

VISUALIDADES, MÍDIAS E METODOLOGIAS ATIVAS: PERSPECTIVAS INICIAIS SOBRE ESTRATÉGIAS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM

Ana Juliana Fontes da Silva¹;

Natana Lopes Pereira²;

Márcio Vieira de Souza³;

Abstract: *The advancement of digital technologies enhanced by the Covid-19 pandemic, there is a need to adapt teaching and learning strategies in emergency remote teaching. Within this context, the article deals with the experience of rearranging a discipline of graduate course of UFSC (2021/3) through practices that used media resources and visualities integrated with active methodologies, and aims to understand how the use of these practices could encourage the participation and collaboration of students, their strategies and practices implemented. As a research method, a single case study was carried out, the data presented result from the participant observation of the authors and from the collection of samples of the materials in the environment of the discipline. It is hoped that the practices described can be reapplied and contribute to the development of new strategies in similar environments.*

Keywords: *active methodologies; visualities; media; emergency remote teaching.*

Resumo: Com o avanço das tecnologias digitais, potencializadas pela pandemia de Covid-19, surge a necessidade de adaptar as estratégias de ensino e de aprendizagem no ensino remoto emergencial. Dentro desse contexto, o artigo trata da experiência de rearranjo de uma disciplina de pós-graduação da UFSC (2021/3) por meio de práticas que utilizaram recursos midiáticos e visualidades integradas as metodologias ativas, e objetiva compreender como o uso dessas práticas pôde incentivar a participação e colaboração dos discentes, suas estratégias e práticas executadas. Como método da pesquisa foi realizado um estudo de caso único, os dados apresentados são decorrentes da observação participante das autoras e da coleta de amostragens dos materiais no ambiente da disciplina. Espera-se que as práticas descritas possam ser replicadas e contribuam na elaboração de novas estratégias em ambientes semelhantes.

Palavras-chave: metodologias ativas; visualidades; mídias; ensino remoto emergencial.

¹ 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

² Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2942-7011>. e-mail: natanapereiralopes@hotmail.com

³ Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0165-4036>. e-mail: marciovieiradesouza@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Com os adventos tecnológicos cada vez mais a sociedade conecta-se por redes (Castells, 2010), e as diversas plataformas e suportes estão gradativamente mais integrados. Assim, surge a necessidade de novas formas de produção de materiais para compartilhamento de conteúdo por meio de “sistemas mediadores de conhecimento ou mídias do conhecimento” (Perassi, 2019). Na educação, seja ela em quaisquer modalidades isso não é diferente. As mídias ocupam um espaço requisitado para elaboração de materiais educacionais, contando com a participação, cocriação e atuação de sujeitos que também são usuários na construção colaborativa dos produtos, uma “Educação em Rede” que tem justamente como uma de suas características a flexibilidade dos padrões de conexão e interação (Müller & Souza, 2020).

Dentre as diversas mídias que vêm sendo utilizadas no ensino, destacamos a importância do seu uso em conjunto com metodologias aplicadas para promover mais práticas efetivas e engajadoras no processo de ensino e de aprendizagem. As Metodologias Ativas (MAs) são processos de ensino e aprendizagem em que o aluno possui papel central, participando ativamente em seu processo de construção do conhecimento. Assim, o papel do professor não é mais de detentor da informação, mas sim um mediador do processo de construção do conhecimento do discente (Kieling & Vetromille-Castro, 2021).

Inovar quanto às práticas de ensino é fundamental em todos os níveis e modalidades. No atual contexto em que a educação híbrida é cada vez mais recorrente, as tecnologias medeiam o processo de construção do conhecimento discente, e a integração das MAs torna-se fundamental para maior interação e participação dos atores envolvidos (Kieling & Vetromille-Castro, 2021).

A partir da importância e mudança do papel do aluno no processo de construção do conhecimento, decorrente principalmente do gradativo avanço das tecnologias digitais e potencializado pela pandemia de Covid-19, surge necessidades de emergir novas práticas de ensino e de aprendizagem. Esse momento histórico desencadeou grandes desafios no mundo todo, e principalmente nos sistemas educacionais, necessitando o rearranjo de disciplinas principalmente da modalidade presencial (Carneiro *et al.*, 2020). Contudo, apesar de não ser um cenário relativamente novo de pesquisa, ainda há várias dificuldades relacionadas à interação *on-line* dos atores envolvidos, muitas dessas decorrentes da falta de preparo adequado para o ensino por meio das tecnologias digitais (Arruda & Siqueira, 2021; Vetromille-Castro & Kieling, 2021).

