

DOI: [10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT15.001](https://doi.org/10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT15.001)

CONSTRUÇÃO DE PROTÓTIPO DE ENSINO: UMA EXPERIÊNCIA COM O PROGRAMA KOTOBEE

Tatiani Daiana de Novaes

Professora do Instituto Federal do Rio Grande do Norte, Natal. E-mail: tatiani.vovaes@ifrn.edu.br.

Jane Cristina Beltramini Berto

Professora Adjunta da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Unidade Acadêmica de Serra Talhada (UAST). Pós-doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Crítica Cultural Pós-Crítica da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Líder e pesquisadora do Grupo de Estudo e Pesquisa em Linguagem e Educação (GEPLÉ), cadastrado no diretório da CNPq. E-mail: jane.beltramini@ufrpe.br.

Jonathas de Paula Chaguri

Professor Adjunto da Universidade de Pernambuco (UPE–Campus Mata Norte). Membro do Grupo de Estudo e Pesquisa em Linguagem e Educação (GEPLÉ) da UFRPE e do Grupo de Pesquisas e Estudos História da Educação, Intelectuais e Instituições Escolares (GEPHEIINSE) da UEM, cadastrados no diretório da CNPq. Email: jonathas.chaguri@upe.br

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo descrever a experiência da construção de um protótipo de ensino de Língua Portuguesa com características interdisciplinares fazendo uso do programa Kotobee Author e analisar até que ponto o protótipo criado contempla as concepções de ensino da era digital, mais especificamente: a pedagogia dos multiletramentos, o paradigma da aprendizagem interativa e o web-curriculo. A pesquisa está situada no campo da Linguística Aplicada, principalmente nas concepções apresentadas em Moita Lopes (2006) e foi realizada a partir de uma abordagem qualitativo-interpretativista e descritiva, embasada nos estudos do multiletramentos. O estudo

DOI: [10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT15.001](https://doi.org/10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT15.001)

conclui que ainda que os protótipos, de uma maneira geral, não abranjam de forma completa o novo “ethos” dos sujeitos dos letramentos digitais, percebe-se que eles são materiais privilegiados, uma vez que potencializam: o ensino voltado para os letramentos digitais, a colaboração e a interatividade. Afinal, todo processo de mudança educacional é lenta e acontece de forma gradual.

Palavras-chave: Protótipo. Kotobee Author. Língua Portuguesa. Ensino na era digital.

INTRODUÇÃO

As práticas discursivas sociais da atualidade estão intimamente relacionadas às tecnologias digitais da informação e da comunicação. Tais práticas alteraram as formas de ler, escrever, comprar, protestar, criar, produzir, aprender, relacionar-se etc. Isso tudo aponta para novas maneiras de ensinar e aprender, de produzir conhecimento e objetos digitais de aprendizagem. Assim, estamos em um momento em que se vem refletindo e questionando o futuro dos materiais didáticos impressos e investigando os materiais digitais.

Os multiletramentos exigem novas posturas, práticas e valores, uma vez que possuem outra lógica. Eles são, em sua essência, mais “participativos”, “colaborativos” e “distribuídos” do que os letramentos convencionais. Também são menos “individualizados” e “centralizados no autor” (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 9).

O que nos interessa nesta pesquisa são os protótipos de ensino baseados na concepção de letramentos digitais e criados a partir da pedagogia dos multiletramentos. Tal pedagogia baseia-se na ideia de formar os sujeitos com habilidades no campo do “saber fazer”, usando as diversas ferramentas relacionadas às práticas letradas.

Rojo (2017) conceitua os protótipos de ensino como materiais de ensino digitais abertos, flexíveis, interativos, editáveis, navegáveis, que possibilitam a interação e a colaboração de estudantes e, ao mesmo tempo, constituídos por um discurso autoral/professoral por meio do qual os docentes possam fazer escolhas, usar os textos, mídias etc. do seu próprio repertório.

Os protótipos não deixam de ser uma espécie de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs). Segundo Araújo (2013), trata-se de um “recurso digital reutilizável que se presta a servir como ferramenta de ensino em diversos contextos educacionais”, podendo ser animações, games, propostas de atividades, infográficos, textos, simuladores, áudios etc. A esse respeito, Rojo (2017, p.13) acrescenta que, “no limite, qualquer objeto que circula na Web pode ser incluído como parte integrante de uma proposta de ensino, transformando-se, assim, em ODA”.

