



Protótipos Digitais de Ensino: uma proposta didática para o ensino de Língua Portuguesa sob a perspectiva dos Multiletramentos

Fernanda Victória Cruz Adegas (UFMS - CPAQ)¹
(fernanda.adegas@ufms.br)

Vinícius Oliveira de Oliveira (UFMS - CPAQ)²
(v_oliveira@ufms.br)

Resumo: O advento das tecnologias trouxe mudanças nas esferas comunicativas da sociedade, a qual passou por novos processos de letramentos, sendo denominados Multiletramentos (ROJO, 2015). Desse modo, as mídias digitais tornaram-se parte do cotidiano dos seres humanos, os quais as utilizam para diversos fins. Pensando no círculo escolar, nota-se que instrumentos tecnológicos e recursos multimodais, hipermediáticos e multissemióticos são alternativas relevantes para serem, paulatinamente, implementadas em sala de aula. Nisso, o conceito de Protótipos Digitais de Ensino (ROJO, 2017a) apresenta-se como uma proposta potencializadora das proposituras dos Multiletramentos e da efetivação de *web* currículos. Assim, os protótipos podem ser entendidos como materiais digitais interativos, navegáveis, tecnológicos e de arquitetura vazada, permitindo com que as aulas de Língua Portuguesa tomem proporções mais diversas e interativas (ROJO, 2017a). Logo, o objetivo desta pesquisa é produzir Protótipos Digitais de Ensino, os quais possam ser aplicados no ensino de Língua Portuguesa, sendo disponibilizados em ambiente digital gratuito, visando o oferecimento de materiais democráticos que utilizem a tecnologia em favor do aprendizado, uma vez que os Multiletramentos valorizam a emergência das novas culturas e linguagens que fazem parte do cotidiano dos alunos. Dessa maneira, a metodologia da pesquisa consiste em pesquisas bibliográficas e analíticas acerca dos Multiletramentos, novos multiletramentos e Protótipos Digitais. Outrossim, salienta-se que a pesquisa se encontra em fase inicial de desenvolvimento e, conseqüentemente, não há resultados concretos para serem apresentados. Destarte, conclui-se que o projeto se propõe a contribuir ao ensino de Língua Portuguesa, valorizando a cultura digital, por meio dos Multiletramentos.

Palavras-chave: Multiletramentos; Protótipos Digitais de Ensino; Ensino de Língua Portuguesa, *Web* Currículos.

Resumo em língua estrangeira: The advent of technologies brought changes in the communicative spheres of society, which underwent new literacy processes, being called Multiliteracies (ROJO, 2015). In this way, digital media have become part of the daily lives of human beings, who use them for different purposes. Thinking about the school circle, it is noticed that technological instruments and multimodal, hypermedia and multisemiotic resources are relevant alternatives to be gradually implemented in the classroom. In this, the concept of Digital Teaching Prototypes (ROJO, 2017a) presents itself as a proposal that

¹ Discente - Letras - Português / Inglês, na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - Campus Aquidauana.

² Docente Adjunto nos cursos de Letras da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - Campus Aquidauana.



enhances the propositions of Multiliteracies and the implementation of web curricula. Thus, prototypes can be understood as interactive, navigable, technological and architecturally leaked digital materials, allowing Portuguese language classes to take on more diverse and interactive proportions (ROJO, 2017a). Therefore, the objective of this research is to produce Digital Teaching Prototypes, which can be applied in the teaching of Portuguese Language, being made available in a free digital environment, aiming to offer democratic materials that use technology in favor of learning. Multiliteracies value the emergence of new cultures and languages that are part of students' daily lives. Thus, the research methodology consists of bibliographic and analytical research on Multiliteracies, new multiliteracies and Digital Prototypes. Furthermore, it is noteworthy that the research is at an early stage of development and, consequently, there are no concrete results to be presented. Thus, it is concluded that the project proposes to contribute to the teaching of Portuguese Language, valuing digital culture, through Multiliterations.

Palavras-chave em língua estrangeira: Multiliteracies; Digital Teaching Prototypes; Portuguese Language Teaching, Web Curricula.

