

Do ambiente real ao ambiente virtual de aprendizagem: dois mundos mediados pelos Multiletramentos e conectados pela Pedagogia de Projetos

From real to virtual environment of learning: two different worlds mediated by Multiliteracies and connected by Project Pedagogy

Gislaine Vilas Boas¹
Andréia Luísa Schirmann²
Suelen Barbosa³

Resumo

A produção de material didático digital implica a criação de ambientes de aprendizagem pelo *design*, o que significa criar ambientes que atendam à multimodalidade do ambiente virtual, visando elucidar os conceitos e práticas acerca dos multiletramentos (KALANTZIS e COPE, 2010; KALANTZIS et al., 2020; REIS, 2020). Dentro desse panorama, apresentamos uma proposta de *Curso de Formação Continuada em Aprendizagem por meio de Projetos*, um curso na modalidade a distância, que se alinha aos conceitos de produção de material didático digital desenvolvidos nas pesquisas de REIS (2020) e GOMES & REIS (2020) sobre design de curso online. Buscamos discutir aqui em que medida a Pedagogia de Projetos se alinha aos processos de multiletramentos e como tal pedagogia pode contribuir com as práticas de ensino e aprendizagem em diferentes contextos. Apresentamos, para isso, o design do nosso curso bem como seus módulos e como esses se alinham aos processos de conhecimento: experienciar, conceitualizar, analisar e aplicar abordados na teoria dos Multiletramentos proposta por Cope e Kalantzis (2015, 2010, 2017, 2020).

Palavras-chave: Material Didático Digital. Pedagogia de Projetos. Multiletramentos.

Abstract

The production of digital teaching material implies the creation of learning environments by design, which means creating environments that meet the multimodality of the virtual environment, aiming to elucidate the concepts and practices about multiliteracies (KALANTZIS and COPE, 2010; KALANTZIS et al., 2020; REIS, 2020). Within this panorama, we present a proposal for a Continuing Education Course in Learning through Projects, a distance-learning course that aligns with the concepts of digital teaching material production developed in the research of REIS (2020) and GOMES & REIS (2020) on online course design. We seek to discuss here the extent to which Project Pedagogy aligns with multiliteracies processes and how such pedagogy can contribute to teaching and learning practices in different contexts. For this, we present the design of our course as well as its modules and how they align with the knowledge processes: experiencing, conceptualizing, analyzing and applying addressed in the theory of Multiliteracies proposed by Cope and Kalantzis (2015, 2010, 2017, 2020).

Keywords: Digital Teaching Material. Projects Pedagogy. Multiliteracies.

¹ Mestre em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem. PUC (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1791-2925> / E-mail: gvilasnegreiros@gmail.com.

²Graduada em Letras Port/Ing. UNISC (Universidade de Santa Cruz do Sul, RS, Santa Maria, RS, Brasil). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9711-6250> / E-mail: andreaschirmann22@gmail.com.

³ Graduada em Pedagogia. URI (Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, Santiago, RS, Brasil). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7535-8854> / E-mail: Suelenbarbosa77@gmail.com.

1 Introdução

Este artigo nasce de estudos desenvolvidos em uma disciplina de mestrado e doutorado do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria e do Curso de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede. Assim, nosso objetivo é discutir em que medida os processos de conhecimento, abordados pela teoria de Multiletramentos, podem contribuir para a produção de material didático digital, especificamente, para a elaboração de uma proposta de um Curso, na modalidade a distância, de Formação Continuada em Aprendizagem por meio de Projetos

Nesta primeira seção introdutória, apresentamos a contextualização deste artigo, na segunda seção, evidenciamos o conceito de Pedagogia de Projetos e suas implicações nos processos de ensino-aprendizagem. Na terceira seção, apresentamos a motivação para a elaboração de Material Didático Digital no contexto da educação a distância e discutimos as características do ambiente de aprendizagem online e suas implicações no cenário atual da educação. Na quarta seção, problematizamos a Pedagogia de Multiletramentos, evidenciando em que medida os processos do conhecimento contribuem para as práticas educacionais. Em seguida, na quinta seção, apresentamos a organização dos módulos constituintes da proposta do curso, problematizando-os à luz dos conceitos dos processos de conhecimento.

