

DESIGN DE TRILHAS DE APRENDIZAGEM EM UM CURSO ONLINE PARA PROFESSORES DE LÍNGUAS

LEARNING TRAILS DESIGN IN AN ONLINE COURSE FOR LANGUAGE TEACHERS

DISEÑO DE RUTAS DE APRENDIZAJE EN UN CURSO EN LÍNEA PARA DOCENTES DE LENGUAS

Caroline Larrañaga

Universidade Federal de Santa Maria

Adilson Fernandes Gomes

Universidade Federal de Santa Maria

Susana Cristina dos Reis

Universidade Federal de Santa Maria

RESUMO. Este artigo tem por objetivo apresentar o processo de *design* de um curso *online* com *design* de trilhas. A metodologia trata-se de um estudo de caso, de base qualitativa, e discorre sobre uma das etapas de implementação do Modelo Cíclico de *Design* de Artefatos Digitais (MoDE), além de descrever o material apresentado no Curso Trilhas em Col@borAÇÃO. Esse material digital propõe o *design* de um curso *online* de formação continuada para professores de línguas materna e adicionais na perspectiva dos multiletramentos, usando *design* de trilhas de aprendizagem. O curso está em fase de implementação e os resultados discutem o processo de *design* utilizando recursos variados, incluindo inteligência artificial. As reflexões iniciais indicam que é fundamental a adoção de *framework* e diretrizes que orientem o planejamento e a elaboração de propostas de curso dessa natureza, a fim de atingir o público-alvo de forma coerente e consistente.

Palavras-chave: Formação continuada. Trilhas de formação. *Design* de Curso.

ABSTRACT. This article presents the design process of an online course with learning paths. The methodology is a qualitative case study and describes one of the implementation phases of the Cyclical Model of Digital Artefact Design (MoDE). It also describes the digital material presented in the "Trails in Collaboration" course. This digital material proposes the design of an online professional development course for teachers of native and additional languages from a multiliteracies perspective, using learning trails. The course is currently being implemented, and the results discuss the design process, utilizing various resources, including artificial intelligence. Initial reflections suggest that the adoption of a framework and guidelines for the planning and development of such course proposals is crucial to reach the target audience in a coherent and consistent way.

Keywords: Continuing education; Training paths; Course design.



RESUMEN. Este artículo tiene como objetivo presentar el proceso de diseño de un curso en línea con el diseño de rutas. La metodología consiste en un estudio de caso con abordaje cualitativo y discurre sobre una de las etapas de implementación del Modelo Cíclico para el Diseño de Artefactos Digitales (MoDE), también describe el material presentado en el Curso de Rutas en Col@borACIÓN. Este material digital propone el diseño de un curso en línea de formación continuada para docentes de lenguas nativas y adicionales desde una perspectiva multialfabetización, utilizando el diseño de rutas de aprendizaje. Las reflexiones iniciales indican que es imprescindible la adopción de *framework* y directrices que guíen la planificación y el desarrollo de propuestas de cursos de esta naturaleza, con el propósito de llegar al público meta de forma coherente y consistente.

Palabras clave: Formación continuada. Rutas de aprendizaje. Diseño de curso.

1 INTRODUÇÃO

A atuação dos professores de línguas em sala de aula, seja no ensino presencial, *online* ou híbrido, requer a adequação constante de seu repertório linguístico, teórico e metodológico, bem como um repensar incessante sobre suas ações docentes a fim de alcançar as demandas e as transformações sociais que surgem e impactam atualmente os ambientes educacionais.

Em vista disso, a formação docente permanente é fundamental para que professores de línguas materna e adicional cumpram seu papel social e promovam propostas de ensino que articulem múltiplas linguagens na construção de novas aprendizagens. Neste artigo, apresentamos um material digital para a modalidade a distância, que tem como meta fomentar a formação continuada flexível, inovadora e instigante, com foco nos multiletramentos.

Para esse fim, planejamos e implementamos um curso *online* com *design* de trilhas de aprendizagem, no qual o docente escolhe temas relevantes à sua formação, conforme suas necessidades e seu contexto. O formato do curso em trilhas formativas oferece percursos não lineares e personalizáveis, valorizando o protagonismo do cursista (Amigo, 2022; Lopes; Lima, 2019).