Introdução

Em 1996, um grupo de pesquisadores da área de Letramentos e Educação, de diferentes países, permaneceu, ao longo de uma semana, na cidade americana de Nova Londres, debatendo acerca de quais seriam as principais dificuldades para a educação em seus respectivos países. Acerca disso, constatou-se que era necessária uma educação democrática e que priorizasse a evolução dos alunos, em detrimento aos novos letramentos que estavam surgindo, especialmente pela evolução da *web 2.0*. Desse modo, dentre as conclusões obtidas pelo grupo, pode-se afirmar que as escolas não estavam sendo suficientemente responsivas no que diz respeito às novas culturas e às linguagens características do cotidiano de seus alunos.

Diante desse cenário, o referido grupo de pesquisadores publicou, posteriormente, o manifesto educacional “*Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*” (NEW LONDON GROUP, 1996), o qual discutia, sob o ponto de vista teórico e metodológico, alguns aspectos norteadores voltados à pesquisa em letramentos, considerando a multiplicidade de linguagens e culturas que fazem parte da contemporaneidade. Acerca dos multiletramentos, Lemke (2010[1998]) diz que:

Ninguém pode prever as transformações do século XXI durante a revolução tecnológica da informação. Nós certamente não podemos continuar ensinando nossos estudantes apenas os letramentos da metade



do século XX, ou simplesmente colocar na frente deles os letramentos mais avançados e diversos de hoje. Precisamos ajudar essa geração a aprender a usar sabiamente os letramentos e esperar que eles se saiam melhor do que nós (LEMKE, 2010[1998], p. 475).

Dessa forma, as pesquisas desenvolvidas sob a perspectiva dos multiletramentos vêm se aliando a um número cada vez mais vasto de temas de interesses da linguagem. Dentre esses temas, cabe salientar, por exemplo, que os estudos realizados sobre ensino de língua materna e/ou estrangeira ganham um certo destaque. Assim, dentre as propostas responsáveis por alavancar o interesse de pesquisadores da área da Linguística Aplicada, os estudos desenvolvidos sobre Protótipos Didáticos Digitais (ROJO, 2013) se enquadram como um possível exemplo.

Em termos práticos, a efetiva contribuição dos Protótipos Digitais para o ensino de Línguas se pauta na ideia de que a perspectiva dos multiletramentos busca propor pedagogias para o ensino de línguas/linguagens voltadas à transformação do sujeito de um usuário funcional para um criador dos próprios sentidos. Isto é, parte-se de uma concepção de que a linguagem é uma prática social e que o domínio de competências funcionais não é o suficiente para ser aprendido nos espaços escolares, uma vez que o foco deve possibilitar que os educandos criem seus próprios sentidos nas diferentes práticas de linguagens. Sendo assim, destaca-se que os Protótipos Digitais têm, como uma de suas características, a busca pelo ensino colaborativo, de forma que professor e aluno sejam protagonistas da construção do conhecimento. Quanto a isso, Rojo (2017b, p. 213) pontua que:

[...] um protótipo, em resumo, é um material navegável e interativo como explicado acima, mas com um discurso autoral/professoral que conduza os alunos a um trabalho digital aberto, investigativo e colaborativo, mediado pelo professor, e que abra a esse professor possibilidades de escolha de acervos alternativos ao acervo principal da proposta didática, de maneira a poder acompanhar o trabalho colaborativo dos alunos. (ROJO, 2017a, p. 18).

Por conseguinte, é interessante mencionar que na atualidade, caracterizada pelo ensino remoto emergencial, devido à pandemia provocada pela COVID-19, as propostas



pedagógicas sobre Protótipos Didáticos Digitais têm muito a oferecer aos educadores/as que atuam com disciplinas pertencentes ao campo de estudos da linguagem. Nesse sentido, considerando que a educação remota emergencial exige uma série de desafios aos professores e alunos, no que diz respeito às formas de ensinar e aprender linguagens em meio à uma crise sanitária, os Protótipos Digitais tendem a oferecer um direcionamento para que aprendizagem de línguas seja compatível com as propostas voltadas à linguagem como uma prática social.