2 Pedagogia de projetos

A pedagogia de projetos é um dos exemplos de metodologias ativas (EFSTRATIA, 2014; KOKOTSAKI, 2016; LARMER et al., 2015) e como tal prioriza os processos de ensino e aprendizagem por meio da experiência, proporcionando uma conexão real entre o estudante e um projeto de pesquisa que desperte o seu interesse (MOURA, 2021). A Aprendizagem por meio de projeto não necessariamente precisa estar baseada em problemas, mas precisa sempre promover mudanças em nos contextos educacionais nos quais o aluno está inserido. Assim, uma das implicações dessa metodologia de ensino é o estímulo ao pensamento crítico, que contribui para a transformação dos estudantes em indivíduos autônomos e socialmente ativos (WOODS, 1994; MOURA, 2021).

Desse modo, ao propor uma abordagem de ensino baseada em projetos, a escola incentiva uma visão interdisciplinar do conhecimento, o aprendizado por meio da experiência e o desenvolvimento da autonomia dos alunos. Por meio dessa metodologia, o professor ou professores trabalham junto aos alunos, tornando-os responsáveis pela elaboração e desenvolvimento de um projeto, a partir de uma necessidade local. Nesse sentido, a escola proporciona a conexão professor-aluno-comunidade,

trabalhando em prol das demandas sociais e educativas percebidas por ambos envolvidos (HERNANDEZ, 1998, p.66).

Segundo Lovato et al. (2018), a pedagogia de projetos propõe toda uma mudança metodológica no processo de ensino e aprendizagem. A partir dessa proposta, o aluno tem voz em sala de aula, argumenta, aprende a ouvir o outro e a conviver com diferentes opiniões. O aluno é avaliado não apenas pelo produto final, proposto pelo projeto, mas sim pelo processo de construção e execução desse projeto e de maneira qualitativa. Assim, a Pedagogia de Projetos prevê e prioriza a avaliação contínua. Isso implica dizer que uma das características das metodologias ativas é o (re)pensar a avaliação em sala de aula, pois ao invés de o professor avaliar apenas o produto final, ele pode e deve avaliar como o aluno se desenvolve ao longo do processo durante o projeto.

Nesse sentido, abre-se o leque de observações que possibilitam a avaliação para além do conteúdo. O professor, apoiado em avaliação qualitativa e contínua, é capaz de observar e avaliar o desempenho do aluno durante todo o caminho percorrido por ele no desenrolar do projeto e contribuir tanto para as questões de aplicabilidade dos conteúdos de maneira contextualizada e interdisciplinar, como também para o aprendizado sócio emocional, tomadas de decisão, trabalho em equipe, tão importantes na formação do cidadão crítico.

Segundo John Dewey (1859–1952) *apud* Lovato et al. (2018), a escola não prepara o aluno para a vida, a escola é a vida do aluno e, por isso mesmo, temos, como professoras-formadoras, a responsabilidade de contribuir sempre para um ensino que se distancie do modelo de educação bancária (FREIRE, 2005), priorizando a autonomia dos educandos dentro de um processo em aluno e professor saibam ter uma postura dialógica, aberta, indagadora e não apassivada. Para Freire (2009, p. 86, grifos do autor), “o que importa é que professores e alunos se assumam *epistemologicamente curiosos*.”.

2.1 A necessidade de um curso de formação continuada sobre projetos, na modalidade a distância

A produção do material didático digital, doravante MDD, elaborado para o curso na modalidade a distância, intitulado Formação Continuada em Aprendizagem por meio de Projetos, foi motivada, em primeiro lugar, pelo planejamento, execução e problematização do projeto “Pracinha dos nossos Sonhos”, desenvolvido por uma professora da rede pública e uma das autoras deste artigo, Suelen Barbosa, na cidade de São Vicente do Sul. Em segundo lugar, pelas problematizações e discussões teóricas, nas aulas da pós-graduação⁴, acerca de Pedagogia de Projetos. A partir de então,

⁴ Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria e Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Redes da Universidade Federal de Santa Maria.

iniciamos uma pesquisa de interesse por um curso de formação continuada que abordasse tal metodologia.

Aplicamos, portanto, um questionário diagnóstico⁵ a professores em serviço na rede pública da região central do estado do Rio Grande do Sul. Assim, foi possível obter resultados que demonstram o interesse desses professores da educação básica pelo curso, que visa discutir o conceito de aprendizagem por meio de projeto, bem como suas implicações nos processos de ensino-aprendizagem em sala de aula.

Os dados mostram que grande parte dos professores participantes da pesquisa já desenvolveram projetos em suas escolas, mesmo assim, buscam pela formação continuada em metodologias ativas e afirmam haver a necessidade de maior conhecimento nessa área. Além disso, percebe-se o interesse dos participantes da pesquisa por um curso na modalidade EAD, ensino online, o que justifica a necessidade da problematização da elaboração de MDD.

