



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

**VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO**

***EUROPEAN ADVANTAGES AND THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES: EXPERIENCE REPORT OF A COOPERATIVE AND MULTIDISCIPLINARY APPROACH IN HIGH SCHOOL***

***VENTAJAS EUROPEAS Y EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES: INFORME DE EXPERIENCIA DE UN ENFOQUE COOPERATIVO Y MULTIDISCIPLINAR EN LA ESCUELA SECUNDARIA***

Helena Teresinha Reinehr Stoffel<sup>1</sup>, Aloisio Oliveira Ramos<sup>2</sup>, Ana Carolina Mota Fernandez<sup>3</sup>, Andreia dos Anjos Barbosa<sup>4</sup>, Gilberto Luiz Zattera<sup>5</sup>, Katiuscia Souza Rêgo<sup>6</sup>, Leonardo Queiroz Gonçalves<sup>7</sup>, Valéria Lúcia Albuquerque<sup>8</sup>

e555239

<https://doi.org/10.47820/recima21.v5i5.5239>

PUBLICADO: 05/2024

**RESUMO**

Nesse artigo relata-se experiência pedagógica que teve como tema gerador as Vanguardas Europeias e o uso das tecnologias digitais numa abordagem cooperativa e multidisciplinar, realizada na rede estadual de ensino, numa turma do segundo ano do Ensino Médio, com 28 alunos, integrando quatro componentes curriculares: Arte, História, Língua Portuguesa e Literatura. O objetivo geral foi analisar e demonstrar a eficácia de uma abordagem colaborativa e multidisciplinar, apoiada pelo uso das tecnologias digitais, na promoção da compreensão histórico-cultural das Vanguardas Europeias, visando estimular a criatividade, a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de habilidades de pesquisa, comunicação e expressão. Isso foi possibilitado por meio do uso das tecnologias digitais como práticas pedagógicas inovadoras e interativas, as quais permitiram fazer conexões entre diferentes áreas do conhecimento e ampliar a compreensão sobre o tema em estudo. As práticas pedagógicas foram realizadas ao longo de 10 semanas utilizando 07 períodos de Língua Portuguesa e 10 de História, de Arte e de Literatura, totalizando 37 aulas, as quais são descritas na metodologia, na qual apresenta-se o relato da experiência e as fases do trabalho cooperativo. Salienta-se que este projeto multidisciplinar pode ser replicado pelos professores de qualquer área do conhecimento, os conteúdos abordados poderão ser substituídos e o planejamento pode ser utilizado para que os docentes possam inovar suas metodologias de ensino e proporcionar aos estudantes que se tornem protagonistas da sua própria aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Vanguardas Europeias. TICs. Abordagem cooperativa. Multidisciplinar. Protagonismo.

<sup>1</sup> Mestrado em Educação com especialização em TICs - Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA). Especialização em Letras e em Educação Inclusiva. Graduada em Letras Português/Inglês. Professora de Metodologia de Pesquisa Científica e Revisora de textos acadêmicos.

<sup>2</sup> Mestrando em Educação com especialização em TICs - Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA). Especializações em História e Metodologia do Ensino Superior. Bacharel em Arquivologia pela UFBA.

<sup>3</sup> Mestranda em Educação pela Universidad Europea del Atlántico (UNEA) - Espanha. Graduação em música (UNIFACCAMP) São Paulo. Pós Graduação em Psicopedagogia com ênfase na educação especial (Universidade São Luís).

<sup>4</sup> Mestranda em Educação pela Universidad Europea del Atlántico (UNEA). Graduada em Letras com habilitação em língua inglesa pela UNIME (UNIAO Metropolitana Educação e Cultura) Lauro de Freitas/BA.

<sup>5</sup> Mestrando em Educação com especialização em Formação de Professores - Universidad Internacional Iberoamericana UNINI | México. Graduado em Letras - Português/Inglês e Literaturas. Especialização em Ensino de Língua Portuguesa - Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO).

<sup>6</sup> Mestranda em Educação pela Universidad Europea del Atlántico (UNEA) - Espanha. Graduada em Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades (UFOB). Licenciada em História. Esp. em História e Cultura Afro - Brasileira.

<sup>7</sup> Mestrando em Educação pela Universidad Europea del Atlántico (UNEA) - Espanha. Graduação em Psicologia pelo Centro Universitário UNA-BH. Graduação em Letras pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.

<sup>8</sup> Mestranda em Educação com especialização em TICs - Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA). Graduada em História.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiuscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

### ABSTRACT

*This article reports on a pedagogical experience that had as its generating theme the European Vanguardism and the use of digital technologies in a cooperative and multidisciplinary approach, carried out in the state education network, in a second year high school class, with 28 students, integrating four components curriculum: Art, History, Portuguese Language and Literature. The general objective was to analyze and demonstrate the effectiveness of a collaborative and multidisciplinary approach, supported by the use of digital technologies, in promoting historical-cultural understanding of the European Vanguardism, aiming to stimulate creativity, the active participation of students and the development of communication skills. research, communication and expression. This was made possible through the use of digital technologies as innovative and interactive pedagogical practices, which allowed connections between different areas of knowledge and expanded understanding of the topic under study. The pedagogical practices were carried out over 10 weeks using 7 periods of Portuguese Language and 10 periods of History, Art and Literature, totaling 37 classes, which are described in the methodology, which presents the report of the experience and the phases of cooperative work. It should be noted that this multidisciplinary project can be replicated by teachers from any area of knowledge, the contents covered can be replaced and the planning can be used so that teachers can innovate their teaching methodologies and allow students to become protagonists of their own learning.*