Para orientar o *design* desse produto, adotamos as diretrizes do Modelo Cíclico de *Design* de Artefatos Digitais (MoDE) (Reis, 2021), e os princípios basilares da Pedagogia dos Multiletramentos e em estudos interdisciplinares em Linguística Aplicada e Informática na Educação (Cope; Kalantzis, 2009; Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020; entre outros), cujos pressupostos foram aplicados à criação do Curso *Trilhas em Col@borAÇÃO*.

Com a intenção de descrever esse produto, este artigo está estruturado em cinco seções. Após esta introdução; na segunda, explanamos acerca da fundamentação teórica, a qual focaliza a formação continuada docente, as trilhas de formação e os pressupostos basilares da Pedagogia dos Multiletramentos. Na terceira seção, exploramos a metodologia empregada no *design* da proposta de curso; já na quarta, apresentamos o curso Trilhas em Col@borAÇÃO e detalhamos o processo de *design* e a Rota Ensino Híbrido.

2 TRILHA DE APRENDIZAGEM E FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

Para fundamentar a proposta de material apresentada neste artigo, discutimos pressupostos relacionados à formação de professores, ao uso de tecnologias no ensino e ao *design* de materiais digitais e à prática de multiletramentos. De acordo com a proposta da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), entende-se por multiletramentos a capacidade de usar e criar significados por meio de diversas linguagens, como a corporal, a escrita, a visual, a sonora, a digital, entre outras, por meio da construção de um comportamento crítico e ético. Logo, concebemos que a formação docente necessita estar alinhada a esses pressupostos, haja vista que é o educador quem fomenta ou fomentará o desenvolvimento dessa capacidade em sala de aula.

Nessa perspectiva, encontramos respaldos teóricos em diferentes áreas do conhecimento quanto à necessidade de preparar os sujeitos, sejam estes docentes e/ou discentes, para interagir de forma crítica e competente com diversos textos, linguagens e mídias que circulam na sociedade contemporânea. Consideramos, assim, que a formação docente, inicial e continuada, deve buscar ampliar a discussão sobre os multiletramentos, a fim de fortalecer as possibilidades de trabalho e de articulação entre diferentes semioses na construção de sentidos.

Ao discutir sobre formação docente, é fundamental recorrer às novas formas de promover espaços de desenvolvimento profissional dinâmicos, inovadores e engajadores. Conforme Nóvoa (1992), a formação docente não deve ser concebida restritamente ou como espaço de aprendizagem de técnicas apenas, mas necessita ser encarada como um contexto de socialização e de configuração da profissão.

Nesse sentido, entendemos que a formação continuada deve apresentar um caráter de construção pessoal, visto que está calcada na construção e no fortalecimento da

identidade profissional. Para isso, deve ser um “espaço da iniciativa, da inventividade e da inovação” (Veiga; Viana, 2010, p. 30). Soma-se a ela a formação coletiva, ou seja, aquela que é gerida no compartilhamento, a qual reflete a possibilidade de sustentar a emancipação profissional (Nóvoa, 1992).

Com a intenção de contribuir com avanços, a área de Linguística Aplicada tem ampliado seus esforços ao realizar pesquisas sobre formação docente, com pesquisadores discutindo as metodologias ativas (Gonçalves; Cruvinel, 2024), a construção da identidade docente (Lima; Barbosa, 2023) e o trabalho colaborativo (Guimarães, 2023). Logo, nossa contribuição é descrever novos *designs* para cursos a distância que considerem as necessidades contextuais reais do campo de atuação docente, oferecendo aos nossos pares propostas de materiais que promovam a autonomia por meio de um processo formativo contínuo, pautado no diálogo e na reflexão.

2.1 Trilhas de Formação *Online*

Nos dias atuais, não é mais possível, em ambientes educacionais, desconsiderar a influência e as possibilidades oferecidas pelas tecnologias para o ensino e para a aprendizagem de alunos e de professores. Nesse contexto, as utilizações dessas tecnologias podem ser aliadas a propostas de ensino inovadoras, atrativas e engajadoras, sobretudo em meios digitais de aprendizagem.

