

GUIA DIDÁTICO

PRÁTICAS EDUCATIVAS INOVADORAS NO
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA:

Metodologias Ativas com Tecnologias Digitais



MORGANA SOUSA DE MELO
LUCÉLIO DANTAS DE AQUINO

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro Ciências Sociais Aplicadas - CCSA

Melo, Morgana Sousa de.

Práticas educativas inovadoras no ensino de Língua Portuguesa: metodologias ativas com tecnologias digitais / Lucélio Dantas de Aquino, Morgana Sousa de Melo. - Natal: Pró-Reitoria de Extensão da UFRN, 2026.
13f. : il.

1. Metodologias ativas - Guia didático. 2. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) - Guia didático. 3. Ensino de Língua Portuguesa - Guia didático. 4. Cultura maker - Guia didático. 5. Recursos digitais - Guia didático. I. Aquino, Lucélio Dantas de. II. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. III. Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais. IV. Título.

RN/UF/CCSA

CDU 37.091.39:811.134.3

Apresentação

Em um cenário educacional em constantes transformações socioculturais e tecnológicas, explorar novas possibilidades de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa é essencial para promover uma prática educativa significativa.

No decorrer deste material serão apresentadas as metodologias ativas, especificamente aprendizagem baseada em times, rotação por estações e cultura maker e suas possibilidades de aplicações com recursos digitais no ensino de Língua Portuguesa.

Este guia didático objetiva apoiar professores para a criação de novas formas de ensinar e aprender Língua Portuguesa. Espera-se que este guia seja uma ferramenta inspiradora para que professores possam transformar as suas aulas, possibilitando novas experiências a seus alunos, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica, interativa e significativa.

Sobre os autores



Lucélio Aquino

Doutor em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), professor do Instituto Metr pole Digital (IMD) e do Programa de P s-Gradua  o em Inova  o em Tecnologias Educacionais (PPgITE). Lidera o grupo de pesquisa LENTEDU e desenvolve estudos sobre letramento digital, multimodalidade, pr ticas de leitura e escrita, metodologias ativas e forma  o de professores.



Morgana Sousa

Licenciada em Letras-L ngua Portuguesa pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), campus FELCS-Currais Novos/RN. Especialista em Linguagens, c digos e suas tecnologias (UFPI).   professora de L ngua Portuguesa da Educa  o B sica da rede privada. Mestranda no curso de p s-gradua  o de Inova  o em Tecnologias Educacionais (PPgITE) pelo Instituto Metr pole Digital/UFRN.

Sumário

1 Metodologias ativas.....	01
1.1 O que são metodologias ativas?.....	01
1.2 Tipos de metodologias ativas.....	02
1.2.1 Aprendizagem baseada em times.....	03
1.2.1.1 Etapas da aprendizagem baseada em times.....	04
1.2.2 Rotação por estações.....	05
1.2.3 Cultura Maker.....	06
2 Tecnologias digitais.....	07
2.1 Recursos digitais na educação.....	08
3 Metodologias ativas integradas às tecnologias digitais.....	09
3.1 Aprendizagem baseada em times com recursos digitais no ensino de Língua Portuguesa.....	10
3.2 Rotação por estações com recursos digitais no ensino de Língua Portuguesa.....	11
3.3 Cultura Maker com recursos digitais no ensino de Língua Portuguesa.....	12
4 Referências	

1 Metodologias ativas

1.1 O que são Metodologias ativas?

As metodologias ativas consistem em uma abordagem de ensino que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, tornando-o como o principal protagonista no processo da construção do conhecimento.

Nessa perspectiva, o professor atua como mediador ou facilitador do processo, favorecendo situações de aprendizagem que estimulem a autonomia, a colaboração e o pensamento crítico. Sendo assim, o estudante ganha participação ativa para investigação, experimentação, pensamento crítico, resolução de problemas e tomada de decisões.

Dessa maneira, a aprendizagem se torna significativa, conectada à realidade dos estudantes, de modo que os conteúdos estudados vão para além da sala de aula.



