

TOONY TOOL E TIMETOAST: DESCRIÇÃO E POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS PARA CRIAÇÃO DE OBJETOS DIGITAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM¹

Greice da Silva CASTELA - UNIOESTE²

Cristina de Souza VERGNANO-JUNGER - UERJ³

RESUMO: Nossa pesquisa é fruto do estágio pós-doutoral na Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Insere-se na perspectiva teórica da Linguística Aplicada, constitui um estudo documental com abordagem qualitativa de análise e método de investigação exploratório. O recorte aqui apresentado abrange a descrição dos programas *Toony Tool*, que permite criar *memes* e fotos personalizadas a partir de várias *imagens*, e *Timetoast*, que possibilita criar linhas do tempo a partir de vários formatos e imagens. Além disso, propomos possibilidades pedagógicas para os Objetos Digitais de Ensino e Aprendizagem (ODEAs) gerados a partir desses programas. Elaboramos um quadro geral com breve descrição de que tipo de programas se enquadram na mesma categorização dos destacados neste trabalho, possibilidades pedagógicas e sugestões de atividades para os ODEAs que podem ser criados por meio deles. Também criamos outro quadro específico para descrever mais detalhadamente cada um dos aplicativos. Esperamos motivar professores, não somente de Espanhol como Língua estrangeira, mas também de língua materna e de outras línguas estrangeiras, a utilizarem ODEAs gerados por tais aplicativos em suas aulas.

¹ O presente artigo foi realizado com apoio da Fundação Araucária/SETI, por meio de bolsa de pós-doutorado.

² Pós-doutoranda em Letras na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professora Associada da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste). Bolsista Fundação Araucária. Professora dos Programas de Pós-graduação em Letras- PPLG e PROFLETRAS, na Unioeste. greicecastela@yahoo.com.br

³ Pós-doutora em Linguística Aplicada. Professora associada aposentada da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professora do Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Letras na UERJ. Supervisora da pesquisa descrita. crisvj.uerj@gmail.com

Palavras-chave: *Toony Tool*; *Timetoast*; ODEAs; Descrição de aplicativos; Possibilidades pedagógicas.

INTRODUÇÃO

O recorte, realizado para este artigo, faz parte da pesquisa do estágio pós-doutoral que realizamos na Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Abrange a descrição dos programas *Toony Tool*, que permite criar *memes* e fotos personalizadas a partir de várias *imagens*, e *Timetoast*, que possibilita criar linhas do tempo a partir de vários formatos e imagens. Além disso, propomos possibilidades pedagógicas para os Objetos Digitais de Ensino e Aprendizagem (ODEAs) gerados a partir desses programas.

Esta investigação se insere na perspectiva teórica da Linguística Aplicada, constitui um estudo documental com abordagem qualitativa de análise e método de investigação exploratório. Elaboramos um quadro geral com breve descrição de que tipo de programas se enquadram na mesma categorização dos destacados neste trabalho, possibilidades pedagógicas e sugestões de atividades para os ODEAs que podem ser criados por meio deles. Em outro quadro específico descrevemos mais detalhadamente cada um destes aplicativos.

O PROGRAMA TOONY TOOL

Arango Pinto (2015) afirma que “atualmente, na cultural digital os memes são entendidos comumente como qualquer texto, imagem ou vídeo que, com certo sentido humorístico, se comparte nas redes sociais.” (ARANGO PINTO, 2015, p.115, tradução nossa). Fenna (2019), em sua dissertação sobre memes da internet, esclarece em relação a eles que

Composto de linguagens verbais e não verbais combinadas, a maioria dos memes de internet é produzida a partir de imagens e/ou

textos conhecidos na rede, com um toque de humor. Nessa combinação, tanto a imagem quanto o texto podem ter seus significados alterados ao logo do tempo. (FENNA, 2019, p. 26)

Para Arango Pinto (2015), é possível integrar pedagogicamente os memes a partir de habilidades digitais, habilidades cognitivas, conhecimentos e atitudes por parte dos alunos que os criarem, conforme a tabela a seguir:

Tabla 1. Habilidades, conhecimentos e atitudes na construção e difusão de memes.

Habilidades digitais	Habilidades cognitivas	Conhecimentos	Atitudes
Busca e seleção de informação.	Observação.	Da realidad específica (contexto)	Crítica social.
Edição.	Análise.	Noticiosos.	Curiosidade.
Difusão na rede.	Síntese.	Ortográficos.	Criatividade.
			Respeito.

Fonte: Arango Pinto (2015, p.123 – tradução nossa).

No quadro 1, apresentamos um panorama das possibilidades de aplicação de programas, como o *Toony Tool* que permitem criar memes e fotos personalizadas a partir de várias imagens, sejam estas disponíveis na internet ou de arquivo pessoal de quem o utiliza.