Há um crescente movimento de disseminação e compartilhamento de conhecimento por meio das metodologias ativas, o uso de mídias e visualidades no processo de ensino e de aprendizagem, de forma que os sujeitos participantes do processo (estudante e professor) adquiram novas funções e habilidades. Tais abordagens tornam-se potenciais estratégias para promover maior interação entre os sujeitos, auxiliando no desenvolvimento de suas habilidades e competências (Carneiro et al., 2020). Contudo, entraves relacionados ao baixo nível de competência digital de parte dos atores envolvidos, à infraestrutura, dispositivos, conexões, ao planejamento ou redesenho das práticas de ensino, entre outros, dificultam a integração das tecnologias às metodologias ativas de ensino utilizadas (Arruda & Siqueira, 2021; Lopes et al., 2021).

Nesse viés, é essencial a integração de tais recursos nas práticas de ensino, preparando o aluno para o mundo (Vetromille-Castro & Kieling, 2021). Contudo, estudos de Moreira et al. (2020 p. 352) destacam que as tecnologias estão sendo utilizadas, principalmente neste contexto pandêmico, “numa perspectiva meramente instrumental, reduzindo as metodologias e as práticas a um ensino apenas transmissivo”. Torna-se primordial, de acordo com Moreira et al. (2020) transitar desse ensino remoto emergencial⁴ utilizado como uma solução temporária, para uma educação digital em rede de qualidade, por meio de modelos de aprendizagem virtuais, que promovam ambientes colaborativos em ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem.

Aproveitando esse cenário e as possibilidades de experimentação propiciadas, o artigo trata da experiência de rearranjo de uma disciplina de pós-graduação presencial do Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina PPGEGC-UFSC (2021/3º trimestre) para o ensino remoto emergencial (ERE), tendo como base práticas que utilizam recursos midiáticos, visualidades e as metodologias ativas (MAs), objetiva compreender como o uso dessas práticas pôde contribuir com a disciplina,

⁴ Destacamos que o Ensino Remoto Emergencial (ERE) e a Educação a Distância (EAD) não são abordados como sinônimos neste trabalho. O ensino remoto é considerado uma solução temporária para dar prosseguimento às atividades pedagógicas que ocorriam em regime presencial, e devido a restrições de isolamento social foi preciso pensar (adaptar) as atividades pedagógicas mediadas pelas tecnologias digitais do dia para a noite para minimizar impactos da aprendizagem procedentes da educação a distância (Behar, 2020). Em contrapartida, a educação a distância é uma modalidade de ensino que tem como característica a flexibilidade, ou seja, quer dizer que o estudante pode assistir às aulas no dia, horário e local que melhor se adequar à sua rotina. Ocorre um prévio planejamento do processo de mediação didático-pedagógica com a utilização de tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, políticas de acesso, entre outros (Brasil, 2017).

incentivando a participação e colaboração dos discentes por meio da descrição de tal rearranjo, suas estratégias e práticas executadas para maior colaboração e participação entre os discentes. Destacamos então a relevância de tal estudo, uma vez que em decorrência da pandemia as práticas de ensino tiveram que ser adaptadas praticamente do dia para a noite. Em muitos casos a integração das TICs para mediação do processo de ensino-aprendizagem não ocorreu de forma efetiva, limitando a participação e colaboração dos atores envolvidos.

2 METODOLOGIAS ATIVAS, RECURSOS MIDIÁTICOS E VISUALIDADES

Com o avanço tecnológico cada vez mais surgem diversas possibilidades de transformar e inovar a educação formal por meio das mídias digitais. Integrar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) com metodologias de ensino que incentivem o desenvolvimento do aluno, passando a assumir o papel de protagonismo em seu processo de construção do conhecimento, incentivando-o, motivando sua participação e dialogando com ele é primordial. (Barbosa & Mora, 2013; Moran, 2015).

Nesse viés, destacamos as MAs, que incentivam maior participação e colaboração dos discentes, apoiando o desenvolvimento de competências e habilidades. Elas surgem como estratégias que possibilitam reflexões avançadas sobre a integração cognitiva, generalização e reelaboração de novas práticas, uma vez que em uma sociedade cada vez mais complexa, a mera transmissão de informações já não caracteriza um processo de ensino e aprendizagem eficiente (Berbel, 2011; Moran, 2015; Ribeiro & Passos, 2020).

As MAs são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos alunos na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida, produzindo ressignificações e reconstruções do ato de aprender (Ribeiro & Passos, 2020). Nessa abordagem o aprendizado se dá a partir de problemas e situações reais aplicadas em aulas, problemas esses que os alunos também irão enfrentar na vida profissional (Moran, 2015).

As vantagens já mencionadas das metodologias ativas as tornam essenciais para incentivar maior colaboração e participação dos alunos, principalmente no contexto *on-line* no qual muitas vezes a construção do conhecimento é realizada de forma passiva, uma vez que os alunos apenas ouvem os professores (Castilla-Polo et al., 2022). Para isso são necessárias

adaptações quanto à elaboração e organização das atividades didáticas levando em consideração o espaço *on-line* (Moran, 2015).