1.2 Tipos de metodologias ativas

São diversos os tipos de metodologias existentes. Serão apresentadas neste guia algumas delas:



Aprendizagem baseada em times



Rotação por estações

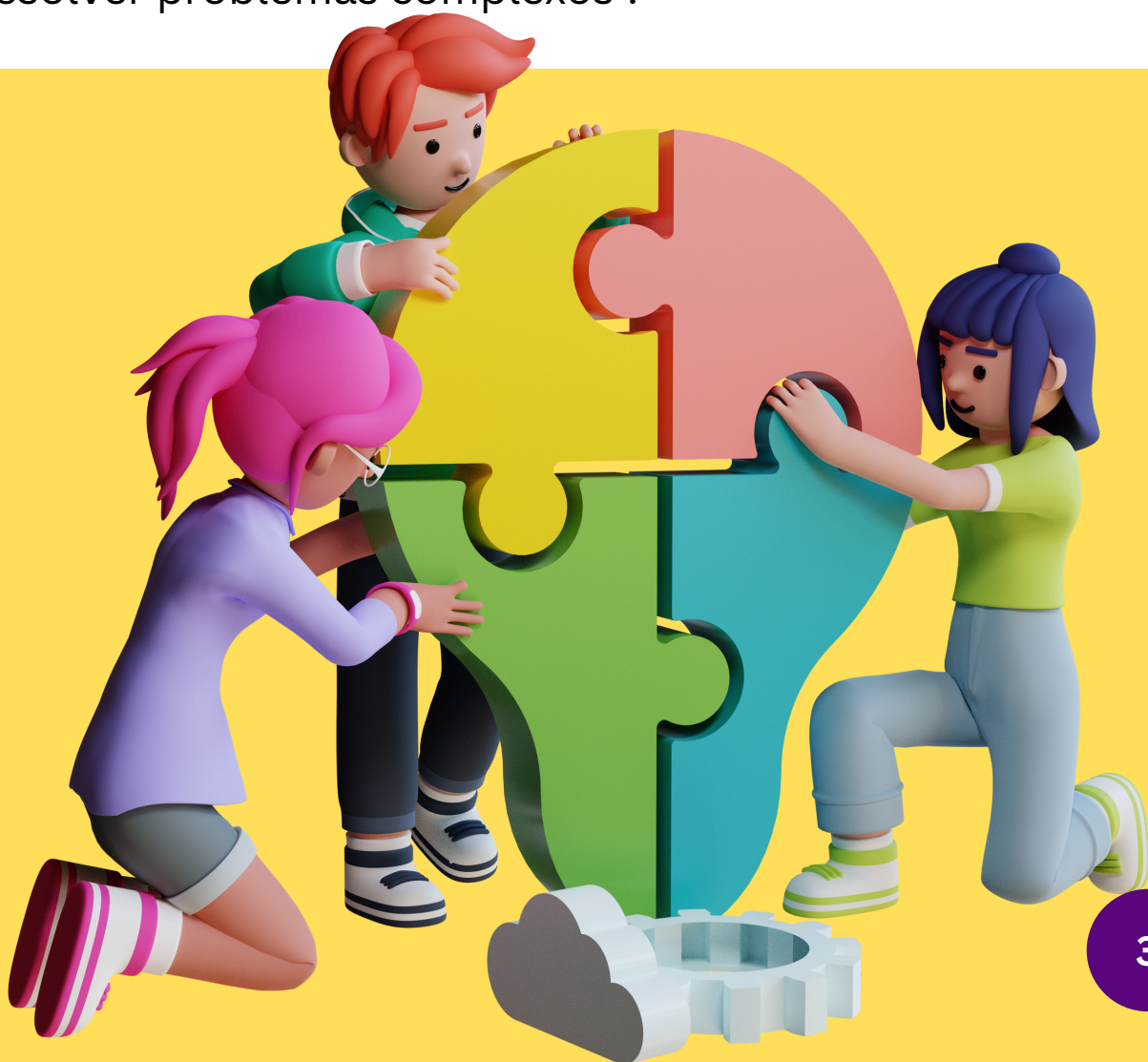


Cultura Maker

1.2.1 Aprendizagem baseada em times

A Aprendizagem Baseada em Times (TBL – Team-Based Learning) é uma metodologia ativa de ensino que promove a aprendizagem colaborativa, estruturada em equipes, visando o desenvolvimento do pensamento crítico, da autonomia e do trabalho em grupo (Michaelsen, Knight & Fink, 2004).

