

O USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO AMBIENTE DO REGIME REMOTO

Data de aceite: 02/06/2023

Fabiola Ap. Sartin Dutra Parreira Almeida

Professora adjunta do Departamento de Letras da UFG - Universidade Federal de Goiás e professora permanente do Programa de Mestrado em Estudos da Linguagem, também da UFG - Regional Catalão, Coordenadora do GT.

Sarah Nunes Moraes

Professora de Língua Inglesa da Rede Pública Municipal de Goiatuba-GO.

Joaquim Generoso de Freitas Neto

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Federal de Catalão (UFCAT). Professor do Curso de Letras no Centro Universitário Unicerrado.

auxiliar os professores no ensino síncrono e assíncrono, incentivando os alunos a participar ativamente do processo de construção do conhecimento. Além disso, essas metodologias podem promover a interação e socialização entre alunos e professores, contribuindo para um ambiente educacional mais colaborativo. Como resultados, este estudo apresenta uma análise detalhada das principais metodologias ativas, destacando sua relevância e potencial para o ensino remoto. São fornecidos exemplos e sugestões de como as metodologias ativas podem ser adaptadas e aplicadas de forma efetiva neste ambiente como uma estratégia para envolver os alunos de forma ativa no processo de aprendizagem, incentivando sua participação, colaboração e construção do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologias Ativas. Ensino Remoto Emergencial. Língua Inglesa. Ensino-Aprendizagem.

RESUMO: O objetivo deste artigo é apresentar as metodologias ativas e como elas podem ser aplicadas no contexto de ensino remoto emergencial. As metodologias ativas proporcionam uma abordagem mais interativa e dinâmica que pode ajudar os professores a envolver seus alunos e promover um aprendizado mais efetivo. Neste artigo, serão discutidas ferramentas e estratégias didáticas para

THE USE OF ACTIVE
METHODOLOGIES IN ENGLISH
LANGUAGE TEACHING IN THE
REMOTE LEARNING ENVIRONMENT

ABSTRACT: The purpose of this article is to present active methodologies and how they

can be applied in the context of emergency remote teaching. Active methodologies provide a more interactive and dynamic approach that can help teachers engage their students and promote more effective learning. In this article, teaching tools and strategies will be discussed to help teachers in synchronous and asynchronous teaching, encouraging students to actively participate in the knowledge construction process. In addition, these methodologies can promote interaction and socialization between students and teachers, contributing to a more collaborative educational environment. As a result, this study presents a detailed analysis of the main active methodologies, highlighting their relevance and potential for remote teaching. Examples and suggestions are provided on how active methodologies can be adapted and applied effectively in this environment as a strategy to actively involve students in the learning process, encouraging their participation, collaboration and knowledge construction.

KEYWORDS: Active Methodologies. Emergency Remote Learning. English Language. Teaching-Learning.

1 | INTRODUÇÃO

O ano de 2020 foi marcado por uma das maiores catástrofes de saúde que o mundo já enfrentou. O surgimento de um novo vírus mortal, denominado COVID-19, que se espalhou rapidamente da China, seu país de origem, para todo o mundo, deixando um rastro de tristeza, desolação, medo, angústia, mortes e uma série de infortúnios que aterrorizaram o povo mudando a vida de muitos.

Segundo Carvalho (2020), o muro entre a escola e os pais caiu. Com os filhos em casa, os responsáveis enfrentaram uma situação que para eles era nova, uma forma diferente de ensinar.

O sistema educacional adotou uma nova forma de ensino, o *online*, para manter os estudos e evitar que o ambiente escolar seja contaminado e adoeça. Essa mudança na educação gerou diversos medos, incertezas, preconceitos, dúvidas, etc. Uma dessas dúvidas levantadas foi saber se o uso das Metodologias Ativas foi comprometido durante este período.

Esta pesquisa busca explorar o uso das Metodologias Ativas no ensino da Língua Inglesa, destacando sua aplicação no contexto do ensino remoto. O intuito é fornecer soluções para superar possíveis dificuldades, apresentando uma variedade de ferramentas e estratégias que podem auxiliar tanto professores quanto alunos a terem uma experiência de ensino-aprendizagem mais enriquecedora e envolvente.

O objetivo primordial deste trabalho é apresentar, de forma clara e concisa, uma ampla gama de ferramentas educacionais, aplicativos, sites, redes sociais educacionais, jogos online, entre outros recursos relevantes. Essas ferramentas visam apoiar o corpo docente no gerenciamento desses recursos, proporcionando um processo de ensino mais eficaz e aprimorado.

A metodologia adotada para alcançar esse objetivo será a pesquisa bibliográfica,

permitindo uma análise aprofundada do tema em questão. Serão exploradores os conceitos e contribuições de autores importantes, como Freire (2006), Berbel (2016), Pereira (2012), Dewey (1979), Figueiredo (2018), entre outros, que dedicaram suas pesquisas e estudos ao campo do ensino-aprendizagem. Suas perspectivas enriquecerão esta abordagem, proporcionando uma visão ampla e embasada sobre o assunto.

Dessa forma, este trabalho busca fornecer aos educadores uma base sólida de conhecimento teórico, além de recursos práticos, que eles podem utilizar de forma eficiente e eficaz conforme as tecnologias educacionais disponíveis. Com isso, espera-se que o processo de ensino seja mais diligente, promovendo uma experiência de aprendizagem significativa para os alunos.

Este artigo será dividido em três principais tópicos, um abordando as Metodologias Ativas, outro sobre o Ensino em tempos de Pandemia, e por último outro sobre A aplicação das Metodologias Ativas no Ensino de Língua Inglesa no ambiente do regime remoto.

O capítulo a seguir irá abordar o conceito básico de Metodologias Ativas e como elas surgiram.

2 | METODOLOGIAS ATIVAS: CONCEITOS BASICOS

“Conte-me e eu esquecerei, mostre-me e eu lembrarei envolva-me e eu entenderei”. (Confúcio Filósofo chinês – 551-479 A.C).

Essa citação atribuída a Confúcio, um filósofo chinês que viveu entre 551 e 479 a.C., resume uma abordagem de aprendizagem que enfatiza a importância da participação ativa e experiencial na compreensão e assimilação do conhecimento.

