

EDUCAÇÃO DIGITAL, DESIGN INSTRUCIONAL E METODOLOGIA DOS DESAFIOS NUM CURSO DE LÍNGUA INGLESA PARA ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO¹

Maria Aparecida Crissi Knuppel²
Marta Clediane Rodrigues Anciutti³
Jaqueline Almeida de Lima⁴
Scheyla Joanne Horst⁵

RESUMO

Com o objetivo de ampliar as competências de alunos da rede estadual de ensino em língua estrangeira e, ao mesmo tempo, incentivar o pensamento sobre vivências reais, como preparação para o intercâmbio estudantil no exterior, o Curso de Inglês Preparatório para o Projeto Ganhando o Mundo, da Secretaria de Estado da Educação e Esporte (Seed-PR), foi estruturado pela Superintendência Geral de Ciência, Tecnologia e Ensino Superior (SETI-PR), por meio do Programa Paraná Fala Idiomas (PFI) e da Universidade Virtual do Paraná (UVPR), com o financiamento da Unidade Gestora do Fundo Paraná (UGF). Para esse curso, o Design Instrucional (DI) tomou como base a metodologia da Aprendizagem Baseada em Desafios. Em sua primeira turma, ofertada para 100 alunos de diferentes cidades paranaenses no decorrer do ano de 2021, em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) personalizado pela UVPR, a busca foi por customizar a experiência e propor uma trilha de aprendizagem composta por desafios que estimulasse a socialização entre os participantes, o contato frequente com professores, tutores, bem como a integração de materiais multimodais em uma aparência atrativa e intuitiva. Em um espaço colaborativo e pensando nos desafios da viagem para um outro país e cultura, os estudantes foram incentivados a refletir sobre questões norteadoras, a partir de um guia de atividades, sendo, também, orientados a publicar seus trabalhos em diferentes locais e formatos. Após essa experiência, percebeu-se, então, um amplo potencial da metodologia diante do perfil dos alunos do século XXI. Nesse sentido, este trabalho sintetiza a experiência de um DI que privilegiou a metodologia dos desafios em uma plataforma elaborada especialmente para um curso de língua inglesa.

Palavras-chave: Educação digital. Metodologias inventivas. Design instrucional. Plataformas de aprendizagem.

¹ Versão ampliada e aprimorada de trabalho apresentado no III Simpósio Internacional de Inovação em Educação Superior em conjunto com o II Seminário de Metodologias Inven-(Ativas).

² Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Coordenadora da UAB Unicentro e da UVPR. E-mail: knuppel@unicentro.br

³ Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Paraná. Assessora pedagógica da UAB Unicentro e da UVPR. E-mail: manciutti@unicentro.br

⁴ Especialista em Gestão de Pessoas e Liderança. Técnica administrativa do Núcleo de Educação a Distância/UAB da Unicentro. E-mail: jalima@unicentro.br

⁵ Doutoranda em Letras pela Universidade Federal do Paraná. Comunicadora Social do Núcleo de Educação a Distância/UAB da Unicentro. E-mail: shorst@unicentro.br



DIGITAL EDUCATION, INSTRUCTIONAL DESIGN, AND METHODOLOGY OF CHALLENGES IN AN ENGLISH LANGUAGE COURSE FOR HIGH SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

In order to expand the skills of students from the state education network in a foreign language and, at the same time, encourage them to think about real experiences as a preparation for student exchange program abroad, the English course for the Ganhando o Mundo project of the State Department of Education and Sport of Paraná was structured by the General Superintendence of Science, Technology, and Higher Education of Paraná, through the Paraná Fala Idiomas Program and the Virtual University of Paraná, with funding from Paraná Fund Management Unit. The instructional design of the course was based on Challenge Based Learning methodology. In its first class, offered to one hundred students from different cities in Paraná, during the year 2021, in a UVPR Virtual Learning Environment, the intent was to customize the experience and propose a learning path composed of challenges that stimulate socialization between participants, frequent contact with teachers and tutors, as well as the integration of multimodal materials in an attractive and intuitive layout. In a collaborative space and considering the challenges of traveling to another country and culture, students of this course were encouraged to reflect on key questions from an assignment guide, being also oriented to publish their work in different places and formats. After this experience, it was noted a great potential of this methodology in the face of the 21st century students' profile. This paper summarizes the experience of an instructional design that favored the methodology of challenges in a platform specially designed for an English language course.

