

## A plataforma *Google Forms* como possibilidade de Protótipo de Ensino

### Google Forms platform as a possibility of a prototype for teaching

Marília da Silva Corrêa Lemos<sup>1</sup>

#### Resumo

Este relato de experiência é resultado de leituras acerca do tema dos multiletramentos e de reflexões de uma professora de Língua Inglesa do Ensino Fundamental 1, impelida a elaborar novas situações didáticas para seus alunos por conta do ensino remoto. Será relatada a experiência de criação e aplicação de uma situação didática utilizando a plataforma *Google Forms* como protótipo. Aqui, tentar-se-á argumentar que a plataforma pode ser utilizada como um protótipo de ensino que integra objetos digitais de aprendizagem, uma vez que tal plataforma possibilita inúmeras possibilidades de atividades dirigidas e colaborativas.

**Palavras-chave:** Multiletramentos. Linguística Aplicada. Ensino de Língua Estrangeira.

#### Abstract

This report of experience is the result of readings on the theme of multiliteracies together with reflections of an English language teacher from Elementary School, impelled to develop new teaching situations for students due to remote education. The experience of creating and applying a didactic situation using the Google Forms platform as a prototype will be described. Here, we will try to argue that the platform can be used as a teaching prototype that integrates digital learning objects, since this platform enables countless possibilities for directed and collaborative activities.

**Keywords:** Multiliteracies. Applied Linguistics. English Language Teaching.

## 1 Introdução

Há muito tempo temos encontrado alternativas tecnológicas que substituam o uso do lápis e do papel. Movidos sobretudo por uma questão de evolução tecnológica, deixamos de utilizar o lápis e o papel no nosso cotidiano: anotamos informações no computador, no *tablet*, no *Kindle* e claro, no celular *smartphone*. Utilizamos inúmeros aplicativos, *softwares* e programas para anotações. O lápis e o papel parecem terem se tornado obsoletos no cotidiano da nossa vida contemporânea, mas ainda assim, são objetos presentes no cotidiano escolar. Um adulto talvez passe um dia sem utilizar um lápis ou papel, porém isso raramente se passa no dia a dia de uma criança que vai à escola.

Entretanto, em 2020, o dia a dia e a rotina escolar foram drasticamente afetados por conta de uma pandemia que atingiu e ecoou em todas as esferas da sociedade. Na esfera educacional, professores e alunos precisaram continuar o modelo de aula de maneira remota. Nesse sentido, houve a necessidade, por parte dos professores, de se reinventarem e reinventarem a maneira como produzem e aplicam o uso de material ou situação didática com seus alunos. Em poucas palavras, utilizar o lápis e

<sup>1</sup> Graduada em Letras. UNESP - Araraquara/SP. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8473-990X>. E-mail: mariliasclemos@hotmail.com.

o papel para a realização de uma atividade ou para a correção de uma atividade, se tornou em primeiro lugar inviável e, em segundo lugar, menos necessário. Se tornou inviável, uma vez que a tela não é papel, portanto é inviável utilizar um lápis diante de uma tela; e se tornou menos necessário, uma vez que há inúmeras possibilidades que substituem o lápis e o papel neste contexto remoto. Nesse sentido, professores talvez tenham se dado conta de que essa “cultura do impresso (livros didáticos, apostilas e materiais didáticos impressos)” (ROJO, 2012) é um acessório da aprendizagem, mas não caracteriza a aprendizagem em si, uma vez que a aprendizagem não é apenas a transmissão de conteúdos fixos presentes em apostilas e limitados ao espaço plano e opaco de uma folha de papel.

Nesse aspecto, cabe mencionar o que Lemke (2010) cita como o *paradigma da aprendizagem interativa* que seria uma aprendizagem a partir da necessidade e do interesse particular de cada um. Na aprendizagem interativa,

“(…)as pessoas determinam o que elas precisam saber baseando-se em suas participações em atividades em que essas necessidades surgem e em consulta a especialistas conhecedores; que eles aprendem na ordem que lhes cabe, em um ritmo confortável e em tempo para usarem o que aprenderam. Este é o paradigma da aprendizagem das pessoas que criaram a internet e o ciberespaço. É o paradigma mais do acesso à informação do que da imposição à aprendizagem. É o paradigma de como pessoas com poder e recursos escolhem aprender.” (LEMKE apud ROJO, 2017, p. 9)

Se a escola já tinha noção de tal paradigma, mas nem sempre aplicava a ideia na prática do dia a dia escolar, durante o ensino remoto tal aplicação se tornou uma necessidade. A possibilidade de criações autônomas por parte dos alunos se tornou latente, uma vez que o *Webcurrículo* se tornou parte do ensino, integrado às propostas iniciais de ensino às pressas e com urgência.

