

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Curso de Especialização em Ensino de Línguas Mediado pelo Computador

José Celso Barbosa Filho

**A Utilização de Microconteúdo no
Ensino de Inglês para Adultos:
Uma Experiência Móvel**

Belo Horizonte

2016

José Celso Barbosa Filho

A Utilização de Microconteúdo no Ensino de Inglês para Adultos: Uma Experiência Móvel

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito do curso de Pós-Graduação a Distância Lato Sensu em Ensino de Línguas Mediado por Computador da Universidade Federal de Minas Gerais.
Área de concentração: Linguística e Linguística Aplicada.
Linha de Pesquisa: Estudos sobre o Ensino e aprendizagem de línguas mediados por novas tecnologias.

Belo Horizonte

2016

Lista de Figuras

Figura 1: O Ciclo de Aprendizagem segundo Kolb	8
Figura 2: Success Kid – Um exemplo clássico de imagem macro.....	13
Figura 3: What People Think I Do / What I Really Do.....	14
Figura 4: Actual Advice Mallard.....	14
Figura 5: The Most Interesting Man in the World.....	15
Figura 6: Exemplos da variedade de imagem macro.....	15
Figura 7: Benefits of Having a Cat.....	16
Figura 8: Annoying Little Things	16
Figura 9: Página do website gerador de memes imgflip.....	22
Figura 10: Página do website gerador de memes makeameme.org.....	23
Figura 11: Página do website Canva - Gerador de Imagem Macro.....	23
Figura 12: Keepvid - Website de conversão e download de vídeos.....	24
Figura 13: O modelo pedagógico e o modelo andragógico segundo Knowles.....	29
Figura 14: Mapa do Presente Simples.....	34
Figura 15: Criação do meme “Success Kid”.....	35
Figura 16: The Most Interesting Man in the World.....	36
Figura 17: Actual Advice Mallard.....	37
Figura 18: What People Think I Do / What I Really Do.....	38
Figura 19: Um exemplo de pôster musical.....	39
Figura 20: Plataforma de design gráfico Canva.....	40
Figura 21: Keepvid - Site de download e conversão de vídeos.....	42
Figura 22: Deep Dark Fears - Webcomic.....	43

SUMÁRIO

1- JUSTIFICATIVA.....	5
2- ANDRAGOGIA E APRENDIZAGEM EXPERENCIAL.....	6
3 - MATERIAIS AUTÊNTICOS.....	8
3.1 – MICROAPRENDIZAGEM E MICROCONTEÚDO.....	10
3.2 - MEMES E A CULTURA DIGITAL.....	11
4 - PROJETO DE ENSINO.....	17
4.1 - PÚBLICO ALVO	17
4.2 - OBJETIVOS DE ENSINO	17
4.3 - FERRAMENTAS NECESSÁRIAS	18
4.4 - FORMAS DE IMPLEMENTAÇÃO	20
4.4.1 - CRONOGRAMA.....	20
4.4.2 - PREPARO DO ACERVO E EVENTUAIS PROBLEMAS COM O MATERIAL AUTÊNTICO.....	21
5 - PROCESSO DE AVALIAÇÃO	24
6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
7 - MANUAL DO USUÁRIO:.....	26
REFERÊNCIAS	44

1- Justificativa

O ensino da língua inglesa no Brasil se divide em dois mundos distintos: O mundo das escolas livres de idiomas, e o mundo das escolas regulares. No primeiro, os alunos iniciam seus cursos ainda crianças e estudam até a universidade, acrescentando intercâmbios e viagens ao exterior, uma vez que a grande maioria destes cursos livres se destinam às classes A e B. No segundo, os aprendizes estão organizados em salas com trinta ou mais alunos e a falta de uma didática mais eficiente os transformam em “*false beginners*” na idade adulta. Muitas são as pessoas que me procuram para aulas particulares dizendo: “Não sei nada de Inglês”. “Estudei Inglês a vida inteira e não sei nada”. Essas pessoas, porém, carregam um nível de conhecimento construído pelos anos de estudo e de vocabulário adquirido através da mídia, como música, filmes, videogames e outras formas de *input*.

Este projeto se destina a esse público adulto que apesar das dificuldades ainda busca adquirir uma segunda linguagem para crescimento profissional. Uma vez que não são mais jovens, iremos aplicar os conceitos da andragogia, utilizando suas experiências e conhecimentos adquiridos para a construção do conhecimento. A tecnologia móvel e suas ferramentas irão completar o processo de aprendizagem e internalização da segunda linguagem.

É visível a rapidez com que a tecnologia móvel cresce no Brasil. Os *smartphones* consolidaram a inclusão digital de uma faixa resistente à imigração digital. Ferramentas conhecidas como Instagram, Facebook e WhatsApp já fazem parte do dia a dia da população adulta. Essas ferramentas modificaram a maneira de transmitir a informação de forma reduzida e visual. O maior exemplo destes registros são

os memes de internet são todo tipo de ideias que se propagam rapidamente, geralmente manifestado por expressões; desenhos padronizados, em sua grande maioria de carinhas, e até mesmo vídeos que, dentro de algum contexto, abruptamente se tornaram populares na internet e ganharam valores simbólicos para representar alguma situação ou sentimento, de modo lúdico. Há diversos deles, cada um com seu valor e função. (SILVA, 2012)

A escolha deste registro tem como objetivo trazer o aluno para um ambiente mais natural da linguagem, auxiliando assim na compreensão de estruturas e uso de vocabulário, ajudando-o também a desmistificar a aura de dificuldade criada por

experiências ruins de aprendizado no passado. Assim, a utilização de memes e vídeos constitui um material onde a grande maioria dos alunos já tem uma certa familiaridade, facilitando assim o aprendizado.

2- Andragogia e Aprendizagem Experiencial

A andragogia é uma teoria que se destina a lidar com as necessidades particulares do aluno adulto, e é baseada na ideia que o processo de aprendizagem entre adultos e crianças não são semelhantes. (KNOWLES, 1980).

Merriam e Ceffarella 1999 (apud CERCONE, 2008) apontam que o aluno adulto é diferente do aluno jovem, pois a grande maioria dos alunos adultos tem responsabilidades com a família e trabalho, precisam pagar contas, criar filhos etc. Estes fatores interferem no processo de aprendizagem. O aluno adulto de língua estrangeira procura um curso voluntariamente, ao contrário de crianças e adolescentes que são matriculados nos cursos de língua estrangeira pelos pais. O aluno adulto faz seu plano de estudo entre as responsabilidades de trabalho familiar e o tempo livre passa a ser um fator crucial para a aquisição e internalização da segunda linguagem. O quadro¹ a seguir descreve as diferenças de aprendizado entre o jovem e o adulto.

Apesar da maturidade da fase adulta trazer a independência, alunos adultos foram educados no método tradicional passivo de ensino, centrado no professor. A mudança para um ambiente online de aprendizado pode ser frustrante. Surge então o papel do professor facilitador que irá guiar e estimular o aluno no processo de aprendizado de uma segunda linguagem. Alguns alunos irão precisar de um processo de adaptação para se tornarem independentes. Conclui-se, assim, que com a ajuda do professor facilitador os adultos serão capazes de criticar e analisar situações, fazer paralelos com as experiências já vividas e aceitar ou não as informações que chegam.

¹ Goebel, Kim. "How Adults Learn Theory and Research". 2009

Modelo Pedagógico	Modelo Andragógico
O aluno é dependente do professor.	O aluno é menos dependente e passa a autogerir sua experiência de aprendizado.
O aluno tem pouca experiência no tema e conta com a ajuda do professor, livros e materiais.	O aluno aprende auxiliado pelos seus conhecimentos e experiências prévias.
O aluno está pronto para aprender quando determinado conhecimento é exigido para um próximo estágio.	O aluno está pronto para aprender quando necessita de conhecimento para uma aplicação prática.
O currículo é organizado em torno de temas, assuntos e unidades.	O currículo é voltado para a execução de uma atividade ou solução de um problema combinando elementos e experiências de vários assuntos.
A motivação é externa: família e escola.	A motivação é interna: necessidade profissional, autoestima ou melhoria da qualidade de vida.

Quadro 1: Diferenças entre o modelo pedagógico e o modelo Andragógico segundo Goebel

A andragogia é associada com outras teorias de aprendizagem como o aprendizado através de experiências ou experiencial. Segundo Kolb a aprendizagem experiencial é

o processo por onde o conhecimento é criado através da transformação da experiência. Esta definição enfatiza [...] que o conhecimento é um processo de transformação, sendo continuamente criado e recriado. [...] A aprendizagem transforma a experiência tanto no seu caráter objetivo como no subjetivo. [...] Para compreendermos aprendizagem, é necessário compreendermos a natureza do desenvolvimento, e vice-versa. (1984, p. 38)

No aluno adulto, o desenvolvimento das estruturas cognitivas está completo e a aprendizagem apresenta um enfoque nas relações entre ambiente e indivíduo, nas

dimensões: aquisição, especialização e integração. Segundo Kolb, a aprendizagem experiencial é um ciclo composto de quatro estágios:

- Vivenciar: aprender através de experiências é um fato comum no dia a dia e estas podem ser planejadas para atingir um certo aprendizado.
- Refletir: somente a experiência em si é insuficiente para garantir o aprendizado. A reflexão se faz necessária para integrar experiências anteriores a novas experiências.
- Generalizar: ser capaz de fazer inferências sobre esta experiência específica para o seu dia a dia.
- Aplicar e experimentar: o ciclo se fecha quando o aluno consegue aplicar e assim experimentar o novo conhecimento.

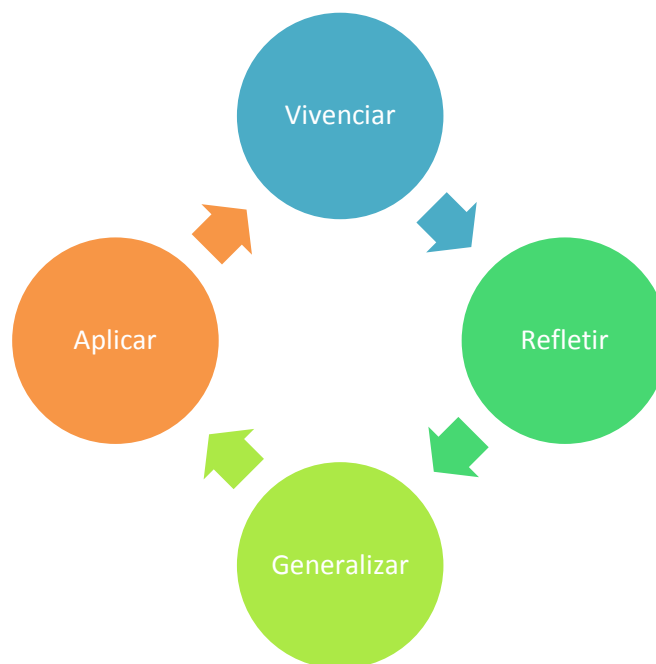


Figura 1: O Ciclo de Aprendizagem segundo Kolb.

