

## O professor e o ensino remoto: tecnologias e metodologias ativas na sala de aula

Habniesley Pereira de Carvalho

*Mestrando em Memórias e Social e Bens Culturais, docente universitário (Faculdade de Educação São Francisco)*

Maria Vilani Soares

*Doutora e mestra em Linguística (UFC), especialista em Neurolinguística (Faciba) e em Língua Portuguesa (UFPI), professora adjunta (DMTE/CCE/UFPI)*

Sângela Medeiros de Lima Carvalho

*Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Memória Social e Bens Culturais (Universidade LaSalle), docente universitária (Faculdade de Educação São Francisco)*

Tamára Cecilia Karawejczyk Telles

*Doutora em Administração (UFRGS), docente universitária (Universidade La Salle)*

Temos vivido, a partir de 2020, períodos de incertezas e mutabilidades aceleradas, devido à pandemia causada pelo novo coronavírus. Nessa dinâmica de aceleradas mudanças, o ambiente escolar foi um dos mais afetados, já que o ambiente da sala de aula tradicional teve que dar lugar a um ambiente virtual de aula (AVA). O uso de máscaras, higienização das mãos e o isolamento social foram e são as três medidas consideradas principais para a não disseminação do vírus. Nesse contexto é que surgiu o ensino remoto, ocupando o lugar das formas tradicionais de aula.

O ensino remoto, portanto, está sendo, em boa parte das instituições de ensino, uma alternativa viável e significativa para muitos gestores da Educação. As aulas, que eram totalmente presenciais, mesmo utilizando meios tecnológicos para ensinar, passaram a adotar o ensino remoto. Por isso, quando nos vimos em distanciamento social, sentimos que devíamos, como educadores, mudar em muitos aspectos para nos adaptarmos à novidade, ao “novo normal”.

Os professores e as organizações escolares tiveram que se reinventar. Por exemplo, o Conselho Nacional de Educação aprovou um parecer que possibilitou o cômputo de horas não presenciais para cumprir a carga horária do ano letivo. Isso fez com que as escolas começassem o ensino remoto, que se tornou uma realidade viável; entre benefícios e dúvidas, resolveu problemas importantes na Educação e, logicamente, trouxe muitos questionamentos.

Um dos questionamentos condizentes a esse contexto e que problematiza nossa reflexão neste artigo é: até que ponto os professores estão preparados para lidar com esse “novo normal” ou mesmo com o ensino remoto? Para tanto, outras questões foram consideradas a fim de nortear as possibilidades de respostas: como trabalhar as metodologias ativas no ensino remoto? Quais os desafios enfrentados pelo professor no uso de tais ferramentas tecnológicas?

Partindo dessas indagações é que justificamos a escolha de refletir, neste estudo, sobre a necessidade de compreender que o professor precisa usar metodologias ativas e tecnologias digitais, transformando as aulas em experiências de aprendizagem significativa para o estudante do século XXI. Pensar sobre o uso de métodos ativos para os alunos contemporâneos implica pensar em ferramentas tecnológicas que propiciem tais feitos, uma vez que o ciberespaço é o ambiente comum aos discentes do século XXI.

Estruturamos este estudo da seguinte forma: após as considerações iniciais, abordamos as tecnologias no contexto educacional, considerando seu uso em sala de aula e de metodologias ativas no ensino remoto, bem como o papel dos professores no uso dessas metodologias. Findamos com algumas considerações sobre o tema, seguidas das referências.

### Tecnologias no contexto educacional

A chegada da [Base Nacional Comum Curricular](#) (BNCC) deixa ainda mais evidente a necessidade de trazer a tecnologia para dentro da realidade das escolas. Segundo a BNCC (2018), os estudantes devem desenvolver ao longo da Educação Básica a competência para compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais. O texto da BNCC foi homologado pelo Ministério da Educação, em sua terceira versão, no dia 20 de dezembro de 2017, para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental. Em 14 de dezembro de 2018, o documento foi homologado para o Ensino Médio. Juntas, a Base da Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio integram um único documento: a BNCC da Educação Básica.