Este trabalho surgiu em razão desta mudança de paradigma, sendo o resultado de leituras acerca do tema dos multiletramentos e de reflexões de uma professora de Língua Inglesa do Ensino Fundamental 1, impelida a elaborar novas situações didáticas para seus alunos por conta do ensino remoto. Aqui, tentar-se-á argumentar que a plataforma *Google Forms* pode ser utilizada como um protótipo de ensino que integra objetos digitais de aprendizagem, uma vez que tal plataforma possibilita inúmeras possibilidades de atividades dirigidas e colaborativas; portanto, a plataforma promove uma autonomia de criação por parte do professor e por parte do aluno. Para realizar tal argumentação, de início será brevemente feita uma revisão da teoria acerca da pedagogia dos multiletramentos com o foco em *Webcurrículo* e criação de material didático a partir de Objeto Digital de Aprendizagem (doravante O.D.A.) e protótipos. Em seguida, será introduzida a plataforma *Google Forms* com o viés de utilização pelo professor, uma vez que a plataforma não é, em sua origem, de âmbito educacional. Então, será apresentado um exemplo de sequência didática elaborada a partir da plataforma. Finalmente, serão feitas breves considerações acerca das possibilidades da plataforma e do que foi apresentado até então.

## 2 A Pedagogia dos Multiletramentos

Retomando a noção de *paradigma de aprendizagem interativa* de Lemke (2010), mencionada anteriormente, vemos que uma relação colaborativa entre professores e alunos precisa ser estabelecida para que haja a aprendizagem significativa. Tal ideia se relaciona diretamente com o pressuposto por Cope & Kalantzis (2007) no que diz respeito ao conhecimento humano que é pautado em contextos sociais, culturais e materiais e desenvolvido como parte de um processo de interações colaborativas com outros de diferentes habilidades, contextos e perspectivas que fazem parte de uma mesma comunidade (COPE; KALANTZIS, 2007).

Se refletirmos sobre isso levando em conta a interação em um ambiente virtual, vemos que este novo ambiente de comunicação está remodelando a maneira como usamos a linguagem, sendo o significado, por sua vez, construído de modo cada vez mais multimodal, com uma maior diversidade local e conectividade global (COPE, KALANTZIS, 2007). Ora, o indivíduo que não for capaz de compreender o significado de uma mensagem e fazer uso da linguagem de maneira multimodal, não será capaz de interagir de maneira colaborativa com outros indivíduos e, conseqüentemente, não será capaz de desenvolver sua criticidade e desenvolver uma prática reflexiva. Daí a importância de se repensar a pedagogia, para que a aprendizagem seja autônoma e ao mesmo tempo colaborativa, por meio do uso das tecnologias digitais junto com uma ressignificação do papel do professor para a aprendizagem do aluno, papel este que deve ser de mediador de aprendizagens (ROJO, 2019). À essa nova mentalidade, Cope & Kalantzis se referem como “pedagogia dos multiletramentos” (COPE; KALANTZIS, 2006), que:

“definem como sendo uma pedagogia por *design*, na qual os estudantes precisam se apropriar dos *designs* digitais disponíveis, isto é, precisam (...) ter conhecimento prático e competência técnica para ser um “usuário funcional”, mas somente isso não basta: é preciso também ser um leitor, um analista crítico desses *designs* disponíveis (textos, infográficos, vídeos de diversos tipos, esquemas, imagens estáticas, *games* etc.). Mas uma pedagogia dos multiletramentos não se esgota nos *designs* disponíveis: ela busca conhecê-los e analisá-los criticamente para, a partir deles, chegar ao *redesign*, isto é, a uma produção que se apropria do disponível conhecido para “criar sentidos transformados e transformadores”. (COPE. KALANTZIS *apud* ROJO, 2017, p. 9-10)

Portanto, o caminho do professor é levar o aluno a uma produção própria de sentido, a partir do desenvolvimento prático e crítico dos chamados *designs digitais*. Nesse momento, é válido uma pausa para a reflexão dentro do contexto escolar e de como isso é de fato feito na sala de aula pelo professor. Se voltarmos à reflexão inicial do lápis e do papel como ainda parte do cotidiano escolar, concomitantemente com as apostilas que contém orientações e exercícios como um sistema fechado em

si mesmo, é complicado aplicar a esse sistema a noção de multiletramentos. Ainda que as propostas impressas contenham um projeto colaborativo para a criação ou ressignificação de algo, se as propostas não trouxerem a possibilidade da criação de um *design* que seja também *digital*, elas não estarão *de fato* fomentando uma aprendizagem interativa e multimodal, aprendizagem essa que auxiliará o aluno a construir seu conhecimento no mundo contemporâneo. Por isso, faz-se necessária uma reavaliação do currículo escolar para um currículo que contemple também as tecnologias digitais.