As principais características de um ODA são: a granularidade e a reusabilidade relativas. Segundo Mendes, Sousa e Caregnato

(2004, p. 3), reusabilidade é quando o ODA “é reutilizável várias vezes em diversos ambientes de aprendizagem”; já a granularidade é “o conteúdo em pedaços, para facilitar sua reusabilidade”. As duas características podem estar presentes em protótipos de ensino e estão no protótipo que será analisado nas seções seguintes.

Este artigo tem como objetivos: a) descrever a experiência da construção de um protótipo de ensino de Língua Portuguesa com características interdisciplinares fazendo uso do programa *Kotobee Author*; e b) analisar até que ponto o protótipo contempla as concepções de ensino da era digital, mais especificamente: a pedagogia dos multiletramentos, o paradigma da aprendizagem interativa e o webcurrículo. A pesquisa está situada no campo da Linguística Aplicada¹, tendo por base, principalmente, as concepções apresentadas por Moita Lopes (2006) e foi realizada a partir de uma abordagem qualitativo-interpretativista e descritiva, com base nos estudos do multiletramentos.

A CONSTRUÇÃO DE UM PROTÓTIPO DIGITAL

Kotobee é um programa pago que também possui uma versão gratuita para o Windows e o Mac, que, ao ser baixado no computador, possibilita que o usuário crie e-books com funcionalidades, ou seja, é possível colocar imagem, áudio, atividades, âncora, vídeos, hiperlinks, widget, equação, imagem 3D e atividades (de verdadeiro ou falso, de marcar X, de resposta curta, de arrastar e soltar), nem todas as funcionalidades, mas grande parte é liberada na versão gratuita do programa. Para a criação do protótipo descrito neste artigo, foi usada a versão gratuita, que tem como principais obstáculos a limitação de número de capítulos e de MB (megabytes).

O programa possui uma espécie de assessoria por e-mail que responde prontamente à todas as dúvidas enquanto o usuário cria seu e-book interativo e multissemiótico. Isso acontece, inclusive, na versão gratuita. O protótipo foi publicado sem custos em uma nuvem que é a biblioteca virtual do KOTOBEE (2022).

1 Não se trata de aplicação de teorias linguísticas no ensino, mas de uma Linguística Aplicada “transgressora” e interdisciplinar (MOITA LOPES, 2006), com foco na prática social. O ensino proporciona uma em meio a tantas práticas sociais.

O grande tema escolhido para o protótipo foi “*Como podemos agir no mundo e transformá-lo? Como podemos fazer isso coletivamente?*”. O produto didático possui oito capítulos, sendo que um deles contém quatro subcapítulos.

Há relações interdisciplinares com componentes curriculares presentes em cursos de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional, são eles: Relações Interpessoais, Fotografia Básica e Seminário de Pesquisa. Essas relações também estão presentes nos já conhecidos componentes do Ensino Médio regular: Sociologia, Arte e História.

Ao final de cada capítulo e subcapítulo, são descritos os principais objetivos da seção e há uma pergunta ou um pequeno parágrafo que aponta para o que será trabalhado em uma próxima seção. Isso não impede que os capítulos e subcapítulos sejam trabalhados separadamente e/ou fora da ordem, se esse for o desejo dos estudantes e professores, uma vez que uma seção não é pré-requisito da outra.

Depois de criado o protótipo, o programa permite salvar/exportar o arquivo para: EPUB, EPUB criptografado, Kindle, PDF, Word Doc (os chamados arquivos padrão). Também é possível exportar para um aplicativo da web, para um aplicativo móvel nativo, para o hospedeiro on-line e para a biblioteca on-line do Kotobee (opção escolhida pela pesquisadora). Mesmo depois de publicado, a pesquisadora conseguiu fazer alterações e republicar o protótipo. Ele passa a ser armazenado em outro endereço de biblioteca.

Uma opção para a escola que tem uma conexão fraca é, ao criar o protótipo, salvar vídeos, imagens, sons na própria galeria do programa. Isso acaba usando bastante espaço (MB), mas, dessa maneira, o estudante precisará de internet apenas para baixar o Kotobee *Reader* (no seu celular, tablet, computador). Depois de baixado, é possível usá-lo sem internet. Os hiperlinks não poderão ser abertos nessa versão, mas é possível ter acesso a todos os outros materiais.

