

doi 10.46943/X.CONEDU.2024.GT19.051

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO REMOTO: UMA EXPERIÊNCIA NA LICENCIATURA EM LETRAS

Paloma Sabata Lopes da Silva¹

RESUMO

O uso massivo das tecnologias digitais pela sociedade tem gerado grande influência nas metodologias de ensino, sobretudo a partir do início do século XXI (Lévy, 1998; Moran, 2013; Kensky, 2010). Em contraste com os métodos tradicionais, em que os estudantes são frequentemente receptores passivos de informações, as metodologias ativas buscam envolver os estudantes na construção do próprio conhecimento, promovendo uma participação ativa e significativa em sala de aula e fora dela (Bacich; Moran, 2018; Moran, 2007; Torres; Ilara, 2014). Nesse contexto, o intuito deste artigo foi apresentar estratégias de ensino baseadas nas metodologias ativas na educação interativa mediada pelas tecnologias digitais aplicadas na disciplina Leitura e Produção de Textos para uma turma de calouros do curso de Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa. Para tanto, apresentamos reflexões sobre as definições e as aplicabilidades das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC's) e as metodologias ativas no cenário educacional; descrevemos o plano de ação, a sistemática da disciplina e a rotina de estudos on-line; realizamos uma apreciação crítica do curso, tomando como base no método descritivo-interpretativista para a descrição das tarefas realizadas na plataforma on-line Moodle Classes. Uma síntese dos resultados apontou para a facilitação na comunicação entre professoras e estudantes e para a aprendizagem colaborativa, interativa e engajadora. Essa estratégia de ensino, baseada nas metodologias ativas, promoveu, para os estudantes, uma educação mais dinâmica, participativa, além do desenvolvimento de habilidades como autonomia, protagonismo, trabalho em equipe, resolução de problemas complexos, alinhados com as demandas da sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Tecnologias digitais, Metodologias ativas, Ensino participativo, On-line.

¹ Pós-Doutora em Letra pela Universidade Federal do Paraná – UFPR, paloma_sabata@hotmail.com.

INTRODUÇÃO

O processo de ensino-aprendizagem, assim como a sociedade e tudo o que faz parte dela, passa por transformações contínuas, adaptando-se às novas gerações e às mudanças que ocorrem ao longo do tempo. Atualmente, é difícil imaginar a vida sem o uso das tecnologias digitais, que proporcionam uma série de recursos e facilidades. Na área educacional, essas inovações têm impulsionado um modelo de ensino mais participativo e uma aprendizagem mais dinâmica, baseada em um desenvolvimento contínuo e integrado às realidades contemporâneas. Essa transição do ensino tradicional para métodos ativos tem promovido mudanças expressivas, transformando a sala de aula em uma experiência mais significativa para o estudante e destacando os multiletramentos como habilidades essenciais para a resolução de problemas e realização de tarefas.

Foi em resposta a essas mudanças sociais e ao novo perfil dos estudantes que, na década de 1980, surgiu o conceito de metodologias ativas como uma alternativa ao modelo tradicional de ensino passivo. As metodologias ativas partem do princípio de que o aluno deve assumir um papel central e protagonista em seu processo de aprendizagem, participando de maneira mais autônoma e colaborativa, ao mesmo tempo em que desenvolve competências essenciais para o século XXI.

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. As metodologias ativas, num mundo conectado e digital, expressam-se por meio de modelos de ensino híbridos, com muitas possíveis combinações (Bacich; Moran, 2018, p. 39).

Com base nesta e em outras contribuições de especialistas em metodologias ativas e em tecnologias educacionais, planejamos e ministramos o componente curricular “Leitura e Produção de Textos”² para uma turma de calouros do curso de Licenciatura em Letras – com habilitação em Língua Portuguesa – de uma instituição pública de Ensino Superior do estado da Paraíba. O curso foi realizado inteiramente de forma on-line, por meio de uma

² Essa disciplina foi ministrada em parceria com uma outra professora da mesma instituição, a fim de atender a uma especificidade daquele momento.

plataforma desenvolvida para esse fim, e o nosso objetivo principal foi manter os alunos engajados e em constante aprendizado, utilizando metodologias de ensino que fossem ao mesmo tempo interativas e estimulantes. Dessa forma, buscamos mediar conhecimentos necessários para que os estudantes desenvolvessem autonomia, autorregulação e aprendizagem significativa.

Nesse cenário, o intuito desta pesquisa é apresentar estratégias de uso de metodologias ativas no ensino interativo mediado pelas tecnologias digitais, com foco no protagonismo estudantil, implementadas no componente curricular “Leitura e Produção de Textos”, no Ensino Superior. De maneira específica, pretende-se:

- a. discutir as definições e as aplicabilidades das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC’s) e das metodologias ativas no cenário educacional.
- b. descrever o plano de ação, a organização da disciplina e a rotina de estudos on-line;
- c. realizar uma apreciação crítica do curso em relação às metodologias de ensino remoto, incluindo ferramentas interativas de aprendizagem.

