

Modelo C.O.N.E.C.T.A.R. - O Desafio da Participação e Interação de Estudantes nas Atividades Síncronas na EAD

C.O.N.E.C.T.A.R. Model - The Challenge of Student Participation and Interaction in Synchronous Activities in Distance Learning

MODESTO GUEDES FERREIRA JUNIOR

Faculdade Unyleya

Resumo: Garantir a participação e a interação efetivas dos estudantes nas atividades síncronas é um dos principais desafios educacionais da Educação a Distância (EAD). Com o objetivo de contribuir para a docência on-line, o Modelo C.O.N.E.C.T.A.R., proposto neste trabalho, oferece um *framework* holístico para enfrentar o desafio da conexão no ensino digital. Ao tratar a participação não como uma expectativa vaga, mas como o resultado de um *design* instrucional intencional e de um ambiente de aprendizagem acolhedor, as instituições podem maximizar o valor pedagógico das atividades síncronas. Assim, transforma-se a mera presença virtual em engajamento ativo e significativo.

Palavras-chave: Educação EAD. Modelo CONECTAR. Interação. Atividades Síncronas.

Abstract: Ensuring effective student participation and interaction in synchronous activities is one of the primary educational challenges in Distance Learning. Aiming to contribute to online teaching, the C.O.N.E.C.T.A.R. Model, proposed in this paper, offers a holistic framework for addressing the connection challenge in digital education. By treating participation not as a vague expectation, but as the result of intentional instructional design and a welcoming learning environment, institutions can maximize the pedagogical value of synchronous activities. Thus, mere virtual presence is transformed into active and meaningful engagement.

Keywords: Distance Learning Education. CONECTAR Model. Interaction. Synchronous Activities.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Superior, seja na modalidade presencial ou a distância, tem se preocupado historicamente com as metodologias e os processos de ensino e aprendizagem. Tais processos podem permitir que os discentes compreendam conceitos com significado ou, inversamente, que se distanciem da realidade prática. Evidências sugerem que esse distanciamento ocorre, pois, muitas aulas permanecem fundamentadas na memorização de fórmulas e conceitos, sem a devida contextualização com o cotidiano dos estudantes.

A Educação a Distância (EAD) consolidou-se como uma modalidade de ensino que oferece flexibilidade e democratização do acesso ao conhecimento. Nesse cenário, as atividades síncronas — como webconferências, *chats* e reuniões virtuais — desempenham um papel determinante ao reproduzir a dinâmica da sala de aula presencial, permitindo a interação direta e em tempo real entre professores e estudantes, bem como entre os próprios pares.

No entanto, garantir a participação e a interação efetivas dos alunos nessas atividades é um dos principais desafios educacionais da EAD. A simples presença na sala virtual não assegura o engajamento; a passividade pode comprometer a experiência de aprendizagem e a sensação de pertencimento à comunidade acadêmica.

A interação síncrona na EAD é vital por diversos motivos, entre os quais se destacam:

- **Esclarecimento Imediato de Dúvidas:** Permite que os alunos obtenham respostas instantâneas, possibilitando ao professor tutor ou mediador adaptar a explicação em tempo real.
- **Combate ao Isolamento:** Mitiga a sensação de solidão, um dos maiores desafios do aprendizado *on-line*, ao estabelecer uma conexão humana e direta.
- **Engajamento e Motivação:** Transforma o estudante de um "consumidor passivo de conteúdo" em um membro ativo da comunidade de aprendizado.
- **Desenvolvimento de Habilidades Socioemocionais:** Estimula o debate, a troca de experiências e a colaboração, elementos fundamentais para a formação integral.

- **Ritmo e Rotina:** Auxilia no estabelecimento de uma rotina de estudos, contribuindo para o combate à procrastinação.

A legislação atual do Ministério da Educação (MEC) sobre EAD reconhece a necessidade de equilíbrio entre atividades síncronas e assíncronas para a qualidade do ensino. A interação síncrona constitui um dos pilares que conferem características do ensino presencial ao modelo a distância, sendo fundamental para o desenvolvimento pleno do estudante.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA/ REFERENCIAL TEÓRICO

A Teoria da Distância Transacional, desenvolvida por Michael Moore (1972), propõe que a distância na Educação a Distância (EAD) não é meramente geográfica, mas primordialmente pedagógica e psicológica. Para o autor, a distância transacional é uma função de duas variáveis principais: diálogo e estrutura. O diálogo refere-se à extensão da comunicação entre professor e aluno, enquanto a estrutura representa a medida da resposta de um programa educacional às necessidades individuais do discente.