O protótipo pode ser visto no endereço <https://shared.kotobee.com/#/book/38479/reader/chapter/1?vi=0>.

PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS, PARADIGMA DA APRENDIZAGEM INTERATIVA E WEBCURRÍCULO: CONCEPÇÕES DE ENSINO DA ERA DIGITAL

Se parece óbvio que as novas tecnologias são parte essencial da vida social, há ainda muita resistência para que ela faça parte das práticas relacionadas à esfera da educação. Vídeos, simuladores, infográficos digitais, games, áudio-books, animações, mapas interativos etc., quando ocupam o espaço escolar, visivelmente não são os protagonistas, não são incorporados na prática pedagógica, apenas ilustram aquilo que é ensinado tradicionalmente, pelo menos por enquanto.

Na era digital, atualmente, o sujeito se torna cada vez mais errante, disperso, mas também mais ativo e mais produtor de informação, passando a ser uma espécie de “curador” da sua própria trajetória, daquilo que lhe é disponibilizado. Assim, ele pode comentar, curtir, remixar, reescrever, editar, deixando de ser mero espectador, simples destinatário tornando o que Rojo (2012) chama de “lautor” (leitor/autor).

Como estratégia adotada, a intenção foi criar um protótipo de ensino de Língua Portuguesa sem cair na fetichização da tecnologia, até porque é sabido que educação pública, gratuita e de qualidade (na qual trabalhamos e a qual defendemos) é uma construção social. As tecnologias digitais podem contribuir para isso, se relacionadas com um conjunto de políticas públicas emancipadoras, tais como: investimento em espaços alternativos de aprendizagem, educação integral, valorização da carreira docente, dedicação exclusiva de professores, formação continuada, inclusive, na área das novas tecnologias, entre outros fatores igualmente importantes.

O Grupo de Nova Londres estabeleceu algumas diretrizes a respeito da pedagogia dos multiletramentos, que tem como alicerce quatro ângulos pedagógicos orientadores que são: a prática situada; a instrução aberta; o enquadramento crítico e a prática transformada (COPE; KALANTZIS, 2009). A pedagogia dos multiletramentos é também chamada de pedagogia do design porque os estudantes se apropriam dos designs digitais e não digitais, desenvolvendo habilidades para serem leitores e escritores críticos

dos designs disponíveis: vídeos, imagens, textos, games, etc., tornando-se sujeitos capazes de recriá-los, o que Rojo (2012) chama de redesign.

Uma concepção importante de ensino na era digital e que dialoga com a pedagogia dos multiletramentos são os paradigmas de aprendizagem curricular e de aprendizagem interativa propostos por Lemke (2010). O paradigma curricular, muito conhecido, tem base na determinação de conteúdos escolares, em que o educador e a escola decidem o que os estudantes estudarão e quando, em que ordem farão isso. Já o paradigma de aprendizagem interativa seria “o paradigma do acesso à informação mais do que da imposição da aprendizagem” (LEMKE, 2010, p. 469). Nesse caso, o estudante atua como protagonista, decidiria o que e de qual maneira se daria o aprendizado, por sua vez, o docente teria o papel de consultor e mediador da aprendizagem:

No paradigma da aprendizagem interativa os estudantes assumem tópicos e interesses, problemas e compromissos deles próprios ou dos grupos dos quais participam. Eles encontrarão as categorias fundamentais, conceitos e princípios de todas as disciplinas básicas e, seja qual for a trilha que eles escolherem percorrer através das florestas do conhecimento, precisamente porque essas noções são de fato fundamentais e amplamente aplicáveis e, portanto, serão necessariamente encontradas onde quer que viajemos. Mas todos eles irão procurar para si mesmos uma educação essencialmente diferente, apenas com esse grau de compartilhamento que vem da interação com os outros e da utilidade comum das noções comuns (LEMKE, 2010, p. 471).

