

METODOLOGIAS ATIVAS E AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM NO CURSO DE PEDAGOGIA DA UNIVERSIDADE EVANGÉLICA DE GOIÁS

Pollyana dos Reis Pereira Fanstone¹

Edna Aparecida de Oliveira²

Joicy Mara Rezende Rolindo³

Marcos Flávio Portela Veras⁴

Maria Cecília Martinez Amaro Freitas⁵

Meire Borges de Oliveira Silva⁶

Sheyla Patrícia Bagot⁷

Fabília Borges de Freitas Araújo⁸

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar um relato de experiência sobre a utilização das metodologias ativas por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem no curso de Pedagogia da Universidade Evangélica de Goiás – UniEVANGÉLICA. Buscando uma formação acadêmica que atenda às demandas contemporâneas, o curso está em constante evolução no que se refere aos métodos e instrumentos de ensino. Todas as disciplinas do curso possuem a respectiva sala virtual no Ambiente Virtual de Aprendizagem. Dessa feita, os docentes utilizam sistematicamente a plataforma como recurso de apoio no processo de ensino-aprendizagem. Atualmente, a matriz do curso possui disciplinas no formato híbrido e *on-line*. Podemos afirmar que, desde o seu surgimento, o curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA vem se atualizando metodológica e tecnologicamente, de forma a preparar integralmente os pedagogos que atuarão em mundo cada vez mais dinâmico e digital. Utilizou-se como recurso metodológico neste trabalho, a técnica do relato de experiência descrito por docentes do curso. O estudo apresenta as estratégias inovadoras adotadas nas disciplinas Didática: Métodos e Recursos de Aprendizagem, Educação de Jovens e Adultos, Educação Inclusiva e LIBRAS; enfatizando o uso das metodologias ativas nas salas virtuais dessas disciplinas no Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle.

PALAVRAS-CHAVE

Inovação. Metodologias Ativas. Tecnologias Digitais. Ambiente Virtual de Aprendizagem.

¹ Mestre. Docente do curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA. E-mail: pollyana.reis@unievangelica.edu.br

² Doutora. Docente do curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA. E-mail: ednaapaol@ibest.com.br

³ Doutoranda. Docente do Curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA. E-mail: joicy.rolindo@docente.unievangelica.edu.br

⁴ Doutor. Docente de vários cursos da UniEVANGÉLICA. E-mail: marcos.veras@unievangelica.edu.br

⁵ Especialista. Docente do curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA. E-mail: meiresilva2611@hotmail.com

⁶ Doutora. Docente do curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA. E-mail: sheylaba7@hotmail.com

⁷ Mestre. Docente do Curso de Pedagogia. E-mail: maria.freita@unievangelica.edu.br

⁸ Mestre. Coordenadora do Curso de Pedagogia. E-mail: fabricia.araujo@unievangelica.edu.br

INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo cada vez mais digital. O metaverso já se apresenta como uma tendência não somente educacional, mas também social. As novas gerações convivem naturalmente com seus *tablets*, *smartphones* e demais recursos tecnológicos. São as chamadas Gerações Y, Z e Alpha. Cada uma dessas gerações tem características específicas. No entanto, todas elas têm algo em comum, a afinidade com as tecnologias digitais. Diante dessa realidade, o ensino puramente tradicional precisa ser repensado. A forma de ensinar dos pedagogos no século XXI exige uma adaptação à cultura vigente.

O curso de Pedagogia da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA vem se aprimorando ao longo do tempo, a fim de entregar à sociedade, um profissional capacitado para atuar com excelência nesta nova realidade. Trata-se de um processo de amadurecimento importante, diante do mundo VUCA em que estamos inseridos. O termo VUCA faz referência às características predominantes do mundo atual: Volátil, Incerto (*Uncertainly*), Complexo e Ambíguo. No entanto, o cenário de pandemia vivenciado nos últimos anos, fez surgir um novo termo em substituição ao VUCA, o termo BANI, do acrônimo Brittle, Anxious, Nonlinear, and Incomprehensible ou Frágil, Ansioso, Não linear e Incompreensível. Seja ele VUCA ou BANI, é um mundo repleto de transformações profundas e irreversíveis.