A citação pode ser interpretada da seguinte maneira: se você simplesmente contar algo para alguém, é provável que a pessoa esqueça. Se você mostrar algo a ela, há uma probabilidade maior de que ela lembre. No entanto, se você envolvê-la no processo, permitindo que ela participe e vivencie a situação de aprendizagem, há uma chance maior de que ela compreenda e internalize o conhecimento de forma mais profunda.

Essa abordagem enfatiza a importância da interatividade, da experiência direta e da participação ativa no processo de aprendizagem. Ela destaca que uma simples transmissão de informações de forma passiva não é tão eficaz quanto fornecer oportunidades para que os alunos se envolvam, experimentem e interajam com o conteúdo de maneiras.

Ao aplicar essa filosofia no contexto educacional, os professores são encorajados a adotar metodologias ativas, como projetos práticos, reflexões em grupo, atividades de resolução de problemas e outras estratégias que envolvem os alunos em seu próprio aprendizado. Isso ajuda a construir um conhecimento mais sólido e duradouro, pois os alunos têm a oportunidade de aplicar o que aprenderam, refletir sobre suas experiências e desenvolver uma compreensão mais profunda dos conceitos e princípios ensinados.

Segundo Freire (2006) a metodologia ativa é um processo educativo que leva o

aluno a ter uma construção de ação – reflexão - ação, no qual ele se encoraja a investigar um determinado assunto e descobrir soluções que se aplicam à realidade.

A metodologia ativa pode ser considerada como uma abordagem que estimula o aluno a refletir, permitindo assim o seu desenvolvimento e progresso. Permitindo que o professor seja apenas um mediador do ensino, levando o estudante a ser o centro do aprendizado.

Segundo Berbel (2016), uma das maneiras de definir as metodologias ativas é solucionar as situações problemas sendo elas reais ou simuladas, deixando o aluno ser desafiado para conseguir a resolver o determinado problema, como prática social, em seus diferentes contextos.

Este método faz com que o aluno seja o centro do processo educacional, com isso ele aprende de forma direta e participativa a resolver as situações reais de seu aprendizado; tornando a aula mais atrativa e dinâmica tanto para os alunos quanto para os professores. Já que por muito tempo o professor era tido como uma figura de poder sobre seus alunos, através de metodologias tradicionais de ensino.

No século XVIII, algumas escolas viram a oportunidade de mudar essa visão tradicional de ensino, afim de que os alunos fossem vistos como indivíduos e não decoradores de lições. Nesse contexto, emerge um filósofo notável, John Dewey, que introduz uma abordagem de ensino completamente inovadora, na qual o aluno assume o papel central em sua própria aprendizagem.

Segundo Dewey (1979) a educação é uma procura ativa de ensinamentos através do aluno, onde ele exerce sua liberdade. Com essa abordagem, o aluno se torna progressivamente mais criativo e adquire a capacidade de gerenciar sua própria autonomia e liberdade.

Sendo assim, Dewey (1979) acredita que o aluno tem a capacidade de administrar seu próprio aprendizado, mas para isso ele precisa ter sua autonomia, para buscar cada vez mais o conhecimento.

“Aprender é próprio do aluno: só ele aprende, e por si; portanto, a iniciativa lhe cabe. O professor é um guia, um diretor; pilota a embarcação, mas a energia propulsora deve partir dos que aprendem” (Dewey, 1979a, p.43). Dessa maneira, Dewey (1979a) fez uma crítica ao método tradicional de ensino e passou uma mensagem de como seria essa nova forma de ensino, que o papel do professor seria apenas um guia do aprendizado de cada aluno, e que o conhecimento de seus discentes dependeria mais deles que do professor.

Segundo Farias, Martin & Cristo (2015), no século XX, alguns pensadores discutiram sobre outros modelos de ensino, que se destacavam por terem mais autonomia. As ideias de aprendizados que tiveram destaque foram: aprendizagem pelo condicionamento de Montessori; a aprendizagem por experiência de Frenet; as teorias de aprendizagem de Piaget e Vygotsky; a aprendizagem significativa de David Ausubel; a crítica ao modelo de educação bancária de Paulo Freire e as relações de poder do francês Michael Foucault.

Observando a pirâmide abaixo (figura 1) proposta por Glasser podemos observar as vantagens da aprendizagem ativa, bem como o quanto o aluno pode aprender utilizando-a.

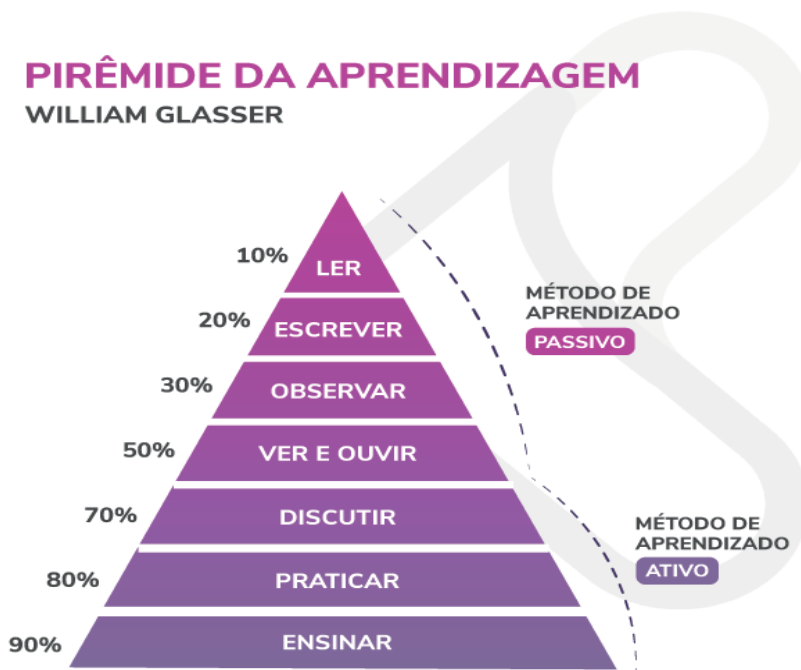


Figura1: Pirâmide

Fonte: Disponível em: <https://images.app.goo.gl/UeAvtJSbwCmanSPv7> Acesso em: 15/02/2022

Em meados de 2020, o modelo de aprendizagem ativa já estava sendo amplamente adotado por diversos educadores e instituições de ensino. Muitas escolas já foram incorporavam as Metodologias Ativas em suas salas de aula como estratégia para evitar a monotonia nas aulas. Os professores passaram a utilizar uma variedade de ferramentas, como jogos educacionais, sala de aula invertida, *problem based learning* (PBL) e aprendizagem colaborativa, entre outras, a fim de tornar o processo de ensino mais envolvente e participativo.