Como especificado anteriormente, a interação síncrona contribui para a redução dessa distância transacional, aproximando professores e estudantes em tempo real. Esse processo permite a troca imediata de informações, a resolução de dúvidas e o fortalecimento do senso de comunidade, fundamentais para o sucesso da aprendizagem.

Desenvolvido por Garrison, Anderson e Archer (2000), o Modelo da Comunidade de Inquirição (*Community of Inquiry – CoI*) estabelece que a aprendizagem *on-line* significativa ocorre na intersecção de três presenças fundamentais, que servem de base para os pilares socioemocionais e de colaboração do Modelo C.O.N.E.C.T.A.R.:

- **Presença Social:** A capacidade dos participantes de se projetarem social e emocionalmente.
- **Presença Cognitiva:** O grau em que os aprendizes são capazes de construir significado por meio da reflexão e do discurso.
- **Presença de Ensino:** O design, a facilitação e a direção do processo cognitivo e social.

Segundo Motta (2010, p. 1):

Muitas perspectivas teóricas sobre educação a distância têm sido apresentadas durante os últimos trinta anos. Uma das primeiras ideias para construção de uma teoria específica para a EaD que fosse abrangente e descritiva ou que apresentasse uma generalidade suficiente para incluir muitas formas de educação, capaz de

posicionar um programa nesta modalidade em relação a qualquer outro, desenvolveu-se nos trabalhos de Michael Moore, que desde 1986 vem sendo conhecida como teoria da Interação a Distância, na linha autonomia e independência.

Moore e Kearsley (2007, p. 4) desenvolvem a teoria da Interação a Distância, que combina um sistema “industrial” estruturado — incluindo o planejamento sistemático, a produção em larga escala de materiais, a padronização e o controle de qualidade — com o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) para estabelecer uma relação centrada no estudante e em sua interatividade com o docente.

Inspirado nas teorias de Vygotsky e Piaget, o socioconstrutivismo destaca a necessidade da interação social para a construção do conhecimento. Na EAD, a interação síncrona, realizada por meio de debates, discussões e trabalhos em grupo em tempo real, potencializa a aprendizagem colaborativa e a coconstrução de saberes, elementos que constituem o núcleo dessa abordagem (Vygotsky, 1978).

Na Teoria da Comunicação Mediada por Computador, a comunicação e a interação ocorrem por meio de tecnologias digitais, considerando as especificidades da linguagem on-line. Ferramentas síncronas, como as webconferências, funcionam como mediadoras que permitem uma comunicação rica e multifacetada. No entanto, é fundamental planejar o uso desses recursos para evitar a superficialidade e promover reflexões profundas.

Destacam-se também as Metodologias Ativas, cujas abordagens pedagógicas colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, incentivando sua participação ativa e crítica. Nesse cenário, as aulas síncronas são espaços propícios para a aplicação de estudos de caso, sessões de perguntas e respostas e atividades colaborativas, tornando o aprendizado mais significativo.

Segundo Santos (2020, p. 1), “atividades síncronas forjam vínculos afetivos incríveis, provocam sentimentos de pertença, permitem disparar conversas e fechar ciclos de debates”. Corroborando essa visão, Cunha et al. (2024, p. 2) preconizam que o uso dessas atividades em cursos à distância permite que os estudantes desenvolvam competências tecnológicas e habilidades de comunicação fundamentais para suas práticas profissionais futuras.

3 METODOLOGIA / RESULTADOS E DISCUSSÃO

Iniciamos a proposta do Modelo C.O.N.E.C.T.A.R. destacando os obstáculos à participação ativa, na qual, apesar dos benefícios citados, diversos fatores podem dificultar a plena interação dos estudantes nas atividades síncronas.

