

ANÁLISE DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS À LUZ DO CONCEITO DESIGN-REA MULTIMODAL

Elaine Teixeira da Silva¹

Daniervelin Renata Marques Pereira²

RESUMO: Com vistas a aplicar o conceito de “*Design-REA Multimodal*” (DRM), de Silva (2023), para avaliar Recursos Educacionais Abertos (REA) do repositório digital “Recursos Educacionais para Leitura e Produção de Textos nas Licenciaturas” (REALPTL), selecionamos dois REA para análise. O conceito DRM parte da revisão sobre o *design* e a similitude entre abordagens dos multiletramentos, da multimodalidade e dos REA, empregando os seguintes critérios: *design* da plataforma/do repositório, *design* técnico, *design* de multiletramentos (multimodal e sociocultural) e *design* educacional. Os REA selecionados para estudo foram produzidos por estudantes de pós-graduação e usam diferentes temáticas, estratégias de produção textual e tecnológica. Os resultados mostram que a análise dos recursos ajuda a “ler” os REA em sua amplitude, revelando suas vantagens a maneira como podem ser aperfeiçoados em um *redesign*, ao mesmo tempo em que o DRM pode servir como metodologia para orientar a produção por criadores de REA.

1 Mestra em Linguística Aplicada pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). E-mail: elaine.ts@gmail.com.

2 Professora Adjunta da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). E-mail: drenata@ufmg.br. Este trabalho contou com o financiamento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, durante uma pesquisa de pós-doutorado.

Palavras-chave: repositório digital; Recursos Educacionais Abertos; multiletramentos; *design*.

Introdução

A crescente produção de materiais didáticos como suporte para a prática docente tem-se destacado com o advento da internet e das tecnologias digitais, ao possibilitar a produção autônoma e autoral de recursos sem o crivo editorial, em que docentes e mesmo os/as estudantes podem produzir materiais educacionais e compartilhá-los em ambientes digitais, como plataformas, *sites*, repositórios, redes sociais etc.. No entanto, é preciso observar que muitos dos materiais compartilhados podem ser usados de forma indevida, sem a compreensão sobre as questões de uso, como a licença atribuída, ou mesmo que sejam citados de forma adequada.

Entendemos que, nesse cenário, há a necessidade de que a democratização do conhecimento alcance um maior número de pessoas, o que nos leva a procurar um caminho de boas práticas de criação, publicação e compartilhamento de materiais. Encontramos no conceito de Recursos Educacionais Abertos (REA), vinculados à Educação Aberta (EA), uma possível saída para a questão, já que, nesse formato, todos(as) podem contribuir e compartilhar o conhecimento de forma acessível e sem ferir os direitos do(a) autor(a), como é a proposta dos REA, que definiremos na próxima seção.

Nesse contexto de produção, é importante compreender a configuração linguística e semiótica do REA no que diz respeito aos multiletramentos e à multimodalidade; às características técnicas – licença de uso, direitos autorais, formato, público-alvo etc.; e ao *design*, tanto dos materiais educacionais como dos ambientes digitais que os hospedam, além de identificar se os REA motivam um *redesign*, que é esperado em sua proposta de abertura.

Dessa forma, buscamos um ambiente digital que hospeda e compartilha REA para analisá-lo junto a dois recursos

educacionais e identificar neles os elementos apresentados anteriormente. Usaremos o conceito *Design-REA Multimodal* (Silva, 2023) como metodologia para a análise. Nosso objetivo é, além de divulgar e testar o conceito recentemente criado em uma pesquisa de mestrado, também lançar um olhar qualitativo sobre as publicações de REA no repositório escolhido, já que temos interesse em contribuir para seu desenvolvimento.

O conceito *Design-REA Multimodal* (DRM)

O conceito *Design-REA Multimodal* (DRM) foi proposto por Silva (2023) a partir de inquietações no que diz respeito à produção de REA para o ensino e a aprendizagem de línguas, tendo seus pilares fundamentados na concepção do *design*, na abordagem dos multiletramentos, da multimodalidade e, principalmente, nos princípios dos recursos educacionais abertos.

O conceito parte do entendimento de que a inclusão da Educação Aberta se torna essencial no escopo da produção de material didático em função das grandes transformações no cenário educacional mediante a presença das tecnologias digitais, que estão cada vez mais inseridas no cotidiano de nossos(as) estudantes e também de nós, professores(as). Nesse contexto, vemos a Educação Aberta como “uma tentativa de buscar alternativas sustentáveis para algumas das barreiras evidentes no que tange ao direito a uma educação de qualidade” (Sebriam; Gonsales, 2016, p. 37). Como exemplo, temos as plataformas de redes sociais, que criam espaços para a aprendizagem além do ambiente escolar e têm sido usadas como um suporte didático no incentivo à aprendizagem autônoma e colaborativa. Desse modo, vemos um aumento na produção de recursos educacionais que são produzidos e compartilhados em ambientes digitais – *sites*, plataformas, repositórios, *blogs* etc., possibilitando e favorecendo a colaboração e equidade no campo educativo.