A realidade da educação brasileira sempre foi precária, porém o país enfrenta diversos novos problemas na educação em função das paralisações por causa do novo coronavírus, tornando o *status* precário da educação ainda mais evidente. Além de todas as dificuldades já existentes, os alunos terão de enfrentar um sistema de educação que não tem estrutura suficiente para ampará-los frente a essa nova realidade (Maranhão; Senhoras, 2020).

A tecnologia está presente ao longo de todo o texto da BNCC, aparecendo especialmente na leitura, interpretação e produção dos novos gêneros digitais, como *blogs*; *tweets*; mensagens instantâneas; memes; GIFs; *vlogs* e *fanfics*, entre diversos outros. Engana-se quem pensa que os novos gêneros digitais devem ser trabalhados apenas pelo professor de Língua Portuguesa. O trabalho com esses gêneros pode ser explorado em diferentes áreas do conhecimento, valorizando também o trabalho interdisciplinar – como sugere, inclusive, a própria BNCC.

Nesta seção, discutimos o uso das tecnologias no contexto educacional e das metodologias ativas no ensino remoto e híbrido, bem como o papel do professor no uso das metodologias ativas no ensino remoto.

## O uso da tecnologia em sala de aula

O emprego da tecnologia vem trazendo mudanças e impactando a rotina das instituições de ensino por todo o mundo, desde a sua estrutura física, materiais e recursos didáticos utilizados até o papel do professor no processo de ensino-aprendizagem. Tudo isso vem sofrendo intensas transformações ao longo do tempo, e esse processo é amplamente debatido na mídia e nos meios acadêmicos.

A velocidade das mudanças é tão grande que mesmo o professor mais bem preparado pode, às vezes, se sentir inseguro frente a essa nova realidade de ensino. Muito antes da pandemia e do ensino remoto, a necessidade de que as escolas utilizassem a tecnologia em sala de aula já era algo que vinha sendo discutido por pesquisadores da Educação por muito tempo.

É o caso, por exemplo, de Prensky, em sua obra *Nativos digitais, imigrantes digitais*, em que alerta para o fato de que se precisava “inventar metodologias para nativos digitais para todas as matérias”, usando os próprios estudantes como guias (Prensky, 2001, p. 6). Vários educadores sentiram isso na pele, já que nas primeiras semanas perceberam que usar quadros brancos e o antigo modelo de sala de aula em suas classes *on-line* causava um efeito diferente quando os alunos estão em suas próprias casas. A Educação precisava de mudanças urgentes.

Pesquisadoras como Testa e Melo Santos (2018) afirmam que os professores não dão conta das novas demandas tecnológicas e pedagógicas do mundo moderno em virtude da velocidade da informação na contemporaneidade. Entretanto, os professores, ao se depararem com a necessidade de se reinventar e de conhecer novas metodologias de ensino, utilizando *sites* diferentes e estudando metodologias ativas, começaram a repensar o modelo remoto de aula de tal forma que, agora, muitos veem as vantagens dessa modalidade de ensino em todos os níveis.

O acesso à informação tecnológica amplia a possibilidade de novos caminhos, além de criar um ambiente de pesquisa e de debate capaz de desenvolver as competências mais importantes para o futuro, como o pensamento crítico e a criatividade. Assim, o ensino remoto se tornou uma ferramenta para auxiliar os alunos a se preparar da melhor forma para o futuro, desenvolvendo habilidades essenciais e pensando no mundo como ele é agora – e não como costumava ser.

Por outro lado, essa nova realidade também demonstrou fatos impactantes que mostram a desigualdade em termos de tecnologia. O desenvolvimento sustentável e o avanço tecnológico estão diretamente ligados à questão das desigualdades sociais. Neste momento de pandemia, principalmente, é possível notar mais claramente a discrepância das realidades no contexto da educação. As aulas intermediadas pela internet excluem aqueles que não possuem acesso e ditam os níveis de aprendizagem dos estudantes; basta nos lembrarmos de que nem todo mundo tem equipamentos que possibilitam o acesso à internet. O uso de plataformas virtuais e atividades escolares a distância coloca luz sobre a desigualdade de acesso a tecnologias de comunicação e informação – e pode aprofundar o abismo social da educação no Brasil.