As metodologias ativas surgiram para que o aluno se transformasse no protagonista do seu próprio conhecimento, e o professor como facilitador da aprendizagem. O próximo tópico abordará as principais Metodologias Ativas, bem como as estratégias para utilizá-las.

2.1 As principais metodologias ativas

Existem várias Metodologias Ativas, estas que buscam por um discente mais participativo dentro de sala de aula. As principais são: A Sala de Aula Invertida; Gamificação; *Problem Based Learning* (PBL); *Peer Correction*; *Colaborative Learning*; Aprendizagem com

Mídias Sociais; *Edutainment* e *Snack learning*. Vejamos algumas delas com mais detalhes:

2.1.1 *Sala de aula invertida*

A sala de aula invertida é uma abordagem diferente do ensino tradicional, onde o professor é responsável por expor o conteúdo da sala de aula física. Nesse modelo, os alunos são incentivados a se prepararem previamente para a aula, estudando o conteúdo indicado pelo professor e fazendo anotações e comentários pertinentes. Em seguida, durante a aula, ocorre a discussão e o debate sobre o tema entre os alunos, o professor e seus colegas, proporcionando também a oportunidade de esclarecer dúvidas que surgirão.

Essa estratégia promove uma participação mais ativa dos alunos, que se tornam protagonistas do seu próprio processo de aprendizagem ao adquirirem o conhecimento de forma prévia e interagirem de maneira mais dinâmica e colaborativa durante as aulas. “A sala de aula invertida é um exemplo de inversão da abordagem tradicional: o professor apresenta o assunto de forma que o aluno possa pesquisar sobre ele antes da aula.” (Okuniewska, 2016, p.138)

2.1.2 *Gamificação*

A gamificação é uma abordagem pedagógica que se baseia na utilização de elementos e mecânicas de jogos para promover a aprendizagem e engajamento dos alunos. Por meio dessa estratégia, são criados jogos didáticos que abordam diversos conteúdos, proporcionando uma experiência lúdica e motivadora para os estudantes (Prensky, 2001). Ao integrar elementos como desafios, recompensas e competição saudável, a gamificação estimula a participação ativa dos alunos, promove a resolução de problemas e aprimora o processo de aprendizagem.

Podemos destacar jogos como *UNO*, *Twister*, Jogo da Memória, *Go Fish*, *Quizzes* e etc. A *gamificação* pode produzir mais engajamento para o aluno motivando-o e promovendo uma aprendizagem de maneira dinâmica.

2.1.3 *Problem Based Learning (PBL)*

A PBL, refere-se à construção do conhecimento a partir de uma discussão em grupo sobre determinado problema. Através dela, o aluno estuda individualmente sobre o conteúdo antes da aula acontecer, e anota todas suas dificuldades sobre o assunto. Dentro da aula, com mediação do professor acontecem as discussões em grupos sobre os problemas estudados em busca de uma solução do mesmo.

2.1.4 *Peer Correction*

A *Peer Correction*, ou correção entre pares, e consiste em permitir que os alunos corrijam os erros uns dos outros, sempre com a orientação e mediação do professor, dentro

do ambiente da sala de aula. Essa abordagem promove uma maior interação entre os colegas, incentivando-os a se auxiliarem mutuamente e a aprender com os erros cometidos. Piaget (1970) afirma que a aprendizagem é mais eficaz quando os alunos são incentivados a se envolverem em atividades cognitivas, como a correção de erros e a resolução de problemas.

Ao participar ativamente desse processo de correção entre pares, os alunos desenvolvem habilidades de análise crítica e de autoavaliação, uma vez que precisam identificar e compreender os erros cometidos pelos colegas. Isso contribui para o desenvolvimento da autonomia e da confiança dos alunos em relação às suas próprias competências linguísticas.

Além disso, a correção entre pares cria um ambiente de aprendizagem colaborativo, onde os alunos se sentem mais seguros e menos intimidados, pois são eles mesmos que se ajudam. Essa dinâmica promove uma atmosfera de respeito mútuo e encoraja os alunos a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem, melhorando a sua compreensão dos conceitos e a sua capacidade de aplicá-los de forma mais eficaz.

A correção entre pares também estimula a reflexão sobre a própria aprendizagem, uma vez que os alunos têm a oportunidade de refletir sobre os erros cometidos por seus colegas e relacioná-los aos seus próprios conhecimentos. Isso auxilia na consolidação do aprendizado e na conscientização dos próprios pontos fortes e áreas a serem aprimoradas.

2.1.5 *Collaborative Learning*

Segundo Figueiredo (2018, p.14) “a aprendizagem colaborativa é um processo educacional onde dois ou mais alunos aprendem juntos por meio de interação dentro e fora de sala de aula.” Pode-se entender que é uma ajuda mútua onde um indivíduo colabora com o outro trocando, ideias, conhecimentos, pensamentos e sentimentos sobre determinado assunto. Nesta abordagem, o professor pode formar grupos de alunos com mais facilidades em determinados temas para ajudar outros com menos facilidades.

2.1.6 *Aprendizagem com mídias sociais*

A aprendizagem com mídias sociais é uma tendência educacional onde utiliza-se da tecnologia para que os discentes se interajam e compartilhem conhecimentos uns com os outros por meio de uma rede social, tais como: *LinkedIn, Facebook, Instagram e etc.*

2.1.7 *Edutainment*

A principal ideia desta abordagem é conseguir ter uma aula mais atraente para se ensinar, e com ela pode-se utilizar vídeos, livros, filmes, entre outros.

“O *Edutainment* (edutenimento) é um neologismo que combina duas palavras: Educação e entretenimento. Ele se refere ao uso de entretenimento tanto na Educação

quanto em todos os tipos de atividade cuja prioridade seja educar e entreter ao mesmo tempo.” (Florkiewicz-Borkowska, 2016, p. 84).

2.1.8 *Snack learning*

Snack learning é uma prática educacional de conhecimento que é “servida” para os alunos, ou seja, é um conhecimento de forma simples e os alunos conseguem “digerir” com facilidade. O nome tem origem inglesa *Snack* que significa lanche e *Learning* que significa aprendizado.