Desse modo, apresentamos, neste artigo, a primeira versão do *design* da proposta do MDD produzido para o Curso de Formação Continuada em Aprendizagem por meio de Projeto, um curso desenvolvido para ser ofertado a distância e hospedado na plataforma MOODLE da Universidade Federal de Santa Maria. Desse modo, consideramos importante abordar aspectos característicos do ambiente online de aprendizagem.

3 Ambiente Online de Aprendizagem e suas características

De acordo com Barton e Lee (2015), a internet é um espaço multilíngue e para entender a linguagem que permeia esse ambiente devemos combinar o estudo das práticas ali desenvolvidas junto da análise de textos que permeiam esse ambiente. Para os autores (2015), as pesquisas mostram que, a partir do advento da internet, o conceito de texto tem sido redefinido, assim como as atividades de leitura e escrita. Isso implica dizer que é necessário investigar a linguagem como uma prática situada para, então, entender o uso que as pessoas fazem da língua à medida que participam de atividades online.

Os pesquisadores postulam, ainda, que as pesquisas não estão apenas interessadas nas características mínimas de linguagem online, mas também em como as formas de comunicação são moldadas por ideologias sociais e como tais ideologias são discursivamente construídas em novas mídias (BARTON; LEE, 2015).

⁵ Questionário Diagnóstico Aplicado entre os pares.

Neste trabalho, daremos especial atenção às práticas situadas no ambiente online de aprendizagem, uma vez que, para a elaboração de MDD, torna-se imprescindível tomarmos o conceito de *texto multimodal e semiótico*⁶ nesse lugar de novos usos da linguagem e novos modos de construção de sentido. Cope e Kalantzis (2017) utilizam uma metáfora ao se referirem ao ambiente online de aprendizagem. Os autores comparam-no a um ecossistema, ou seja, o e-learning é uma dinâmica complexa de interações entre o homem, texto, discurso e espaço. Para eles,

o ambiente online de aprendizagem, como ecossistema (e-learning ecologies), é capaz de desempenhar um papel de mudança importante no sistema educacional moderno, isso acontece desde a sua ascensão até o seu domínio no século XIX. Tudo pode mudar, as configurações de espaço, as relações aluno-professor e aluno-aluno, as formas textuais às quais os aprendizes são expostos no processo de ensino e aprendizagem, os tipos de artefatos de aprendizagem criados pelos alunos e a maneira como os aprendizes são avaliados. (COPE; KALANTZIS, 2017, p. 8 - Tradução Nossa)⁷

Sendo assim, buscamos nos basear nesses parâmetros para elaboração de nossa proposta de Curso na modalidade a distância, o que implica dizer que consideramos as novas relações dos participantes dos processos de ensino e aprendizagem, o espaço virtual, em que as práticas de linguagem se constroem e onde veiculam os textos, esses textos como discursos multissemióticos e multimodais⁸ e os alunos como participantes ativos nesses processos.

4 Pedagogia de multiletramentos e os processos de conhecimento

O termo 'multiletramentos' foi criado a partir do interesse comum de um grupo de professores de várias universidades em buscar novas perspectivas para o ensino de leitura e escrita, o New London Group, doravante NLG. Esse grupo criou, em 1996, um manifesto chamado “A pedagogy of Multiliteracies: Designing social futures” (KALANTZIS et al., 2020).

A Pedagogia dos multiletramentos, segundo Kalantzis et al. (2020), propõe uma “redefinição de textos e práticas”, reconhecendo, assim, “múltiplas formas de comunicação e construção de sentido, incluindo os modos visual, auditivo, espacial, comportamental e gestual” (KALANTZIS et al., 2020, p. 19). Isso implica, ainda segundo os autores, uma pedagogia do ensino da leitura e da escrita que, além

⁶ (COPE; KALANTZIS, 2017, p. 8, *grifo nosso*)

⁷No original: e-learning ecologies may play a key part in the largest shift in the systems of modern education since their rise to dominance in the nine-teenth century. Everything may change—configurations of space, learner-to-teacher and learner-to-learner relationships, the textual forms of knowledge to which learners are exposed, the kinds of knowledge artifacts that students create, and the way the outcomes of their learning are measured. (COPE & KALANTZIS, 2017, p. 8)

⁸“Textos escritos atuais são criados e divulgados de uma maneira cada vez mais multimodal, envolvendo tanto palavras, quanto imagens estáticas, sons e vídeos.” (KALANTZIS et al., 2020, p.22)

da visão tradicional, considere os aspectos multimodais da comunicação, principalmente aqueles que incluem as mídias digitais.