### 3 O Webcurrículo

A escola não pode ignorar o fato de que utilizamos os meios digitais no nosso cotidiano. No atual contexto pandêmico em que vivemos, a escola se viu com a necessidade de reavaliar seu currículo. O ensino remoto tem demandado do professor e do aluno o desenvolvimento de novas habilidades relacionadas ao uso do ambiente digital. Alunos precisaram se familiarizar com ferramentas antes pouco utilizadas na escola, enquanto professores se esforçaram para readaptar todas as atividades que antes eram impressas e entregues aos alunos. Essa remodelação relacionada ao uso do espaço, à interação entre aluno e professor e à elaboração de atividades, fez com que fosse necessária uma revisão e adaptação do currículo vigente para o ano de 2020. Não estamos ensinando conteúdo, mas estamos trabalhando de maneira colaborativa a partir do uso de diversas ferramentas digitais.

Interessante notar que essa necessidade de informatizar o ensino e colocar o material didático na rede é algo que tem sido discutido há quase uma década, quando o chamado *Webcurrículo* começou a ser discutido como uma necessidade de integrar as tecnologias às atividades em sala de aula. A respeito de tal necessidade, Maria Elizabeth Almeida salienta que o desenvolvimento do *Webcurrículo*:

“(...)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. (ALMEIDA *apud* ROJO, 2017, p. 11)

Pensando na necessidade latente de rever o currículo escolar para que haja uma integração do Webcurrículo, é importante falar sobre objetos digitais de aprendizagem e protótipos de ensino, ambos elementos necessários quando pensamos na elaboração de um currículo digital.

## 4 Objetos Digitais de Aprendizagem e Protótipos

Há muitos requisitos para que um material digital seja integrado a um Webcurrículo. A respeito disso, ROJO (2017) defende que a integração de um material a um Webcurrículo deve ocorrer se neste material houver características de um Objeto Digital de Aprendizagem. Para definir o que se encaixa em um O.D.A., Rojo cita Araújo (2013):

“Um ODA é um “recurso digital reutilizável que se presta a servir como ferramenta de ensino em diversos contextos educacionais e, (...) que precisa apresentar:

- a) reusabilidade: ser reutilizável diversas vezes em diversas situações e ambientes de aprendizagem;
- b) adaptabilidade: ser adaptável a diversas situações de ensino e aprendizagem;
- c) granularidade: apresentar conteúdo atômico, para facilitar a reusabilidade;
- d) acessibilidade: ser facilmente acessível via Internet para ser usado em diversos locais ou, ainda, ser potencialmente acessível a usuários com necessidades especiais;
- e) durabilidade: apresentar possibilidade de continuar a ser usado independente de mudança de tecnologia;
- f) interoperabilidade: apresentar possibilidade de operar através de variedade de hardwares, sistemas operacionais e *browsers*. (ARAÚJO, 2013, *apud* ROJO, 2017, p.13)”

Ainda nesse aspecto, Rojo defende que um O.D.A. precisa permitir a interatividade e a navegação, por conter características multissemióticas e hipermediáticas. Entretanto, a autora alerta sobre o risco de a ferramenta apenas ecoar o discurso autoral/professoral; para que um O.D.A. se integre a uma pedagogia do *design*, é necessário que ele seja um espaço aberto para que haja o discurso do professor e do aluno de maneira colaborativa.

Uma alternativa para que o O.D.A. seja integrado ao material didático de maneira investigativa, colaborativa e aberta para os discursos do aluno e do professor é a partir da elaboração de um Protótipo. De acordo com Rojo (2017), um protótipo é um material “navegável e interativo que [conduz alunos e professores] a um trabalho digital aberto (...) com possibilidades de acervos alternativos ao acervo principal da proposta didática, de maneira a poder acompanhar o trabalho colaborativo dos alunos”.

Nesse sentido, o Protótipo funcionaria como um modelo de sequência didática que pode ser modificado por aqueles que o usarão, fator que possibilita com que um Protótipo seja revisitado e aplicado a diferentes contextos de ensino e necessidades.