3.1 Fatores de dificuldades da interação

Observamos a seguir os respectivos fatores:

- **Barreiras Tecnológicas:** A qualidade da conexão com a internet, a ausência de equipamentos adequados (câmera e microfone) ou a inexperiência com as plataformas virtuais podem limitar severamente a participação dos discentes.

- **Fatores Psicológicos e Sociais:** A timidez ou a insegurança em se expressar publicamente — amplificadas pela exigência da câmera ligada — são entraves comuns. Além disso, a falta de familiaridade com o grupo ou o receio do julgamento alheio podem inibir o estudante (Oliva, 2016).

- **Aula Expositiva:** A persistência de um modelo centrado no professor, no qual o docente conduz o discurso de forma ininterrupta, transforma a sessão síncrona em uma transmissão unidirecional, o que desestimula a intervenção discente.

- **Ambiente Doméstico:** O contexto domiciliar pode apresentar distrações ou dificuldades de concentração, além da falta de privacidade, que muitas vezes impede o uso pleno de recursos de áudio e vídeo.

- **Fadiga de Tela (*Zoom Fatigue*):** O tempo excessivo em videochamadas pode gerar cansaço visual e mental, reduzindo a disposição cognitiva para a interação e o debate.

Refletimos a seguir sobre as estratégias fundamentais, algumas já adotadas em contextos experimentais, para o fomento da interação produtiva e humana no ambiente virtual.

3.2 Estratégias para fomentar a interação

Com o objetivo de reverter o quadro de passividade e maximizar o potencial das atividades síncronas, reafirmamos a necessidade de adotar metodologias ativas e criativas:

- **Diversificação de Ferramentas Interativas:** Utilizar recursos nativos das plataformas (enquetes, nuvens de palavras e *quizzes* em tempo real) e ferramentas externas, como Padlet, Kahoot! e Mentimeter, para colher *feedbacks* e opiniões de forma ágil e menos intimidante.
- **Criação de Subgrupos (*Breakout Rooms*):** Dividir os alunos em salas menores para discussões específicas e trabalhos colaborativos, promovendo a interação entre pares em um ambiente mais seguro e focado.
- **Metodologias Ativas:** Adotar abordagens como a Sala de Aula Invertida (*Flipped Classroom*), na qual os alunos consomem o conteúdo principal de forma assíncrona e utilizam o tempo síncrono para debates, resolução de problemas e aprofundamento.
- **Incentivo ao Uso da Câmera (com Flexibilidade):** Embora o vídeo auxilie na humanização, o incentivo deve ser pautado pela empatia, respeitando as limitações de privacidade ou de conexão dos alunos. O docente deve dar o exemplo mantendo sua própria câmera ligada.
- **Linguagem Dialógica e Acolhedora:** O docente deve utilizar uma linguagem que promova o diálogo, incentivando a participação via *chat* ou áudio e validando as contribuições, de modo a criar um ambiente virtual inclusivo e seguro.
- **Gamificação:** Introduzir elementos de jogos — como pontuações, desafios e recompensas (*badges*) — para tornar as tarefas e a participação mais motivadoras.

O desafio da participação em aulas síncronas na EAD é, em essência, o desafio de recriar a conexão humana no ciberespaço. Não se trata apenas de dominar uma tecnologia, mas de reimaginar a prática pedagógica, priorizando o aluno como protagonista. Ao integrar estrategicamente metodologias ativas e uma cultura de empatia, podemos transformar as atividades síncronas em poderosos catalisadores de engajamento e aprendizagem significativa.

Apresentamos o **Modelo C.O.N.E.C.T.A.R. de Engajamento Síncrono**, um *framework* que integra aspectos tecnológicos, pedagógicos e socioemocionais para transformar as aulas ao vivo em experiências ricas e participativas.