Nesse sentido, é necessário refinar e ampliar as tradições pedagógicas que fundamentam nossa profissão com base na Pedagogia dos Multiletramentos, que propõe quatro diferentes práticas, nomeadas por Cope e Kalantzis (2009; 2015; 2017) como Processos do Conhecimento. Esses processos são maneiras diferentes, embora interdependentes, de abordar o conhecimento em sala de aula e juntos propõem uma inovação necessária na educação. Os autores ainda apresentam os processos em um círculo (conforme figura 1), ou seja, não há um ponto de partida, mas sim um estado de colaboração entre as práticas.

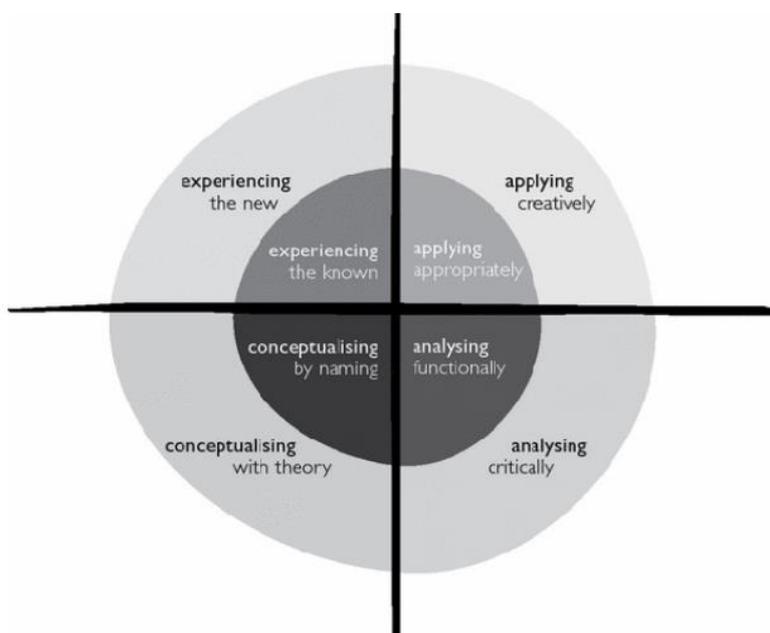


Figura 1: Os processos do Conhecimento
Fonte: Kalantzis e Cope, 2012, p. 539

A Tabela 1 traz, então, os quatro processos do conhecimento propostos pela Pedagogia dos Multiletramentos: *experienciar* (prática situada), *conceitualizar* (instrução explícita), *analisar* (enquadramento crítico) e *aplicar* (prática transformada) (KALANTZIS; COPE, 2012). Consideramos que o processo de aprendizagem por meio de projetos se alinha à Pedagogia dos multiletramentos na medida em que proporciona aos alunos a possibilidade de experienciar, de conceituar, de analisar e de aplicar. Veja na tabela abaixo (figura 2) como os processos de conhecimento priorizam a participação, a autonomia, a investigação, a colaboração e a intervenção do aluno na prática educacional.

Experienciando	<p>O conhecido: parte-se do repertório do estudante, dos seus conhecimentos prévios, das suas experiências de mundo.</p> <p>O novo: imersão em novas situações.</p>
-----------------------	---

Conceitualizando	Por nomeação: os estudantes agrupam as informações em categorias. Com teoria: os estudantes fazem generalizações e conectam os conceitos.
Analisando	Funcionalmente: os estudantes analisam as conexões, as relações, a estrutura e as funções. Criticamente: os estudantes avaliam as perspectivas, os interesses e os motivos.
Aplicando	Apropriadamente: há a testagem de conhecimentos em situações reais ou simuladas em contextos convencionais. Criticamente: os estudantes fazem uma intervenção inovadora e criativa.

Tabela 1. Os processos de conhecimento e sua relação com atividades e sala de aula

Fonte: Adaptado KALANTZIS et al., 2020, p. 74-75

Se estamos, então, alinhados à Pedagogia dos Multiletramentos e buscamos fomentar a formação de novos professores, precisamos estar, também, atentos à nossa própria prática, buscando uma (re)significação múltipla, afinal, devemos ser novos professores,

que sejam *designers* de ambientes de aprendizagem para alunos engajados, em vez de indivíduos que regurgitam o conteúdo do livro didático; profissionais capazes de criar condições nas quais os aprendizes assumirão maior responsabilidade pelo próprio aprendizado; que permaneçam como fonte de conhecimento que de fato são (KALANTZIS et al., 2020: 27)

Kalantzis e Cope (2010) abordam no artigo *The teacher as designer: pedagogy in the new media age* as influências que a globalização e a nova geração imprimem às relações de aprendizagem. Segundo os autores, o professor é o *designer* de um ambiente de aprendizagem em que os alunos são participativos, o que redefine, portanto, as relações humanas provenientes do contexto educacional.

