



Usar tecnologias digitais nas aulas remotas durante a pandemia da COVID-19? Sim, mas quais e como usar?

To use digital technologies in remote lessons during the COVID-19 pandemic? Yes, but which and how to use?

¿Utiliza tecnologías digitales en lecciones remotas durante la pandemia COVID-19? Sí, ¿Pero qué y cómo utilizar?

Márcia Gorett Ribeiro Grossi¹



<http://orcid.org/0000-0002-3550-6680>

Resumo: O objetivo deste artigo foi analisar o potencial educativo das tecnologias digitais utilizadas no processo de ensino e aprendizagem das aulas remotas ofertadas durante a suspensão das aulas devido à pandemia da COVID-19. Para tal, realizou-se uma pesquisa qualitativa e descritiva. Em relação aos procedimentos técnicos, optou-se pela pesquisa bibliográfica. Os resultados permitem concluir que o potencial educativo dessas tecnologias reside no fato de que elas são capazes de transformar o ensino e têm um lugar na construção do conhecimento, exercendo um papel importante no novo contexto educacional, cuja sala de aula passou a ser virtual. A pesquisa apresentou as principais tecnologias digitais que podem ser usadas nas aulas remotas e suas aplicações em estratégias pedagógicas, apontando suas vantagens. Por fim, destaca-se a necessidade das escolas e dos professores refletirem sobre o uso das tecnologias digitais na educação, pois elas vieram para ficar, sendo fundamental a apropriação tecnológica nas práticas docentes.

Palavras-chave: Ensino remoto. Tecnologias educacionais. Pandemia da COVID-19.

Abstract: The objective of this article was to analyze the educational potential of digital technologies used in the teaching and learning process of remote classes offered during the suspension of classes due to the COVID-19 pandemic. To this end, it was carried out a qualitative and descriptive research. Regarding technical procedures, bibliographic research was chosen. The results allow to conclude that the educational potential of these technologies lies in the fact that they are capable of transforming teaching and have a place in the construction of knowledge, playing an important role in the new educational context, whose classroom has become virtual way. The research presented the main digital technologies that can be used in remote classes and its applications in pedagogical strategies, pointing out their advantages. Finally, the need of schools and teachers to reflect on the use of digital technologies in education is highlighted, because they are here to stay, being fundamental the technological appropriation in teaching practices.

Keywords: Remote education. Educational technologies. COVID-19 pandemic.

¹ Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Professora Titular do Departamento de Educação do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG). Líder do Grupo de Pesquisa AVACEFETMG. E-mail: marciagrossi@terra.com.br

Resumen: El objetivo de este artículo fue analizar el potencial educativo de las tecnologías digitales utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de clases remotas ofrecidas durante la suspensión de clases debido a la pandemia de COVID-19. Para ello, se realizó una investigación cualitativa y descriptiva. En cuanto a los procedimientos técnicos, se eligió la investigación bibliográfica. Los resultados permiten concluir que el potencial educativo de estas tecnologías radica en el hecho de que son capaces de transformar la enseñanza y tienen un lugar en la construcción del conocimiento, desempeñando un papel importante en el nuevo contexto educativo, cuyo aula se ha convertido en una forma virtual. La investigación presentó las principales tecnologías digitales que pueden utilizarse en clases remotas y sus aplicaciones en estrategias pedagógicas, señalando sus ventajas. Finalmente, se destaca la necesidad de que las escuelas y los docentes reflexionen sobre el uso de las tecnologías digitales en la educación, porque están aquí para quedarse, siendo fundamental la apropiación tecnológica en las prácticas docentes.

Palabras-clave: Educación remota. Tecnologías educativas. Pandemia de COVID-19.

No início de 2020, o mundo foi surpreendido com um vírus que em poucos meses se tornou uma pandemia (COVID-19), o novo coronavírus. Seu combate tem sido a prioridade e o maior desafio da humanidade nos últimos tempos. Assim, a forma de viver do planeta se transformou repentinamente, em todos os seus segmentos. Dentre esses, destaca-se neste artigo a educação.

