

pessoa em que se gera conexões emocionais e cognitivas particulares também de pessoa para pessoa.

O processo de aprendizagem ganha, cada vez mais, destaque, pois antes ele acontecia, quase sempre, em locais específicos como as escolas e universidades. Hoje com o desenvolvimento da Internet e de aparelhos eletrônicos portáteis (*mobile*) pode-se acessar o conhecimento “na palma da mão”. Pode-se perceber que o processo educacional mudou bastante nos últimos anos e que está, ainda mais, desafiador.

Para Bacich, Tanzi Neto & Trevisani (2015, p. 34)

A educação é um processo de desenvolvimento humano que ocorre na aprendizagem 360º; uma aprendizagem ampla integrada desafiadora. No mundo complexo de hoje a escola precisa ser pluralista, mostrando visões, formas de viver e diferentes possibilidades de realização pessoal, profissional e social, que nos ajudem a evoluir sempre mais na compreensão, vivência e prática cognitiva, emotiva, ética e de liberdade.

Dessa forma, os processos de aprendizagem são: formais, informais, intencionais, não intencionais, híbridos e contínuos. Ainda, mais recentemente, surgiram as formas de aprendizagem por experimentação, por *design* e aprendizagem *maker*, sendo estas formas atuais e que são bastante utilizadas como metodologias ativas. Mas o que é uma metodologia ativa?

Em Bacich e Moran (2018, p.17) tem-se a seguinte definição:

Dois conceitos são especialmente poderosos para a aprendizagem hoje: aprendizagem ativas e aprendizagem híbrida. As metodologias ativas dão ênfase ao papel do protagonista do aluno, ao seu envolvimento, desenhando, criando, com orientação do professor; a aprendizagem híbrida destaca a flexibilidade, a mistura e compartilhamento de espaços, tempos, atividades, materiais, técnicas e tecnologias que compõem esse processo ativo. [...] Metodologias Ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção dos processos de aprendizagem de forma flexível, interligada e híbrida.

Nesse modelo de ensino deve-se ter, como em qualquer outra metodologia, planejamento e tempo para esse novo foco de sistema de aprendizagem. É preciso, ainda, salientar os “pilares” desse processo que são: o indivíduo, o grupo e a tutoria.

Segundo Freire (1997, p.41), “Face ao novo não repele o velho por ser velho nem o novo por ser novo, mas aceita-os na medida em que são válidos”.

Ainda em Bacich e Moran (2018, p. 18)

A construção individual – na qual cada aluno percorre e escolhe seu caminho, ao menos parcialmente; a grupal – na qual o aluno amplia sua aprendizagem por meio de diferentes formas de envolvimento, interação e compartilhamento de saberes, atividades e produções com seus pares, com diferentes grupos, com diferentes níveis de supervisão docente; e a tutorial, em que aprende com a orientação de pessoas mais experientes em diferentes campos e atividades (curadoria, mediação, mentoria).

Em todos os níveis elencados pode haver orientação e/ou supervisão que são de extrema importância ao docente. Outros fatores como o aprimoramento da relação da família com a escola, sistemas de avaliações, e consciência da importância do estudo do próprio estudante são elementos de grande valia na construção do conhecimento.

Para Souto, Rabêlo, Mota e Gomes (2019, p. 05)

[...] dentro do processo de aprendizagem podemos considerar a língua estrangeira como um canal para imersão e acesso a outros mundos e culturas, de modo que os livros paradidáticos apresentem-se como suporte para professores no intuito de auxiliar na ampliação do vocabulário dos estudantes, além de contribuir para despertar nestes o gosto pela leitura, desenvolver senso crítico, possibilitar contato com culturas diferentes bem como transformar a sala de aula num ambiente leve e prazeroso para a aquisição e troca de conhecimento.

A personalização está em construção contínua, pois cada aluno procura repostas para suas próprias inquietações e, assim sendo, pode relacionar seus questionamentos com seus projetos de vida. No próximo tópico têm-se a construção do conhecimento com a cultura *maker* na língua estrangeira.