Porém, como o professor pode fazer com que sua sequência didática seja efetiva a partir do desenvolvimento de um protótipo? Como utilizar um objeto digital de aprendizagem de maneira que possibilite a co-criação de alunos e professores? Uma alternativa é o uso da plataforma *Google Forms*. O uso desta plataforma será descrito e ressignificado na próxima seção.

## 5 O Google Forms e sua utilização pelo professor

A plataforma Google Forms foi desenvolvida em 2008, com o intuito de servir para a criação de formulários de pesquisa online. Ao longo dos anos, a plataforma sofreu alterações e possibilitou outras criações além de formulários de pesquisa. Atualmente, ela possibilita um uso para a aplicação a vagas de trabalho, criação de convites para eventos, elaboração de avaliações e testes. Ainda que ela possibilite essa elaboração de testes, a plataforma não é, em sua essência, de âmbito educacional, apesar de ter sido amplamente utilizada pelos professores, especialmente durante o período de ensino remoto.

Neste momento, será apresentado um exemplo de sequência didática elaborada a partir do Google Forms, que foi utilizado como um meio para apresentar e trabalhar um tópico cultural com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental 1 dentro da disciplina de Língua Inglesa.

De início é possível ver uma interface dinâmica onde o aluno pode digitar seu nome e o professor pode digitar os objetivos linguísticos e culturais da atividade.



**Banana Lassi - Indian Recipe**

Objetivos: dentro do tópico que estamos trabalhando (Alimentação Saudável), vamos trabalhar com um aspecto cultural, a partir de uma receita de uma bebida indiana. Responda às perguntas abaixo e descubra mais sobre o Banana Lassi, bebida tradicional no dia a dia das crianças na Índia.

Your name:

Sua resposta

**Figura 1:** Apresentação da atividade e interface do formulário  
**Fonte.** Google Forms

Em seguida, a curiosidade do aluno é instigada e ele é levado a refletir a partir de seus conhecimentos prévios de Geografia para responder à pergunta abaixo, que questiona o aluno se ele conhece o país que está colorido de verde.

Do you know this country?

Yes

No

Próxima

**Figura 2.** Pergunta sobre localização  
**Fonte.** Google Forms

No momento em que o aluno clicar em “próxima” ele é redirecionado para outra página, na qual ele encontra a resposta de sua pergunta. Se ele quiser, ele tem a autonomia de voltar à página anterior e alterar sua resposta.

Agora que o aluno já sabe o nome do país, ele é levado a movimentar seus conhecimentos para responder à pergunta abaixo.

What language do they speak in India?

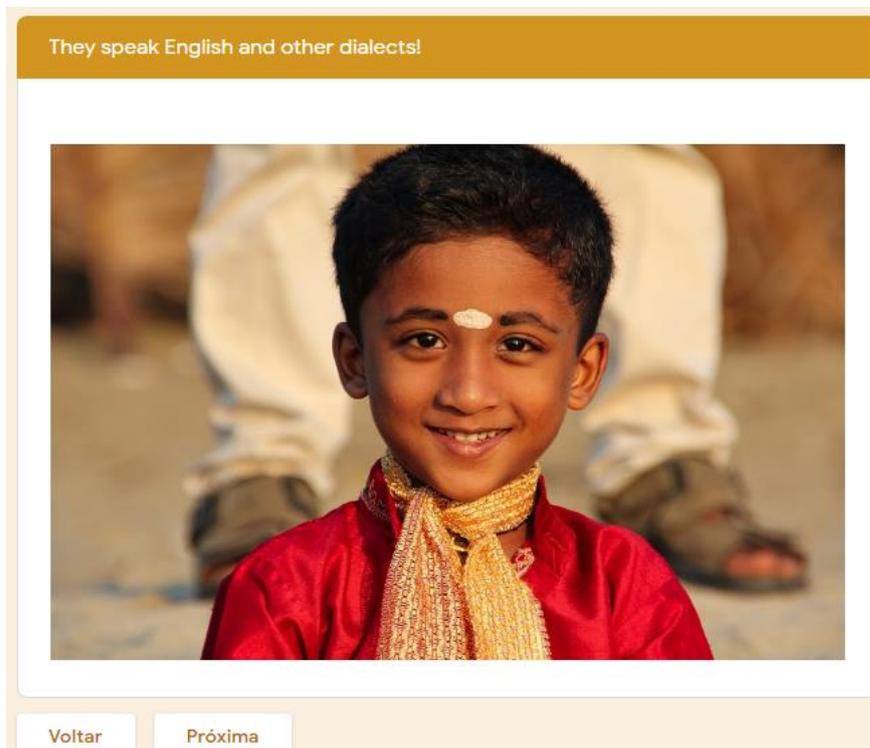
What language do they speak in India? Escreva sua resposta abaixo.