Quadro 1: Possibilidades pedagógicas do *Toony Tool*

Breve descrição:	Programa que permite criar memes, fotos personalizadas e HQ com um único quadro a partir de várias imagens		
Possibilidades pedagógicas:	Elaborar textos multimodais como memes, fotos personalizadas e HQ com um único quadro.		
Propostas de atividades:	App utilizado: <i>Toony Tool</i>		
	Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos

	Produção textual	Elaborar texto do gênero discursivo meme.	Gênero discursivo meme. Habilidade de produção textual.
	Produção textual	Elaborar uma HQ com um único quadro.	Gênero discursivo HQ. Habilidade de produção textual.
	Produção textual	Elaborar fotos personalizadas divertidas com inserção de texto e figuras para ilustrar uma outra produção textual criada pelo aluno.	Gênero discursivo fotos personalizadas. Habilidade de produção textual. Relação entre texto verbal e não verbal.
Adequado para:		<input checked="" type="checkbox"/> ensino fundamental I <input checked="" type="checkbox"/> ensino fundamental II <input checked="" type="checkbox"/> ensino médio <input checked="" type="checkbox"/> ensino superior <input checked="" type="checkbox"/> professores	
-Nome:		<i>Toony Tool</i>	

Fonte: Elaborado pelas autoras

Já, no quadro 2, descrevemos o programa *Toony Tool*, apresentando suas especificidades.

Quadro 2: Descrição do Programa *Toony Tool*

- Site:	< www.toonytool.com >
- Aplicativo para Download:	(<input type="checkbox"/>) Sim, no Google Play Store e na App Store –Apple (<input checked="" type="checkbox"/>) Não
- Idioma:	Inglês e Holandês.
- Custo:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Gratuito (<input type="checkbox"/>) Pago
- Link para tutorial:	< www.youtube.com/watch?v=zBnYG9MPauQ >
- Idioma do tutorial:	tutorial sem áudio com a página traduzida ao italiano
- Nível de dificuldade:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Fácil (<input type="checkbox"/>) Médio (<input type="checkbox"/>) Difícil
- Customização:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim (<input type="checkbox"/>) Não É possível, por exemplo, escolher foto de fundo ou usar outra salva, inserir balões de fala, figuras e texto escrito.
- Armazenamento da produção:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim (<input type="checkbox"/>) Não Permite armazenar o arquivo criado na própria plataforma, sendo que só quem o elaborou ou quem tem o <i>link</i> dele conseguem visualizá-lo.
- Download da produção:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim (<input type="checkbox"/>) Não Permite baixar as produções em formato JPG.
- Escrita colaborativa:	(<input type="checkbox"/>) Sim (<input checked="" type="checkbox"/>) Não
- Compartilhamento:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim (<input type="checkbox"/>) Não Possibilita compartilhar direto no perfil do usuário nas redes sociais do Twitter, Facebook, Pinterest e Google+. Também permite incorporar a produção a um site, blog e fórum. Outra opção é a de compartilhar o <i>link</i> direto para o arquivo.
- Visualização:	(<input type="checkbox"/>) Pública (<input checked="" type="checkbox"/>) Restrita Só usuários com o <i>link</i> podem visualizar o arquivo.
- Permite comentar a produção:	(<input type="checkbox"/>) Sim (<input checked="" type="checkbox"/>) Não
- Permite imprimir:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim (<input type="checkbox"/>) Não
- Banco de imagens:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim (<input type="checkbox"/>) Não Na seção ‘Forma’ há letras, números e imagens que podem servir para o formato da nuvem de palavras, também é possível inserir uma imagem que o próprio usuário tenha salva.
Observação:	Não necessita cadastro nem <i>login</i> . A opção ‘Editar resultados’ encaminha para o editor de fotos < www.editorfotosgratis.com >.

Fonte: Elaborado pelas autoras

Dois exemplos de utilização de textos elaborados com este programa são os apresentados nas Figuras 1 e 2 a seguir.

Figura 1: Foto personalizada elaborada no *Toony Tool*



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 2: Meme elaborado no *Toony Tool*



Fonte: Elaborado pelas autoras

O PROGRAMA *TIMETOAST*

Conforme explica Paterlini (2016), a linha do tempo, também chamada por *timeline*, constitui uma representação gráfica de forma linear em que se expõe uma sequência de eventos em ordem cronológica.

No quadro 3, expomos as possibilidades de aplicação de programas, como o *Timetost* que permitem criar linhas do tempo, inserindo imagens e parte escrita. Estas podem ser utilizadas com informações de diversos gêneros discursivos.