Na abordagem do *Snack Learning*, o aluno é direcionado para um único tópico, que é ministrado de forma concreta por meio de exemplos inteligentes. Essa metodologia possibilita o uso de recursos como apresentações interativas, filmes, vídeos e outros, com o intuito de despertar maior interesse e envolvimento dos alunos em comparação à abordagem tradicional de leitura do livro didático. Essa estratégia visa proporcionar uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e estimulante, promovendo a compreensão aprofundada do conteúdo.

Diante de todas as Metodologias apresentadas, surge um questionamento: como podemos trabalhar as metodologias ativas dentro do Ensino Remoto? Desde o início da pandemia do novo vírus da COVID-19, alunos e professores estão trabalhando e estudando em casa através da tecnologia. As telas de *smartphones*, laptops, *tablets* viraram sua sala de aula. O próximo tópico abordará esse formato de ensino em um tempo atípico causado por esta doença.

3 | O ENSINO EM TEMPOS DE PANDEMIA

A tecnologia está cada vez mais presente no ambiente escolar, muitos professores já adotaram ferramentas tecnológicas como recursos didáticos em suas aulas, e diante da atual situação, os meios de comunicação virtual têm sido o principal recurso para o processo de ensino e aprendizagem.

Os avanços tecnológicos estão sendo utilizados praticamente por todos os ramos do conhecimento. As descobertas são extremamente rápidas e estão a nossa disposição com uma velocidade nunca imaginada. A internet, os canais de televisão a cabo e aberta, os recursos de multimídia estão presentes e disponíveis na sociedade. Estamos sempre a um passo de qualquer novidade. Em contrapartida, a realidade mundial faz com que nossos alunos estejam cada vez mais informados, atualizados, e participantes deste mundo globalizado. (Kalinke, 1999, p.15).

A partir dos avanços tecnológicos, a sociedade ficou cada vez mais atendida e atualizada. Para os alunos isso não é diferente, estão conectados e aumentando o seu conhecimento por meio da internet, tv, celular, *tablet* e entre outros. Diante o uso da tecnologia frequente, os professores levam a tecnologia para dentro de sala, deixando as

aulas mais atraentes para seus alunos.

No ano de 2020 o mundo mudou diante da pandemia da COVID-19, muitas áreas precisaram interromper suas atividades presenciais; em muitas cidades só funcionavam os serviços essenciais, tais como: farmácias, hospitais, supermercados, etc. As escolas tiveram de fechar e adotar uma estratégia para que o processo de ensino não fosse descontinuado. Surgiu-se então a necessidade de valer-se da 100% da tecnologia para que a educação alcançasse professores e alunos em suas casas. Para isto adotou-se o Ensino Remoto Emergencial.

O Ensino Remoto Emergencial é uma forma de ensino onde utiliza-se de recursos tecnológicos para conseguir adaptar ao ensino tradicional, ou seja, o de dentro de sala de aula, usando o mesmo horário e sendo monitorado pelo professor, e seguindo todo o cronograma escolar.

Toda mudança foi respaldada pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), de acordo com a portaria de nº 343, de 17 de março de 2020, que contempla:

O MINISTRO DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, no uso da atribuição que lhe confere o art. 87, parágrafo único, incisos I e II, da Constituição, e considerando o art. 9º, incisos II e VII, da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e o art. 2º do Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017, resolve:

Art. 1º Autorizar, em caráter excepcional, a substituição das disciplinas presenciais, em cursos regularmente autorizados, por atividades letivas que utilizem recursos educacionais digitais, tecnologias de informação e comunicação ou outros meios convencionais, por instituição de educação superior integrante do sistema federal de ensino, de que trata o art. 2º do Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017. (MEC, 2020, p.62)

Com isto, adotou-se no Brasil o Regime Remoto, valendo-se da tecnologia para dar continuidade ao processo de ensino, um estilo de educação já conhecida por muitos, o Ensino à Distância (EAD) o qual sua semelhança mais nítida é que ambos são dados através do uso da internet. O capítulo subsequente irá abordar as principais diferenças entre essas duas maneiras de ensino.

3.1 Ensino à Distância (EAD) e Ensino Remoto

Muitos professores e alunos ficaram assustados com a utilização absoluta dos recursos tecnológicos para o ensino no Brasil por compararem com o Ensino à Distância, este já conhecido por muitos. Por isso é importante deixar claro que existe uma grande diferença entre Ensino Remoto e o EAD.

No Ensino Remoto por exemplo, os alunos continuam em contato com os mesmos colegas e professores que já eram acostumados, em aulas síncronas, nos mesmos dias e horários das aulas presenciais.

De acordo com Hodges (2020) apud Rodine et al. (2020), Educação a Distância (EAD), conta com recursos e uma equipe multiprofissional preparada para ofertar os

conteúdos e atividades pedagógicas, por meio de diferentes mídias em plataformas on-line. Em contrapartida, para esses autores, o intuito do ensino remoto não é estruturar um ecossistema educacional robusto, mas ofertar acesso temporário aos conteúdos curriculares que seriam desenvolvidos presencialmente.

A seguinte tabela ilustra as principais diferenças entre o ensino EAD e o Ensino Remoto Emergencial:

Ensino a Distância (EAD)	Ensino Remoto Emergencial
• Calêndario Único ;	• Calêndario próprio seguindo o planejamento;
• As aulas são gravadas e ficam no sistema;	• Aulas on-line com o professor em tempo real;
• Conteúdo padronizado;	• Material exclusivo desenvolvido pelo docente de cada matéria;
• Um tutor tira suas dúvidas;	• Interação com o professor através de ferramentas digitais;
• Aulas padronizadas para todos os cursos.	• Materiais dinâmicos e personalizados.

Tabela 1- Diferença do EAD para o Ensino Remoto Emergencial

Fonte: Autores (2022), baseado em: fabiolacalixto.com.br/voce-sabe-a-diferenca-de-educacao-a-distancia-e-ensino-remoto/ e ecokidsecoteens.mpba.mp.br/noticias/quais-as-diferencas-entre-ensino-a-distancia-e-ensino-remoto/ Acesso em: 16/02/2022.