Para tal fim, nos tópicos a seguir, apresentamos as perspectivas teórico-metodológicas do estudo, além de reflexões sobre o ensino e a aprendizagem em ambiente on-line, o papel das metodologias ativas na promoção de aulas envolventes e uma descrição da experiência docente baseada nesses fundamentos.

METODOLOGIA

Os pressupostos teórico-metodológicos adotados envolvem a descrição do *corpus* em análise e discussões em torno das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC’s) utilizadas para fins didáticos (Lévy, 1998; Moran, 2013; Kenski, 2010; Brasil, 2018) e das metodologias ativas como recurso de ensino interativo (Bacich; Moran, 2018; Moran, 2007; Torres; Ilara, 2014).

O componente curricular em evidência neste estudo, “Leitura e Produção de Textos”, foi ministrado na modalidade de ensino a distância, via plataforma *Moodle Classes*, com duração de setenta e cinco horas, distribuídas ao longo de dez semanas consecutivas. As aulas ocorreram duas vezes por semana, com

duração de duas horas cada sessão. A descrição das metodologias de ensino utilizadas durante as aulas será parte da análise descrita no tópico correspondente.

A apreciação das metodologias de ensino utilizadas para a ministração das aulas foi realizada a partir do método descritivo-interpretativista, focado na observação de compreensão qualitativa do fenômeno educativo (Figueiredo; Souza, 2013). O *corpus* deste estudo foi composto pela descrição das tarefas realizadas na plataforma on-line utilizada pela instituição pública de Ensino Superior.

Nos subtópicos a seguir são apresentados os pressupostos teóricos sobre o uso tecnologias digitais no ensino e o papel das metodologias ativas. Em seguida, discutiremos os resultados da pesquisa, finalizando com as considerações sobre a experiência.

EDUCAÇÃO E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A educação é uma importante ferramenta para promover a formação integral das pessoas, por isso, requer a aplicação de métodos que garantam o desenvolvimento físico, intelectual e moral do ser humano. Nesse sentido, à medida que a sociedade e os avanços tecnológicos acontecem, as metodologias educacionais também devem se adaptar, incorporando novas abordagens de ensino-aprendizagem.

Destacam-se, ao longo dos anos, as “tecnologias da inteligência” (Lévy, 1998), construções criadas pelos homens para expandir o conhecimento e promover o aprendizado, como a escrita, a oralidade e a linguagem digital mediada por aparelhos smartphones e computadores. Esses equipamentos coletivos de inteligência contribuem “para estruturar os espaços cognitivos dos indivíduos e das organizações” (Lévy, 1998, p. 32).

Essas tecnologias têm reorganizado a forma como percebemos o mundo e processamos informações, influenciando a tomada de decisões e permitindo a criação de novas interações entre humanos e máquinas. O uso das TDIC’s na educação amplia as possibilidades de ensino, integrando espaços presenciais e virtuais, e promove interações que vão além das tradicionais práticas pedagógicas.

O crescente uso das TDIC’s no ensino representa uma revolução que transforma os paradigmas convencionais, aproximando professores e alunos

por meio de interações mediadas pela internet (Moran et al., 2013). As TDIC's possibilitam a criação de novos ambientes de aprendizagem, como fóruns de discussão, videoconferências e chats, que requerem o desenvolvimento de habilidades tecnológicas tanto por parte dos alunos quanto dos professores. Nesse contexto, as tecnologias são importantes por permitirem "ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer novas pontes entre o presencial e o virtual, entre o estar juntos e o estar conectados a distância" (Moran et al., 2013, p. 12).

Há tempos discute-se a inserção das TDIC's na educação, incluindo propostas de integração entre o ensino presencial e o ensino on-line, promovendo interações e resolução de atividades em rede. Moran et al. (2013) previram que o trabalho com as novas mídias seria uma revolução, capaz de mudar paradigmas convencionais de ensino, aproximando professor e aluno por meio da interação via internet.

Moran et al. (2013) estavam corretos. A velocidade das transformações no universo da TDIC's cria uma necessidade permanente de atualização dos saberes para acompanhar esse processo. Além disso, essa sociedade da informação busca novas formas de lidar com o conhecimento, exigindo que os sistemas de ensino conectem a aprendizagem à vida do aluno.

No contexto educacional, as tecnologias digitais representam ferramentas inovadoras de ensino-aprendizagem, exigindo dos docentes uma constante atualização. Isso envolve, hoje, não apenas o uso das tecnologias digitais (TV, DataShow, notebook, quadro digital, smartphone) em sala de aula, mas também na transição da modalidade de ensino presencial para o ensino a distância, que tem se mostrado necessária e ao mesmo tempo eficaz, especialmente diante de questões como problemas de horário, deslocamento para as instituições e a pandemia de Covid-19 vivenciada entre os anos de 2019 e 2021. No entanto, essa revolução mostrou que ainda é preciso democratizar o acesso, por meio de políticas públicas de mudança nas esferas econômicas e educacionais.