3 Materiais Autênticos

A evolução nos meios tecnológicos, já discutida anteriormente, também alcançou o acesso à informação que a internet propicia aos usuários. Se retornarmos trinta anos no passado, o contato do aluno com o material autêntico era raro. O contato com revistas e jornais se resumia a pessoas que estiveram no exterior e a maioria do

input que o aluno recebia consiste em sua maioria somente no material fabricado para o curso de línguas. Esse material muitas vezes fugia da realidade da língua viva utilizada nos países de origem. Hoje o professor pode acessar a internet e compartilhar com alunos notícias, vídeos, blogs, fóruns e outros registros. O aluno por sua vez já está acostumado a navegar em sites de compras, comentar em fóruns de seu videogame favorito, baixar sua série favorita para assistir e jogar com pessoas do mundo todo. O material autêntico também evoluiu, deixou de ser uma novidade para um aprendiz inocente. O aprendiz já carrega consigo uma bagagem de conhecimento que está na ponta dos seus dedos.

Gilmore, 2007 (apud DUDA 2010) aponta que “Materiais autênticos são uma fonte rica de *input* de vocabulário e estrutura da segunda linguagem². ” Martinez³, 1988 (apud AZRI et al. 2014) define material autêntico “... como os materiais que foram criados para nativos da língua e não com o propósito de ensino.

Materiais autênticos expõem alunos a um discurso real; eles estão lendo o que um nativo lê no seu dia a dia causando um efeito positivo, motivando assim o aprendizado. O material autêntico mantém o aluno atualizado com os acontecimentos globais, o que fornece um valor educacional intrínseco. Materiais autênticos, enfim, produzem um sentimento de satisfação com o aprendiz ao perceber que consegue compreender o *input* que recebeu⁴. (TAMO, 2009).

Entretanto, alguns segmentos apontam que alunos de níveis elementares podem encontrar alguma dificuldade com o uso de material autêntico. Concordamos que utilizar um trecho de noticiário de televisão para um aluno de nível A1 será frustrante e desmotivador. É essencial ao professor estar atento na escolha do material que não deverá ser muito denso no lado textual, porém rico no visual, pois desta maneira o aluno receberá o *input* através de dois registros visuais diferentes, o que auxiliará na internalização da *target language* de uma maneira mais eficiente.

² AMs are typically considered to be a rich source of target language input. Gilmore (2007: 103),

³ Martinez (2002), defines authentic materials as the materials, which are prepared for native speakers and not designed to be used for teaching purposes.

⁴ Bringing authentic materials into the classroom can be motivating for the students, as it adds a real-life element to the student’s learning experience. Authentic materials keep students informed about what is happening in the world, so they have an intrinsic educational value.

3.1 Microaprendizagem e Microconteúdo

A evolução tecnológica observada nos últimos anos energizada pelo advento das tecnologias móveis, causou a necessidade de uma adaptação do material elaborado para o ensino presencial, composto de lições e atividades longas, para um modo mais reduzido que possa se adequar à pequena tela do *smartphone* ou do *tablet* e também ao tempo reduzido do estudante. Esse estilo abreviado de ensino recebeu o nome de microaprendizagem que consiste na quebra do conteúdo a ser ensinado em pequenas atividades que permitem ao aprendiz utilizar seu tempo de forma efetiva para participar das atividades, de acordo com Sun et al, (2015). A microaprendizagem permite também ao aluno

definir seus próprios objetivos, aprender no seu próprio ritmo, e acessar as informações a partir do dispositivo de sua escolha. Esta flexibilidade para aprender em qualquer lugar, a qualquer hora e em qualquer lugar, leva a uma maior absorção dos materiais de aprendizagem e, portanto, consequentemente, proporciona melhores resultados.⁵ (HUG; FRIESEN, 2009)

A microaprendizagem engloba assim, o conceito da aprendizagem autodirigida onde o aprendiz toma a iniciativa com ou sem ajuda, diagnosticando suas necessidades [...] escolhendo e implementando estratégias apropriadas e avaliando seus resultados (KNOWLES, 1975).

Segundo Souza e Amaral, (2013) o termo microconteúdo foi utilizado pela primeira vez por Nielsen (1998) ao chamar a atenção de autores para a necessidade de clareza na atribuição de títulos, cabeçalhos, manchetes e assuntos a conteúdos eletrônicos, como e-mails e páginas web.

O microconteúdo educacional, assim, pode ser constituído por um texto, um vídeo, um áudio, uma figura, um gráfico, um desenho, uma foto, etc. Também, esses recursos poderão aparecer reunidos em um único item microconteúdo. Em ambos os casos, deverão ser observadas as recomendações apontadas por especialistas em microaprendizagem e aprendizagem com mobilidade, bem como as restrições referentes aos aspectos de usabilidade (tamanho de tela e teclado) e conexão móvel (tarifas, velocidade, etc.). Souza e Amaral, (2013)

⁵ With microlearning learners can set their own goals, learn at their own pace, and access the information from the device of their choice. This flexibility to learn on the go, anytime and anywhere, leads to greater absorption of the learning materials and hence consequently provides better outcomes.

3.2 Memes e a Cultura Digital

O universo virtual se modifica e expande rapidamente com o surgimento de novas tecnologias. Em 1995 o usuário não passava de um passivo espectador, fixado a sua cadeira e ao monitor do computador. A produção da informação e compartilhamento se limitava aos programas de e-mails e a salas de bate-papo sem muitas ferramentas além da textual.

Alguns anos mais tarde a web 2.0 mudou a maneira passiva do usuário da internet para um modo mais participativo (JENKIS; FORD; GREEN, 2013). Comunidades de usuários participativos hoje permeiam o universo virtual em comunidades de mídias sociais, blogs, wikis e agregadores de informações. O ambiente virtual no momento atual oferece um solo fértil para a interatividade e a produção de conteúdo de forma cooperativa entre outros usuários. O usuário evolui de espectador a protagonista e passa a manifestar sua preferência política e social, seus hobbies e seu senso de humor. A cultura do “like”, do número de seguidores passa a ser seu maior cartão de visitas. Surgem então os *smartphones* e o já então protagonista pode se levantar da cadeira e passa a estar mais conectado e interagindo por mais e mais tempo. A troca de informações passa a ser instantânea, na rua, nos bares e dentro dos transportes públicos. A população virtual literalmente se curva à tela dos *smartphones*.

O advento da mobilidade virtual potencializa ainda mais a criação, distribuição e viralização do material compartilhado, antes restrito às limitações da web 1.0. Mensagens evoluíram do formato textual incorporando imagens, sons e movimentos. Voltava à tona um termo já antigo em outros cenários científicos: o meme.

O termo “meme” foi cunhado por Richard Dawkins em 1976 no seu livro “O Gene Egoísta”, e deriva da palavra grega “mimeme” (que significa “algo que é imitado”). Dawkins explica que não apenas as espécies, mas qualquer coisa evolui baseada em variedade, seleção e hereditariedade.

Precisamos de um nome para o novo replicador, um substantivo que transmita a ideia de uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação. 'Mimeme' vem de uma raiz grega adequada, mas eu quero um monossílabo que pareça um pouco como "gene". Espero que meus amigos classicistas me perdoem se eu abreviar mimeme para meme⁶. (DAWKINS, 1976, p. 192)

⁶ We need a name for

Anos mais tarde, em 1999, Susan Blackmore deu maior abrangência ao conceito, em seu livro *The Meme Machine*, ao afirmar que "um meme é uma ideia, comportamento, estilo ou uso que se espalha de pessoa para pessoa dentro de uma cultura" (BLACKMORE, 2000, p. 65). Desta forma é possível destacar que os "memes" são, de fato, o que nós, consciente ou inconscientemente, aprendemos por meio da imitação.

[...] quando você imita alguma outra pessoa, algo é passado adiante. Este 'algo' pode então ser passado adiante novamente, e de novo, e assim ganhar vida própria. Podemos chamar esta coisa uma ideia, uma instrução, um comportamento, uma informação... mas se nós vamos estudá-la precisamos dar a ela um nome. Felizmente, há um nome. É o 'meme'. (BLACKMORE, 2000, p.4)⁷.

Nos últimos anos os memes ocupam uma posição comum fora dos círculos acadêmicos. As redes sociais distribuem memes sem cessar a todo momento. A maioria dos usuários do Facebook recebe e compartilha memes diariamente. (WIGGINS, apud DYNEL 2016). Davidson fornece mais uma definição para os memes: "Um meme da internet é um fragmento cultural, geralmente uma piada, que ganha influência através do compartilhamento online" (DAVISON, 2012 p 122).

Mememes aparecem em diversas formas: vídeos, gifs animados, ilustrações e fotos e podem ter vida curta ou se modificarem de acordo com seu criador.

Dentro da cultura da Internet o termo é comumente utilizado para se referir a frases, vídeos, imagens, ou uma combinação que são amplamente propagadas por usuários da Internet. Este uso do termo evoluiu para se referir a um tipo específico de produto construído na Internet que consiste em uma combinação de imagens e texto e geralmente com um tom humorístico. Esta forma específica de registro é conhecida como "imagem macro"⁸. Chandler (2013).

the new replicator, a noun that conveys the idea of a unit of cultural transmission, or a unit of imitation. 'Mimeme' comes from a suitable Greek root, but I want a monosyllable that sounds a bit like 'gene'. I hope my classicist friends will forgive me if I abbreviate mimeme to meme.

⁷ When you imitate someone else, something is passed on. This 'something' can then be passed on again, and again, and so take on a life of its own. We might call this thing an idea, an instruction, a behaviour, a piece of information . . . but if we are going to study it we shall need to give it a name. Fortunately, there is a name. It is the 'meme'.

⁸ Within Internet culture the term is commonly used to refer to phrases, videos, images, or a combination thereof that are widely propagated by Internet users. This usage of the term has further evolved to refer to a specific type of Internet artifact consisting of a combination of images and text and generally understood as intending to be found humorous by viewers. This specific form of Internet artifact is known as an "image macro".

Uma imagem macro consiste de uma foto ou ilustração com linhas de texto nas partes superiores e inferiores. O texto superior apresenta a situação e a inferior informa a consequência ou resultado geralmente com um tom humorístico.

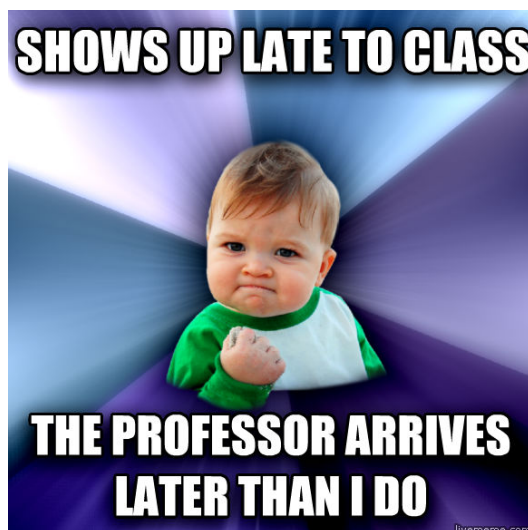


Figura 2: Success Kid ⁹– Um exemplo clássico de imagem macro

Imagens macro estão entre as formas de expressão mais populares na Internet e são elas que serão utilizadas como material de apoio na compreensão e internalização da segunda linguagem. Devido a essa popularidade, imagens macro são incontáveis e nem todas podem ser utilizadas na educação devido a fatores que variam de erros gramaticais (I can has cheezburger¹⁰) a conteúdo inapropriado e politicamente incorreto. A seguir iremos apresentar os memes utilizados no projeto.