Como pode-se observar, as diferenças entre o EAD e o Ensino Remoto são bem visíveis. O EAD é um ensino padronizado e tem sua própria plataforma, e seus alunos conseguem ter flexibilidade em assistir as aulas na hora que desejar. Já o Ensino Remoto é um ensino que segue o planejamento da instituição de ensino e acontece no horário das aulas normalmente

No regime presencial, muitos docentes já utilizam as Metodologias Ativas com o intuito de trazer o aluno para o centro de sua aprendizagem. E agora, será que os professores estão conseguindo trazer essas abordagens para dentro de sala de aula? E como estão aplicando as metodologias ativas no ambiente do Regime Remoto? O próximo capítulo abordará, como os docentes poderão utilizar tais Metodologias no Ensino de Língua Inglesa no ambiente do Regime Remoto.

4 | APLICAÇÃO DAS METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO AMBIENTE DO REGIME REMOTO

Para o docente conseguir aplicar essas metodologias ativas no Ensino Remoto ele tem que entender que agora é preciso utilizar a tecnologia ao seu favor. Dando então, o enfoque principal às ferramentas que o mundo tecnológico os oferece.

Existem várias ferramentas que podem auxiliar o professor a usar as metodologias ativas dentro do regime remoto. Porém, cabe ao docente escolhê-las e aplicá-las dentro de

cada sala de aula virtual, e saber com quais discentes elas irão funcionar. Vale lembrar que o foco principal é colocar o aluno mais ativo, no centro da sua própria aprendizagem, e o professor trabalhará ao seu lado como seu norteador.

4.1 Ferramentas que podem ser utilizadas para aplicação das Metodologias Ativas nas Aulas Remotas

É importante ressaltar que todas as ferramentas citadas poderão ser melhor utilizadas de maneira síncrona, para que haja mais interação entre aluno e professor. Darski Et.Al conceitua esse tipo de aula da seguinte maneira:

As interações síncronas são realizadas com acesso simultâneo às tecnologias digitais, nos mesmos horários de oferta das disciplinas presenciais, propiciando que os participantes estejam conectados em tempo real, de forma simultânea, com apoio de tecnologias e ferramentas que sejam capazes de manter as interações on-line. Pode-se citar bate-papos virtuais (chats), webconferências, audioconferências, videoconferências, lives, etc. (Darski Et.Al, 2021, p.21)

Darski (2021) quis dizer que aulas síncronas são aquelas a qual os alunos mesmo que de forma virtual, têm contato imediato com seu professor, por meio de aplicativos ou sites que serão citados a seguir. Com estes aplicativos pode-se vincular outras ferramentas para que o ensino/aprendizado seja ainda mais eficaz. Vejamos alguns deles.

4.1.1 Aplicando a sala de aula invertida

Conforme mencionado, a sala de aula invertida é uma abordagem metodológica que envolve o aluno na prévia exploração de um determinado tema antes de ser discutido em sala de aula. Nesse contexto, é levada em consideração a interação do aluno com seus colegas e professor durante o debate, buscando um maior envolvimento e participação ativa.

Para aplicação desta abordagem ativa podemos destacar os seguintes aplicativos: *Zoom Meetings*, *Google Meet* e *Skype*. Em todos esses aplicativos é possível ter a interação por áudio conferência e videoconferência. E alguns deles é possível compartilhar vídeos, imagens, e até mesmo a tela de computador para a apresentação de slides ou um quadro branco de anotações.

Veja abaixo as imagens com exemplos dos aplicativos mencionados.



Figura 2: Zoom Meetings

Fonte: Disponível em: techtudo.com.br/noticias/2020/01/zoom-meetings Acesso em: 15/02/2022



Figura 3: Google Meet

Fonte: Disponível em: support.google.com/meet Acesso em: 15/02/2022

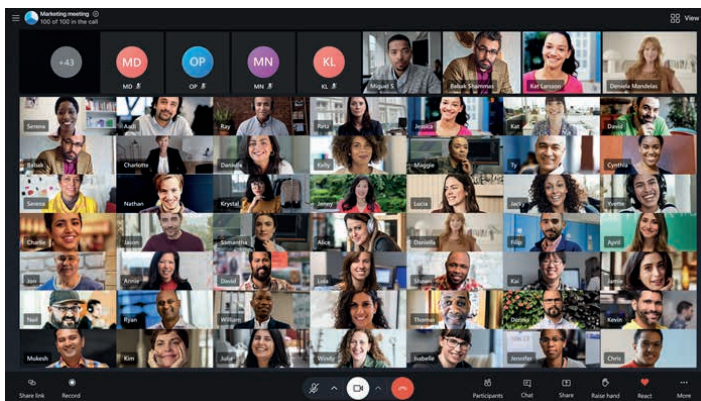


Figura 4: Skype

Fonte: Disponível em: support.skype.com Acesso em: 17/02/2022

4.1.2 Aplicando o Collaborative Learning e Peer correction

Coforme mencionado anteriormente, O *Collaborative learning* e o *Peer Correction* são metodolgias em que os alunos ajudam-se mutuamente, trabalhando em grupos. Para aplicação deles pode-se utilizar o *kumospace* que é uma ferramenta onde se cria ambientes, sendo partes da casa, um escritório ou até mesmo uma sala de aula.

Dentro dessa ferramenta podemos dividir os discentes em pequenos grupos, onde cada um fica em um cômodo e só aqueles que estão dentro do círculo conseguem se escutar e conversar com quem estão lá. E os grupos não se atrapalham, pois cada um está na sua bola. Só o professor consegue interagir com todos os alunos ao mesmo tempo.

A seguir uma imagem da ferramenta *kumospace*.

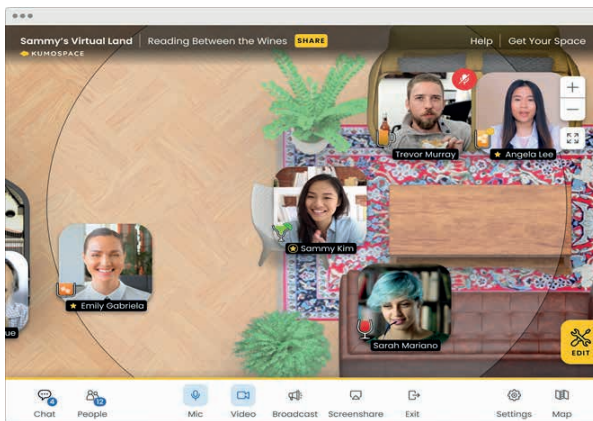


Figura 5: *Kumospace*

Fonte: Disponível em: kumospace.com. Acesso em: 17/02/2022

4.1.3 Aplicando o Problem Based Learning:

O *Problem Based Learning* ou PBL é a metodologia em que o professor levanta um questionamento a ser resolvido pelos alunos, dessa forma o *Edupulses* e o *Mentimeter* são ferramentas muito úteis, pois nelas o professor promove uma situação em que os alunos possam solucionar com palavras e frases soltas de maneira a contruirem uma nuvem de soluções para o problema levantado.



