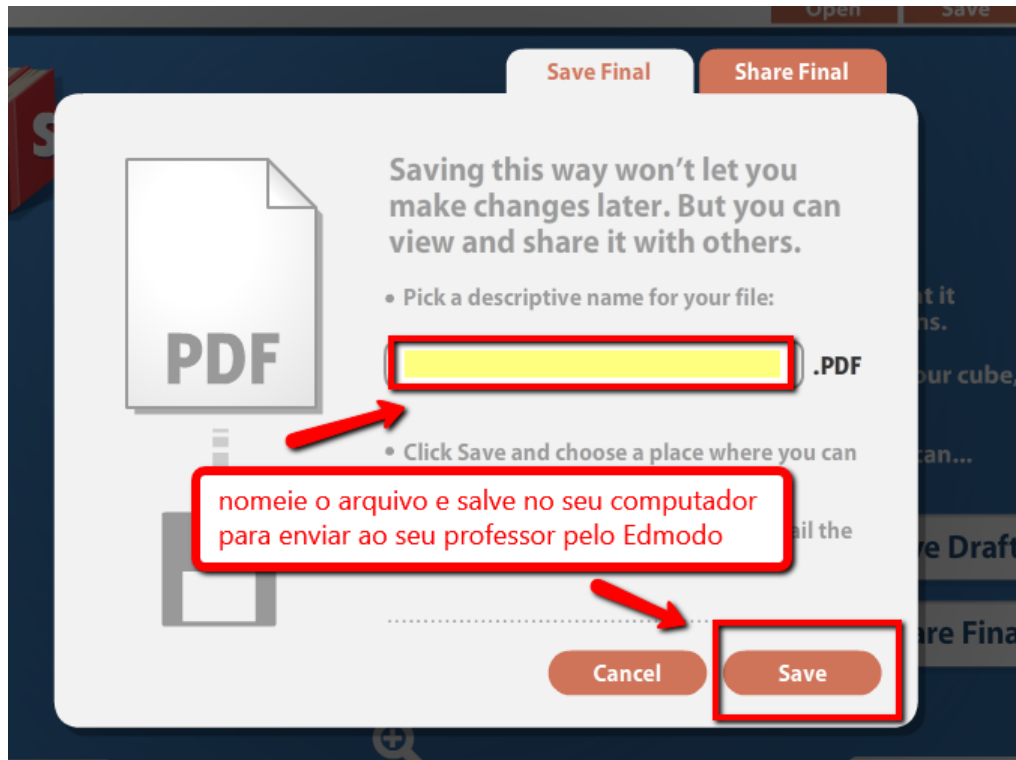
Figura 49 - Salvando o trabalho no Cube Creator



Fonte: http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/cube_creator/

Escolha um nome para o arquivo que vai ser gerado (PDF) e clique em Save (Figura 50). Após a conclusão desta tarefa o arquivo pronto deverá ser postado na entrega de tarefa para ser avaliado pelo professor:

Figura 50 - Nomeando o arquivo para ser salvo no Cube Creator



Fonte: http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/cube_creator/

TAREFA 4 – QUIZ

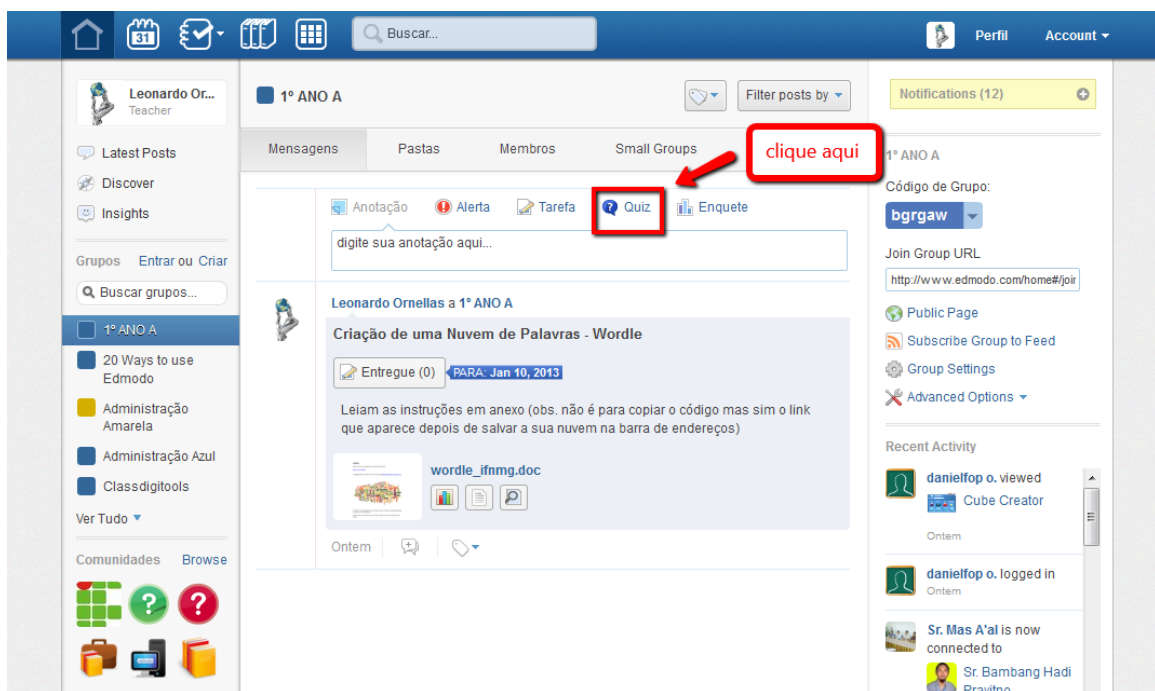
Objetivo: Integrar informação verbal e não-verbal na compreensão global do texto escrito de vários gêneros.

Metodologia: Os alunos responderão à um **Quiz** criado no **Edmodo** após o estudo de um texto sugerido pelo professor. Os alunos terão um tempo determinado (40 min.) para que registrem suas respostas.

Avaliação: Será avaliada a compreensão do aluno através de suas respostas no Quiz. O professor estipula um valor para a atividade que é corrigida automaticamente pelo Edmodo.

Procedimento: O professor deverá selecionar um texto para estudo. Pode ser usado um texto de nível *lower-intermediate* do **Guardian Weekly** (<http://www.guardian.co.uk/education/series/classroom-materials>) ou do **Voice of America** (<http://learningenglish.voanews.com/>). Após a seleção e envio do texto para os alunos, o professor deverá criar o Quiz no Edmodo (Figura 51):