Vale ressaltar que não apenas as relações entre professor-aluno devam ser “redesenhadas” sob essa perspectiva de *designer*, mas também as relações entre os professores, criando assim um ambiente profissional colaborativo. A aprendizagem pelo *Design* pressupõe uma grande transformação na profissão docente, afinal, o aluno torna-se um novo aprendiz, participativo, ativo e colaborativo no processo de aprendizagem, portanto, esse conceito se alinha ao que almejamos para o contexto de ensino por meio de projetos.

O projeto Pracinha dos Sonhos foi planejado e construído com base nos quatro processos de conhecimento acima abordados e concretizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Emef Dr. AYRES CECCONI, na cidade de São Vicente do Sul, no Rio Grande do Sul e envolveu todo o corpo docente, discente como também a comunidade.

4.1 Contexto do Projeto Pracinha dos Sonhos

O projeto⁹ nasce do interesse dos alunos em modificar uma área verde situada ao lado da escola. Os alunos viram ali a possibilidade de revitalização e de construção de uma praça não apenas de diversão, como também de socialização, envolvendo toda a comunidade do município. A partir de então, os professores, envolvidos em um processo inter/multidisciplinar, levaram os alunos a criarem hipóteses, estratégias para que esse sonho pudesse sair do papel. A escola não dispunha de recursos que pudessem viabilizar o projeto, no entanto os alunos e professores viram a possibilidade de envolver a comunidade para que suas realizações fossem possíveis.

Desse modo, nasce um projeto baseado nas perspectivas de multiletramentos reposicionando o aluno para o centro do processo de ensino e aprendizagem, ou seja, o aluno assume uma posição ativa e não passiva diante do projeto a ser desenvolvido, assim como os professores se tornam mediadores desses processos.

Os alunos fizeram um levantamento dos materiais e serviços necessários para a realização do projeto dentro das aulas de matemática, ciências e geografia. Investigaram junto à sociedade, dentro da disciplina de história, como era aquele local no passado e porque havia sido considerado um local abandonado. Elaboraram pesquisas junto à comunidade para a fim de entender como seria um espaço ideal não só para a escola como também aos cidadãos da cidade. Praticaram e elaboraram diferentes gêneros discursivos com o apoio das professoras de linguagem com o intuito de angariar fundos tanto por meio de patrocínios das empresas locais como de recursos provindos dos órgãos públicos. Alguns dos exemplos são entrevistas com pessoas da comunidade, entrevistas concedidas por eles na rádio local, a fim de justificar a importância do projeto de revitalização da pracinha dos sonhos, ofícios e requerimentos, folders de conscientização sobre a preservação dos espaços comunitários, bem como apresentações do projeto escrito por eles. Utilizaram as redes sociais para movimentar e engajar a sociedade elaborando *posts*, *podcasts*, *reels* e outros gêneros que circulam em ambientes digitais.

Além dos conteúdos ensinados de maneira contextualizada e interdisciplinar, os professores contribuíram para a formação de cidadãos críticos e argumentativos e conseguiram, então, transformar

⁹ Agradecemos a professora Suelen Barbosa por compartilhar conosco esse projeto e por possibilitar-nos a problematização acerca do tema. Agradecemos, de modo especial, a Escola Municipal de Ensino Fundamental Emef Dr. AYRES CECCONI, pela acolhida e parabenizamos pela iniciativa emancipatória do Projeto Pracinha dos Sonhos.

o seu contexto educacional com autonomia de seus alunos e trabalho em equipe. Eles puderam experienciar, conceituar, analisar e aplicar os seus conhecimentos em processos reais de ensino e aprendizagem.

Com base na experiência da Pracinha dos Sonhos, nasce a nossa proposta do curso de formação continuada em aprendizagem por meio de projetos, na modalidade a distância, propondo experiências de aprendizagem aos professores participantes do curso, construindo colaborativamente novos conhecimentos para que eles possibilitem aos seus alunos ambientes que sejam realmente inovadores no sentido de experienciar novos aspectos culturais, diferentes modos de vida, posicionando-se criticamente diante disso e transformando o próprio contexto.