Figura 6: Edupulses

Fonte: Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/fig3_329170786. Acesso em: 18/02/2022

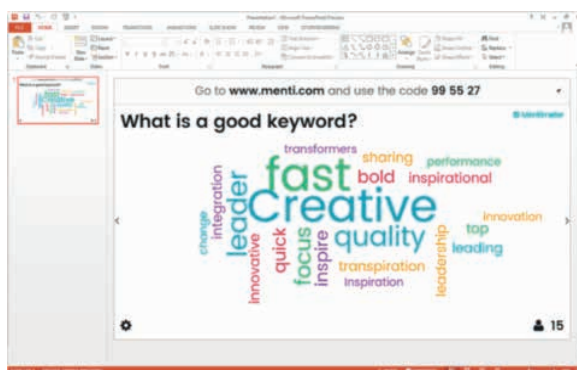


figura 7: Mentimeter

Fonte: Disponível em: <https://software.com.br/p/mentimeter>. Acesso em: 18/02/2022

4.1.4 Gamificação e a utilização do Kahoot e Stopots.

A gamificação é a metodologia ativa que utiliza jogos didáticos para o ensino. Com ela promove que os alunos tenham uma forma mais divertida do seu aprendizado, tornando assim as aulas mais atraentes para eles.

O Kahoot é uma ferramenta didática onde pode-se criar Quizzes para que os discentes respondam de maneira dinâmica. A medida que esse aluno vai acertando a sua tela ficará verde e ele ganhará pontos, se ele errar ela ficará vermelha e perderá pontos. E no final haverá um ranking mostrando quais foram os alunos com mais facilidades e os com menos no determinado assunto, podendo assim o professor trabalhar as lacunas sanando as possíveis dificuldades.

O Stopost é um jogo estilo adedonha, que é uma brincadeira onde se sorteia uma letra do alfabeto e os alunos deverão preencher os espaços em branco com palavras em inglês de acordo com o que for solicitado, exercitando assim o vocabulário.

A seguir uma imagem do Kahoot e do Stopost.

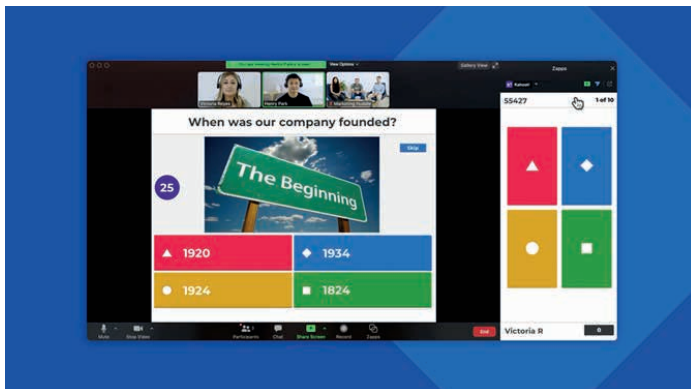


Figura 8: Kahoot

Fonte: Disponível em: <https://kahoot.com/blog/2020/10/14/kahoot-zoom-new-integration-engagement-distance-learning-video-conferencing>. Acesso em: 19/02/2022

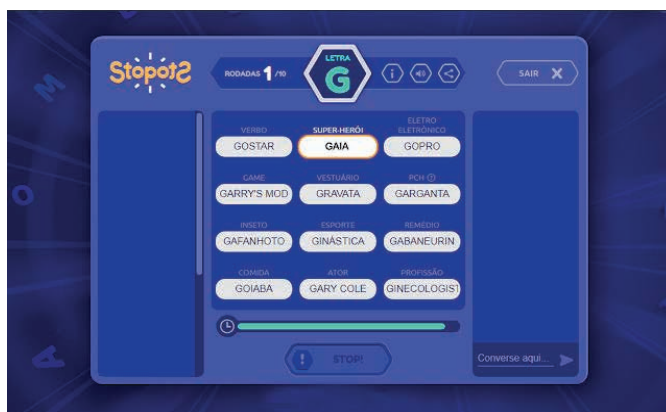


Figura 9: Stopos

Fonte: Disponível em: extpose.com/ext/185596. Acesso em: 15/02/2022

4.1.5 Utilizando as Mídias Sociais

Nesta metodologia, as mídias sociais são utilizadas como ferramentas de ensino, o que já é amplamente adotado por muitos educadores. No entanto, é importante lembrar que muitas dessas plataformas contêm informações que não estão diretamente relacionadas ao conteúdo educacional. Portanto, sugere-se que algumas delas sejam utilizadas apenas com adultos ou com supervisão de um responsável.

Pode-se utilizar o *Google Classroom*, *Linkedin*, *Instagram*, *Facebook*, *Tik tok* e *WhatsApp*.

O *Google Classroom* é uma plataforma de ensino que possui semelhanças com as mídias sociais. Por meio dele, é possível criar turmas para o desenvolvimento de atividades e compartilhamento de conteúdo relacionado às disciplinas. Dentro dessas turmas, os professores têm a capacidade de postar atividades, vídeos, artigos e até mesmo avaliações

para os alunos. Além disso, a plataforma permite uma interação imediata entre professores e alunos por meio do mural, onde os estudantes podem enviar *feedbacks* para o docente e vice-versa, facilitando a comunicação e o acompanhamento do progresso.

Através do *Instagram*, o professor tem a possibilidade de aproveitá-lo como uma ferramenta para o aluno, permitindo que ele alimente sua rede social com fotos acompanhadas de legendas em inglês. Dessa forma, é possível trabalhar o desenvolvimento da escrita correta das palavras, além de incentivar os alunos a seguirem perfis de educação e professores estrangeiros.