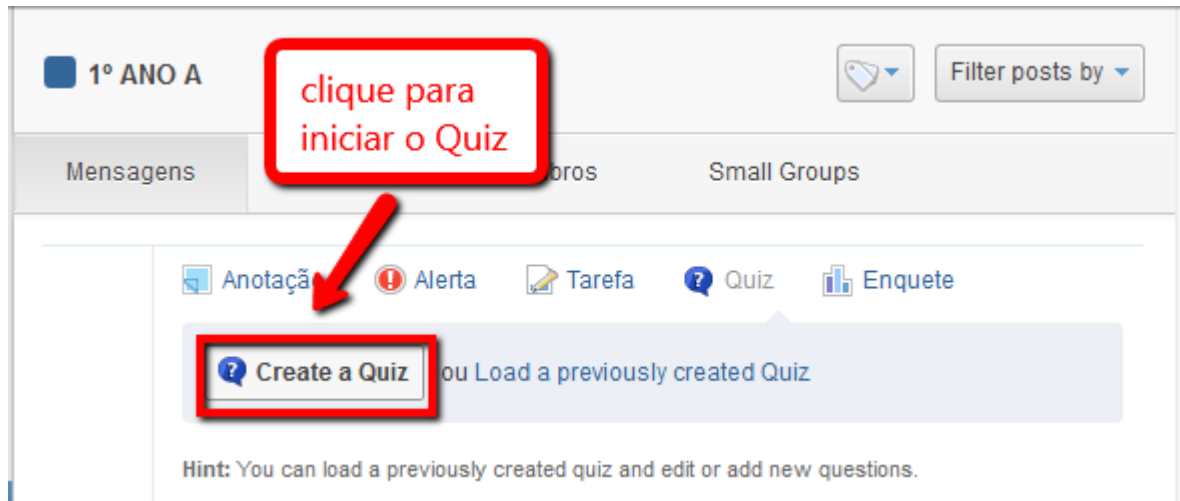
Figura 51 - Criando um Quiz no Edmodo



(www.edmodo.com) Acesso restrito

Em seguida clique em Create Quiz (Figura 52):

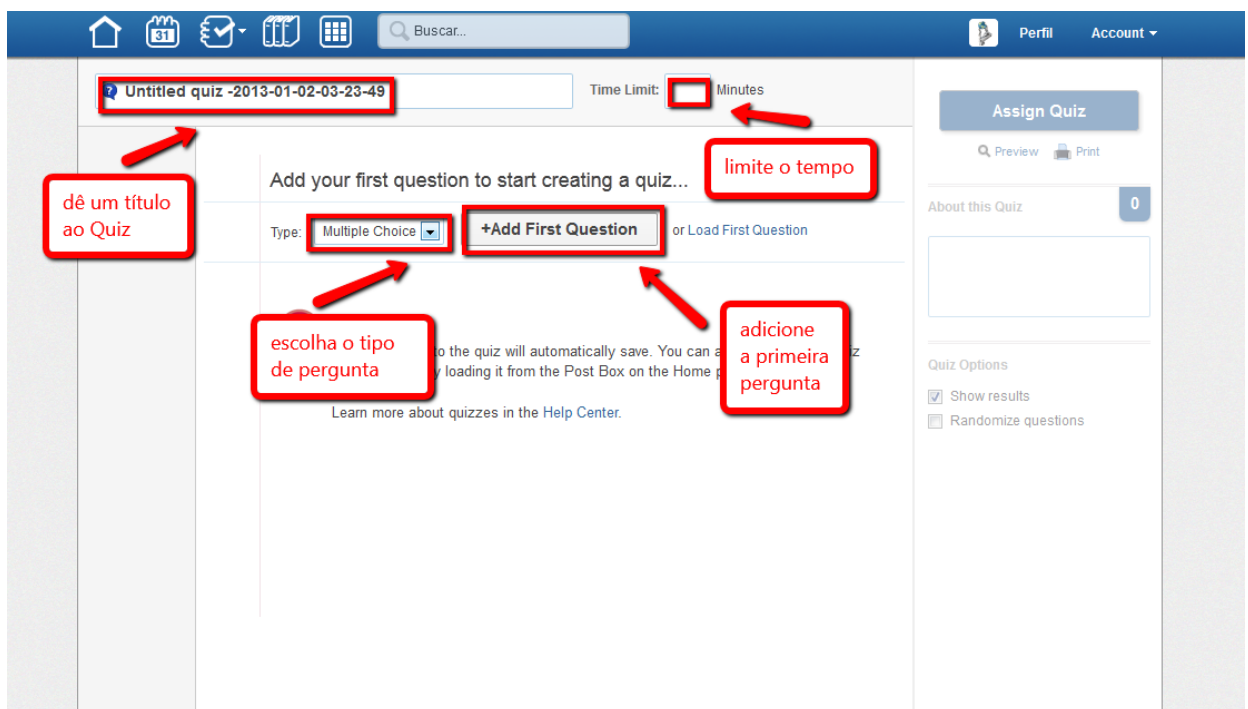
Figura 52 - Iniciando o Quiz



Fonte: www.edmodo.com (login do professor)

