

METODOLOGIAS ATIVAS NA MODALIDADE SÍNCRONA: UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

BRUNO DA SILVA OLIVEIRA¹; GABRIEL DIAS MORALES²; ENIRLETTE FIGUEIREDO CARRICONDE³; FLÁVIA MEDIANEIRA DE OLIVEIRA⁴

¹ Universidade Federal de Pelotas – brunoliveira99bb@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – tec.gabrielmoraes@gmail.com

³ E.M.E.F. Francisco Caruccio – enirlette@gmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – olivafm@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Tendo em vista as inúmeras mudanças geradas pela pandemia no contexto educacional, dentre elas o isolamento social, tornou-se necessário que o ensino presencial sofresse adaptações e fosse substituído temporariamente pela modalidade remota. Este trabalho tem como objetivo principal relatar uma experiência de ensino na modalidade síncrona, realizada na educação básica, como parte das atividades planejadas no Programa de Residência Pedagógica¹ da Universidade Federal de Pelotas. Este programa é uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso².

Segundo Moran (2017), vivemos em um mundo que está em profunda transformação devido ao processo de globalização. Neste sentido, a educação precisa ser pensada como uma modalidade inclusiva e diversificada, na qual os processos de aprendizagem são múltiplos, contínuos, formais e informais, organizados e abertos, intencionais e não intencionais. Sendo assim, Falcão e Campomar (2018, p. 9) argumentam que “em um ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como fonte única de informação e conhecimento”.

É importante que consideremos nossos alunos como sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem. Dar-lhes condições para a sua autonomia estudantil enquanto aprendizes de uma língua estrangeira, torna-se um fator essencial, principalmente no ensino remoto. Portanto, nas aulas ministradas nessa nova modalidade, consideramos relevante propor aos estudantes maneiras interativas e diversificadas de aprender uma língua estrangeira. Essas estratégias baseiam-se, muitas vezes, em metodologias ativas.

De acordo com Borges e Alencar (2014), podemos entender Metodologias Ativas como formas de desenvolver o processo do aprender que tem como principal intenção favorecer a autonomia do educando, despertando a curiosidade, estimulando tomadas de decisões individuais e coletivas, advindos das atividades essenciais da prática social e em contextos relevantes para os estudantes. Nesse mesmo sentido, Moran (2017, p. 1) sugere que aliar a modalidade remota às metodologias ativas significa “sair dos modelos conteudistas e incorporar todas as possibilidades que as tecnologias digitais trazem: a flexibilidade, o compartilhamento [e] o desenvolvimento de projetos em grupo e individualmente”.

¹ Este trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES), código de financiamento 001.

² Informações disponíveis no link: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>

Sendo assim, durante a preparação dos encontros síncronos do Programa Residência Pedagógica, foco deste trabalho, privilegiamos a utilização de recursos e ferramentas digitais (*YouTube*, *Google Jamboard* e *Baamboozle*) com o intuito de promover atividades pedagógicas que auxiliassem no desenvolvimento da autonomia de nossos aprendizes. A utilização desses recursos torna-se, cada vez mais, um aspecto deveras importante para que haja uma aprendizagem interativa e inovadora no ambiente virtual. Os encontros foram realizados por meio da plataforma *Google Meet* para os discentes da E.M.E.F. Francisco Caruccio, escola do município de Pelotas/RS, e as atividades propostas basearam-se em duas metodologias distintas: *Gamificação* e *Video based learning*.

A primeira, *Gamificação*, é definida por Kapp (2012) como o uso de mecânicas, estética e pensamento de jogos cujas funções são engajar pessoas, motivar ação, promover aprendizagem e resolver problemas. Logo, quando utilizada em aulas virtuais, essa metodologia torna-se base para o estabelecimento de aulas mais profícuas e que perpassam a aprendizagem da gramática de forma descontextualizada. Já a segunda, *Video based learning*, baseia-se na utilização de vídeos para o desenvolvimento do processo de aprendizagem, configurando-se como uma metodologia que tem o potencial de adaptar ou substituir o ensino tradicional de sala de aula, visto que vídeos possibilitam um ensino simplificado e inclusivo que provê o amparo para diferentes tipos de aprendizagem, como aprendizes visuais (YOUSEF, CHATTI e SCHROEDER, 2014).