**KEYWORDS:** *European Vanguardism. Digital technologies. Cooperative approach. Multidisciplinary. Protagonism.*

### RESUMEN

*Este artículo da cuenta de una experiencia pedagógica que tuvo como tema generador las Vanguardias Europeas y el uso de las tecnologías digitales en un enfoque cooperativo y multidisciplinario, realizada en la red educativa estatal, en una promoción de segundo año de secundaria, con 28 estudiantes, integrando Plan de estudios de cuatro componentes: Arte, Historia, Lengua Portuguesa y Literatura. El objetivo general fue analizar y demostrar la eficacia de un enfoque colaborativo y multidisciplinario, apoyado en el uso de tecnologías digitales, para promover la comprensión histórico-cultural de las Vanguardias europeas, con el objetivo de estimular la creatividad, la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de Habilidades comunicativas: investigación, comunicación y expresión. Esto fue posible gracias al uso de las tecnologías digitales como prácticas pedagógicas innovadoras e interactivas, que permitieron conexiones entre diferentes áreas del conocimiento y ampliaron la comprensión del tema en estudio. Las prácticas pedagógicas se realizaron durante 10 semanas utilizando 7 períodos de Lengua Portuguesa y 10 períodos de Historia, Arte y Literatura, totalizando 37 clases, las cuales se describen en la metodología, que presenta el relato de la experiencia y las fases de trabajo cooperativo. Cabe señalar que este proyecto multidisciplinario puede ser replicado por docentes de cualquier área del conocimiento, los contenidos tratados se pueden sustituir y la planificación se puede utilizar para que los docentes innoven sus metodologías de enseñanza y permitan que los estudiantes se conviertan en protagonistas de los suyos propios. aprendiendo.*

**PALABRAS CLAVE:** *Vanguardias europeas. Tecnologías digitales. Enfoque cooperativo. Multidisciplinario. Protagonismo.*

### INTRODUÇÃO

Ao proporcionar aos alunos a possibilidade de se envolverem na construção da aprendizagem utilizando recursos digitais, contribui-se com o desenvolvimento de habilidades importantes previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), como por exemplo, aprender a indagar, que “é uma das contribuições essenciais das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para a formação dos estudantes do Ensino Médio (Brasil, 2018, p. 549). Ao aprenderem a questionar, os estudantes desenvolvem a autonomia diante da tomada de decisão ao longo das suas vidas em todos os setores da sociedade. Isso pode ser potencializado em sala de aula ao proporcionar aos alunos o uso de



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa, Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

“recursos didáticos em diferentes linguagens (textuais, imagéticas, artísticas, gestuais, digitais, tecnológicas, gráficas, cartográficas etc.), selecionar formas de registros, valorizar os trabalhos de campo (entrevistas, observações, consultas a acervos históricos etc.) e estimular práticas voltadas para a cooperação” (Brasil, 2018, p. 549).

Isto posto, decidiu-se realizar um projeto multidisciplinar com ênfase no uso das tecnologias digitais que teve como tema gerador as Vanguardas Europeias. Para conduzir esse estudo elencou-se o seguinte problema de pesquisa: Uma abordagem colaborativa e multidisciplinar apoiada pelo uso das tecnologias digitais potencializa a compreensão histórico-cultural das Vanguardas Europeias e aumenta o engajamento e a motivação dos estudantes do Ensino Médio? Para responder essa questão investigativa elaborou-se um planejamento pedagógico que foi realizado numa turma com 28 alunos, do segundo ano do Ensino Médio da rede estadual de ensino. O projeto envolveu os componentes curriculares de Arte, História, Língua Portuguesa e Literatura, o qual foi realizado durante 10 semanas, totalizando 37 aulas, nas quais os estudantes trabalharam de forma colaborativa utilizando as TICs.

O objetivo geral foi analisar e demonstrar a eficácia de uma abordagem colaborativa e multidisciplinar, apoiada pelo uso das tecnologias digitais, na promoção da compreensão histórico-cultural das Vanguardas Europeias entre estudantes do Ensino Médio, visando estimular a criatividade, a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de habilidades de pesquisa, comunicação e expressão.

Para dar conta desse propósito elencou-se alguns objetivos específicos: a) Proporcionar aos alunos a compreensão histórico-cultural que deu origem às Vanguardas Europeias e identificar os fatores sociais e políticos que motivaram os artistas desses movimentos; b) Analisar as obras de arte dentro de seus contextos específicos, identificando características e influências dos movimentos artísticos; c) Estimular a criatividade dos estudantes ao fazer a releitura das obras vanguardistas e ao criar obras literárias utilizando os recursos digitais; d) Viabilizar a realização de um projeto interdisciplinar entre a área do conhecimento das Linguagens e das Humanas; e) Possibilitar a realização de uma reflexão sobre o legado artístico deixado pelas Vanguardas; f) Desenvolver habilidades de comunicação e expressão ao debater e compartilhar ideias sobre arte e cultura respeitando a opinião dos outros; g) Promover a interação e autorregulação entre os estudantes; h) Oportunizar aos estudantes a realização de atividades em ambientes virtuais de forma colaborativa e cooperativa, habilidades muito importantes no atual contexto da sociedade; i) Potencializar o engajamento, a motivação dos estudantes por meio das atividades gamificadas e da realização das atividades cooperativas em meios digitais.

Este estudo justifica-se porque as tecnologias digitais estão cada vez mais no cotidiano da vida dos estudantes e da maioria das pessoas da sociedade, logo, nas instituições de ensino não pode ser diferente. Faz-se necessário, portanto, que os professores inovem suas práticas pedagógicas e introduzam esses recursos para gerar maior engajamento entre os estudantes, assim, pode-se conseguir maior interação, e conseqüentemente, uma aprendizagem mais significativa, uma vez que,



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Kátiuscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

o uso das tecnologias atrai os alunos, portanto, é preciso, aos poucos, trabalhar o uso delas com responsabilidade em sala de aula.

Com esse projeto multidisciplinar utilizando os recursos tecnológicos foi possível constatar que os alunos estiveram engajados na pesquisa e na realização das tarefas propostas. Em cada aula houve uma atividade diferente e a interatividade esteve em todas, visto que, os estudantes precisaram discutir, debater e selecionar as informações que seriam editadas e compartilhadas com os colegas e professores. Também se observou que as atividades gamificadas geraram empolgação, e uma certa disputa em querer acertar mais questões, um fato positivo nessa metodologia.