O professor deverá escrever o título do Quiz, limitar o tempo da atividade (minutos), escolher o tipo de atividade entre *multiple choice*, *true/false*, *short answer* ou *fill in the blanks*. (Figura 53):

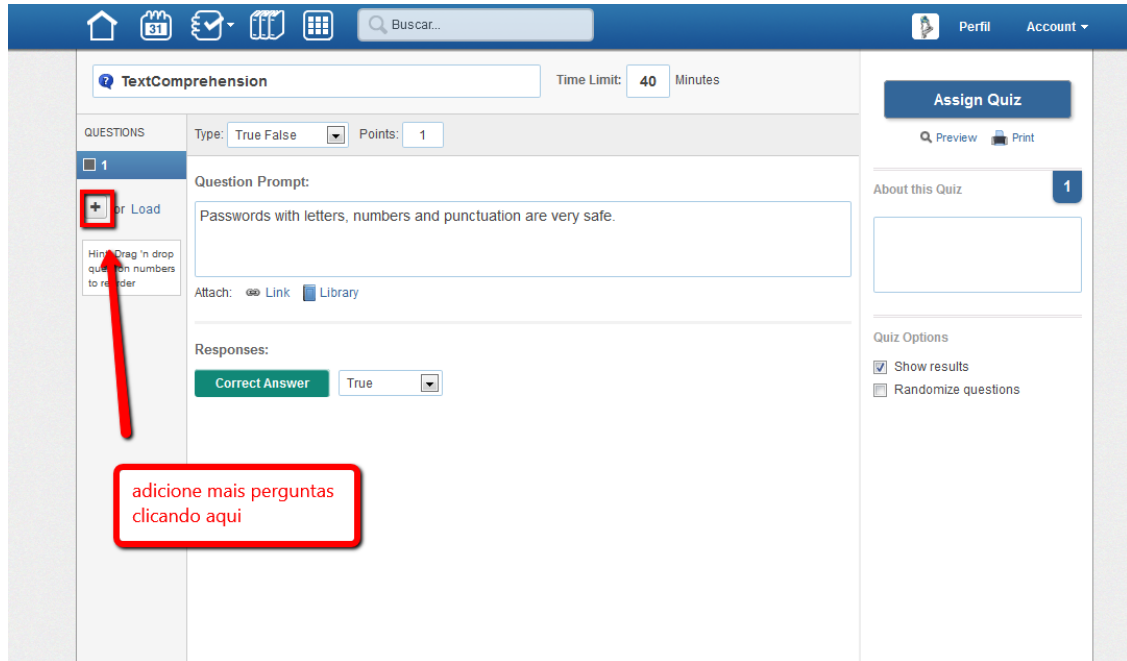
Figura 53 - Ajustando o Quiz



Fonte: www.edmodo.com (login do professor)

Continuar o mesmo processo para adicionar mais perguntas (Figura 54):

