

METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO EM REDE: INTERAÇÃO POR MEIO DE RECURSOS MIDIÁTICOS PRODUZIDOS COM A FERRAMENTA H5P NO MOODLE

LUCIANO, Cláudia Regina Damasceno¹

FONTES, Ana Juliana²

Abstract: This article analyzed the course "Notaries Practices: procedural acts" applied at the Tribunal Regional Eleitoral de Santa Catarina, in 2018. It identified the H5P tools used in the course that acted as active methodologies, the types of resources proposed, their operationalization, and the interaction these resources with characteristics of active methodologies. Through a single case study, with participant observation, interactions used in the context of active methodologies were analyzed and 10 characteristics were identified: student protagonism, action-reflection, collaboration, plasticity, co-creation, cognitive activity, feedbacks, simulated environment, active learning and online sharing/repository. These characteristics act as catalysts in the interconnection between teaching and learning helping to maintain the focus on the acquisition of knowledge and skill and the students engagement.

Keywords: active methodologies, H5P, media resources, network education, EAD

Resumo: Este artigo analisou o curso “Práticas Cartorárias: atos processuais” aplicado no Tribunal Regional Eleitoral de Santa Catarina, em 2018. Identificou as ferramentas H5P que atuaram como metodologias ativas, os tipos de recursos propostos, sua operacionalização e a interação desses recursos com características das metodologias ativas. Através de estudo de caso único, com observação participante, foram analisadas as interações utilizadas no contexto das metodologias ativas e identificadas 10 características: protagonismo do aluno, ação-reflexão, colaboração, plasticidade, cocriação, atividade cognitiva, feedbacks, ambiente simulado, aprendizagem-ativa e compartilhamento online/repositório. Essas características atuam como catalizadoras na interligação entre o ensino e a aprendizagem, colaborando com a manutenção do foco na aquisição de conhecimentos e habilidades e o engajamento dos alunos.

Palavras-chave: metodologias ativas, H5P, recursos de mídia, educação em rede, EAD

INTRODUÇÃO

De acordo com a Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE, 2018), a humanidade enfrenta desafios sem precedentes, tanto sociais, quanto econômicos e ambientais. Isso ocorre em virtude da aceleração da globalização, do rápido

¹ Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2210-3628> e-mail: claudiard.luciano@gmail.com

² Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6593-2381>. e-mail: juliannafontes@gmail.com

desenvolvimento tecnológico e mais recentemente da pandemia de COVID-19. O futuro e o mundo estão cada vez mais voláteis, incertos, complexos e ambíguos.

Muito se tem discutido sobre o cenário mediado e integrado da sociedade com as tecnologias da comunicação e informação (TIC's). Os fluxos de trabalho, as relações e a dimensão espaço-tempo são (des)caracterizadas por modalidades virtuais e digitais de interação e conhecimento. Com a crescente necessidade de novas formas de produção de materiais para compartilhamento de conteúdo é cada vez mais claro o uso dessas ferramentas na educação.

A presente pesquisa tem como demarcação principal três eixos: as metodologias ativas, a educação em rede e a interação de recursos midiáticos em ambientes de ensino-aprendizagem. Esses eixos apresentam características em comum que ajudam na materialização e delimitação da proposta: a intencionalidade do engajamento do estudante, sua participação ativa na construção do conhecimento por meio de constante atualização de linguagens; a possibilidade de coparticipação e interação entre os usuários. Ora, se a aprendizagem é um processo ativo, é pressuposto que os processos para alcançar tais fins também devem se basear em estratégias em que o aluno seja o protagonista desse percurso.

O objeto analisado neste artigo são os recursos e as interações desenvolvidas como metodologias ativas, através da ferramenta H5P (www.h5p.org), no curso oferecido no ano de 2018 no Tribunal Regional Eleitoral de Santa Catarina (TRE-SC), que versou sobre a praxis cartorária. O uso do H5P visou a ilustração de situações práticas dos estudantes, aproximando os conteúdos da sua rotina diária. O curso foi escolhido para análise desse artigo por ser o pioneiro no uso do H5P na Justiça Eleitoral Catarinense. Além disso, por meio da avaliação de reação ao final do curso, apresentou grande receptividade dos alunos por seu conteúdo, sendo considerado, à época da sua aplicação, por vários estudantes como o melhor curso já desenvolvido pela unidade de educação a distância do TRE-SC. Os exercícios práticos foram definidos como auxiliares da fixação dos conceitos e o curso foi considerado prático, interativo, de fácil acessibilidade e entendimento. Embora na avaliação de reação as interações não tenham sido especificamente avaliadas, percebe-se que a boa receptividade do curso ocorreu em virtude da maior interatividade dos estudantes com o conteúdo, que foi apresentado de forma mais ativa.