Nessa seara, as trilhas formativas *online* representam a possibilidade de construção de itinerários de aprendizagem, os quais podem ser personalizados pelo próprio educador em seu processo formativo. Nessa perspectiva, inferimos que a trilha pode constituir-se como “caminho de aprendizagem, percurso de aprendizagem, itinerário formativo e rota de aprendizagem” (Lopes; Lima, 2019, p. 173).

Pesquisas prévias (Amigo, 2022; Lopes; Lima, 2019) destacam que as trilhas de formação não seguem uma ordem linear, permitindo que o educador escolha seu percurso conforme suas possibilidades, interesses e necessidades, em um processo reflexivo. Essa proposta parte do princípio de que as pessoas aprendem de formas e ritmos diferentes,

valorizando estilos diversos de aprendizagem e promovendo maior autonomia na construção do próprio trajeto.

Segundo Lopes e Lima (2019, p. 167), a perspectiva de formação por meio de trilhas permite “esquemas de navegação” distintos, o que promove a aprendizagem pela interação com diferentes modos de comunicação, atingindo maior liberdade do aprendiz ao fazer suas escolhas. Em perspectiva similar, Mota e Reis (2024) apresentam diretrizes de orientação para o *design* de formação continuada no formato de trilhas ofertadas na modalidade a distância.

Para isso, as autoras nomearam seis diretrizes CCoPER@R, que estão pautadas em premissas, a saber: *conhecer* as políticas formativas; *considerar* aspectos da realidade do participante; *propor* objetos que se alinhem com a proposta formativa; *elaborar* uma trilha formativa; *realizar* propostas de atividades motivadoras e engajadoras aos trilheiros; *reciclar* saberes por meio de um movimento de ação-reflexão-ação (Mota; Reis, 2024).

Nessa perspectiva, defendemos que as tecnologias digitais podem suscitar tanto a elaboração quanto a interação com metodologias e materiais mais atrativos e engajadores. Dessa forma, embora não seja o foco principal deste trabalho, destacamos a importante contribuição de recursos de Inteligência Artificial (IA) na criação de *designs* de cursos online e de jogos, capazes de integrar diferentes semioses na construção de produtos tecnológicos, os quais, ao serem reconhecidos pelo professor, podem promover a utilização em seus materiais didáticos digitais.

Em vista disso, as ferramentas de IA vêm se tornando, cada vez mais, populares, já que criam conteúdos instantaneamente a partir de *prompts*, ou seja, de comandos dados pelo usuário (Feuerriegel et al., 2024; Martins; Pitz, 2024). Essa possibilidade “tem motivado pesquisadores e educadores a explorar ainda mais o potencial da IA no apoio ao aprendizado de línguas” (Martins; Pitz, 2024, p. 2), fato que, invariavelmente, contribui para inovar o ensino, tornando-o mais eficiente, acessível e personalizado, ao mesmo tempo em que prepara os estudantes para os desafios do futuro do trabalho em um contexto cada vez mais digital.

Com base nesses pressupostos, concluímos que atender às demandas formativas de professores de linguagens exige considerar não só os espaços físicos, mas também os

meios digitais, em que práticas de linguagem são ressignificadas. Diante das rápidas mudanças sociais e da transformação da realidade escolar, é necessário adotar uma perspectiva inovadora que envolva diferentes práticas de letramentos. Nesse cenário, os multiletramentos se tornam uma alternativa válida na formação docente, pois a atuação do professor requer reconhecimento crítico das formas contemporâneas de comunicação (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020).

Para ilustrar como buscamos implementar esses pressupostos no *design* de cursos *online*, discorreremos sobre a metodologia empregada neste estudo.

3 METODOLOGIA

Este estudo faz parte de uma etapa de pesquisa de doutorado junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL/UFSM), da primeira autora, e consiste em um estudo de caso com abordagem qualitativa dos dados (Chizzotti, 2003), o qual apresenta a descrição do *design* de um fragmento (uma rota) pertencente a um curso de formação mediado por trilhas *online* e dedica-se a explorar um fenômeno em contexto real (Yin, 2015). Além disso, este estudo integra as atividades de extensão do LabEOn/UFSM, as quais são ofertadas na modalidade a distância via plataforma *Moodle* para professores de línguas materna e adicionais.