3.3 Modelo C.O.N.E.C.T.A.R. de Engajamento Síncrono

O modelo aborda o desafio da conexão em tempo real a partir de 8 pilares estratégicos, cada um focado em uma dimensão da experiência síncrona, conforme o Quadro 1 apresentado a seguir:

Quadro 1 – Pilares estratégicos do Modelo C.O.N.E.C.T.A.R

Sigla	Pilar	Foco do Pilar
C	Clima de Confiança	Criação de um ambiente acolhedor e seguro.
O	Objetivo e Organização	Planejamento claro e estrutura da sessão.
N	Novidade e Dinamismo	Uso de metodologias ativas e tecnologia interativa.
E	Escuta Ativa e Feedback	Monitoramento e validação das participações.
C	Colaboração Estruturada	Fomento da interação entre pares.
T	Tecnologia Funcional	Suporte técnico e domínio das ferramentas.
A	Avaliação da Participação	Incorporação da interação no processo avaliativo.
R	Reflexão e Rotação	Avaliação do processo e alternância de formatos.

Fonte: Autor (2025)

A seguir detalhamos o Modelo C.O.N.E.C.T.A.R. proposto:

C - Clima de Confiança (Foco Socioemocional)

Este pilar visa minimizar a inibição e a *camerofobia* (medo de usar a câmera/microfone). *"A distância transacional não é definida por geografia, mas pelo grau de diálogo e estrutura. Quanto maior o diálogo entre aluno e professor, menor é a distância transacional e maior o engajamento."* (Baseado em MOORE, 1993)

• Estratégias Chave:

- **"Quebra-Gelo" Intencional:** Iniciar cada sessão com uma pergunta informal no chat (*check-in* rápido) para estimular o uso da ferramenta escrita.
- **Regras de Convivência Colaborativas:** Definir em conjunto com a turma como a participação ocorrerá (ex: "microfone livre para dúvidas, chat para comentários").
- **Validação Constante:** O professor deve agradecer nominalmente e valorizar todas as contribuições, mesmo as mais simples, para encorajar futuras intervenções.

- **Incentivo, não Obrigação:** Encorajar o uso da câmera/microfone, mas respeitar quem não puder ou não quiser.

O - Objetivo e Organização (Foco no Planejamento)

As sessões síncronas devem ter um propósito claro que justifique a reunião em tempo real. "*A presença social é a capacidade dos participantes de se projetarem social e emocionalmente como pessoas reais na comunidade de aprendizagem virtual.*" (GARRISON et al., 2000).

- **Estratégias Chave:**

- **Agenda Visível:** Apresentar no início da aula a pauta e o tempo dedicado a cada atividade (ex: 15 min de explanação, 10 min de debate, 5 min de *quiz*).
- **Foco na Interação:** Usar o tempo síncrono *principalmente* para **debater, solucionar problemas e aprofundar** o conteúdo assíncrono (reversão da sala de aula).
- **Conteúdo Prévio:** Assegurar que os estudantes tenham acessado os materiais essenciais antes da sessão, para que o debate seja informado.

N - Novidade e Dinamismo (Foco Metodológico)

Manter o fluxo da aula dinâmico para combater a *fadiga de tela*. "*A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos para trazer mudanças.*" (MORAN, 2018).

- **Estratégias Chave:**

- **Blocos Curtos:** Limitar falas expositivas do docente a um intervalo de 03 a 05 minutos, intercalando-as imediatamente com atividades interativas.
- **Ferramentas de Microinteração:** Utilizar *quizzes*, enquetes (*polls*) e nuvens de palavras (*Mentimeter, Kahoot!*) a cada bloco de conteúdo para medir a compreensão e a opinião.

- **Recursos Visuais:** Usar a lousa virtual (Whiteboard) para co-criação de mapas mentais ou listas de ideias em tempo real.

E - Escuta Ativa e Feedback (Foco na Mediação)

O professor deve ser um atento observador das interações. *"Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção."* (FREIRE, 1996).

- **Estratégias Chave:**

- **Monitoramento do Chat:** O professor (ou um monitor/tutor) deve ler e responder ativamente às perguntas e comentários no chat.
- **Feedback Imediato:** Oferecer retorno construtivo sobre as contribuições dos alunos.
- **Perguntas de Alto Nível:** Fazer perguntas abertas que estimulem a reflexão e o confronto de ideias, evitando questões de "sim ou não" ou que tenham apenas uma resposta correta.