Keywords: Digital Education. Inventive Methodologies. Instructional Design. Learning Platforms.

EDUCACIÓN DIGITAL, DISEÑO INSTRUCTIVO Y METODOLOGÍA DE DESAFÍOS EN UN CURSO DE INGLÉS PARA ESTUDIANTES DE ENSEÑANZA MEDIA

RESUMEN

Con el objetivo de ampliar las competencias de los estudiantes de la red estatal de educación en una lengua extranjera y, al mismo tiempo, incentivar la reflexión sobre experiencias reales, como preparación para el intercambio estudiantil en el extranjero, el curso de Inglés preparatorio para el Proyecto Ganhando o Mundo, de la Secretaría de Estado de



Educación y Deporte de Paraná fue estructurado por la Superintendencia General de Ciencia, Tecnología y Educación Superior de Paraná, a través del Programa Paraná Fala Idiomas y de la Universidad Virtual de Paraná/UVPR, con financiamiento de la Unidad de Gestión de Fondos. Para este curso, el diseño instruccional se basó en la metodología de Aprendizaje Basado en Desafíos. En su primera clase, ofrecida a cien estudiantes de diferentes ciudades de Paraná durante el año 2021, en un Ambiente Virtual de Aprendizaje personalizado por la UVPR, la búsqueda fue personalizar la experiencia y proponer un camino de aprendizaje compuesto por desafíos que estimulen la socialización entre los participantes, contacto frecuente con profesores, tutores e integración de materiales multimodales en una apariencia atractiva e intuitiva. En un espacio colaborativo y pensando en los retos de viajar a otro país y cultura, se animó a los estudiantes a reflexionar sobre preguntas orientadoras de una guía de actividades, y también se les orientó a publicar sus trabajos en diferentes lugares y formatos. Tras esta experiencia, se nota un amplio potencial de la metodología a partir del perfil de los estudiantes del siglo XXI. Este trabajo sintetiza la experiencia de un diseño instruccional que privilegió la metodología de desafíos en una plataforma especialmente diseñada para un curso de inglés.

Palabras clave: Educación Digital. Metodologías Inventivas. Diseño Instruccional. Plataformas de Aprendizaje.

1 INTRODUÇÃO

A abordagem para o ensino de línguas estrangeiras no Brasil e a estrutura do currículo escolar passaram por mudanças em virtude da organização social, política e econômica no decorrer do tempo. De tal forma, as propostas curriculares e os métodos de ensino são instigados a atenderem às expectativas e as demandas sociais contemporâneas, além de propiciarem a aprendizagem dos conhecimentos historicamente produzidos às novas gerações.

Nesse contexto, a aprendizagem de um idioma estrangeiro, especialmente, o da língua inglesa, no que diz respeito à Educação Básica, é fator imprescindível para favorecer a formação de um indivíduo globalizado, detentor de múltiplas competências, a fim de atender às exigências do mercado profissional qualificado. Verifica-se, ainda, o potencial das metodologias tradicionalmente relacionadas à Educação a Distância (EaD) e, em especial, à Educação Digital, para ampliar o acesso e propor diferentes Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs).

No cenário atual, primeiras décadas do século XXI, reforça-se ainda mais a preponderância da língua inglesa nos mais diversos meios sociais, culturais, acadêmicos



e científicos como língua oficial de comunicação entre os indivíduos, tornando-a um fator essencial ao longo da formação educacional e profissional. A esse cenário soma-se a obrigatoriedade do ensino de língua inglesa na Educação Básica, a partir de 2020, no Brasil, como destaque da importância do idioma no desenvolvimento do setor econômico e produtivo, potencializando o acesso às informações e, conseqüentemente, contribuindo para que as ações regionalizadas dos indivíduos tenham impacto global. Sob esse aspecto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) chama a atenção para que os currículos levem em consideração as habilidades de comunicação que são fundamentais para o século XXI, concebendo a língua como prática social.