O que temos hoje nas escolas brasileiras é o paradigma curricular:

Paradigma dominante em instituições tais como escolas e universidades. O paradigma curricular assume que alguém decidirá o que você precisa saber e planejará para que você aprenda tudo em uma ordem fixa e em um cronograma fixo. Este é o paradigma do capitalismo industrial e da produção de massa baseada na fábrica. Desenvolveu-se simultaneamente a eles

e em acordos filosóficos muito próximos; dá suporte às suas redes mais amplas de emprego e carreira e se assemelha a eles em autoritarismo, planejamento de cima para baixo, rigidez, escala econômica e incompatibilidades gerais ao novo mundo baseado no 'capitalista veloz'. Por parte dos alunos, há ampla recusa e resistência, e seus resultados finais promovem pouco mais de utilidade demonstrada no mundo não acadêmico do que promovem alguns letramentos textuais e certificados de membro da classe média (LEMKE, 2010, p. 469).

Outra concepção importante, que dialoga com a pedagogia dos multiletramentos e com o paradigma de aprendizagem interativa, é o webcurrículo. Segundo Almeida (2014):

O webcurrículo se desenvolve por meio das tecnologias digitais de informação e comunicação, especialmente mediado pela internet. Uma forma de trabalhá-lo é informatizar o ensino ao colocar o material didático na rede. Mas o webcurrículo vai além disso: ele implica a incorporação das principais características desse meio digital no desenvolvimento do currículo. Isto é, implica apropriar-se dessas tecnologias em prol da interação, do trabalho colaborativo e do protagonismo entre todas as pessoas para o desenvolvimento do currículo. É uma integração entre o que está no documento prescrito e previsto [currículo estabelecido] com uma intencionalidade de propiciar o aprendizado de conhecimentos científicos com base naquilo que o estudante já traz de sua experiência. O webcurrículo está a favor do projeto pedagógico. Não se trata mais do uso eventual da tecnologia, mas de uma forma integrada com as atividades em sala de aula (ALMEIDA, 2014, p. 1).

As três concepções apresentadas nesta seção – a pedagogia de multiletramentos, o paradigma de aprendizagem interativa e o webcurrículo – serviram de alicerces para a análise do protótipo de ensino de Língua Portuguesa a ser apresentado nas próximas seções.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira questão a ser analisada é se o objeto de aprendizagem criado e disponibilizado na biblioteca do Kotobee se caracteriza como um protótipo de ensino. Afirmamos que sim. O protótipo/objeto de aprendizagem criado não é o programa de ensino, não é o currículo propriamente, mas contribui, ou seja, pode ser usado para que o docente atinja os objetivos de aprendizagem estabelecidos pelo programa de ensino. Diante disso, é possível afirmar que ele não se assemelha a um livro didático, pois este, sim, contempla todo o programa. Uma diferença é que o livro é marcado pela autoria, enquanto o protótipo não. O protótipo é uma estrutura “vazada”, ao adquirir o número de série (o primeiro autor precisa disponibilizar esse número) e instalar o kotobee no computador, outro professor/estudante pode, por exemplo, alterar os vídeos, acrescentar exemplos e editar tudo da maneira que desejar.

O protótipo/objeto de aprendizagem criado também difere em parte da sequência didática. De acordo com Schneuwly e Dolz (2004, p. 97), as sequências didáticas “são um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual”. As sequências didáticas diferem do protótipo porque não possuem, obrigatoriamente, uma relação interdisciplinar, via de regra, não são feitas de materiais multissemióticos e objetivam esgotar um gênero textual/discursivo, já o protótipo não, ou pelo menos não, necessariamente.

A segunda questão a ser analisada é se o protótipo criado se relaciona com a concepção de webcurrículo. Pensa-se que isso acontece parcialmente. O protótipo, de fato, está inserido e é desenvolvido por meio das tecnologias digitais da informação e da comunicação; é um material totalmente “informatizado”, digital, disponibilizado na rede; também é um objeto de aprendizagem que instiga o trabalho colaborativo e o protagonismo juvenil, o que ocorre, por exemplo, no capítulo intitulado “*Vocês conhecem a história de jovens que interferiram na realidade e lutaram por direitos e valores?*”. Além disso, o protótipo explora, especialmente nas perguntas norteadoras, as experiências dos estudantes, como em “*Vocês já tentaram resolver alguma insatisfação na rua onde moram ou na*

escola em que estudam?” no capítulo em que o abaixo-assinado on-line e a petição on-line são trabalhados.

Porém, o protótipo multissemiótico de ensino, por si só, não incorpora o digital na vida escolar, sozinho ele não integra efetivamente as tecnologias digitais e o currículo prescrito. Para isso, a cultura do impresso na escola teria de mudar e deveria ser ampliado o acesso à internet.