5 A elaboração de material didático digital norteadora pelos processos de conhecimento

O nosso curso está dividido em 3 módulos. O Módulo 1 apoia-se no processo de conhecimento *experienciar*. O Módulo 2 no processo de conhecimento *conceituar* e oportuniza aos participantes construir seus próprios conceitos de projeto a partir de diferentes visões sobre o assunto. O Módulo 3 baseia-se nos processos de conhecimento *analisar* e *aplicar*, nesse módulo apresentamos o projeto Pracinha dos Sonhos como um exemplo de metodologia ativa, pautada na Pedagogia de Multiletramentos, uma vez que o referido projeto contempla os quatro processos de conhecimento. A partir da análise do projeto, os participantes do curso são desafiados a aplicar criativamente em seus contextos educacionais, visando a transformação de suas realidades.

Proposta do Curso de Formação Continuada em Aprendizagem por meio de Projeto				
Módulos	Processos do Conhecimento	Atividades Propostas	Objetivos da Atividade	Recursos
Módulo 1 Construindo nossa comunidade de prática: vamos nos conhecer?	Experienciar	1 - Quem é você na sua comunidade de prática? 2 - Somos feitos de histórias. 3- Os processos de Conhecimento e a Pedagogia de Multiletramentos	1 - (Re)conhecer-se em sua própria comunidade de prática e conhecer os outros. 2- Momentos marcantes da vida escolar. 3- Conhecer a teoria norteadora do curso e dos projetos	1- Fórum (Infográficos Vídeos) 2 - Fórum (Infográficos Vídeos) 3 - Artigos acadêmicos e capítulos de livros

Módulo 2 Pedagogia de Projeto: Construindo um conceito	Conceituar Analisar	4 - Projeto para mim é... 5 - Análise de Projetos 6 - Discutir os conceitos encontrados sobre projeto 7 - As etapas do Projeto 8 - Leituras teóricas acerca de Pedagogia de projetos 9 - Elaboração de conceito de projeto	4- Expor o conceito de projeto 5 - Pesquisar diferentes projetos 6 -Analisar suas semelhanças e diferenças 7 - Analisar as etapas dos projetos elencados 8- Ler textos sobre Pedagogia de Projetos 9 - (Re)elaborar o conceito de projetos	4 - JAMBOARD 5 - Sites educacionais 6 - Canva 7 - Canva 8 - Artigos Acadêmicos 9 - MIRO
Módulo 3 Construindo o Nosso projeto	Analisar Aplicar	10 - Analisar as etapas do Projeto Pracinha dos Sonhos à luz dos processos do conhecimento 11- Mobilizar sua comunidade escolar para a elaboração de um projeto multi-interdisciplinar 12- Compartilhar as ideias elaboradas em suas comunidades educacionais	10 - Reler, analisar e reconhecer os processos do conhecimento no projeto Pracinha dos Sonhos 11 - Criar situações de produção e desenvolvimento de projeto 12 - Analisar as propostas de projetos à luz dos processos de Conhecimento	10 - Textos Acadêmicos 11 - Aula Síncrona 12 - Aula Síncrona

Tabela 12: Módulos do Curso de Formação Continuada em Aprendizagem por meio de Projeto

Fonte: Barbosa et al., 2022

No Módulo 1 teremos as apresentações dos alunos e professoras-pesquisadoras participantes do curso a partir de suas atividades e experiências em suas comunidades de prática. Segundo Wenger (1998), comunidade de prática significa um grupo de pessoas que compartilham um interesse e que se unem para desenvolver conhecimento de forma a desenvolver ou aprimorar uma prática em torno de algum tópico. Para isso, diferentes ferramentas serão utilizadas como vídeo, infográfico, avatares, fazendo, assim, uso de textos escritos, orais e multissemióticos, atentando para o processo de multimodalidade discursiva. É importante ressaltar a possibilidade de ser a primeira experiência digital de alguns participantes, assim, oportunizar práticas de letramento digital na criação de textos multissemióticos para o ambiente online de aprendizagem.

A segunda proposta de atividade deste Módulo 1 intitula-se “Somos feitos de histórias” e o seu objetivo é relembrar algumas práticas escolares, como alunos ou como professores, que estejam na memória afetiva e, a partir delas, pensar em que medida tais práticas proporcionaram autonomia e protagonismo.

Nós, professoras-formadoras, utilizamos os recursos de infográficos, de vídeos, de textos escritos e de fotos para também apresentarmos nossas práticas marcantes (momentos) na vida profissional em um fórum. Isso implica no reposicionamento das professoras-formadoras como parte integrante desse novo grupo que se forma, buscando um redimensionar as posições e as relações professor-aluno, aluno-professor e aluno-aluno, segundo os parâmetros da Pedagogia Reflexiva-Crítica de Cope e Kalantzis (2017).