3.2.1 As Metodologias ativas no ensino de língua estrangeira

Diante do que já se discorreu sobre metodologias ativas, neste tópico pretende-se fazer abordagens das metodologias ativas no ensino de língua estrangeira. No Brasil a língua estrangeira ensinada nas escolas é o inglês e, preferencialmente, como segunda opção o espanhol.

Em Brasil (2017, p. 476) tem-se a orientação da língua inglesa e como caráter optativo a língua espanhola.

Assim, na formação geral básica, os currículos e as propostas pedagógicas devem garantir as aprendizagens essenciais definidas na BNCC. Conforme as DCNEM/2018, devem contemplar, sem prejuízo da integração e articulação das diferentes áreas do conhecimento, estudos e práticas de: IX – língua inglesa, podendo ser oferecidas outras línguas estrangeiras, em caráter optativo, preferencialmente o espanhol, de acordo com a disponibilidade da instituição ou rede de ensino (Resolução CNE/CEB nº 3/2018, Art. 11, § 4º)

O ensino de língua estrangeira propicia a compreensão de uma diversidade cultural da sociedade contemporânea. Ainda, em Brasil (2017, p.242), percebe-se a construção social da língua:

Concebendo a língua como construção social, o sujeito ‘interpreta’, ‘reinventa’ os sentidos de modo situado, criando novas formas de identificar e expressar ideias, sentimentos e valores. Nesse sentido, ao assumir seu status de língua franca – uma língua que se materializa em usos híbridos, marcada pela fluidez e que se abre para a invenção de novas formas de dizer, impulsionada por falantes pluri/multilíngues e suas características multiculturais.

Nesse cenário de descobrimento do eu como pessoa, da fala da escrita e da cultura, propriamente, dito não se pode desassociar a tecnologia desse redescobrimto cultural, ao contrário, esses processos, muitas vezes, estão interligados.

Para Mill (2018, p. 27) a relação entre ensino, aprendizagem, tecnologia são essenciais

Seja na Educação Presencial ou na Educação a Distância (EaD), pensar a relação entre o ensino e aprendizagem e as tecnologias é algo instigante e necessário, sobretudo porque são duas facetas indissociáveis – chega a ser uma relação (quase) simbiótica, sinérgica e biunívoca. Desta forma, refletir sobre a relação entre Educação e Tecnologia constitui uma discussão necessária e importante, na medida em que, desde suas origens, a Educação lançou mão de diferentes dispositivos tecnológicos como forma de melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

Essa relação da língua com as tecnologias estão presentes nas competências da língua inglesa. Em Brasil (2017, p.01) verifica-se a competência 2 e 5 com o uso da tecnologia no desenvolvimento da língua inglesa.

2.Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social

5.Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável.

Pensando em desenvolver melhor a língua estrangeira, de modo geral, de forma ética, crítica, criativa desenvolvendo o letramento da língua por meios tecnológicos, pretende-se abordar o ensino da língua através de algumas metodologias que serão abordadas nos próximos tópicos no intuito de responder à pergunta: quais os impactos das metodologias ativas no ensino de língua estrangeira (LE)?

3.2.2 A cultura *Maker* como Metodologia Ativa na Língua Estrangeira.

Traduzindo de forma ampla cultura *maker* seria educação mão na massa, ou faça você mesmo. Essas práticas são relativamente recentes e estabelece o aluno como protagonista de sua aprendizagem.

Criar, ir em busca, testar, desenhar, pesquisar são alguns verbos bastantes presentes na cultura *maker*. Mas o que é possível fazer para estabelecer essa cultura como prática de ensino?

É preciso entender que empregar uma nova ou qualquer metodologia não deve ser feita apenas, por modismos, muito mais do que isso é preciso conhecer sua essência, seu diferencial e planejar a melhor maneira na realidade de cada sala de aula.