Para conter o contágio e proliferação da doença, o isolamento social se fez necessário e as escolas foram fechadas e tiveram suas aulas suspensas. Como consequência, mais de 1,5 bilhão de alunos de 165 países foram afetados pelo fechamento de escolas, o que equivale a 87% da população estudantil, conforme dados da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO).

Frente a essa situação, o governo brasileiro, em 17 de março de 2020, assinou a Portaria nº 343, a qual dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia da COVID-19. Essa portaria foi ajustada e substituída pela Portaria nº 345, em 19 de março de 2020.

Portanto, amparados pelas legislações e com o objetivo de minimizar o prejuízo no aprendizado dos alunos, as escolas começaram a ofertar suas aulas a distância via internet. Porém, nem todas estavam preparadas para a transição de um modelo de ensino para outro, principalmente porque o novo modelo é totalmente dependente das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Vale dizer, que as TDIC já estavam sendo incorporadas aos poucos nas rotinas das salas de aula, por exemplo, através da adoção das metodologias ativas enquanto estratégias pedagógicas, por meio dos modelos de ensino híbrido e da sala de aula invertida.

O ensino híbrido, de acordo com Martins (2016, p. 68) faz uma combinação entre “o modelo tradicional, no sentido de envolver a aprendizagem em sala de aula, como vem sendo

realizado há tempos, e o modelo *online*, que utiliza as tecnologias digitais para promover o ensino”. Para a autora, no ensino híbrido, professores e alunos ensinam e aprendem em tempos e locais variados.

Já a sala de aula invertida é um modelo no qual a teoria é estudada em casa no formato *online* e, na sala de aula presencial são desenvolvidos debates e atividades sobre o conteúdo estudado em casa. “O que era feito na sala de aula (explicação do conteúdo) é agora feito em casa e, o que era feito em casa (aplicação, atividades sobre o conteúdo) é agora feito na sala de aula” (MARTINS, 2016, p. 77).

Assim, a educação estava ficando mais flexível, híbrida, digital, ativa e diversificada (MORAN, 2017). Contudo, a pandemia da COVID-19, atropelou esse processo e acelerou o futuro da educação. Fez com que as escolas pulassem etapas e a tecnologia digital se tornasse a ponte de acesso entre professores e alunos.

Nessa perspectiva, surgiu a questão: como as tecnologias digitais podem ser inseridas nas práticas pedagógicas das aulas ofertadas remotamente via internet? Para respondê-la, foi realizado um estudo com o objetivo de analisar o potencial educativo das tecnologias digitais utilizadas no processo de ensino e aprendizagem das aulas remotas ofertadas durante a suspensão das aulas devido à pandemia da COVID-19. Para tal, realizou-se em 2020, uma pesquisa de abordagem qualitativa. De acordo com o objetivo traçado, o tipo de pesquisa foi a descritiva e, em relação aos procedimentos técnicos, escolheu-se a pesquisa bibliográfica.

Ensino remoto e suas aproximações

Quando as aulas presenciais foram substituídas pelas aulas *online*, vários termos começaram a fazer parte da esfera educacional, tais como: ensino remoto, educação a distância (EaD), ensino híbrido, *homeschooling*, entre outros. E, o que se viu, foi uma confusão entre eles. Entretanto, o ensino que vem sendo adotado em caráter emergencial, é o remoto. No Quadro I estão apresentadas as diferenças entre os referidos termos.

Quadro 1 - Síntese comparativa dos segmentos educacionais e estratégias pedagógicas.

Segmentos educacionais / estratégias pedagógicas						
	EaD (100% online)	EaD Semipresencial com até 20% da carga horária total a distância	Ensino Híbrido (com carga horária inferior à exigida por lei para a EaD semipresencial)	Ensino Remoto	Ensino domiciliar ou <i>Homeschooling</i>	Sala de aula invertida
É considerada uma modalidade de educação, de acordo com o MEC?	Sim, por meio da LDB nº 9.394/96, Art. 80	Sim, por meio do Decreto nº 5.622/05	Não	Não	Não, mas existe um Projeto de Lei nº 3.291/15, para que se torne uma modalidade de educação.	Não
É considerada uma estratégia / abordagem pedagógica?	Não	Não	Sim	Sim, mas de caráter emergencial aprovada pelo MEC, Portaria nº 343/20, devido à pandemia da COVID-19	Não	Sim
É uma metodologia ativa?	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim
Quem faz parte do processo de ensino e aprendizagem?	Alunos, professores e tutores a distância	Alunos, professores, tutores a distância e presenciais	Alunos e professores	Alunos e professores. No caso das etapas do ensino fundamental e educação infantil, os pais têm participado também.	Alunos, pais e/ou professores particulares	Alunos e professores
Existe o apoio de tutores, para tirar dúvidas dos alunos por meio de <i>chat</i> , <i>e-mail</i> , <i>Whatsapp</i> e fóruns?	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não
Professores e alunos ensinam e aprendem em tempos e locais variados?	Sim	Em parte	Em parte	Sim	Não	Em parte