Diante desse cenário, o curso de Pedagogia considera a inovação metodológica algo fundamental e inerente à educação na contemporaneidade. No curso, as metodologias ativas de aprendizagem são utilizadas tanto nas aulas e atividades presenciais como por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Acreditamos que a utilização dessas metodologias torna a aprendizagem mais significativa e dinâmica. São utilizadas pelos docentes do curso a Sala de Aula Invertida, a Instrução por Pares, a Aprendizagem Baseada em Projetos, dentre outras

Estudos demonstram que a utilização das metodologias ativas aliadas a recursos como o computador e *smartphones*, por exemplo, possibilita uma ampliação histórica na prática docente. A união entre as metodologias ativas e o AVA pôde ser experimentada por todos os docentes e discentes durante as aulas remotas emergenciais. Vimos que essa mesclagem favorece o estudante através de um aprendizado mais integrado com suas expectativas profissionais e pessoais.

Nesse sentido, destaca Bacich (2015, p. 37)

(...) nos últimos tempos, o ensinar e o aprender acontecem em uma interligação simbiótica e constante entre os chamados mundo físico e digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. A educação formal é cada vez mais *blended*, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais.

É fato que os estudantes estão cada vez mais conectados, estabelecendo relações diferenciadas com o conhecimento. Portanto, este artigo apresenta um relato de experiências sobre o uso das metodologias ativas por meio do AVA no curso presencial de Pedagogia da UniEVANGÉLICA. Em um mundo cada vez mais dinâmico e digital, inovar na forma de ensinar tornou-se um imperativo para as Instituições de Ensino Superior que buscam atender com excelência a seus acadêmicos.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Buscando oferecer aos acadêmicos do 5º período do curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA uma aprendizagem mais consistente e enriquecedora; na disciplina de Didática: Métodos e Recursos de Aprendizagem, utilizou-se das seguintes metodologias ativas por meio da respectiva sala virtual no AVA: Sala de Aula Invertida, Video Based Learning e Gamificação. Com a Sala de Aula Invertida, os acadêmicos tiveram acesso antecipado aos conteúdos das aulas, o que oportunizou aulas mais enriquecedoras, por exemplo com a discussão e seminários sobre as temáticas da semana. Essa metodologia ativa favorece o desenvolvimento de habilidades e competências fundamentais na aprendizagem do século XXI, como: autonomia, protagonismo, interação, colaboração e motivação.

Para Valente (2014) a metodologia da aula invertida, considera as discussões, a assimilação e a compreensão dos conteúdos (atividades práticas, simulações, testes) como objetivos centrais protagonizados pelo estudante em sala de aula, na presença do professor, enquanto mediador do processo de aprendizagem. Já a transmissão dos conhecimentos (teoria) passa a ocorrer preferencialmente fora da sala de aula. De acordo com o autor, ao inverter a aula, o processo de aprendizagem torna-se mais favorável e significativo.

Outra metodologia utilizada de forma sistemática na disciplina foi a Video Based Learning (VBL), na tradução Aprendizagem Baseada em Vídeos. Optou-se por disponibilizar os vídeos, autorais ou curados, no item Objeto de Aprendizagem. A metodologia VBL, de acordo com Camargo (2018), qualifica a interação com os estudantes, favorecendo perfis diferenciados de estudantes. Dentre as principais vantagens dessa metodologia destaca-se o fato de que os conteúdos podem estar em uma linguagem mais informal, de fácil acesso, intuitiva; além de poder ser combinada com outras metodologias ativas.