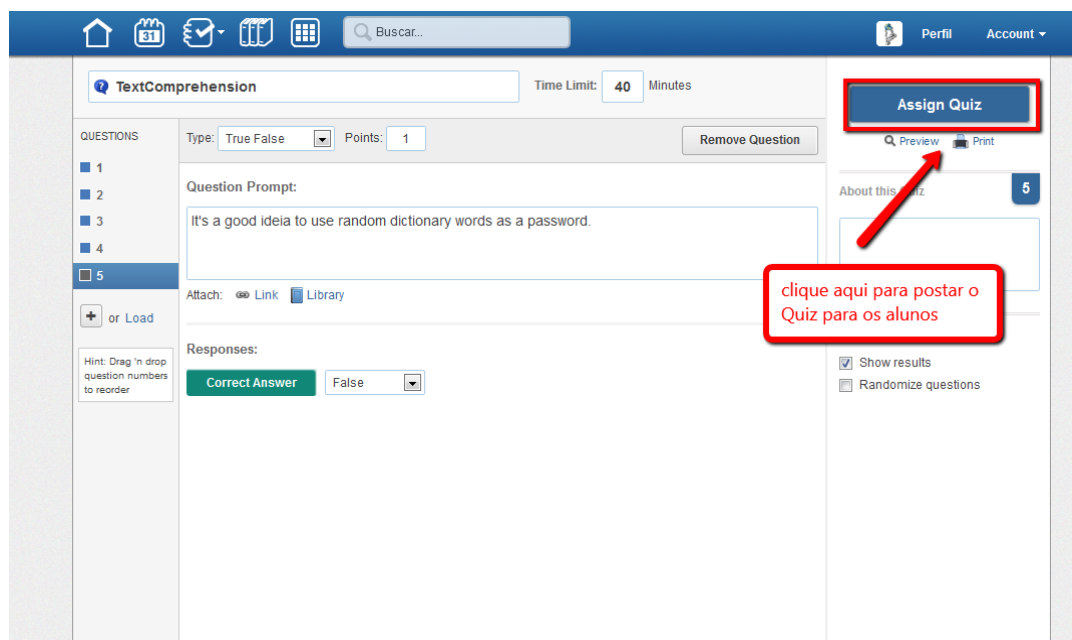
Figura 54 - Adicionando perguntas ao Quiz



Fonte: www.edmodo.com (login do professor)

Quando terminar de criar as questões, clique em Assign Quiz para postar a tarefa para os alunos (Figura 55):

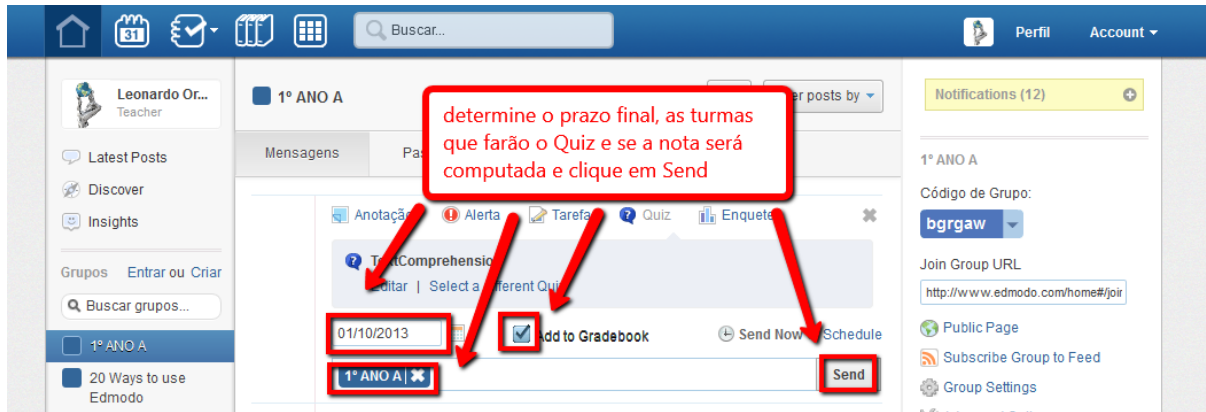
Figura 55 - Postando o Quiz para os alunos



(www.edmodo.com) Acesso restrito

Deverá ainda determinar o prazo final para realização do Quiz, se a avaliação será computada no diário de notas ou *Gradebook* e também pode ser agendada a tarefa (Figura 56):