100% das aulas são baseadas nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem?	Sim	Não	Não	Não, também pode usar material impresso	Não	Não
Precisa de internet?	Sempre	As vezes	As vezes	Sim, quando não se usa material impresso	Não necessariamente	Não necessariamente
Mescla práticas pedagógicas do ensino presencial e do ensino a distância?	Não	As vezes	Sim	Não	É possível	É possível
Os horários para assistir às aulas <i>online</i> são flexíveis?	Sim	Sim	Pode ser	Pode ser	Não	Não
As avaliações são feitas nos encontros presenciais?	Não	Não necessariamente	Pode ser	Não necessariamente	Não se aplica	Sim
Indicado para qualquer idade?	Não	Não	Sim	Não	Sim	Sim

Fonte: Adaptado de Grossi, 2020.

Frente aos dados do Quadro I, percebe-se que o ensino remoto, que segue os princípios da educação presencial (COSTA, 2020), tem aproximações com a EaD, no sentido de que possui algumas de suas características, como professores e alunos estarem distantes fisicamente e interagirem por meio de tecnologias. No entanto, não é considerado como EaD, por essa ser uma modalidade de educação regulamentada pelo Ministério da Educação; possuir a figura do tutor; ser bem mais estruturada e organizada e ter sido desenhada para um público adulto disciplinado e autônomo (GROSSI, 2020).

Outros termos que também têm sido confundidos com o ensino remoto, são abordagens pedagógicas que fazem parte das metodologias ativas, tais como o ensino híbrido e a sala de aula invertida. O ensino híbrido combina atividades presenciais e *online* realizadas dentro ou fora do espaço escolar (BACICH et al. 2015) e, a sala de aula invertida que tem como princípio a apresentação dos conteúdos das disciplinas aos alunos, por meio de recursos digitais e antes do encontro com o professor (VALENTE, 2014).

Usar tecnologias digitais nas aulas remotas durante a pandemia da COVID-19? Sim, mas quais e como usar?