Contudo, surge a necessidade de se (re)pensar se os materiais educacionais disponibilizados nesses espaços digitais estão em conformidade com as práticas da Educação Aberta, assumindo a função de contribuir e compartilhar o conhecimento de forma acessível e sem ferir os direitos do(a) autor(a). Mas não só os recursos devem passar por esse crivo; também se devem avaliar os repositórios e as plataformas, por exemplo, que alojam os materiais em relação à filosofia da EA, propondo, quando for o caso, sugestões para aperfeiçoamento.

Nesse contexto da Educação Aberta, encontramos os REA como uma alternativa para a produção, o compartilhamento e a colaboração. O termo foi criado em 2002 pela UNESCO e, em 2012, se consolidou com a Declaração REA de Paris no “Congresso mundial sobre recursos educacionais abertos (REA)”, sendo definido como

[...] os materiais de ensino, aprendizagem e investigação em quaisquer suportes, digitais ou outros, que se situem no domínio público ou que tenham sido divulgados sob licença aberta que permite acesso, uso, adaptação e redistribuição gratuitos por terceiros, mediante nenhuma restrição ou poucas restrições. O licenciamento aberto é construído no âmbito da estrutura existente dos direitos de propriedade intelectual, tais como se encontram definidos por convenções internacionais pertinentes, e respeita a autoria da obra (Unesco, 2012, p. 1).

Além das bases da Educação Aberta, outros três pilares do conceito DRM são: a concepção de *design* e a similitude entre as abordagens dos multiletramentos e da multimodalidade, que devem ser levados em conta ao produzir ou analisar um material didático. Destaca-se o *design* por estar também nas duas abordagens.

Segundo Silva (2023), o *design* está presente em estudos sobre os processos que envolvem o ensino e a aprendizagem, como o *Design* crítico (Leffa, 2017), Pesquisa-*design* formação (Santos;

Rossini, 2016), o *Design-Based Research*, adotado pelo grupo *The Design-Based Research Collective* (2003), e o *design* multimodal (Kress, 2003, 2010; Bezemer e Kress, 2016a, 2016b), sendo este conceito adotado como base para a formulação do *Design-REA Multimodal*.

No conceito DRM, o *design* é o elemento que fundamenta a sua formulação, pois todo material educacional produzido com diversas modalidades ou em distintos ambientes de aprendizagem e de ensino é composto pelos processos do *design* e de suas *affordances*³, como define Silva (2023, p. 58):

O *design* de um recurso é sempre motivado por algum fator a ser considerado pelo produtor, como o público de destino – se é criança, adulto, de um nível de ensino específico, conteúdo etc. – compreendendo o que as *affordances* do material poderá trazer para a aprendizagem.

Dessa forma, entende-se que o *design* desempenha um importante papel na construção de um produto educacional, pois ele “é um processo intermediário e mediador” (Bezemer e Kress, 2016b, p. 65, tradução nossa⁴), moldando as intenções e interesses do *designer*. Este utiliza os recursos semióticos disponíveis para materializá-los em signos adequados para um determinado público.

Kress (2010) define o *design* como uma teoria responsável para as transformações no processo de ensino e de aprendizagem dos(as) envolvidos(as), ao fazerem uso dos diferentes modos (sonoro, visual, escrito, espacial, tátil, gestual e oral) para a representação e comunicação, além de reconhecer o ambiente social dos indivíduos. Segundo ele,

3 O termo pode ser entendido como “possibilidades e limitações” em consonância com Kress (2003, p. 5) ao defini-lo como “potenciais de representação e de comunicação de seus produtores” (Tradução nossa para “the potentials for representational and communicational action by their users”).

4 No original: “design is an intermediary and mediating process.”

O *design* reconhece o *trabalho* dos indivíduos em suas vidas sociais e incorpora isso na teoria. No meu uso do termo, **design** é uma teoria sobre comunicação e significado, baseada – pelo menos potencialmente – na participação equitativa na formação do mundo social e semiótico. O *design*, em contraste com a *competência*, destaca um afastamento da ancoragem da comunicação na *convenção* como regulação social. O *design* se concentra na *realização* de um indivíduo de seu *interesse* em seu mundo (Kress, 2010, p. 6, tradução nossa, grifos nossos⁵).

O *design* também está diretamente relacionado com o papel e com os objetivos do *designer* (produtor) como motivador no processo de ensino-aprendizagem, pois, como afirma Kress (2003, p. 85, tradução nossa⁶), o *design* é “[...] uma consciência do que deve ser representado, para quem, utilizando os recursos modais disponíveis para servir aos objetivos do *designer*”. Bezemer e Kress (2016a, p. 480) também enfatizam que:

Os interesses do produtor e do público são **moldados pelos ambientes sociais**, culturais, econômicos, políticos e tecnológicos nos quais os signos são feitos; **o design é o resultado da interação desses ambientes**. Ao mesmo tempo, os fabricantes do signo devem estar cientes dos meios de distribuição para seus signos – agora muitas vezes chamados de “plataformas”, especialmente no caso de ambientes digitais – e essa consciência é levada em consideração na confecção do signo (Tradução nossa, grifos nossos⁷).