Apesar das inúmeras possibilidades oferecidas pelas TDIC's, o acesso a essas tecnologias ainda não é plenamente democratizado. Kenski (2010, p. 21) aponta que "A democratização do acesso a esses produtos tecnológicos – e a consequente possibilidade de utilizá-los para a obtenção de informações – é um grande desafio para a sociedade atual e demanda esforços e mudanças nas esferas econômicas e educacionais de forma ampla."

Isso se deve ao fato de que, constantemente, são criados novos produtos tecnológicos, mais modernos e mais sofisticados, como celulares, softwares, computadores multimídia, internet, TV interativa, realidade virtual, realidade aumentada, entre outros.

Dominar as novas tecnologias educativas já não é mais uma opção. Nós, professores, precisamos conhecer e manipular diversas ferramentas e programas para serem utilizados na prática de ensino, desenvolvendo a fluência digital para explorar ambientes tecnológicos e empregar estratégias didáticas adequadas ao novo cenário. Por sua vez, as atividades didáticas realizadas em rede, tais como videoconferências, chats, fóruns de discussão, exigem esse conhecimento tecnológico e habilidades específicas para lidar com a elaboração e mediação dos conhecimentos.

A todo momento surgem novos produtos e serviços que, muitas vezes, não estão acessíveis para toda a população, seja devido aos custos ou à necessidade de conhecimentos específicos para manusear os recursos. Entre as TDIC's, as tecnologias eletrônicas digitais são as que mais se destacam no meio social e educacional, em virtude das demandas pessoais e profissionais, além da relativa facilidade de acesso. Meios de comunicação como aplicativos e e-mail são usados diariamente pelas pessoas para uma interação rápida e eficaz. Ademais, após o período de isolamento social causado pela transmissão em larga escala do novo coronavírus, responsável pela doença Covid-19, as tecnologias digitais amplamente utilizadas ganharam ainda mais relevância nos setores de trabalho e ensino remoto.

Diante desse fenômeno, o processo educacional precisou se reinventar, criando e aperfeiçoando ferramentas e plataformas que facilitassem o contato entre professores e alunos, como as salas de aula virtuais, que promovem interações síncronas e assíncronas.

É importante destacar que esse novo sistema de ensino, embora ocorra em ambiente virtual, foi uma proposta inovadora chamada "ensino remoto". A partir dessa nova situação de ensino-aprendizagem, o papel do professor foi redefinido: os alunos passaram a ser o elemento central e o professor assumiu a função de mediador do conhecimento, tratando-os como uma equipe de trabalho, participantes ativos do processo. Assim, o ensino passou a ser participativo, e o aluno ganhou maior autonomia, engajamento e responsabilidade em relação aos conteúdos ministrados.

A fim de garantir essas formas de aprendizagem, os documentos oficiais que regulam a educação no Brasil apresentam diretrizes e regulamentações sobre os usos das TDIC's e da educação a distância. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96), em seu Artigo 80, apresenta as tecnologias educacionais como instrumentos democratizantes, que fortalecem a promoção de justiça social, permitindo que o acesso aos níveis mais elevados do ensino, da pesquisa e da criação artística, segundo a capacidade de cada um.

Embora o nosso foco de estudo seja o Ensino Superior, é relevante mencionar que a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018, p. 9), com orientações normativas para Educação Básica, também direciona o ensino por meio do uso de tecnologias digitais, especialmente nas competências gerais 5 e 6:

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Essas competências reforçam a necessidade de formação integral do educando, preparando-o para a vida pessoal, social e para o mercado de trabalho, por meio da produção de um projeto de vida construído a partir do exercício do protagonismo e da curadoria.

No Ensino Superior, as orientações seguem a mesma linha das indicadas para a Educação Básica. No entanto, devido à autonomia das universidades públicas, não há um decreto específico para esse tipo de instituição. Em tempos de pandemia, o Ministério da Educação (MEC) publicou a Portaria nº 343, de 17 de março de 2020, que estabelece diretrizes para ampliar a modalidade a distância de forma emergencial nesse segmento.

Essa ampla discussão respalda o trabalho com o ensino remoto, a modalidade a distância e as formas híbridas de aprendizagem, de modo a garantir a efetividade da aprendizagem e o preparo para o exercício profissional, como é dos futuros docentes da área de Letras, envolvidos nesta coleta de dados.

METODOLOGIAS ATIVAS: PERSONALIZAÇÃO DO ENSINO E PROTAGONISMO ESTUDANTIL

A educação é um campo em constante evolução, e as metodologias de ensino desempenham um papel fundamental na promoção de um aprendizado eficaz e significativo. Embora essas metodologias tenham surgido na década de 1980, nos últimos anos, temos testemunhado uma crescente valorização das metodologias ativas na educação.

Cada indivíduo aprende de diferentes maneiras e em ritmos variados, impulsionado por interesses e motivações, sejam elas de ordem externa ou interna. Nesse sentido, conforme mencionado anteriormente, as metodologias ativas são abordagens didático-pedagógicas fundamentadas na personalização da aprendizagem, na problematização dos conteúdos e na experimentação prática (Bacich; Moran, 2018).