தமிழ் ગુજરાતી  
 ଓଡ଼ିଆ ಕನ್ನಡ

**Figura 4.** Pergunta sobre o idioma  
**Fonte.** Google Forms

Novamente, ao clicar em “Próxima” o aluno tem a resposta dessa pergunta e, caso o aluno queira, é possível clicar em “Voltar” e alterar sua resposta anterior. Desta maneira, o interesse é instigado

no aluno por meio de perguntas e respostas guiadas, o que possibilita um trabalho independente. Ainda que o trabalho seja guiado por meio de exercícios fechados em si mesmos, ele auxilia na contextualização da atividade e desperta o interesse do aluno que, por conta do contexto de aulas remotas em que se encontra, não é capaz de interagir com seu grupo de colegas.



**Figura 5.** Resposta à pergunta sobre o idioma.  
**Fonte.** Google Forms

Uma vez que o aluno está contextualizado em um determinado local (Índia) e cultura (indiana), ele é levado a analisar uma receita indiana retirada de um livro infantil "What's on your plate?". Nesse momento, o aluno está trabalhando com um livro de receitas autêntico, utilizado por crianças ao redor do mundo. Na página seguinte há uma foto do livro e das orientações, como consta na atividade original elaborada no *Google Forms*.

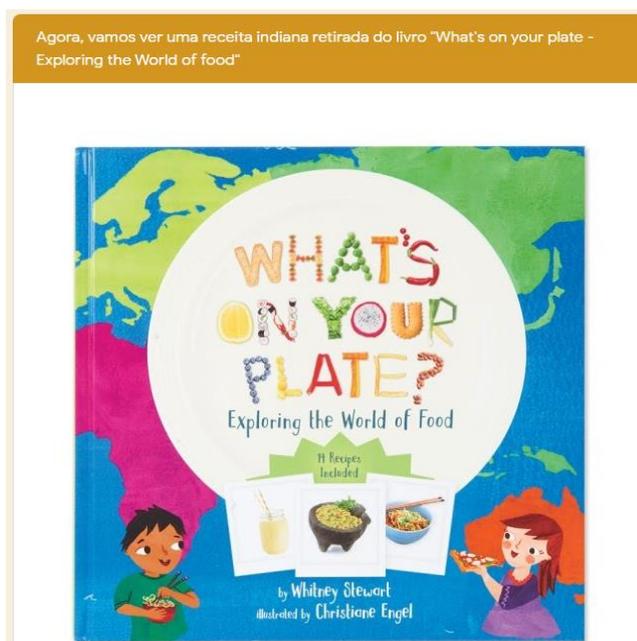


Figura 6. Imagem do livro infantil "What's on your plate" com orientações  
Fonte. Google Forms

Neste momento, o aluno visualiza no *Google Forms* a receita da bebida indiana Banana Lassi. Nesta etapa da atividade é preciso que o aluno faça uma interpretação da receita para que, depois, ele seja capaz de reproduzi-la e adaptá-la em casa. Para realizar essa interpretação da receita, ele é convidado a jogar um *Game* elaborado pela professora a partir da plataforma *Wordwall*. O próprio *Google Forms* contém o link que o levará ao jogo, basta o aluno clicar no link e ele será redirecionado para o jogo. Abaixo é possível visualizar a receita como vista no *Google Forms* e a orientação para que o aluno clique no link do jogo.

## BANANA LASSI RECIPE!

**BANANA LASSI – INDIAN YOGURT DRINK**  
(2 servings)

**INGREDIENTS:**

- 2 bananas
- 1 cup of yogurt
- 1/2 cup of milk
- 1 tablespoon of honey
- cinnamon

**INSTRUCTIONS:**

- Mix the ingredients in a blender
- Serve in a cup with a straw.



Vamos entender a receita? Quais são os ingredientes e objetos necessários pra fazer essa receita? Clique no link abaixo e faça o game:  
<https://wordwall.net/resource/3295297>