A terceira questão a ser analisada é se o protótipo criado dialoga com o paradigma de aprendizagem interativa. Pensa-se que sim. Isso porque não há imposição nem exposição de conteúdos. Nesse processo, é o estudante que atua como protagonista e constrói os saberes por meio do diálogo com o protótipo. Em nenhum momento, o material digital multissemiótico descreve, por exemplo, a diferença de polissemia e ambiguidade, as características dos movimentos sociais, os elementos composicionais do videominuto, da carta aberta ou de qualquer outro saber escolar, porém, o estudante é instigado a refletir sobre isso e ele constrói esses conhecimentos, por exemplo, por meio da pesquisa, do trabalho em grupo e das leituras de várias cartas abertas. É o que se busca promover em “*A partir das leituras de todas essas cartas abertas, das reflexões anteriores e de uma pesquisa na internet, conclua quais são as características típicas desse gênero*”, no capítulo em que o gênero carta aberta é trabalhado.

O protótipo culmina na criação de uma campanha nas redes sociais. Nesse caso, também é o estudante quem decide a pauta reivindicatória e os gêneros discursivos a ser usados. Nada é imposto. O protótipo encaminha, faz questionamentos, sugere alguns trabalhos para mediar o processo, como o *brainstorming* e a enquete, por exemplo, mas a escolha da pauta reivindicatória é coletiva e de interesse dos estudantes. Como preconiza a aprendizagem interativa, o professor passa a ser muito mais um consultor/mediador de aprendizagem.

A quarta questão a ser analisada é verificar se o protótipo criado contempla os quatro ângulos pedagógicos orientadores da pedagogia dos multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2009): a prática situada; a instrução aberta; o enquadramento crítico e a prática transformadora. No que se refere a *Situated Practice*/Prática Situada, acredita-se que o protótipo contempla parcialmente. As

atividades são significativas, não reforçando um ensino de memorização, mas de reflexão sobre as práticas discursivas. Fica explícito que o que está sendo estudado (argumentação, política, empatia, abaixo-assinado on-line etc.) será utilizado na vida pública, pois há uma aplicabilidade, é algo útil. As atividades são encaminhadas de modo que os estudantes construam os saberes de maneira consciente e a partir dos seus interesses e necessidades, como na atividade final, em que eles vão construir uma campanha nas redes sociais.

As características identitárias e as necessidades socioculturais são contempladas no protótipo em vários momentos, por exemplo, na preocupação em valorizar a cultura dos sujeitos da comunidade. É o que ocorre na atividade *“Você conhece a história de algum jovem da sua escola, comunidade, bairro ou cidade que surpreendeu a sociedade com seu protagonismo em prol da coletividade? Conte-nos como a ação dele melhorou a vida de outras pessoas. Se não conhece, responda como os jovens podem, por meio do protagonismo juvenil, contribuir com seu entorno?”*.

A mesma preocupação pode ser verificada quando são trazidos para a discussão, por meio de atividades, documentário e vídeo de uma estudante com questões sobre o movimento social estudantil secundarista intitulado #ocupaEscola, que aconteceu no Brasil, em 2016, no capítulo chamado *“As manifestações públicas podem ser uma forma de agir no mundo? Como?”*. Outro exemplo de que essas questões são contempladas no protótipo é quando ele traz a cultura do rap por meio do videoclipe *“Emicida - AmarElo (Sample: Belchior - Sujeito de Sorte) part. Majur e Pablio Vittar”* e na discussão em torno do videominuto premiado chamado *“Preconceito”*.

No que se refere à *Overt Instruction/Instrução Aberta*, é importante afirmar que ao contrário do que o termo acaba transmitindo, essa orientação pedagógica não se refere ao repasse direto de conhecimento ou a atividades de repetição e memorização. Refere-se à interferência ativa do professor e de especialistas, à valorização do trabalho colaborativo e à transformação/ampliação do que os estudantes já sabem para um conhecimento científico, escolarizado.

Essas preocupações podem ser comprovadas no protótipo, em várias partes, por meio de hiperlinks de artigos e de videoaulas

que são sugeridos nas seções. Nesses hiperlinks, são trazidas, por exemplo, as vozes de professores especialistas do *Brasil Escola* (em vários capítulos), a voz de um advogado articulista que estuda questões de ciência política (quando o conceito de política é trabalhado, no quarto capítulo) e a voz de uma especialista em desenvolvimento humano (quando a comunicação empática é trabalhada, no primeiro capítulo). Tais vozes contribuem para a construção de um conhecimento mais sistematizado e especializado.