Considerando o contexto tecnológico-digital em que estamos inseridos, acessar informações e conhecimentos historicamente acumulados já não pressupõe estar fisicamente presente em lugares como escolas, bibliotecas, livrarias, museus ou universidades. Por isso, uma das máximas que ecoam em diversos textos é a necessidade de “aprender a aprender”. Esse conceito, com raízes profundas na história da educação, envolve adquirir, processar e aplicar novos conhecimentos e habilidades de forma mais autônoma e contínua. No século XXI, “aprender a aprender” também implica a habilidade de aprender por meio de novos formatos, diferentes estratégias e o uso de suportes tecnológicos, ambientes virtuais de aprendizagem, plataformas adaptativas, entre outros recursos. Em síntese, questionar e (re)pensar “como, onde e quando aprendemos?” é crucial para o avanço da educação brasileira. Nesse sentido, possuir uma mentalidade de desenvolvimento contínuo é a chave para enfrentar os desafios da educação contemporânea.

Sob essa perspectiva, as metodologias ativas se apresentam como uma possibilidade de instaurar espaços de aprendizagem significativos, criativos e inovadores, pois se baseiam na construção do conhecimento por meio do protagonismo estudantil. A atuação dos principais atores – alunos e professores – é fundamental para a implementação dessas metodologias. O protagonismo do aluno é central nas discussões, ou seja, para que as atividades escolares sejam desenvolvidas nessa perspectiva, é necessário que o estudante se engaje de forma proativa, agindo com criatividade, colaboração e organização. Afinal, se

o tempo de ensino já não correspondia ao tempo de aprendizagem no modelo tradicional, em uma perspectiva que concede autonomia ao estudante, a aula extrapola a simples exposição de conteúdos e correção de atividades, expandindo-se para diferentes propostas, tanto on-line quanto presenciais.

É importante também destacar que esse lugar central ocupado pelo aluno, segundo nossa experiência com as metodologias ativas, implica diretamente na ressignificação da prática docente. Essa mudança, conforme detalharemos mais adiante, está relacionada ao planejamento e à organização de materiais, roteiros, tarefas que concedam maior autonomia aos estudantes na construção do conhecimento. Para tanto, segundo Moran (2007, p. 39), as práticas escolares devem ser acolhedoras, abertas, dinâmicas e pautadas nos seguintes pilares: “o conhecimento integrador e inovador; o desenvolvimento da autoestima/autoconhecimento; a formação do aluno-empresendedor; a construção do aluno-cidadão.”

Esses pilares nos levam a compreender que, para inovar na educação, é necessário implementar metodologias diversificadas. As tecnologias, por si só, não são suficientes para essa nova pedagogia, mas seu uso significativo no processo educativo facilita essa inovação.

A adoção das metodologias ativas propostas por Moran (2007) tem um impacto profundo na prática educacional. Isso implica uma mudança de paradigma, em que os professores se tornam facilitadores da aprendizagem, orientando os alunos em vez de apenas transmitir informações. Os ambientes de aprendizado tornam-se mais dinâmicos, interativos e centrados no aluno.

Além disso, as metodologias ativas estão alinhadas com a preparação dos alunos para um mundo em constante transformação. Elas promovem o desenvolvimento de habilidades essenciais, como pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação eficaz e colaboração, competências altamente valorizadas no mercado de trabalho e na sociedade em geral.

A aprendizagem colaborativa, de acordo com Torres e Ilara (2014, p. 65), é aquela que ocorre como

efeito colateral de uma interação entre pares que trabalham em sistema de interdependência na resolução de problemas ou na realização de uma tarefa proposta pelo professor. Segundo alguns estudiosos desse tipo de aprendizagem, a interação em grupos realça a aprendizagem, mais do que em um esforço individual.

Cabe ao professor, nesse contexto, criar situações de aprendizagem que promovam trocas significativas entre os alunos e entre estes e o docente. Exemplos de metodologias ativas incluem a sala de aula invertida, a gamificação, a aprendizagem baseada em competências e o ensino híbrido, entre outras.

Neste artigo, especificamente, refletimos sobre uma experiência vivida ao longo do primeiro semestre remoto suplementar de uma instituição de Ensino Superior na Paraíba. A modalidade remota provocou constantes reflexões sobre o gênero “aula” e as concepções que permeiam esse fazer pedagógico.

Desde o início do semestre, intuímos que, para tornar o aluno protagonista do seu próprio aprendizado, seria imprescindível o protagonismo docente nas escolhas teórico-metodológicas, constantemente (re)pensadas ao longo do processo. Essas escolhas direcionaram as propostas, transformando-as em roteiros de aprendizagem, situações-problema e desafios.