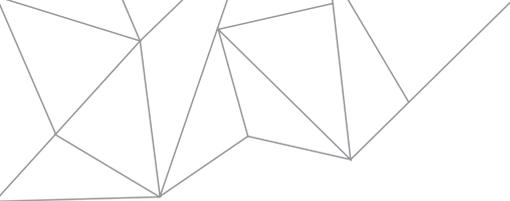
A proposta da BNCC é que a língua inglesa seja aprendida de forma similar à língua materna, isto é, por meio de práticas discursivas e linguísticas cotidianas e da reflexão sobre elas, levando os alunos a uma autonomia no uso comunicativo de ambos os idiomas.

Assim, o estudo da língua inglesa pode possibilitar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos e de continuidade nos estudos. (BRASIL, 2018, p. 239).

De tal modo, há que se considerar a “ampliação da visão de letramento, ou melhor, dos multiletramentos, concebida também nas práticas sociais do mundo digital, que aproximam e entrelaçam diferentes semioses e linguagens” (BRASIL, 2018, p. 240). A aquisição de competências acontecerá quando os alunos forem colocados em situações nas quais precisarão ativá-las.

A partir desses pressupostos, planejou-se um curso que possibilitasse uma imersão cultural e linguística proposta pelo Projeto Ganhando o Mundo, foco deste texto, sempre sob a tutoria de profissionais especialistas na área, selecionados e orientados pelos profissionais do Programa Paraná Fala Idiomas (PFI).

O Curso de Inglês do Projeto Ganhando o Mundo foi realizado em sua primeira edição durante o ano de 2021, a partir da coordenação conjunta entre o Programa PFI e a Universidade Virtual do Paraná (UVPR). Como integrante da UVPR, o design do curso e a metodologia foram concebidos pela equipe do Núcleo de Educação a Distância (Nead) da Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), tendo como público-alvo 100 alunos do Ensino Médio da rede estadual pública do Paraná, os quais foram selecionados pela Secretaria de Estado da Educação e do Esporte do Paraná (Seed-PR) para realizar intercâmbio estudantil no exterior, em data a ser definida. Este texto pretende apresentar a experiência e refletir sobre os desafios, possibilidades e aplicação de metodologias inovadoras em cursos de educação digital, sobretudo, o planejamento e o DI.



2 APRENDIZAGEM BASEADA EM DESAFIOS

O *Challenge Based Learning* (CBL), ou a Aprendizagem Baseada em Desafios, tem como princípio fundamental fazer com que os alunos participem ativamente de experiências abertas, ou seja, uma aprendizagem vivencial. Na aprendizagem vivencial, o aluno tem a oportunidade de aplicar o que aprendeu em situações reais, a partir do enfrentamento de problemas que levam a propor soluções e interações com outros alunos dentro de um determinado contexto. (MOORE; KEARSLEY, 2013).

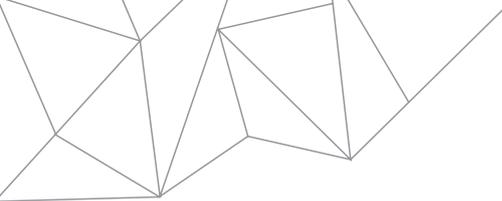
A partir da aprendizagem vivencial no enfoque metodológico situado na Aprendizagem Baseada em Desafios, é destacado um encaminhamento, tendo como base a realidade, para que o estudante seja desafiado a estudar um tema real e de interesse do Projeto ganhando o mundo, por exemplo, a fim de dar um significado prático ao seu estudo. Sendo assim, centra-se nas competências de aprendizagem em um trabalho também colaborativo.