A valorização do conhecimento prévio dos estudantes e das suas vivências é marcada, principalmente, pelas perguntas norteadoras como em *“Vocês já pararam para pensar que, por meio da linguagem, nós podemos agir no mundo a ponto de mudar o rumo da história? Já leram ou ouviram falar sobre os manifestos: Comunista, Poesia Pau-Brasil, Antropófago, Surrealista?”* (no terceiro subcapítulo) e em *“O que vocês fazem quando identificam um problema na comunidade? Vocês já tentaram resolver alguma insatisfação na rua onde moram ou na escola em que estudam? Vocês conhecem os gêneros textuais: petição online e abaixo-assinado?”* (no quarto subcapítulo). As perguntas norteadoras também dão as diretrizes de como e o que será discutido nos respectivos capítulos e no subcapítulo. Toda a seção parte dessas perguntas que acabam dando um diagnóstico daquilo que os estudantes (ou alguns deles) já sabem ou vivenciaram. Já o trabalho colaborativo é marcado pelas atividades em grupos e em duplas, que deve ter a presença orientadora do professor.

Em relação ao *Critical Framing/Enquadramento Crítico*, percebe-se que o protótipo como um todo auxilia os estudantes no desenvolvimento de um olhar crítico a respeito do social, do político, do ideológico e no enquadramento dos saberes na prática. Especialmente na atividade final, fica visível que o protótipo contribuiu para emoldurar o aprendizado na prática, relacionando conscientemente os saberes aprendidos com as questões culturais, sociais, históricas, do campo da reivindicação e da cidadania. Tal criticidade também é contemplada na autoavaliação encaminhada no último capítulo, quando o protótipo conduz os estudantes para um

movimento exotópico², ganhando, assim, uma distância da campanha realizada nas redes sociais, para que o estudante possa criticar de modo construtivo o seu próprio trabalho.

Por fim, no que se refere à *Transformed Practice*/Prática Transformadora, acredita-se que a atividade final é um bom exemplo de resgate, de implementação, de aplicação dos conhecimentos construídos anteriormente, que são colocados em prática a partir dos projetos enunciativos e valorativos dos estudantes, fortalecendo a prática pedagógica espiralada. Além disso, a atividade é uma forma de intervenção social que contribuiu para a transformação de realidades. Trata-se de um importante momento que, por meio da Instrução Instrução Aberta e do Enquadramento Crítico, os saberes escolares são transformados em realidade.

Para que os quatro ângulos pedagógicos orientadores da pedagogia dos multiletramentos sejam, de fato, colocados em prática, faz-se necessária, portanto, uma boa mediação do professor. O que se pretendeu fazer ao criar o protótipo de ensino foi produzir um material navegável que valorizasse o discurso autoral docente, que estivesse à serviço de uma formação voltada para os multiletramentos, a partir da pedagogia por design, voltando-se para o paradigma interativo e para o webcurrículo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apenas produzir protótipos de ensino não é suficiente para contemplar amplamente o paradigma de aprendizagem colaborativa, a construção de um WebCurrículo e pôr em prática a pedagogia dos multiletramentos, pois não basta introduzir objetos digitais de aprendizagem para termos uma mudança na cultura escolar. Porém, é possível afirmar que eles são ferramentas de ensino importantes na construção da transição gradual para essa realidade.

2 O movimento exotópico de que tratamos se refere aos estudos bakhtinianos iniciados em 1919 e que foram desenvolvidos mais amplamente entre 1922 e 1944. O termo vem de de exotopia/“exotopie”, ou seja, um lugar exterior. São os desdobramentos de olhares tendo como referência um lugar exterior (AMORIM, 2014, p. 95-96).

Ainda que o protótipo apresentado, e os protótipos de uma maneira geral, não abranja, de forma completa, o novo “ethos” dos sujeitos dos letramentos digitais, percebe-se que eles são materiais privilegiados, uma vez que potencializam o ensino voltado para os letramentos digitais, a colaboração e a interatividade. Todo processo de mudança educacional é lenta e acontece de forma gradual.