Segundo Michaelsen, Knight e Fink (2004), a TBL é “uma estratégia pedagógica que integra aprendizagem ativa e trabalho colaborativo, organizando os alunos em times estáveis que trabalham juntos ao longo do curso para resolver problemas complexos”.



1.2.1.1 Etapas da aprendizagem baseada em times

Após a divisão da turma em equipes, os alunos devem percorrer três etapas: preparação prévia (pré-classe), garantia de preparo e aplicação dos conceitos (em classe). Observe cada uma delas no esquema abaixo:

Pré-classe



Esta etapa focaliza na preparação individual do estudante antes da aula, ou seja, o momento pré-classe. O aluno se responsabilizará pelo estudo prévio do material que deve ser disponibilizado pelo professor antes da aula.

- Estudo individual
- Textos
- Filmes
- Vídeos curtos
- Podcasts
- Etc



Em classe



Esta etapa constitui-se na garantia de preparo por meio do teste individual, teste em equipe, a apelação e o feedback/breve explicação do conteúdo feita pelo professor. O aluno responde o primeiro teste de forma individual, e posteriormente, o mesmo teste é respondido em equipe.

Após isso, as equipes compartilham as respostas e é feito o momento de apelação, juntamente com o feedback do professor conforme as necessidades.

- Teste individual.
- Teste em equipe.
- Apelação.
- Feedback/breve explicação do conteúdo

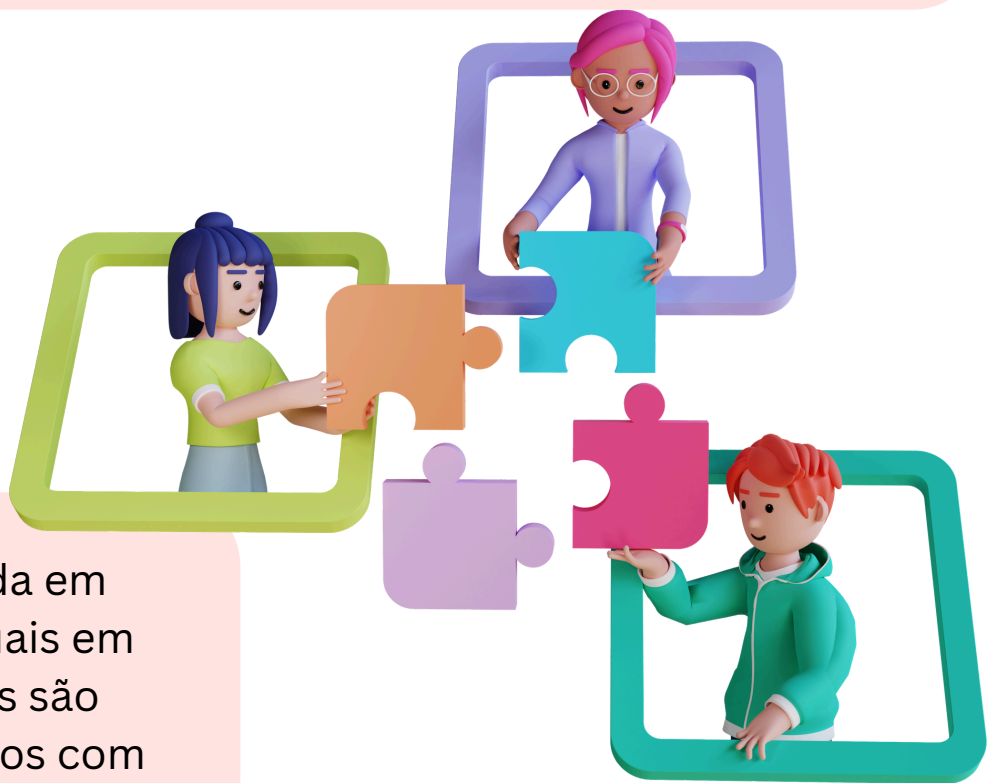


Esta etapa é definida como a aplicação dos conceitos, em que os estudantes reunidos em suas equipes são convidados para solucionar desafios mais complexos sobre o conteúdo estudado.