O artigo tem como método de pesquisa e investigação o estudo de caso único (Yin, 2001) desse curso preparado e oferecido pelo TRE-SC, relacionado às atividades processuais desenvolvidas nos cartórios eleitorais. Tem como corpus da pesquisa 11 produtos do curso “Práticas cartorárias: atos processuais”, que são resultantes do uso da ferramenta H5P. Todos

os recursos observados e coletados são frutos da utilização de metodologias ativas em sua base de produção e articulação com os usuários participantes, por isso propõe-se articular em cima da seguinte questão: Quais os recursos e formas de interação a ferramenta H5P ofereceu como aporte para utilização das metodologias ativas durante o curso? Os resultados são focados em (a) demonstrar os recursos criados com a ferramenta H5P no contexto das metodologias ativas na plataforma Moodle do TRE-SC para esse curso, (b) apresentar as interações e (c) as 10 características que servem como princípios para enquadrá-los nesse contexto.

1. METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO

No contexto do mundo VUCA - volátil, incerto, complexo e ambíguo, a educação pode ajudar cada indivíduo a realizar seu potencial, desenvolvendo-se como uma pessoa completa que consiga aceitar os desafios com os quais se depara e não ser derrotado por eles. (OCDE, 2018).

Delors (2010), presidente da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI da Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO, 1996), compartilhou a convicção de que a educação está no cerne do desenvolvimento da pessoa e das sociedades. Sua missão é possibilitar a todos o desenvolvimento de seus talentos e potencialidades criativas, o que implica a cada um a responsabilidade pela realização de seu projeto pessoal, mantendo acesas suas raízes. Nesse sentido, declara como imperativo o conceito de educação ao longo da vida, como uma “construção contínua da pessoa, de seu saber e de suas aptidões, assim como sua capacidade de julgar e agir”.

Delors e a Comissão Internacional sobre a Educação para o século XXI (UNESCO, 1996) ainda identificam que a educação ao longo da vida está fundada em quatro pilares: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. Conferem maior relevância à aprendizagem para a convivência, pois, na visão deles, de certo modo, os outros três pilares fornecem os elementos básicos para esse pilar. Ainda na visão da Comissão, a educação ao longo da vida é a chave que elimina a distinção entre educação formal inicial e permanente e converge em direção a uma sociedade educativa, onde tudo converte-se em oportunidade de aprender e desenvolver talentos.

As sete competências fundamentais dos profissionais e cidadãos do século XXI apontam nessa mesma direção - da educação ao longo e para a vida: (a) o pensamento crítico e a solução

de problemas, (b) a colaboração e a liderança por influência, (c) a agilidade e a adaptabilidade, (d) a iniciativa e o empreendedorismo, (e) a efetiva comunicação oral e escrita, (f) o acesso e a análise de informações, e a curiosidade e a imaginação (Wagner, 2014).

A articulação dos saberes das sete competências fundamentais dos profissionais e cidadãos do século XXI, estão alinhadas à visão de metodologias ativas. Nesse sentido, a competência para solução de problemas é desenvolvida quando os estudantes se deparam com problemas complexos existentes no mundo real, que exigem a articulação de seus conhecimentos e do desenvolvimento do pensamento crítico para sua solução. O pensamento crítico e a solução de problemas são alimentados pelo acesso e análise de informações e a colaboração ou aprendizagem por pares enriquece o processo de aprendizagem, que se torna mais eficaz quando a competência de comunicação oral e escrita está presente. Os estudantes assumem um papel mais ativo na sua educação, tornando-se protagonistas da sua aprendizagem, o que tem por via de consequência o desenvolvimento das habilidades de agilidade de adaptabilidade (Filatro & Cavalcanti, 2018).

A aprendizagem é ativa, assim como a vida é um processo ativo em que enfrentamos desafios cada vez mais complexos. Aprendemos desde o nosso nascimento, de forma indutiva, a partir de situações concretas e generalizações e de forma dedutiva, a partir de teorias e ideias. Aprendemos também com pessoas mais experientes e a partir de questionamentos e experimentações (Moran, 2018a).

As metodologias podem ser entendidas como “grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas e diferenciadas. Por sua vez, as metodologias ativas são “estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida” (Moran, 2018a).

A busca por melhores práticas educacionais na educação corporativa é importante na medida que quanto mais qualificado o profissional, maior seu potencial de desempenho na vida e nas suas atribuições laborais. O uso de metodologias ativas nesse ambiente vai diretamente ao encontro dos preceitos da andragogia: (a) os adultos são motivados a aprender para suprir suas necessidades e interesses; (b) a aprendizagem nos adultos deve ser centrada na sua vida e nas suas experiências; (c) os adultos têm uma grande necessidade de autodireção e o educador deve interagir com ele em um processo de investigação mútua e não de transmissor do conhecimento (Knowles, Holton & Swanson, 2009).