Os detalhes sobre a realização das atividades propostas serão apresentadas na metodologia, na qual se descreve o relato da experiência, as fases que compuseram o trabalho e o planejamento detalhado das 37 aulas que foram necessárias para concluir o que se havia planejado.

Por fim, destaca-se que as atividades realizadas de forma colaborativa e cooperativa utilizando os recursos tecnológicos contribuíram para potencializar a aprendizagem e colocaram os alunos como protagonistas, e os professores, assumiram o papel de orientadores e mediadores do processo de ensino e aprendizagem.

### **1- CONTEXTO BREVE SOBRE AS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS DAS VANGUARDAS EUROPEIAS**

As manifestações artísticas, também denominadas Vanguardas (Figura 1), aconteceram no final do século XIX e início do século XX na Europa. O termo Vanguarda, de acordo com Teles (2022), vem do Francês *AvanGart* que significa “À Frente” e foi utilizado pelos militares para se referir aos pelotões da frente. Ao trazer esse termo para as artes, entende-se que os artistas vanguardistas são aqueles que se colocam à frente de movimentos, de manifestações e das novas tendências, e por isso, muitas vezes se destacam diante da sociedade. Esse destaque nem sempre é positivo, visto que suas manifestações são alvos de críticas, sobretudo por parte daqueles que se sentem ameaçados ou criticados com as informações transmitidas por meio das expressões artísticas.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloisio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

**Figura 1:**  
Às Vanguardas Europeias



Fonte: Mapa mental elaborado pelos autores

A comparação do movimento das Vanguardas com o pelotão de frente em uma guerra potencializa a compreensão do que representam esses artistas para a sociedade e o quanto se arriscaram para manifestar seus sentimentos e para denunciar ações das quais discordavam ou achavam injustas, em especial no século XX, no qual surgiram novos modos de vida e de ver o mundo. Os artistas da Vanguarda estavam sempre ligados às inovações e por meio de linguagens artísticas expunham suas manifestações, no entanto, essa coragem de estar na linha de frente, por vezes, colocou-os em perigo, assim como os soldados na linha de frente numa guerra.

A palavra manifesto, conforme afirma Teles (2022) vem do latim *manus* (mão) e a *festus/por fastus* (o sagrado, o festivo) e era usado para se referir ao sagrado e festivo de uma proclamação, de um texto programático, escrito por quem desejava mostrar ao povo, e ao público especial de determinada classe, o sentido “sagrado” e a “importância” das novas ideias, procurando assim, chamar atenção para os movimentos (p. 8). Segundo esse autor, o objetivo dessas manifestações artísticas foi mostrar que a língua não é um simples instrumento de comunicação. Com base no exposto, decidiu-se realizar um projeto cooperativo e multidisciplinar tendo como tema gerador as Vanguardas Europeias.

## 2- ABORDAGEM COOPERATIVA E OS REFLEXOS NA APRENDIZAGEM

O conceito de trabalho cooperativo não é recente, visto que, já na idade média era usado por Sócrates que “ensinava seus discípulos em grupos pequenos, engajando-os em diálogos em sua famosa arte do discurso” (Johnson, D; Johnson, R, 1998, p. 98). A abordagem cooperativa gera efeitos positivos na aprendizagem e pode ser comparada ao conceito de “guarda-chuva”, dado que, engloba uma metodologia diversificada e possibilita o trabalho em grupos (Damon; Phelps, 1989). Nessa



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

metodologia de ensino busca-se aliar pesquisa e prática desenvolvendo habilidades de trabalhar em equipe, ou seja, a interdependência social, que foi proposta inicialmente por Kurt Koffka (1935) que defende que o grupo deve trabalhar como um todo dinâmico, no qual a interdependência dos membros pudesse variar.

A aprendizagem cooperativa é definida como um conjunto de técnicas de ensino em que os alunos trabalham em pequenos grupos e se ajudam mutuamente, discutindo a resolução de problemas facilitando a compreensão do conteúdo. Todas as atividades são estruturadas pelo professor que acompanha e estabelece os comportamentos desejados para os alunos no desenvolvimento da aula (Firmiano, 2011, p. 5).

Esse tipo de aprendizagem potencializa a interação na sala de aula, tanto entre os alunos como na interação professor-alunos. Um dos elementos mais importantes que merece destaque é que ao se proporcionar atividades cooperativas o professor não fica no centro do processo de ensino e aprendizagem e não vai mais ensinar conteúdos, mas sim, proporcionar a construção de novos saberes, porque os alunos serão os protagonistas da sua própria aprendizagem. Johnson, D e Johnson, R, (1998) afirmam que cooperar significa trabalhar em conjunto para alcançar objetivos compartilhados. Nas situações cooperativas, as pessoas procuram resultados benéficos para si mesmos e para os outros integrantes dos seus grupos, ambos visam atingir os objetivos propostos, e isso enriquece a aprendizagem.

Isto posto, os principais objetivos da abordagem centrada no aluno são: “promoção de uma modificação no papel do professor, que passa a ser um facilitador; desenvolvimento de habilidades de metacognição; ampliação da aprendizagem por meio da colaboração, em que os alunos pela troca entre pares se ensinam mutuamente” (Torres, 2014, p. 76). Esse tipo de aprendizagem é muito mais significativa para os estudantes, estimula as interações e ativa a motivação e o desejo de aprender. Além disso, atividades realizadas de forma cooperativa,

estimulam e desenvolvem habilidades sociais; criam um sistema de apoio social mais forte; encorajam a responsabilidade pelo outro; encorajam os estudantes a se preocupar uns com os outros; desenvolve a liderança; elevam a autoestima; a ansiedade em testes e na sala de aula é reduzida; criam uma relação positiva entre alunos e professores; estabelecem elevadas expectativas; estimulam o pensamento crítico e ajuda os alunos a clarificar as idéias através do diálogo; desenvolvem a competência de comunicação oral; melhoram a recordação dos conteúdos; criam um ambiente ativo e investigativo (Firmiano, 2011, p. 6).