Pires (2020, p. 51) propõe uma prática interessante em língua portuguesa:

Por fim, vamos imaginar que a professora de língua portuguesa percebe nos alunos uma grande dificuldade de ler textos literários, mas descobre, em uma roda de conversa com a sala, que todos ali consomem ao longo da semana muitas narrativas de séries em um canal de streaming. Utilizando uma aula híbrida com rotação por

estações os alunos são convidados a se dividir em três ações: pesquisas o roteiro dessas séries em uma busca avançada do Google, relacionando linguagem verbal e cinematográfica; em uma outra estação, a professora de artes analisa uma cena de uma série famosa, mostrando como ela reproduz diversos estereótipos sobre como é ser jovem atualmente, pedindo que eles façam a releitura dos frames da série; e depois de rotacionar pelas duas estações anteriores, os alunos são convidados a perceber o modo como essas séries utilizam divergências culturais, inclusive literárias, ao assistir a um episódio de uma tela delas e responder a uma análise das narrativas que motivaram a criação da história.

A atividade acima envolve a interdisciplinaridade (artes e português) e pode ser adaptada ao ensino de língua estrangeira, haja vista, que em muitos canais de *streaming* é crescente o número de filmes e séries estrangeiras e há opções de escolhas de mudanças de legenda e áudio de seus usuários o que possibilita a interação com outras línguas.

A rotação por estação descrita acima é uma metodologia ativa e, ao mesmo tempo, em que os alunos pesquisam, assistem, e respondem à análise indo em busca de seus próprios questionamentos a cultura *maker* se faz presente.

Na mesma prática pode-se fazer uma adaptação para discussões em grupos, seminários, e escritas individuais em que, sem dúvida, o protagonismo estudantil e um fator ímpar na cultura *maker*.

Porém, é preciso destacar que os professores devem ajudar na busca dessa construção do conhecimento. Os processos de intervenção e mediação são necessários, independente da disciplina lecionada.

Em Schlatter e Morães (2012, p. 69) visualiza-se o destaque para a interdisciplinaridade

Também é inovador tornar curricular o trabalho de projetos interdisciplinares, ou seja, estamos propondo um currículo e práticas de sala de aula com base em uma pedagogia de projetos para o Ensino Fundamental além dos anos iniciais. Isso demanda questionar e refletir sobre uma escola que segue padrões de divisão e organização de conhecimentos historicamente construídos e sedimentados e que, face ao mundo e as metas educacionais contemporâneos, precisa ser redimensionada para que reafirme a sua função de possibilitar mudanças.

Na cultura *maker*, ou “faça você mesmo” a interação com a tecnologia é fundamental aos alunos. No ensino de línguas é crescente o número de aplicativos que ajuda seus usuários a

desenvolverem a fala e a escrita de outras línguas possibilitando a interação por: textos, jogos, jornais, vídeos, filmes e revistas.

A tecnologia é então imprescindível para as metodologias ativas. Infelizmente o Brasil é um país muito desigual e isso dificulta a aplicação em alguns momentos de certas práticas pedagógicas. Sousa, Miota & Carvalho (2011, p. 213) explicam

Para tanto, temos que considerar o fato de vivermos em um país de muita desigualdade social, que tem um número elevado da população sem acesso a computadores e muito menos à Internet. Políticas públicas têm sido realizadas nesse sentido. O governo tem enviado equipamentos para as escolas, mas ainda falta mão de obra qualificada para a técnica computacional e, sobretudo, professores preparados pedagogicamente para uso de tecnologias na educação. A maioria dos professores não faz parte dessa geração tecnológica, e, por isso, tem muita resistência para compreender essas inovações.

A tecnologia deve ser acessível a todos para práticas exitosas das metodologias ativas. Como colocar o aluno como protagonista de sua própria aprendizagem se os mesmos não dispõem dos meios para isso? São necessárias políticas públicas mais sérias no combate a essa desigualdade. Somente a educação pode transformar a vida de nossos jovens.

Por fim, a cultura *maker* como metodologia no ensino de língua estrangeira pode ser um caminho interessante, mas o aluno deve ser um ser consciente de suas práticas, além disso, ações com práticas colaborativas podem e devem ser adotadas na cultura *maker*.