Já a atividade 3 do Módulo 1 propõe experienciar o novo por meio da leitura acadêmica do capítulo 3, Pedagogia dos Letramentos, do livro Letramentos dos autores Kalantzis e Cope, tradução de Petrilson Pinheiro, de 2020. É o momento de ter acesso à Pedagogia de Multiletramentos e seus processos de conhecimento (Experienciar, Conceituar, Analisar e Aplicar) que são basilares no curso de formação.

O Módulo 2, mais extenso, se intitula “Pedagogia de Projeto: construindo um conceito” e está baseado no processo de conhecimento *conceituar e analisar*. Nesse módulo, apresentamos o arcabouço teórico acerca da Pedagogia de Projetos, focalizando o gênero “projeto”. Na atividade 4, “projeto para mim é”, o objetivo é utilizar a ferramenta digital *Jamboard*, do *Google Docs*, que possibilita o trabalho colaborativo entre os participantes, para criar um documento conceitual com os conhecimentos prévios sobre projeto, que poderá ser revisitado e analisado criticamente ao final do módulo.

Nas atividades 5, 6 e 7 será feita uma pesquisa de diferentes projetos educacionais a fim de analisar diferenças e semelhanças com relação ao gênero discursivo, atentando para as suas etapas, ou organização retórica¹⁰. A partir de então, os alunos, na atividade 8, discutem conceitos teóricos sobre Pedagogia de Projeto por meio de recursos como videoaulas, apresentações de *slides* com conceitos-chave e leitura de artigos científicos¹¹. Na última atividade do Módulo 2, atividade 9, utilizando a ferramenta digital MIRO, os participantes criam mapas conceituais colaborativamente, estabelecendo as conexões com a atividade inicial feita no *jamboard*. Isso implica em análise e redefinição de concepções teóricas.

O Módulo 3, “Construindo o nosso projeto”, é norteado pelos processos do conhecimento *analisar e aplicar*. Na atividade 10, o intuito é analisar criticamente as etapas do projeto Pracinha dos Sonhos à luz da Pedagogia de Multiletramentos, reconhecendo os diferentes processos do conhecimento presentes nas ações pedagógicas do projeto. Em aula síncrona, propõe-se a retomada

¹⁰ Os gêneros discursivos são tipos de enunciados relativamente estáveis compostos por três elementos: conteúdo temático, estilo e construção composicional. (BAKHTIN, 2001, p. 262)

¹¹ A pedagogia de projetos: um novo olhar na aprendizagem. Nova Escola Educação. *Revista Nova Escola*. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br>; LARMER, J.; MERGENDOLLER, J.; BOSS, S. *Setting the standard for project based learning: a proven approach to rigorous classroom instruction*. Buck Institute for Education, 2015.; LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; SILVA, S. B. da.; LORETTO, E.L.S. Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma breve revisão. *Acta Scientiae*. Canoas, V. 20, N.2, pp. 154-171, març/abr 2018.

de discussões teóricas reconhecidas na prática docente do projeto Pracinha dos Sonhos. Além disso, nas atividades que seguem, 11 e 12, o objetivo é, colaborativamente, pensar sobre propostas de elaboração de projetos focalizando os contextos dos locais de atuação profissional dos participantes.

6 Considerações finais

Ao longo do processo de elaboração do MDD, discutimos amplamente o papel do professor e do aluno nas práticas pedagógicas, discutimos como situações de aprendizagem são, na verdade, práticas sociais, que promovem a criticidade e autonomia. Entendemos que é necessário um *design* da proposta do curso, sempre visando atender aos parâmetros dos multiletramentos, priorizando a criticidade, a autonomia e colaboração dos participantes do curso. Reconhecemos as práticas pedagógicas problematizadoras aqui apresentadas tanto no projeto, prática motivadora da elaboração do curso de formação continuada, como nos módulos elaborados pensando sempre em promover autonomia e protagonismo dos participantes.

Desse modo, à guisa de conclusão, nossa intenção foi problematizar a elaboração de MDD, à luz da Pedagogia de Multiletramentos, fazendo com que o espaço de aprendizagem online deixe de ser apenas um ambiente repositório de textos, para ser ambientes desenhados com o intuito de serem acolhedores para os participantes, de serem espaços de reconhecimento de suas experiências e conhecimentos prévios e de serem lugares de constituição de comunidades de práticas. Isso implica em pessoas que compartilham das mesmas ideias, em comunidades de docentes que se conscientizem de suas práticas em sala de aula, tornando o espaço educacional cada vez mais um espaço social, onde as relações sociais são reais.