What People Think I Do / What I Really Do

Este meme consiste em uma série de fotos que descrevem ideias associadas a um campo particular da profissão ou especialização. Esse meme difere da série comum de imagem macro que contém geralmente uma só imagem. Este grupo de imagens que varia de quatro a oito imagens mostra impressões sobre a profissão realizada por outros, a autoimagem e a realidade muitas vezes comum do trabalho.

⁹ <http://www.livememe.com/awx9aap>

¹⁰ <http://www.cnet.com/news/the-history-of-i-can-has-cheezburger/>



Figura 3: What People Think I Do / What I Really Do¹¹

Actual Advice Mallard

Este meme consiste em uma foto de um pato selvagem acompanhado de conselhos ou dicas para o dia a dia.



Figura 4: Actual Advice Mallard¹²

¹¹ <http://knowyourmeme.com/memes/what-people-think-i-do-what-i-really-do>

¹² <http://knowyourmeme.com/memes/actual-advice-mallard>

The Most Interesting Man in the World

Imagem macro baseado em um comercial de cerveja. O texto segue a formula "I don't always X, but when I do, I Y."



Figura 5: The Most Interesting Man in the World¹³

Musical Posters

Imagens macro aparecem em diversos formatos e outra categoria formada de pôsteres motivacionais, citações políticas e filosóficas também preenchem as redes sociais.

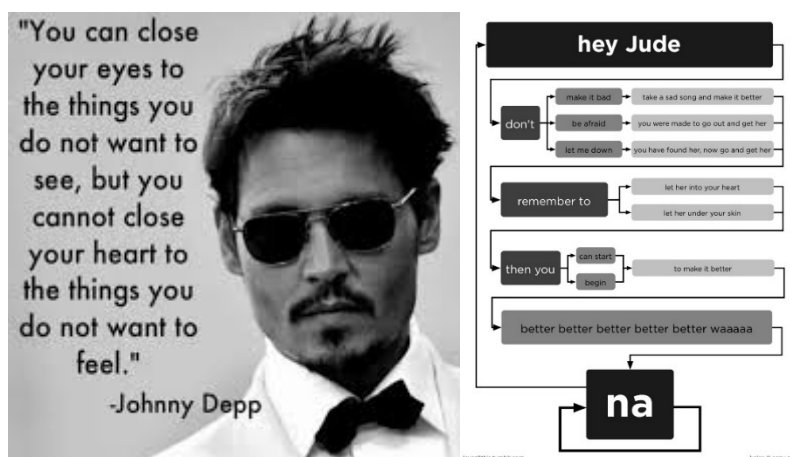


Figura 6: Exemplos da variedade de imagem macro.

¹³ <http://knowyourmeme.com/memes/the-most-interesting-man-in-the-world>

Webcomics

As webcomics não obedecem aos padrões dos quadrinhos tradicionais, podendo se limitar a um painel com texto seguindo o mesmo padrão dos memes escolhidos anteriormente. Como aparecem em séries, estas webcomics serão compiladas e postadas como uma revista virtual onde o aluno poderá ler como uma publicação.

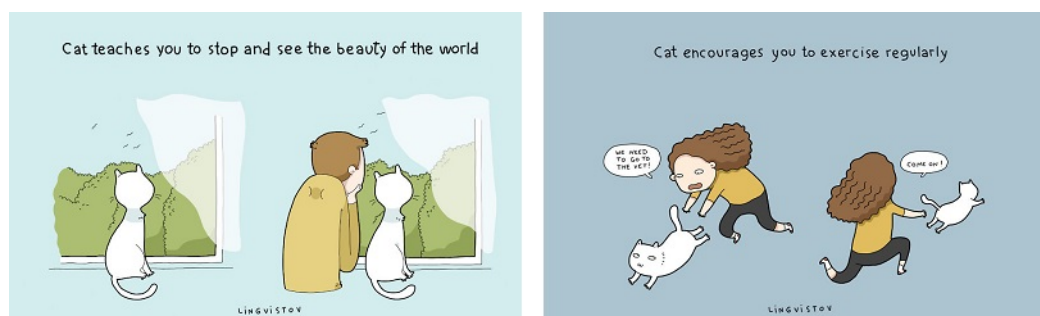


Figura 7: 21 benefits of having a cat¹⁴



Figura 8: 25 Annoying Little Things¹⁵

Gifs/Webm

Os gifs são arquivos de imagem em movimento, populares na internet, que permitem a inserção de texto e disponibilizam plataformas na internet para criação ou conversão de partes de filmes em gifs. O formato gif permite o compartilhamento rápido por dispositivos móveis e aparecem em forma de receitas culinárias¹⁶, tutoriais ou propaganda de produtos. Webm (web movie) é um formato de vídeo de alta qualidade e

¹⁴ <http://www.boredpanda.com/funny-illustrations-benefits-of-having-a-cat-lingvistov/>

¹⁵ <http://www.boredpanda.com/most-annoying-little-things-boredpanda/>

¹⁶ <http://i.imgur.com/CMFZt30.gifv>

tamanho pequeno, desenvolvido pela Google, que permite um compartilhamento rápido por dispositivos móveis.

4 Projeto de Ensino

4.1 Público Alvo

O público alvo é formado por adultos com um nível educacional que varia do segundo grau completo ao universitário. Esses alunos possuem um conhecimento básico de inglês construído nas escolas e no dia a dia e já possuem uma certa desenvoltura com computadores e dispositivos móveis. Esses alunos diferem do aluno jovem como explicam Merriam e Ceffarela, 1999 (apud CERCONI, 2008)

Alunos adultos são diferentes dos estudantes tradicionais. Muitos alunos adultos têm responsabilidades (família e trabalho) e circunstâncias (transporte, cuidados infantis, a violência doméstica e a necessidade de ganhar uma renda) que podem interferir no processo de aprendizagem. A maioria dos adultos entra em programas educacionais de forma voluntária e administra suas aulas em torno de trabalho e responsabilidades familiares. Além disso, a maioria dos alunos adultos é motivada e orientada por tarefas.¹⁷

Essas diferenças e experiências auxiliam na implementação do projeto de ensino no qual os alunos irão dividir suas experiências compartilhando memes através das redes sociais, utilizando seus dispositivos móveis. Esse compartilhamento de material tem como objetivo a repetição e a internalização de estruturas anteriormente apresentadas e muitas vezes já conhecidas pelo aluno, porém adormecidas pela falta de uso.

4.2 Objetivos de Ensino

Uma das grandes dificuldades observadas em alunos considerados *false beginners* já se nota na utilização de tempos verbais apresentados em níveis básicos como o presente e o passado. O objetivo principal desse projeto é reapresentar estas estruturas de uma maneira simples, visual e em doses pequenas, porém constantes, para que o aluno se familiarize e possa recriar, através de pequenas tarefas, estas mesmas

¹⁷ Adult learners are different from traditional college students. Many adult learners have responsibilities (e.g., families and jobs) and situations (e.g., transportation, childcare, domestic violence and the need to earn an income) that can interfere with the learning process. Most adults enter educational programs voluntarily and manage their classes around work and family responsibilities. Additionally, most adult learners are highly motivated and task-oriented.

estruturas, compartilhando suas experiências pessoais, auxiliando assim na internalização.

O aprendizado, baseado em tarefas mais conhecidas como *task-based projects*, já não é novidade entre os meios educacionais. Nunan (2004) afirma que

Pedagogicamente, o ensino de línguas baseado em tarefas reforçam os seguintes princípios e práticas:

- Uma seleção de materiais com conteúdo baseado na necessidade do aluno.
- Uma ênfase em aprender a se comunicar por meio da interação em outro idioma.
- Introdução de registros textuais autênticos no ambiente de aprendizado.
- Criação de oportunidades para que os alunos concentrem-se não só na língua, mas também no próprio processo de aprendizagem.
- Um aprimoramento das experiências pessoais dos alunos como elementos importantes que contribuem para a aprendizagem.
- Efetuar a conexão da linguagem aprendida em sala de aula com o uso da língua fora do ambiente de ensino.¹⁸

É importante ressaltar que estes projetos aparecem como uma ferramenta complementar em um processo onde os alunos já receberam o *input* em aulas anteriores. O memes e a produção/compartilhamento não são utilizados como a apresentação inicial do material.

4.3 Ferramentas Necessárias

Continuando a ter em mente a palavra evolução, na web 1.0 o usuário era um mero espectador. Na web 2.0 ele se aproxima do teclado e evolui para a condição de criador de conteúdo, mas ainda uma criação limitada ao textual. A web 3.0 imerge o usuário em seus domínios e, o que antes era limitado a profissionais de informática ou a designs gráficos, se torna simples e intuitivo a qualquer usuário que se disponha a aprender.

¹⁸ Pedagogically, task-based language teaching has strengthened the following principles and practices:

- A needs-based a approach to content selection.
- An emphasis on learning to communicate through interaction in the target language.
- The introduction of authentic texts into the learning situation.
- The provision of opportunities for learners to focus not only on language but also on the learning process itself.
- An enhancement of the learner's own personal experiences as important contributing elements to classroom learning.
- The linking of classroom language learning with language use outside the classroom.

As ferramentas escolhidas são aplicativos que os alunos estão familiarizados com o uso. Essas ferramentas permitem a criação de grupos fechados que podem ser distribuídos por níveis. Outras ferramentas serão utilizadas em computadores tendo em vista as limitações dos dispositivos móveis para criação de material. As ferramentas utilizadas são gratuitas e estão divididas em grupos para facilitar a compreensão do projeto. Tutoriais e mais informações estarão disponíveis no manual do aluno.

Websites de Criação e Edição

- Canva¹⁹ - Website de criação gráfica que permite criar image macro de excelente qualidade e de fácil utilização.
- Gerador de Memes²⁰ - Website que permite a criação de memes de forma rápida e intuitiva.

Programas de Computadores

- PhotoScape²¹ – Programa gratuito de fácil execução que permite criar gifs a partir de fotos ou partes de filmes.
- Windows Movie Maker ou qualquer outro editor de vídeo.
- Microsoft Paint ou similar.
- Criador de pdf. <http://www.freepdfcreator.org/>

Redes Sociais e AVAS

- ELO²² – Sistema de autoria para a produção de Recursos Educacionais Abertos e Interativos, voltados especialmente para o ensino de línguas. A plataforma ELO será utilizada para exercícios de fixação.
- Pinterest – Rede social de compartilhamento de fotos e imagens. O pinterest será utilizado como arquivo de infográficos e similares para uma explicação visual da gramática e apresentação de novo vocabulário.
- WhatsApp – A popularidade deste aplicativo será utilizada para envio, compartilhamento e discussão dos memes.
- Facebook – Funcionará como um quartel general do grupo onde o aluno poderá acessar informações importantes que podem se perder no *feed* do WhatsApp.

¹⁹ <https://www.canva.com/>

²⁰ <http://geradormemes.com/criar>

²¹ <http://www.photoscape.org/ps/main/download.php?lc=pt>

²² <http://www.elo.pro.br/cloud/>

A web 3.0 é a internet do “faça você mesmo”. Tarefas antes destinadas somente a profissionais da tecnologia da informação e a designs gráficos estão nas pontas dos dedos e no clique do mouse do usuário. Plataformas de criação são intuitivas e fáceis de utilizar. Muitas das plataformas de criação já possuem versão em português, mas como estamos trabalhando com alunos adultos, podemos deixar a tarefa um pouco mais complexa e pedir a eles que sigam as instruções em inglês. Veremos a seguir como utilizar estas plataformas de criação.