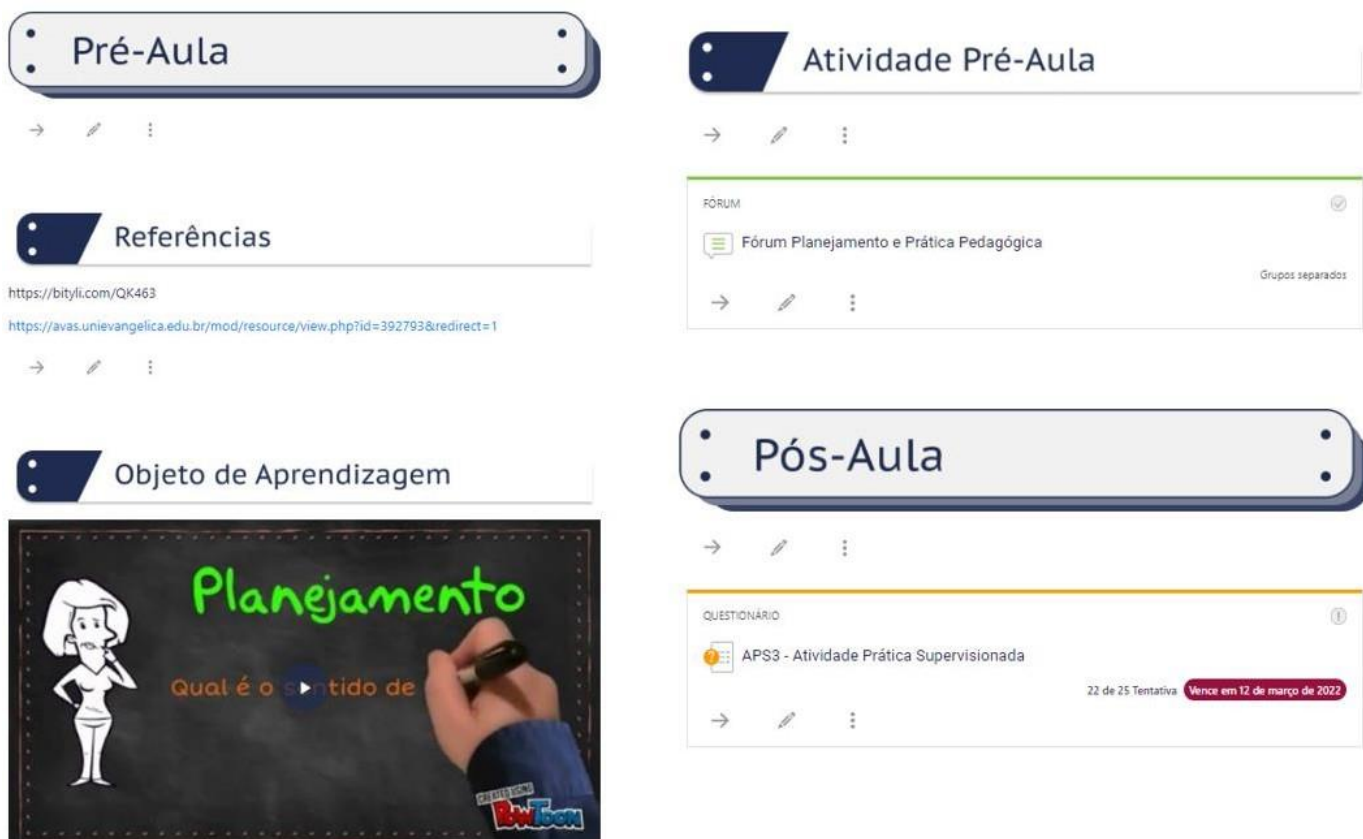
Gamificação significa utilizar a dinâmica e os mecanismos de jogos em atividades educacionais no sentido de impulsionar a motivação e engajamento dos alunos, desenvolvendo, assim, competências socioemocionais como a autonomia e a sociabilidade. Apesar de o método já ser utilizado há muito tempo, atualmente ganhou destaque em função das tecnologias digitais. Visto isso, na disciplina de Didática: Métodos e Recursos de Aprendizagem, a metodologia foi utilizada constantemente por meio dos seguintes recursos digitais: Kahoot, Mentimeter, Miro e Padlet.

Assim, Silva (2005, p. 26), salienta que:

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente (SILVA, p. 26 apud, SELVA & CAMARGO 2009, p. 5).

A imagem abaixo apresenta uma das semanas da disciplina Didática: Métodos e Recursos de Aprendizagem no AVA, na qual é possível verificar a utilização das três metodologias ativas citadas acima. A Sala de Aula Invertida acontece por meio da disponibilização dos materiais didáticos em Referências, Objeto de Aprendizagem e Atividade Pré-Aula. A VBL através do vídeo disponível como Objeto de Aprendizagem. Já a Gamificação, nesta Semana 2, é trabalhada por meio de um mural digital no Fórum.