Entre alguns pressupostos da CBL, estão os seguintes tópicos: quebra da hierarquia entre professor e aprendiz; envolvimento da comunidade no processo educativo; conexões significativas; provocação por meio de desafios; experiências autênticas; espaço para expressão e *feedback*; destaque para o pensamento crítico e para a criatividade; tecnologia em uso ativo para pesquisar e comunicar; documentação em texto, áudio ou vídeo e reflexão permanente. (CBL, 2018).

Para Nichols e Cator (2008, p. 2, tradução nossa):

O processo de Aprendizagem Baseada em Desafios começa com uma grande ideia e se espalha para o seguinte: uma questão essencial, um desafio, questões norteadoras, atividades, recursos, determinar e articular a solução, agir implementando a solução, reflexão, avaliação e publicação.

Para os autores, a ideia inicial deve ser explorada em diferentes caminhos. As questões, por sua vez, podem contextualizar a temática, e o desafio pode resultar em ações concretas. Nesse caminho, as atividades, simulações ou games auxiliam os alunos a resolverem o desafio, tendo a seu dispor recursos bem estruturados, que podem ser vídeos, podcasts, sites, entre outros. Isso porque, ao possibilitar participação e compartilhamento, a metodologia “pode se desenvolver organicamente e alavancar os interesses de alunos e professores em todo o mundo. Conforme o mundo muda, novas grandes ideias, questões essenciais e desafios podem ser colocados” (NICHOLS; CATOR, 2008, p. 7, tradução nossa).



3 EDUCAÇÃO DIGITAL

A proposta do projeto foi a de criar ambientes e situações de uso social com propósito real, que colocassem os alunos para tomar decisões, confrontar suas soluções com interlocutores reais, avaliar suas ações, de acordo com os resultados, e vivenciar na prática o conhecimento adquirido nos módulos de formação. Por esse viés, propôs-se que o Curso de Inglês se constituísse um espaço para que o aluno reconhecesse e compreendesse a diversidade linguística e cultural, a fim de que ele se envolvesse discursivamente e percebesse as possibilidades de construção de significados com relação ao mundo em que vive.

Por isso, neste projeto, se coadunam os princípios da educação digital por entender que

[...] as pessoas necessitam e necessitarão de oportunidades de estudos em qualquer tempo e local, por meio de práticas pedagógicas inventivas, diferenciadas, reticulares, conectivas e destacam a urgência de se avançar em aprendizagem autêntica, aprendizagem colaborativa, entre outros aspectos, aliados a currículos inovadores. O hibridismo no contexto da educação digital oferece a estudantes, que já fazem uso de tecnologias e das redes sociais em espaços informais, a participação mais acentuada em ambientes de aprendizagem colaborativos. Assim, nas atividades síncronas ou em encontros presenciais consolidam e ampliam determinados projetos de aprendizagem, aproveitando o coengendramento dos espaços geográficos e digitais, por meio da integração das tecnologias analógicas e digitais, em contextos multimodais que favoreçam o estudo de culturas plurais. (KNUPPEL; KNUPPEL JUNIOR, 2021, p. 35).

Frente ao contexto da educação digital, a metodologia de ensino Aprendizagem Baseada em Desafios, que se estrutura como um processo educativo cujos princípios se ancoram na personalização e acompanhamento do estudante, em que se considera a perspectiva da aprendizagem vivencial como uma alternativa na qual há uma conexão entre as questões sociais e culturais, ressalta-se a importância desse aspecto, tendo em vista o processo de intercâmbio presencial do qual os alunos do Curso de Inglês selecionados participarão em um outro momento.

Sendo assim, houve a necessidade de se pensar para além de uma pedagogia ativa, o que é importante, mas que gradativamente se correlaciona às práticas mais amplas e coerentes com este tempo por meio, por exemplo, do conceito de ato conectivo.

Para Schlemmer, Di Felice e Serra (2020, p. 10),

[...] produzido nas interações ecossistêmicas entre humanos e não humanos (atores-redes). Nessas, não há centralidade, mas rede, que pela conectividade se interliga a outras redes, desenhando uma arquitetura ecossistêmica. Isso nos instiga a pedagogias relacionais, conectivas, em rede, capazes de produzir metodologias e práticas inventivas, intervencionistas, reticulares e conectivas, num habitar atópico.