4.4 Formas de Implementação

A forma de implementação do projeto seguirá por semanas, como demonstrado no quadro abaixo. É importante ressaltar que o processo pode se estender ou encolher, respeitando o passo e rotina dos aprendizes e também as normas andragógicas onde o aprendiz segue o seu próprio tempo.

4.4.1 Cronograma

1ª Semana	Apresentação do <i>Simple Present Tense</i> na plataforma do Facebook. Na plataforma, o aluno terá à disposição vídeos do Youtube que variam da explicação teórica a gifs animados com texto, com enfoque no <i>Simple Present Tense</i> . Serão disponibilizados também links de exercícios online na Plataforma ELO para o aluno exercitar mecanicamente as estruturas. O Facebook será também um “quartel general” para as discussões e postagens.
2ª Semana	Início das postagens do primeiro grupo de memes: “Success Kid”, “Actual Advice Mallard” e “The Most Interesting Man in the World”. Inicialmente será postado um meme por dia e o professor deverá iniciar discussões a respeito do mesmo. As perguntas serão direcionadas às atividades do dia a dia, rotinas e preferências dos alunos. O professor deverá solicitar aos alunos que escolham um meme e criem, com base na sua escolha, um sobre o seu dia a dia. Este meme deverá ser postado no Facebook e no WhatsApp.
3ª Semana	Postagem do meme “What People Think I Do / What I Really Do” do professor e início de uma discussão sobre profissões. Cada aluno irá

	falar um pouco sobre o que faz profissionalmente. Os alunos então deverão criar um meme sequencial sobre sua profissão e postar na plataforma do Facebook e no WhatsApp.
4ª Semana	Postagem dos “pôsteres musicais”, discussão e, seguindo o mesmo formato, criação, pelos alunos, de um pôster musical de sua preferência que deverá ser compartilhado com seus companheiros.
5ª Semana	Postagem dos vídeos DIY de receitas culinárias e trabalhos manuais. O professor deverá guiar os alunos a discutirem preferências (I like/I don’t like) e a compartilharem uma receita simples com seus colegas.
6ª Semana	Postagens das webcomics “Benefits of Having a Cat” e “Annoying Little Things”. Os alunos baixam os arquivos para lerem em seus dispositivos móveis e escrevem uma pequena resenha sobre o registro.

A proposta didática é que os alunos tenham tempo para trabalhar com a *target language* de uma maneira diferente da oferecida nas escolas. Em cursos livres os professores precisam seguir um cronograma que muitas vezes não atendem ao aluno adulto que precisa faltar à aula por razões profissionais, como viagens e reuniões ou por problemas pessoais e familiares. O trabalho com dispositivos móveis permite ao aluno acessar o material em seus momentos de folga e o caráter humorístico reforça o estímulo, causando assim a motivação. O aluno se identifica com muitas situações rotineiras e esse ambiente traz a segunda língua para uma perspectiva mais natural, quebrando barreiras e auxiliando na internalização.

4.4.2 Preparo do Acervo e Eventuais Problemas com o Material Autêntico

A coleta de material autêntico não é uma tarefa de fácil execução. São necessárias horas de procura na internet, muitas vezes frustrantes e infrutíferas. Mas o material geralmente é atemporal e pode ser utilizado repetidamente sem problemas. Professores devem compartilhar seus “achados” aumentando assim o acervo. Sugestões de websites para pesquisa e criação de memes estarão disponíveis no manual do aluno.

Outro problema do material autêntico, especialmente os memes, são os erros gramaticais e lexicais, pois são construídos por pessoas comuns e muitas vezes

desatentas. Uma sugestão para não perder o material é solicitar aos alunos que identifiquem o erro e façam a correção.

Memes podem ser criados de duas maneiras: a partir de uma foto e inserindo o texto com um programa simples de edição de imagens como o Microsoft Paint, Photoscape ou similares e a fonte universalmente utilizada para memes é a Impact²³. Outra maneira é a utilização de plataformas online para a criação de memes. Existem diversos websites para a criação de memes e veremos alguns a seguir.

Geradores de Memes

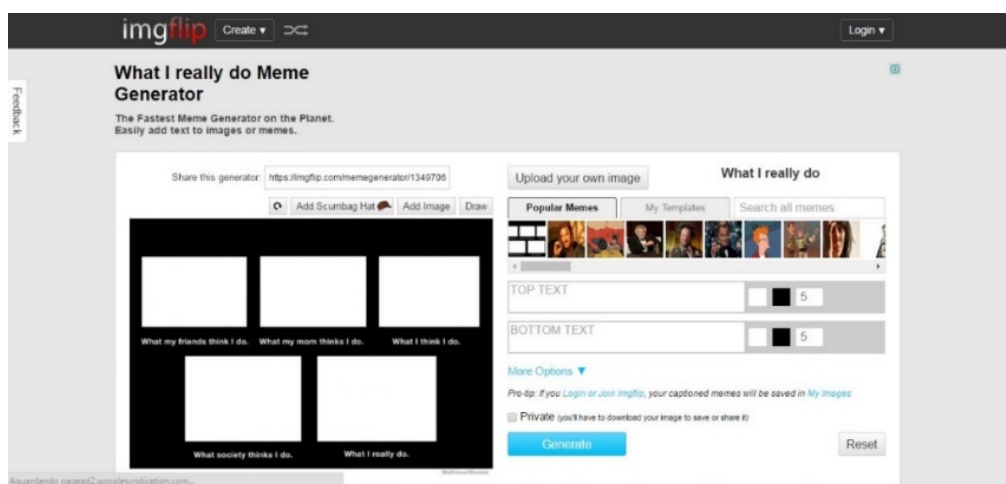


Figura 9: Página do website gerador de memes imgflip

A plataforma online imgflip²⁴ é de fácil navegação e permite escolher o meme a ser criado, podendo ser salvo no computador ou compartilhado em blogs ou redes sociais. Para criar um meme basta clicar no espaço da foto para fazer o upload do seu computador ou utilizar o link do destino da foto na internet.

Outra plataforma para a criação de imagem macro é a makeameme²⁵. Inicialmente o usuário navega pela biblioteca, escolhe a imagem, adiciona o texto, salva ou compartilha. O processo de criação é o mesmo em todas as plataformas e os alunos conseguem utilizá-las sem problemas de execução.

²³ <http://edition.cnn.com/2013/06/25/tech/social-media/image-macros-memes-impact-font/>

²⁴ <https://imgflip.com/memegenerator/13497067/What-I-really-do>

²⁵ <https://makeameme.org/>

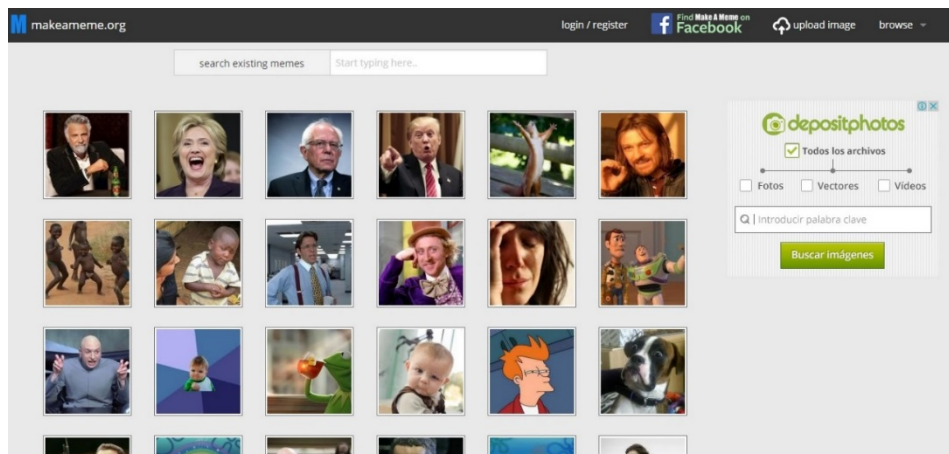


Figura 10: Página do website gerador de memes makeameme.org

Geradores de outras Imagem Macro

Memes no formato de piadas são somente um dos estilos de image macro que são postados pelas redes. Pequenos pôsteres motivacionais, citações, comics, dentre outros, permeiam as redes sociais. Canva²⁶ é uma plataforma gratuita que permite criar image macro de excelente qualidade e fácil execução e compartilhamento. A plataforma oferece imagens próprias, mas o usuário pode utilizar suas próprias imagens.

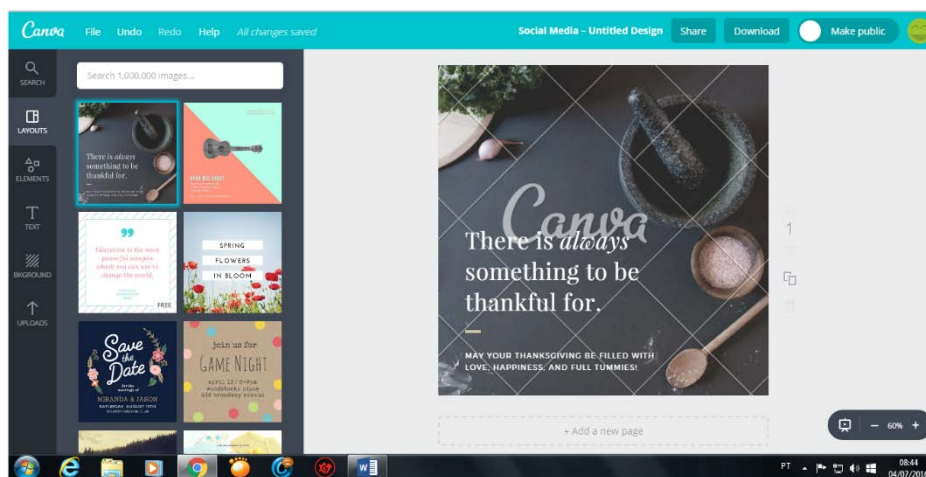


Figura 11: Página do website Canva - Gerador de Imagem Macro

²⁶ https://www.canva.com/design/DAB4C8Eid_M/p0s1WCdtocOFMEAVHwPY2A/edit

Conversor de vídeos para Webm para download

O website Keepvid²⁷ permite converter vídeos de sites como o Youtube, Vimeo, Metacafe e baixá-los para seu computador. Basta copiar e colar o endereço, clicar em webm e fazer o download.