No que se refere a estudos futuros, pretende-se dar continuidade a esta pesquisa. Nossa intenção é a de realizar um experimento com o protótipo, aplicando-o em turmas de Ensino Médio Integrado nos cursos técnicos de Lazer e de Multimídia do Instituto Federal do Rio Grande do Norte, campus Natal Cidade e Alta.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. A tecnologia precisa estar presente na sala de aula. **Educar para Crescer**, São Paulo, Abril S/A, 2014. Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/627/maria-elizabeth-de-almeida-fala-sobre-tecnologia-na-sala-de-aula>. Acesso em: 22 abr. 2021.

AMORIM, M. Cronotopo e exotopia. In: BRAIT, B. (org.). **Bakhtin outros conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2014, p.95-113.

ARAÚJO, N. M. S. A avaliação de objetos de aprendizagem para o ensino de língua portuguesa: análise de aspectos tecnológicos ou didático-pedagógicos? In: ARAÚJO, J.; ARAÚJO, N. M. S. (org.). **EAD em tela: docência, ensino e ferramentas digitais**. Campinas: Pontes Editores, 2013. p. 179-207. Disponível em: https://www.academia.edu/6472457/Referencia_ARAUJO_Nukacia_M_A_AVALIACAO_DE_OBJETOS_DE_APRENDIZAGEM_PARA_O_ENSINO_DE_LINGUA_PORTUGUESA_ANALISE_DE_ASPECTOS_TECNOLÓGICOS_OU_DIDÁTICOPELAGÓGICOS. Acesso em: 12 fev. 2021.

BAKHTIN, M. (VOLOCHINOV). **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. Tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. 11. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

BAKHTIN, M. **Para uma filosofia do ato**. Tradução de Valdemir Miotello e Carlos Alberto Faraco. Organizado por Augusto Ponzio e Grupo de Estudos dos Gêneros do Discurso – GEGE-UFSCar. 2. ed. São Carlos: Pedro e João, 2012.

BRAIT, B. PCNS, gêneros e ensino da língua: faces discursivas da textualidade. In: ROJO, R. (org.). **A prática de linguagem em sala de aula: praticando os PCNs**. São Paulo: Mercado de Letras, 2000, p.20-24.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: New literacies, new learning. **Pedagogies: An International Journal**, Nanyang Walk, v. 4, n. 3, p. 164-195, 2009. Disponível em <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15544800903076044>. Acesso em: 22 abr. 2021.

GERALDI, J. W. Da redação à produção de textos. In: CHIAPINI, L. (org.). **Aprender a escrever com textos de alunos**. São Paulo: Cortez, 1998. p. 123-140.

KOTOBEE, **Como podemos agir no mundo e transformá-lo?**. Disponível em <https://shared.kotobee.com/#/book/38479/reader/chapter/1?vi=0>. Acesso em: 01 jan. 2022.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Sampling “the New” in New Literacies. In: KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C. (org.). **A New Literacies Sampler**. New York: Peter Lang, 2007, p. 1-24. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/291334749_A_New_Literacies_Sampler_Cover_plus_Introduction. Acesso em: 20 abr. 2021.

LEMKE, J. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/tla/v49n2/09.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2021.

MENDES, R. M.; SOUSA, V. I.; CAREGNATO, S. E. A propriedade intelectual na elaboração de objetos de aprendizagem. In: ENCONTRO

NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5., 2004, Salvador. **Anais** [...]. Salvador: Ed. da UFBA, 2004. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/548>. Acesso em: 20 fev. 2021.

MOITA LOPES, L. P. (Orgs.) **Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

ROJO, R. H. R. Pedagogia dos Multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R. H. R.; MOURA, E. (org.). **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola, 2012. p. 11-32.

ROJO, R. H. R. Entre Plataformas, ODAs e Protótipos: novos multiletramentos em tempos de WEB2. **The ESPecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, [s. l.], v. 38, n. 1, p. 5-25, jan./jul. 2017. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/32219>. Acesso em: 06 mar. 2020.

SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução de Roxane Rojo e Glais Sales Cordeiro. Campinas: Mercado de Letras, 2004.

VOLOCHINOV, V. N./BAKHTIN, M. M. **Discurso na vida e discurso na arte: problemas da poética sociológica**. Tradução de Carlos Alberto Faraco e Cristovão Tezza, para fins didáticos. Disponível em: <http://www.uesb.br/ppgcel/Discurso-Na-Vida-Discurso-Na-Arte.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2021.