C - Colaboração Estruturada (Foco no Grupo)

Incentivar a interação aluno-aluno em ambientes controlados constitui a essência deste pilar. A Colaboração Estruturada visa promover a troca entre pares, superando o isolamento característico do ensino a distância. Conforme apontam Palloff e Pratt (2007), sem a interação ativa entre estudantes e docentes, o curso *on-line* corre o risco de se tornar apenas uma forma eletrônica de estudo independente.

Portanto, o uso de estratégias como as *Breakout Rooms* (salas de pequenos grupos) não é meramente um recurso técnico, mas uma necessidade pedagógica para construir o que Garrison (2000) denomina como "Presença Social". *"A chave para o processo de aprendizagem online é a interação entre os alunos e a interação entre o corpo docente e os alunos. Sem isso, o curso online é apenas uma forma eletrônica de estudo independente."* (Palloff; Pratt, 2007).

- **Estratégias Chave:**

- **Salas de *Breakout*:** Dividir a turma em pequenos grupos (3-5 pessoas) para tarefas específicas (ex: análise de um estudo de caso, criação de um argumento).
- **Relatoria Exigida:** Ao retornar para a sala principal, cada subgrupo deve ter um "relator" (que pode ser rotativo) para apresentar o resumo da discussão. Isso garante que todos trabalhem ativamente no subgrupo.
- **Documentos Colaborativos:** Utilizar *Google Docs* ou similares para que os grupos criem textos, *slides* ou planilhas em conjunto durante a sessão síncrona.

T - Tecnologia Funcional (Foco no Suporte)

Garantir que a tecnologia não se torne um obstáculo.

- **Estratégias Chave:**

- **Treinamento Básico:** Oferecer um minitutorial de 5 minutos sobre as funcionalidades da plataforma (como usar o chat, levantar a mão, compartilhar a tela).
- **Teste de Equipamento:** Incentivar os alunos a testarem áudio e vídeo antes de iniciar a aula.
- **Plano de Contingência:** Ter um plano B para falhas de conexão (ex: "Se minha internet cair, continuaremos o debate pelo fórum/WhatsApp e retornarei em 5 minutos").

A - Avaliação da Participação (Foco na Motivação)

Integrar a interação síncrona na nota final do curso.

- **Estratégias Chave:**

- **Critérios Claros:** Definir o peso e os critérios da participação (ex: "10% da nota será para a participação ativa, contando intervenções no chat, respostas a *quizzes* e contribuições nas *Breakout Rooms*").
- **Monitoramento Simples:** Criar um sistema simplificado para registrar a participação (ex: planilha de controle com "P" para participou ativamente e "A" para apenas assistiu).

R - Reflexão e Rotação (Foco na Melhoria Contínua)

O modelo deve ser flexível e adaptável.

- **Estratégias Chave:**

- **Feedback sobre o Processo:** Perguntar aos alunos (via *poll* anônima) o que está funcionando e o que pode ser melhorado na dinâmica da aula síncrona.
- **Rotação de Formatos:** Não usar o mesmo método de interação todas as semanas. Alternar entre: "Debate Guiado por Chat", "Apresentações em Subgrupos" e "Sessão Q&A (Perguntas e Respostas)".

Apresentamos a seguir um fluxograma do Modelo.

3.4 Fluxograma do modelo C.O.N.E.C.T.A.R. de engajamento síncrono

O fluxograma é dividido em três fases: Planejamento Pré-Sessão, Execução da Sessão e Pós-Sessão e Iteração, discriminados no Quadro 2 a seguir:

Quadro 2 – Fases do Fluxograma do modelo C.O.N.E.C.T.A.R.

FASES	PROCEDIMENTOS
Fase 1: Planejamento Pré-Sessão	<ul style="list-style-type: none"> • Foca em definir o propósito (<i>Objetivo e Organização</i>) e estratégias para a interação antes que a aula comece. É aqui que o professor configura as ferramentas e o plano de ação (uso do <i>chat</i>, divisão de grupos). • É essencial a definição dos critérios de avaliação (A) neste momento para que a participação seja intencional.
Fase 2: Execução da Sessão	<ul style="list-style-type: none"> • Representa o fluxo da aula ao vivo, priorizando a intercalação entre teoria e prática. • As caixas Interação 1, 2 e 3 são os pontos de ruptura do modelo expositivo, utilizando as estratégias de Novidade (N), Clima (C) e Escuta Ativa (E). • O uso de Breakout Rooms (E6, E7, E8) é um desvio no fluxo para maximizar a Colaboração Estruturada (C), considerado um ponto alto da interação.
Fase 3: Pós-Sessão e Iteração	<ul style="list-style-type: none"> • É o momento de aplicar a Reflexão e Rotação (R). Sem esta fase, as falhas de engajamento tenderão a se repetir. • O feedback e a análise dos dados de Avaliação (A) e Escuta (E) alimentam o planejamento da próxima sessão, garantindo a melhoria contínua do modelo.