Entretanto, propor um trabalho em grupo não significa trabalho cooperativo se cada um dos integrantes trabalhar de forma individual, resolvendo as atividades ou tarefas propostas, sem discutir ou compartilhar ideias. Para caracterizar uma abordagem cooperativa, de acordo com Johnson, D e Johnson, R (1998) é necessário que se verifiquem cinco condições, sem as quais essa metodologia não produzirá os efeitos positivos que dela se esperam. Essas 05 condições, ou características específicas, como denominadas por Firmiano (2011) não atuam isoladamente, visto que, são interdependentes. Essas características são: a) interdependência positiva; b) participação individual, comprometida e responsável; c) interação; d) desenvolvimento de competências interpessoais e grupais; e) avaliação do processo do trabalho do grupo, a autorreflexão para melhorar o funcionamento



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloisio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

da equipe (Johnson & Johnson, 1998, como citado em (Firmiano, 2011, p. 9), as quais serão explicadas a seguir:

- a) Interdependência positiva: as atividades são realizadas de forma que cada aluno assume sua parte, mas o objetivo é que todos aprendam. E isso foi contemplado com o projeto realizado sobre as Vanguardas, os grupos se organizaram e dividiram as tarefas.
- b) Participação individual, comprometida e responsável: cada um dos integrantes do grupo deve assumir uma tarefa específica, compartilhar com os colegas o que está entendendo e aprendendo, e devem registrar a contribuição de cada aluno num arquivo. Todos os integrantes dos grupos digitaram as informações pesquisadas no Google docs, documento compartilhado entre os integrantes.
- c) interação: os estudantes devem estabelecer conexões comunicativas recíprocas de modo que todos tenham sucesso na aprendizagem. Importante que uns ajudem aos outros, dando apoio, auxiliando nas dificuldades, delegando tarefas aos colegas de inclusão e ajudando-os a superar as limitações. No projeto multidisciplinar que será relatado ao longo deste artigo, essa interação pôde ser observada em todas as aulas, visto que, os integrantes dialogaram, discutiram, compartilharam suas indagações e dificuldades e registraram as informações, inicialmente no Google docs e, depois, nos slides no Canva Educacional e no mural virtual (*padlet*). E por fim, na atividade gamificada proporcionada no Kahoot.
- d) Desenvolvimento de competências interpessoais e grupais, também conhecidas como habilidades sociais: ao se propor o trabalho em grupos o professor está contribuindo para que os estudantes desenvolvam habilidades sociais, como liderança, empatia, tomada de decisões, construção de confiança, comunicação e administração de conflitos que devem ser ensinadas com a mesma importância em que se propõe a construção do conhecimento (Firmiano, 2011). Observou-se algumas discussões, ideias conflitantes, dificuldade para definirem o que seria registrado nos slides e no mural, e constatou-se que houve empatia em relação ao colega de inclusão, contudo, em alguns casos o professor teve que interferir e auxiliar os grupos na delegação de tarefas que esse aluno conseguiria realizar.
- e) Avaliação do processo do trabalho do grupo, a autorreflexão (retroalimentação, feedback) para melhorar o funcionamento da equipe: ao finalizar a tarefa cooperativa é fundamental que o grupo reflita sobre o processo de trabalho. O professor pode auxiliar os alunos a "identificar como melhorar, maximizar seu próprio aprendizado e aprendizado mútuo" (Firmiano, 2011 p. 602). Isso pode ser conseguido por meio de perguntas reflexivas que conduzem os estudantes a descreverem como foi o desempenho de todos, as ações positivas e negativas, o que poderiam ter feito diferente para o crescimento de todos e se delegaram funções para o aluno de inclusão. Essa 5ª condição apontada por Johnson, D e Johnson, R., (1998) foi contemplada na última aula do projeto, na qual o professor proporcionou um momento para realização do feedback e autoavaliação de cada grupo, a



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa, Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

qual pode contribuir para reduzir ações inadequadas, potencializar habilidades individuais e, sobretudo, é um momento de celebrar os resultados e sucessos alcançados.

A interação em grupos realça a aprendizagem, a qual se torna mais eficaz do que em um esforço individual, dado que, ela é construída de forma colaborativa e cooperativa em vez de ser competitiva e isolada. “A troca de ideias com outras pessoas melhora o pensamento e aprofunda o entendimento” (Torres, 2014, p. 65).

Ademais, é importante ressaltar que os conflitos que surgem durante a realização de atividades com uma abordagem cooperativa potencializam a construção de novos saberes porque, ao conflitar, os estudantes estão debatendo, aprendendo a respeitar a opinião do outro, estão compartilhando informações, que às vezes estão em desacordo com os demais colegas, e isso é maravilhoso numa atividade em grupos. Essas controvérsias indicam que o grupo está tentando superar as discrepâncias entre os diferentes pontos de vista e opiniões, e, portanto, podem resultar em benefícios sobre a socialização e o desenvolvimento intelectual de todos.

### 3- COMPETÊNCIAS E HABILIDADES PREVISTAS NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) (2018) QUE FORAM DESENVOLVIDAS COM O PROJETO

Para esse projeto, as práticas metodológicas foram baseadas nas competências 1 e 2 da BNCC para o Ensino Médio na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas:

Competência específica 1: “Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles” (Brasil, 2018, p. 559). Com essa competência é possível,

ampliar as capacidades dos estudantes de elaborar hipóteses e compor argumentos com base na sistematização de dados ...; compreender e utilizar determinados procedimentos metodológicos para discutir circunstâncias históricas favoráveis à emergência de matrizes conceituais ...; e operacionalizar conceitos como temporalidade, memória, identidade, sociedade, territorialidade, espacialidade etc. e diferentes linguagens e narrativas que expressem conhecimentos, crenças, valores e práticas que permitem acessar informações, resolver problemas e, especialmente, favorecer o protagonismo necessário tanto em nível individual como coletivo (Brasil, 2018, p. 559).