Com o *Facebook*, o professor pode orientar seus alunos a produzirem textos em inglês para a publicação em sua rede social, podem criar uma página da sala para postagem material de ensino, fotos do grupo, dicas de inglês, vídeos educativos, trabalhos realizados pela turma e etc.

O *Tik tok* pode-se trabalhar a oralidade, pedindo para que os alunos produzam vídeos sobre determinado assunto, usando a imaginação e todos os truques de edição dentro deste aplicativo.

Com o *WhatsApp*, pode-se trabalhar a interação dos alunos por meio de uma conversação entre eles, sendo tanto escrita quanto oral através de videochamadas ou grupos.

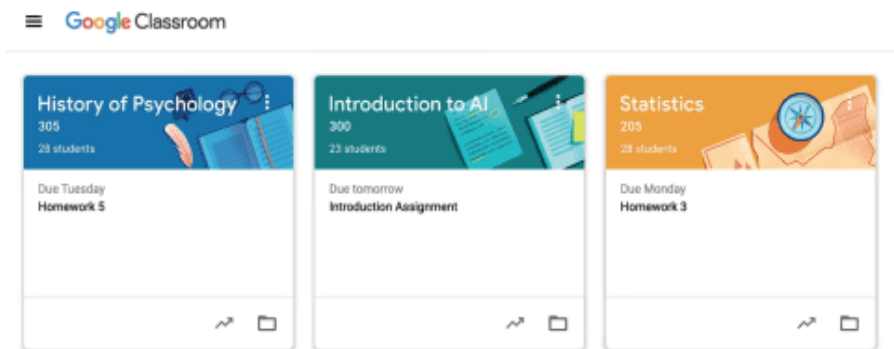


Figura 10: Classroom

Fonte: Disponível em: kampusyuk.com/artikel/cara-menggunakan-google-classroom-untuk-belajar-online-di-rumah-39. Acesso em: 19/02/2022



Figura 11: Redes Sociais

Fonte: Disponível em: acidadeon.com/ribeiraopreto. Acesso em: 19/02/2022

4.1.6 Aplicando o *Snack learning*

Snack learning é uma abordagem que faz com que o aluno aprende de forma mais fácil e eficaz.

Com o auxílio da plataforma “jogos para aprender inglês” os alunos poderão aprender determinado assunto com uma breve explicação do mesmo, exemplos, vídeos e ao final um jogo relacionado com o tema trabalhado. Esta é uma ferramenta muito eficiente, pois traz o discente para o lúdico proporcionando uma aprendizagem mais rápida e divertida.



Figura 12: jogos para aprender inglês

Fonte: Disponível em: jogosparaaprenderingles.org. Acesso em: 19/02/2022

4.1.7 Algumas outras sugestões

Além dos aplicativos e *websites* citados, o professor também poderá utilizar as seguintes ferramentas para aplicação das Metodologias Ativas durante o ensino remoto, elas são:

4.1.7.1 Tandem: fale com um nativo



Figura 13: Tandem: fale com um nativo

Fonte: Disponível em: tandem.net. Acesso em 21/02/2022.

A tradução de *tandem* é bicicleta com dois lugares, onde as duas pessoas têm que pedalar para conseguir realizar o objetivo, chegar à algum lugar. Dentro do Tandem isso não é diferente, você ensina o idioma que tem fluência e aprende o idioma que você quer com a ajuda de outra pessoa com fluência na língua desejada. Criando assim uma troca de conhecimento entre duas pessoas, além de poder interagir com pessoas de outros países.

4.1.7.2 Simpler e Duolingo



Figura 14: Simpler

Fonte: Disponível em: softdownload.com.br/aprenda-ingles-smartphone-simpler-android-ios.html. Acesso em: 20/02/2022

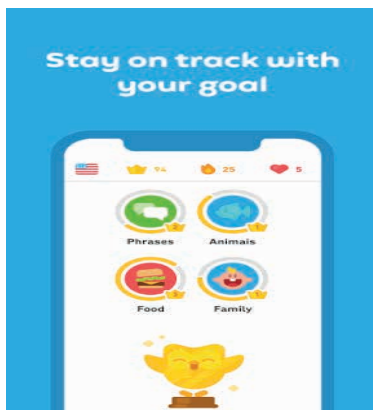


Figura 15: Duolingo

Fonte: Disponível em: play.google.com. Acesso em: 15/02/2022

O Simplier é similar ao Duolingo, eles são aplicativos que permitem ao estudante a aprenderem o idioma desejado com facilidade, com um tema gerador pode ser trabalhado vocabulário referente, *listening*, *speaking*, *writing*, bem como a construção de frases.

4.1.7.3 Lyrics Training

Por fim, para trabalhar o *listening* existe um aplicativo chamado *Lyrics Training*, que é um instrumento onde é possível escolher entre questões de múltiplas escolhas ou o karaokê, para treinar por meio de músicas.

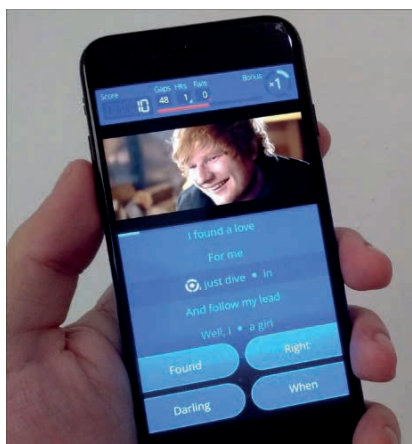


Figura 16: Lyrics Training

Fonte: Disponível em: techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/01/como-aprender-ingles-com-musica-pelo-app-lyricstraining.ghml. Acesso em: 15/02/2022

Todos esses aplicativos podem ser usados em suas versões gratuitas. A exceção é o Lyrics Training, que requer o download no smartphone. No entanto, os demais aplicativos podem ser acessados diretamente pelo navegador, sem sobrecarregar os dispositivos móveis dos alunos e professores.

Dessa forma, os recursos oferecidos por essas ferramentas podem ser exploradores de maneira prática e acessível, sem a necessidade de ocupar espaço adicional nos smartphones dos usuários. Isso permite que tanto os alunos quanto os professores desfrutem das funcionalidades oferecidas pelos aplicativos sem preocupações com o desempenho ou a capacidade de armazenamento de seus dispositivos móveis.