O uso da tecnologia na sala de aula se faz necessário tendo em vista que a cibercultura é uma nova face da cultura que, cada vez mais, está em evidência. Deixar de utilizá-la na educação seria deixar de utilizar atualizações da cultura que agora surgem no meio digital. Essa falta de interesse também acontece por conta da possível exclusão das tecnologias digitais nas salas de aula, ou seja, os alunos nascidos em um mundo já digitalizado passam horas estudando com livros didáticos e possivelmente sem nenhum ou pouco meio eletrônico para aprender.

As populares tecnologias de informação e comunicação (TIC), como dispositivos móveis, *softwares* de controle e aplicativos e programas de desenvolvimento, são alvo de inúmeras discussões na sociedade. Entre os debates encontra-se a aplicação das TIC na área educacional, principalmente quando tratamos dos *smartphones*, *tablets* e celulares com acesso à internet.

Existe um consenso entre educadores e pesquisadores, que consideram benéfico o uso das tecnologias tanto para estudantes quanto para professores; afinal, é possível pesquisar qualquer assunto rapidamente, apenas com um aparelho em mãos. Além disso, a tecnologia promove um ensino mais interativo e imersivo, para que o estudante possa visualizar os estudos, pesquisas e informações em telas multimidiáticas.

Contudo, mesmo com os avanços da transformação digital, o próprio indivíduo precisa estar disposto a se adaptar. De nada vale incentivar o uso de TIC na sala de aula se os estudantes pouco estão preocupados em compreender a temática e somente utilizam a internet para diversão. Portanto, mais do que compreender as vantagens da tecnologia, é necessário repensar os métodos de ensino-aprendizagem para realmente incorporá-los na escola. Se indagarmos qual o papel do professor diante das novas tecnologias, veremos que, mais do que ensinar, cabe ao professor possibilitar aos alunos acesso aos recursos tecnológicos, acompanhando-os, monitorando e viabilizando a discussão, a troca de ideias e experiências para aquisição do conhecimento.

## Metodologias ativas no ensino remoto

O [ensino remoto](#) tem a proposta de manter a rotina de sala de aula em um ambiente virtual acessado por cada um a partir de diferentes localidades. Considerando que, para estudar longe do ambiente escolar, o aluno precisará de mais motivação e disciplina, as metodologias ativas despertam o interesse pelas atividades por oferecerem recursos lúdicos e práticos.

Além disso, o ensino remoto permite ao aluno desenvolver habilidades importantes para sua formação, como autonomia, engajamento na aquisição de conhecimento e [competências socioemocionais](#). Para desenvolver uma aprendizagem significativa e autônoma, não basta que o aluno aprenda sozinho; ele precisa do acompanhamento do professor e dos colegas, pois são as trocas entre os pares que permitem a aquisição de competências e habilidades.

No ensino remoto, a realidade dos jovens estudantes é completamente oposta ao que propõem as aulas tradicionais, uma vez que esses sujeitos, agora globalizados, estão imersos nas tecnologias, em um número grande de informações e têm a necessidade, cada vez maior, de interligar e ressignificar os conhecimentos, ao invés de fragmentá-los (Morin, 2003). Dessa forma, métodos que fragmentam os saberes e os desvinculam de questões inerentes ao contexto do aluno, como o uso de tecnologias digitais, tornam-se ultrapassados, por não acompanhar o fluxo de transformações surgidas a todo momento.