No processo de planejamento e elaboração do *design* do curso, recorreremos ao Modelo Cíclico de *Design* de Artefatos Digitais (MoDE) (Reis, 2021), cujas etapas contemplam ações interconectadas no processo de criação de um artefato digital. O *framework* MoDE prevê oito etapas, e no Quadro 1, apresentamos as etapas implementadas, os participantes, os procedimentos e os instrumentos usados para gerar o produto e a coleta de dados.

Quadro 1 - Etapas do *design* e instrumentos de coleta de dados

Etapas	Procedimentos	Participantes	Instrumentos
Etapa 1 - Análise diagnóstica	Aplicação de questionário junto ao público-alvo	38 professores	Questionário Diagnóstico
Etapas 2 - planejamento	Definição de objetivos, temas, <i>interface</i> , carga horária	38 professores	Questionário Diagnóstico
Etapa 3 - <i>design</i> da interface	Processo de <i>design</i> , interface, atividades	<i>Designers</i> (professor formador; tutor)	Ferramentas digitais, recursos com IA; Canva.

Etapas 4 - testagem piloto	Aplicação do módulo 1 para testagem piloto, investigando <i>layout</i> , interações, <i>interface</i> , navegabilidade, etc.	Pesquisadores do LabEOn	Questionário de avaliação; notas de campo
Etapas 5 e 6 - avaliação e (re) <i>design</i>	Análise dos problemas, com base nos resultados iniciais e continuidade dos ajustes e do (re) <i>design</i> .	<i>Designers</i> do protótipo	Moodle, Canva, etc.

Fonte: Elaborado pelos autores.

As etapas incluídas no Quadro 1 encaminham os *designers* para a etapa 7, a qual projeta a aplicação da primeira versão final do curso/MDD e, por fim, a etapa oito dedica-se à avaliação do produto e da experiência de ensino (Reis, 2021). Nessa pesquisa, o curso Trilhas em Col@borAÇÃO encontra-se na fase 7 do MoDE, ou seja, está no momento de aplicação. Na sequência, discorreremos sobre a contextualização do curso e apresentamos o processo de *design* e a descrição da Rota Ensino Híbrido.

4 CURSO TRILHAS EM COL@BORAÇÃO

O Curso Trilhas em Col@borAÇÃO surgiu a partir de uma pesquisa diagnóstica realizada pelos pesquisadores envolvidos nas ações de extensão do LabEOn, a qual identificou o interesse de participantes em formação continuada docente, bem como os temas para discussão nessa formação. Dessa forma, iniciamos a etapa de planejamento (Etapa 2 do MoDE) e a de *design* (Etapa 3 MoDE), sendo que neste momento a implementação está em curso por meio de acessos assíncronos pelos cursistas na plataforma *Moodle* (UFES). A proposta teve seu início no dia 10 de junho de 2025 e ficará disponível para acesso dos cursistas até o dia 10 de outubro do presente ano.

Com a intenção de atender às necessidades e aos interesses de professores de línguas em formação continuada, o curso foi desenvolvido como um espaço de aprendizagem, reflexão, discussão e construção de conhecimento, o qual visa subsidiar propostas de ensino voltadas aos multiletramentos. Desse modo, organizado em quatro trilhas, o curso permite percursos não lineares, sem sequência preestabelecida e, assim, promove a flexibilidade e amplia os espaços reflexivos na formação docente.

Destacamos, ainda, que as trilhas abordam as seguintes temáticas: multimodalidade, tecnologias, letramentos e multiletramentos, sendo que todas focalizam o ensino de línguas. É nesse sentido que se desenvolve a ideia de colaboração, uma vez

que a temática desenvolvida em uma trilha se relaciona com as demais, atuando em complementaridade.

No que concerne aos objetivos das Trilhas, em linhas gerais, a Trilha Água discute a importância das tecnologias digitais no e para o ensino de línguas. Já a Trilha Ar objetiva reconhecer a importância da consideração da multimodalidade na e para a construção de sentidos. A Trilha Terra tem por mote reconhecer conceitos e tipos de letramento, vislumbrando possibilidades para a sala de aula e, por fim, a Trilha Fogo dedica-se a discutir a perspectiva dos multiletramentos.