2. METODOLOGIA

As aulas síncronas da disciplina de Língua Inglesa, ministradas em duas turmas de nono ano da E.M.E.F. Francisco Caruccio, aconteciam todas as quintas-feiras pela manhã. A preparação das atividades buscou atender as dúvidas dos discentes e os conteúdos previstos pelo Documento Orientador Municipal (DOM). Os encontros foram ministrados pelos residentes, com orientação da preceptora, fazendo uso de slides, nos quais conteúdos e enunciados de atividades eram expostos.

Durante o planejamento das atividades, seguimos uma abordagem mais lúdica e interativa. Portanto, a cada semana preparamos apresentações na plataforma Google Slides com temáticas variadas. Por exemplo, para o estabelecimento de aulas que visam a interatividade entre docentes e discentes, privilegiamos a função “Animar”, a qual permite que o editor do arquivo possa fazer um texto ou uma imagem aparecer, desaparecer ou se mover apenas em um clique. Além de recursos digitais providos por plataformas online, devido às limitações da modalidade remota de ensino, as metodologias ativas tornaram-se grandes aliadas para a elaboração das aulas, minimizando tendências normativas e estritamente gramaticais de ensinar a Língua Inglesa.

A seguir, apresentaremos três exemplos de atividades propostas nas aulas síncronas que demonstram a utilização das duas metodologias ativas selecionadas: a *Gamificação* e a *Video Based Learning*.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na primeira atividade, seguindo os preceitos teórico-metodológicos da *Gamificação*, apresentamos aos alunos o conceito e exemplos de Palavras Cognatas – estratégia de leitura utilizada no ensino de leitura em Língua Inglesa. Com o intuito de tornar a aprendizagem do conteúdo mais lúdica e passível de

interatividade, utilizamos a plataforma digital *Google Jamboard*. Esse ambiente permite simular um quadro branco no qual os alunos podem interagir entre si ao mesmo tempo em que os professores mediam suas decisões.

A organização da atividade foi realizada a partir da divisão de diversas palavras em dois quadros distintos (cognatos e falsos cognatos). Posteriormente, os alunos deveriam analisar as palavras e responder a qual dos dois quadros cada vocábulo pertencia. Os alunos expuseram a sua resposta em turnos e, ao final da atividade, eles puderam confirmar as suas respostas através da nossa mediação. Logo, a identificação desses grupos de palavras foi concebida de uma forma plural; mais prazerosa e distante de uma abordagem unilateral e prescritiva.

Na segunda, em consonância à metodologia utilizada na primeira atividade, utilizamos o ambiente virtual *Baamboozle*, que serviu de base para uma revisão dos conteúdos vistos durante o trimestre. Essa plataforma propicia a preparação de *quizzes* cujas perguntas podem ser elaboradas pelos próprios usuários. Ademais, é possível implementar no jogo o ganho, a perda ou a troca das pontuações dos participantes, fator que torna a atividade mais interativa e cativante. Ainda, é possível atrelar uma imagem junto à pergunta, o que possibilita uma dinâmica que favorece a ludicidade.

O jogo configurou-se da seguinte forma: em turnos, cada aluno deveria escolher um número. Ao ver a pergunta correspondente ao número escolhido, o aprendiz deveria responder a pergunta (dissertativa ou verdadeiro/falso). Durante esse momento, buscamos mediar o processo através de pistas e breve discussão acerca do conteúdo visto anteriormente. Após dar sua resposta, caso estivesse correta, o aluno ganharia pontos; caso contrário, perderia. Além disso, participamos do jogo como uma forma de atenuar a distância entre professor e aluno.

Assim, com a *Gamificação* e por meio das plataformas *Jamboard* e *Baamboozle*, propiciamos um espaço de aprendizado interativo, no qual o entendimento dos alunos acerca dos conteúdos gramaticais e textuais apresentados tornou-se mais efetivo, visto que propiciou debates em grupo e trabalho colaborativo entre todos os alunos envolvidos.