Por isso, é importante que os jovens tenham essa experiência e desenvolvam [disciplina para o ensino remoto](#), pois podem aplicar em outras esferas da vida o que aprendem durante a rotina de estudos em casa, como: mais disciplina com suas tarefas mesmo sem a supervisão de adultos; assunção de responsabilidade sobre seus compromissos; gerenciamento de seu tempo de maneira mais eficiente; concentração própria de maneira mais adequada para a realização de diferentes categorias de atividades; ganho de motivação para alcançar seus objetivos pessoais; aumento de sua autonomia em decisões pessoais e de estudo. Moran (2017) assevera que, para manter uma educação de qualidade, é preciso que todos os profissionais da Educação discutam os problemas e busquem soluções coletivas, o que, nesse caso, significa melhorar a educação por meio das metodologias ativas.

Assim, compreendemos as metodologias ativas e a implementação da prática no processo de ensino como importantes para a concretização da experiência cognitiva, já que, segundo Uebe Mansur e Alves (2018, p. 458-459) “a aprendizagem é mais efetiva quando os alunos têm a oportunidade de experimentar a teoria na prática”.

Desse modo, a metodologia tradicional deve ser analisada como uma forma de sucumbir potenciais dos discentes em detrimento da metodologia interacionista, que consiste na compreensão do homem como um ser ativo, orientando-se pelo que acontece à sua volta e por si mesmo, a partir das interpretações que ele afiança aos fatos. Em síntese, as metodologias significativas estão intimamente ligadas ao significado que o aprendente dá ao mundo por meio da experiência social vivida (Bueno; Alves; Ferreira, 2017, p. 461).

Modelos de práticas que envolvem o interacionismo podem ser encontradas nas chamadas metodologias ativas que utilizam a problematização como estratégia de ensino-aprendizagem, com o objetivo de alcançar e motivar o discente, pois, diante do problema, ele se detém, examina, reflete, relaciona à sua história e passa a ressignificar suas descobertas.

A Lei de Diretrizes e Bases, em seus Arts. 35 e 43, alerta para fatos como a necessidade da formação ética e autônoma, além do desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo. Por isso, pensa-se o uso de métodos ativos de ensino como forma de colocar em evidência o aluno, dando lugar à sua criticidade como gestor da busca do seu próprio conhecimento. Além disso, se o foco do processo de ensino for no aluno, entende-se que os métodos serão integrados a questões que atendam às suas necessidades como sujeitos, assim como despertem seus interesses de forma prazerosa, justificando, portanto, o uso das tecnologias digitais que são tão indissociáveis para eles.

Segundo Sousa e Melo Silva (2018), as escolas precisam usar metodologias inovadoras e ativas a fim de tornar o aluno um protagonista da construção do seu próprio conhecimento. Enquanto as metodologias ativas têm o foco no aluno, o ensino tradicional tem o foco no professor; o conteúdo é engessado e igual para todos; as aulas são regidas pelo silêncio do discente e a falta de interdisciplinaridade é constante.

Assim, faz-se relevante buscar respostas à seguinte indagação: como trabalhar as metodologias ativas no ensino remoto? Para aplicar as metodologias ativas no ensino remoto, é necessária a utilização de [tecnologia educacional](#) e recursos digitais, como materiais virtuais, videoaulas, realidade aumentada, portais com conteúdos escolares, aplicativos e multimídia em geral. As duas modalidades que utilizam métodos ativos e se aplicam bem ao ensino longe do ambiente escolar são: sala de aula invertida e ensino híbrido.

A sala de aula invertida é um modelo inovador que inverte o modelo tradicional, no qual o aluno tem o contato com o conteúdo em sala de aula e leva para casa o que aprendeu para realizar tarefas complementares. Ela trabalha bastante a autonomia do aluno, pois tem como proposta orientá-lo a buscar de maneira ativa um conhecimento prévio sobre o tema a ser estudado e depois levar à sala de aula o que aprendeu para compartilhar com os colegas e o professor. A [sala de aula invertida](#) permite explorar as metodologias ativas e tornar mais dinâmico e significativo o processo de aprendizagem, incluindo materiais digitais como videoaulas, games, *podcasts*, pesquisas, textos, fóruns etc.