Em termos de estrutura, embora tenham temáticas distintas, as rotas se assemelham quanto à organização, pois cada uma delas possui seu conteúdo distribuído em três rotas, que se complementam para contribuir com a construção de sentidos dos cursistas. Ademais, ao término de cada uma das rotas, é solicitada uma ação do participante, a qual se relaciona com o conteúdo discutido e leva-o a refletir acerca da aplicação prática das aprendizagens geradas em seu cotidiano.

Com base no planejamento inicial do curso, atuamos no *design* do material a ser disponibilizado aos professores em formação, os quais foram denominados como *trilheiros* durante a jornada de aprendizagens. Para fins de recorte, apresentamos a Rota Ensino Híbrido da Trilha Água, na perspectiva dos *designers*.

4.1 Trilha Água: o processo de *design* e a descrição da Rota Ensino Híbrido

O desenvolvimento da interface do curso voltou-se à eleição de *layouts* que remetessem à noção de imersão à natureza e pudessem oferecer ao trilheiro a sensação de contato com o elemento da natureza que dá nome à trilha. Para isso, valemo-nos de *designs* disponíveis na plataforma Canva para definir paleta de cores e *layout*.

Além disso, desenvolvemos uma narrativa inspirada na mitologia greco-romana, recriando personagens como Zetuno, uma figura que assume o papel de deus dos deuses, e Mirena, deusa do conhecimento, encarregada de salvaguardar o Museu do Conhecimento e guiar professores de línguas em uma jornada formativa. Para fins de contextualização, o

Museu do Conhecimento¹ é um espaço multiusuário de pesquisa, ensino, extensão e inovação na Universidade Federal de Santa Maria, o qual tem como objetivo principal popularizar e divulgar conhecimentos produzidos na área de Humanidades (Letras, Educação e Comunicação). A presente proposta busca inspiração nesse contexto para fomentar novas práticas inovadoras de formação docente.

Essa construção simbólica da narrativa não se limita à ambientação fantástica, mas opera como estratégia pedagógica que ressignifica a experiência de aprendizagem, articulando ludicidade, engajamento e autonomia. A partir da representação virtual do Museu, e da imersão e do contato com os personagens da narrativa, os cursistas não apenas percorrem trilhas de formação, mas tornam-se agentes centrais na narrativa, desafiados a construir saberes em um percurso que simula, de forma crítica e imersiva, a complexidade do próprio processo educativo.

Para a criação dos avatares, recorreremos ao uso de ferramentas, como *Artflow AI*, além da utilização da *Vidnoz AI* para a construção dos vídeos. Nessa última plataforma, foi possível adicionar movimento facial e voz às imagens geradas inicialmente, criando, dessa forma, animação e maior possibilidade de interação com os trilheiros. Essas ferramentas foram mobilizadas de forma estratégica para explorar o potencial narrativo e pedagógico das tecnologias generativas, aproximando os cursistas de uma experiência de aprendizagem mais envolvente, personalizada e significativa.

Ao integrar inteligência artificial generativa à proposta formativa, problematizamos também os limites entre o real e o virtual, entre o humano e o artificial, desafiando os professores a refletirem criticamente sobre o uso dessas tecnologias em contextos educacionais contemporâneos.

Na sequência, a Figura 1 apresenta a representação dos avatares Zetuno e Mirena.

¹ Veja: <https://www.ufsm.br/museus/museu-do-conhecimento>.

Figura 1- Avatares Zetuno e Mirena

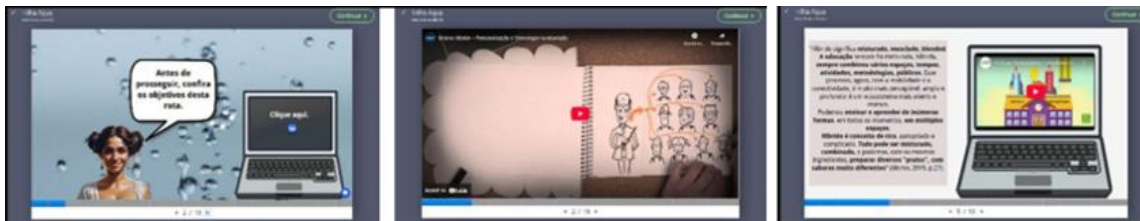


Fonte: <https://ead06.proj.ufsm.br/course/view.php?id=78138>.