Quadro 3: Possibilidades pedagógicas do *Timetost*

Breve descrição:	Programa que permite criar linhas do tempo a partir de vários <i>designs</i> /formatos e imagens.		
Apps:	Timetost		
Possibilidades pedagógicas:	Timetost: Producir linha do tempo para textos de diversos gêneros como: biografia, autobiografia, relato de experiências vividas, como viagens, fatos históricos e textos científicos (descobertas científicas).		
Propostas de atividades:	App utilizado: <i>Timetost</i>		
	Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
	Produção textual	Producir uma linha do tempo a partir de textos de outro gênero.	Gênero discursivo linha do tempo. Dados e informações referentes: <ul style="list-style-type: none">• à biografia,• à autobiografia,• a relato de experiências vividas, como viagens,• a fatos históricos• a textos científicos (descobertas científicas).

			Organização cronológica de fatos. Resumo de dados e informações de textos de vários gêneros.
Adequado para:	(<input type="checkbox"/>) ensino fundamental I	(<input type="checkbox"/>) ensino fundamental II	
Observação:			<p>Devido à variedade de <i>designs</i>/ modelos de gêneros, possibilita a produção de textos verbais e verbo-visuais de forma rápida.</p> <p>Como permite elaborar linhas do tempo a partir da leitura e compreensão de outros textos e gêneros discursivos, este programa contribui para um trabalho de pós-leitura, que amplia e organiza a compreensão de textos em outros gêneros. Neste sentido, embora seja um programa que favoreça a produção textual, relaciona-se diretamente com a compreensão.</p>

Fonte: Elaborado pelas autoras

Na sequência, apresentamos, no quadro 4, a descrição do programa *Timetoast*, trazendo suas especificidades.

Quadro 4: Descrição do Programa *Timetoast*

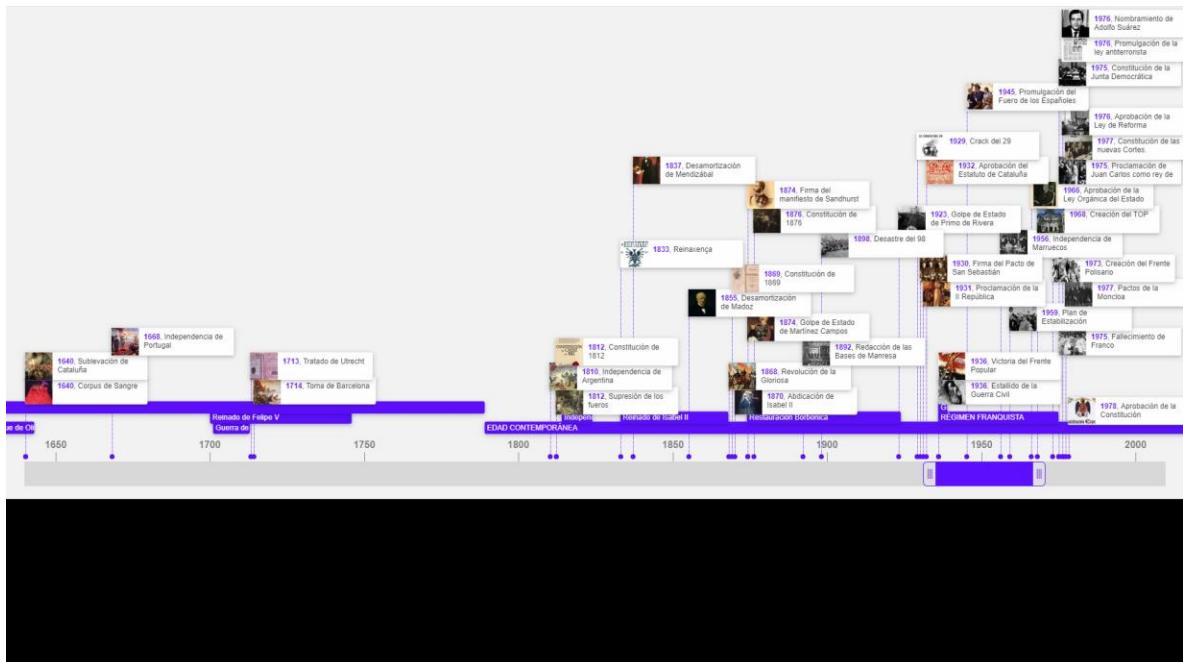
-Nome:	Timetoast
- Site:	< www.timetoast.com >
- Aplicativo para Download:	(<input type="checkbox"/>) Sim, no Google Play Store e na App Store –Apple (<input checked="" type="checkbox"/>) Não
	<i>Não</i> é necessário instalação, pois funciona diretamente a partir de uma janela do navegador da Internet.
- Idioma:	Inglês.
- Custo:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Gratuito (<input checked="" type="checkbox"/>) Pago
	Há opção gratuita com restrição de algumas funções.
- Link para tutorial:	< https://www.youtube.com/watch?v=y97USWjQuwY >
- Idioma do tutorial:	Português
- Nível de dificuldade:	(<input type="checkbox"/>) Fácil (<input checked="" type="checkbox"/>) Médio (<input type="checkbox"/>) Difícil
- Customização:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim (<input type="checkbox"/>) Não