O ensino híbrido é a combinação de ensino presencial e a distância, permitindo ao aluno aprender em sala de aula com a exposição dos conteúdos pelo professor e a interação com os colegas e estudar sozinho em casa com o auxílio de materiais digitais ou físicos. Essa metodologia torna mais dinâmico o aprendizado, por permitir duas formas de aprender o mesmo assunto e oferecer mais possibilidades de realizar a mesma tarefa. O [ensino híbrido](#) também estimula a participação ativa dos estudantes na construção do próprio conhecimento, já que eles precisam buscar de maneira autônoma a matéria proposta e complementar o que foi dado na escola.

Entretanto, devido ao isolamento social, as atividades a serem realizadas especificamente em casa com metodologias ativas podem ser elaboradas com base nesses dois modelos e com técnicas que contemplem o método ativo, como

- **ludicidade** (abordar o tema de estudo como jogos ou brincadeiras);
- **protagonismo** (propor ao aluno buscar por si só o assunto, mas com a orientação do professor);
- **debate** (realizar discussões acerca da matéria, em casa com os pais ou virtualmente com os colegas);
- **estudos de caso** (interpretar um caso e aplicá-lo à realidade com base em diferentes ideias, podendo discuti-lo com os familiares);
- **pesquisas de campo** (buscar informações sobre um tema entrando em contato direto com o objeto de estudo, por exemplo, realizar uma entrevista com a mãe que trabalha em um hospital);
- **estudos em grupo** (construir conhecimento com a colaboração de outros alunos, via comunicação virtual);
- **projetos** (elaborar um trabalho para solucionar uma demanda);
- **tecnologia** (utilizar ferramentas digitais para auxiliar na realização das tarefas).

Como podemos ver, utilizar as metodologias ativas no ensino remoto ajuda a engajar os alunos a continuar o desenvolvimento da aprendizagem mesmo em casa e ainda estimula outras habilidades que eles não costumavam exercer na escola com tanta ênfase.

No entanto, muitos pais oriundos de classes mais favorecidas estão realizando trabalhos em *home office*; portanto, além de um acompanhamento mais sistemático e contínuo das atividades remotas que os filhos vêm realizando e necessitam, às vezes, da supervisão de um adulto, precisam dar conta das suas próprias demandas profissionais, gerando esgotamento entre pais, professores e estudantes (Idoeta, 2020).

A [gamificação](#) de conteúdo é uma estratégia eficaz para engajar estudantes e promover o aprendizado. Se os alunos se divertem nesse processo, a interação e a compreensão são potencializadas, melhorando os resultados. A gamificação é o uso da lógica dos *games* em outros contextos. A gamificação no processo pedagógico significa usar as estratégias próprias dos jogos para tornar o processo de aprendizado mais atrativo, valendo-se de comportamentos naturais do ser humano, como competitividade, socialização, busca por recompensa e prazer pela superação.

## Os professores e o uso das metodologias ativas no ensino remoto

Para que o professor possa aplicar as metodologias ativas no ensino remoto, é necessário elaborar um [plano de aula](#) que inclua as técnicas apropriadas nas atividades propostas e uma definição específica para a modalidade a distância. Deve, pois, contemplar os seguintes critérios: comunicação com os alunos em ambientes virtuais (para tirar dúvidas e interagir com os professores e colegas); disponibilizar um guia de estudos (com orientações de como acessar os conteúdos, o que estudar e as tarefas a serem realizadas); atividades avaliativas (solicitar que os alunos realizem tarefas contidas no livro e enviem aos professores as respostas através de canais de comunicação digital); promover discussões práticas (discutir o assunto trabalhado nas aulas *on-line* através de *chats*, proporcionando a interação na turma e o compartilhamento de experiências).