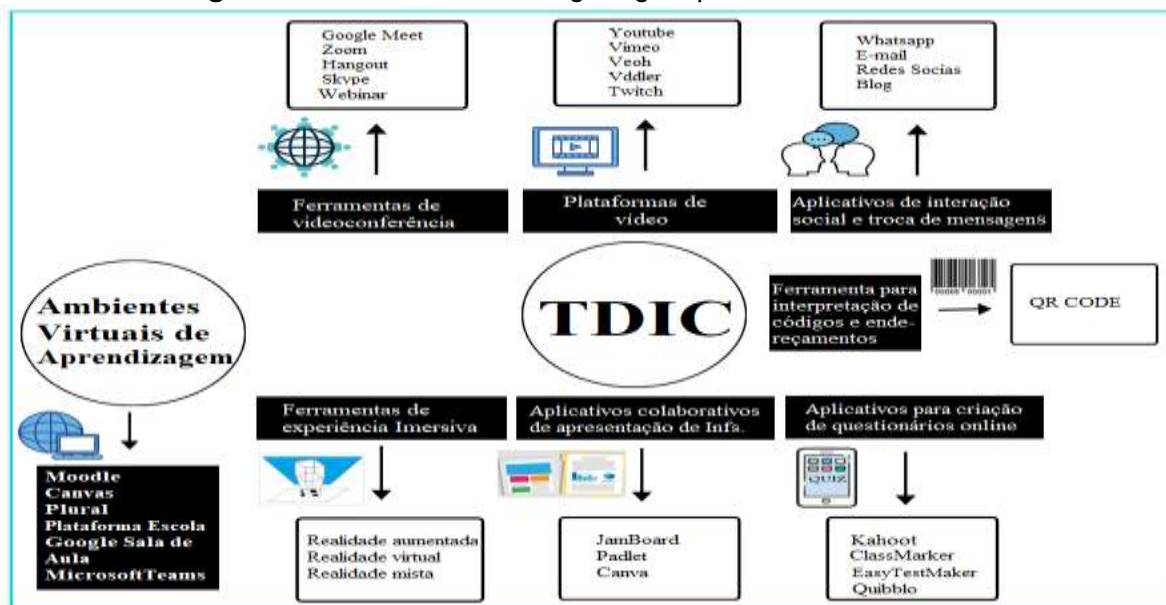
Um aspecto que merece ser elucidado diz respeito ao local onde os alunos estão fazendo suas aulas: em casa e junto com suas famílias. Esse fato fez com que algumas pessoas denominassem erroneamente o ensino remoto de *homeschooling* (ensino familiar). O *homeschooling* tem uma proposta diferente, cujo objetivo é preparar o indivíduo no que se refere à autonomia no seu processo de aprendizado, tornando-o sujeito responsável pelo seu conhecimento, segundo a Associação Nacional de Educação Domiciliar (ANED).

Posto isso, observa-se que a interseção entre essas modalidades de educação, segmentos e abordagens pedagógicas e o ensino remoto, é o uso das TDIC. No caso específico do ensino remoto, essas tecnologias têm duas vertentes: elas são ao mesmo tempo o meio pelo qual as escolas estão levando o ensino aos alunos (via internet) e, também o instrumento que está sendo usado pelos professores para ministrar suas aulas.

As tecnologias digitais e o ensino remoto: algo novo no fazer docente

Nesse processo de reestruturação da escola, a proposta foi disponibilizar as aulas *online* com apoio das TDIC. Essas tecnologias podem ser classificadas como apresentado na Figura 1. Salienta-se que o Ambiente virtual de Aprendizagem (AVA) é a plataforma de aprendizagem, local onde as aulas *online* acontecem e são suportados pelas TDIC. Vale ressaltar que existem outras ferramentas e aplicativos que fazem parte do conjunto de TDIC e AVA, aqui foram escolhidos os que a autora desse estudo tem mais familiaridade.

Figura 1: Possibilidades de tecnologias digitais para uso no ensino remoto.



Fonte: Elaborado pela autora, 2020.

As TDIC e os AVA estão sendo responsáveis pela reconfiguração do espaço social, no qual a educação faz parte, modificando o fazer docente. Pois, essas tecnologias permitem inúmeras alternativas de estratégias de aprendizagem. Porém, o uso das tecnologias digitais na prática pedagógica exige dos professores apropriação tecnológica, a qual representa um processo de evolução instrucional. Para Sandholtz, Ringstaff e Dwyer (1997) essa evolução compreende cinco etapas: exposição, adoção, adaptação, apropriação e inovação. Mas, devido à suspensão das aulas e, o ensino passar a ser ofertado remotamente, os professores não tiveram o tempo necessário para completar todo o processo. Então, foram selecionadas algumas estratégias pedagógicas que podem ajudar o professor, que ainda não tem apropriação tecnológica, durante suas aulas remotas (Quadro 2).

Quadro 2 - Sugestões de estratégias pedagógicas ativas que podem ser usadas no ensino remoto.