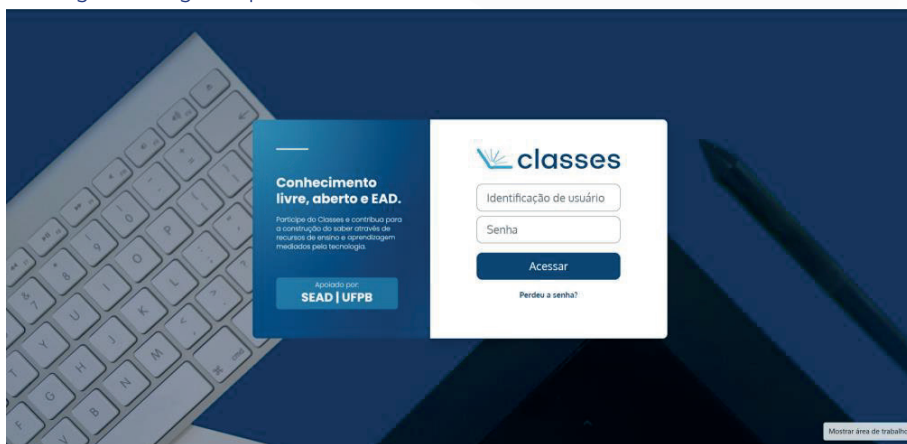
RESULTADOS E DISCUSSÃO

O planejamento didático, especificamente de um componente curricular no Ensino Superior, é um processo complexo que envolve a criação de estratégias e recursos de ensino para garantir que os objetivos de aprendizagem sejam alcançados de maneira eficaz. No caso do componente “Leitura e Produção de Textos” foi planejada uma sistemática que pudesse aplicar o ensino colaborativo, com aulas mais engajantes, a fim de motivar nossos alunos a cumprirem cada uma das etapas planejadas.

É importante destacar que o planejamento de ensino no Ensino Superior deve ser flexível e adaptável às necessidades dos alunos e às mudanças nas circunstâncias. Além disso, deve ser baseado em princípios pedagógicos sólidos e em pesquisas educacionais atuais, para garantir uma experiência de aprendizagem significativa (Moran et al., 2013). Esse foi o princípio orientador da aplicação deste projeto de ensino.

A disciplina em evidência foi ministrada inteiramente de maneira remota, utilizando a plataforma *Moodle Classes*, conforme exemplificado na imagem a seguir.

Imagem 1: Página de login da plataforma Moodle Classes



Fonte: <https://classes.sead.ufpb.br/login/index.php>

Os objetivos do programa curricular de aprendizagem eram: a) desenvolver a capacidade crítica para a leitura dos variados gêneros textuais/discursivos, com base em diferentes perspectivas teóricas e b) apresentar as especificidades do processo de escrita (e reescrita), visando ao desenvolvimento da competência escrita dos discentes.

UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO REMOTO BASEADO NAS METODOLOGIAS ATIVAS

Este estudo descritivo focou nas metodologias ativas utilizadas ao longo do curso. Assim, as atividades aplicadas, conforme detalhadas no quadro a seguir, foram fundamentais para a condução de um ensino que almejou ser motivador e colaborativo.

Quadro 1: Distribuição dos conteúdos das aulas por semana

Semana	Descrição	Metodologias ativas
1ª Semana	<ul style="list-style-type: none"> • Ambientação e apresentação da disciplina por meio de um vídeo gravado pelas professoras. • Leitura deleite. • Leitura teórica: Noções sobre texto. • Fórum do tipo pergunta e resposta. • Webconferência. • Questionário (no <i>Google Forms</i>), para ser resolvido após as aulas da semana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de aula invertida • Aprendizagem baseada no desenvolvimento de competências

Semana	Descrição	Metodologias ativas
2ª Semana	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura deleite. • Leitura teórica: Concepções sobre leitura e sentido do texto. • Fórum do tipo geral, a partir do tópico em discussão no texto teórico. • Chat síncrono. • Produção escrita de esquema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de aula invertida
3ª Semana	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura teórica: Funções sociais da leitura. • Fórum de discussão simples, com a orientação de que se deve inserir uma resposta e um comentário à resposta de algum dos colegas de turma. • Webconferência. • Atividade para ser respondida na plataforma <i>Padlet</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizagem baseada no desenvolvimento de competências • Aprendizagem cooperativa
4ª Semana	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura deleite. • Leitura teórica: Concepções de escrita. • Fórum do tipo geral, para discussão do texto e tira- dúvidas. • Chat síncrono. • Atividade gamificada, na plataforma <i>Kahoot</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizagem baseada no desenvolvimento de competências • Gamificação
5ª Semana	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura teórica de vídeo e texto: Oralidade e escrita. • Fórum do tipo pergunta-resposta. • Webconferência. • Elaboração de slides e áudio (entre 5 a 10 minutos) em torno das orientações fornecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de aula invertida • Aprendizagem baseada no desenvolvimento de competências
6ª Semana	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura teórica: Coesão e coerência. • Chat síncrono. • Atividade para ser respondida na plataforma <i>Padlet</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizagem cooperativa
7ª Semana	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura deleite. • Leitura teórica: Gêneros textuais. • Fórum do tipo pergunta-resposta. • Chat síncrono. • Produção de mapa mental. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de aula invertida
8ª Semana	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura teórica: Gênero resumo. • Webconferência. • Produção de resumo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizagem baseada no desenvolvimento de competências
9ª Semana	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura teórica: Gênero resenha. • Fórum do tipo geral, a fim de tirar dúvidas. • Chat síncrono. • Atividade gamificada, na plataforma <i>Kahoot</i>. • Produção de resenha. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gamificação
10ª Semana	<ul style="list-style-type: none"> • Conclusão da disciplina <ul style="list-style-type: none"> • Reposição, divulgação das notas e avaliação final. 	