- Resolução de desafios.
- Estudos de casos
- Discussão entre as equipes.

1.2.2 Rotações por estações

A Rotação por Estações é uma estratégia pedagógica com abordagem dinâmica e interativa para a prática educativa que fomenta o engajamento ativo dos alunos e incentiva a colaboração (Moran, 2019).



A sala é dividida em estações, nas quais em cada uma delas são atribuídos desafios com atividades variadas sobre o conteúdo. Cada estação é projetada para abordar um aspecto específico do conteúdo da disciplina, promovendo a participação ativa dos alunos, a interação entre pares e a aplicação prática do conhecimento adquirido (Lamattina, 2023).

Os alunos em equipes perpassam por todas as estações simultaneamente a partir de um tempo estimado pelo professor.

1.2.3 Cultura Maker

Este movimento está intrinsecamente ligado à produção e ao passo a passo, o que amplia as possibilidades de integração das metodologias ativas no ensino de Língua Portuguesa. Análogo a isso, Blikstein, Valente e Moura (2020, p. 526) discorrem que a Cultura Maker “[...] traz por essência a ideia de que pessoas comuns podem construir, consertar, modificar e fabricar os mais diversos tipos de objetos e projetos.”, responsável por abrir um novo percurso para abordar temáticas na sala de aula. A partir deste ponto, torna-se verossímil apontar sua plena ligação com a atividade Do-it-Yourself (DIY), que possibilita aos indivíduos produzirem ativamente quaisquer atividades devidamente orientadas pelo professor.



2 Tecnologias digitais

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) são ferramentas que fazem parte da nossa sociedade contemporânea. Mais do que simples ferramentas, constituem recursos que facilitam as atividades cotidianas em diversas áreas, ampliam as possibilidades de comunicação e do compartilhamento de informações. A cada dia são criadas inúmeras plataformas e recursos disponíveis para acessar, criar, processar e compartilhar informações.

No contexto educacional, esses recursos digitais e podem auxiliar o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, interativo, inovador e significativo.

2.1 Recursos digitais na educação





O Quizizz é uma plataforma educacional online que permite criar e aplicar atividades interativas e gamificadas como quizzes, lições, flashcards e vídeos, tanto em tempo real quanto em modo autônomo. Além disso, propicia um relatório de desempenho individual e coletivo que permite ao professor uma melhor avaliação da sua turma.



O Plickers é uma ferramenta digital que permite a aplicação de quizzes e enquetes interativas, mesmo em contextos com pouco acesso a tecnologias, visto que só o professor necessita da conexão da internet para coletar as respostas dadas em cartões com QR code exclusivos. O professor escaneia os cartões e obtém o desempenho dos estudantes em tempo real



O Plickers é uma ferramenta digital que permite a aplicação de quizzes e enquetes interativas, mesmo em contextos com pouco acesso a tecnologias, visto que só o professor necessita da conexão da internet para coletar as respostas dadas em cartões com QR code exclusivos. O professor escaneia os cartões e obtém o desempenho dos estudantes em tempo real.



O Mentimeter é uma plataforma digital que permite criar apresentações interativas, com perguntas, enquetes, nuvem de palavras, quizzes, entre outros formatos. O público interage em tempo real a partir do celular ou computador com internet



BandLab

O bandlab é uma plataforma digital que permite a gravação, edição e publicação de áudios. Apesar de ser voltado para o gênero musical, torna-se uma alternativa simples e prática para a produção de podcasts.



O Canva é uma plataforma online de design gráfico que permite criar de forma simples uma grande variedade de materiais virtuais, como apresentações, cartazes, vídeos, quadros interativos, infográficos, mapas mentais e etc



edpuzzle

O edpuzzle é uma plataforma digital gratuita que possibilita a interação com vídeoaulas por meio de perguntas e respostas abertas e fechadas. É possível criar turmas, compartilhar vídeoaulas e acompanhar o desempenho dos estudantes.



3 Metodologias ativas com tecnologias digitais

A integração entre metodologias ativas e as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) é uma proposta educacional inovadora que amplia as possibilidades de ensino e aprendizagem. Essa abordagem permite novos espaços de pesquisa, autoria, criação, comunicação e compartilhamento em rede, promovendo a participação ativa do estudante na construção do conhecimento (Moran, 2019; Bacich; Moran, 2018).