Fonte: Autor (2025)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentamos as considerações finais sobre a relevância e as implicações deste modelo:

- **Relevância e Abrangência do Modelo**

O principal mérito do C.O.N.E.C.T.A.R. é a sua **abordagem multifacetada**. Ele reconhece que a baixa participação dos alunos em aulas síncronas não é um problema singular (por exemplo, apenas tecnológico), mas uma conjunção de desafios interconectados:

- **Tecnológico (T)**: Lida com o suporte e a funcionalidade das ferramentas.

- **Pedagógico (O, N, C):** Foca no design instrucional e na metodologia de ensino.
- **Socioemocional (C, E):** Aborda a timidez, o medo e a necessidade de validação.
- **Gestão e Avaliação (A, R):** Garante a melhoria contínua e a motivação intrínseca e extrínseca.

Ao cobrir estas dimensões, o modelo oferece uma solução mais robusta do que abordagens limitadas a "use mais enquetes" ou "ligue a câmera".

- **Implicações Pedagógicas: O Foco na Mediação**

O C.O.N.E.C.T.A.R. exige uma mudança de *mindset* do educador. O pilar **Objetivo e Organização (O)**, em particular, força o professor a repensar a finalidade da sessão síncrona.

- **De Transmissor para Facilitador:** O modelo incentiva o uso do tempo síncrono para atividades de **alto valor interativo** (debates, solução de problemas), em vez de meras palestras. Isso alinha-se com a metodologia de Sala de Aula Invertida e o protagonismo do aluno.
- **O Poder da Escuta (E):** O pilar **Escuta Ativa e Feedback** transforma o silêncio do aluno de um sintoma de desinteresse em um indicador de necessidade (seja de esclarecimento, seja de acolhimento). O professor deve ser um atento *leitor* do chat e das reações, adaptando-se em tempo real.

- **O Elemento Humano: Clima e Conexão**

O modelo sublinha a importância da **Humanização** na EAD, o que é fundamental para combater a **evasão** e o isolamento:

- **Clima de Confiança (C):** Este é o pilar fundacional. Sem um ambiente onde o aluno se sinta seguro para errar, perguntar e expor sua opinião, nenhuma ferramenta tecnológica conseguirá forçar a participação. A vulnerabilidade e a empatia do professor são a chave aqui.

- **Colaboração (C)**: O uso estratégico de **Salas de Breakout** não apenas fomenta a interação aluno-aluno, mas também reduz o medo da exposição no grande grupo, permitindo que a prática social ocorra em um ambiente de menor pressão.

- **A Necessidade de Iteração e Flexibilidade**

O último pilar, **Reflexão e Rotação (R)**, é o motor da sustentabilidade do modelo. O ambiente de EAD e as ferramentas digitais evoluem rapidamente; o que funciona hoje pode não funcionar amanhã.

- O modelo reconhece que não existe uma fórmula única para o engajamento. É necessário **avaliar continuamente (A)** a eficácia das estratégias (por exemplo, "A gamificação realmente aumentou a participação nesta turma?") e **adaptar (R)** o mix de técnicas para atender às necessidades específicas de cada grupo.