**Figura 7.** Receita retirada do livro e hiperlink para jogo.  
**Fonte.** Google Forms

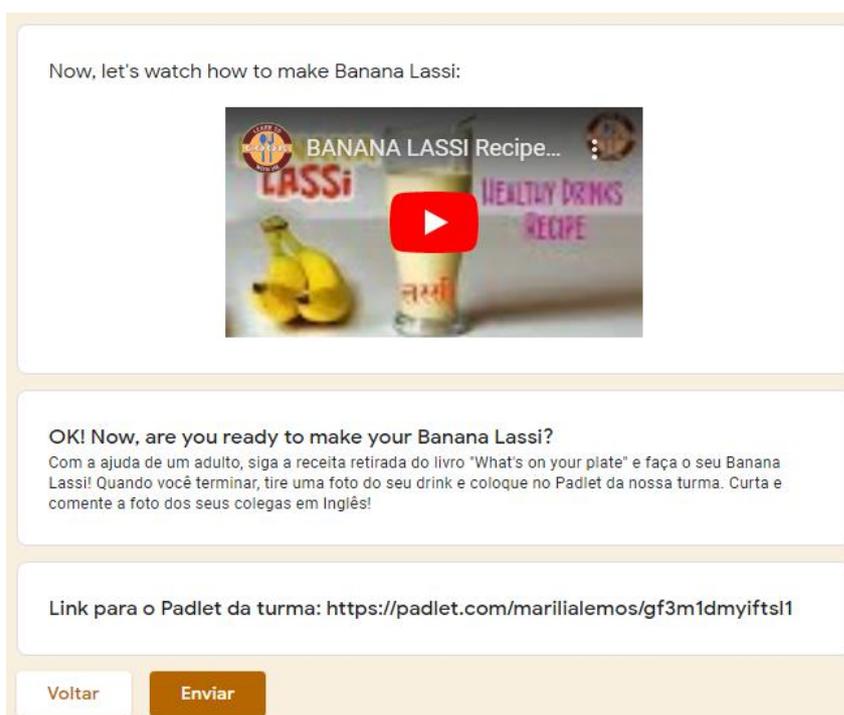
No momento em que o aluno clica no link azul, uma outra aba do seu navegador é aberta e ele é levado ao jogo elaborado no *Wordwall*. O objetivo do jogo é organizar os ingredientes e os objetos na ordem correta em que aparecem na receita. Este tipo de atividade possibilita que o aluno interprete a receita de uma maneira dinâmica ao mesmo tempo em que adquire vocabulário novo dentro da língua inglesa, uma vez que as palavras possuem imagens junto a elas, para auxiliá-los na atividade.



**Figura 8.** Imagem do jogo montado no site *Wordwall*.  
**Fonte.** Site *Wordwall.net*

Quando o aluno terminar o jogo, ele pode verificar as respostas certas e fazer uma autocorreção da sua atividade. Quando ele finalizar o jogo, ele retorna para o *Google Forms*, para realizar os próximos passos.

Nas imagens abaixo é possível observar as etapas finais da atividade. O aluno é convidado a assistir um vídeo de crianças indianas fazendo a receita do Banana Lassi. Para assistir o vídeo, basta o aluno clicar na imagem que aparece no *Google Forms*, pois a plataforma reproduz os vídeos do *YouTube* de maneira automática, não sendo necessário redirecionar para outra aba do navegador. Ao assistir o vídeo, o aluno perceberá que as crianças não seguem a receita exatamente como consta no livro “What’s on your plate”, elas fazem algumas adaptações. Observar tais diferenças desperta o interesse e curiosidade do aluno para que ele tente fazer a sua própria bebida adaptada da versão indiana. E é exatamente isso que é proposto ao aluno no final da atividade: que ele faça o seu próprio *Banana Lassi* adaptando a partir dos ingredientes que tem em casa.



Now, let's watch how to make Banana Lassi:



OK! Now, are you ready to make your Banana Lassi?  
Com a ajuda de um adulto, siga a receita retirada do livro "What's on your plate" e faça o seu Banana Lassi! Quando você terminar, tire uma foto do seu drink e coloque no Padlet da nossa turma. Curta e comente a foto dos seus colegas em Inglês!