Figura 1 - Sala Virtual no AVA de Didática: Métodos e Recursos de Aprendizagem



Fonte: UniEVANGÉLICA (2022)

Outro relato evidenciado é o da disciplina do 7º período - Educação de Jovens e Adultos. Recordamos que o período pandêmico possibilitou uma familiaridade do acadêmico com o AVA, facilitando assim, as propostas

ANAIS DO 42º SEMINÁRIO DE ATUALIZAÇÃO DE PRÁTICAS DOCENTES

que por ele eram realizadas. Nesse ambiente foi possível lançar mão de metodologias ativas que oferecessem protagonismo ao acadêmico como pesquisador, construtor de seus conhecimentos, exercendo, principalmente, a autonomia e, ao mesmo tempo, desenvolvendo outras habilidades propostas pelo docente.

A disciplina se serviu de uma série de propostas por meio do AVA que mobilizassem a busca pelo conhecimento de forma ativa, entre elas destacam-se: *Brainstorming*, Aprendizagem Baseada em Projeto, Resolução de Problemas, *Peer Instruction*. Das metodologias, destacamos a última, visto que foi utilizada diversas vezes na ministração das aulas. A metodologia possibilita aos estudantes a buscarem informações primeiramente em leituras prévias para que, posteriormente, em sala de aula, possam debater os conteúdos lidos com os colegas (SILVA; TEIXEIRA; CABRAL, 2020). Assim sendo, a utilização do AVA torna-se primordial para que o acadêmico possa compreender o tema proposto para a aula e poder participar com maior propriedade de seu processo de aprendizagem.

Observou-se que os acadêmicos, inicialmente, demonstraram um certo estranhamento com a metodologia, mas ao compreendê-la melhor se envolveram nas atividades e na proposta de trabalhar em grupo. Por se tratar de uma disciplina teórica, a metodologia se mostrou favorável e, muitas vezes após as discussões, o estudante continuava interagindo com o professor e os colegas, na busca de um retorno constante. O Ambiente Virtual de Aprendizagem tem esta vantagem, ou seja, permite que o processo de aprendizagem na disciplina continue mesmo depois dos encontros presenciais com o professor.

As apresentações do conteúdo eram disponibilizadas por meio do AVA para o acadêmico realizar as leituras, pesquisar, levantar pontos-chave do material exposto, assim como a possibilidade de comparecer à aula instrumentalizada para as discussões. No momento presencial, após explanação e discussão, eram realizadas pequenas questões conceituais, baseadas na temática previamente estudada e reforçada durante a aula. Era concedido um minuto para que cada estudante respondesse individualmente à pergunta proposta, posteriormente realizava-se o argumento em grupo, registrava-se a resposta e, finalmente, realizavam-se as explicações.

Compreende-se que a metodologia foi bastante benéfica para o desenvolvimento da aprendizagem do conteúdo da disciplina Educação de Jovens e Adultos, pois estimula não só à leitura e compreensão dos textos, bem como a análise individual e em coletiva sobre questões que levavam o acadêmico a pensar de forma autônoma e ativa. Todavia, reconhecemos que ainda é necessário trabalhar a sensibilização do acadêmico em relação ao acesso prévio ao AVA e ao envolvimento com as tarefas propostas, visto que alguns, por situações diversas, ou mesmo pela concepção de educação ainda passiva, não se envolvia previamente da forma esperada pelo professor. Vemos isso como processo, uma mudança de conduta que requer tempo e compreensão de que o protagonismo da aprendizagem depende, principalmente, do próprio autor.

ANAIS DO 42º SEMINÁRIO DE ATUALIZAÇÃO DE PRÁTICAS DOCENTES

É bem verdade e já sabemos que nos dias de hoje a tecnologia está por toda parte e podemos assim usá-la da melhor forma em nosso favor. Diante da situação atual de pandemia vimos a importância da tecnologia, através do Ambiente Virtual de Aprendizagem, possibilitando a continuação do ensino, nos poupando de maiores prejuízos, facilitando o acesso às aulas remotas e conteúdos ministrados. Nas disciplinas Educação para Inclusão e Libras e Fundamentos e Métodos do Ensino de Artes ficou evidente a contribuição das tecnologias digitais para o processo de ensino e também aprendizagem.