Na terceira atividade, tendo como base o caráter visual e interativo proposto pela *Video based learning*, propomos aos estudantes algumas noções acerca do tempo verbal *Present Continuous* através da seleção de uma cena do filme intitulado “The Secret Life of Pets”. Através do vídeo, os alunos deveriam observar e tomar nota das ações realizadas pelos animais da animação. Da mesma forma que nas demais atividades, propusemos uma metodologia ativa, com o uso de exercícios gramaticais contextualizados (YOUSEF, CHATTI e SCHROEDER, 2014).

Posteriormente, sugerimos uma atividade na qual os alunos deveriam escrever e/ou falar o que cada personagem do filme estava fazendo. Para isso, colocamos imagens de partes do vídeo referentes a cada ação e, configurada pelo recurso “Animar”, a frase em inglês que representava a ação. Ao aparecer a imagem da parte do vídeo, os alunos foram instigados a responder como dizemos aquela ação em inglês e a elaborar sentenças utilizando o *Present Continuous*. Enquanto a atividade estava sendo realizada, salientamos noções acerca da estrutura frasal (sujeito e objeto); enfatizamos o uso da partícula *-ing* referente ao tempo verbal abordado no encontro e, para um melhor desenvolvimento da produção oral, pedimos que os educandos lessem a respectiva sentença.

Logo, com o *Video Based Learning*, na plataforma *Youtube*, aproximamos a língua ao seu contexto real, de modo que promovemos o desenvolvimento da



escrita através de situações contextualizadas. Além disso, os alunos se identificaram com as ações expostas no vídeo e tiveram a oportunidade de externar suas próprias experiências, oportunizando um espaço de troca que possibilitou o surgimento de diversas estruturas linguísticas que não estavam previstas no plano inicial. Observamos então que a motivação e a interação se fizeram presentes nessas aulas, e que “a implementação dessas metodologias pode vir a favorecer uma motivação autônoma quando incluir o fortalecimento da percepção do aluno” (BERBEL, 2011, p. 26).

Portanto, a partir da utilização das metodologias ativas e recursos supracitados, tornou-se possível ministrar aulas síncronas no Programa Residência Pedagógica que evitassem tendências de cunho exclusivamente prescritivo e unilateral. No entanto, cabe destacar algumas dificuldades que foram enfrentadas: na atividade de *Baamboozle*, por exemplo, houve uma baixa participação de alunos no último encontro, o que acarretou problemas na progressão dos turnos da atividade; e na atividade com o auxílio do vídeo, percebemos que o desenvolvimento desta aconteceu de forma lenta, ocasionando a realização de duas aulas voltada para a tarefa referida, o que não era o plano inicial.

4. CONCLUSÕES

O processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa baseado em metodologias ativas ganha cada vez mais destaque na área da Linguística Aplicada. Na modalidade remota de ensino, em que a interação entre educador e educando demonstra-se mais fragilizada devido ao desconhecimento de estratégias adequadas ao contexto, essas metodologias têm se configurado como profícuos aparatos educacionais.

Durante a nossa prática docente no Programa Residência Pedagógica tivemos a oportunidade de entrar em contato e colocar em prática novas metodologias de ensino que refletiam diferentes papéis para professores e aprendizes nesse novo modelo educacional e contribuíam para o processo de ensino de Língua Inglesa mais autônomo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERBEL, Neusi. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.
- BORGES, Tiago Silva.; ALENCAR, Gidélia. **Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior**. Cairu em Revista, ano 3, n. 4, p. 119-143, jul./ago. 2014.
- FALCÃO, Roberto Flores; CAMPOMAR, Marcos Cortez. **Aprendizagem Ativa: Relato de Experiência de Produção de Vídeos por Alunos de Marketing**. R. Liceu On-line, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 92-111 jan./jun. 2018.
- KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction: Gamebased methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2017.
- YOUSEF, A; CHATTI, M; SCHROEDER, U. **The State of Video-Based Learning: A Review and Future Perspectives**. Germany, Aachen University Aachen. 2014.