O professor precisa também ensinar o aluno a fazer pesquisa sociológica e científica, pressupondo conceitos, temas, teorias e métodos para melhor compreensão e explicação dos fenômenos sociais, incorporando a tecnologia que o aluno traz na sala de aula, foco central do artigo, como mediador no ensino e na aprendizagem. Segundo Minayo, Gomes e Deslandes (2012, p. 16), “pesquisa é a atividade básica da ciência na sua indagação e construção da realidade. É a pesquisa que alimenta a atividade de ensino e atualiza frente à realidade do mundo. Portanto, embora seja uma prática teórica, a pesquisa vincula pensamento e ação”. Os autores enfatizam a importância da pesquisa para a construção científica da realidade cotidiana do aluno, para a formação de seu pensamento e de sua ação.

As tecnologias usadas pelos professores durante as aulas podem ajudar a estabelecer um elo entre os conhecimentos acadêmicos e os adquiridos e vivenciados pelos alunos, ocorrendo assim transições de experiência e ideias entre professor e aluno. Como exemplo, Violin (2012, p. 345) apresenta a TV-pendrive como novo aliado no exercício educacional. “Pensando de forma educativa, podemos utilizar esse recurso para transmitir conteúdos selecionados com o objetivo de alargar a visualização de um problema a ser estudado”.

Portanto, o uso da tecnologia é essencial para possibilitar o ensino remoto com os métodos ativos, e as ferramentas digitais devem ser exploradas para atender a cada necessidade. Tomemos, portanto, algumas [ideias de como inserir no plano de aula a tecnologia](#) e facilitar a aprendizagem remota:

- **interação em ambientes virtuais** (criar grupos em redes sociais, fórum de discussões e ambiente virtual de aprendizagem);
- **textos em formato digital** (sugerir a leitura de artigos em portais de notícias, *e-books* e pdf);
- **métodos colaborativos de produção de conteúdo** (propor a construção de um *blog* em equipe, a escrita de textos em conjunto no Google Docs, por exemplo, e a criação de um canal no YouTube com vídeos sobre os temas estudados);
- **apresentações em formato multimídia** (gravar vídeos com a apresentação de trabalhos e compartilhar com os professores e colegas, elaborar *slides* e mapas mentais com os assuntos estudados);
- **avaliações *on-line*** (aplicar provas via canais digitais e disponibilizar simulados e questionários para fins avaliativos);
- **aplicativos e *softwares* educacionais** (jogos educativos, realidade aumentada, entre outros).

As escolas precisam oferecer os recursos necessários para possibilitar essa modalidade de aprendizagem, para que os professores consigam elaborar um plano de aula que contemple as ferramentas e técnicas destinadas a trabalhar as metodologias ativas no ensino remoto. As tecnologias digitais, segundo Alves (2016), podem contribuir para dar voz aos estudantes, tornando-os protagonistas do processo, atores e autores do seu percurso de aprendizagem.

Considerando que, para ensinar às novas gerações, as escolas precisam inovar e se adaptar à realidade dos jovens, essas metodologias devem fazer parte da sua cultura, tornando indispensável inserir a tecnologia educacional em seu serviço. Mesmo antes do isolamento social, as modalidades de ensino que priorizam a autonomia e o uso de recursos digitais para tornar a participação dos alunos mais ativa já são consideradas essenciais para gerar uma aprendizagem mais significativa e eficaz.

## Considerações finais

Muitos são os benefícios do uso de tecnologia em sala de aula, como tornar a aprendizagem mais prática, lúdica e dinâmica, além de permitir o engajamento dos alunos com o conteúdo e desenvolvimento das habilidades criativas. A tecnologia em sala de aula é atraente para os alunos por ser algo muito utilizado no dia a dia deles, ou seja, a proximidade com ferramentas utilizadas constantemente desperta a atenção. A internet, por exemplo, é uma importante ferramenta para despertar a criatividade, uma vez que exclui as fronteiras físicas e dá espaço ao contato com pessoas de diferentes culturas. A oportunidade de conhecer seres humanos com outras tradições, crenças e hábitos permite ampliar a visão de mundo. Por consequência, desperta a criatividade dos estudantes.