Link para o Padlet da turma: <https://padlet.com/marilialeemos/gf3m1dmyifts1>

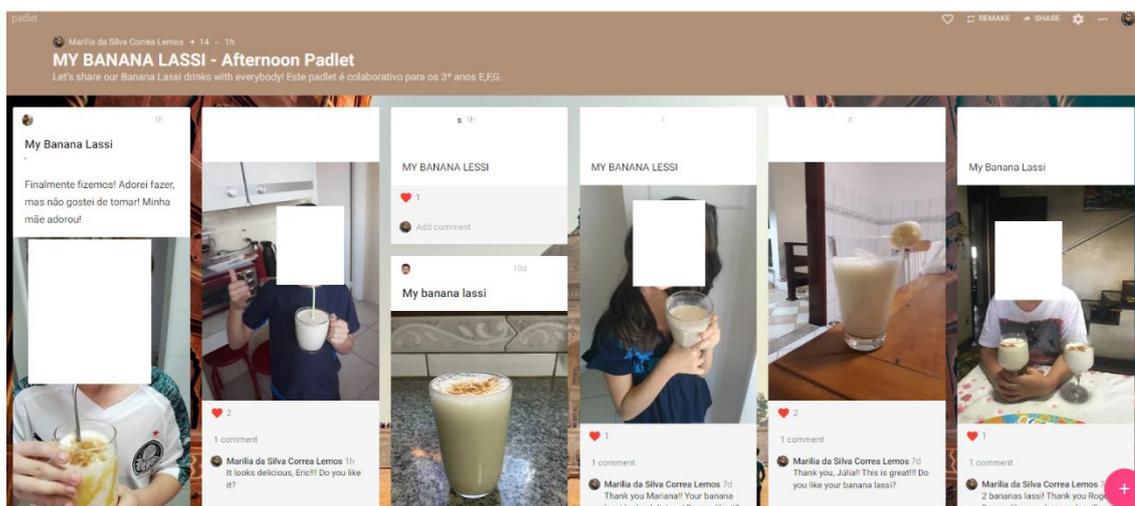
**Figura 9.** etapa final da sequência didática com vídeo e orientações.

**Fonte.** Google Forms

Uma vez que o aluno fez a sua bebida, ele é convidado a compartilhar com seus colegas o resultado, a partir da plataforma *Padlet*, que possibilita a criação de um mural coletivo da turma. Para acessar o Padlet da turma, basta clicar no link que está no mesmo Google Forms da atividade. Neste mural coletivo, é possível que os alunos compartilhem suas fotos, reajam e comentem nas fotos dos seus

colegas. Nesta etapa, é possível uma interação entre os alunos, que por sua vez são convidados a usarem o Inglês para se comunicarem entre si através dos comentários.

Abaixo há um exemplo de um Padlet coletivo no qual os alunos inseriram suas fotos e compartilharam suas experiências:



**Figura 10.** Screenshot do *Padlet* colaborativo da turma. Alunos interagindo de maneira digital.  
**Fonte.** Padlet

Desta maneira, o *Google Forms* foi o meio para a elaboração de um protótipo de atividade que envolve aspectos culturais e linguísticos da aprendizagem da língua inglesa para alunos do Ensino Fundamental 1. A partir do uso desta plataforma, foi possível utilizar outras, que são Objetos Digitais de Aprendizagem, tais como o *Wordwall* (site para a criação de jogos) e o *Padlet* (site para a criação de um mural colaborativo), possibilitando a elaboração de uma atividade dinâmica, autônoma e interativa, ainda que os alunos estivessem realizando uma interação de maneira remota.

Todas as plataformas utilizadas na elaboração do protótipo são gratuitas, o que viabilizou o acesso da professora e dos alunos. A professora elaborou as atividades, desenvolvendo sua própria autonomia e agência. Além disso, este protótipo tem grande flexibilidade, sendo possível alterar todas as propostas a partir de edições simples nos documentos, possibilitando uma maior adequação a outros contextos ou ainda, uma construção coletiva e colaborativa de um *Google Forms*.

Nesse ponto, é interessante refletir acerca do uso desta plataforma que foi feito pela professora. O *Google Forms* não foi utilizado com um viés de pesquisa, coleta de dados, teste ou avaliação, como a priori foi pensado, mas foi utilizado para a elaboração de uma sequência didática. Então, o formulário assume uma outra função educacional tanto para o professor quanto para o aluno. Cabe refletir sobre como se dá o uso desta plataforma e as transformações e adaptações que têm sido feitas para tal uso

no que diz respeito ao âmbito educacional. O *Google Forms* estaria sendo usado pelos professores com outras funções?

## 6 Considerações

Como bem disse ROJO (2017) a escola não pode ignorar o fato de que a nossa vida está muito mais digital e multimídia. É preciso incluir no plano de ensino um Webcurrículo que fomente uma aprendizagem interativa e multimodal. Concomitante a isso, vivemos um momento de mudanças drásticas no que diz respeito à vida escolar dos alunos e professores no Brasil e ao redor do mundo: por conta de uma pandemia as aulas ocorrem de maneira remota, à distância. Este ensino remoto trouxe, ao mesmo tempo, desafios e possibilidades para alunos e professores. Aos alunos, foi esperado que desenvolvessem uma autonomia para serem agentes de sua própria aprendizagem, enquanto aos professores, foi esperado que revissem suas práticas pedagógicas. Esta transformação fomentou um mundo mais híbrido e multimodal além das paredes e muros da escola. É necessário que tal mundo prospere na esfera educacional nos anos que seguirão.