A partir dessa premissa, percebe-se que, na relação pedagógica, as tecnologias são apenas um meio em favor do homem; são forças ambientais, ecossistemas que auxiliam na comunicação entre pessoas e a cultura digital em rede, isso porque:

[...] as tecnologias por si só não refletem processos de ensino e aprendizagem, mas relacionam-se às práticas, processos pedagógicos flexíveis e criativos, como oportunidades para se repensar os currículos, os conteúdos, a forma de organização de cursos e disciplinas. Os aspectos tecnológicos precisam estar associados ao ato educativo e também sobrelevar interfaces sociais e políticas. (KNUPPEL; KNUPPEL JUNIOR, 2021, p. 33).

Esses pressupostos instigam a repensar os processos de ensino e de aprendizagem na construção de uma educação digital e, para tal, foram adotadas estratégias pedagógicas para uma melhor organização dos módulos, que consistiam em manter uma exposição do conteúdo em formato de desafio, no qual o aluno deveria percorrer uma trilha para a resolução do desafio durante o módulo, sendo quatro temas (unidades) por semana em cada módulo.

A prática pedagógica foi organizada de forma a expor o conteúdo de maneira atrativa para, assim, levar o aluno a construir conceitos. Dessa forma, o professor, ao planejar, considerou os recursos tecnológicos e os textos multimodais ou hipermodais, ou seja, textos que pressupõem a criação de um espaço que possibilite aos estudantes “[...] dialogar permanentemente de acordo com o que acontece no momento; trocar experiências; debater dúvidas, questões ou problemas; apresentar perguntas orientadoras [...]” (MASETTO; BEHRENS, 2010, p. 145).

Dessa maneira, a apresentação dos conteúdos aconteceu de diversas formas, tais como: textos explicativos, imagens, jogos, *cases*, slides interativos, podcasts, vídeos, e-books, entre outras.

As estratégias voltadas para oralidade e escrita foram, também, consideradas no design da plataforma e em sua navegabilidade, estruturada em um ambiente ao mesmo tempo individual e coletivo, avançando nas interações nos momentos das práticas colaborativas, com professores, colegas e tutores. Para essas interações, foi sugerido o uso de vídeos, áudios, conversações, *lives*, trabalhos em grupos, dicas, *chats*, para envolver os alunos na atmosfera do idioma trabalhado.

Nas estratégias de finalização do desafio, foram utilizadas atividades avaliativas que têm papel importante para consolidação dos conteúdos abordados durante a trilha percorrida. Para tal, foram aplicados nas atividades avaliativas envios de áudios, vídeos, trabalho escrito, debates em grupo, apresentações, relatórios de experiências, entre outros. O processo adotado teve como orientação oportunizar o desenvolvimento criativo, da autonomia e da liberdade possibilitando a autogestão da aprendizagem.

4 APLICAÇÃO NO PROJETO

A construção do presente curso se concretizou após dois anos de diálogos e pesquisas para refinar a ideia da metodologia levando em consideração o público-alvo e os propósitos que se pretendiam alcançar durante o percurso da formação.

O curso foi hospedado na plataforma Licon (Livre Conhecimento), do Núcleo de Educação a Distância da Unicentro. Ao acessar o curso, os participantes visualizam informações essenciais para o caminho a ser percorrido, as parcerias que fizeram possível a realização da formação, os países que poderão ser contemplados no intercâmbio, os créditos, contendo parte da equipe executora do curso. Tais informações abriam no formato *pop-up* - janela que se abre ao acessar um link; no globo do centro da página, os alunos tinham acesso à parte interna do curso, que trazia os conteúdos do projeto. (Figura 1).

Figura 1 - Entrada do curso.



Fonte: Adaptada de Unicentro (2021).

Assim como a metodologia foi ponderada com foco no grupo-alvo que atingiria, a plataforma e o seu layout foram pensados justamente para o público jovem, utilizando cores, cards e uma dinâmica responsiva (Figura 2), e, nos caminhos pelos quais os participantes iriam passar, adotou-se a perspectiva dos textos multimodais para que o processo de interação e de autoria acontecesse, visando ao alcance dos desafios propostos.