Estratégias pedagógicas	Tecnologias e digitais sugeridas	Como usar	Vantagens
Contação de história (<i>storytelling</i>)	*Vídeos. * Ferramentas de experiências imersivas (realidade aumentada, realidade virtual e realidade mista) *QR Code. *Infográficos, quadros interativos e colaborativos (<i>Jamboard, padlet, dentre outros</i>).	*O professor usa de animações com infográficos, textos, cenários e vídeos para contar uma história (uma narrativa visual e/ou textual) para explicar um conteúdo de sua disciplina. * Podem ser criados personagens e a história pode ser produzida colaborativamente entre professor e alunos. * As histórias podem envolver diferentes disciplinas, permitindo a participação de vários professores.	*Oportuniza o uso de diferentes recursos audiovisuais, alcançando os diferentes estilos de aprendizagem dos alunos (BACICH et al., 2015). *Torna a aula mais criativa e interessante. *Provoca as conexões entre o que o aluno já sabe com que está apresentado (colocando em prática a aprendizagem significativa). *Possibilita a interdisciplinaridade. * Constrói e transmite valores e conhecimentos (TAVARES, 2016).
Sala de aula invertida (<i>flipped clasroom</i>)	* Vídeo, blogs, textos, fóruns. *Whatsapp, e-mail e Skype *Ferramentas de videoconferência, por exemplo, Zoom, Google Meet ou o Hangout	*O professor disponibiliza nas plataformas o conteúdo de sua disciplina e, as instruções de como deve ser feito o estudo desses conteúdos. E os alunos, individualmente ou em grupos, estudam esse conteúdo sem a presença do professor (em horários e locais diferentes das aulas online). Depois, no horário da aula o professor, como mediador do processo, promove discussões e debates	*Instiga o aluno a estudar em seu próprio ritmo (VALENTE, 2014). *Permite que o aluno use as tecnologias que mais tem afinidade ou disponibilidade. *Oferece uma educação diferenciada, adaptada às particularidades de cada aluno (BERGMANN; SAMS, 2016), oportunizando a personalização de sua aprendizagem.

		coletivamente sobre o conteúdo disponibilizado. Os alunos levam para o debate suas dúvidas e considerações sobre o tema estudado.	*Propicia que o aluno se torne sujeito da sua aprendizagem e, não depósito de conteúdos (BACICH et al., 2015). *Favorece o engajamento do aluno por meio do levantamento de questões sobre o tema proposto.
Gamificação	<p>* Ferramentas de experiências imersivas, como a realidade aumentada, a realidade virtual e a realidade mista.</p> <p>* Quiz interativo, que possui <i>ranking</i>, como, por exemplo, o <i>Kahhoot</i>.</p> <p>*Aplicativos para troca de mensagens como o <i>Whatsapp</i>, <i>dentre outros</i>.</p> <p>* Ferramenta de interpretação de códigos e endereçamentos, como o QR Code.</p>	<p>* Pode ser trabalhada de forma <i>online</i> com jogos em sala, a partir do conteúdo da disciplina. O professor cria uma história (ou usa uma pronta) e define com os alunos os objetivos, as regras, os desafios e os <i>rankings</i> e medalhas, ou seja, usa os elementos de um jogo. Cria cenários (ou usa <i>software</i> já pronto para tal) com diferentes desafios a serem alcançados para que o aluno durante o caminho percorrido tenha contato com o conteúdo. É interessante que os avanços garantem recompensas, como mais vidas e acesso à próxima fase. E os insucessos retiram as vidas e os pontos conquistados (MOLINARI, 2019). Uma possibilidade é o <i>scape room</i> que são jogos baseados em resolução de enigmas e feitos colaborativamente. Os enigmas devem ser resolvidos em um tempo pré-estabelecido pelo professor.</p> <p>*Também pode ser usado um quiz interativo, abordando o tema de uma aula: o professor cria o questionário e disponibiliza o acesso para os alunos por meio de código, o qual pode ser de forma colaborativa ou individual (MONTE et al., 2017).</p>	<p>*Promove a interação entre os alunos de uma forma lúdica e criativa, motivando-os no processo de aprendizagem.</p> <p>*Oferece rápidos <i>feedbacks</i> dos desempenhos dos alunos (FRADO, 2013).</p> <p>*Facilita para o aluno a visualização do efeito de suas ações e aprendizagens, na medida em que fica mais fácil compreender a relação das partes com o todo, como acontece nos <i>games</i> (FRADO, 2013).</p> <p>*Potencializa o uso de atividades com recursos audiovisuais.</p>
Criação conjunta de textos	AVA Moodle	*No <i>link</i> ativar edição (no Moodle), o professor libera a atividade <i>Wiki</i> e define um tema para que os alunos adicionem ou editem uma coleção de páginas <i>web</i> . A <i>Wiki</i> pode ser colaborativa ou individual. Um histórico de versões de cada página <i>Wiki</i> é mantido, listando as edições feitas por cada aluno. O professor vai mediando e comentando as postagens.	* Proporciona a produção do trabalho escolar colaborativo e, permite a elaboração de projetos criativos (COLE; FOSTER, 2007).