A integração das mídias digitais às metodologias ativas refletirá no desenvolvimento de alunos que assumam um papel mais ativo na resolução de seus problemas, e com competências para além da compreensão de conceitos relacionados ao tema da disciplina. Mas afinal, de qual forma as mídias podem contribuir nesse contexto?

Se considerarmos as mídias como suporte, parte física que suporta a forma e a informação em determinado canal, seriam elas meios para disseminar conteúdo. E as mídias do conhecimento se encaixam dentro desse perfil, uma vez que “o que justifica a designação “conhecimento” é o processo, porque esse recebe, compara e associa informações já existentes para produzir ou renovar uma informação diferente das anteriores” (Perassi, 2019, p. 15), ou seja, faz parte de um processo e resulta como produtos, recursos midiáticos. Entre as diversas mídias que vêm sendo utilizadas em ambientes educacionais, as mídias digitais, mais precisamente as que se configuram audiovisuais (que aliam linguagem de áudio+vídeo), têm papel de destaque por sua fluidez de disseminação os usuários.

O audiovisual, já em sua gênese, faz parte de meios que comportam diversas linguagens e gramáticas, e está em constante mutação em sua base. Esse movimento faz parte da atualização de suas formas de representação, da incorporação de códigos e da projeção em diversos suportes para construção de novos produtos (Machado, 2012).

É possível observar a utilização dessas mídias em diversos ambientes educacionais, se consideramos o modelo de “ensino a distância”, que atua principalmente na *web*, e teríamos um espaço muito abrangente de manifestação, por isso nesse trabalho o foco está no *Moodle*. Essa multiplataforma atuaria como um ambiente ou estratégia para comportar várias mídias, já pensadas nesse desdobramento, incluindo a própria integração entre elas.

No que concerne a visualidades, é inseparável falar do momento atual e a variedade de formas, cores, representações visuais, pictóricas, gráficas, enfim imagens, que circundam e nos cercam. Como nesse cenário há uma necessidade constante da reinvenção das linguagens, a variedade de composições e mecanismos expressivos nas produções podem auxiliar a trabalhar o conteúdo de forma mais objetiva e atraente aos usuários, principalmente se pensarmos como suporte educacional.

Embora a maioria das formas de visualidades utilizadas nas mídias sejam produzidas por computação e instrumentos digitais, acredita-se que seu uso não se dá pelo domínio exclusivo da técnica e, sim, pela forma que são incorporadas, distribuídas, pensadas e atreladas à objetivos comunicacionais e educacionais claros. De outra forma, o uso de recursos midiáticos devem fazer parte do fluxo de produção educacional desde sua concepção para que possam ser incorporados à metodologias de ensino-aprendizagem de forma congruente.

3 METODOLOGIA UTILIZADA

As estratégias de investigação para essa pesquisa são baseadas no **estudo de caso único** (Yin, 2010) para compreensão geral do fenômeno, no caso a reestruturação da disciplina “Introdução a EAD” do Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina, ofertada de forma on-line no terceiro trimestre de 2021, com carga horária de 40 horas. A escolha desse método considera a compreensão de um "fenômeno contemporâneo" em profundidade, no qual os limites do mesmo e o contexto não estão claramente definidos (Yin, 2010, p. 39), por isso a dinâmica contextual interfere diretamente nos desdobramentos dos resultados das práticas e desenvolvimento das produções.

A coleta de dados ocorreu no período da disciplina (2021- 3º trimestre) a partir da observação participante (os autores deste artigo integram a equipe) e amostras das atividades desenvolvidas no curso foram feitas a partir do ambiente virtual de aprendizagem do curso (*Moodle UFSC, on-line*), seguindo os critérios: (1) serem recursos de aprendizagem/avaliação feitos pelos atores envolvidos (professor, estudantes, tutoras); (2) serem pensados de forma integrada à dinâmica das aulas. Para delimitar o escopo de estudo foram considerados: (a) quais ferramentas e recursos midiáticos utilizados; (b) de que forma foram operacionalizadas; (c) as interações das proposições como metodologias ativas.

Com os procedimentos descritos, espera-se poder descrever o rearranjo da disciplina, apresentando primeiramente a proposta de *layout*, as ferramentas e os programas utilizados para operacionalizar a disciplina; depois a sistematização das atividades propostas que envolviam o uso de mídias considerando sua relação com as metodologias ativas e de que forma foram implementadas.

4 RESULTADOS E PRÁTICAS PROPOSTAS

A experiência descrita considera o rearranjo da disciplina da modalidade presencial para o ensino remoto, considerando como base o plano de ensino original para fomentar o escopo, porém com abordagens de ensino-aprendizagem ajustados a necessidade contextual. A disciplina, além de um professor, também teve auxílio de duas tutoras, intérpretes de libras e quatro discentes. O número reduzido de alunos (4) também foi outro fator que desencadeou na adequação de algumas práticas previstas.