5 No original: “Design accords recognition to the *work* of individuals in their social lives and builds that into the theory. In my use of the term, design is a theory about communication and meaning, based—at least potentially—on equitable participation in the shaping of the social and semiotic world. Design, by contrast with competence, foregrounds a move away from anchoring communication in convention as social regulation. Design focuses on an individual’s realization of their interest in their world.”

6 No original: “an awareness of what is to be represented, for whom, using modal resources available to serve the purposes of the designer.”

7 No original: “The producer’s as well as the audience’s interests are sha-

Já o conceito de multiletramentos está baseado na noção dos dois “multi”: multiplicidade de linguagens e culturas e a multimodalidade, sendo entendida como a diversidade de modos usados para a informação e comunicação e das formas como usamos as linguagens mediadas pelas tecnologias digitais. Nesse contexto, o Grupo Nova Londres propõe o conceito de Pedagogia dos Multiletramentos (1996), o qual “[...] concentra-se em modos de representação muito mais amplos do que apenas a língua” (Cazden *et al.*, 2021, p. 18), reconhecendo a importância de uma abordagem de elementos do *design*, ao apresentar uma metalinguagem (Projeto de Áudio, Projeto Espacial, Projeto Gestual, Projeto Visual e Projeto Linguístico) para o trabalho com textos multissemióticos.

A abordagem multimodal adotada pelo conceito DRM indica que os elementos de um texto não podem ser analisados de forma isolada,

[...] o que elucida a proposição de que a produção de sentidos dos textos multimodais está além das palavras e não se detém ou se limita a elas, mas está no escopo dos demais modos utilizados pelo(a) *designer* para representar a mensagem a ser transmitida, considerando o público-alvo a que se destina e o seu interesse, seja ele social, político, ético, crítico etc. (Silva, 2023, p. 61).

Apresentadas as contribuições teóricas que fundamentam o conceito DRM, partimos para os critérios adotados em sua formulação: **design da plataforma/do repositório**, **design técnico**, **design de multiletramentos (multimodal e sociocultural)** e **design educacional**.

ped by the social, cultural, economic, political and technological environments in which signs are made; the design is the result of the interaction between all of these. At the same time sign makers have to be aware of the media of distribution for their signs – now often spoken of as ‘platforms’, especially in the case of digital environments – and that awareness is factored into the making of the sign.”

O conceito DRM foi apresentado com um quadro com questionamentos para que a sua proposta fosse mais didática e fácil de ser aplicada nos processos de criação, de análise e também de avaliação dos recursos educacionais abertos e dos ambientes digitais que os recebem.

O primeiro critério está voltado para a análise dos ambientes digitais que hospedam e compartilham REA: **design da plataforma/do repositório**. Está composto de seis questionamentos, como mostra a Figura 1:

Figura 1 - Questionamentos que orientam o *Design-REA Multimodal*

<i>Design da plataforma/do repositório</i>
(1) A plataforma ou repositório apresenta informações sobre o seu termo de uso (licença aberta ou direitos reservados)? (2) Onde estão expostas as informações sobre o tipo de licença adotada: na plataforma/repositório, no próprio recurso ou em ambos? (3) Como os dados e/ou metadados são apresentados aos usuários(as)? Essas informações estão claras? (4) A plataforma ou repositório é acessível para a submissão? Quem pode fazer a submissão? (5) Como o recurso é disponibilizado na plataforma ou repositório (acesso apenas no ambiente digital, necessidade de <i>login</i> , <i>download</i> , possibilidades de compartilhamento etc.)? (6) A forma como o <i>design</i> multimodal da plataforma/repositório se apresenta pode contribuir para o engajamento dos/das leitores(as) na busca dos materiais (diagramação, tipografia, cores, <i>layout</i> , elementos linguísticos etc.)?

Fonte: Silva (2023, p. 74).

Os outros três critérios se relacionam com a produção e/ou análise de REA: **design técnico**, **design de multiletramentos (multimodal e sociocultural)** e **design educacional** (Figura 2).

Figura 2 - Questionamentos que orientam o *Design-REA Multimodal*

<i>Design técnico</i>	<i>Design de multiletramentos (multimodal e sociocultural)</i>	<i>Design educacional</i>
(1) O recurso foi produzido com qual formato técnico <i>pdf, mp4, mp3, cPUB, ogg, PNG, SVG</i> etc.? (2) O recurso referencia fontes usadas em sua construção, como a fonte das imagens (direitos autorais, banco de imagens, fonte própria etc.)? (3) O recurso está disponível em alguma plataforma, repositório ou portal e deixa claro ao usuário os termos de uso do REA? (4) A plataforma, repositório ou portal é institucional ou pessoal? (5) O recurso está disponível, de preferência para acesso gratuito e para <i>download</i> ? (6) O recurso está licenciado com qual licença aberta (<i>Open License</i>)? Qual o nível de abertura da licença? (7) A licença usada permite o <i>redesign</i> ?	(1) Qual suporte foi usado (material/semiótico)? (2) Qual(is) modo(s) foi(ram) usado(s) (escrito, visual, espacial, tátil, gestual, sonoro, oral)? (3) Para qual ambiente multimodal foi pensado ou produzido (físico/digital)? (4) O recurso aborda aspectos multiculturais? Se sim, quais? (5) O recurso prevê o desenvolvimento de multiletramentos?	(1) Qual aspecto didático do recurso educacional (curso, livro, apresentação, vídeo, imagem, plano de aula, jogo etc.)? (2) A qual público-alvo se destina o recurso (estudantes da educação básica, do ensino superior, público em geral)? (3) O material possui um <i>design</i> instrucional coerente com o conteúdo e com o processo de ensino-aprendizagem previsto no REA? (4) Quais são as <i>affordances</i> do <i>design</i> para a aprendizagem? (5) O formato escolhido é adequado ao público, ao objetivo educacional e ao conteúdo?