Os textos multimodais em situações de aprendizagem, se bem produzidos, organizados, são atrativos e populares porque apresentam linguagem sensorial, intuitiva e trazem de forma harmônica o cruzamento de vários textos multimodais, disponibilizados na internet, apresentando uma relação dialógica que ativa a réplica ativa dos alunos. (KNUPPEL, 2016, p.78).

Os textos multimodais se caracterizam pela multiplicidade de linguagens (animações, design, imagens, vídeos, infográficos, áudios, entre outros) e carregam a perspectiva de novas leituras e novas práticas de letramentos, ou seja, os textos multimodais

exigem “[...] capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar” (ROJO; MOURA, 2012).

Figura 2 - Cards dos módulos do curso.



Fonte: Adaptada de Unicentro (2021).

Ao acessar a parte interna da plataforma do curso, os alunos visualizavam o card dos módulos de conteúdo, bem como o card “ESPAÇO DO ALUNO”, que contém informações de orientações para os estudantes. A disposição dos cards foi pensada para que fosse visualmente clara e, ao mesmo tempo, intuitiva, atrativa e sequencial, a fim de encaminhar os alunos ao avanço dos conteúdos, instigando-os a desenvolverem sua aprendizagem.

Na sequência, ao acessar o módulo de estudo, os participantes ingressam para a página que antecede os conteúdos e materiais (Figura 3). Esse espaço foi organizado para gerar engajamento dos educandos para os desafios propostos.

Figura 3 - Entrada nos módulos do curso.



Fonte: Adaptada de Unicentro (2021).

O curso foi distribuído em 6 módulos de 40 horas com duração de 4 semanas para cada Unidade. Optou-se na organização dos conteúdos pelo uso de textos multimodais que auxiliassem nas práticas de multiletramentos.

Cada módulo acompanha a descrição do que será abordado para que os alunos compreendam os objetivos que devem ser alcançados. Inicia-se no Módulo 1, com a maioria da escrita em português, contudo, ao longo do avanço dos estudos, há um aprofundamento e maior uso do inglês na plataforma, visto que faz parte do desafio essa imersão no idioma. O processo de ensino e aprendizagem leva o aluno a se desafiar e agir em prol do desenvolvimento do pensamento crítico e aprofundamento dos conhecimentos.

A plataforma de aprendizagem foi elaborada com base no modelo Metro UI (*Microsoft Design Language*, do inglês “Linguagem de Design da *Microsoft*”, ou MDL), que identifica a concepção do curso proposto. Nessa perspectiva, foi desenvolvida uma proposta de layout que possibilitou que os estudantes criassem uma experiência mais significativa com o uso do AVA. Observa-se, na Figura 4, que se trata da plataforma Moodle, customizada para o Modelo Metro UI.

Figura 4 - Plataforma do curso.



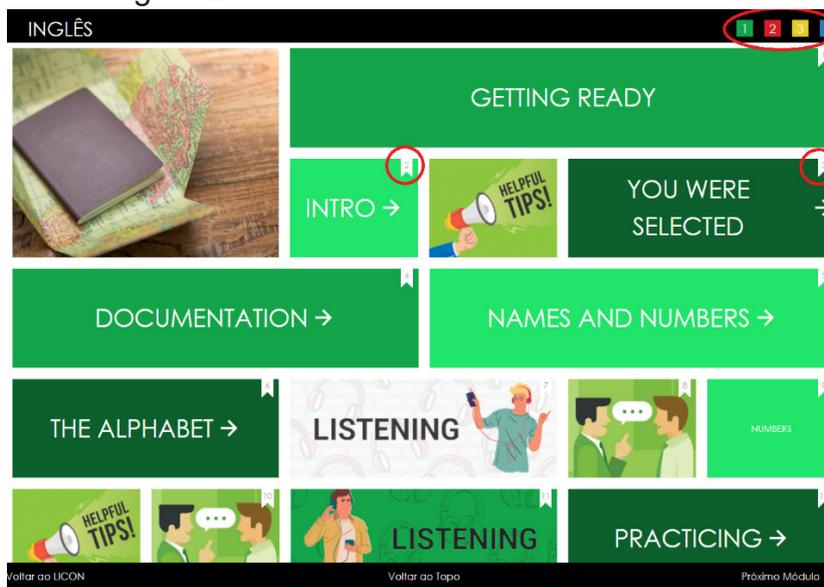
Fonte: Adaptada de Unicentro (2021).