Na modalidade presencial tal disciplina já possuía como estratégia o uso das metodologias ativas para maior participação discente e a utilização do *Moodle* como ferramenta auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Contudo a transição para o *on-line* ou também denominadas como atividades não presenciais, foram necessárias a adequação e elaboração de novas estratégias, uma vez que todo o processo de construção do conhecimento seria mediado pelas TICs. Esse tempo foi dividido em atividades síncronas, que consistiam nos encontros via BBB do *Moodle* semanalmente via webconferência (2h), e as atividades assíncronas, destinadas à produção das demais atividades da disciplina (2h).

A reestruturação da disciplina partiu da formatação do conteúdo articulado com as mídias e a integração com as metodologias ativas. A utilização de mídias na educação não é algo novo, e já vem sendo utilizada de diversas formas, contudo a questão que merece ser destacada aqui é também sua intencionalidade e o uso de visualidades aliadas ao processo de ensino e de aprendizagem ativo (MAs) e colaborativo dentro desse espaço, que pelo seu uso social, já trazem por si só uma reverberação também para esse ambiente.

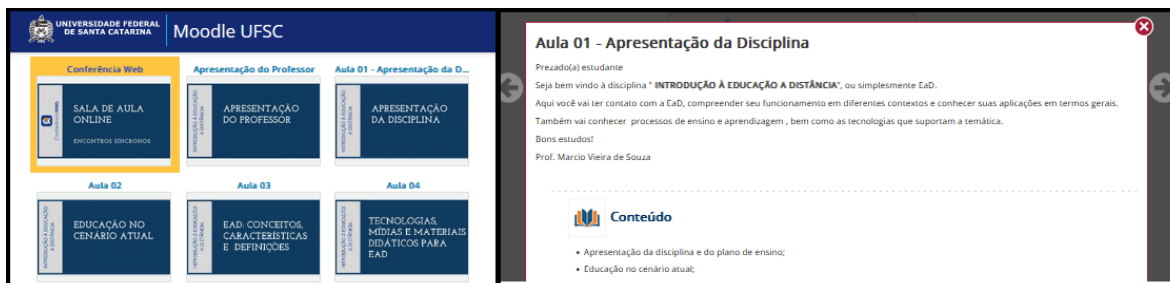
Dentro desse panorama, observou-se a presença de algumas características que permeiam tanto a relação dos sujeitos envolvidos no processo (estudante e professor), quanto nas próprias práticas dos mesmos, pois como já mencionado, as fronteiras que demarcam a atuação sofrem rearranjo, sendo elencadas a seguir.

4.1 OS RECURSOS DE MÍDIA UTILIZADOS

Como a disciplina está estruturada no *Moodle* da UFSC, a primeira etapa foi criar o “espelho” das temáticas das aulas, para isso foi pensado a **estrutura de navegação** por tópicos de seleção direta e, quando selecionado, pode ser navegado por setas entre as aulas. A escolha por

esse tipo de *layout* se deve a navegabilidade facilitada de escolha direta entre as temáticas das aulas e por rolagem lateral, que ajuda na transição dos conteúdos. Essa estrutura se assemelha também a navegação por telas e a possibilidade de interação entre elas, essa é a realidade atual vivenciada na maioria dos aplicativos eletrônicos, por isso essa sensação de fluidez dentro da paginação do *Moodle* da disciplina, já que o mesmo traz recursos de design responsivo.

Figura 01 - Estrutura disciplina no *Moodle*: navegabilidade direcionada



Fonte: *Moodle* da disciplina (2021).

Cada aula apresenta a temática geral a ser abordada, o conteúdo utilizado pelo professor, bibliografia, as atividades de aprendizagem e, em alguns momentos, o resultado de materiais produzidos pelos integrantes da disciplina em conjunto a partir da metodologia ativa sala de aula invertida. Nessa abordagem o conteúdo e as instruções são disponibilizados aos alunos para estudo antes da aula. Assim, o momento de aula, presencial ou *on-line*, torna-se o lugar de discutir sobre os conteúdos já analisados, sendo propício à realização de atividades práticas como resolução de projetos, discussão em grupo, entre outros (Valente, 2018).

Além dessa estruturação, visando facilitar a navegação dos atores envolvidos, foram utilizados diversos recursos, ferramentas do *Moodle* e a tradução simultânea em libras das aulas síncronas e de algumas atividades, destacando as ferramentas *Bigbluebutton*, Conteúdo Interativo H5P e o Laboratório de Avaliação.

O *Bigbluebutton* é uma ferramenta de comunicação instantânea incorporada ao *Moodle*. Ele permite a comunicação síncrona e a visualização entre os seus participantes. Além da interação por vídeo, também oportuniza a troca de informação por meio do *chat*, o compartilhamento de telas, entre outros, possibilitando uma multiplicidade de aplicações diferenciadas e maior interação entre os envolvidos (Moreira et al., 2020).