Em Ferreira (2018, p. 18), que cita Samá e Silva (2015), nota-se a importância dessas ações com trabalhos colaborativos:

O trabalho colaborativo deve ser incentivado com foco na resolução de problemas, respeitando o contexto sociocultural do aluno. Suas ideias devem ser respeitadas e não consideradas certas e erradas. O ideal é que, por meio delas, os alunos reflitam e debatam a forma mais democrática para a resolução das atividades. Com isso haverá uma gama de soluções possíveis, o que levará o professor a nortear construção dos raciocínios dos seus alunos, deixando de ser autoridade do saber e sendo membro integrante dos grupos de trabalho.

Além da colaboração das práticas acima é preciso registrar que a colaboração entre direção e professores é vital para que qualquer metodologia seja bem executada, caso não, haverá

planejamento e tempo desperdiçados. No próximo tópico será abordado a Sala de Aula Invertida como prática diferenciada na assimilação de conteúdo.

3.3 A Sala de Aula Invertida em Prática no Ensino de Língua Estrangeira

Ensinar uma outra língua a outra pessoa é um processo completamente relativo. A motivação dela é um dos fatores que pode ser determinante para o seu próprio desempenho. Pensando nessa proposta motivadora têm-se a sala de aula invertida que pode ser adaptada a qualquer disciplina estudada. O que é a sala de aula invertida?

Em Bergmann (2018, p. 18) consta-se a essência desse sistema de aprendizagem:

A aprendizagem invertida é, essencialmente, uma ideia muito simples. Os alunos interagem com material introdutório em casa antes de ir para a sala de aula. Em seguida isso toma a forma de um vídeo instrutivo criado pelo professor. Esse material que substitui o tempo em sala de aula é, então, realocado para tarefas como projetos, inquirições, debates, ou simplesmente, trabalhos em tarefas que, no velho paradigma, teriam sido enviadas para casa. Essa simples alteração no tempo de fazer as coisas está transformando salas de aula mundo afora.

E qual a vantagem dessa prática? Ensinar é um processo desafiador, muitos jovens não vêm relação do que estão aprendendo com o cotidiano. Outra questão é que muitos alunos não vislumbram a importância de uma segunda língua em sua formação, por não enxergarem essas possibilidades acabam deixando o estudo da segunda língua de lado (seja o inglês ou o espanhol).

Outra grande dificuldade além das elencadas é que alguns alunos têm dificuldade para fazer atividades ou mesmo iniciar suas atividades, não somente, no ensino de línguas, mas em todas as disciplinas seja do Ensino Fundamental ou Médio. O dever de casa invertido pode ajudar a despertar o interesse em assuntos que antes não existia.

Em Copper (2001 *apud* Bergmann, 2018, p. 20) tem-se o diferencial do dever de casa invertido

Qual a diferença entre o dever de casa invertido e o dever de casa tradicional? Curiosamente, o dever de casa invertido desafia algumas das pesquisas sobre o dever de casa eficaz. [...] o dever de casa nunca deve ser usado ensinar, mas sim a ampliação de matérias aprendidas na sala de aula. O dever de casa invertido é, portanto, uma mudança de paradigma nas melhores práticas de dever de casa.

Esse afastamento radical do entendimento tradicional agora é possível devido ao simples fato de que na aula introdutória do professor pode ser compartilhada de modo interativo e envolvente possibilitando, assim que os alunos venham para a sala de aula com conhecimentos básicos suficientes. Assim, o dever de casa invertido não é apenas o oposto do dever de casa convencional, é a sua transformação em um momento de pesquisa.

Outro ganho com essa metodologia é com relação ao tempo. Com o material compartilhado previamente pelo professor. Deste modo o tempo de aula é otimizado para aprofundamento do assunto.

No ensino de LE no Ensino Médio ou Fundamental pode-se trabalhar com interpretação de textos, questões com temáticas específicas do Enem (Exame Nacional do Ensino Médio), fazer contextualização de músicas, e/ou trabalhar temas sociais importantes.

Entretanto, o professor deve estar atento a essas mudanças e colocar em prática essas novas metodologias, sempre que achar necessário. Daí a importância do planejamento e da formação contínua dos professores.