Criação conjunta de dicionário	AVA Moodle	*No <i>link</i> ativar edição (no Moodle) o professor libera a atividade Glossário para que os alunos criem ou atualizem um dicionário com definições de termos referentes a um conteúdo. O professor pode exportar itens de um glossário secundário ao glossário principal da mesma disciplina. É possível criar automaticamente <i>links</i> em textos da disciplina que direcionarão aos itens no glossário.	* Exige dos alunos um alto nível de organização, um esforço de síntese, uma postura investigativa e colaborativa, além de espírito crítico (LEITE, 2013).
--------------------------------	------------	---	---

Fonte: Elaborado pela autora, 2020.

Diante das sugestões apresentados no Quadro 2, observa-se que as tecnologias digitais exigem uma inovação pedagógica e contribuem para a (re)criação dos processos de ensino e aprendizagem utilizando a convergência entre as tecnologias digitais e o ensino tradicional, na tentativa de reprodução de um espaço mais próximo possível da aula presencial, incluindo a comunicação bidirecional entre professor e alunos (ROSA, 2017).

Dessa forma, é possível perceber que a educação está passando por um momento histórico: a transição do modelo atual que até então era baseado na época da revolução industrial (BERGMANN; SAMS, 2016) para um modelo de educação digital híbrido.

A sugestão final aos professores é que eles façam, juntamente com seus pares e com as escolas, uma reflexão sobre o potencial educativo das tecnologias digitais nas suas práticas docentes, elencando seus limites, suas dificuldades e suas possibilidades. Para então, completarem o processo evolutivo instrucional proposto por Sandholtz, Ringstaff e Dwyer (1997) e assim conseguirem dialogar com as tecnologias digitais.

Considerações finais

O primeiro ponto esclarecido nesta pesquisa foi que o ensino que vem sendo ofertado durante a pandemia da COVID-19, em caráter emergencial, temporário e mediado pela tecnologia, é o ensino remoto. Esse não é considerado EaD (que é uma modalidade de educação bem estrutura e organizada para um público mais adulto) e também não é *homeschooling* (que é uma proposta de ensino doméstico sem a participação de uma instituição de ensino). Portanto, o ensino remoto que vem sendo praticado durante as suspensões das aulas é uma estratégia pedagógica que se assemelha ao ensino híbrido, não sendo considerado

Usar tecnologias digitais nas aulas remotas durante a pandemia da COVID-19? Sim, mas quais e como usar?

uma modalidade de educação. Além disso, destaca-se que não há a intenção governamental de torná-lo um novo sistema educacional.

A pesquisa permitiu responder à questão norteadora que a originou: como as tecnologias digitais podem ser inseridas nas práticas pedagógicas das aulas ofertadas remotamente via internet? A resposta é que elas precisam ser vistas como principais aliadas dos professores, que embora represente um desafio, tem o poder de inovar as antigas práticas, exigindo dos professores apropriação tecnológica.

E o potencial educativo das tecnologias digitais reside no fato de que elas são capazes de transformar o ensino e têm um lugar na construção do conhecimento, exercendo um papel importante no novo contexto educacional, cuja sala de aula passou a ser virtual. Como contribuição, a pesquisa apresentou as principais tecnologias digitais que podem ser usadas nas aulas remotas durante o isolamento social, devido à pandemia da COVID-19, bem como suas aplicações em estratégias pedagógicas, apontando as vantagens para cada uma dessas.

Enfim, o segredo do sucesso do processo de ensino e aprendizagem, seja no ensino presencial ou no ofertado remotamente, não está na escolha das tecnologias digitais de apoio às aulas. O segredo está na alma do professor, fazendo com que a educação continue sendo humana, mesmo quando intermediada por máquinas.