Outra ferramenta muito utilizada foi o *plugin* para conteúdo interativo H5P. Ele permite a criação de experiências ricas e interativas na *web*, como vídeos interativos, jogos, cruzadas, apresentação interativa, questionários, entre outras diversas possibilidades, com maior eficiência. (H5P, 2022).

A ferramenta laboratório de avaliação consiste em um mecanismo de avaliação por pares que possibilita o envio de *feedback* de forma aberta (sugestões de melhoria), ou por meio de parâmetros de avaliação. Ela também pode contribuir com o aprimoramento de competências relacionadas à interpretação e a escrita (Pereira, 2019).

Além de tais recursos disponibilizados pela plataforma *Moodle*, outro mecanismo utilizado para construção e compartilhamento de forma colaborativa foi o *Padlet*. Ele é um *plugin* que permite a criação de quadros virtuais de forma interativa e *on-line*, possibilitando o registro, armazenamento e compartilhamento de conteúdo multimídia (texto, imagens, vídeo, *hiperlinks*, entre outros). (Sead, 2019).

Outras tecnologias utilizadas foram a plataforma de compartilhamento de vídeos *YouTube*, e recursos da plataforma *Google Drive* para auxiliar na elaboração de estratégias para incentivar maior participação e colaboração entre os atores envolvidos, além do aplicativo *Whatsapp* para compartilhamento de informações e discussões de alinhamento das atividades.

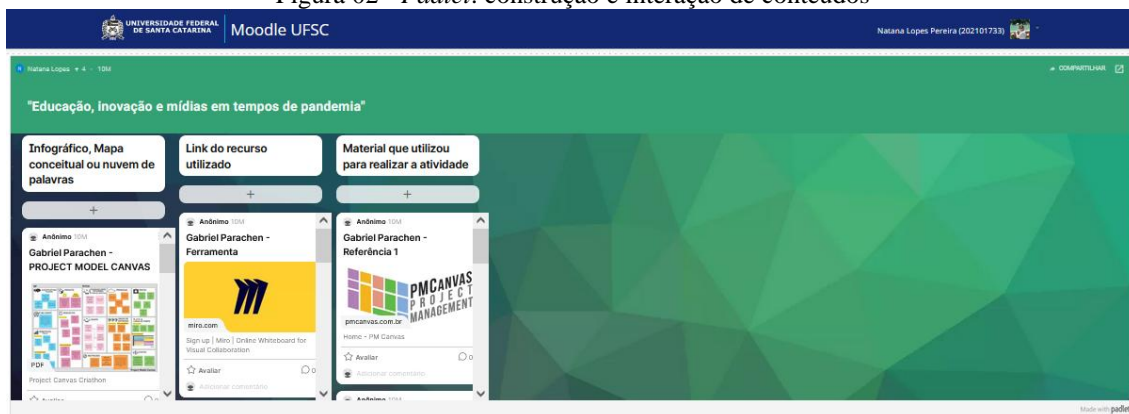
4.2 INTEGRAÇÃO ENTRE OS RECURSOS DE MÍDIAS E METODOLOGIAS ATIVAS

Um dos maiores desafios na educação *on-line* está relacionado à participação e colaboração do discente. Isso significa que ao utilizar o *Moodle* da disciplina, as atividades pensadas tinham como fio condutor a participação ativa dos alunos em conjunto com as mídias. Assim, foi necessário uma construção e planejamento, tanto dos conteúdos abordados como das atividades propostas, para que pudessem, além de alimentar a própria disciplina, incentivar maior participação nas aulas síncronas. Para isso, toda a reorganização da disciplina e atividades foram propostas com base na metodologia ativa “sala de aula invertida”. Ela foi utilizada não somente como uma ferramenta para incentivar a discussão de conteúdo, mas prezando também pela **autonomia**, uma “inversão” na condução dos papéis estudante-professor, no qual o processo de ensino e de aprendizagem é mútuo.

As mídias nesse ínterim, além de fazerem parte das práticas sociais atuais, permitem que algumas ações sejam alicerçadas sobre a ótica da **agilidade e dinamicidade**. Dessa forma, puderam contribuir para uma **postura colaborativa**, pois atuam como ferramentas de “mão dupla” onde o professor pode propor atividades que requerem maior **interação**, assim como servem de suporte para que estudantes possam produzir materiais da disciplina por meio da sua utilização.

Uma das primeiras atividades propostas teve como objetivo o **compartilhamento** de informações entre os discentes, por meio da ferramenta *Padlet*, conforme ilustrado na figura dois (02). A finalidade da atividade era um levantamento bibliográfico sobre uma determinada temática, a qual fazia parte do conteúdo abordado na aula síncrona, que pudesse gerar uma síntese do conteúdo de cada artigo tendo como resultado mídias visuais que poderiam ser: nuvem de palavras, mapa mental, infográfico.