A Trilha Água, a qual está focada em discutir sobre tecnologias no ensino de línguas, apoia outras trilhas do curso para a formação docente em multiletramentos. Seus objetivos incluem reconhecer o ensino híbrido, metodologias ativas e elaborar um plano de aula com esse processo.

Para isso, previmos uma sequência de ações para que o professor em formação interaja com os conceitos, relacione-os à prática e desenvolva ações baseadas no aprendizado. Adotamos um *layout* padrão em cada rota, destacando no topo a identificação do trajeto e o elemento natural da trilha, com o Museu do Conhecimento como ponto de partida da formação e a escola como destino final, onde se espera a disseminação dos conhecimentos. Após a tela inicial, são apresentados os objetivos da rota e conceitos teóricos por meio de vídeos, textos, *links*, diálogos e áudios, conforme ilustrado na Figura 2.

Figura 2- Materiais da Rota Ensino Híbrido



Fonte: <https://ead06.proj.ufsm.br/course/view.php?id=78138>.

Os vídeos da rota incluem produções do canal CIEB no Youtube e materiais autorais criados com Canva e Vidnoz AI, incorporando estratégias de engajamento que estimulam

a reflexão sobre a prática docente por meio de diálogos com personagens, via áudio ou texto.

As estratégias adotadas não se limitam a captar a atenção dos participantes, mas visam provocar um envolvimento mais profundo com os conteúdos, a fim de promover uma aprendizagem ativa e situada. Ao recorrer a elementos ficcionais e interativos, a proposta tensiona os limites tradicionais da formação docente e busca deslocar o professor de uma posição passiva para um papel mais investigativo e autorreflexivo. Além disso, há recursos como balões de fala e áudios gerados pelo Vidnoz AI, que corroboram a tentativa de diálogo com o cursista, como ilustrado na Figura 3.

Figura 3- Interação por meio de vídeos, balões de fala e áudio



Fonte: <https://ead06.proj.ufsm.br/course/view.php?id=78138>.

Para reforçar a conexão com a natureza, a Trilha utiliza sons, animações e imagens, como fundos com gotas de água e um vídeo com som de chuva que acompanha o diálogo de Mirena (Figura 3). Ao final, propõe-se ao trilheiro o 'Desafio da Rota' (Figura 4), atividade que incentiva a aplicação ou recontextualização dos conhecimentos em sua prática docente.

No entanto, embora tais estratégias ampliem o potencial de envolvimento, é preciso problematizar a efetividade pedagógica dessa abordagem sensorial. A valorização da estética e da imersão, se não acompanhada de uma mediação crítica e de uma intencionalidade formativa clara, pode resultar em experiências efêmeras ou desconectadas das complexas demandas da prática educativa. Assim, torna-se fundamental refletir sobre como esses recursos são articulados aos objetivos formativos e se, de fato, contribuem para a transformação das práticas docentes ou apenas reproduzem uma lógica de consumo superficial de conteúdo digital.

A fim de destacar o espaço do desafio, utilizou-se um selo com a personagem Mirena, acompanhada de um balão de pensamento e uma lâmpada, sugerindo o surgimento de uma ideia, como ilustra a Figura 4.

Figura 4- Desafio da Rota Ensino Híbrido



Fonte: <https://ead06.proj.ufsm.br/course/view.php?id=78138>.

De modo geral, a Rota Ensino Híbrido propõe-se a estimular a reflexão crítica de professores de línguas, ao mesmo tempo em que busca promover o desenvolvimento dos multiletramentos em contextos híbridos de ensino e aprendizagem. No entanto, a partir dos resultados obtidos na implementação será possível compreender até que ponto a proposta consegue, de fato, romper com modelos tradicionais de formação e contemplar as múltiplas camadas que envolvem o letramento digital e a diversidade de linguagens presentes no cotidiano escolar.

A abordagem dos multiletramentos, embora conceitualmente potente, demanda mais do que a simples incorporação de recursos tecnológicos — exige uma revisão crítica das práticas pedagógicas, das relações de poder no uso das tecnologias e das condições concretas de trabalho docente. Desse modo, a Rota é desafiada a apresentar não apenas novas metodologias, mas a provocar uma reflexão mais profunda sobre os paradigmas que sustentam a formação docente, problematizando possibilidades reais de implementação de um ensino híbrido. Trata-se, portanto, de ir além da inovação técnica, colocando em pauta as implicações pedagógicas, sociais e políticas que atravessam o uso dessas abordagens na formação de professores.