Fonte: as professoras.

Na primeira semana, o processo de ensino-aprendizagem começou com a ambientação na plataforma *Moodle Classes* e a apresentação do componente e dos objetivos de aprendizagem. Além disso, alguns combinados foram estabelecidos para garantir o bom andamento do curso, a saber:

Quadro 2: Combinados envolvendo as atividades no componente curricular

1. Os assuntos relacionados à disciplina devem ser discutidos através dos canais disponibilizados pelo *Moodle Classes*.
2. As professoras oferecerão *feedback* de terça a sexta-feira, conforme a rotina de estudos disponibilizada.
3. Nas interações (escritas e orais), será seguida a norma padrão da Língua Portuguesa.

Fonte: as professoras.

Além disso, foi sugerida uma rotina de estudos, com atividades distribuídas ao longo de quatro dias da semana, para incentivar o engajamento contínuo:

Quadro 3: Sugestão de rotina para estudos

Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
<ul style="list-style-type: none"> - Ler textos, assistir a vídeos e fazer anotações. - Interagir nos fóruns 	<ul style="list-style-type: none"> - Ler textos, assistir a vídeos e fazer anotações. - Interagir nos fóruns 	<ul style="list-style-type: none"> - Participar do chat e da webconferência. - Responder às atividades da semana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Responder às atividades da semana.

Fonte: as professoras.

Conforme disposto na sugestão de rotina de estudos, as atividades desenvolvidas ao longo do curso incluíam a leitura de textos, visualização de vídeos, registros em forma de anotações, participação em fóruns e webconferências, além da resolução de tarefas. Essa abordagem interativa foi possível graças à adoção das seguintes metodologias ativas: sala de aula invertida, gamificação, aprendizagem cooperativa e aprendizagem baseada no desenvolvimento de competências.

Apoiadas nas reflexões teóricas discutidas anteriormente, destacamos a importância de oferecer possibilidades didáticas mediadas pelas novas tecnologias, visando maximizar os benefícios para o desenvolvimento de habilidades necessárias para o século XXI. Nesse sentido, as ideias de Moran et al. (2013) nos inspiraram para conduzir aulas potencialmente reflexivas e contextualiza-

das, promovendo a integração das tecnologias digitais no ambiente de ensino remoto.

As atividades planejadas pelas professoras e realizadas pelos estudantes ao longo de cada semana de aulas incluíam leituras deleite, leituras teóricas, resolução de questionários gamificados (produzidos na plataforma *Kahoot*), produções orais e escritas, além de tarefas realizadas na plataforma *Padlet*.

De acordo com Valente (2018), a abordagem da sala de aula invertida envolve o estudo prévio do conteúdo utilizando as TDIC's e os ambientes virtuais de aprendizagem. O intuito dessa estratégia é permitir que o professor avalie as habilidades dos estudantes, mapeando as dificuldades e promovendo uma aprendizagem mais personalizada.

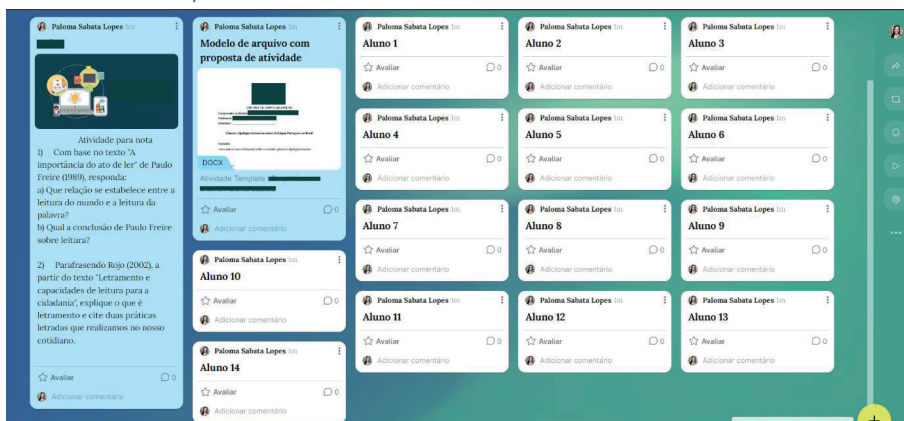
Nas aulas, os alunos foram instruídos a realizar as leituras prévias sugeridas, a pesquisar mais sobre cada tópico, a responder questionamentos e a participar das interações nos fóruns on-line com os colegas.

A gamificação, uma estratégia de aprendizagem ativa que emprega elementos típicos de jogos, como desafios e pontuação, foi implementada durante a quarta e a nona semanas de aula, utilizando a plataforma *Kahoot*. Esta ferramenta consiste em um quiz com perguntas e múltiplas alternativas de resposta, permitindo que os alunos respondessem em tempo real. Tanto as professoras quanto os alunos acompanhavam os resultados à medida que as questões eram respondidas. Essa estratégia promoveu maior engajamento e participação dos alunos. Embora apenas um estudante tenha obtido a maior pontuação, o aprendizado colaborativo e a diversão foram destacados por todos como aspectos positivos.