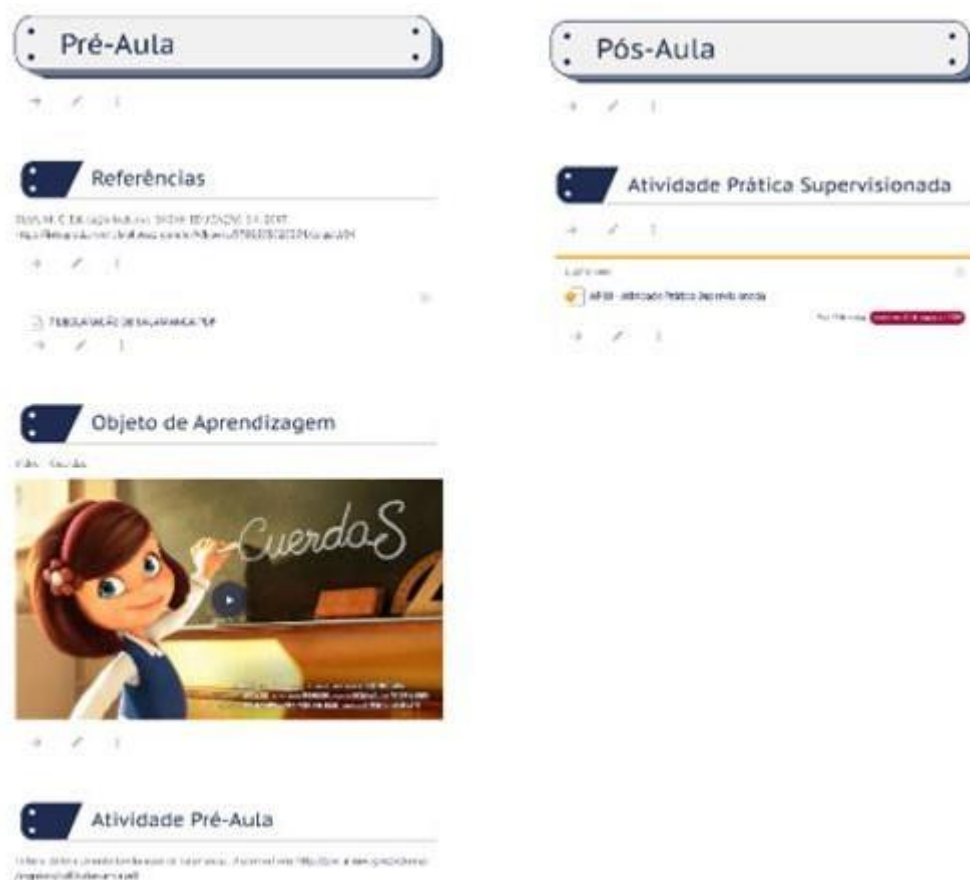
O uso adequado das tecnologias assistivas permitem grande avanço no processo ensino-aprendizagem em diferentes aspectos, um deles é atendendo as diversidades da educação inclusiva. Estudantes com limitações físicas e mentais podem adaptar suas formas de aprender, fazendo o melhor uso de ferramentas tecnológicas, sendo protagonistas do próprio aprendizado, buscando o conhecimento e autonomia para sua vida diária. O ensino por meio das tecnologias diminui o individualismo, aproximando o relacionamento professor – aluno, tornando a aprendizagem mais dinâmica e eficaz, quebrando barreiras da diferença possibilitando a inclusão educacional dos alunos com as mais diversas necessidades especiais.

Tendo consciência da importância do uso de tecnologias para acessibilidades e aprendizagem dos alunos nas escolas, busca-se essa realidade para formação dos docentes do curso de pedagogia nas disciplinas Educação para Inclusão e Libras e Fundamentos e Métodos no Ensino de Artes, abrindo um universo de oportunidades por meio de atividades disponibilizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem. Os acadêmicos se depararam com um novo modelo de ensino-aprendizagem e pouco a pouco passaram a dominar os recursos tecnológicos nos notebooks, tablets, celulares, usando de metodologias variadas, produzindo vídeos, textos, fóruns, seminários, roda de conversa, sala de aula invertida, trabalhos manuais e tantas outras formas de expressar conhecimentos adquiridos.