Neste momento, como a implementação do curso ainda está em andamento, não discutiremos os dados oriundos dos cursistas, esses dados serão analisados posteriormente. Concebemos que tais dados nos possibilitarão refletir sobre ajustes no material tendo como base as experiências e respostas dos cursistas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo voltou-se à apresentação do processo de *design* de uma rota pertencente a um curso mediado por trilhas de formação *online*. O *design* do curso,

nomeado Trilhas em Col@borAÇÃO, atende às etapas do *framework* MoDE (Reis, 2021), sendo que a etapa descrita se refere à fase 3, de desenvolvimento da interface, destacando as ferramentas utilizadas, as interações previstas pelo uso dos recursos disponíveis na plataforma Moodle, bem como as concepções adotadas para prover o *design* do curso no formato de trilhas.

O curso Trilhas em Col@borAÇÃO é uma proposta *online* para a formação continuada de professores, que, com base na educação aberta e a distância, e oferece uma proposta de material didático digital, sustentável, flexível e acessível, pois utiliza trilhas de aprendizagem e recursos multimodais para promover interatividade, inclusão e protagonismo docente, estimulando a construção de significados por meio de diferentes linguagens.

No que tange à escolha pelas trilhas, a proposta visa potencializar a construção da autonomia docente frente às possibilidades temáticas abordadas na proposta. Desse modo, espera-se que o docente de línguas tenha subsídios para construir aprendizagens significativas pelo desenvolvimento de consistente reflexão frente a uma proposta inovadora de formação.

Nessa linha, a partir de reflexões iniciais, compreendemos que o *design* de protótipos de cursos e de materiais didáticos digitais deve estar pautado em modelos que orientem a sua elaboração, haja vista a necessidade de oferecer ao usuário um produto final que tenha sido elaborado por meio de um processo reflexivo profundo acerca dos interesses e das necessidades do público-alvo, de temáticas pertinentes ao contexto a ser atingido e de coerente organização dos objetivos que se pretende alcançar.

Apesar dos avanços discutidos, este trabalho apresenta algumas limitações importantes que devem ser consideradas. Em primeiro lugar, como o curso ainda está em fase de implementação, não foi possível analisar os dados provenientes da interação dos cursistas com as trilhas, o que limita a compreensão dos impactos reais da proposta na formação docente. Ademais, embora o uso de tecnologias, como inteligência artificial e *design* narrativo, tenha ampliado as possibilidades de engajamento, ainda é necessário avaliar com mais profundidade se tais recursos efetivamente contribuem para

transformações nas práticas pedagógicas ou se correm o risco de se reduzirem a elementos estéticos.

Por fim, é preciso destacar que o estudo se restringe à descrição de uma única rota formativa, o que, embora valioso como recorte, não permite generalizações para o curso como um todo. Assim, reconhecemos a necessidade de aprofundar a análise crítica sobre os limites e as contradições do ensino híbrido em contextos escolares diversos, especialmente em relação às condições materiais, formativas e institucionais enfrentadas pelos professores de línguas.

REFERÊNCIAS

AMIGO, C. **Trilhas de Aprendizagem: de Professor para Professor Digital**. Vila Velha: Aperfeiçoar. Tec Editora, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 12 abr. 2024.

CHIZZOTTI, A. A pesquisa qualitativa em Ciências Humanas e Sociais: evoluções e desafios. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 16, n. 2, p. 221-236, 2003.

COPE, B.; KALANTZIS, M. "Multiliteracies": New Literacies, New Learning. **Pedagogies: An International Journal**, v. 4, p. 164-195, 2009. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/242352947_Multiliteracies_New_Literacies_New_Learning. Acesso em: 09 fev. 2024.

FEUERRIEGEL, Stefan et al. Generative AI. **Business & Information Systems Engineering**, v. 66, n. 1, p. 111–126, fev. 2024. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s12599-023-00834-7>. Acesso em: 09 set. 2025.

GONÇALVES, L. S.; CRUVINEL, R. C. As metodologias ativas e a formação continuada de professores(as) de línguas estrangeiras: as percepções de duas professoras formadoras. **Revista EntreLínguas**, v. 10 (especial), p. 1-14, 2024. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/entrelinguas/article/view/19036>. Acesso em: 15 fev. 2025.