Nesse sentido, as metodologias ativas enfatizam o protagonismo do aluno na sua aprendizagem e o seu envolvimento direto, participativo e reflexivo durante todo o processo (Moran, 2018a; Filatro & Cavalcanti, 2018). A aprendizagem será mais significativa quando os alunos estiverem intimamente motivados, quando o assunto os interessar e for significativo no contexto e estágio de desenvolvimento que se encontrarem (Moran, 2018a).

Ferrarini, Saheb e Torres (2019) discutiram sobre os elementos que caracterizam cada uma das metodologias ativas por elas identificadas:

Quadro 1: Quadro-resumo - Metodologias ativas e o foco da aprendizagem

Metodologia	Foco da aprendizagem
Aprendizagem baseada em projetos	Temas próximos à vida e à realidade dos estudantes, motivando a aprendizagem significativa e contextualizada. Promovem o desenvolvimento de competências e habilidades, assim como a colaboração.
Aprendizagem baseada em problemas (<i>Problem Based Learning</i>)	Resolução de problemas, preferencialmente reais, através da pesquisa das suas possíveis causas em um determinado contexto e em uma determinada profissão. Possibilitam o delineamento de questões-problema e suas soluções.
Estudo de caso	Apoia-se em relatos de casos ocorridos no mundo real, apresentados aos estudantes com o objetivo de prepará-los para a prática concomitantemente ao ensino da teoria. Envolvem interpretação, análise, interseção da teoria e prática, tomada de decisões e aprendizagem colaborativa.
Instrução por pares (<i>Peer instruction</i>)	Instrução entre alunos, que atuam como instrutores dos colegas em aulas relacionadas à domínios conceituais. Envolve aprendizagem colaborativa e estudo autônomo.
Sala de aula invertida	Alcance de objetivos de aprendizagem no próprio ritmo do aluno. Envolve aprendizagem mais profunda, focada na compreensão dos conteúdos e na definição das estratégias de aprendizagem pelo estudante.

Fonte: Produzida pelas autoras, adaptado de Ferrarini et al. (2019).

As metodologias ativas implicam na aprendizagem como centro do processo ensino-aprendizagem, com os alunos mobilizados na construção do seu conhecimento por meio de atividades que permitam o desenvolvimento de processos cognitivos complexos e que ajam como protagonistas do seu aprendizado de forma colaborativa com seus colegas e professores (Ferrarini et al., 2019).

Pensadas para uso em ambientes analógicos, as metodologias ativas são facilitadas e potencializadas pelas tecnologias digitais (Ferrarini et al. 2019) e inspiraram o desenvolvimento de ferramentas que, embora não se encaixem totalmente naquelas metodologias originárias, provém interatividade, protagonismo do aluno, feedback, simulação do ambiente real e principalmente aprendizagem significativa.

2. EDUCAÇÃO EM REDE PALCO PARA PROTAGONISMO DOS USUÁRIOS

Diante desse cenário, onde o aluno é protagonista do conhecimento, que a presente pesquisa se insere. Parte-se do cenário global, na educação pautada e elaborada nas redes, que ultrapassa limites entre a modalidade virtual e presencial, pois está focada na participação e articulação do ensino-aprendizagem. Na educação, seja ela em qualquer modalidade, os recursos midiáticos ocupam um espaço que vem sendo requisitado como suporte na elaboração e desenvolvimento de materiais educacionais. Esse padrão é observado majoritariamente em mídias oriundas da modalidade de educação a distância (EAD), online, onde o aluno aprende dentro de um ambiente virtual de aprendizagem (AVA). Nessa proposta, adota-se o termo educação em rede primeiramente por acreditar que todo processo educacional está dentro de uma trama de sujeitos articulados, sejam eles professores, alunos, agentes instrucionais. Depois, por constatar que a educação dentro do cenário emergente está pautada dentro de grandes redes, sejam elas de computadores, de conhecimento ou de usuários, nas quais se retroalimenta por meio do conhecimento compartilhado. O termo tem justamente como uma de suas características a flexibilidade dos padrões de conexão e interação (Müller & Souza, 2020), contando com a participação, cocriação e atuação de sujeitos que também são usuários na construção colaborativa dos produtos.

Podemos compreender o termo educação em rede sob o olhar de Gomez, que fala de uma pedagogia virtualizada que vai “além do dualismo tecnologia e aprendizagem, teoria e prática prolongam-se na pedagogia que se expande e se propaga de maneira prodigiosa na rede, interpelando as tradicionais instituições de ensino e demarcando um novo território, o da virtualidade” (Gomez, 2014, p. 9).