Boessio (2011. p. 44), citando Ferry (1997), apresenta reflexões sobre a formação dos professores:

[...] existem, pelo menos, duas acepções para a palavra formação: a primeira no sentido de dispositivos para a formação, e a segunda acepção é entendida, por alguns como o currículo. Da mesma forma perspectiva do referido autor, entendo que cada um é responsável pela sua formação, pois a formação não pode ser recebida.

Sem dúvida a formação inicial e contínua do docente é extremamente importante. Este pode e deve ser um pesquisador, um investigador constante do conhecimento e saber que há novas formas de adquirir e repassar esse conhecimento.

Holanda Filho, Cruz & Gomes (2018, p.17) afirmam:

Hoje o ensino está mudando e com ele a maneira de compartilhar o conhecimento também. O professor já não detém o conhecimento somente para si, qualquer pessoa pode ir à Internet, acessar um site de ensino ou até mesmo fazer graduação a distância.

Em Imbernón (2010, p. 28)

Sem mais preâmbulos, acredito que as mudanças repercutem muito e que podem nos ajudar a criar alternativas. Se analisarmos esse contexto, podemos encontrar importantes elementos que influenciam na educação e na formação dos professores. Entre eles destacamos: [...] Professores que compartilham o poder de transmissão do conhecimento com outras instâncias socializadoras como a televisão, os meios de comunicação de todo tipo, as redes informáticas e telemáticas; uma maior cultura social; uma educação não formação entre outros.

Fica claro que muito mais que empregar uma metodologia como a sala de aula invertida é necessário estudo, pesquisa e tempo para colocar em práticas essas ações. O compartilhamento com outros docentes também é importante e cada profissional pode fazer as devidas adequações que achar conveniente.

3.4 Gamificação e Sala de Aula: Um Grande Desafio?

Em um clique rápido é possível encontrar centenas de sites e/ou aplicativos que exploram o desenvolvimento da língua através de jogos ou *quizzes*. Esse processo de inserir técnicas de jogos em situações de não jogo, propriamente dito é definido como gamificação.

O termo vem do inglês *gamification* e é utilizado em muitos países. A vantagem dessa metodologia é o dinamismo e a motivação que gera em seus usuários que tem como consequência um ensino mais interativo e personalizado.

Em Paulino *et al.* (2017, p. 28)

Os sites e plataformas virtuais são bastantes utilizados para postagem de aulas, atividades e propostas didáticas e servem como fonte de consulta para professores e alunos/aprendizes. Além disso, têm-se destacado os aplicativos para dispositivos móveis, que permitem que o usuário aprenda em qualquer local e horário em que tenha disponibilidade. Muitos desses aplicativos se valem de estratégias de gamificação para tornarem seus conteúdos mais atraentes ao público e permitirem uma interação mais dinâmica dos usuários.

Verifica-se que a gamificação se torna, ainda mais, acessível quando utilizada em dispositivos mobile. A apresentação gráfica e recursos com elementos de jogabilidade, pontuação, permitem que seus usuários aprendam conteúdos linguísticos de seu interesse.

É importante deixar claro que, cada vez mais, os aplicativos são pensados para pessoas com necessidades auditivas e visuais de modo que os áudios, e/ou frases são inseridas e se aperfeiçoando conforme a necessidade de cada um. Esse fato é importante porque as pessoas são diferentes e, partindo dessa premissa, aprende-se de modo diferente também.

Existem, ainda, recursos de gamificação disponíveis exclusivamente ao ensino de língua estrangeira em que professores e estudiosos podem montar seu próprio material.

Em nova contribuição de Paulino *et al.* (2017, p. 28) contata-se esse fato:

Criado pelo grupo de Vison J. Leffa, da Universidade Católica de Pelotas (UCPEL), trata-se de 'um sistema de autoria para a produção e montagem de Recursos Educacionais Abertos (REA)', voltados especialmente para o ensino de Línguas. Nesse *webware* encontram-se propostas de atividades e a possibilidade de o professor montar suas próprias atividades gameficadas e a disponibilizá-las. A plataforma permite, assim, que educadores adotem estratégias gameficadas personalizadas para as suas necessidades, nível dos alunos e conteúdos específicos. Além disso, há o fator de protagonismos no manuseio das tecnologias envolvidas: ao invés de aproveitar alguma atividade pré-elaborada, o professor se torna agente do processo de construção dos materiais a serem utilizados.