Tendo isso em vista, salienta-se que as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs) passaram a desempenhar um papel primordial no ensino, ou seja, se antes eram vistas como “proibidas em sala de aula”, hoje, devido à pandemia, tornaram-se fundamentais para a manutenção das práticas escolares. Nessa perspectiva, afirma-se que os protótipos digitais apresentam uma proposta interessante com relação ao uso da TDICs no processo de ensino. Para tanto, Rojo (2017b, p. 2013) destaca que um protótipo

combina as funcionalidades de um material didático digital navegável – seja EBook, Livro Interativo (IBook) ou um simples PDF navegável – com diferentes tipos de objetos digitais (de aprendizagem ou não) e de ferramentas disponíveis na Web, preferencialmente colaborativas e de acesso público e gratuito, no formato de listas de links, armazenados nas nuvens. Nesse sentido, um protótipo de ensino é uma espécie de “esqueleto” didático composto a partir de um conjunto de princípios pedagógicos e teóricos, visando a formar um produtor(a) (BRUNS, 2009) crítico que seja um designer (“transformer”) de novas significações e discursos, inclusive no que diz respeito ao(a) professor(a) como didata. (ROJO, 2017b, p. 213).

Diante do exposto, frisa-se que o presente projeto busca desenvolver Protótipos Digitais para o ensino de Língua Portuguesa, os quais serão compartilhados, por meio de seminários de formação on-line, com professores da rede pública das cidades de Aquidauana/MS e Anastácio/MS. Assim, por meio dessa proposta, almeja-se contribuir diretamente para o contexto prático do ensino de línguas, por meio de protótipos a serem utilizados e adaptados para o ensino crítico de Língua Portuguesa no ensino fundamental



e médio. Portanto, espera-se que o trabalho com Protótipos Digitais possa introduzir, progressivamente, o conceito dos multiletramentos e dos novos letramentos nos educadores, uma vez que “os novos letramentos são, em sua essência, mais “participativos”, “colaborativos” e “distribuídos” do que os letramentos convencionais[...]” (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 9).

Multiletramentos: o que são e como surgiram

Quando trazemos à tona o conceito de multiletramentos é necessário, antes de tudo, fazer uma contextualização do que são os letramentos e quais os seus desdobramentos para atingirem a condição de multiletramentos. Nesse sentido, afirma-se que a ideia de letramentos corresponde a um grupo de práticas sociais e culturais, as quais são mediadas pela atividade da escrita. Nisso, Kleiman (1991) corrobora destacando que o termo foi utilizado por pesquisadores “como tentativa de separar os estudos sobre o ‘impacto social da escrita’ (KLEIMAN, 1995) dos estudos sobre a alfabetização, cujas conotações destacam as competências individuais no uso e na prática da escrita” (KLEIMAN, 1995, p. 15-16). Para tanto, nota-se que os letramentos apresentam caráter desenvolvido, múltiplo, social, histórico e cultural.

Diante do exposto, é pertinente mencionar que o ser humano é submetido, constantemente, a novas práticas sociais e a novas culturas, fato que, inevitavelmente, o coloca sob novos processos de letramentos. Desse modo, cabe frisar que uma das mudanças ocorridas na sociedade foi o aumento do uso das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs). No entanto, não podemos associar os multiletramentos somente à proliferação das TDICs, uma vez que o termo abrange múltiplas linguagens, as quais podem ou não possuir as TDICs em seu âmago.

Nesse contexto, é preciso destacar, entretanto, que as TDICs cumprem papel fundamental no surgimento dos novos letramentos. Logo, Rojo (2009, p. 105) elenca sobre a “vertiginosa intensificação e a diversificação da circulação da informação nos meios de comunicação analógicos e digitais”, a qual coloca o impresso à deriva. Outrossim, Rojo (2009, p. 105) também pontua acerca da “multissemiose ou a



multiplicidade de modos de significar que as possibilidades multimidiáticas e hipermidiáticas do texto eletrônico trazem para o ato da leitura”, frisando que o texto verbal impresso é insuficiente para atender à cultura de um público que tem mobilizado, cada vez mais, mídias digitais em seu cotidiano.