Figura 02 - *Padlet*: construção e interação de conteúdos



Fonte: Moodle da disciplina (2021).

Além do que foi proposto, cada participante apresentou as mídias visuais resultantes e comentou sobre os programas para confecção dos mesmos, a coparticipação dessa ferramenta permite essa experiência. A **experimentação** de ferramentas para produção de conteúdo e síntese visual também são pontos importantes no ensino em ambientes virtuais, isso agrega valor e traz possibilidades para o uso em práticas educacionais, aprimorando e ampliando o conhecimento sobre as tecnologias e recursos digitais.

Outra atividade que possibilitou a construção do conhecimento dos envolvidos, que reforçou a importância de práticas que preconizam o “aprender fazendo”, além do

compartilhamento de conteúdo e ferramentas digitais, foi a produção de *Webinário* que contou com tradução simultânea em libras para garantir a acessibilidade da transmissão. Foram realizados dois *Webinários*, com transmissão ao vivo e a participação de convidados. Tais eventos foram abertos ao público, com as seguintes temáticas: 1 “O papel da mídia do conhecimento na educação em rede”⁵ e 2 “Práticas Inovadoras para Ensino-Aprendizagem no Contexto Educacional em Tempos de Pandemia”⁶. O primeiro *Webinário* ocorreu com maior auxílio do professor da disciplina, que além de ficar responsável pela participação do convidado, atuou como mediador. Mesmo assim, todo o planejamento ocorreu com a participação ativa dos discentes que elaboraram as artes para divulgação, mediação entre o grupo de acessibilidade, intérpretes e professores, e transmissão ao vivo pelo canal do *YouTube*.

Figura 03 - *Webinário* “O papel da mídia do conhecimento na educação em rede”



Fonte: *Moodle* da disciplina (2021).

O segundo *Webinário* foi totalmente produzido pelos discentes, com acompanhamento do professor e tutoras. Para isso, em um primeiro momento foram realizadas as divisões de papéis, de acordo com as competências e habilidades dos envolvidos e identificação das tarefas necessárias de acordo com cada função. A partir dessa primeira organização cada discente realizava a tarefa decorrente de seu papel, atuação, e apresentava-a em aula para sugestões ou melhorias. As tarefas realizadas pelos discentes foram as seguintes: identificação da temática do *Webinário*; sugestão de palestrantes e realização do convite; elaboração das artes para divulgação; divulgação; transmissão ao vivo pelo canal do *YouTube*; elaboração do roteiro para

⁵ Webinar disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=hM1QjOYLU7Y&t=396s>

⁶ Webinar disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=78-La9zH8-I&t=638s>

mediação; mediação *on-line*; mediação entre o grupo de acessibilidade, intérpretes e professores; elaboração de perguntas aos palestrantes com base no material disponibilizado previamente.

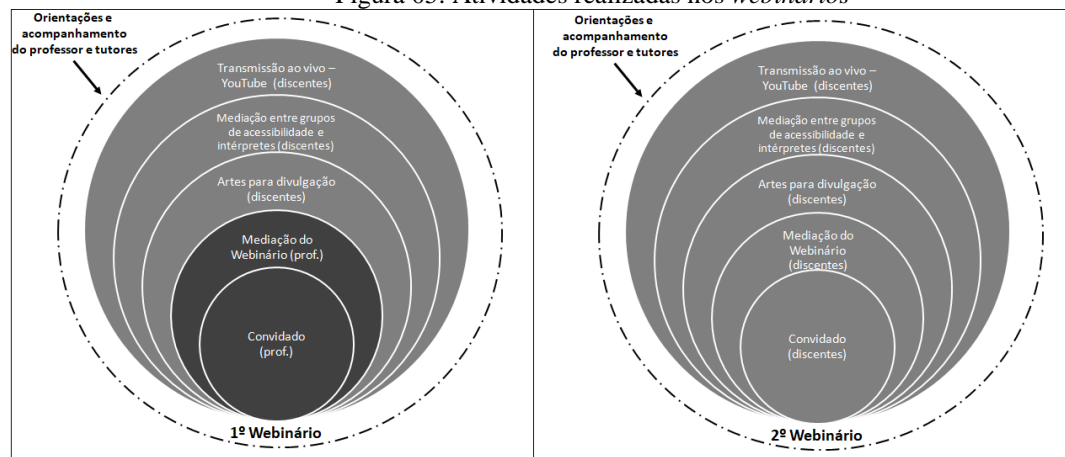
Figura 04 - *Webinário* “Práticas Inovadoras para Ensino-Aprendizagem no Contexto Educacional em Tempos de Pandemia”



Fonte: Moodle da disciplina (2021).