Competência específica 2: “Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão dos processos sociais, políticos, econômicos e culturais geradores de conflito e negociação, desigualdade e igualdade, exclusão e inclusão e de situações que envolvam o exercício arbitrário do poder” (Brasil, 2018, p. 561). Ao desenvolver essa competência o professor pode utilizar as tecnologias digitais educacionais que potencializam o protagonismo juvenil, como previsto na BNCC.





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

### 3.1 Habilidades previstas na BNCC para o desenvolvimento da competência 1

(EM13CHS101) Analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão e à crítica de ideias filosóficas e processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.

(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais da emergência de matrizes conceituais hegemônicas (etnocentrismo, evolução, modernidade etc.), comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.

(EM13CHS104) Analisar objetos da cultura material e imaterial como suporte de conhecimentos, valores, crenças e práticas que singularizam diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.

(EM13CHS106) Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica e de diferentes gêneros textuais e as tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 560).

### 3.2 Habilidades previstas na BNCC para o desenvolvimento da competência 2

(EM13CHS201) Analisar e caracterizar as dinâmicas das populações, das mercadorias e do capital nos diversos continentes, com destaque para a mobilidade e a fixação de pessoas, grupos humanos e povos, em função de eventos naturais, políticos, econômicos, sociais e culturais.

(EM13CHS202) Analisar e avaliar os impactos das tecnologias na estruturação e nas dinâmicas das sociedades contemporâneas (fluxos populacionais, financeiros, de mercadorias, de informações, de valores éticos e culturais etc.), bem como suas interferências nas decisões políticas, sociais, ambientais, econômicas e culturais.

(EM13CHS205) Analisar a produção de diferentes territorialidades em suas dimensões culturais, econômicas, ambientais, políticas e sociais, no Brasil e no mundo contemporâneo, com destaque para as culturas juvenis (Brasil, 2018, p. 561).

## 4- CONTEÚDOS DESENVOLVIDOS COM O PROJETO MULTIDISCIPLINAR

Os conteúdos desenvolvidos ao longo desse projeto abarcam:

- Contexto Histórico e Cultural - Aulas expositivas dialogadas utilizando slides para envolver a ludicidade. Apresentação do período envolvido que teve início no final do século XIX e início do século XX na Europa.
- Fatores sociais e políticos que motivaram os artistas Vanguardas;
- Os principais movimentos das Vanguardas Europeias - Futurismo; Cubismo; Expressionismo; Dadaísmo; Surrealismo; Construtivismo; Suprematismo;



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

- Características desses movimentos, como o estilo artístico, os temas predominantes que foram utilizados pelos Vanguardas, as técnicas utilizadas naquela época, os principais artistas representativos e alguns impactos e Influências das Vanguardas na sociedade e na arte, as críticas que sofreram;
- Comparação entre as expressões artísticas das Vanguardas e a literatura contemporânea: Pesquisa sobre as técnicas e temas explorados pelos artistas vanguardistas e a literatura contemporânea influenciada pelas TICs;
- As novas formas de escrita digital: Análise da literatura eletrônica, em especial a árvore de livro), os poemas interativos, *audiobooks*, audiolivros, *Vlogs*, *Podcast*, texto multimodais que desafiam as fronteiras entre literatura, arte e tecnologia;
- A expressão artística com técnicas digitais: Realização de uma atividade prática em meio digital proporcionando aos alunos o desenvolvimento da criatividade ao criar uma obra empregando técnicas artísticas digitais, manipulação de imagens, criação de arte digital e a produção de memes utilizando o meme generator;
- O impacto das Vanguardas na arte contemporânea (ou seja, qual foi o legado que elas deixaram);
- Produção digital de obras literárias baseadas na arte das Vanguardas - criação de uma obra utilizando Canva educacional, Photoshop ou outro recurso que os estudantes conhecem, o importante é usar a criatividade;
- Releitura de obras para compreender as características de cada movimento.

### 5- MÉTODO

Esse projeto multidisciplinar com abordagem cooperativa e ênfase no uso das tecnologias digitais visa colocar os estudantes como protagonistas da aprendizagem e promover maior engajamento na realização das atividades e trabalhos, caracteriza-se, de acordo com Prodanov e Freitas (2013), como um trabalho de pesquisa qualitativa de natureza aplicada.

Ademais, pelas atividades que foram propostas ao longo do projeto, pode-se dizer que também é uma pesquisa-ação, que de acordo com Thiollent (2022), proporciona um processo de aprendizagem e permite a autoavaliação ao longo de todo o projeto através das observações, dos relatos dos integrantes da equipe e dos registros que são oriundos do monitoramento, o qual, pode ser “traduzido em modificações, mudança de direção e redefinições, conforme necessário, trazendo benefícios para o próprio processo, isto é, para a prática” (Engel, 2000, p. 185).

Essas modificações podem partir do professor ao observar o andamento do projeto, e também pelos estudantes, caso sintam necessidade de adequar alguma prática, ou mudar as funções delegadas. Ou seja, a pesquisa-ação permite rever o planejamento, sempre que se julgar necessário, o importante é ter foco para alcançar os objetivos propostos.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

### 5.1 Relato da Experiência

A experiência que se relata neste artigo foi realizada numa turma do segundo ano do Ensino Médio, nos componentes curriculares de Arte, História, Português e Literatura, com a intenção de inovar as práticas metodologias e proporcionar aos estudantes a oportunidade de se tornarem protagonistas no processo de construção da aprendizagem. Planejou-se um projeto que tem como tema gerador as Vanguardas Europeias que revolucionaram a arte no final do século XIX e início do século XX, conteúdo previsto para se trabalhar nessa série.