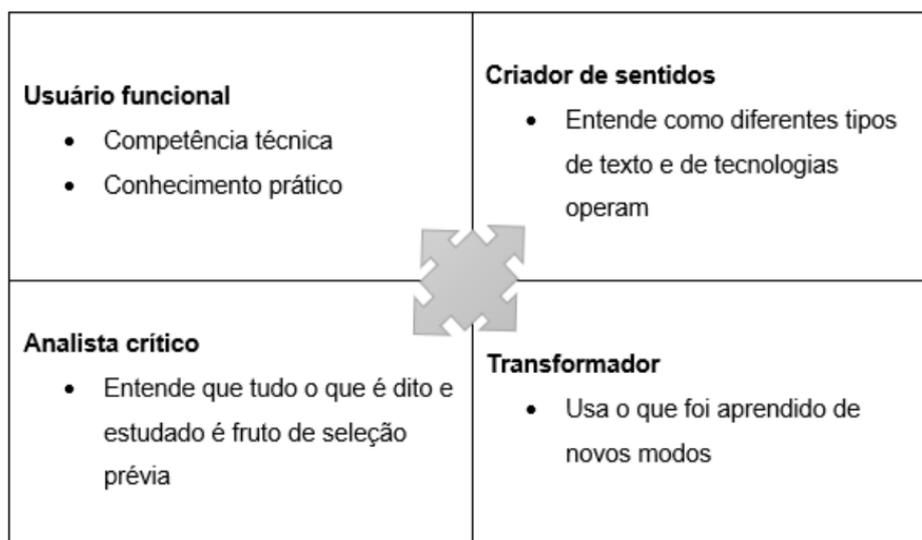
Postulados os pontos anteriores, é mister afirmar que as transformações sociais trouxeram mudanças nos letramentos, no sentido de tornarem-os mais complexos. Nessa perspectiva, portanto, frisa-se que as teorias, também, evoluíram e ampliaram-se. Assim, em 1996, um conjunto de pesquisadores da educação reuniu-se na cidade americana de Nova Londres, com o fito de discutir a emergência de novas culturas, bem como a propagação mais acentuada das TDICs. Para tanto, o grupo Nova Londres, como foram chamados, lançou o manifesto “Uma Pedagogia dos Multiletramentos: desenhando futuros sociais”, o qual abordava a multiplicidade dos letramentos, além de abarcar o conceito dos multiletramentos. Destarte, os pesquisadores corroboram dizendo o porquê da escolha pelo termo.

Nós decidimos que os resultados de nossas discussões poderiam ser encapsulados em uma palavra – multiletramentos –, palavra que escolhemos para descrever dois importantes argumentos que devemos considerar com a emergente ordem cultural, institucional e global: a multiplicidade de canais e mídias de comunicação, e a crescente saliência da diversidade cultural e linguística. (NEW LONDON GROUP *et al.*, 1996, p. 63).

Por conseguinte, é fulcral mencionar que a Pedagogia dos Multiletramentos é uma boa alternativa para trabalhar na educação linguística contemporânea, no sentido do ensino de língua portuguesa. Nesse cenário, pontua-se que essa pedagogia traz pressupostos sobre o conceito de *design*, no âmbito de os alunos serem transformadores e analistas críticos de sua realidade, ou seja, criadores de novos/próprios sentidos. Dessa forma, é necessário que os alunos tomem posse dos *designs* existentes como, por exemplo, imagens estáticas e em movimento, textos verbais escritos, textos multissemióticos etc, com a finalidade de realizarem o *redesign*, visando serem protagonistas de seu aprendizado, de acordo com suas necessidades específicas. Nesse sentido, Cope e Kalantzis (2006 [2000]) propuseram o Mapa dos Multiletramentos, a fim de didatizar esse processo:



Figura 1 - Mapa dos Multiletramentos



Fonte: Cope; Kalantzis (2006[2000], p. 350), retirado de Rojo; Moura (2012, p. 29).