As ferramentas utilizadas para produção do *Webinário* incluíram a plataforma da RNP *webconf* (por meio da ferramenta *BigBlueButton*) para videoconferência da produção, apresentadores e convidados, o programa *OBS studio* para gravação e editoração das cenas, o *Youtube* para transmissão ao vivo e o uso do chat dessa mesma plataforma para interações e diálogos entre o público e os convidados. No contexto da pandemia, em que a maioria das aulas estão sendo realizadas em ambientes virtuais, principalmente em webconferências, a experiência de montar e elaborar um *Webinário* com convidados, mediadores e interação com o público no *chat*, é mais que uma forma prática de aprender, é um ato de envolvimento na construção de práticas de corroboram para o compartilhamento de experiências entre a turma.

Figura 05: Atividades realizadas nos *webinários*



Fonte: Elaborada pelos autores (2022).

Outra atividade que ganhou forma dentro da disciplina foi a utilização de **vídeos**. Essa mídia traz aspecto visual da identificação dos telespectadores com a própria televisão, ou seja, é familiar tanto na visualidade quanto nos formatos que são utilizados. Os vídeos dentro da proposta não tinham finalidade de resumir, fazer sínteses ou revisões de conteúdo, aqui a intenção vai além do ato de assistir, a proposta era complementar com conteúdo novo e convidar os participantes a conhecerem outros aspectos do assunto. Além disso, com a ferramenta H5P, a partir de alguns ganchos de abordagem da temática, foi proposto uma atividade interativa dentro do próprio vídeo para que os alunos pudessem mostrar e efetivar as reflexões trazidas por ele. Importante ressaltar que as atividades de vídeo também tiveram a tradução em libras realizadas para que acessibilidade também fosse incluída no processo.

Enfatizamos também, no rearranjo da disciplina, a utilização da ferramenta laboratório de avaliação para aplicação da atividade de **avaliação por pares**. Tal abordagem possibilitou, além do desenvolvimento de um projeto de pesquisa com base no conteúdo abordado na disciplina, a avaliação anônima dos trabalhos dos colegas, com base em itens pré-definidos. Essa dinâmica possibilitou o aprimoramento de competências relacionadas à escrita, assim como análise crítica de aspectos relacionados à clareza, objetividade e interpretação do projeto de pesquisa elaborado pelos colegas. Após realização da avaliação os autores receberam os *feedbacks* e sugestões de melhoria realizadas pelos colegas.

Com base no relato descrito, é possível reforçar com evidências dessas amostragens a importância da implementação de práticas que incentivem a construção do conhecimento de forma colaborativa, principalmente no contexto *on-line*. As estratégias utilizadas por meio da integração das mídias digitais às metodologias ativas, principalmente o modelo de sala de aula invertida puderam contribuir para maior participação, colaboração e interação entre os discentes, possibilitando o “aprender fazendo”.

5 REFLEXÕES CONCLUSIVAS

A presente pesquisa teve como objetivo descrever o rearranjo de uma disciplina de pós-graduação presencial para o Ensino Remoto Emergencial - ERE - tendo como base as mídias digitais e as metodologias ativas como estratégia de ensino para maior colaboração e participação entre os discentes, principalmente por meio da sala de aula invertida.

Não se trata apenas de propor atividades aliadas ao conteúdo, que dentro de uma disciplina de graduação é fundamental, de *layout* favoráveis, recursos de mídia que tragam engajamento, mas o intuito é que os papéis sejam efetivamente desconstruídos, que o professor não seja somente um mediador de que os estudantes saiam da zona da recepção para que haja uma zona de interlocução.

Para incentivar maior participação e colaboração entre os discentes fez-se necessárias estratégias de ensino e de aprendizagem significativas por meio da integração das mídias digitais ao modelo de sala de aula. Não que isso já não esteja sendo utilizado no ensino tradicional, híbrido e a distância, nem é essa discussão que precisa vir à tona aqui, mas reforçam a ideia de criar ambientes e se utilizar de ferramentas que considerem a importância do “aprender fazendo”.

Nesse viés, por meio das atividades propostas, além de conhecimentos teóricos, os discentes puderam aprender na prática abordagens englobando mídias e tecnologias digitais para fins educacionais, como a realização dos *webinários*, por exemplo. Além disso, destacamos a importância da utilização de recursos interativos, como vídeos, despertando o interesse do aluno, assim como as atividades de avaliação por pares. A avaliação por pares possibilita que o aluno assumira dois papéis importantes: autor e avaliador. Tal abordagem oportunizou o aprimoramento de competências relacionadas à escrita acadêmica, a pesquisa, a análise crítica, entre outras.