Referências

ABREU, I. M. A pedagogia de projetos: um novo olhar na aprendizagem. Nova Escola Educação. *Revista Nova Escola*. Disponível em: <https://meuartigo.brasescola.uol.com.br>. Acesso em julho de 2022.

BARBOSA, Suelen. *Projeto Pracinha dos Sonhos*. Projeto elaborado e executado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Emef Dr. Ayres Cecconi, São Vicente do Sul, RS. 2022.

BARBOSA, S. SCHIRMANN, A.; VILAS BOAS, G. Proposta do Curso de Formação Continuada em Aprendizagem por meio de Projeto elaborada em disciplina dos *Programa de Pós Graduação em Letras* e do *Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria*. Santa Maria, 2022

BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, M. *Estética da Criação Verbal*. Tradução de Paulo Bezerra. 6 ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2011, p.261-306.

BARTON, D.; LEE C. *Linguagem Online: textos e práticas digitais*. Tradução de Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola, 2015.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. "Multiliteracies": New literacies, new learning. *Pedagogies: An international journal*, v. 4, n. 3, p. 164-195, 2009.

COPE, B.; KALANTZIS, M. *A Pedagogy of Multiliteracies Learning by Design*. University of Illinois, USA: Palgrave MacMillan, 2015.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. The Things you do to know: an introduction to the pedagogy of multiliteracies. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Orgs.). *A pedagogy of multiliteracies: Learning by design*. Springer, 2015.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Orgs.). *E-learning Ecologies: principles for new learning and assessment*. Routledge Taylor and Francis Group, New York, 2017.

EFSTRATIA, D. Experiential education through project based learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 152, 2014. pp. 1256 – 1260. Disponível em: www.sciencedirect.com

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

_____, P. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

GOMES, A. F.; REIS, S. C. Diretrizes para a elaboração de material didático digital complementar com jogos comerciais. In: ALMEIDA, Patrícia Vasconcelos et al (Orgs.). *Tecnologias digitais e formação docente*. 1 ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2020, p. 241-264.

HERNÁNDEZ, F. e VENTURA, M.; TRAD. Jussara Haubert Rodrigues. 5. Ed. *A Organização do Currículo por Projetos de Trabalho: o conhecimento é um caleidoscópio*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

HERNÁNDEZ, Fernando. *Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho*; trad. Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KALANTZIS, M.; COPE, B. *The Teacher as Designer: pedagogy in the new media age*. E-learning and Digital Media. v. 7, n. 3, 2010.

KALANTZIS, M.; COPE, B.: *Literacies*. Cambridge University Press, 2012.

KALANTZIS, M.; COPE, B. PINHEIROS, P. *Letramentos*. Tradução de Petrilson Pinheiros. Campinas: Unicamp, 2020.

KOKOTSAKI, D.; MENZIES, V.; WIGGINS, A. Project-based learning: a review of the literature.'. *Improving School*. Durham University Library, 19 (3). 2016, pp. 267-277. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>

LARMER, J.; MERGENDOLLER, J.; BOSS, S. *Setting the standard for project based learning: a proven approach to rigorous classroom instruction*. Buck Institute for Education, 2015.

LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; SILVA, S. B. da.; LORETTO, E.L.S. Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma breve revisão. *Acta Scientiae*. Canoas, V. 20, N.2, pp. 154-171, març/abr 2018.

MATHEWSON, T. G. Os benefícios da aprendizagem baseada em projetos. *Revista Educação*. Agosto de 2020. Disponível em: <<https://revistaeducacao.com.br/2020/08/13/aprendizagem-baseada-em-projetos/>>. Acesso em julho de 2022.

MOURA, S. *Planning Projects for Bilingual Education*. Workshop. 2021.

SICREDI, *O Programa A União Faz a Vida: fundamentos teóricos e metodológicos* / Alexandre Isaac; Ricardo Casco (organizadores). -- Porto Alegre: Fundação Sicredi, 2019.

TOMITCH, L. M. B.; HERBELE, V. M. (Orgs.). *Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas*. Florianópolis: LLE/CCE/UFSC, 2017.

REIS, Susana Cristina. *Investigação de diretrizes para orientar a produção de materiais didáticos digitais gamificados para Cursos online a distância*. Projeto de Pesquisa, Universidade Federal de Santa Maria, 2020.

WENGER, E. *Communities of Practice: learning, meaning and identity*. New York: Cambridge Press, 1998.

WOODS, D. (1994). *Problem-Based Learning: how to get the most out of PBL*. Hamilton: W. L. Griffen Printing Limited.

Data de submissão: 25/09/2022. Data de aprovação: 09/11/2022.