Em análise ao diagrama expresso, pode-se afirmar a Pedagogia dos Multiletramentos, também conhecida como “Pedagogia por *Design*”, visa a formação de usuários críticos, os quais sejam capazes de alterar realidades. Assim, nota-se que outro pressuposto dessa pedagogia é o relativo aos níveis de aprendizagem, os quais, segundo essa teoria, devem ser desenvolvidos em colaboração entre o professor e o aluno. Outrossim, é cabível mencionar que “hoje dispomos de novas tecnologias e ferramentas de ‘leitura-escrita’, que, convocando novos letramentos, configuram os enunciados/textos em sua multissemiose ou em sua multiplicidade de modos de significar” (ROJO, 2013, p. 20). Portanto, é fulcral a discussão acerca dos *web currículos*, os quais trariam as TDICs em sua composição, de modo integrado e potencializado. Nisso, Rojo (2017b, p. 193-194), afirma que:

faz-se necessário complementar a matriz curricular na direção de contemplar os novos multiletramentos em termos de diversidades de mídias, linguagens e culturas, de forma articulada com os conteúdos e expectativas de aprendizagem propostos para as disciplinas e áreas do currículo.

Com relação aos *web currículos*, Almeida e Silva (2011) ratificam que é necessário que as tecnologias atuem além de “coadjuvantes nos processos de ensino e aprendizagem



para apoio às atividades ou, ainda, para motivação dos alunos” (ALMEIDA; SILVA, 2011, p. 4), ou seja, é fundamental incorporá-las “ao currículo do repertório de práticas sociais de alunos e professores típicos da cultura digital vivenciada no cotidiano” (ALMEIDA; SILVA, 2011, p. 4). Logo, é perceptível que o trabalho com os *web currículos* proporciona maior integração, participação e criticidade entre os envolvidos nesse processo de ensino, isto é, professores e alunos.

Tendo em vista a implementação de *web currículos*, os Protótipos Digitais de Ensino são uma boa alternativa para a efetivação de tal proposta. Nessa perspectiva, salienta-se que eles foram descritos, primeiramente, por Rojo (2013), sendo que, em sua essência, trazem os conceitos da Pedagogia dos Multiletramentos e do Paradigma da Aprendizagem Interativa (LEMKE, 2010 [1998]). Para tanto, a próxima seção será destinada a expor pontos fundamentais para a compreensão do que são os protótipos digitais de ensino, assim como suas aplicabilidades no ensino de língua portuguesa, sob o âmbito dos multiletramentos e dos novos multiletramentos.

Protótipos Digitais de Ensino e os multiletramentos

Uma das maiores dificuldades dos educadores é a relativa à implementação de materiais de ensino, os quais contemplem a Pedagogia dos Multiletramentos, em direção aos *web currículos*. Dessa maneira, frisa-se que os Protótipos Digitais de Ensino são materiais que contêm o alto uso das TDICs, de forma colaborativa, o que potencializa as proposituras dos multiletramentos em sua essência. Nesse contexto, destaca-se que, inicialmente, Rojo (2013) definiu esse material como sendo uma espécie de PDF navegável, o qual seria uma solução intermediária entre as sequências didáticas (doravante, SD) e os materiais de ensino disponibilizados de forma aberta, sob a perspectiva dos multiletramentos. Assim, os protótipos seriam “um “esqueleto” de SD a ser “encarnado” ou preenchido pelo professor” (ROJO, 2013a, p. 193).

Por conseguinte, Rojo, em seu texto de 2017a, traz mudanças e acréscimos ao conceito dos Protótipos Digitais de Ensino. Dessa forma, a teoria a respeito do Paradigma da Aprendizagem Interativa, o uso efetivo das TDICs e o relacionamento horizontal entre



professor e aluno, são aperfeiçoamentos importantes trazidos nesse texto. Nesse cenário, Rojo (2017a) diz que os protótipos instigam “um trabalho digital aberto, investigativo e colaborativo” (ROJO, 2017a, p. 18) para os alunos e professores. Ademais, corrobora afirmando que:

[...] um protótipo, em resumo, é um material navegável e interativo como explicado acima, mas com um discurso autoral/professoral que conduza os alunos a um trabalho digital aberto, investigativo e colaborativo, mediado pelo professor, e que abra a esse professor possibilidades de escolha de acervos alternativos ao acervo principal da proposta didática, de maneira a poder acompanhar o trabalho colaborativo dos alunos. (ROJO, 2017a, p. 18).