Logo, optou-se por ir além do conceito de educação a distância na pesquisa, compreendendo-a como uma educação em rede, na qual compartilha-se da ideia de que a mesma parte de uma sociedade que é fundamentada nas redes, e “[...] as redes das quais falamos até aqui são redes sociais, formas de organização humana e de articulação entre grupos e instituições” (Souza, 2015, p. 21) reflete diretamente no conceito de educação em rede pois ela possibilita dar tom aos moldes dos rearranjos dos processos produtivos educacionais e culturais e uma atuação mais ativa dos atores sociais (Souza, 2015; Giglio, Souza & Spanhol, 2015; Muller & Souza, 2020).

Todo esse olhar é fruto das diversas mudanças sociais e tecnológicas que modificaram também o ser, o fazer das produções e relações em diversos âmbitos, “vive-se um momento de

transição nas tecnologias de comunicação. Entrando-se na era digital, da multimídia, da união e articulação dos mais variados meios de comunicação” (Souza, 2015, p.16). Ao voltar nosso olhar para esta sociedade, percebemos que estamos imersos em uma trama intrínseca, na qual as relações se manifestam em redes, como um processo que pode ser visualizado cotidianamente (Castells, 2010; Müller & Souza, 2020).

Este parece ser um palco propício para que as metodologias ativas sejam exploradas, uma vez que ampliar o local de fala das produções com esse olhar, buscando que o usuário possa participar ativamente de seu aprendizado.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos utilizados têm como base a pesquisa qualitativa para o desenvolvimento, coleta e análise de dados da pesquisa. O método qualitativo é aquele focado a partir do ambiente da pesquisa e permite estabelecer conexões entre o fenômeno, caso ou objeto a ser estudado e seu contexto social, não somente pela perspectiva do pesquisador, mas a partir de uma interação pesquisador-pesquisado. Foca em compreender e significar processos e produtos, tendo na descrição minuciosa uma característica primordial (Creswell, 2010). Essa abordagem é indutiva, surgindo da observação do meio para coletar os dados, propor interpretações e teorias.

As estratégias de investigação para essa pesquisa serão baseadas no estudo de caso único (Yin, 2001) para compreensão geral do fenômeno, no caso o curso proposto pelo TRE-SC no ano de 2018. A coleta de dados se deu a partir dos recursos desse curso, produzidos através do plugin H5P, que visavam atuar como metodologias ativas, sendo oferecidos aos alunos no ambiente virtual de aprendizagem (AVA) do Moodle da própria instituição.

O corpus da pesquisa é composto de 11 interações do curso “Práticas cartorárias: atos processuais”, que são resultantes do uso da ferramenta H5P. Para estabelecer critérios e um percurso metodológico da coleta e análise dos dados criou-se o seguinte protocolo de estudo de caso, listado abaixo, que orienta o estudo.

Tabela 2 - Protocolo de estudo de caso

Visão geral do caso	Estudo de Caso único, curso do TRE-SC, ANO 2018
Procedimentos de Coleta	Observação participante (autoria participou da produção de parte do curso), coleta online, por ferramenta de captura, amostras de imagem do curso.

Fonte de Coleta	Online. Ambiente de Aprendizagem do Curso, no Moodle do TRE-SC, disponível no site da internet: www.tre-sc.jus.br/ead
Critérios de coleta	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos desenvolvidos pela ferramenta H5P • Recursos de aprendizagem/avaliação • Recursos utilizados no período do curso
Questões do estudo de caso	<ul style="list-style-type: none"> • Quais ferramentas do H5P foram utilizadas no curso que atuaram como metodologias ativas? • Quais os tipos de recursos propostos? • De que forma elas foram operacionalizadas? • Qual a interação desses recursos como características de metodologias ativas?

Fonte: Elaborada pelas autoras, 2021.

Como a criação dos recursos objetivava estimular os alunos a vivenciar atividades do seu dia a dia de forma simulada, ao final das atividades foi aplicado um questionário de reação para colher opiniões sobre o grau de satisfação com a realização do curso, o aprendizado, a qualidade do material apresentado, a aplicabilidade do conteúdo, etc. Mesmo que a pesquisa não tenha sido voltada à usabilidade e a eficácia das metodologias ativas, o resultado da pesquisa ajuda a compor evidências positivas com os feedbacks coletados.

Os próximos tópicos apresentam o curso e o resultado da coleta, descrevendo os recursos utilizados. A seguir, no último tópico, esses dados serão analisados mediante o quesito da interação dos recursos com o usuário, avaliando as características que estão presentes no uso de metodologias ativas.