O design da página dos módulos foi pensado numa lógica dinâmica e lúdica para possibilitar uma navegação mais interativa e dialógica por parte do usuário, a partir dos hipertextos que se abrem nos cards disponibilizados, permitindo que a trilha de estudo

possa ser indicada pelo professor e construída pelo aluno, escolhendo entre as diferentes propostas disponibilizadas nos cards de cada Unidade. Ademais, a diagramação do conteúdo é feita de forma a gerar uma experiência única ao estudante, que sentia nesse ambiente uma oportunidade de aprender brincando, de forma lúdica e criativa.

Para melhor navegabilidade da plataforma e com vistas a facilitar a associação entre a teoria e as práticas, elaboraram-se também meios para a sequência da trilha de estudos, a fim de fazer com que os alunos seguissem os caminhos esperados para obtenção do conhecimento proposto, conforme se apresenta na Figura 5.

Figura 5 - Detalhamento da trilha de estudo.



Fonte: Adaptada de Unicentro (2021).

Pensando na orientação dos estudos, cada tela foi numerada em sequência, com a descrição de uma ação a ser feita, seja informação ou atividade no Moodle, por meio do uso de sites externos, áudios, vídeos, entre outros, relacionados à temática do módulo. Dessa maneira, os alunos conseguem se orientar em seu processo de estudos.

Também foram construídas, na parte superior direita da plataforma, as Unidades de 1 a 4, e, para cada Unidade, foi utilizada uma cor de identificação. Essa orientação visual contribui para a navegabilidade dentro da plataforma, gerando melhor usabilidade pelo usuário.

Para as atividades propostas, foram utilizadas ferramentas do AVA *Moodle*, que dispõe de diversos recursos que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem. Além desses, os alunos participaram de lives com os professores e tutores, e momentos síncronos que ocorriam semanalmente para interação e resolução de dúvidas. Outro meio de interação com os tutores e entre os alunos eram os fóruns de discussões, já que, ao lançar um tema ou questionamento, os participantes dialogavam e trocavam ideias por meio das respostas.

Destacam-se, também, as animações criadas para o curso, as quais apresentam a personagem Rachel (Figura 6) para contextualizar situações relacionadas a uma viagem internacional, mostrando aspectos gerais de vocabulário e, em especial, trabalhando os conteúdos de forma atrativa. Os vídeos foram produzidos pela equipe do Nead/Unicentro, com roteiro e narração da equipe dos professores e tutores do Projeto Paraná Fala Idiomas.

Figura 6 - Animação com a personagem Rachel.



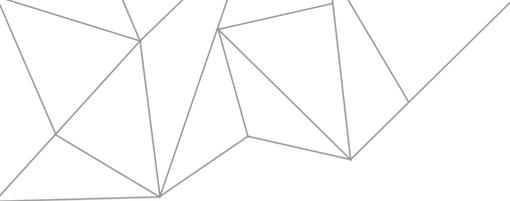
Fonte: Adaptada de Unicentro (2021).