Entretanto, apesar dos diversos benefícios da tecnologia em sala de aula, as instituições de ensino encontram desafios, como o medo da mudança e o isolamento das relações físicas. Dessa forma, precisam incentivar a interação entre os estudantes como futebol e vôlei, formar grupos de leitura e até voluntariado e/ou torneios de xadrez. No entanto, para que essa realidade possa ser transformada, faz-se necessário capacitar os educadores para a importância da tecnologia.

O professor, antes do uso do ensino remoto, era aquele profissional que apenas repassava o conhecimento aos estudantes em aulas expositivas e a partir do livro didático. Com a tecnologia em sala de aula, a informação pode ser facilmente encontrada pelos estudantes e o trabalho do educador pode ser reinventado. O professor é responsável por mediar o compartilhamento de conhecimento e por incentivar o processo de aprendizado.

## Referências

ALVES, L. Práticas inventivas na interação com as tecnologias digitais e telemáticas: o caso do gamebook Guardiões da Floresta. *Revista de Educação Pública*, v. 25, nº 59/2, p. 574-593, 2016.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf).

BUENO, Thaisa; ALVES, Marcelli; FERREIRA, Fernanda Vasques. Interaçionismo simbólico como ferramenta teórica e metodológica para o estudo no ciberespaço. *Razón y Palabra*, v. 21, nº 96, p. 456-475, jan./mar. 2017.

CASTRO, Jane Margareth; REGATTIERI, Marilza (Orgs.). *Interação escola-família: subsídios para práticas escolares*. Brasília: Unesco/MEC, 2009.

IDOETA, Paula Adamo. *Educação em 2020: os surpreendentes legados positivos em ano quase 'perdido'*. BBC News, 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/12/30/educacao-em-2020-os-surpreendentes-legados-positivos-em-ano-quase-perdido.ghtml>.

MARANHÃO, R. A.; SENHORAS, E. M. Pacote econômico governamental e o papel do BNDES na guerra contra o novo coronavírus. *Boletim de Conjuntura (BOCA)*, v. 2, nº 4, 2020.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; GOMES, Romeu; DESLANDES, Suely Ferreira. *Pesquisa social - teoria, método e criatividade*. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

MORAN, J. M. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso, 2017.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Trad. Eloá Jacobina. 8ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

PRENSKY, M. Nativos digitais, imigrantes digitais. *On the Horizon*, v. 9, nº 5, out. 2001).

SOUSA, Natan Severo de; SILVA, Thalison Breno Alves da. Língua e Literatura: dificuldades no processo de ensino e aprendizagem. In: COMBRALE, Campina Grande. *Anais...* Campina Grande: Realize, v. 1, 2018.

TESTA, Solange; MELLO SANTOS, Beatriz. Formação continuada do docente e as novas tecnologias. *CIET:EnPED*, maio 2018. Disponível em: <http://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/332>.

UEBE MANSUR, André Fernando; ALVES, Anabela Carvalho. A importância da avaliação por pares e a autoavaliação em ABP aplicada a um curso de administração. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, Araraquara, v. 13, n. esp. 1, p. 456-473, maio 2018.

VIOLIN, Fernando Augusto. *A utilização da TV-pendrive no ensino de Sociologia como possibilidade da aprendizagem significativa*. In: II SEMINÁRIO DE ESTÁGIO DE LICENCIATURA DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. 2012.

Publicado em 27 de julho de 2021

#### Como citar este artigo (ABNT)

CARVALHO, Habniesley Pereira de; SOARES, Maria Vilani; CARVALHO, Sângela Medeiros de Lima; TELLES, Tamára Cecilia Karawecjczyk. O professor e o ensino remoto: tecnologias e metodologias ativas na sala de aula. *Revista Educação Pública*, v. 21, nº 28, 27 de julho de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/28/o-professor-e-o-ensino-remoto-tecnologias-e-metodologias-ativas-na-sala-de-aula>



Creative Commons - Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)