Apesar das aulas serem realizadas no formato on-line, mediadas pela transmissão via tecnologias digitais (computador, smartphone ou notebook), os estudantes interagem oralmente e pelo chat durante as webconferências, além de utilizarem os recursos educacionais disponíveis na plataforma.

A aprendizagem cooperativa foi central na condução das atividades realizadas na plataforma *Padlet*, facilitando a interação, a avaliação e a cooperação entre colegas. Um exemplo foi a atividade da terceira semana, em que os alunos compartilhavam suas respostas e recebiam comentários e *feedbacks* dos colegas e das professoras.

Imagem 2: Atividade na plataforma Padlet



Fonte: As professoras.

A atividade consistiu em responder aos itens propostos pelas professoras e enviar os arquivos em formato Word, seguindo o modelo fornecido. Após serem inseridos na plataforma, os arquivos recebiam avaliações e comentários dos colegas e das professoras, promovendo o engajamento de todos no processo de aprendizagem.

O *feedback* contínuo foi um dos pilares desse processo, ajudando os alunos a refinar suas habilidades e personalizar sua própria trajetória de aprendizagem que, segundo Hattie (2012), é um dos fatores mais importantes para o sucesso acadêmico, promovendo não apenas a correção de erros, mas também o desenvolvimento de competências críticas.

A aprendizagem baseada no desenvolvimento de competências permeou todas as aulas ministradas, com ênfase no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita acadêmicas. As atividades semanais visavam ao desenvolvimento de habilidades específicas, com destaque para a produção de gêneros textuais acadêmicos, como resumos e resenhas.

Além disso, o *feedback* individual em tempo real foi essencial, fornecendo informações personalizadas sobre o desempenho de cada aluno. Essa estratégia possibilitou o refinamento das habilidades e estratégias de aprendizagem ativa, motivando os estudantes e reconhecendo seus esforços em cada tarefa. O *feedback* também auxiliou as professoras a avaliarem a eficácia das metodologias ativas, possibilitando ajustes e melhorias quando necessário.

É importante ressaltar que os *feedbacks* foram realizados tanto pelas professoras quanto pelos próprios estudantes, durante as webconferências e nas

interações via chat. Essa prática promoveu a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico e comunicação, atitudes que foram fundamentais para o sucesso dos alunos e para a eficácia das metodologias ativas de ensino.

Embora o ensino remoto ofereça flexibilidade e acessibilidade, enfrentamos desafios, especialmente no que diz respeito ao acesso desigual às tecnologias e à falta de interação física. Nesse sentido, a educação híbrida, que combina ensino remoto e presencial, pode ser uma alternativa eficaz para superar essas limitações. Além disso, investimentos em infraestrutura tecnológica, capacitação docente e políticas educacionais são essenciais para garantir que todos os alunos tenham acesso igualitário às ferramentas de ensino.

Apesar dos desafios, o uso de metodologias ativas e das TDIC's (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) promoveu uma série de benefícios, incluindo:

- Flexibilidade no tempo e no local da aprendizagem;
- Acessibilidade garantida para os estudantes que vivem diversas localidades, eliminando as barreiras geográficas;
- Uso de recursos variados, como vídeos, simuladores e jogos educacionais;
- Autogestão da aprendizagem, incentivando a autodireção e a autonomia dos estudantes.

As metodologias de ensino remoto e as ferramentas de aprendizagem interativa não são soluções pontuais e, portanto, devem ser aplicadas com planejamento e cautela. Uma alternativa na prática docente é o uso da educação híbrida, que combina métodos presenciais e remotos para atender às diferentes necessidades dos alunos. Além disso, é fundamental investir em infraestrutura tecnológica, capacitação docente e políticas educacionais adequadas para minimizar desigualdades e maximizar os benefícios dessas abordagens de ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação têm facilitado os processos de ensino e de aprendizagem, primeiramente por promoverem uma educação mais dinâmica e participativa, alinhada com as realidades e neces-

sidades dos estudantes do século XXI. Em segundo lugar, as TDIC's oferecem inúmeras possibilidades para o desenvolvimento de metodologias ativas no ensino remoto, uma vez que permitem o acesso a uma variedade de recursos, a interação em tempo real e a personalização do processo de aprendizagem.

Essas tecnologias englobam um conjunto de ferramentas e recursos digitais que permitem a criação, armazenamento e compartilhamento de informações, promovendo uma educação mais acessível e interativa. No contexto deste curso, as TDIC's foram aplicadas em consonância com metodologias ativas, como a sala de aula invertida, a gamificação, a aprendizagem cooperativa e baseada no desenvolvimento de competências. Ao integrar as tecnologias digitais às metodologias ativas, foi possível promover um ensino participativo e uma aprendizagem mais significativa e alinhada às exigências da modernidade.