Diante dos tópicos expostos, elenca-se que Rojo (2017b) abarca evoluções mais significativas sobre o conceito de protótipos digitais de ensino. Nessa instância, Rojo evidencia que os protótipos teriam um esqueleto próprio, o qual estaria centrado nos preâmbulos dos novos multiletramentos, no tocante à pedagogia por *design e redesign*, além de manter o pressuposto do Paradigma da Aprendizagem Interativa em seu *corpus*. Outra evolução trazida por Rojo (2017b) é a de que os protótipos digitais trariam tutoriais em sua composição, os quais teriam a finalidade de auxiliar professores no uso das TDICs. Além disso, esse material seria construído sob uma arquitetura vazada, permitindo alterações, de acordo com a necessidades específica de cada professor e aluno, ou seja, implantando o protagonismo de ambos nessa atividade. Logo, Rojo (2017b, p. 209) pontua que:

Para ajudar a viabilizar um web currículo e para apoiar e formar professores nesse contexto, defendemos, neste ensaio, que um instrumento interessante são os Protótipos de Ensino: materiais digitais navegáveis (Ebooks, PDF navegáveis) de apoio ao ensino, que combinam letramentos da letra e novos multiletramentos em projetos interdisciplinares. São espécies de sequências didáticas para os multiletramentos e novos letramentos, mas com uma arquitetônica vazada e não preenchidas completamente com atividades planejadas previamente pelo autor, sem conhecer o contexto de ensino. São sempre acompanhadas de tutoriais com explicações sobre os princípios de funcionamento de ferramentas e textos em gêneros digitais, para que sirvam como elementos catalisadores do processo de autoria docente e discente (por isso, protótipos).



Dadas as ideias mencionadas, é mister afirmar que Rojo (2017b) ainda disserta sobre algumas particularidades dos protótipos digitais, a saber: são armazenados nas nuvens, com acesso democrático e maior local de armazenamento; são dispostos em ferramentas colaborativas gratuitas; possuem tecnologias aliadas aos bancos de dados; possuem um esqueleto, como modelo robusto; contêm hiper mídias e multissensíveis e, por fim, são produções multiculturais (ROJO, 2017b). Logo, é notório o fato de que os protótipos digitais de ensino proporcionam um trabalho colaborativo entre o professor e os alunos, haja vista que os dois são coadjuvantes na produção do material e, conseqüentemente, na construção do conhecimento. Destarte, Rojo (2017b) explana, mais uma vez, sobre os protótipos digitais de ensino e a respeito da pedagogia por *design*:

[...] um protótipo de ensino combina as funcionalidades de um material didático digital navegável – seja Ebook, Livro Interativo (IBook) ou um simples PDF navegável – com diferentes tipos de objetos digitais (de aprendizagem ou não) e de ferramentas disponíveis na Web, preferencialmente colaborativas e de acesso público e gratuito, no formato de listas de links, armazenados nas nuvens. Nesse sentido, um protótipo de ensino é uma espécie de “esqueleto” didático composto a partir de um conjunto de princípios pedagógicos e teóricos, visando a formar um produtor(a) (BRUNS, 2009) crítico que seja um designer (“transformer”) de novas significações e discursos, inclusive no que diz respeito ao(a) professor(a) como didata. (ROJO, 2017b, p. 213).

Dadas as assertivas descritas anteriormente, é relevante mencionar que os protótipos digitais de ensino são um recurso produtivo no ensino de língua portuguesa, sob o enfoque dos multiletramentos, dos novos multiletramentos e das TDICs. Isso se deve à questão de que esse material permite a colaboração entre o professor e o aluno, no sentido de investigação e produção do material didático digital interativo, o qual chamamos aqui de protótipos digitais de ensino. Destarte, é primordial afirmar que o trabalho com as TDICs é de grande relevância, uma vez que a tecnologia está imersa no cotidiano das pessoas; logo, seu uso em contexto educacional é, no mínimo, viável.