A ideia surgiu a partir da professora de Literatura, que percebeu que os alunos demonstraram pouco interesse nas aulas, por isso decidiu convidar os professores de Arte, Português e de História, e juntos pensaram numa atividade que provocasse engajamento dos alunos. O tema gerador são as Vanguardas Europeias e o foco principal são as TICs, previstas para serem utilizadas em todas as aulas, com atividades pré-dirigidas estabelecidas no cronograma e diretrizes bem claras para que todos pudessem se organizar nos grupos, delegando as tarefas para atingir os objetivos propostos. A partir dessas premissas iniciais planejou-se um projeto, que foi realizado em grupos, o qual será detalhado nas fases do trabalho cooperativo, no capítulo 5.2.

De acordo com o que estabelece a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), “a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas tem o grande desafio de desenvolver a capacidade dos estudantes de estabelecer diálogos entre indivíduos, grupos sociais e cidadãos de diversas nacionalidades, saberes e culturas distintas (Brasil, 2018, p. 548).

Sendo assim, é de extrema importância oportunizar a construção do conhecimento respeitando o direito de todos à educação. À vista disso, ao desenvolver trabalhos em grupos e oportunizando a criatividade na apresentação, possibilita-se que os estudantes possam se expressar livremente oportunizando a participação de todos, afinal, em cada grupo há estudantes com estilos de aprendizagem diferentes.

Isso está de acordo com o Artigo 205 da Constituição Federal que diz que “a educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (Brasil, 1988). Dessa forma, insistiu-se para que os integrantes do grupo em que estava “Joãozinho” (nome fictício), um aluno com Necessidades Educacionais Especiais (NEE), pensassem como poderiam incluí-lo e quais atividades ele poderia desempenhar. De acordo com Borges (2005) “... um aluno tem necessidades educacionais especiais quando apresenta dificuldades maiores que o restante dos alunos da sua idade para aprender o que está sendo previsto no currículo, precisando, assim, de caminhos alternativos para alcançar este aprendizado” (p. 03). Como faz parte das funções do professor planejar atividades adaptadas para alunos de inclusão, os quatro professores auxiliaram na elaboração das atividades para esse aluno, para que tivesse o mesmo conteúdo, no entanto, simplificado, algumas vezes flexibilizado, outras vezes adaptado.

Para poder contemplar a aprendizagem cooperativa que “tem como fundamentação básica a ideia de que um projeto a ser executado precisa ser o projeto de todos” (Vieira; Ciasca, 2014, p. 603),  
**RECIMA21 - Ciências Exatas e da Terra, Sociais, da Saúde, Humanas e Engenharia/Tecnologia**



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

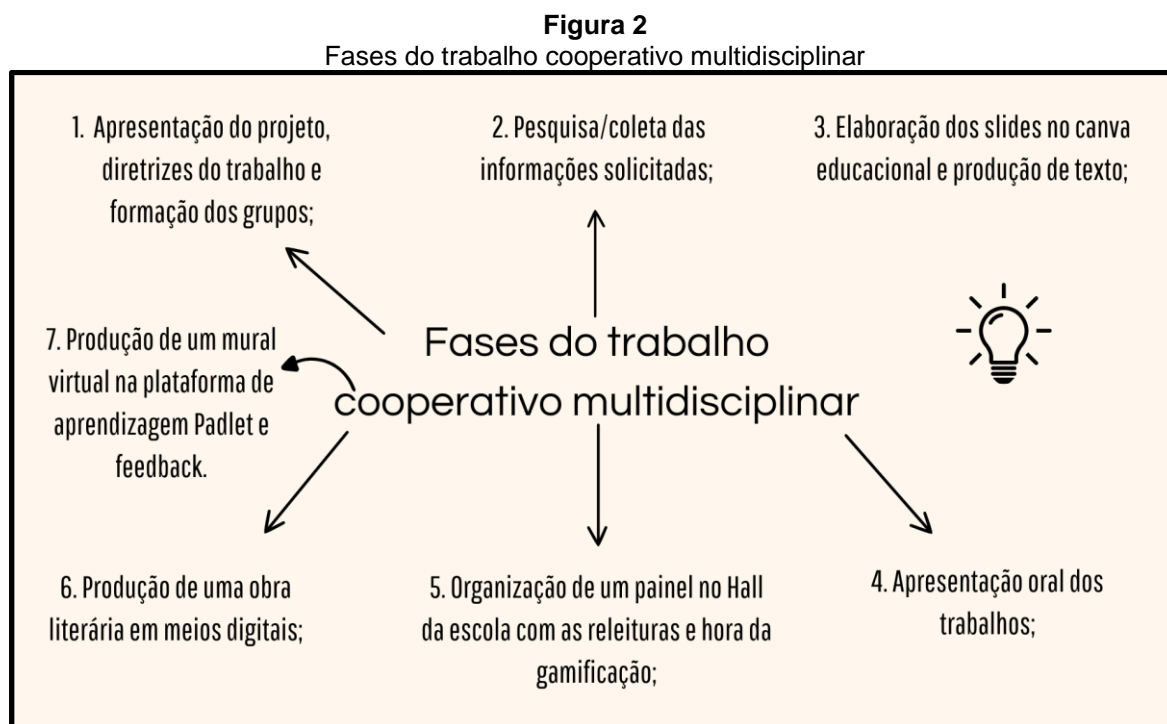
VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa, Gilberto Luiz Zattera, Kátiuscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

buscou-se proporcionar atividades nas quais os integrantes de cada grupo ficaram responsáveis por buscar informações para contemplar a aprendizagem que estava sendo proposta. Todos entenderam que tinham responsabilidades e tarefas a cumprir para que os objetivos propostos fossem alcançados. As habilidades individuais, bem como o conhecimento prévio foram de extrema relevância para o sucesso dos resultados. Em outras palavras, “o uso de habilidades pessoais em prol do todo e a visão de que a meta é coletiva” (Vieira; Ciasca, 2014, p. 603).