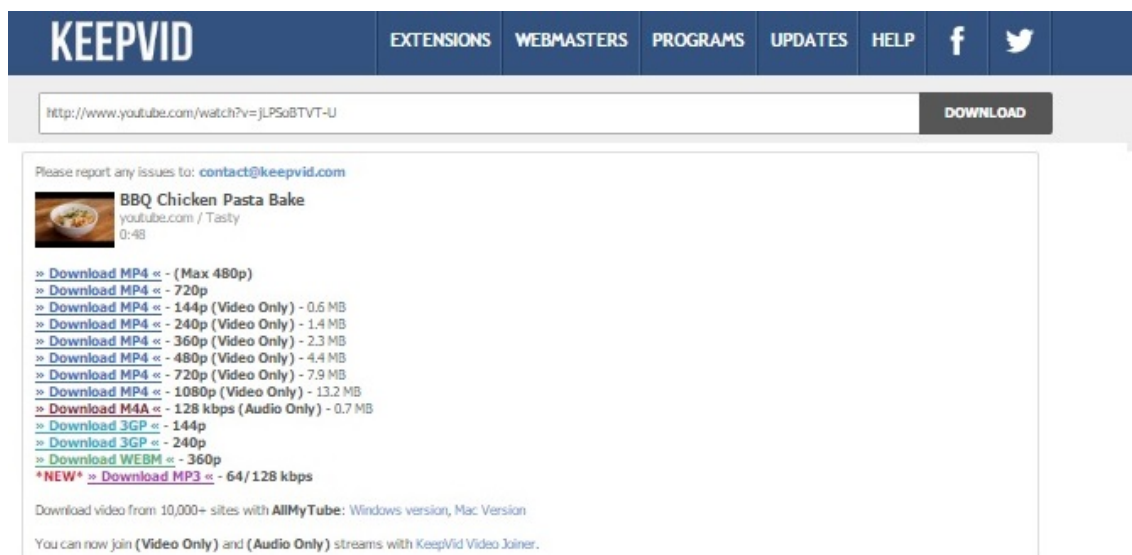


Figura 12: Keepvid - Website de conversão e download de vídeos

5 Processo de Avaliação

O processo de avaliação no ensino a distância se afasta dos modelos tradicionais que assumem um caráter seletivo, autoritário e punitivo. O processo de avaliação será feito de forma contínua, por todo o curso, monitorando e acompanhando os passos dos alunos.

A avaliação, nesses cenários, muda de foco e a sua própria temporalidade se altera. Passa-se a uma avaliação constante, que se estende por todo o curso. Em vez de avaliar-se meramente produtos finais (como um teste), acompanha-se todo o processo construtivo do educando. Da avaliação pontual da “retenção” de conteúdos, para um acompanhamento contínuo da aprendizagem. As avaliações, antes apenas individualizadas, passam a valorizar também os trabalhos em grupo, onde o próprio fazer cooperativo é levado em conta. Ou seja, tanto o acompanhamento do trabalho reflexivo e autoral do aprendiz é avaliado, quanto sua participação ativa nos projetos em equipe. (PRIMO 2006)

A avaliação transforma-se então em diversas micro avaliações, onde os alunos através de sua contínua produção, cooperação e compartilhamento observa seu próprio crescimento no seu próprio tempo e espaço.

²⁷ <http://keepvid.com/>

6 Considerações Finais

O ensino de línguas a distância se faz mais desafiador do que outras matérias escolares, tendo em vista a atemporalidade professor/aluno. Os dispositivos móveis aparecem como uma ferramenta poderosa que possui uma característica maleável para encurtar distâncias e trazer um pouco mais de prazer e motivação no aprendizado. Meus alunos responderam com bom humor e se sentiram confortáveis ao utilizar um material informal e comum ao dia a dia de todos. Entretanto é importante estarmos sempre atualizados e atentos às mudanças que ocorrem muitas vezes rapidamente demais.

MANUAL DO USUÁRIO

7 MANUAL DO USUÁRIO

Aqui o usuário encontrará instruções, sugestões de websites e plataformas de criação de material para a utilização de memes e imagem macro como material complementar para o ensino de inglês mediado pelo computador. As plataformas são intuitivas e de fácil utilização tanto para o professor como para os alunos.

7.1 Justificativa

Este projeto surgiu diante da necessidade de auxiliar alunos jovens e adultos considerados *false beginners*: alunos que estudaram inglês no ensino médio e não conseguiram sair do nível básico A1 da CEFR²⁸. Estes alunos, porém, carregam consigo uma bagagem construída pelo tempo não só da escola, mas do seu dia a dia, com videogames, televisão e a internet. Utilizando ferramentas móveis já de conhecimento do aluno e um registro visual/textual com os quais também já estão familiarizados, iremos praticar as estruturas e introduzir novo vocabulário através de memes e imagem macro.

7.1.1 Glossário

- Image Macro²⁹ – O termo image macro é muito usado em diversos memes e o mais comum é utilizado para descrever uma imagem que vem com uma grande legenda sobreposta, com fonte Impacto branca, borda preta e toda maiúscula. Esse estilo de meme facilita muito a livre criação e ressignificação dos memes na internet e, talvez por isso, ele seja um dos mais populares.
- Meme³⁰ – é um termo grego que significa imitação. O termo é bastante conhecido e utilizado no "mundo da internet", referindo-se ao fenômeno de "viralização" de uma informação, ou seja, qualquer vídeo, imagem, frase, ideia, música etc, que se espalha entre vários usuários rapidamente, alcançando muita popularidade.

²⁸ O Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR) é um padrão internacional utilizado para descrever habilidades linguísticas. <http://www.cambridgeenglish.org/br/exams/cefr/>

²⁹ <http://www.museudememes.com.br/sermons/image-macro/>

³⁰ www.significados.com.br/

- Web 1.0³¹ – É a internet como ela surgiu. Os sites da web 1.0 são de conteúdo estático com pouca interatividade dos internautas e diversos diretórios de links.
- Web 2.0 – A Web 2.0, também chamada de web participativa, foi a revolução dos blogs e chats, das mídias sociais colaborativas, das redes sociais e do conteúdo produzido pelos próprios internautas. Por meio do YouTube, Facebook, Flickr, Picasa, Wikipédia, e muitas outras redes sociais, todos passaram a ter voz e essa voz passou a ser escutada e respeitada fielmente.
- Web 3.0³² – A Web 3.0 é a terceira geração da Internet. Esta nova geração prevê que os conteúdos online estarão organizados de forma semântica, muito mais personalizados para cada internauta, sites e aplicações inteligentes e publicidade baseada nas pesquisas e nos comportamentos. Esta nova Web também pode ser chamada de "A Web Inteligente".
- Webcomics³³ – Também chamados de quadrinhos on-line, ou ainda web comics, são quadrinhos cuja publicação é veiculada exclusivamente pela Internet, apesar de existirem muitos quadrinhos consagrados à moda tradicional que são disponibilizados de forma digital. Podendo facilmente atingir uma audiência, os quadrinhos on-line se tornaram o principal meio dos novos cartunistas apresentarem o seu trabalho.
- WebM³⁴ – Formato de vídeo, aberto e livre de royalties, desenvolvido para fornecer vídeo de alta qualidade, em desenvolvimento pela Google.

7.2 Andragogia e Aprendizagem Experiencial

O projeto do uso de memes como material complementar está baseado nos princípios da andragogia, uma teoria que se destina a lidar com as necessidades particulares do aluno adulto, e é baseada na ideia que as diferenças de aprendizado entre adultos e crianças são diferentes. (KNOWLES, 1980).

³¹ <http://www.ex2.com.br/blog/web-1-0-web-2-0-e-web-3-0-enfim-o-que-e-isso/>

³² <http://www.significados.com.br/web-3-0/>

³³ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Webcomic>

³⁴ <https://pt.wikipedia.org/wiki/WebM>

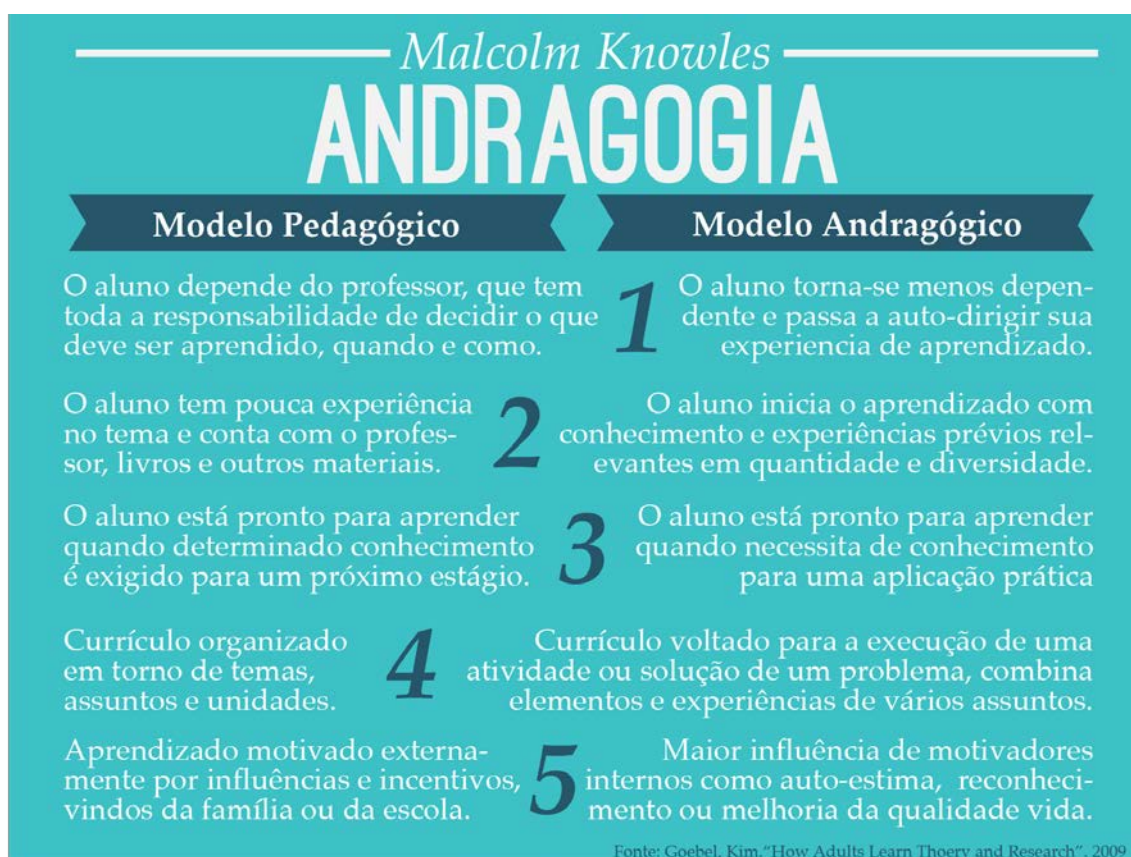


Figura 13: O modelo pedagógico e o modelo Andragógico segundo Knowles.³⁵

Os alunos do projeto são constituídos, na sua maioria, por profissionais que desejam aprimorar seus conhecimentos de inglês para uma melhoria profissional. Merriam e Cafarella, 1999, apontam que o aluno adulto é diferente do aluno jovem, pois a grande maioria dos alunos adultos tem responsabilidades com a família e trabalho, precisam pagar contas, criar filhos etc. Estes fatores interferem no processo de aprendizado. O aluno adulto de língua estrangeira procura um curso voluntariamente, ao contrário de crianças e adolescentes que são matriculados nos cursos de língua estrangeira pelos pais. O aluno adulto faz seu plano de estudo entre as responsabilidades de trabalho familiar e o tempo livre, o que passa a ser um fator crucial para a aquisição e internalização da segunda linguagem.

Apesar da maturidade da fase adulta trazer a independência, alunos adultos foram educados no método tradicional passivo de ensino, centrado no professor. A mudança para um ambiente online de aprendizado pode ser frustrante e surge então o

³⁵ http://designinstrucional.com.br/wp-content/uploads/2013/03/ID_andragogia.png

papel do professor facilitador, que irá guiar e estimular o aluno no processo de aprendizado de uma segunda linguagem. Alguns alunos irão precisar de uma estrutura para se tornarem independentes. Conclui-se assim que com a ajuda do professor facilitador os adultos serão capazes de criticar e analisar situações, fazer paralelos com as experiências já vividas, aceitar ou não as informações que chegam.