Assim, é possível concluir que todos os tipos de mudanças muitas vezes são difíceis, e como no caso da adaptação para o ERE, implicam em grandes desafios para todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem principalmente relacionados a flexibilização, a dinamicidade e a inovação. Além disso, evidenciamos como fator essencial para a efetividade da integração das mídias digitais junto às MAs e o conhecimento tecnológico dos envolvidos. Como continuação desta pesquisa, para trabalhos futuros sugerimos mensurar o impacto de tal rearranjo da disciplina, com base na percepção de todos os atores envolvidos.

AGRADECIMENTOS

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

REFERÊNCIAS

- Arruda, J. S. & Siqueira, L. M. R. C. (2020). Metodologias Ativas, Ensino Híbrido e os Artefatos Digitais: sala de aula em tempos de pandemia. *Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo*, [S. l.], 3 (1), 1-14. 10.47149/pemo.v3i1.4292. <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4292>.
- Barbosa, E. F. & Moura, D. G. (2013). Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica. *Boletim Técnico do Senac*, 39 (2), 48 -67. <https://www.bts.senac.br/bts/article/view/349>.
- Behar, P. A. (2020). *O Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/>.
- Berbel, N. A. N. (2011). As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, 32 (1), 25 -40. <http://dx.doi.org/10.5433/1679-0383.2011v32n1p25>.
- Brasil. (2017). 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.. *Decreto Nº 9.057, de 25 de Maio de 2017*. 1. ed. Brasília, BRASIL, n. 9057. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Decreto/D9057.htm#art24.
- Carneiro, L. A., Rodrigues, W., Franca, G. & Prata, D. N. (2020) Uso de tecnologias no ensino superior público brasileiro em tempos de pandemia COVID-19. *Research, Society And Development*, [S.L.], 9(8), 1- 4. Research, Society and Development. <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v9i8.5485>.
- Castells, M. (2010). *A Sociedade em rede*. Paz e Terra.
- Castilla-Polo, F., Licerán-Gutiérrez, A. & Ruiz-Rodríguez, M.^a C. (2022). The adoption of corporate social responsibility active learning methodology with management accounting students. *The International Journal Of Management Education*, [S.L.], 20(1) 1-16. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100613>.
- H5P.(2022). *Examples e Downloads*.<https://h5p.org/content-types-and-applications>.
- Kieling, H. S. & Vetromille-Castro, R. (2021). Metodologias ativas e recursos digitais para o ensino de L2: uma revisão sobre caminhos e possibilidades. Ilha do Desterro. *A Journal Of English Language, Literatures In English And Cultural Studies*, 74(3), 352-368. <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8026.2021.e80662>.
- Lopes, L. M. D., Pereira, N. L. & Souza, M. V. (2021). O impacto da pandemia de Covid-19 no uso das mídias digitais por docentes do ensino superior. *Anais do 10º Simpósio de Integração Científica e Tecnológica do Sul Catarinense*, Tubarão, 10(1), 394-401. <https://10-sict-sul.tubarao.ifsc.edu.br/index.php/anais/>.
- Machado, A. *Pré Cinemas e Pós Cinemas*. (2012). Papirus.
- Moreira, J. A. M., Henriques, S. & Barros, D. (2020). Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. *Dialogia*, 34(1), 351-364. Recuperado de <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/17123>.

- Moran, J. (2015). Mudando a educação com metodologias ativas. *Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*, 2(1), 15-33. Recuperado de https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo-Moran.pdf.
- Muller, F. & Souza, M. V. (2020). The role of Knowledge. Media in Network Education. *International Journal for Innovation Education and Research*, 8(7), 76-93.
- Perassi, R. (2019). *Mídia do Conhecimento: Ideias sobre mediação e autonomia*. SIGMO/UFSC.
- Pereira, N. L. (2019). *Boas práticas no uso de ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem para mediação da estruturação de trabalhos acadêmicos*. (Dissertação de mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, Brasil.
- Ribeiro, M. I. C. & Passos, O. M. (2020). A Study on the Active Methodologies Applied to Teaching and Learning Process in the Computing Area. *Ieee Access*, [S.L.], 8, 219083-219097. <http://dx.doi.org/10.1109/access.2020.3036976>.
- Sead. (2019). *Tutorial Padlet: criando murais*. <https://inovaeh.sead.ufscar.br/wp-content/uploads/2019/04/Tutorial-Padlet.pdf>.
- Valente, J. A. (2018). A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In: Bacich & Moran (Orgs). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática* (1ª ed., Cap.1, pp26-44). Penso.
- Vetromille-Castro, R. & Kieling, H. S. (2021). METODOLOGIAS ATIVAS E RECURSOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE L2: UMA REVISÃO SOBRE CAMINHOS E POSSIBILIDADES. *Ilha do Desterro*, 74(3), 351-368. <https://doi.org/10.5007/2175-8026.2021.e80662>.
- YIN, R. K. (2010). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Bookman.