Fonte: Silva (2023, p. 74)

A autora ressalta que esses questionamentos são norteadores, podendo ser acrescentados a eles novos ou mesmo serem aplicados apenas alguns deles. Destaca-se que os quatro critérios podem ser utilizados de forma conjunta ou separada e outros ambientes digitais além de plataformas e repositórios usados para hospedar REA também podem ser inseridos no critério **design da plataforma/do repositório**. Partindo desse entendimento sobre o *Design-REA Multimodal*, buscamos o conceito como uma metodologia que nos auxiliasse durante o nosso processo de análise do ambiente digital selecionado, o repositório REALPTL⁸ e de

8 <http://realptl.letras.ufmg.br/realptl/>

dois REA disponíveis nesse ambiente digital, como apresentaremos a seguir.

Análise

Os REA selecionados para estudo foram produzidos em 2023 por estudantes do Curso de Especialização em Língua Portuguesa: Teorias e Práticas de Ensino de Leitura e Produção de Texto – PROLEITURA –, oferecido pela Faculdade de Letras (FALE) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). São eles: “Cartum na sala de aula” (Figura 3) e “Processo legislativo” (Figura 4), escolhidos por usarem diferentes temáticas, estratégias de produção textual e tecnológica.

Figura 3 - 1º REA analisado

Cartum na sala de aula

Posted by [Danlervelln Perreira](#) on 10 de maio de 2023



<https://pixabay.com/pt/photos/risinho-emoticon-r-aiva-bravo-2979107/>

Fonte: <http://realptl.letras.ufmg.br/realptl/arquivos/3309>

Figura 4 - 2º REA analisado

Processo legislativo

Posted by [Danlervelln Perreira](#) on 7 de maio de 2023<https://pixabay.com/pt/photos/terra-planeta-continentes-luz-pera-2501631/>Fonte: <http://realptl.letras.ufmg.br/realptl/arquivos/3249>

Esses REA estão disponíveis no repositório *online* “Recursos Educacionais Abertos para Leitura e Produção de Textos nas Licenciaturas” (REALPTL), que existe desde 2014, quando recebeu financiamento do CNPq para sua criação. A proposta do projeto, voltado para o ensino, pesquisa e extensão, é abrir um espaço para recebimento e divulgação de recursos educacionais abertos que possam ser usados no contexto das licenciaturas, mas não se fecha ao meio acadêmico, já que a ideia do repositório é justamente ser aberto e livre à consulta e uso dos materiais publicados na Internet. Foi gerado para suprir uma lacuna no contexto dos ambientes educacionais *online*, já que não foram identificadas, à época, opções de plataformas para o ensino superior com o foco no compartilhamento com licença e formato abertos de recursos educacionais. O projeto abriga não só REA em português, mas

também em espanhol e em inglês, como relatam Pereira *et al.* (2019), que apresentam o projeto em mais detalhes.

Os recursos a serem aqui analisados vêm do Curso de Especialização em Língua Portuguesa: Teorias e Práticas de Ensino de Leitura e Produção de Textos – PROLEITURA, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, em que os pós-graduandos, em sua maioria professores, foram convidados a produzir ou aproveitar recursos educacionais de sua autoria que pudessem ajudar a desenvolver os multiletramentos, tema da disciplina. Assim, foram orientados sobre o conceito de REA e tiveram seus recursos avaliados pelo docente responsável pela turma como atividade da disciplina e foram reformulados após avaliação, para publicação, em seguida, pelos administradores do REALPTL, após concordância dos(as) autores(as).

Analisaremos dois REA produzidos em 2023 por pós-graduandos desse curso. Inicialmente, a análise, baseada nos critérios do conceito *Design-REA Multimodal*, será feita separadamente e, após, passaremos a uma breve análise comparativa entre eles e considerações sobre o ambiente digital em que foram publicados.

O primeiro REA, “Cartum na sala de aula”, é um conjunto de 11 *slides* produzidos por Graziane Silva para o ensino médio e organiza-se em torno de duas atividades: uma tem foco na análise de cartuns para “desenvolver a análise crítica, a criatividade, a habilidade de comunicação e a compreensão de temas relevantes”, conforme o segundo *slide* do REA; a segunda atividade propõe um exercício de análise comparativa entre o cartum e o conto “O espelho”, de Machado de Assis. Embora a proposição seja um tanto complicada de comparar um gênero (cartum) com um texto de um outro gênero (o conto de Machado), no *slide* 9 há um exemplo de cartum sobre o mesmo tema do conto para comparação, o que deve facilitar a tarefa dos(as) estudantes. O material é uma proposta didática que pode ser usada pelo(a) professor(a) na sala de aula, pois se dirige a ele/ela: “Em seguida, solicitar aos alunos que escolham um tema atual ou histórico que seja relevante e que

possa ser explorado de forma engraçada ou irônica” (*slide* 3 do REA). Dessa forma, a mediação de um(a) profissional da educação é pressuposta em todo o material. As duas atividades finalizam com uma proposta de produção de cartuns para os(as) alunos(as) e sua socialização.