4. APRESENTAÇÃO DO CURSO E RESULTADO DA COLETA DE DADOS

O curso “Práticas Cartorárias: atos processuais” foi desenvolvido no ano de 2018 com o objetivo geral de “preparar os novos servidores, auxiliares e estagiários da Justiça Eleitoral para as atividades processuais desenvolvidas no cartório eleitoral, especialmente aquelas relacionadas aos procedimentos jurisdicionais que fazem parte do dia a dia do cartório.” Além disso, seus objetivos específicos foram: apresentar as formas de recebimento de documentos processuais em cartório; repassar uma noção geral dos processos judiciais; informar acerca da fase em que se encontra a implantação do Processo Judicial Eletrônico no TRE-SC; destacar os principais aspectos a serem observados na formação de autos; repassar cada fase do trâmite processual; destacar os aspectos relevantes relacionados à prática dos atos processuais pelos servidores do cartório; relacionar os principais atos praticados pelo juiz eleitoral, bem como os recursos cabíveis de cada decisão.

O curso inovou ao utilizar pela primeira vez os recursos interativos da ferramenta H5P. No total foram desenvolvidas onze interações entre apresentações, arraste e solte, preencha as lacunas e jogo dos 4 erros. Apresenta-se a seguir descrições de cada interação desenvolvida.

4.1 INTERAÇÕES DESENVOLVIDAS

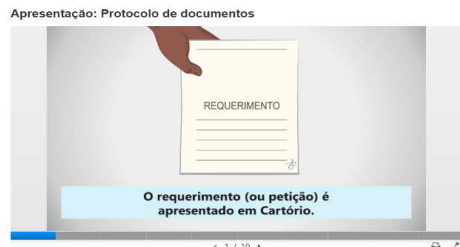
a) Apresentação - Protocolo de documentos e Autuação

Foram desenvolvidas duas interações do tipo apresentação relacionadas aos procedimentos de protocolo de documentos e autuação.

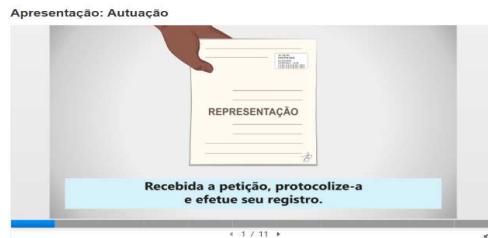
A primeira apresentou o processo de protocolização de documentos com ilustrações da prática a ser desenvolvida. A segunda apresentou a autuação. As duas apresentações utilizaram ilustrações da prática a ser desenvolvida, juntamente com textos explicativos relacionados às ações a serem executadas em cada etapa apresentada

Figura 1 - captura de telas do Curso: “Atividades: Apresentação”

a.1) Protocolo de documentos



a.2) Autuação



Fonte: Reproduzida pelas autoras (2021).

b) Arraste e solte

Foram desenvolvidas cinco interações do tipo arraste e solte: uma relacionada aos tipos processuais, três relacionadas aos termos processuais e duas relacionadas à contagem de prazos processuais.

b.1) Tipos Processuais: apresentava características dos tipos processuais os estudantes deveriam classificá-los arrastando cada característica apresentada para a caixa correta: processo Judicial ou Processo Administrativo.

b.2) Termos processuais: em duas interações os estudantes deveriam identificar entre diversos termos processuais, tais como: conclusão, juntada, recebimento, vista, remessa e carga, quais deveriam ser apostos no processo e em que ordem. Em caso de incorreção, era apresentado feedback para auxílio à correção dos erros e então realizar nova tentativa.

b.3) Termos processuais: o estudante deveria organizar os termos processuais juntada, recebimento, carga e defesa na ordem correta de aparecimento no processo, considerando as ilustrações e a problemática apresentada.

b.4) Prazos processuais: Em cada uma das duas interações o aluno deveria, com base na problemática apresentada, informar as datas de notificação, início e final do prazo processual. Era apresentado feedback explicando a solução e corrigindo o erro do estudante. Permitia também a realização de nova tentativa.

b.5) Modalidades de comunicação cartorária: interação com os tipos de modalidades de comunicação cartorária, que deveriam ser arrastadas para completar a tabela com os documentos de cada modalidade. Ao final apresenta informação dos erros assim como a localização correta de cada tipo na tabela.

Figura 2 - captura de telas do curso: “Atividades Arraste e solte”

b.1) tipos processuais



b.2) termos processuais



b.3) termos processuais, ordene as imagens



b.4) prazos processuais



b.5) modalidades de comunicação cartorária



Fonte: Reproduzida pelas autoras (2021).

c) Jogo dos quatro erros e Preencha as lacunas:

O “Jogo dos quatro erros” mostrava um processo com falhas na praxe cartorária que deveriam ser identificados. Quando encontrado o erro, informava ao estudante qual o motivo da incorreção. A interação “Preencha as lacunas” consistia no preenchimento de uma certidão, observando-se os dados apresentados na problemática do exercício. Apresentava feedback com a resposta correta.