GUIMARÃES, J. P. Por uma formação coletiva e colaborativa de professores: saberes e fazeres em diálogo com as contribuições do PIBID. **Revista Leia Escola**, v. 23, n. 2, p. 295-312, 2023. Disponível em: <https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/leia/article/view/2149>. Acesso em: 15 nov. 2024.

KALANTZIS, M.; COPE, B.; PINHEIRO, P. **Letramentos**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2020.

LIMA, F. F.; BARBOSA, S. M. A. D. A importância da formação continuada na (re) construção da identidade profissional do professor de língua inglesa na perspectiva do uso da tecnologia como ferramenta pedagógica. **Humanidades e Inovação**, v. 10, n. 12, p. 85-97, 2023. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/9235>. Acesso em: 12 nov. 2024.

LOPES, P.; LIMA, G. A. Estratégias de organização, representação e gestão de trilhas de aprendizagem: uma revisão sistemática de literatura. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 24, n. 2, p. 165-195, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22623/18207>. Acesso em: 10 ago. 2024.

MARTINS, C. B. M. J.; PITZ, M. L. Escrevendo o futuro: perspectivas docentes sobre o uso de Inteligência Artificial na produção escrita em Língua Estrangeira. **Revista Horizontes de Linguística Aplicada**, [S. l.], v. 23, n. 2, p. DT11, 2024. DOI: 10.26512/rhla.v23i2.53707. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/horizontesla/article/view/53707>. Acesso em: 10 set. 2025.

MOTA, S. C.; REIS, S. C. Diretrizes para orientar a integração de tecnologias digitais na formação continuada docente. In: SEMINÁRIO DE BOAS PRÁTICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM (SBPEA) da EEL-USP. **Anais...** Lorena: Even3, p. 1-18, 2025.

NÓVOA, A. **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

REIS, S. C. Curso English Online 3D no Moodle: uma proposta de artefato digital para o ensino de inglês como língua adicional na modalidade híbrida. **Ilha do Desterro**, v. 74, p. 415-444, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ides/a/PPQRqrmbQkzvnrsbMFxQmjS/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 10 ago. 2024.

VEIGA, I. P. A.; VIANA, C. M. Q. Q. Formação de Professores: um campo de possibilidades inovadoras. In: VEIGA, I. P. Al.; SILVA, E. F. (Org.). **A escola mudou. Que mude a formação de professores!** 1 ed. Campinas, SP: Papirus, 2010.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 5 ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Sobre os autores

Caroline Larrañaga

Graduada em Letras - Língua Portuguesa, Língua Espanhola e Respectivas Literaturas pela Universidade da Região da Campanha (2005); em Pedagogia pelo Centro Universitário de Jales - SP (2021), e em Letras - Inglês pela Faculdade de Educação e Tecnologia Iracema (2024); Especialista em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Santa Maria

(2012); Mestra em Ensino de Línguas pela Universidade Federal do Pampa (2021). Atualmente, é Doutoranda em Letras (Estudos Linguísticos) pela UFSM.

E-mail: caroline.larranaga@acad.ufsm.br

Adilson Fernandes Gomes

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Letras pela Universidade Federal de Santa Maria (2025). Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede pela Universidade Federal de Santa Maria (2017), Especialização em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Estrangeira pelo Centro Universitário Internacional de Curitiba (2011) e Graduação em Letras - Licenciatura - Habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola e Respectivas Literaturas pela Faculdade Metodista de Santa Maria (2009).

E-mail: adilson.gomes@acad.ufsm.br

Susana Cristina do Reis

Professora associada, da Universidade Federal de Santa Maria. Pesquisadora e docente nos programas de pós-graduação em Letras e no Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede. Investiga sobre ensino de Línguas adicionais e Tecnologias na Educação, Educação a distância, desenvolvimento de plataformas para práticas de e-learning e sobre jogos digitais e gamificação no ensino de línguas.

E-mail: susana.reis@ufsm.br

Licença de acesso livre



A **ESUD | CIESUD | SIGATEC** utiliza a [Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](#), pois acredita na importância do movimento do acesso aberto ao conhecimento.