Metodologia



Em primeiro plano, é importante destacar que esta pesquisa é fruto do projeto de Iniciação Científica intitulado “Protótipos Digitais Aliados ao Ensino de Língua Portuguesa Sob a Perspectiva dos Multiletramentos”, vinculado à Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - Campus Aquidauana, estando em fase inicial. Sendo assim, para que o projeto se desenvolva, é crucial o estabelecimento de métodos, os quais sejam utilizados para guiar os passos da pesquisa. Desse modo, a metodologia do presente projeto consiste na execução de atividades, as quais compreendem cinco momentos, a saber:

1. Primeiramente, será realizado um estudo das teorias acerca dos multiletramentos, dos novos letramentos e dos protótipos digitais, visando a compreensão do estado da arte da temática proposta. Nisso, cita-se autores como Rojo (2013), Rojo (2017), Lemke (2010[1998]), Almeida (2011), Cope e Kalantzis (2010), Lankshear e Knobel (2007) entre outros.
2. Em um segundo momento, será feito o estudo das ferramentas digitais disponíveis para a construção de materiais didáticos digitais interativos, problematizados, nesta proposta, como “protótipos digitais”. Nesse contexto, salienta-se algumas como o Canva, Prezi, PowerPoint etc.
3. Neste período, iniciará a elaboração dos protótipos digitais voltados ao ensino de Língua Portuguesa, com base nas teorias supracitadas no primeiro momento de execução do projeto.
4. Após os protótipos serem efetivamente construídos e validos, iniciará, portanto, a construção de uma página *web*, voltada ao objetivo de hospedar os protótipos digitais em um ambiente digital aberto e de acesso gratuito. Nisso, ressalta-se que a página *web* será desenvolvida por meio de Sistema de Gerenciamento de Conteúdo - SGC, o qual são aplicativos que permitem a construção de *websites* sem o conhecimento das linguagens de marcação e programação. Assim, ocorrerá a disponibilização de todo o material produzido, a fim de que sejam utilizados por profissionais da educação da rede pública das cidades de Aquidauana/MS e Anastácio/MS.

Dado o exposto, é pertinente afirmar que todos os protótipos produzidos serão validados pelo orientador da pesquisa para que, assim, esteja efetivamente apto a compor



o conteúdo da página *web*. Nessa instância, destaca-se, também, que as ferramentas para a produção dos protótipos serão escolhidas devido à maior quantidade de recursos disponíveis voltados à confecção de artes gráficas e materiais digitais. Com relação à disponibilização dos materiais para os professores da rede pública dos municípios mencionados, cabe elencar que será feita por meio de apresentações e parcerias com as Secretarias de Educação, buscando, com isso, colocar o conhecimento construído na universidade em contato com a sociedade, bem como forma de exibir a relevância social da pesquisa.

Considerações finais

Por meio da execução da presente pesquisa, espera-se obter um número satisfatório de protótipos e materiais digitais destinados ao ensino de Língua Portuguesa, no âmbito de abarcar uma quantia considerável de conteúdos disciplinares. Além disso, é esperado que as produções dos protótipos sejam armazenadas e disponibilizadas em uma página *web* de autoria dos pesquisadores, dado que é um modo de propagar os materiais a uma gama maior de usuários digitais.

Dessa maneira, outro ponto esperado é o de que as produções dos protótipos sejam aplicadas nas escolas de rede pública da cidade de Aquidauana/MS e Anastácio/MS, por meio de parcerias. Assim, por meio do contato com as escolas supracitadas, é vislumbrada a aplicação prática da pesquisa, haja vista que a temática é pautada nas teorias da linguística aplicada, fato que traduz a importância da implantação dos conteúdos estudados em um contexto prático e aplicado. Outrossim, é importante que as produções acadêmicas sejam colocadas além das fronteiras da universidade, uma vez que o foco do conhecimento são as temáticas sociais, no sentido de oferecer algo que busque resolver ou contribuir com determinado fenômeno presente na sociedade.