A avaliação foi formativa, visto que possibilita ajustar o planejamento ao longo da realização do projeto com base nos resultados dos estudantes e favorece o registro da evolução de todos. Vieira e Ciasca (2014) destacam que na aprendizagem cooperativa “há necessidade de avaliação contínua do processo, das atividades e dos resultados”. (p. 603)

### 5.2 Fases do trabalho cooperativo multidisciplinar

Esse projeto multidisciplinar foi planejado contemplando sete fases do trabalho cooperativo (Figura 2) que é realizado em ambientes virtuais de aprendizagem: 1) Apresentação do projeto, diretrizes do trabalho e formação dos grupos; 2) Pesquisa / coleta das informações solicitadas; 3) Elaboração dos slides no canva educacional e produção de texto; 4) Apresentação oral dos trabalhos; 5) Organização de um painel no *Hall* da escola com as releituras e hora da gamificação; 6) Produção de uma obra literária em meios digitais; 7) Produção de um mural virtual na plataforma de aprendizagem Padlet e feedback.



Fonte: Mapa mental elaborado pelos autores



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

### Fase 1: Apresentação do projeto, diretrizes do trabalho e formação dos grupos

Para iniciar o projeto disponibilizou-se uma caixa, a qual só tinha abertura para colocar a mão, e dentro dela colocou-se 28 fichas coloridas utilizando 7 cores. Como na turma em que esse projeto foi realizado tinha 28 alunos, as cores das fichas foram utilizadas para formar os grupos. Os estudantes foram chegando à sala, e na medida em que iam entrando pegavam uma ficha, não sabiam por qual motivo, e isso os deixou curiosos.

Segundo Mora (2021), para aprender você tem que despertar curiosidade e educar por meio das emoções, e por não saberem do que se tratava os estudantes foram fazendo levantamento de hipóteses. Ao finalizar o sorteio das fichas, a professora de Literatura que iniciou o projeto, fez uma espécie de *brainstorm* questionando os alunos se sabiam por que receberam as fichas, como são do Ensino Médio, deduziram que era para formar grupos, mas, não sabiam qual seria a proposta. Então explicou que cada cor representava um dos movimentos das vanguardas europeias que seriam estudadas durante o trimestre: Cubismo; Futurismo; Expressionismo; Dadaísmo; Surrealismo; Construtivismo; Suprematismo. Dando continuidade, ela explicou o projeto que seria realizado ao longo de dez semanas nas aulas de Literatura, História e Arte, por ter apenas um período semanal, e em Língua Portuguesa a professora dedicaria 7 períodos para contemplar a produção de texto dissertativo e um texto narrativo, totalizando 37 períodos.

Para contemplar o protagonismo dos estudantes optou-se em iniciar o projeto com a pesquisa: os estudantes formaram grupos por cores, e cada grupo recebeu o nome de uma das vanguardas, e nas duas primeiras semanas, nos três componentes curriculares, se dedicaram à pesquisa. Em cada aula pesquisaram um dos tópicos solicitados e foram fazendo os registros no Google docs. Com essa metodologia evidenciou-se que os estudantes se tornam corresponsáveis pelo seu processo de ensino e aprendizagem e que o professor “não detém a total responsabilidade pela aprendizagem de seus alunos, mas a compartilha com eles” (Torres, 2014, p. 75).

Na primeira aula de História a professora explicou as diretrizes do trabalho de pesquisa que cada grupo deveria seguir, as quais foram entregues impressas e também disponibilizadas no *Classroom* para que pudessem consultar com facilidade. Essa plataforma, depois da pandemia, passou a fazer parte das aulas por possibilitar a postagem de material de apoio, e organizar as aulas, caso algum aluno não possa estar presente, terá acesso posterior ao planejamento. Nessa aula os grupos se organizaram definindo as tarefas de cada um. A professora ressaltou que o trabalho era coletivo e que todos eram responsáveis pelas informações, por isso era necessário que elas fossem debatidas, analisadas e compiladas no Google docs. A docente sugeriu que cada integrante escrevesse em forma de tópicos os conteúdos da sua pesquisa para poder apresentar ao grupo na hora de compartilhar as informações e decidirem o que seria digitado no trabalho a ser entregue aos professores. Enfatizou também que o grupo do “Joãozinho” precisaria delegar alguma função para ele, e se colocou à disposição para auxiliar nessa tarefa.

Na aula de Arte, dessa primeira semana, os alunos criaram um arquivo compartilhado no Google docs com todos os integrantes do grupo e com a professora de literatura e todos tiveram que



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

acessar suas contas do *e-mail* institucional, visto que o *Chromebook* só permite acesso por meio dessa conta. Como muitos alunos não sabiam seus e-mails e não lembraram a senha, não foi possível finalizar nessa aula, sendo assim, a professora de Língua Portuguesa finalizou com eles, pois tinha aula na sequência com a turma. Ela também explicou brevemente as funções básicas do Google docs, e ressaltou que, sempre ao digitarem ali, caso houvesse alguma dúvida, poderiam perguntar sempre ao professor que estava mediando e orientando a pesquisa.

Ao realizar atividades de forma cooperativa, em meios digitais utilizando estratégias de ensino inovadoras, propicia-se aos alunos o envolvimento na ação educativa, os quais “interagem com o professor e com os seus colegas em discussões coletivas na busca da produção do conhecimento” (Torres, 2014, p. 75).

### Fase 2 - Pesquisa / coleta das informações solicitadas nas diretrizes do projeto

Nessa fase os grupos já estavam organizados, haviam acessado as contas institucionais, todos estavam com seus e-mail e senhas ativas. Sendo assim, foram dedicadas duas semanas de aula nos componentes curriculares de Literatura, Arte e História (6 períodos) para que os estudantes buscassem as informações e compilassem os dados que foram registrados no Google docs. Joãozinho também foi inserido nas pesquisas realizadas, um dos integrantes passou-lhe três frases e ele as digitou com auxílio do professor monitor, usando um teclado adaptado e mouse, pois só conhece as letras de forma, e o *Chromebook* só tem letras minúsculas.