Analisando esse primeiro REA à luz do conceito *Design-REA Multimodal*, podemos dizer que seu formato é em *slides* e que foi exportado em PDF para compartilhamento. No *design* técnico, o REA apresenta a licença *Creative Commons* mais aberta (CC BY⁹) – presente no último *slide*; ele referencia as imagens usadas, embora não coloque a referência completa do conto de Machado de Assis; permite *download* facilitado por um *link* abaixo dos *slides* e apresenta opção de baixar o arquivo em formato aberto ODP, que facilita a edição dos do material pelos interessados em adaptá-lo, ou seja, propor um *redesign*.

Quanto ao *design* de multiletramentos (multimodal e socio-cultural), o REA “Cartum na sala de aula” usa suporte material, relacionando diferentes modalidades de linguagem, especialmente a verbal escrita e imagens estáticas. Ressalta-se que os *slides* também funcionam como suporte de gêneros textuais, já que no mesmo material se encontram cartuns e exercícios didáticos. Isso explica por que as imagens têm uso e funções diferentes no recurso: ora como ilustração, como os desenhos laterais que se repetem como modelo de *template* para criar identidade no recurso como um todo, ora como elemento signifiante do texto, como os personagens dos cartuns que devem ser lidos internamente para compreensão desses textos, mas correlacionados ao todo do recurso em *slides*. Destaca-se, por fim, que a imagem inicial que apresenta o REA na página do repositório (*emojis* amarelos) não foi escolhida pela autora do REA, mas pela equipe administradora

9 *Creative Commons BY* (CC BY) “permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original. É a licença mais flexível de todas as licenças disponíveis” (*Creative Commons*).

do repositório *online*, e serve como ilustração e atrativo para seu acesso pelo público. Trata-se de um recurso pensado preferencialmente para o ambiente digital, mas que pode ser impresso e usado em práticas presenciais, como se percebe por uma sugestão de usar a plataforma *Canva* para produção de cartuns ou fazê-los em papel. Podemos dizer que o REA favorece a abordagem multicultural por meio dos textos e temas que relaciona em seu interior, mas o seu tratamento e a sua compreensão pelos(as) estudantes dependem da mediação do(a) professor(a), já que foi pensado para a sala de aula. Tendo em vista as potencialidades desse tratamento, o REA pode favorecer o desenvolvimento de multiletramentos porque amplia as possibilidades de aprendizagem ao associar as diferentes modalidades na construção do texto. Podemos dizer que o leitor desse recurso, para a leitura esperada, precisa compreender: como, no modo visual, as imagens são utilizadas, incluindo a função das cores de fundos; como, no modo verbal, as diferentes fontes são organizadas para chamar a atenção do leitor; e como, no modo espacial, ocorre destaque no *layout* das páginas do *slide*, usando figuras de cliques e estrelas para separar as páginas introdutórias das páginas com as atividades. Além disso, os multiletramentos são desenvolvidos na abordagem de aspectos socioculturais, como as diferenças do ensino público para o ensino privado ou o cenário político no Brasil, sendo o gênero cartum instrumento utilizado para a discussão sobre os temas, contribuindo para a formação do pensamento crítico dos(as) aprendizes.

Em relação ao *design* educacional, analisamos que o REA “Cartum na sala de aula” foca sua estrutura em exercícios didáticos de perguntas a serem respondidas pelos(as) estudantes, sem sugestão de respostas. O recurso é direcionado a alunos(as) da 2ª série do Ensino Médio, mas acreditamos que possa ser adaptado a outros contextos de formação, já que não usa metalinguagem específica nem demanda atividades voltadas para um determinado percurso formativo. Por suas características mais abrangentes, simples

e explicativas, consideramos que o *design* instrucional do REA é adequado a seu conteúdo e modalidade de ensino, mas elementos mais criativos e disposição mais dinâmica talvez possam adequar o recurso ao público do ensino médio. Outro elemento destacado é a possibilidade de utilização do material em dois formatos: impresso e digital. No digital, ele parece oferecer maior potencialidade pelos recursos tecnológicos, como dar um *zoom* para aumentar a página, facilitando a leitura dos cartuns ou detalhes das imagens, o acesso às fontes citadas e poder clicar sobre os *hiperlinks*.

O segundo REA a ser analisado é o “Processo legislativo”, de autoria de Natalya Oliveira Coelho e Naiane Alves de Almeida. Trata-se de um vídeo informativo curto sobre como funciona o processo legislativo. Por meio do uso de balões ligados a desenhos de pessoas, é explicado como uma proposta chega à Assembleia, passa às Comissões, depois ao Plenário, à Comissão de redação, ao Governo do Estado e outras possibilidades ditadas pelas normas legislativas. Usam-se como fonte os *sites* da Assembleia Legislativa de Minas Gerais e da Assembleia Legislativa de São Paulo.