Dessa maneira, os alunos não apenas recebem informação passivamente, mas se tornam protagonistas na elaboração do próprio conhecimento.

3.1 Metodologias ativas com tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa

As metodologias ativas com tecnologias digitais podem transformar o ensino de Língua Portuguesa, deixando-o mais significativo, dinâmico e inovador. Essa integração possibilita diferentes formas de ensinar e aprender a leitura e interpretação, a análise linguística, a oralidade e a produção textual em múltiplas linguagens e contextos. Veja a seguir algumas propostas de metodologias ativas com tecnologias digitais no ensino de língua:

3.1 Aprendizagem baseada em times com recursos digitais no ensino de Língua Portuguesa

A aprendizagem baseada em times integrada aos recursos digitais permite várias possibilidades para o ensino e aprendizagem na Língua Portuguesa. É possível a criação de questionários virtuais, individuais e em equipes sobre o conteúdo estudado, bem como a produção de murais interativos, mapas mentais, e vários gêneros textuais. Veja algumas possibilidades na tabela abaixo:

Algumas possibilidades		
Recurso	Funcionalidades	Possibilidades
Plickers	<ul style="list-style-type: none">• Quiz de múltipla escolha.• Feedback em tempo real.• Relatório individual e coletivo.• Uso de cartões em Qr Codes para as respostas.	<ul style="list-style-type: none">• Questionário virtual para aplicação na fase de teste individual e em equipe sobre os materiais disponibilizados na etapa pré-classe.
Quizziz	<ul style="list-style-type: none">• Criação de quizzes personalizados: múltipla escolha, resposta aberta, preenchimento de lacuna, etc.• Relatório de desempenho individual.	<ul style="list-style-type: none">• Questionário virtual para aplicação na fase de teste individual e em equipe sobre os materiais disponibilizados na etapa pré-classe
Canva	<ul style="list-style-type: none">• Criação de design gráfico.• Paleta de cores, fontes e estilos personalizáveis.• Ferramentas de edição em tempo real e colaborativas.	<ul style="list-style-type: none">• Produção de mapas mentais, cartaz, infográficos, murais, e outros diversos gêneros textuais para a fase de aplicação dos conceitos.

3.2 Rotação por estações com recursos digitais no ensino de Língua Portuguesa

A rotação por estações aliadas às tecnologias digitais possibilita diversificar o ensino de Língua Portuguesa através de atividades de fixação dos conteúdos com questionários virtuais, produção de mapas mentais, murais interativos para discussão, produção de recursos audiovisuais, e etc. Alguns recursos digitais que permitem essas atividades são: Canva, Wordwall e Edpuzzle. Tais atividades podem ser distribuídas nas estações oportunizando aos alunos a autonomia, protagonismo, pensamento crítico e resolução de problemas. Conheça algumas possibilidades na tabela abaixo:

Algumas possibilidades		
Recurso	Funcionalidades	Possibilidades
Canva	<ul style="list-style-type: none">• Criação de design gráfico.• Paleta de cores, fontes e estilos personalizáveis.• Ferramentas de edição em tempo real e colaborativas.	<ul style="list-style-type: none">• Produção de mapas mentais para síntese dos conceitos estudados.• Murais virtuais interativos para discussão de leitura e interpretação de textos.• Produção de gêneros textuais variados.• Criação de vídeos.
Wordwall	<ul style="list-style-type: none">• Questionário de múltipla escolha.• Caça-palavras• Jogo da memória• Complete a frase• Relacionar coluna• Roda aleatória• Verdadeiro ou falso• Abrir a caixa• Acerte o alvo	<ul style="list-style-type: none">• Atividades de fixação a partir de formatos variados.• Questionário a partir de leitura e interpretação de textos sobre variadas temáticas
Edpuzzle	<ul style="list-style-type: none">• Criação de turmas virtuais.• Inserção de perguntas em vídeos.• Relatório de desempenho individual.	<ul style="list-style-type: none">• Resolução de questões objetivas e discursivas na medida em que assiste o vídeo sobre o conteúdo estudado.