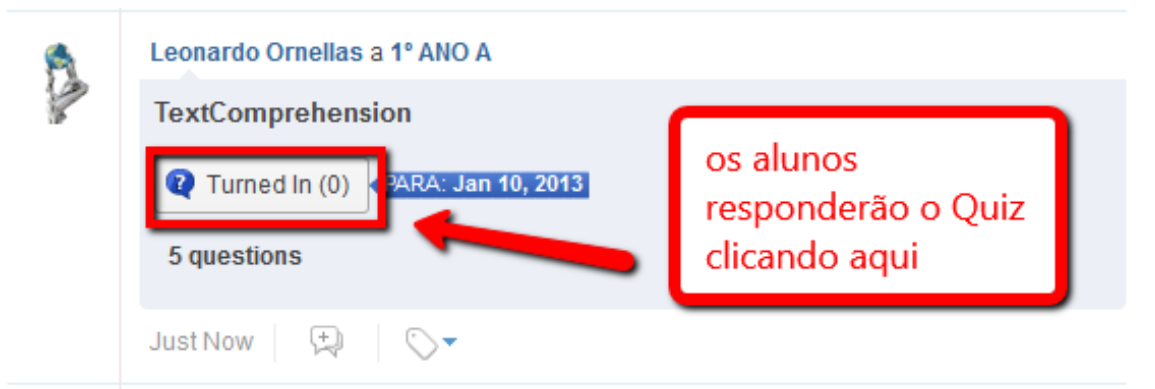
Figura 56 - Determinando os parâmetros do Quiz



Fonte: www.edmodo.com (login do professor)

Os alunos serão notificados e poderão responder o Quiz no próprio ambiente virtual (Figura 57):

Figura 57 - Quiz postado no Edmodo



Fonte: www.edmodo.com (login do professor)

TAREFA 5 – ENQUETE

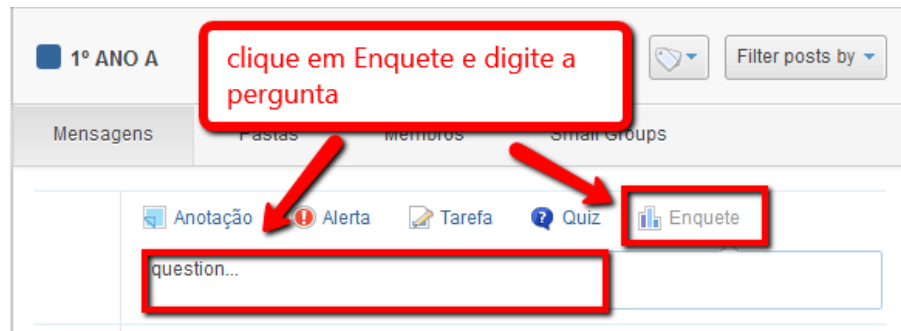
Objetivo: Conhecer a opinião da turma sobre um determinado assunto.

Metodologia: O professor deverá iniciar uma **Enquete** de opinião com os alunos através do **Edmodo**. Os alunos responderão a pesquisa e o resultado será divulgado e discutido em sala de aula.

Avaliação: Será avaliada a participação do aluno na atividade.

Procedimentos: O professor deve trabalhar previamente o tema abordado na enquete ou poderá apenas investigar as preferências da turma. Para isso, o professor deverá clicar em enquete conforme instruções (Figura 58):

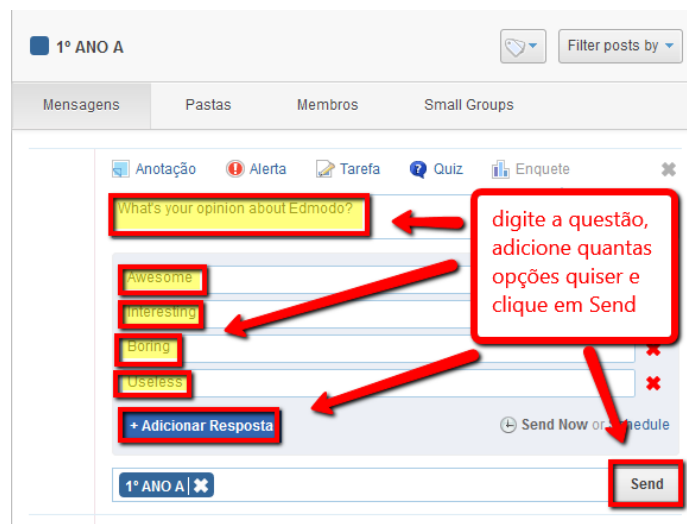
Figura 58 - Criando uma enquete no Edmodo