Em termos de *design* técnico, o REA “Processo legislativo” usa o formato mp4, próprio para circulação de vídeos. É considerado um formato aberto e, com um *software* adequado e conhecimento, pode ser editado. Nota-se que o vídeo parece ter sido construído com base em *slides* que ganharam animação com uma trilha sonora. O recurso educacional tem licença aberta (CC BY) – apresentada no final do vídeo, dando liberdade ao usuário para modificá-lo desde que cite a fonte. Informa as fontes dos conteúdos no final, mas não menciona qual programa de edição foi usado para a produção do vídeo, o formato dos *slides*, se é aberto (ODP) ou fechado (*power point*), e figuras presentes, o que é considerado importante no contexto das práticas abertas. O recurso apresenta opção de *download* gratuito, de aumentar ou diminuir a velocidade do vídeo (o que é interessante porque o vídeo apresenta muitos textos escritos e pretende servir ao contexto educacional),

além das opções convencionais de aumentar o tamanho de visualização e o volume do som.

No critério do *design* de multiletramentos (multimodal e sociocultural), observamos, nesse segundo REA, uma articulação entre a modalidade verbal escrita (não oral, comum em vídeos), imagens estáticas, algumas dinâmicas (a da pilha de dinheiro que aumenta e diminui e o personagem final que faz movimentos de despedida abaixo da mensagem “*good bye*”), com função ilustrativa, e o som de fundo com uma melodia que suscita certa descontração como contraponto ao conteúdo mais sério da temática abordada no vídeo. Como estratégia multimodal com fim didático, notamos o uso de numeração em círculos com fundo na cor vermelha ao longo de todo o vídeo para orientar uma leitura sequencial das informações nos balões de texto. Com função de contraste, as cores das letras são pretas com fundo azul, e os *slides* têm fundo branco, facilitando a leitura. A imagem da lâmpada que espelha um globo, assim como a usada no primeiro REA, foi escolhida pela equipe responsável pelo *site* para ilustrar o REA no repositório e não tem intenção de interferir no seu conteúdo, mas apenas de distingui-lo dos demais e atrair atenção do público do repositório REALPTL. Pelo formato em vídeo, podemos dizer que é um REA concebido no e para o ambiente digital, oferecendo como opção para atividades presenciais sua projeção por um dispositivo tecnológico, como computador e *data-show*. Sua impressão não parece ser esperada nem adequada. O REA pode favorecer os multiletramentos pela exploração de suas linguagens e concepção política e cultural com a mediação de um(a) professor(a), mas esse papel não está explicitado no recurso.

Quanto ao *design* educacional, o REA “Processo legislativo” assemelha-se a uma aula expositiva, por meio de uma interação com perguntas e respostas. As perguntas sugerem dúvidas comuns sobre o assunto, e as respostas são dadas em uma linguagem mais simples e sem excesso de termos técnicos, que são comuns no meio legislativo. O público-alvo do vídeo não é

necessariamente estudante em formação escolar, mas pode ser qualquer interessado no assunto. Além da interatividade implicada pelas perguntas e respostas, o vídeo termina com duas frases informais que pressupõem um possível aprendizado com base nela: “Agora você já sabe um pouco mais sobre o processo legislativo e como surgem novas leis! ATÉ A PRÓXIMA!”. O *design* instrucional aparenta complexidade pelo formato de vídeo, mas é relativamente simples, já que não conta com muitas variações nos *slides*, adotando apenas o mesmo formato, que passa automaticamente, em grande parte, com textos verbais e imagens ilustrativas. Parece haver uma tentativa de atrair um público jovem, que busca formas diferentes de aprender e pode ter no vídeo elementos lúdicos, como a música de fundo, para variar seus materiais de estudo.

Os REA analisados têm muitos elementos em comum, como a multimodalidade na exploração da relação entre imagens e escrita como forma de atrair e tornar o material mais interessante; a atenção aos elementos técnicos de um REA; fácil acesso para baixar os arquivos e potencialidade de *redesign*; referência a algumas fontes usadas (mas ausência de outras nos dois casos); identidade com práticas educacionais comuns: exercícios didáticos e exposição, por exemplo. Com diferenças no formato e no tema, eles se constroem em um grande contexto de conteúdos educacionais que pode ser explorado para além da sala de aula. Como todo material didático, cabe ao usuário uma boa parcela de responsabilidade pela interação e aprendizagem a partir do fazer participativo esperado, assim como adaptação para cada público e contexto de uso.

Quanto à integração do repositório REALPTL, que pode ser visualizado em parte na Figura 5, observamos alguns metadados necessários em um ambiente digital educacional, além de apresentar licença aberta, coerente com a dos dois REA analisados: CC BY, no final de cada publicação.