O plano de ação da disciplina foi estruturado em torno de uma rotina de estudos on-line, com aulas semanais que incluíam leituras prévias, discussões em fóruns, atividades interativas e produções escritas. O cronograma de atividades foi cuidadosamente planejado para equilibrar momentos de estudo individual com dinâmicas colaborativas, como a participação em quizzes gamificados e interações nas plataformas digitais. Por sua vez, as atividades propostas foram distribuídas de forma a promover a continuidade do aprendizado e o desenvolvimento progressivo das competências acadêmicas.

Conforme apontamentos levantados por Lévy (1998), Kensky (2007), Moran et al. (2013), entre outros apresentados ao longo deste artigo e exemplificados na descrição das aulas ministradas, um dos principais benefícios do uso das tecnologias digitais é a facilitação da comunicação e da colaboração entre estudantes e docentes. Nesse contexto, plataformas de videoconferência, fóruns de discussão e redes sociais educacionais viabilizaram a interação entre os participantes, mesmo a distância. Essa interação promove a construção coletiva do conhecimento e estimula a troca de ideias, criando um ambiente propício para a implementação de metodologias ativas.

Outro ponto relevante é a acessibilidade de recursos educacionais. A era digital possibilita o acesso a uma vasta gama de materiais de aprendizagem, incluindo textos, vídeos, simulações e jogos educacionais. Essa diversidade de recursos permitiu que as educadoras desenvolvessem estratégias de ensino mais envolventes e alinhadas com as demandas do mundo digital, promovendo uma abordagem mais ativa e autônoma na aquisição de conhecimento.

As ferramentas interativas utilizadas no curso, como o *Kahoot* e o *Padlet*, desempenharam um papel fundamental no aumento do engajamento dos alunos e no estímulo à aprendizagem ativa. O *Kahoot*, por meio de sua abordagem gamificada, transformou a resolução de questionários em uma experiência competitiva e divertida, promovendo a participação e a colaboração entre os alunos. Já o *Padlet*, ao possibilitar a criação e o compartilhamento de conteúdos multimodais, incentivou a cooperação e a troca de *feedback* entre os colegas, criando um ambiente de aprendizagem colaborativa.

Algumas limitações surgiram, como a variação no nível de familiaridade dos estudantes com essas plataformas e os problemas de conectividade enfrentados por alguns, o que dificultou a participação plena. Apesar dessas limitações, as ferramentas interativas foram essenciais para manter o engajamento e proporcionar uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e personalizada.

As TDIC's também contribuem para a personalização da educação, permitindo que os educadores adaptem conteúdos e ofereçam atividades sob medida para atender às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos. Essa personalização incentiva a autorregulação da aprendizagem ao mesmo tempo em que promove uma construção de conhecimento que se alinha com o perfil de cada estudante, resultando em um processo educativo mais significativo. Entretanto, é importante mencionar desafios que surgem com a integração das TDIC's na educação, como a necessidade de formação adequada dos professores e a garantia de equidade no acesso às tecnologias, ressaltando-se a importância do desenvolvimento do conhecimento pedagógico tecnológico, que capacita os professores a utilizá-las de maneira eficaz.

Portanto, as tecnologias digitais desempenham um papel fundamental no desenvolvimento de metodologias ativas no ensino remoto, oferecendo oportunidades para a interação, acessibilidade de recursos, personalização da educação e desafios significativos. A integração adequada dessas tecnologias na prática educacional, conforme aplicadas nas aulas do componente curricular "Leitura e Produção de Textos", contribuíram para uma educação mais dinâmica, participativa e alinhada com as demandas da sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma Educação inovadora** – uma abordagem teórico prática. Porto Alegre: Editora Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 22 mar. 2024.

BRASIL. **Decreto nº 9057, de 25 de maio de 2017**. Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, 2017. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/2017/decreto-9057-25-maio-2017-784941-publicacaooriginal-152832-pe.html>>. Acesso em: 22 mar. 2024.

FIGUEIREDO, A. M. de; SOUZA, S. R. G. de. **Como elaborar projetos, monografias, dissertações e teses**: da redação científica à apresentação do texto final. 4. Ed. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2011.

HATTIE, J. **Visible learning for teachers**: Maximizing impact on learning. Routledge, 2012.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas, São Paulo: Papirus, 2007.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância**. 8 ed. Campinas, São Paulo: Papirus Editora, 2010.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

MORAN, J. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2007.

MORAN, J.; MASETTO, M.; T & Behrens, M. A. **Novas Tecnológicas e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2013.

TORRES, P; ILARA, E. Aprendizagem colaborativa: teoria e prática. In: Torres, P. L. (org.). **Complexidade**: redes e conexões na produção do conhecimento. Curitiba: SENAR - PR., 61-95, 2014.

VALENTE, J. A. Por que o computador na educação? In.: _____ (org.). **Computadores e Conhecimento**: repensando a educação. Campinas: Unicamp/ Nied, 24 – 44, 1993.

VALENTE, J. A. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In.: Bacich, L.; Moran, J. **Metodologias ativas para uma Educação inovadora** – uma abordagem teórico prática. Porto Alegre: Editora Penso, 2018.