Fonte: www.edmodo.com (login do professor)

Em seguida o professor escreve as opções e envia a enquete aos alunos (Figura 59):

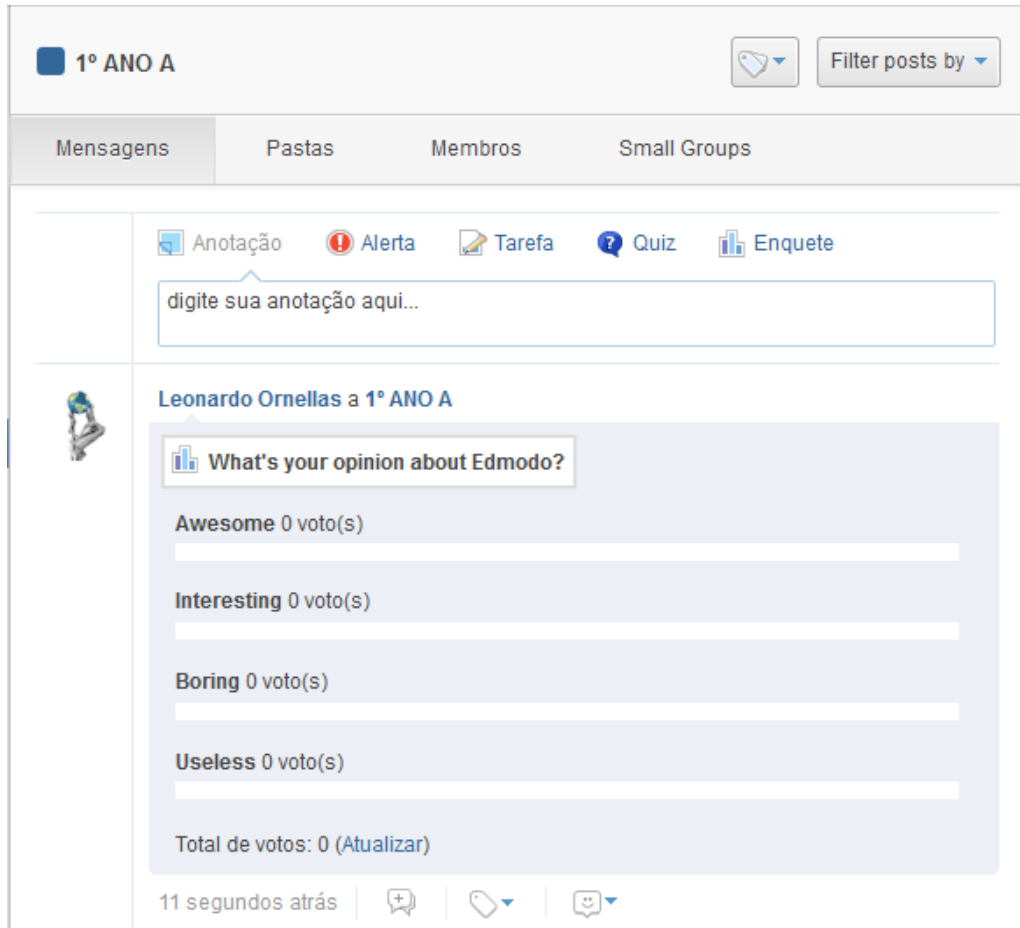
Figura 59 - Adicionando opções da enquete



Fonte: www.edmodo.com (login do professor)

Os alunos então poderão votar na enquete e o professor será atualizado sobre novas votações (Figura 60):

Figura 60 - Enquete postada no Edmodo



Fonte: www.edmodo.com (login do professor)

O trabalho Inglês Conectado de [Leonardo Ornellas Pena](#) foi licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Não Adaptada](#). Com base no trabalho disponível em <https://sites.google.com/site/connectedenGLISH/home>.