Para isso, ou seja, para que haja esta pedagogia dos multiletramentos pautados em nosso mundo híbrido e multimodal, é necessária uma mudança na mentalidade dos professores, que precisam, mais do que nunca, assumirem funções de mentores, orientadores, produtores, revisores e usuários digitais. É preciso repensar um ensino para a elaboração de um Webcurrículo que integre protótipos de ensino interativos que deem voz a ambos, aluno e professor. Ao mesmo tempo, é preciso que ao protótipo sejam integrados diferentes objetos digitais de aprendizagem que tenham características multissemióticas e hipermidiáticas, a fim de que a aprendizagem seja efetivamente interativa.

Não obstante, há o desafio, para aqueles que elaboram atividades baseadas em protótipos educacionais, para que as propostas não sejam apenas eco das ideias do professor, como é visto em materiais didáticos impressos com exercícios pré-determinados e um fim já conhecido, onde o aluno reproduz corretamente o esperado. Quebrar essas amarras e estruturas de ensino e aprendizagem que estão fixadas em um inconsciente de alunos e professores é desafiador. É necessária uma mudança de mentalidade. Por sua vez, para que haja uma mudança de mentalidade daqueles que atuam na esfera educacional, é preciso investimento na formação do professor para que ele seja agente de sua prática pedagógica e possa, concretamente, fazer um uso “ativo” de protótipos de ensino adequados ao seu contexto e a sua realidade. Com ‘uso ativo’ me refiro à possibilidade do professor de editar, compartilhar,

e mudar o conteúdo de um protótipo a partir das suas próprias necessidades e da necessidade e interesse de seus alunos.

Uma alternativa para a elaboração de protótipos que possibilitem essa autonomia do professor e do aluno em sua edição é a utilização da plataforma *Google Forms* como ‘esqueleto’ de protótipo. A plataforma demonstrou abraçar diferentes propostas de atividades educacionais, muito além de seu projeto inicial, sendo possível integrar a ela outros objetos digitais de aprendizagem e propostas que proporcionam a colaboração e interação entre os alunos e o mundo que os cerca. Entretanto, é necessário que o conteúdo de tal protótipo seja sempre revisitado e reavaliado, para que haja uma proposta de *aprendizagem* efetivamente *interativa*.

Aos poucos, a escola ressignifica o uso do lápis e do papel em sua prática, ao passo que compreende que sua função não é transformar a realidade, mas se valer desta realidade para transformar sujeitos. Já dizia Paulo Freire que a escola “não transforma a realidade, mas transforma sujeitos capazes de fazer a transformação da sociedade, do mundo e de si mesmos”. Então, que as tecnologias presentes em nosso cotidiano possam ser usadas pela escola para transformar aqueles que dela fazem parte.

## 7 Referências

ALEMIDA, Maria Elizabeth. Tecnologias Digitais da informação e comunicação no contexto escolar: possibilidades. Base Nacional Comum Curricular. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades> Acessado em 15/07/2020.

COPE, Bill.; KALANTZIS, Mary. New media, new learning. *International Journal of Learning*, Vol. 14, No. 1, 2007, pp. 75-79. Disponível na pasta pública e em: <http://newlearningonline.com/kalantzisandcope/research-and-writing/> acesso em 24/06/2020.

COPE, Bill.; KALANTZIS, Mary. Multiliteracies: new literacies, new learning. *Pedagogies: An International Journal*, V. 4(3), 2009a, pp. 164-195. Disponível na pasta pública e em: <http://newlearningonline.com/kalantzisandcope/research-and-writing/>, acesso em 07/07/2020.

LEMKE, Jay. L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. Revista Trabalhos em Linguística Aplicada, vol.49, no.2. Campinas: DLA/IEL/UNICAMP, July/Dec. 2010[1998]. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132010000200009&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132010000200009&script=sci_arttext), acesso em 20/07/2020.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: Diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R. H. R.; MOURA, E. (Orgs.) Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. P. 11-31.

ROJO, Roxane. Entre Plataformas, ODAs e Protótipos: Novos multiletramentos em tempos deWEB2.Revista The ESPECIALIST, vol. 38(1):Tecnologias digitais no ensino de línguas. São Paulo, PUC-SP, 2017.

ROJO, Roxane; MOURA, E. Letramentos, mídias, linguagens. São Paulo, SP: Parábola Editorial, 2019.

Data de submissão: 08/10/2021. Data de aprovação: 23/05/2022.