As possibilidades de inserir vídeos na sala virtual da disciplina Libras, favorece consideravelmente o estudo dos vocabulários desenvolvendo a comunicação nessa língua, mesmo sendo um conteúdo prático. Em Fundamentos e Métodos do Ensino de Artes, os trabalhos manuais foram fotografados e postados no AVA. Com certeza os acadêmicos serão capazes de usar estratégias diversas em sua prática docente, motivando jovens aprendizes num universo globalizado que precisa ser transformado. A imagem 2 abaixo demonstra a utilização desses recursos na sala virtual da disciplina Educação para Inclusão e Libras no AVA:

ANAIS DO 42º SEMINÁRIO DE ATUALIZAÇÃO DE PRÁTICAS DOCENTES

Figura 2 - Sala Virtual de Educação para Inclusão e Libras

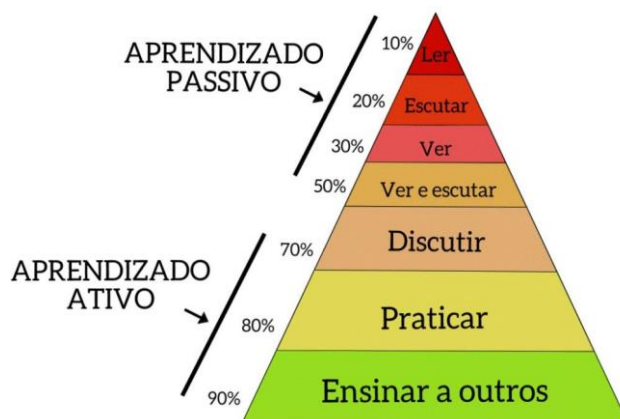


Fonte: UniEVANGÉLICA (2022)

DISCUSSÃO

Diante dos relatos expostos, é possível perceber os esforços envidados com vistas a estimular uma participação ativa dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Isso se contrasta com uma transmissão meramente expositiva de conhecimentos que reforça uma atitude passiva de ler, escutar e ver. Esses verbos são substituídos por discutir, praticar, ensinar e outros (ver figura 6) que indicam uma interação mais ativa no processo, uma construção conjunta, uma troca mais significativa e produtiva. Para isso, as tecnologias digitais têm sido importantes instrumentos, haja visto sua grande disseminação no mundo contemporâneo, gerando acessibilidade, autonomia e protagonismo. Essa discussão aponta para o emergente modelo do Ensino Híbrido, onde metodologias ativas e plataformas digitais como o AVA constituem componentes imprescindíveis.

Figura 3 - Pirâmide da Aprendizagem



Fonte: Glasser (1981)

As experiências compartilhadas manifestam essa forte tendência na educação superior de mesclar momentos presenciais e a utilização de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), o que ficou conhecido como Ensino Híbrido. Seria pertinente neste momento uma discussão de suas três principais características, que potencializam fortes tendências socioculturais.

Uma das questões marcantes do modelo é a personalização do ensino e da aprendizagem. Ao invés de submeter os educandos a formas padronizadas de ensino, ignorando suas características e ritmos de aprendizagens, o modelo permite que os alunos tenham autonomia para acessar os conteúdos e o façam de maneira mais personalizada, respeitando as individualidades. Levando em conta o aporte de Giddens (1991) de que a modernidade enaltece a autonomia na tomada de decisões e no acesso a informações e conhecimentos, quanto mais se diversificar as formas e os estímulos com diferentes estratégias, maiores serão os resultados. De acordo com Souza, Chagas e Anjos (2019) isso promove a inclusão, em virtude do caráter interativo, dinâmico e atrativo para abordar a diversidade de características dos educandos.