No aluno adulto, o desenvolvimento das estruturas cognitivas está completo e a aprendizagem apresenta um enfoque nas relações entre ambiente e indivíduo, nas dimensões: aquisição, especialização e integração. Segundo Kolb, a aprendizagem experiencial é um ciclo composto de quatro estágios:

- Vivenciar: aprender através de experiências é um fato comum no dia a dia e estas podem ser planejadas para atingir um certo aprendizado.
- Refletir: somente a experiência em si é insuficiente para garantir o aprendizado. A reflexão se faz necessária para integrar experiências anteriores a novas experiências.
- Generalizar: ser capaz de fazer inferências sobre esta experiência específica para o seu dia a dia.
- Aplicar e experimentar: o ciclo se fecha quando o aluno consegue aplicar e assim experimentar o novo conhecimento.

7.3 Memes e o Ensino de Inglês: Uma Experiência Móvel

7.3.1 Público Alvo

O projeto foi concebido inicialmente para atender alunos adultos profissionais que já concluíram seus estudos, mas as atividades podem ser utilizadas para alunos do ensino secundário e universitários.

7.3.2 Objetivos

Uma das grandes dificuldades observadas em alunos considerados *false beginner* já se nota na utilização de tempos verbais apresentados em níveis básicos como o passado e o presente simples. O objetivo principal deste projeto é rerepresentar estas estruturas de uma maneira simples, visual e em doses pequenas, porém constantes, para

que o aluno se familiarize e possa recriar, através de pequenos projetos, estas mesmas estruturas, compartilhando suas experiências pessoais e auxiliando assim na internalização.

O aprendizado através de projetos baseados em tarefas mais conhecidas, como *task-based projects*, já não é novidade entre os meios educacionais. Nunan (2004) afirma que

Pedagogicamente, o ensino de línguas baseado em tarefas reforça os seguintes princípios e práticas:

- Uma seleção de materiais com conteúdo baseado na necessidade do aluno.
- Uma ênfase em aprender a se comunicar por meio da interação em outro idioma.
- Introdução de registros textuais autênticos no ambiente de aprendizado.
- Criação de oportunidades para que os alunos concentrem-se não só na língua, mas também no próprio processo de aprendizagem.
- Um aprimoramento das experiências pessoais dos alunos como elementos importantes que contribuem para a aprendizagem.
- Efetuar a conexão da linguagem aprendida em sala de aula a com o uso da língua fora do ambiente de ensino³⁶.

É importante ressaltar que estes projetos aparecem como uma ferramenta complementar em um processo onde os alunos já receberam o input em aulas anteriores. O memes e a produção e compartilhamento não são utilizados como a apresentação inicial do material.

7.3.3 Ferramentas Necessárias

Continuando a ter em mente a palavra evolução, na web 1.0 o usuário era um mero espectador. Na web 2.0 ele se aproxima do teclado e evolui para a condição de criador de conteúdo, mas ainda uma criação limitada ao textual. A web 3.0 imerge o usuário em seus domínios e o que antes era limitado a profissionais de informática ou a designs gráficos se faz simples e intuitivo a qualquer usuário que se disponha a aprender.

³⁶ Pedagogically, task-based language teaching has strengthened the following principles and practices:

- A needs-based approach to content selection.
- An emphasis on learning to communicate through interaction in the target language.
- The introduction of authentic texts into the learning situation.
- The provision of opportunities for learners to focus not only on language but also on the learning process itself.
- An enhancement of the learner's own personal experiences as important contributing elements to classroom learning.
- The linking of classroom language learning with language use outside the classroom.

As ferramentas escolhidas são aplicativos com os quais os alunos estão familiarizados. Essas ferramentas permitem a criação de grupos fechados que podem ser distribuídos por níveis. Outras ferramentas serão utilizadas em computadores, tendo em vista as limitações dos dispositivos móveis para criação de material. Todas as ferramentas utilizadas são gratuitas e estão divididas em grupos para facilitar a compreensão do projeto.

Websites de Criação e Edição

- Canva³⁷ – Website de criação gráfica que permite criar image macro de excelente qualidade e de fácil utilização.
- Gerador de Memes³⁸ – Website que permite a criação de memes de forma rápida e intuitiva.

Programas de Computadores

- PhotoScape³⁹ – Programa gratuito de fácil execução que permite criar gifs a partir de fotos ou partes de filmes.
- Windows Movie Maker ou qualquer outro editor de vídeo.
- Microsoft Paint ou similar.
- Criadores de pdf. <http://www.freepdfcreator.org/>

Redes Sociais e AVAS

- ELO⁴⁰ – Sistema de autoria para a produção de Recursos Educacionais Abertos e Interativos, voltados especialmente para o ensino de línguas. A plataforma ELO será utilizada para exercícios de fixação.
- Pinterest – Rede social de compartilhamento de fotos e imagens. O Pinterest será utilizado como arquivo de infográficos e similares para uma explicação visual da gramática e apresentação de novo vocabulário.
- WhatsApp – A popularidade deste aplicativo será utilizada para envio, compartilhamento e discussão dos memes.

³⁷ <https://www.canva.com/>

³⁸ <http://geradormemes.com/criar>

³⁹ <http://www.photoscape.org/ps/main/download.php?lc=pt>

⁴⁰ <http://www.elo.pro.br/cloud/>

- Facebook – Funcionará como um “quartel general” do grupo onde o aluno poderá acessar informações importantes que podem se perder no *feed* do WhatsApp.

A web 3.0 é a internet do “faça você mesmo”. Tarefas antes destinadas somente a profissionais da tecnologia da informação e a designs gráficos estão nas pontas dos dedos e no clique do mouse do usuário. Plataformas de criação são intuitivas e fáceis de utilizar. Muitas das plataformas de criação já possuem versão em português, mas como estamos trabalhando com alunos adultos, podemos deixar a tarefa um pouco mais complexa e pedir a eles que sigam as instruções em inglês. Veremos a seguir como utilizar estas plataformas de criação e os materiais.

7.3.4 Formas de Implementação

A forma de implementação do projeto está dividida em semanas, podendo ser ajustada conforme o projeto pedagógico da escola/curso. É importante ressaltar que o processo pode se estender ou encolher, respeitando o passo e a rotina dos aprendizes e também as normas andragógicas nas quais o aprendiz segue o seu próprio tempo. O cronograma abaixo aborda o presente simples, imperativos, profissões, rotinas e preferências.

1ª Semana

Apresentação do presente simples na plataforma do Facebook. Na plataforma, o aluno terá à disposição vídeos do Youtube que variam da explicação teórica a gifs animados com texto, com enfoque no presente simples. Serão disponibilizados também links de exercícios online na Plataforma ELO para o aluno exercitar mecanicamente as estruturas e infográficos no Pinterest. O Facebook será a central de operações para as discussões e postagens.

Nesse momento é importante trabalhar com registros visuais, como infográficos e vídeos explicativos mais centrados no visual. Websites como <http://www.engames.eu/> possuem diversas imagens para apresentação de tempos verbais e vocabulário específico. O site agregador de imagens Pinterest também possui um bom acervo de imagens para auxiliar os alunos. Além disso, uma pesquisa por imagens utilizando seu

navegador colhe bons resultados. Sugerimos ao professor criar um acervo de materiais e compartilhar com os colegas para facilitar e diversificar o material.

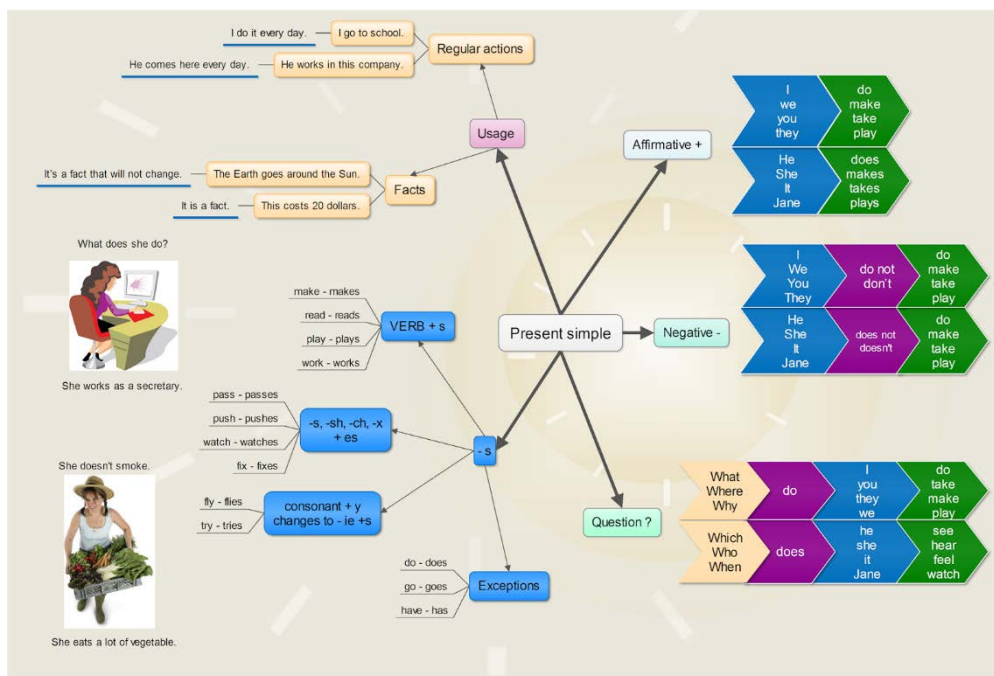


Figura 14 – Mapa do Presente Simples ⁴¹

2ª Semana

Início das postagens do primeiro grupo de memes: “Success Kid”, “Actual Advice Mallard” e “The Most Interesting Man in the World”. Inicialmente será postado um meme por dia e o professor deverá iniciar discussões a respeito do mesmo. As perguntas serão direcionadas às atividades ao dia a dia, rotinas e preferências dos alunos. O professor deverá solicitar aos alunos que escolham um meme e criem, com base na sua escolha, um sobre seu dia a dia. Este meme deverá ser postado no Facebook e no WhatsApp.

⁴¹ <https://1.bp.blogspot.com/-hawlb0WVrWQ/VzMspKdP7VI/AAAAAAAAAGVY/C9t-JqKLsWABFh5UzNUTkXPPdoFDgesJACKgB/s1600/Present-simple-tensecor.png>

Criação de Memes: Instruções

- Acessar o site gerador de memes: <http://www.livememe.com/awx9aap>
- Clicar na figura correspondente
- Inserir o texto “top” e “bottom”
- Clicar em “generate meme”
- Salvar em seu computador ou enviar para o Facebook.