Figura 5 - repositório REALPTL



Fonte: <http://realptl.letras.ufmg.br/realptl/>

Após cada REA, conforme Figura 6, são dispostos: versão em formato aberto para *download* (se houver), informações de autoria, contexto de criação do recurso e licença, além do incentivo para que aqueles que usaram e adaptaram o recurso relatem o que fizeram e compartilhem a nova versão. Entretanto, o ambiente digital está bloqueado para comentários em razão de problemas técnicos do repositório que foi construído com o *software* WordPress. Assim, não favorece esse diálogo no momento desta análise.

Figura 6 - Informações de autoria e licença após publicação do REA no REALPTL

[Baixe aqui em formato odp.](#)

Por: Graziane Souza da Silva.

Recurso Educacional Aberto produzido durante a disciplina “Multiletramentos, Multimodalidade e Recurso on-line” do Curso de Especialização em Língua Portuguesa: Teorias e Práticas de Ensino de Leitura e Produção de Texto, da UFMG, em 2023/1.

(Se você utilizou este REA ou o adaptou para seu interesse, conte aqui como foi e compartilhe sua adaptação)

Cartum na sala de aula de [REALPTL](#) está licenciado com uma Licença [Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](#).



Fonte: <http://realptl.letras.ufmg.br/realptl/arquivos/3309>

Os metadados de título, autoria, categorias e *tags* (palavras-chave) ficam claros no repositório. Apesar do pouco espaço atualmente para interação, há orientação para envio de REA por *e-mail*, por qualquer interessado, e esse endereço eletrônico também pode ser usado para contato geral. O *design* no repositório é organizado e pode-se facilmente se orientar na página principal pelas postagens dos REA, identificadas por uma imagem ilustrativa, título, data e *tags*. Para ver o recurso em detalhes, é preciso clicar sobre a imagem e acessá-lo. Há um menu superior horizontal com tópicos que organizam as informações fornecidas: Sobre, Histórico, Recursos, Compartilhe!, *Moodle*, Redes Sociais e Contato. Também está disponível um campo de busca.

Com base nessa análise, podemos dizer que os REA e o repositório REALPTL têm características importantes que os incluem como iniciativas de Educação Aberta e são exemplos do que pode ser feito como proposta aberta ao grande público e com boas orientações sobre o que o usuário pode fazer com o REA acessado. Entretanto, como mostrado ao longo das análises, melhorias tanto nos REA como no ambiente digital podem torná-los mais adequados em termos dos critérios analisados, por exemplo, no critério de interatividade.

Considerações finais

Avaliamos que a análise dos recursos pelo conceito de *Design-REA Multimodal* ajuda a “ler” os REA em sua amplitude, revelando suas vantagens e como podem ser aperfeiçoados em um *redesign* ao mesmo tempo em que o conceito pode servir como metodologia para orientar a produção por criadores de REA e também em sua avaliação pelos usuários.

Na produção de recursos educacionais abertos, o conceito pode proporcionar aos produtores desses materiais orientações sobre os aspectos do *design* técnico que são necessários para a classificação deles como REA, bem como os aspectos dos *designs* dos multiletramentos, que direcionam quanto a escolha dos modos (linguístico, espacial, visual, gestual ou sonoro), implicando no poder semiótico dos textos e dos elementos socioculturais utilizados como elementos para o letramento crítico, além dos aspectos dos *designs* educacional na orientação da escolha do tipo de material a ser produzido, como o público-alvo e o estilo didático, como o *slide* e vídeo dos REA selecionados. Na avaliação, os usuários podem usar o conceito para julgar não só a relevância do REA, mas como podem adaptá-lo à sua realidade e também aperfeiçoá-lo, já que um dos méritos do conceito de REA é seu poder de propiciar o *redesign*

na produção de novos REA, que favorecem também a aprendizagem dos(as) estudantes.

Nesse sentido, nossa discussão pode contribuir para a formação de estudantes do ensino superior, especialmente da licenciatura, com impactos na educação básica, já que dialoga com três orientações principais: da UNESCO, na recomendação ao uso de REA como forma de construção de sociedades mais inclusivas, abertas, participativas e com maior qualidade educacional; das Nações Unidas, em seus objetivos de desenvolvimento sustentável, especialmente o 4, que diz respeito à educação de qualidade; e, por fim, à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que destaca a importância de novos e multiletramentos na formação em todos os níveis de educação básica, para contribuir na formação de

mais do que um “usuário da língua/das linguagens”, na direção do que alguns autores vão denominar de *designer*: alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade (Brasil, 2018, p. 70).

Essas orientações se associam à crescente necessidade de desenvolver multiletramentos para a leitura de textos cada vez mais multimodais, compreendidos na multiplicidade de modos inseridos na produção de textos. Por um lado, as discussões do conceito apontam que não há texto monomodal: ainda que seja aplicado exclusivamente o modo escrito, ele é carregado de semioses tanto no digital como no analógico com o tamanho, fontes e cores das letras. Por outro lado, esse trabalho deve ser associado ao da multiculturalidade, visto a diversidade cultural em que os textos estão inseridos e variam dependendo do contexto social – ambiente, formação acadêmica, raça, gênero, experiência de vida etc.. Esse quadro teórico lança luz sobre a necessidade de se saber lidar com as diferenças linguísticas e culturais, além de orientações para que a educação e a ciência sejam mais abertas, consideramos que a

abordagem aqui proposta é atual e pode favorecer esse tipo de prática em outros contextos educacionais, formais ou não.