Além da personalização, a acessibilidade é algo que também corrobora com as novas tendências, a possibilidade de fácil acesso às informações com flexibilidade de tempo e espaço. A expansão do mundo digital requer um acesso mais ágil e de acordo com as necessidades que podem ser diferentes. Pela facilidade de acesso à informação, novas formas de aprendizagem surgem, com conhecimentos sendo construídos coletivamente e compartilhados com todos a partir de um clique no *mouse* (BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, p. 47, 48).

Portanto, o emergente Ensino Híbrido não pode ser definido simplesmente em virtude do uso de TDIC, mas por promover personalização do ensino-aprendizagem, interação entre os diferentes sujeitos envolvidos no processo, flexibilidade de tempo e espaço, acessibilidade e autonomia. Como menciona Moran (2015) é uma mistura de diferentes instrumentos para possibilitar uma aprendizagem que combine diferentes contextos de vida em busca de novas perspectivas para acompanhar mudanças e transformações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização das metodologias ativas é um fenômeno disruptivo e irreversível na Educação, principalmente no Ensino Superior de todo o país. Vivemos em um mundo hiper conectado, no qual grande parte da população, independente da faixa etária, já se vê bastante familiarizada com o meio digital, um bom exemplo são as redes sociais. Apesar de alguns pais, professores e gestores ainda possuírem um certo receio para implementar mudanças nas rotinas educacionais, o próprio perfil dos estudantes exige essas transformações.

Manter os estudantes motivados dentro de uma sala de aula, em meio a um mundo de possibilidades e informações é um desafio para os educadores do século XXI. Os jovens sentem tédio quando não são estimulados, e para que a atenção deles fique focada no ensino é preciso uma boa dose de atividade. Um aprendizado multimídia em Ambientes Virtuais, com simulações, vídeos 3D, jogos, podcasts e recursos educativos disponíveis na web, é muito mais instigante do que um ensino tradicional, simplesmente expositivo. É missão do educador despertar no estudante a paixão pelo saber, essa fome pelo aprendizado. As tecnologias digitais podem ser aliadas nesse desafio.

Portanto, o Ensino Híbrido chegou para atender as demandas desse perfil estudantil, onde a autonomia deve permear o processo ensino-aprendizagem. Acessando os conteúdos com ritmos definidos pelo próprio educando, instigando a resolução de problemas, personalizando e flexibilizando o tempo e o espaço, atenderemos uma necessidade que se tem observado de levar em consideração as individualidades. Aliada a isso a desejada acessibilidade, a possibilidade de acessar informações no tempo e espaço mais adequado. Assim, temos na estimulação de protagonismo dos alunos e o uso de plataformas digitais a combinação perfeita para o atendimento dessas características que se revelam cruciais para a educação superior contemporânea.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TRAVESANI, F. de M. **Ensino Híbrido**: personalização e tecnologia na educação [Recurso Eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2015.

CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: UNESP, 1991.

GLASSER, W. (2017). **William Glasser**. Fonte: PPD: Disponível em: Acesso em: 01 de junho de 2018

MORAN, J. Educação Híbrida: um conceito chave para a educação, hoje. In: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TRAVESANI, Fernando de Melo. **Ensino Híbrido**: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

ANAIS DO 42º SEMINÁRIO DE ATUALIZAÇÃO DE PRÁTICAS DOCENTES

SELVA, K. R.; CAMARGO, M. **O Jogo Matemático como Recurso para a Construção do Conhecimento**. X EGEM - RS, 2009.

SILVA, W. M.; TEIXEIRA, K. K. R.; CABRAL, M. G. O. **Peer Instruction**: uma prática metodológica ativa no ensino superior.. V Congresso de Inovações e Metodologias do Ensino Superior e Tecnológico (2020). Disponível em: <https://congressos.ufmg.br/index.php/congressogiz/VCIM/paper/view/1206/488>. Acesso em 17 fev.2022.

SOUZA, Thamara Maria; CHAGAS, Alisson Moura; ANJOS, Rita de Cássia Araújo Abrantes dos. Ensino Híbrido: Alternativa de personalização da aprendizagem. **Revista Com Censo**. Estudos Educacionais no Distrito Federal. 22.ed., v. 6, n. 1, março de 2019.

VALENTE, J. A. (2014). **Blended Learning and Changes in Higher Education**: the inverted classroom proposal. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 4/2014, p. 79-97. Editora UFPR