3.3 Cultura Maker com recursos digitais no ensino de Língua Portuguesa

As ferramentas digitais aliadas à Cultura Maker fortalecem o protagonismo, a criatividade, a colaboração e a resolução de problemas, por meio de variadas plataformas de criação e edição de textos, vídeos, áudios, etc. Com isso, é possível criar práticas educativas de Língua Portuguesa que desenvolvam as competências de escrita, leitura, oralidade e análise linguística em contextos reais e significativos. Alguns recursos que podem ser utilizados no ensino e aprendizagem de língua integrado a Cultura Maker são: Canva, Wordwall e Bandlab.

Veja na tabela abaixo algumas possibilidades:

Algumas possibilidades		
Recurso	Funcionalidades	Possibilidades
Canva	<ul style="list-style-type: none">• Criação de design gráfico.• Paleta de cores, fontes e estilos personalizáveis.• Ferramentas de edição em tempo real e colaborativas.	<ul style="list-style-type: none">• Produção de mapas mentais para síntese dos conceitos estudados.• Murais virtuais interativos para discussão de leitura e interpretação de textos.• Produção de gêneros textuais variados.• Criação de vídeos.
Wordwall	<ul style="list-style-type: none">• Questionário de múltipla• Caça-palavras• Jogo da memória• Complete a frase• Relacionar coluna• Roda aleatória• Verdadeiro ou falso• Ordenar palavras/frases• Jogo de anagramas• Abrir a caixa• Acerte o alvo	<ul style="list-style-type: none">• Criação de jogos digitais pelos estudantes sobre os conteúdos estudados.
BandLab	<ul style="list-style-type: none">• Criação de turmas virtuais.• Inserção de perguntas em vídeos.• Relatório de desempenho individual.	<ul style="list-style-type: none">• Resolução de questões objetivas e discursivas na medida em que assiste o vídeo sobre o conteúdo estudado.



São inúmeras as possibilidades de ensino de Língua Portuguesa com metodologias ativas e tecnologias digitais. Ao explorar essa integração, amplia-se o alcance do ensino para as demandas contemporâneas, que exigem experiências mais significativas, dinâmicas e engajadoras que despertem nos alunos o desejo de participar ativamente do seu processo de aprendizagem.



5 Referências

BANDLAB. **BandLab**: plataforma de criação musical colaborativa. Disponível em: <https://www.bandlab.com/>. Acesso em: 27 jul. 2025.

BACICH, L. **Por que Metodologias Ativas na Educação?**. In: SZUPARITS, B. (Org.). Crescer em Rede: Inovações na prática pedagógica: formação continuada de professores para competências de ensino no século XXI. São Paulo: Instituto Crescer, 2018, 148 p.

BLIKSTEIN, P.; VALENTE, J.; MOURA, É. M. de. **Educação Maker: Onde está o currículo?** Revista e-Curriculum, v. 18, n. 2, p. 523-544, jun. 2020. ISSN 1809-3876. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/curriculum/article/view/48127/32229>. Acesso em: 28 jul. 2025.

CANVA. **Canva**: plataforma de design gráfico. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 27 jul. 2025.

DAROS, T.; CAMARGO, F. **A sala de aula inovadora**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.

EDPUZZLE. **Edpuzzle**: ferramenta para criação de aulas em vídeo interativas. Disponível em: <https://edpuzzle.com/>. Acesso em: 27 jul. 2025.

LAMATTINA, A. de A. **Educação 4.0**: transformando o ensino na era digital. Formiga, MG: Editora Union, 2023.

MENTIMETER. **Mentimeter**: ferramenta de interação e enquetes em tempo real. Disponível em: <https://www.mentimeter.com/>. Acesso em: 27 jul. 2025.

MICHAELSEN, L. K. et al. **Team-based learning**: A transformative use of small groups. Westport: Greenwood Publishing Group, 2008.

MORAN, J. **Metodologias ativas de bolso**: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda. São Paulo: Editora do Brasil, 2019.

PLICKERS. **Plickers**: ferramenta de avaliação interativa. Disponível em: <https://www.plickers.com/>. Acesso em: 27 jul. 2025.

WORDWALL. **Wordwall**: plataforma para criação de atividades interativas. Disponível em: <https://wordwall.net/>. Acesso em: 27 jul. 2025.