Em maio de 2021, o curso teve início com a sua primeira turma, composta por 100 estudantes de diferentes cidades da rede pública estadual de ensino do Paraná e por tutores que atuavam ativamente com os alunos. Concluiu-se a primeira turma no mês de novembro de 2021, e os resultados dos estudantes superaram as expectativas, bem como os relatos apresentados pelos estudantes e equipe de que o design e a metodologia utilizada auxiliaram no processo de ensino e de aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposição de um curso na educação digital deve considerar uma série de fatores, a saber: público-alvo, objetivos, tempo de duração e equipes disponíveis para o desenvolvimento da iniciativa. Ao se pensar na necessidade de formação em língua inglesa para alunos do Ensino Médio que realizarão intercâmbio para outro país, a proposição considerou a expertise das equipes da UVPR (projetos na EaD) e o PFI (ensino de idiomas). Sendo assim, ressalta-se a importância de uma equipe profissional multidisciplinar, que pode focar seus esforços no DI do curso e na configuração adequada da plataforma.

Em um espaço colaborativo e pensando nos desafios da viagem para um outro país e cultura, os estudantes foram incentivados a refletir sobre questões norteadoras, a partir de um guia de atividades, sendo, também, orientados a publicar seus trabalhos em diferentes locais e formatos, inclusive, com relação às avaliações do curso, elas eram



constantes, pois, ao longo do período em que as Unidades estavam abertas, os participantes realizavam os desafios propostos, tais como: gravar áudios, vídeos ou enviar algum material. Também havia atividades avaliativas, como questionários e avaliações descritivas, as quais pontuam para o alcance das médias necessárias para aprovação.

Ainda no que se refere às práticas adotadas, foi realizado, antes de iniciar o curso, um teste de nivelamento com os alunos para verificar em que nível eles estavam no idioma e, após o término dos módulos e do workshop de encerramento, novamente foi feito outro teste que demonstrou avanço no desenvolvimento do idioma inglês, o que revela que a metodologia adotada, pautando-se em desafios, construção de saberes colaborativos e autonomia no avanço dos estudos, aliada ao uso de tecnologias, gerou bons resultados e, dessa maneira, proporcionou aquisição de conhecimentos pelos alunos para realizarem o intercâmbio com sucesso.

A metodologia Aprendizagem Baseada em Desafios mostrou-se eficiente, tendo em vista os desafios de formação do século XXI e o perfil dos estudantes. Logo, foi necessário criar um AVA totalmente personalizado, que desse conta da trilha e das atividades propostas. Além disso, foram necessários treinamentos para a equipe de professores, tutores e também aos alunos sobre a navegabilidade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 20 mar. 2022.

CHALLENGE BASED LEARNING (CBL). **A aprendizagem baseada em desafios proporciona um quadro eficiente e eficaz para a aprendizagem enquanto resolve os desafios do mundo real**. 2018. Disponível em: <https://www.challengebasedlearning.org/pt/about/>. Acesso: 20 mar. 2022.

KNUPPEL, M. A. C.; KNUPPEL JUNIOR, L. C. **Sociedade Tecnológica: diálogos, cruzamentos e entrecruzamentos**. Bahia: Universidade do Estado da Bahia, 2021. (E-book do Curso de Especialização em Educação Digital).

KNUPPEL, M. A. C. Material Educacional Digital: multi/hipermodalidade e autoria. *In*: FRASSON, A. C. *et al.* **Formação de professores a distância: fundamentos, práticas e organização**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2016.

MOORE, Michael G.; KEARSLEY, Greg. **Educação a distância: sistemas de aprendizagem online**. 3. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 17. ed. Campinas, SP: Papirus, 2010. p. 133-173.



NICHOLS, Mark H.; CATOR, Karen. **Challenge Based Learning**: Take action and make a difference. Cupertino, CA: Apple, 2008. Disponível em: https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/03/CBL_Paper_2008.pdf. Acesso em: 04 abr. 2022.

ROJO, R.; MOURA, E. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SCHLEMMER, E; DI FELICE, M; SERRA, I. M de S. Educação *OnLIFE*: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. Dossiê – Cultura Digital e educação. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 36. 2020. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/bitstream/15766214-07a2-4284-a5f3-4937be10074d/003015142.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2022.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE (UNICENTRO). **LICON**: Curso ganhando o mundo. 2021. Disponível em: <https://licon.unicentro.br>. Acesso em: 28 out. 2021.

Data de recebimento: 21/01/2022

Data de aprovação: 01/04/2022