A gamificação é uma metodologia que pode ser aplicada em todas as idades e no ensino de língua estrangeira e comum cursos de idiomas aplicarem salas com ambientes virtuais a gamificação.

Além do rompimento de padrões antigos uma das grandes vantagens é a mecânica presentes em game serem adaptados em ambientes de ensino como: conquistas, missão, níveis, pontos, coleções, avatar, ranking, times, presentes, gráficos sociais, entre outros que despertam a atenção de seus usuários.

Porém, antes de iniciar essa metodologia o professor precisa deixar claro os objetivos e procurar aplicativos e/ou ferramentas que tenham um feedback, pois, assim, o aluno pode verificar o que pode ser melhorado e desenvolver melhor suas práticas.

Em Sousa, Bezerra, Silva & Miota (2016, p. 20) pode-se verificar o protagonismo também do professor não somente no ensino da LE, mas em todas as áreas: “O saber-fazer revela a importância do professor se assumir como protagonista na construção de alternativas, por ser alguém que processa informações, decide gera conhecimentos prático e possui uma cultura influente na sua atividade profissional.”

Então, deixar os objetivos claros aos educandos, fazer inferências do conteúdo ministrado com o cotidiano podem ser ações importantes para a geração de conhecimento prático e para motivação dos alunos. As metodologias ativas podem ajudar nesse processo, mas sem planejamento, foco e pesquisa nenhuma metodologia pode se desenvolver por si só.

4 CONCLUSÕES

A importância das metodologias ativas é o diferencial nos últimos anos como proposta de metodologia em que coloca o aluno como protagonista de seu próprio aprendizado. No ensino de língua estrangeira essas metodologias ganham, ainda mais, destaque, pois muitos jovens não vislumbram o crescimento de oportunidades ao se tornar um poliglota em um mercado de trabalho tão concorrido em que o diferencial pode ser justamente o domínio da língua(s) estrangeira(s).

Sendo assim, o presente trabalho tratou de descrever algumas metodologias como: cultura *maker*, gamificação, sala de aula invertida no tocante ao ensino de língua estrangeira. É válido salientar que independente da metodologia utilizada o professor deve ser crítico e fazer seus alunos a refletirem também. A investigação, pesquisa, leitura faz parte de todas as áreas.

De acordo com Silveira, Gewehr, Bonin & Bulgacov (2008, p. 98) “Por outro lado, a consciência crítica supõe teste de hipóteses no mundo real, conclusões provisórias e revisões constantes. Procura aprofundar-se além das aparências, busca o diálogo e a investigação: aceita responsabilidades.”

Outro aspecto importante é do ensino de LE propiciar a estudantes estarem inseridos em um mundo globalizado em que a vivência de outras línguas é fundamental no mercado de trabalho, cada vez mais, competitivo.

Essa vivência pode e deve começar na escola onde alunos podem começar a vislumbrar seus projetos de vida e, assim, possam desempenhar seu papel na sociedade. De fato, a aprendizagem de uma nova língua para muitas áreas pode ser determinante para o desenvolvimento profissional, pessoal e social. A escola deve ser inserida nas mudanças tecnológicas com intuito de melhorar a interação dos jovens com a escola, disciplinas e professores. É notório que muitas metodologias ativas podem e devem surgir com o tempo e os profissionais da educação precisam estar atentos a essas mudanças.

Conclui-se que as metodologias ativas são importantes no ensino da LE, independente se for no Ensino Fundamental, no Ensino Médio ou, até mesmo, no Ensino Superior. Os impactos das metodologias ativas podem ser verificados com o crescimento de aplicativos de aprendizagem de língua estrangeira e de oportunidades de trabalho no exterior em que a fala, escrita e compreensão de outra língua são fundamentais. Ainda no tocante a LE, com relação ao desenvolvimento da mesma, é preciso considerá-la como muito importante em projetos de vida que, seguramente, necessitam de uma segunda língua como diferencial profissional, além disso, o domínio de uma LE

pode possibilitar, ao aluno, conhecer outros lugares, pessoas e culturas.