Para finalizar, entendemos que futuras pesquisas poderão aperfeiçoar o conceito por meio de novas aplicações e teste das perguntas que compõem seu quadro esquemático.

REFERÊNCIAS

BEZEMER, Jeff; KRESS, Gunther. The textbook in a changing multimodal landscape. In: KLUG, N.; STÖCKL, H. (ed.). *Language in Multimodal Contexts*. Publisher: New York/Berlin: De Gruyter, 2016a. p. 476-498.

BEZEMER, Jeff; KRESS, Gunther. *Multimodality, learning and communication: a social semiotic frame*. London and New York: Routledge, 2016b.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 23 out. 2024.

CAZDEN, Courtney; COPE, Bill; FAIRCLOUGH, Norman; GEE, James; KALANTZIS, Mary; KRESS, Gunther; LUKE, Allan; LUKE, Carmen; MICHAELS, Sarah; NAKATA, Martin. *Uma pedagogia dos multiletramentos*. Desenhando futuros sociais. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa (orgs.); Trad. Adriana Alves Pinto *et al.*. Belo Horizonte: LED, 2021. Disponível em: <https://www.led.cefet-mg.br/wp-content/uploads/sites/275/2021/10/Uma-pedagogia-dos-multiletramentos.pdf>. Acesso em: 8 jun. 2024.

CREATIVE COMMONS. *Sobre as licenças*. Disponível em: <https://br.creativecommons.net/licencas/>. Acesso em: 4 jun. 2024.

KRESS, Gunther. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London and New York: Routledge, 2010.

KRESS, Gunther. *Literacy in the new media age*. London and New York: Routledge, 2003.

LEFFA, Vilson José. Produção de materiais para o ensino de línguas na perspectiva do design crítico. In: TAKAKI, Nara Hiroko; MONTE MOR, Walkyria (org.). *Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas /linguagens*. Campinas: Pontes Editores, 2017. p. 243-265.

NAÇÕES UNIDAS. *Objetivos de desenvolvimento sustentável*. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>. Acesso em: 23 out. 2024.

PEREIRA, Daniervelin R. M.; TEIXEIRA, Elaine; FETTERMANN, Joyce V.; CESAR, Danilo Rodrigues. Recursos educacionais abertos para aprendizagem de línguas no ensino superior. In: DÍAZ,

Germán Alejandro Miranda (org.). *Prácticas Abiertas*. 1ed. Cidade do México: Universidad Nacional Autónoma de México, v. 1, p. 120-132, 2019. Disponível em: <https://chat.iztacala.unam.mx/sites/chat.iztacala.unam.mx/files/2020-04/Recursos%20educacionais%20abertos.pdf>. Acesso em: 8 jun. 2024.

SANTOS, Edméa; ROSSINI, Tatiana. A pesquisa-design formação como metodologia de produção de REA. *REAeduca [Em linha]*: revista de educação para o século XXI. N. 2, p. 1-9, 2016. ISSN 2183-7988. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/handle/10400.2/5737>. Acesso em: 9 jun. 2024.

SEBRIAM, Débora; GONSALES, Priscila. *Inovação aberta em educação: conceitos e modelos de negócio*. Centro de Inovação para a Educação Brasileira, 2016. Disponível em: <https://cieb.net.br/cieb-estudos-2-inovacao-aberta-em-educacao-conceitos-e-modelos-de-negocios/>. Acesso em: 9 jun. 2024.

SILVA, Elaine Teixeira da. *Design-REA Multimodal: uma análise de repositório e recurso educacional aberto para ensino de espanhol no Brasil*. 2023. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos). Faculdade de Letras. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/50986>. Acesso em: 9 jun. 2024.

THE DESIGN-BASED RESEARCH COLLECTIVE. Design-based research: An emerging paradigm for educational inquiry. *Educational Researcher*, vol. 32, n. 1, p. 5-8, 2003. Disponível em: <http://www.designbasedresearch.org/reppubs/DBRC2003.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2024.

UNESCO. *Declaração REA de Paris em 2012*. 2012. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246687_por. Acesso em: 9 jun. 2024.

ANALYSIS OF OPEN EDUCATIONAL RESOURCES IN LIGHT OF THE MULTIMODAL DESIGN-OER CONCEPT

ABSTRACT: With a view to applying the concept of “Multimodal Design-OER” (DRM, in Portuguese), the Silva (2023), to evaluate Open Educational Resources (OER) of the “Educational Resources for Reading and Text Production in Degrees” (REALPTL, in Portuguese) digital repository, we selected two OER for analysis. The DRM concept starts from the review of the design and similarity between multiliteracies, multimodality and OER approaches, using the following criteria: platform/repository design, technical design, multimodal (and multiliteracies) design and educational design. The OER selected for study were produced by postgraduate students and use different themes, textual and technological production strategies. The results show that resource analysis helps to “read” OER in its breadth, revealing its advantages and how they can be improved in a redesign, at the same time that DRM can serve as a methodology to guide production by OER creators.

Keywords: digital repository; Open Educational Resource; multiliteracies; *design*.