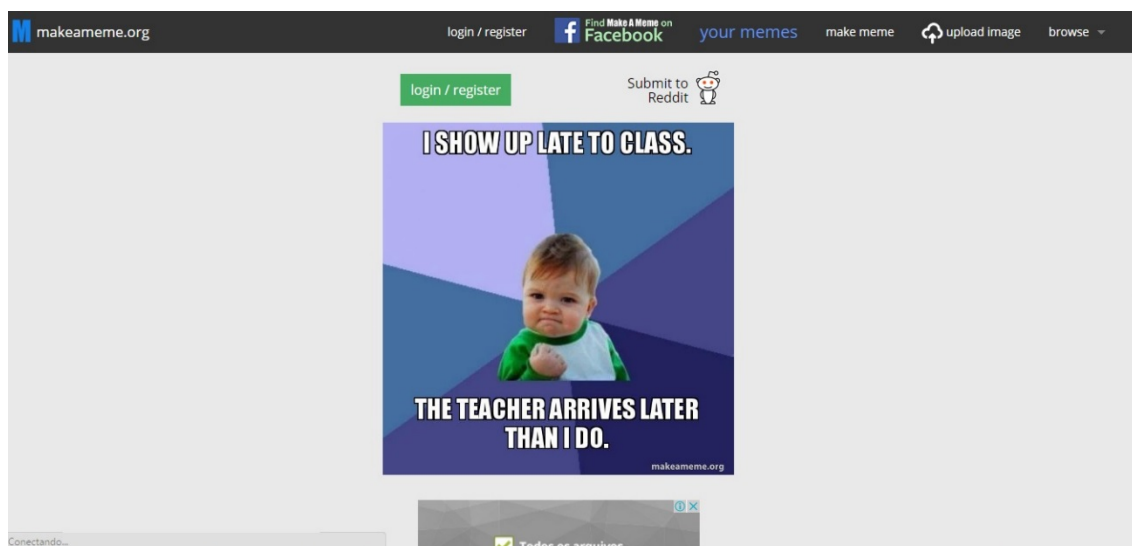
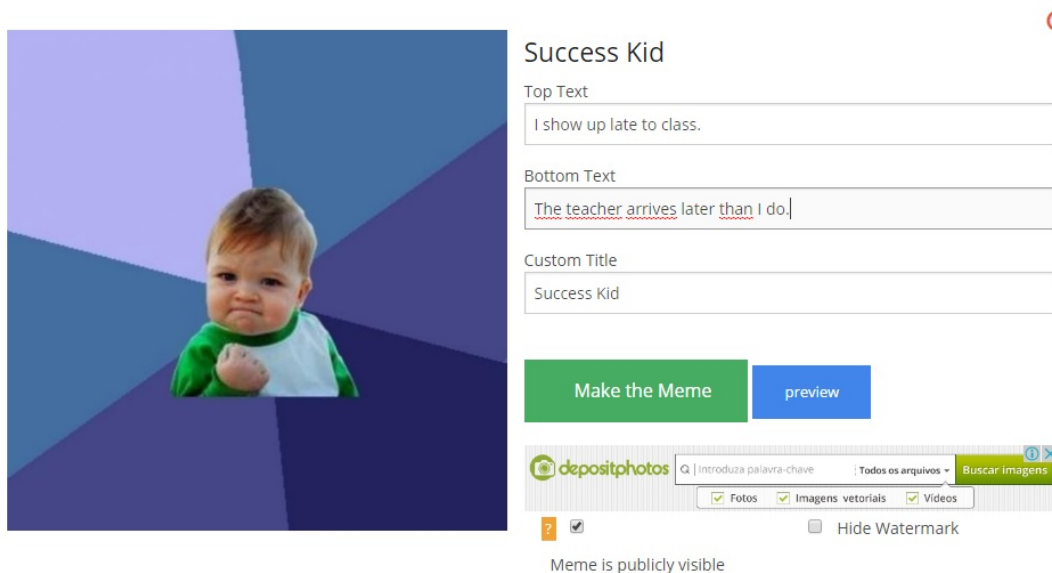


Figura 15: Criação do meme “Success Kid” utilizando o site makeameme.org

Existem diversos sites geradores de memes e todos seguem o mesmo processo de funcionamento, modificando somente a apresentação visual do website. Recomendamos o uso dos sites em inglês para que a criação dos alunos seja um pouco mais desafiadora. Memes estão entre as formas de expressão mais populares na Internet

e, devido a essa popularidade, imagens macro são incontáveis e nem todas podem ser utilizadas na educação, devido a fatores que variam de erros gramaticais (*I can has cheezburger*) a conteúdo inapropriado, controverso e politicamente incorreto.

Após a postagem, o professor iniciará uma discussão sobre rotinas com os alunos, praticando wh-questions e advérbios de frequência. É sempre bom começar com suas próprias experiências:

Good morning, students. This is my typical morning:

I get up every day at 6:00 a.m.

I go to work by bus, but sometimes I drive to work.

I start work at 8:00 a.m.

I have lunch at a restaurant at noon.

What about you, guys?

Os alunos participam do chat no WhatsApp compartilhando suas rotinas, com o professor ajudando quando necessário.

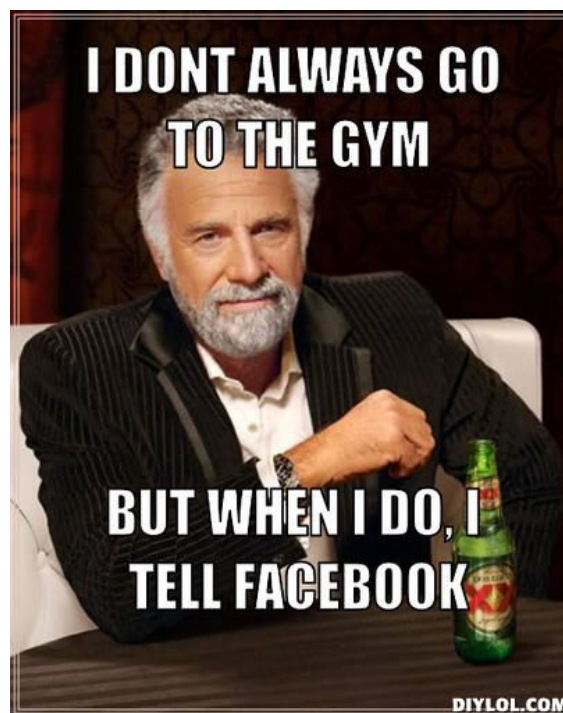


Figura 16: The most Interesting Man in the World

A postagem do meme acima será utilizada como *lead-in* para conversar sobre atividades de lazer. O professor iniciará a discussão compartilhando suas rotinas e chamando os alunos para a discussão:

I exercise three times a week.
I don't like to go to the gym.
I prefer to go running in the park.
What about you?
Do you exercise?
Do you like sports?



Figura 17: Actual Advice Mallard

O meme do mallard será utilizado para discutir sobre o fim de semana:

I usually get up early on the weekends. I like to enjoy them.
What time do you get up on the weekends?
What do you usually do on Saturdays and Sundays?
Do you like to stay home and relax on Sundays evenings, or do you like to go out?

É bom lembrar que os memes permitem modificações e o professor pode utilizar o vocabulário que quiser trabalhar: comida, música, filmes, etc.

3ª Semana

Postagem do meme “What People Think I Do / What I Really Do” do professor e início de uma discussão sobre sua atividade profissional. Os alunos então deverão criar um meme sequencial sobre sua profissão e postar na plataforma do Facebook e no WhatsApp.

Criação de Memes: Instruções

- Acessar o site gerador do meme: <http://frabz.com/meme-generator/what-i-do/>
- Inserir o nome da profissão na parte superior.
- Clicar em cada imagem para substituir e clicar nas caixas de texto no campo inferior de cada figura.
- Clicar em “generate meme”.
- Salvar em seu computador ou enviar para o Facebook.

Perception: What (people think) I Do Generator

What I do, what I really do, what people think I do... let us know!
We've put in a few images to get you started. Click on Text to Change it. Click on an Image to Change it. Delete all images in a row to omit a row. Click "Save & Share" when you're done!



Figura 18: What People Think I Do / What I Really Do

O professor iniciará a discussão falando sobre sua rotina de trabalho e pedirá aos alunos para compartilhar as suas.

I am a teacher/professor.

I work at Universidade Federal de Minas Gerais.

I work around 40 hours a week.

I usually work at home preparing my classes.

I love my job.

What about you?

4ª Semana

Postagem dos pôsteres musicais, seguindo o mesmo formato: os alunos deverão compartilhar com seus companheiros uma imagem macro do seu artista/grupo preferido com um trecho de sua música. Os alunos deverão justificar a postagem explicando o motivo da escolha da música.

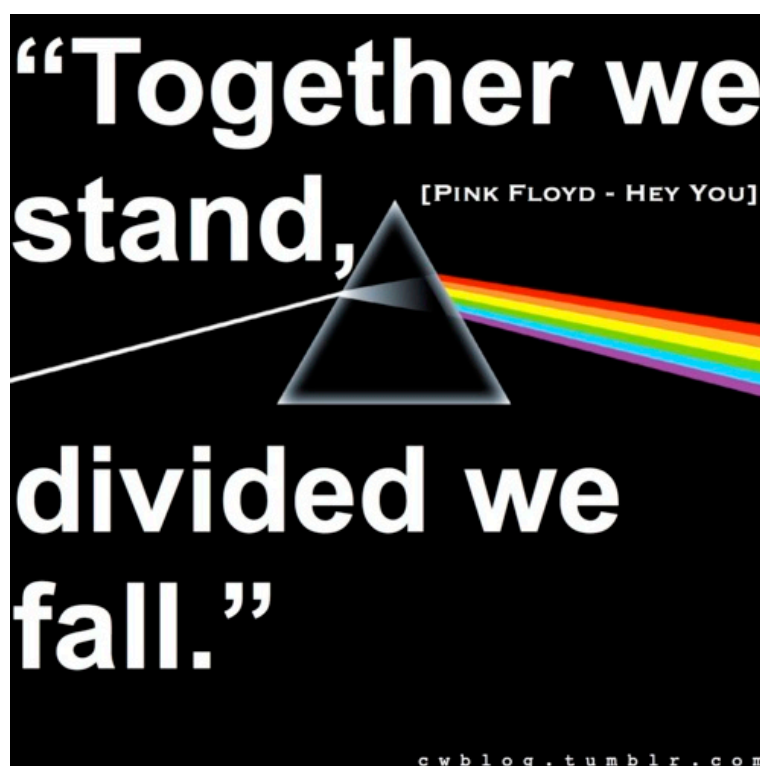


Figura 19: Um exemplo de pôster musical.⁴²

⁴² http://25.media.tumblr.com/tumblr_lulxpgr8aO1r6qgmno1_500.jpg

Sugestão de perguntas para início da discussão.

What kind of music do you like?

How often do you listen to music?

How many songs do you have in your smartphone?

What kind of music do you hate?

What is your favorite singer/band?

Para a criação do pôster musical, sugerimos a utilização da plataforma de criação Canva⁴³. É necessário fazer o *log in* utilizando a conta do Google ou Facebook e a versão gratuita oferece as ferramentas básicas para a criação de imagem macro de qualidade profissional.