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o agravamento da pandemia, tanto os alunos quanto os professores enfrentaram desafios sustentados ao se adaptarem ao ensino e aprendizagem online. A transição repentina para esse formato trouxe consigo uma série de obstáculos, como a falta ou instabilidade de conexão à internet, a falta de um ambiente adequado para os estudos e dificuldades no uso de recursos tecnológicos.

Essas adversidades exigiram que tanto alunos quanto professores buscassem soluções inovadoras para aproveitar ao máximo as oportunidades oferecidas pelo ensino remoto. Foi necessário superar as dificuldades e se adaptar a novas formas de interação e colaboração online.

Diante desses desafios, alunos e professores sentiram resiliência e criatividade ao explorar alternativas e encontrar estratégias para garantir um ambiente de aprendizagem eficaz. Eles se esforçaram para estabelecer rotinas de estudo, utilizar recursos tecnológicos disponíveis e encontrar meios de superar a limitação de conexão à internet.

A inovação tornou-se essencial nesse contexto, impulsionando a busca por novas metodologias de ensino, o desenvolvimento de materiais educacionais adaptados ao ambiente online e o uso de ferramentas colaborativas para promover a interação entre alunos e professores.

Dessa forma, mesmo diante dos desafios impostos pela pandemia, alunos e professores se reinventaram, aproveitando as oportunidades oferecidas pelo ensino remoto para obter o melhor resultado possível. Essa disposição para se adaptar e explorar soluções criativas contribuiu para que a educação continuasse a progredir, mesmo em meio a circunstâncias adversas.

Por meio deste trabalho foi possível ver que é possível sim trabalhar com as Metodologias Ativas dentro do Ensino Remoto Emergencial atingindo assim o enfoque principal deste artigo que é auxiliar e dar suporte aos professores que ainda se sentem despreparados e desmotivados com essa nova forma de ensino.

REFERÊNCIAS

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **Uma reflexão teórico epistemológica**. EDUE edição do Kindle, 2016.

BARBOSA, E. F. & MOURA, D. G. **Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica**. B. Tec. Senac, Rio de Janeiro, v. 39, n.2, p.48-67, maio/ago. 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria nº 544, de 16 de junho de 2020. **Autoriza, em caráter excepcional, a substituição das disciplinas presenciais por atividades letivas utilizando recursos educacionais digitais**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 17/06/2020. Seção 1, p. 62.

CARVALHO, M. **A pandemia trouxe os pais para dentro da vida escolar dos filhos**. 2020. Disponível em: <https://blog.lumaescola.com.br/a-pandemia-trouxe-os-pais-para-dentro-da-vida-escolar-dos-filhos/>. Acesso em: 3 fev. 2021.

Citacoes.in. (s.d.). Confúcio - Citação. **Citações famosas, pensamentos e frases de Confúcio**. Disponível em: <https://citacoes.in/citacoes/572943-confucio-conte-me-e-eu-esqueco-mostre-me-eu-apenas-me-le/>. Acesso em: 18/05/2022.

DARSKI, Caroline Et. Al. **“Estratégias didáticas para atividades remotas”**, 2021, UFRGS. ISBN: 978.6500-22619-5 E- Book: 968-65-00-22620-1.

DEWEY, J. **Experiência e Educação**. Tradução Anísio Teixeira. 3. ed. Passo Fundo: Companhia Editora Nacional, 1979.

ECOKIDS & ECOTEENS. (s.d.). **Quais as diferenças entre ensino a distância e ensino remoto?** Notícias. Ministério Público da Bahia. Disponível em: <https://ecokidsecoteens.mpba.mp.br/noticias/quais-as-diferencas-entre-ensino-a-distancia-e-ensino-remoto/>. Acesso em: 16/02/2022.

CALIXTO, Fabíola. (s.d.). **Você sabe a diferença de educação a distância e ensino remoto?** Fabíola Calixto. Disponível em: <https://fabiolacalixto.com.br/voce-sabe-a-diferenca-de-educacao-a-distancia-e-ensino-remoto/>. Acesso em: 16 fev. 2022.

FARIAS, P. A. M., Martin, A. L. A. R., & Cristo, C. S. **Aprendizagem Ativa na Educação em Saúde: Percursos Histórico e Aplicações**. Revista Brasileira de Educação Médica, 39(1), 143-158, 2015.

FIGUEIREDO, de Quaresma Jose Francisco. **Aprendizagem colaborativa de línguas**. Editora UFG, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**, São Paulo: Paz e Terra, 2006.

FREIBERGER, R. M., & Berbel, N. A. N. **A importância da pesquisa como princípio educativo na atuação pedagógica de professores de educação infantil e ensino fundamental**. Cadernos de Educação, 37, 207-245, 2010.

FLORKIEWICZ-BORKOWSKA, Marta. **“Educação no século 21, capítulo II Gamificação”**, editora Young Digital Planet S.A, Tradução: Sales, Mendes Danielle (2016) editora Moderna capítulo 2 p. 79-81, 2015.

HODGES, C.; MOORE, S.; LOCKEE, B.; TRUST, T.; BOND, A. **The Difference between emergency remote teaching and online learning**. Educause Review, 2020. Disponível em: <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning#fn7>. Acesso em: 10 set. 2020.

KALINKE, Marco Aurélio. **Para não ser um professor do século passado**. Curitiba: Gráfica Expoente, 1999.

Lovato El Al. “**Metodologias Ativas de aprendizagem: uma breve revisão**” editora IFSUL, 2019.

NERC, Olga e Mizerka, Monika (2015) “**Educação no século 21,**”, editora **Young Digital Planet S.A**, **Tradução: Sales, Mendes Danielle**. editora Moderna, capítulo 3 p. 125- 140, 2015.

OKUNIEWSKA, Jolanta. “**Educação no século 21, capítulo II Gamificação**”, editora Young Digital Planet S.A, Tradução: Sales, Mendes Danielle (2016) editora Moderna capítulo 2 p. 79-81, 2015.

PEREIRA, R. **Método Ativo: Técnicas de Problematização da Realidade aplicada à Educação Básica e ao Ensino Superior**. Anais do VI Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”, São Cristóvão, 1-15, 2012.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. McGraw-Hill, 2001.

PIAGET, J. **Epistemologia genética**. Editora da Universidade de Columbia, 1970.