Figura 3 - captura de telas do curso: “Atividades: Jogo dos quatro erros e preencha as lacunas”

c) jogo dos quatro erros



d) preencha as lacunas



Fonte: Reproduzida pelas autoras (2021).

5. RECURSOS DA FERRAMENTA H5P COMO MECANISMO PARA A PRÁTICA DE METODOLOGIA ATIVA NO CURSO “PRÁTICAS CARTORÁRIAS”

A ferramenta H5P é gratuita e atualmente um dos principais plugins relacionados ao desenvolvimento de objetos de aprendizagem no Moodle. Suas maiores vantagens são o desenvolvimento simples e intuitivo de diferentes tipos de conteúdos interativos e a possibilidade de reuso desses objetos em diferentes cursos e ambientes. Além disso, tem código aberto, é livre de licenças, desenvolvido em *HyperText Markup Language 5* (HTML5) e responsivo. Isso significa que suas interações podem ser visualizadas inclusive em dispositivos móveis sem perda da qualidade. Com mais de 40 tipos de interações diferentes usadas separadamente ou de forma agrupada, dá um grande poder ao conteudista.

Alguns exemplos de conteúdos interativos: vídeo interativo, apresentação, ramificação de cenários, acordeon - expande itens verticalmente, calendários, agamoto - permite a visualização de uma sequência de imagens de forma interativa, gravação de áudio, gráficos, colagem de fotos, itens colunados, cartão de diálogo, ditado, arraste e solte, arraste as palavras, ensaio - com feedback considerando palavras-chave previamente definidas, preencha as lacunas, jogo de memória, questionário, linha temporal, *flashcard*, etc.

Considerando que o curso tinha cunho jurídico, o público-alvo era diversificado e ainda não havia fluência no uso da ferramenta pela unidade de produção de cursos, optou-se pelo uso de poucos recursos que se adaptassem ao ambiente formal do TRE-SC e que permitissem a visualização das ideias de interação propostas aos conteudistas. Como se tratava de uma novidade, havia a necessidade de convencimento dos conteudistas quanto ao seu uso e suas possibilidades de interação.

Nesse sentido foram escolhidos quatro tipos de interação: apresentação, arraste e solte, jogo de erros e preencha as lacunas, para demonstração de padrões processuais, consolidação de conteúdos e memorização de conceitos, fixação de padrões processuais e análise de informações.

5.1 INTERAÇÕES E CARACTERÍSTICAS DOS RECURSOS NO ÂMBITO DAS METODOLOGIAS ATIVAS

No que confere a interação do aluno como parte ativa no movimento ensino-aprendizagem, o curso visou alcançar essa questão por meio de mídias que possibilitassem uma interação e projeção da prática cartorária por meio das atividades propostas. Considera-se que as mídias utilizadas no curso deveriam ter quaisquer recurso ou instrumento que exercessem algum tipo de interatividade de forma colaborativa e de conhecimento por meio da experiência vivenciada com o usuário (Jensen, 2003).

A interação entre a atividade e o usuário faz parte do pressuposto das metodologias ativas, pois possibilitam um espaço para que o aluno seja o precursor do conhecimento. Os recursos utilizados no curso levaram em consideração esse quesito e podem ser enquadrados dentro de alguns princípios dessa abordagem como já sinalizados por Filatro & Cavalcanti (2018) como: o (1) **Protagonismo do aluno:** que foca na centralidade no ser humano e nos sistemas de atividade envolvidos na prática educativa, dando ao mesmo capacidade de construir seu aprendizado; (2) **Ação-reflexão:** a articulação interdisciplinar entre teoria e prática gerada pela interação do aprendiz com o mundo, através das pessoas, conteúdos e ferramentas, permitindo conexão ao aprendizado de forma diferenciada; (3) **Colaboração:** a produção colaborativa de conhecimentos, focando no processo e no produto da aprendizagem, pois coloca o aluno em um patamar ativo, não como um mero “ouvinte”.