Referências

ANED. Associação Nacional de Educação Domiciliar. **Entenda sobre Educação Domiciliar**. Disponível em: <<https://www.aned.org.br/sobre-nos/quem-somos-aned>>. Acesso em: 20 mai. 2020.

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). **Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação**. Porto Alegre, 2015. 270 p.

BERGMANN, J.; SAMS, A. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**. Tradução Afonso Celso da Cunha Serra. I. ed - Rio de Janeiro LTC, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria nº 345, em 19 de março de 2020. **Altera a Portaria MEC nº 343, de 17 de março de 2020**. 2020. Disponível em: <<https://abmes.org.br/arquivos/legislacoes/Portaria-mec-345-2020-03-19.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2020.

COSTA, R. **Educação remota emergencial x EaD: desafios e oportunidades**. 2020. Disponível em: <<https://www.linkedin.com/pulse/educa%25C3%25A7%25C3%25A3o-remota-emergencial-x-ead-desafios-e-renata-costa>>. Acesso em: 04 mai. 2020.

COLE, J.; FOSTER, H. **Using Moodle: Teaching with the Popular Open Source Course Management System**. Second Edition. O'Reilly Community Press: Printed in the United States of America, November, 2007.

GROSSI, M. G. R. **O ensino remoto é uma modalidade de educação?** 2020. Disponível em: <<https://avacefetmg.org.br/>>. Acesso em: 17 mai. 2020.

LEITE, M. T. M. **O ambiente virtual de aprendizagem Moodle na prática docente: conteúdos pedagógicos**. Laboratório de Educação a Distância – UNIFESP. 2006. Disponível em: <<http://www.virtual.unifesp.br/cursos/oficinamoodle/textomoodlevirtual.pdf>>. Acesso em: 05 de jun. 2020.

MARTINS, L. C. B. **Implicações da organização da atividade didática com uso de tecnologias digitais na formação de conceitos em uma proposta de Ensino Híbrido**. 2016. 317f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

MOLINARI, D. Gamificação na sala de aula: **jogar para aprender**. 2019. Disponível em: <<https://revistaeducacao.com.br/2019/07/01/gamificacao-na-sala-de-aula/>>. Acesso em: 05 jun. 2020.

MONTE, W. S.; BARRETO, M.; ROCHA, Alexandra B. Gamification e a web 2.0: planejando processo ensino-aprendizagem. **HOLOS**, Ano 32, v. 03, p. 90-97, 2017.

MORAN, J. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. In: YAEGASHI, Solange e outros. (Orgs.). **Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. CRV, p.23-35, 2017, Curitiba. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2018/03/Metodologias_Ativas.pdf>. Acesso em: 17 mai. 2020.

ROSA, A. A. C. As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e o ensino a distância: reflexões para estudos de currículo. **The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, v.38, n.2, p. 1-23, 2017.

SANDHOLTZ, J. H.; RINGSTAFF, C.; DWYER, D. C. **Ensinando com tecnologia: criando salas centradas nos alunos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

TAVARES, D. P. **O storytelling como estratégia na representação do conhecimento: estudo de caso das hipermídias do projeto e-Tec idiomas**. 2016. 160F. Dissertação (Mestrado em Educação e Tecnologia) - Programa de Pós-Graduação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense, Pelotas, 2016.

Usar tecnologias digitais nas aulas remotas durante a pandemia da COVID-19? Sim, mas quais e como usar?

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura. A UNESCO reúne organizações internacionais, sociedade civil e parceiros do setor privado em uma ampla coalizão para garantir a #AprendizagemNuncaPara. **2020. Disponível em: <<https://pt.unesco.org/news/unesco-reune-organizacoes-internacionais-sociedade-civil-e-parceiros-do-setor-privado-em-uma>>. Acesso em: 14 mai. 2020.**

VALENTE, J. A. Blended learning e as mudanças no Ensino Superior: a proposta da sala de aula invertida. **Educar em Revista**, Curitiba, Edição Especial, n.4, p. 79-97, 2014.

Recebido em: 10 de junho de 2020.

Versão corrigida recebida em: 24 de agosto de 2020.

Aceito em: 24 de agosto de 2020.

Publicado *online* em: 11 de junho de 2021.