REFERÊNCIAS

- Alejandra, P. (org.). (2009). *Modelos pedagógicos em educação a distância*. Porto Alegre: Artmed.
- Bacich, L.; Moran, J. (2018). *Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso.
- Bacich, L.; Neto, A. T.; Trevisani, F. (2015). *Ensino Híbrido*. Porto Alegre: Penso.
- Bergmann, J. (2018). *Aprendizagem invertida para resolver o problema do dever de casa*. Porto Alegre: Penso.
- Boessio, C. D. (2011). *Práticas docentes com o ensino da língua espanhola nas séries iniciais*. Jaguarão: Fundação Universidade Federal do Pampa.
- Brasil. (2017). *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC.
- Brasil. (2018). *O Que é Educação a Distância?* Brasília: MEC.
- Ferreira, R. (2018). *Atividades matemáticas no geogebra para educação básica: uma proposta de aula com o suporte do google forms e do geogebra*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Gramma.
- Ferry, G. (1997). *Pedagogia de la formación*. Buenos Aires: UBA. FFyl. Ediciones Novedades Educativas.
- Filho, I. de O. H.; Cruz, Marcos Paulo Mesquita da; Gomes, Rickardo Léo Ramos. (2018). A importância das Equações matemáticas no ensino de Matemática. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Universidad de Málaga, março. ISSN: 1989-4155.
- Freire, P. (1997). *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 24. ed. São Paulo: Paz e Terra.
- Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4ª ed. São Paulo: Atlas.
- Imbernón, F. (2010). *Formação continuada de professores*. Porto Alegre: Artmed.
- Medeiros, E. (2018). *Não Existe Educação a Distância no Brasil*. Florianópolis: Editora Independente.
- Mill, D. (2018). Reflexões sobre a relação entre educação e tecnologias: algumas aproximações. In: Cavalcante, M. J. M.; Holanda, P. H. C.; Torres, A. L. M. M. (Org.). (2018). *Tecnologias da educação: passado, presente, futuro*. Fortaleza/CE: Edições UFC. p. 27-47
- Paulino, N.; Cruz, G.; Pontes; V. (2017). *Espanhol em pauta perspectivas teórico-analíticas*. Curitiba: Appris.
- Pires, J. (2020). *Educação e Tecnologias*. São Paulo: Editora Senac.
- Samá, S.; Silva, M. P. M. (2015). *Educação Estatística: ações e estratégias no ensino básico e superior*. Curitiba: Editora CRV.
- Santos, I. E. dos. (2001). *Textos selecionados de métodos e técnicas de pesquisa científica*. Rio de Janeiro: Impetus.
- Schlatter, M.; Morães, P. (2012). *Línguas adicionais na escola: aprendizagens colaborativas em inglês*. Erechim: Eldebra.
- Silveira, A. F., Gewehr, C., Bonin, L. F. R.; Bulgacov, Y. L. M. (Orgs). (2008). *Cidadania e participação social*. Rio de Janeiro: Centro Edlstein de Pesquisas Sociais. ISBN: 978-85-99662-88-5.

- Sousa, R. P., Bezerra, C. C., Silva, E. de M.; Miota, F. M. G. da S. (Orgs). (2016). *Teorias e práticas em tecnologias educacionais*. Campina Grande: EDUEPB. ISBN: 9788578792992. eISBN: 9788578793265. <https://doi.org/10.7476/9788578793265>.
- Sousa, R.P., Miota, F.M.C.S.C.; Carvalho, A.N.G. (Orgs). (2011). *Tecnologias na educação*. Campina Grande: EDUEPB.
- Souto, C. R.; Rabêlo, D. J.; Mota, M. A. M.; Gomes, R. L. R. (2019). O uso de reader no ensino fundamental II: uma proposta para o desenvolvimento da leitura em língua inglesa. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (junio 2019). Disponível em: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/reader-ensino-fundamental.html>. Acesso em: out/2021.