Se para Moran (2018a), as metodologias ativas partem de uma prática inovadora, Ferrarini et al. (2019) salientam que não devem ser confundidas com Tecnologias Digitais, mas como o produto é parte do meio no qual está inserido, pode-se inferir que os recursos utilizados no curso também permitem se destacar por meio da: (4) **Plasticidade:** do visual, design que permite estimular o olhar, captar a atenção e promover uma experiência sensorial e visual com o aluno, o termo também definido pelo dicionário designa “resposta fácil aos estímulos”, “permite adaptações de condições do próprio meio” (Michaelis, 2021) possibilita maximizar funções, adaptar-se a determinada práxis; (5) **Cocriação:** muito utilizado no design thinking e

diferente da colaboração, o processo de cocriação foca na experiência do usuário, buscando uma solução inovadora que é resultado de uma ação de diferentes perspectivas; (6) **Atividade cognitiva**: exercício que vai muito além de decorar e repetir conteúdos, trata-se de estimular a memória a processar e compreender o conteúdo; (7) **Feedbacks**: são mecanismos pensados para ajudar o aluno e melhorar os resultados da aprendizagem, do ponto de vista do funcionamento, servem também como orientação para pontos que podem ter sido deixados de fora no momento da apreensão do conteúdo e podem ser retomados nesse momento de simulação.

As interações do curso tem sua base na prática profissional cartorária, os desafios propostos no ambiente online de certo modo inspiram-se em um problema prático da atividade cotidiana para ser resolvido, por isso trata-se de um (8) **Ambiente simulado**: que deriva de um ambiente real e prático, no qual os usuários realizam ações que irão encontrar em seu cotidiano, uma espécie de preparo para a atividade profissional; essa prática também engloba uma (9) **Aprendizagem-ativa**: uma vez que são testadas teorias, processos de forma simulada buscando aumentar o nível de conhecimento e (10) **Compartilhamento online/repositório**: como parte de um curso online, os conteúdos do curso juntamente com suas interações e exercícios podem ser acessados remotamente e além do seu período executivo por outros usuários, essa gestão e armazenamento de conhecimento também faz parte de um banco de dados que permite que pequenas amostras dos resultados possam ser consultados posteriormente.

Claro que, além dessas características elencadas e sugeridas aqui o potencial das metodologias ativas ainda é aberto e pode ser explorado de forma cada vez mais ampliada e potencializada por novas tecnologias e formas de ensino-aprendizagem.

6. REFLEXÕES CONCLUSIVAS

O cenário da educação é mutável e está sempre atrelado ao contexto social e de cada indivíduo. Atualmente, frente ao legado do cenário de transformações da pandemia COVID-19, tem cada vez mais se transformado, buscado aporte nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), na aprendizagem colaborativa, nas inversões de papéis no qual o aluno também é responsável pela didática do ensino-aprendizagem.

O artigo tem seu início abordando que essa postura ativa remete diretamente ao uso de metodologias ativas, as quais necessitam de uma postura ativa frente aos desafios complexos, para uma “aprendizagem mais ampla e profunda”, que apesar de ter diferentes tipos de

interpretações ora como domínio de técnicas e abordagens para envolver o aluno, ora para como estratégia de participação, ora como movimento de transformação mais amplo das escolas (Moran, 2018b) resumem-se sobretudo a uma mudança de papéis e formas de ensinar, aprender e apreender conhecimentos.

Nesse ínterim, muitos termos são lançados como alternativa ao tradicional uso da “educação a distância” como: educação online, educação remota, educação digital e educação integrada. Nesse artigo, optou-se por adotar o termo educação em rede (Müller & Souza; 2020, Gomez, 2014), não por fazer uma síntese de todos esses, nem por ser um conceito mais aberto, mas por sua potencialidade para colocar o usuário como protagonista do conhecimento quando se alteram os padrões de conexões e práxis.

Esse preâmbulo inicial é necessário até chegar ao foco do trabalho que gira em torno do curso “Práticas Cartorárias: atos processuais”, já que está inserido dentro desses eixos. O curso tem como resultado alguns recursos midiáticos que atuaram como metodologias ativas aos alunos, apresentados como algumas interações que visavam simular o ambiente da prática cartorária como forma de aprendizagem online. Primeiramente, foi necessário que os usuários interagissem com as telas de apresentação de protocolos de documentos e de autuação com intuito de contextualizar e indicar as etapas a serem realizadas. Para tratar dos tipos processuais, dos termos processuais e da contagem de prazos processuais foram desenvolvidos recursos do tipo “arraste e solte” por acreditar que este tipo de interação requisitaria do aluno a capacidade de identificar e relacionar cada tipo, relacionando-os. Para dar conta de mostrar possíveis falhas que podem acontecer na atividade cotidiana foi pensado o recurso de “Jogo dos 4 erros”, pois instiga o usuário a reconhecer os aspectos que cercam uma conduta assertiva. Por fim, o recurso “preencha as lacunas” foi utilizado quando o manejo documental ou um direcionamento mais teórico da área precisou ser representado nas atividades, pois esse recurso busca direcionar, resgatar e relembrar aspectos desse tipo de conhecimento.