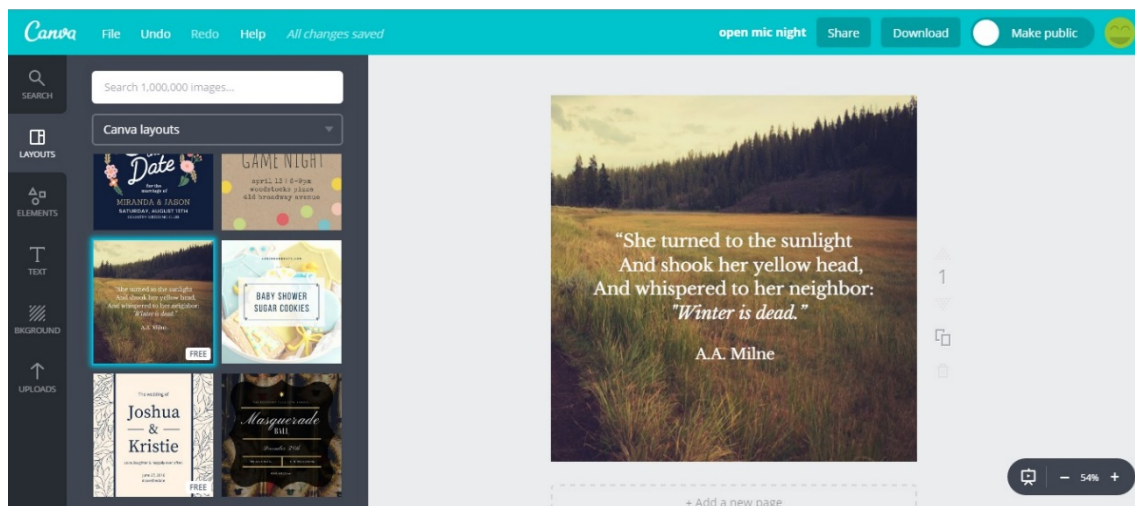
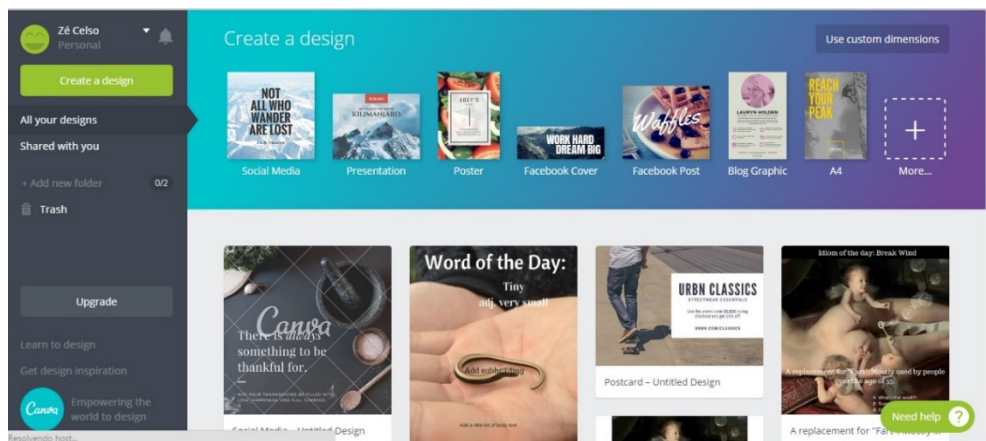


Figura 20: Plataforma de design gráfico Canva.

⁴³ <https://www.canva.com/>

Instruções:

- Registrar com sua conta do Google ou Facebook.
- Escolher um *design*: Social Media, pôster etc, no canto superior da página.
- A barra de ferramentas se encontra à esquerda: pode-se escolher um layout, elementos, inserir texto ou modificar o background. O Botão upload permite a utilização de imagens salvas no computador.
- Após a criação, o pôster pode ser salvo ou compartilhado em redes sociais.

5ª Semana

Postagem dos vídeos/gifs DIY de comida e trabalhos manuais. O professor deverá guiar os alunos a discutirem suas preferencias culinárias (I like/I don't like) e a compartilharem uma receita simples com seus colegas. A plataforma de vídeos do Youtube possui diversos canais de DIY (Do it yourself). Os vídeos podem ser baixados já na extensão Webm.

Sugestão de perguntas:

I don't cook very well, but my wife loves to cook.

I usually have lunch in a restaurant but I always have dinner at home.

I love Chinese food.

I don't like Japanese food.

What about you?

Instruções

- a. Acesse o canal *Tasty* do Youtube e escolha uma receita. Sugerimos uma receita com mais texto para que os alunos possam estudar medidas e vocabulário específico.

<https://www.youtube.com/channel/UCJFp8uSYCjXOMnkUyb3CQ3Q>

- b. Copie o endereço do link do vídeo.

c. Acesse o site keepvid⁴⁴, cole o link do Youtube, clique em download e escolha a opção Webm. Salve em seu computador e compartilhe no WhatsApp.

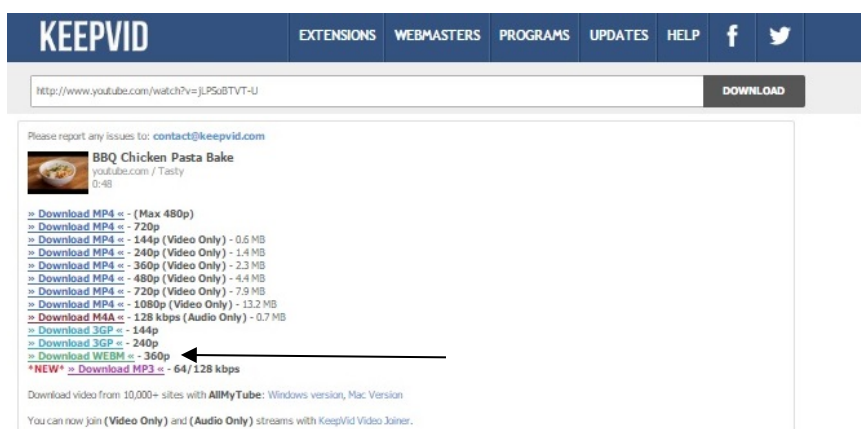


Figura 21: Keepvid – Site de download e conversão de vídeos

6ª Semana

Postagens das webcomics “Benefits of Having a Cat” e “Annoying Little Things”. Webcomics são muito populares na internet e são encontradas em diversos formatos. O formato de *comics* que iremos utilizar consiste em somente um painel, onde podem ser agrupadas no formato pdf para serem lidos como uma publicação. Sugerimos um criador de pdf gratuito (<http://www.freepdfcreator.org/>).

Sugestão de Sites para procura de webcomics

Bored Panda – <http://www.boredpanda.com/category/comics/>

Imgur – <http://imgur.com/search?q=webcomics>

Deep Dark Fears – <http://deep-dark-fears.tumblr.com/>

⁴⁴ <http://keepvid.com/>

DEEP DARK FEARS



Figura 22: Deep Dark Fears - Webcomic

7.4 Processo de Avaliação

O processo de avaliação no ensino a distância se afasta dos modelos tradicionais que assumem um caráter seletivo, autoritário e punitivo. O processo de avaliação será feito de forma contínua, durante todo o curso, monitorando e acompanhando os passos dos alunos. No caso do projeto dos memes, que é utilizado como um material complementar, o professor deverá avaliar as construções dos memes, participações e discussões nas redes sociais.

7.5 Considerações Finais

O projeto de uso de memes para o ensino de inglês segue também o propósito “mutante” dos memes. O professor/tutor, com sua criatividade, poderá modificar, aumentar, diminuir e adaptar o projeto para atender seus alunos. A internet é uma fonte inesgotável de materiais e ferramentas e o professor deve estar sempre navegando e pesquisando novas tendências e ferramentas.

Referências Bibliográficas

- AZRI, Rashid Hamed Al et al. The Effect Of Using Authentic Materials In Teaching. International Journal Of Scientific & Technology Research. India, p. 249-254. out. 2014. Disponível em: <<http://www.ijstr.org/final-print/oct2014/The-Effect-Of-Using-Authentic-Materials-In-Teaching.pdf>>. Acesso em: 08 jul. 2016.
- BLACKMORE, S. (1999). The Meme Machine. New York, NY: Oxford University Press.
- CERCONE, K. (2008). Characteristics of adult learners with implications for online learning design, AACE Journal, 16(2), 137-159.
- CHANDLER, Robert Curry. MEME WORLD SYNDROME:: A CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS OF THE FIRST WORLD PROBLEMS AND THIRD WORLD SUCCESS INTERNET MEMES. 2013. 97 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arts, Nicholson School Of Communication, University Of Central Florida, Orlando Fl, 2013. Disponível em: <http://etd.fcla.edu/CF/CFE0004828/Chandler_Robert_C_3127154_MA.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2016.
- DAVISON, Patrick. "The Language of Internet Memes." The Social Media Reader. Ed. Michael Mandiberg. 120-134. Web.
- DAVISON, Patrick. The Social Media Reader. The Language of Internet Memes. New York University, 2012.
- DAWKINS, R. (2006). The Selfish Gene. New York, NY: Oxford University Press. (original work published 1976)
- DYNEL, Marta. "I Has Seen Image Macros!": Advice Animal Memes as Visual-Verbal Jokes. 2016. Disponível em: <<http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/4101/1556>>. Acesso em: 13 jun. 2016.
- HUG, Theo; FRIESEN, Norm. Outline of a Microlearning Agenda. Elearning Papers. Paris, p. 1-13. set. 2009. Disponível em: <https://www.academia.edu/2817967/Outline_of_a_Microlearning_agenda>. Acesso em: 09 ago. 2016.
- JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. Introduction to Spreadable Media. (2013). Disponível em <http://nyupress.org/webchapters/jenkins_intro.pdf>. Acesso em: 06 abril 2016.
- KOLB, D. (1984). Experiential Learning. New Jersey: Prentice-Hall.
- MERRIAM, S. B. (2008). The new update on adult learning theory. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc. Chapter 9: Adult Learning Theory for the Twenty-First Century – pages 93-98 (Lisa Baumgartner).

NUNAN, David. Task-Based Language Teaching. Cambridge: University Press, 2004. 222 p. Disponível em: <[http://www.educ.ualberta.ca/staff/olenka.bilash/best_of_bilash/task-based language teaching.pdf](http://www.educ.ualberta.ca/staff/olenka.bilash/best_of_bilash/task-based_language_teaching.pdf)>. Acesso em: 23 jun. 2016.

PRIMO, Alex. Avaliação em processos de educação problematizadora online. In: Marco Silva; Edméa Santos. (Org.). Avaliação da aprendizagem em educação online. São Paulo: Loyola, 2006, v., p. 38-49.

RICHARD Duda, Henry Tyne. Authenticity and Autonomy in Language Learning. Bulletin suisse de Linguistique appliquee, 2010, 92, pp.86-106. <hal-00525058v2>

SILVA, Guilherme de Léo. ARTE E A CULTURA DOS MEMES. Polêmica: As Nossas Certeza Serão Sempre Provisórias, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p.130-134, mar. 2012. Trimestral. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/polemica/rt/prINTERfriendly/2999/2176>>. Acesso em: 02 jun. 2016.

SOUZA, Marcia Izabel Fugisawa; AMARAL, Sérgio Ferreira do. Modelo de Produção de Microconteúdo para Aprendizagem com Mobilidade. 2013. 17 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação, Ciências Sociais na Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000919649>>. Acesso em: 10 ago. 2016.

SUN, Geng et al. Drawing micro learning into MOOC: using fragmented pieces of time to enable effective entire course learning experiences. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTER SUPPORTED COOPERATIVE WORK IN DESIGN, 20, 2015, Nanchang. 2015 IEEE 19th International Conference on Computer Supported Cooperative Work in Design. Nanchang: Ieee Smc Society, 2015. p. 308 - 313. Disponível em: <<http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=5191&context=eispapers>>. Acesso em: 04 ago. 2016.

TAMO, D. 2009: The Use of Authentic Materials in Classrooms