Por conseguinte, afirma-se que a pesquisa envolvendo protótipos digitais de ensino em um contexto de multiletramentos e de novos multiletramentos possui potencial para efetivar um *web currículo*, de com a integração das TDICs. Assim, é oportuno frisar que o trabalho com materiais que contemplem a diversidade de novas culturas é um ponto



fundamental na educação linguística contemporânea. Logo, produzir pesquisas nessa temática dos estudos da linguística aplicada é uma forma de despertar maior atenção para a produção de novos materiais de ensino, os quais possam ser mais participativos, democráticos e integradores.

Diante do exposto, espera-se, também, que o projeto seja uma abertura de portas para uma maior integração das TDICs nas escolas públicas dos municípios mencionados, tendo em vista o objetivo de que as práticas didáticas em Língua Portuguesa sejam desenvolvidas com base nos repertórios teóricos e metodológicos dos estudos sobre Multiletramentos. Ademais, é esperado que os resultados da pesquisa e toda produção intelectual causem um impacto positivo na sociedade. Logo, espera-se que toda a contribuição da pesquisa possa ser compartilhada além da universidade por meio de divulgação científica como publicações em revistas e eventos científicos entre outros.

Referências

ALMEIDA, M. E. B.; SILVA, M. G. M. Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempos de web currículo. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v. 7, p. 1-19, 2011.

CAZDEN, C.; COPE, B.; FAIRCLOUGH, N. et al. **A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures**. **Harvard Educational Review**, Cambridge, v. 66, n. 1, p. 60-92, 1996.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Designs for social futures. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. (Eds). **Multiliteracies: Literacy Learning and the design of social futures**. Nova York: Routledge, 2006[2000], p. 203-234.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: New Literacies, New Learning. In: **Pedagogies: An International Journal**, [S.l.], v. 4, p. 164-195, 2009.

KLEIMAN, A. B. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: _____. (Org.) **Os significados do letramento: Uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Campinas: Mercado de Letras, 1995.

KLEIMAN, A. **Pesquisa sobre Interação e Aprendizagem**. **Trab. Ling. Apl.**, Campinas, (18): 5-14, Jul./Dez. 1991.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Sampling “the new” in new literacies. In: _____. (Orgs.) **A new literacies sampler: New literacies and digital epistemologies**. Nova York: Peter Lang, 2007, p. 1-24.



LEMKE, J. L. **Letramento Metamidiático: Transformando Significados e Mídias.** Trabalhos em Linguística Aplicada, Campinas, n. 49, v. 2, p. 455-479, Jul./Dez. 2010.

ROJO, R. H. R. (Org.) **Escol@ conectad@: os multiletramentos e as TICs.** São Paulo: Parábola Editorial, 2013, p. 13-36.

ROJO, R. H. R. Entre Plataformas, ODAs e Protótipos: Novos multiletramentos em tempos de Web2. In: RAMOS, R. C. G; ARAÚJO, M. S.; TANZI-NETO, A. **The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, São Paulo, v. 38, n. 1, 2017a, p. 5-25.

ROJO, R. H. R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social.** São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, R. H. R. Materiais didáticos no ensino de línguas. In: MOITA LOPES, L. P. (Org.). **Linguística aplicada na modernidade recente – Festschrift para Antonieta Celani.** São Paulo: Parábola Editorial/Cultura Inglesa, 2013a, p. 163-195.

ROJO, R. H. R. Novos multiletramentos e protótipos de ensino: Por um Web currículo. In: CORDEIRO, G. S.; BARROS, E. M. D.; GONÇALVES, A. V. (Orgs.). **Letramentos, objetos e instrumentos de ensino: gêneros textuais, sequências e gestos didáticos.** Campinas: Pontes Editores, 2017b, p. 189-216.

ROJO, R. H. R.; MOURA, E. (Orgs.). **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola Editorial, 2012.