A última parte do artigo, procurou tratar sobre as interações dos recursos midiáticos no contexto das metodologias ativas, considerando suas características já abordadas por alguns autores, como também apresentar algumas derivadas da análise do próprio curso. O resultado são 10 características que também fazem parte dos princípios dessa abordagem identificados no curso: (1) Protagonismo do aluno; (2) Ação-reflexão; (3) Colaboração; (4) Plasticidade; (5) Cocriação; (6) Atividade cognitiva; (7) Feedbacks; (8) Ambiente simulado (9) Aprendizagem-ativa; (10) Compartilhamento online/repositório.

Importante colocar que além de ser uma metodologia que foca no protagonismo do aluno, na trilha de aprendizagem participativa, na liberdade de atuações entre os papéis aluno-professor, os recursos pensados para atuar dentro dessa perspectiva são principalmente de cunho qualitativo, que visam ampliação da experiência de ensino-aprendizagem. A quantidade, o uso excessivo de atividades, apesar de tratar de números, nesse caso tende a remeter ao limiar de escassez de propostas interativas, criativas e inovadoras, tendendo ao desgaste da abordagem de conteúdo. É preciso ter em mente, que o objetivo é a interligação constante entre ensino-aprendizagem, focando na aquisição de conhecimentos e habilidades e favorecendo o engajamento.

7. REFERÊNCIAS

Castells, M. (2010). *A Sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.

Creswell, J. W. (2010). *Projeto de pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

Delors, J. (2010). A educação ou a utopia necessária. In: *Educação: um tesouro a descobrir*. Representação da UNESCO no Brasil. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_por. Acesso em: 10 mai. 2021.

Filatro, A., & Cavalcanti, C. C. (2018). *Metodologias Inov-ativas na educação presencial, online e corporativa*. São Paulo: Saraiva Educação.

Ferrarini, R., Saheb, D., & Torres, P. L. (2019). Metodologias ativas e tecnologias digitais: aproximações e distinções. *Revista Educação em Questão*. Natal, 57, p. 1-30. Recuperado de: <https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/15762>. Acesso em: 15 mai. 2021.

Giglio, K., Souza, M. V., & Spanhol, F. J. (2015). Redes Sociais e Ambientes Virtuais: Reflexões Para Uma Educação Em Rede. In: Giglio, K., Souza, M. (Orgs.). *Mídias digitais, redes sociais e educação em rede: experiências na pesquisa e extensão universitária* [livro eletrônico]. São Paulo: Blucher.

Gomez, M. V. (2014). *Educação em rede: uma visão emancipadora*. São Paulo: Cortez.

Jensen, J. F. (2003, November). *Interactivity: tracking a new concept in media and communication studies*. *Nordicom Review, Göteborg*, 19(1), p. 185-204. Recuperado de: <<<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1534605/FULLTEXT01.pdf>>>. Acesso em: 29 mai. 2021.

Knowles, M. S, Holton. E. F., III , & Swanson, R. A. (2009). *Aprendizagem de resultados: uma abordagem prática para aumentar a efetividade da educação corporativa*. Rio de Janeiro: Elsevier Editora LTDA.

Moran, J. (2018a). Metodologias ativas para uma aprendizagem profunda. In: Moran, José; Bacich, Lilian (Orgs.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma aborda-*

gem teórico-prática. Porto Alegre: Penso. Recuperado de: <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2021.

Moran, J. (2018b) Metodologias ativas: alguns questionamentos. Texto ampliado e complementar do capítulo: Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda, In Bacich & Moran (Orgs). *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso. Recuperado de: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2021.

Muller, F., & Souza, M. V de. (2020). The role of Knowledge. *Media in Network Education. International Journal for Innovation Education and Research*, 8(7), 76-93.

Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE). (2018). The Future of Education and Skills. Education 2030: The Future We Want. Recuperado de: [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf). Acesso em 12 abr 2021.

Souza, M. V. (2015). Mídias Digitais, Globalização, Redes e Cidadania no Brasil. In Souza, M. V.; Giglio K. *Mídias Digitais, Redes Sociais e Educação em Rede: Experiências na Pesquisa e Extensão Universitária*, (15-45). São Paulo: Blucher.

Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO). (2010). Educação: um tesouro a descobrir. Representação da UNESCO no Brasil, 2010. Título original: *Learning: the treasure within; report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twentyfirst Century (highlights)* (1996). Paris.

Wagner, T. (2014). *The Global achievement Gap: Why even our best schools don't teach the new survival skills our children need – and what we can do about it*. New York: Basic Books. E-book Kindle.

Yin, R. K. (2001). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. trad. Daniel Grassi (2ª ed). Porto Alegre: Bookman.