O Modelo C.O.N.E.C.T.A.R. pretende contribuir na docência online. Ele propõe que o sucesso na superação do desafio da participação síncrona advém de uma orquestração cuidadosa e empática de tecnologia e pedagogia, colocando a conexão humana e a interação no centro da experiência de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

CUNHA, I. P. et al. **Expectativas acerca das atividades síncronas na formação a distância do Programa Mais Médicos para o Brasil**. Revista Brasileira de Medicina de Família e Comunidade, Rio de Janeiro, v. 19, n. 46, p. 4399, 2024. Disponível em: [https://doi.org/10.5712/rbmfc19\(46\)4399](https://doi.org/10.5712/rbmfc19(46)4399). Acesso em: 20 nov. 2025.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 53. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

GARRISON, D. R.; ANDERSON, T.; ARCHER, W. **Critical inquiry in a text-based environment: computer conferencing in higher education**. The Internet and Higher Education, [S. l.], v. 2, n. 2-3, p. 87-105, 2000.

HOFFMANN, J. **Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade**. 35. ed. Porto Alegre: Mediação, 2014.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar**: estudos e proposições. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MOORE, M. G. Theory of transactional distance. In: KEEGAN, D. (ed.). **Theoretical Principles of Distance Education**. London: Routledge, 1993. p. 22-38.

MOORE, M. G.; KEARSLEY, G. **Distance education**: a systems view. Belmont: Wadsworth Publishing Company, 1996.

MORAN, J. M. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

MOTTA, A.; ANGOTTI, J. A. P. **Teoria da interação a distância e os desafios pedagógicos nesta modalidade**. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA O MERCOSUL/CONE SUL, 18., 2010, Florianópolis. Anais [...]. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2010.

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. **Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço**: estratégias eficientes para a sala de aula virtual. Tradução: Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SANTOS, E. **EAD, palavra proibida**: educação online, pouca gente sabe o que é: ensino remoto, o que temos para hoje: mas qual é mesmo a diferença? Revista Docência e Cibercultura, Rio de Janeiro, ago. 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/announcement/view/1119>. Acesso em: 20 nov. 2025.

ANEXO

graph TD

A[INÍCIO: Desafio - Baixa Interação Síncrona] --> B{Fase 1: Planejamento Pré-Sessão};

subgraph Fase 1: Planejamento Pré-Sessão

B --> P1[O - Objetivo e Organização: Definir foco (Debate, Q&A, Resolução de Problemas)];

P1 --> P2[C - Clima de Confiança: Preparar Regras de Convivência e Perguntas de Quebra-Gelo];

P2 --> P3[C - Colaboração Estruturada: Designar atividades para "Breakout Rooms"];

P3 --> P4[N - Novidade e Dinamismo: Selecionar ferramentas interativas (Polls, Quizzes, Lousa Virtual)];

P4 --> P5[A - Avaliação da Participação: Definir critérios de pontuação da interação];

P5 --> P6[T - Tecnologia Funcional: Testar equipamentos e configurar a sala (Zoom/Meet)];

end

B_END[Fim da Fase 1] --> C{Fase 2: Execução da Sessão (O Desafio da Conexão em Tempo Real)};

subgraph Fase 2: Execução da Sessão

C --> E1[Início: Acolhimento, Apresentação da Agenda (O) e Regras (C)];

E1 --> E2{Dinamismo e Engajamento (N)};

E2 --> E3[Interação 1: Poll/Chat Rápido (N, C)];

E3 --> E4[Conteúdo Básico/Explanação (Máx. 20 min)];

E4 --> E5{Interação 2: Colaboração em Grupo (C)};

E5 -- Sim --> E6[Dividir em "Breakout Rooms" (C)];

E6 --> E7[Monitoramento e Escuta Ativa (E)];

E7 --> E8[Retorno à Sala Principal: Relatoria dos Grupos (C)];

E5 -- Não --> E9[Interação 3: Q&A Aberto e Feedback (E)];

E8 --> E9;

E9 --> E10[Registro da Participação (A)];

E10 --> E_END[Fim da Sessão];

end

E_END --> D{Fase 3: Pós-Sessão e Iteração};

subgraph Fase 3: Pós-Sessão e Iteração

D --> R1[Reflexão e Rotação (R): Coletar Feedback dos alunos sobre a dinâmica (Poll/Formulário)];

R1 --> R2[Análise dos Dados (A, E): Avaliar níveis de interação e feedback];

R2 --> R3[Ajuste de Estratégias (R): Definir rotação de metodologias para a próxima sessão];

R3 --> F[FIM: Base de Conhecimento Aprimorada];end