	Permite adicionar imagens e texto na versão gratuita. Na versão paga há opção de mudar cores também.
- Armazenamento da produção:	(x) Sim () Não Permite armazenar o arquivo criado na própria plataforma para visualização pública.
- Download da produção:	() Sim (x) Não Na versão gratuita não é possível. Não há a informação se a versão paga possibilita o download.
- Escrita colaborativa:	(x) Sim () Não Disponível somente na versão paga.
- Compartilhamento:	(x) Sim () Não Possibilita compartilhar direto no perfil do usuário nas redes sociais do <i>Twitter</i> , <i>Facebook</i> e <i>Pinterest</i> . Outra opção é a de compartilhar o <i>link</i> direto para o arquivo.
- Visualização:	(x) Pública (x) Restrita A visualização é restrita ao usuário enquanto o texto é rascunho, depois de publicada torna-se pública.
- Permite comentar a produção:	(x) Sim () Não
- Permite imprimir:	(x) Sim () Não
- Banco de imagens:	() Sim (x) Não O usuário pode utilizar imagens salvas em seu computador ou smartphone/iphone.
Observação:	Necessita um cadastro bem rápido. A versão gratuita só permite um usuário, um rascunho da linha do tempo por vez, mas permite publicar quantas linhas do tempo quiser. É possível traduzir a página utilizando o tradutor do navegador.

Fonte: Elaborado pelas autoras

As Figuras 3 e 4, a seguir, mostram dois tipos de visualização possível ao utilizar este programa. Na primeira se vê uma linha do tempo da história da Espanha em um *continuum* e na segunda a visualização, de parte desta mesma linha do tempo, com a visualização em um formato que permite ler sobre cada ponto da linha do tempo, neste caso, informações verbais e não verbais sobre cada ano.

Figura 3: Exemplo de modo de visualização *continuum* de uma linha do tempo sobre a história da Espanha



Fonte: <https://www.timetoast.com/timelines/linea-del-tiempo-historia-de-espana-d682832e-32a9-4d85-807d-1a0334598b02>

Figura 4: Exemplo de visualização detalhado de uma linha do tempo sobre a história da Espanha



Fonte: <<https://www.timetoast.com/timelines/linea-del-tiempo-historia-de-espana-d682832e-32a9-4d85-807d-1a0334598b02>>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tanto o Toony Tool como o *Timetoast* são programas com várias possibilidades de produção textual para diversos níveis de ensino. Estes programas fazem parte de um *corpus* abrangente da pesquisa pós-doutoral que realizamos. Ressaltamos a relevância da catalogação e exemplificação didático-pedagógica destes recursos, pois estas permitem aos docentes conhecer e compreender estes programas e suas potencialidades para o ensino.

Cabe destacar também que esta pesquisa contribui para que barreiras no uso de TICs por parte dos professores, dada a grande oferta, mas pouco preparo para tal, comecem a ser enfraquecidas.

Além disso, há o fato de que, ao ser discutido o potencial didático-pedagógico dos programas, fomenta-se a visão crítica da inserção das tecnologias na educação. Só seu uso não muda o cenário educativo para melhor, é preciso saber aplicá-las.

Com a realização desta pesquisa, e seu recorte aqui apresentado, esperamos motivar professores, não somente de Espanhol como Língua estrangeira, mas também de língua materna e de outras línguas estrangeiras, a utilizarem ODEAs gerados por estes programas em suas aulas presenciais.

REFERÊNCIAS

ARANGO PINTO, Luis Gabriel. Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. **Comunicação, mídia e consumo.** São Paulo, v. 12, n. 33, p. 110-132, jan./abr.

2015.

Disponível

em:

<<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/677>>. Acesso em 26 jun. 2019.

FENNA, Jakeline de Melo. **A compreensão do meme de internet como manifestação verbal e sua possível caracterização enquanto gênero textual.** 2019. 89 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

PATERLINI, Rodrigo. **Uma proposta para o Sistema de Timeline da UTFPR - Londrina.** Londrina, 2016. 37f. Monografia de Especialização em Desenvolvimento Web – UTFPR, Londrina, 2016. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/6175/1/LD_WEB_III_2016_11.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2019.