Assim, foi oportunizada a participação de Joãozinho nesse projeto. “As adequações curriculares individuais, ou, os currículos específicos individuais são essenciais para permitir que sejam atendidas as características individuais dos alunos com NEE, ao mesmo tempo que estão incluídos juntos dos seus pares” (Unesco, 1994, p.21). A Declaração de Salamanca indica que têm direito às adaptações curriculares as crianças com deficiência ou sobredotadas, crianças da rua ou que trabalham, crianças de populações remotas ou nômadas, crianças de minorias linguísticas, étnicas ou culturais e crianças de áreas ou grupos desfavorecidos ou marginais. Esse documento destaca que as escolas devem encontrar formas de educar com sucesso estas crianças, incluindo aquelas que apresentam incapacidades graves (Unesco, 1994), e isso foi contemplado ao longo desse projeto.

Na quarta semana, os grupos puderam concluir os registros na aula de Arte. Em História pesquisaram por figuras que tinham relação com o que haviam digitado. E em Literatura formataram o trabalho conforme as normas da ABNT e postaram o trabalho no *Classroom*. Essas estratégias de ensino possibilitam o uso das tecnologias digitais e,

provocaram transformações na sala de aula, mobilizam professores e faz com que as escolas modifiquem seus padrões educativos, pois, o desenvolvimento de um enfoque educativo que integre as TICs na sala de aula passa, tanto pelo desenvolvimento tecnológico como pela reflexão pedagógica que implica o desenvolvimento de ferramentas didáticas (Stoffel *et al.*, 2023, p. 398).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa, Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

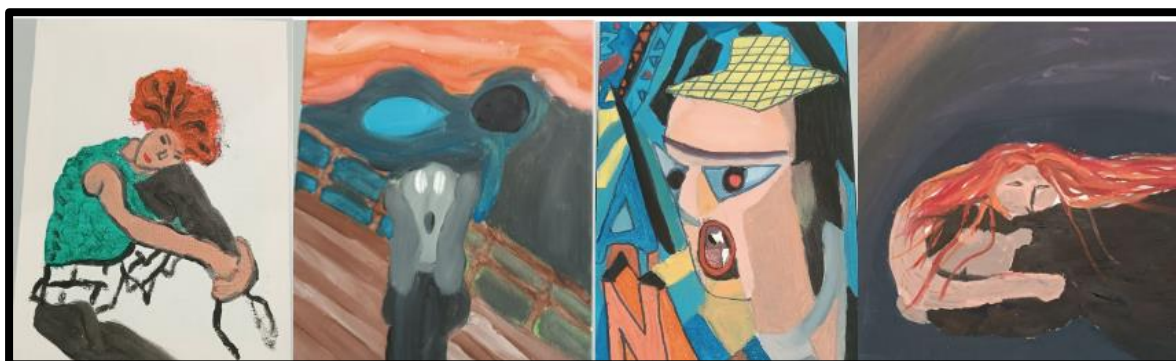
### Fase 3 - Elaboração dos *slides* no Canva educacional e produção de texto

Após terem feito a entrega do trabalho digitado, na quinta semana, nas aulas de História, Literatura e Artes, os grupos fizeram *slides* no Canva Educacional. Tiveram que sintetizar as informações mais importantes e se preparam para a apresentação dos resultados. Para conseguir isso, tiveram que dialogar e compartilhar as informações, ou seja, a interação se fez presente nesse processo de construção do conhecimento. “Uma vez que o conhecimento é construído nas interações dos sujeitos com o meio e com outros indivíduos, essas interações seriam as principais promotoras da aprendizagem” (Torres, 2014, p. 73).

Na sexta semana, nas aulas de História, Literatura e Artes, foi realizada a releitura de uma das obras vanguardistas que o grupo pesquisou. Na Figura 3 apresenta-se quatro releituras realizadas pelos estudantes de um dos grupos, nas quais percebe-se criatividade e empenho.

**Figura 3**

Imagens das releituras realizadas pelos estudantes de um dos grupos



Fonte: Os estudantes

A releitura das obras foi realizada individualmente, e cada grupo precisou escolher quatro obras diferentes, tiveram que se organizar entre eles e decidir quem faria sobre qual artista e qual obra, essas ações contemplam a autorregulação, a capacidade de dialogar, organização, saber pedir ajuda, e aceitar sugestões

Nas quatro aulas de Língua Portuguesa, na quinta semana, cada estudante foi convidado a escrever um texto dissertativo sobre a releitura que fez. A professor pediu que apresentassem a obra, o artista, o nome do movimento e que dissertassem sobre o processo de pesquisa que os conduziu à releitura apresentada. Primeiro escreveram no caderno, e em seguida digitaram no Google docs, tiraram foto da sua releitura e inseriram essa imagem no texto, formataram conforme já haviam feito no trabalho coletivo e em seguida postaram no *Classroom* para que ela pudesse avaliar. Ao digitar e entregar de forma online, os estudantes economizaram com as cópias impressas e estão ajudando o planeta na redução do uso de folhas brancas ou timbradas. “Joãozinho” pôde escolher uma das obras que mais gostou, a qual foi impressa pela professora, e com auxílio do monitor, ele pintou, recortou,



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

colou em seu caderno e escreveu o nome da obra, do artista e do movimento vanguardista, assim o conteúdo foi flexibilizado para ele.

### Fase 4 - Apresentação oral dos trabalhos

Nesta fase, na sétima semana do projeto, cada grupo apresentou o resultado da sua pesquisa. Organizou-se as aulas de outras turmas de forma que os quatro professores pudessem estar presentes. Todos os integrantes participaram da apresentação que foi apenas uma das avaliações, visto que se utilizou a avaliação formativa ao longo de todo o projeto, com base nos registros da planilha de cada professor. Joãozinho teve sua parte da apresentação anotada numa folha escrita em letra de forma por um dos integrantes, assim, sentiu-se incluído no grupo, e estava feliz.

### Fase 5 - Organização de um painel no *Hall* da escola com as releituras e hora da gamificação

Na oitava semana do projeto, na aula de História, os alunos criaram QR codes com as informações básicas de cada releitura, os quais foram colados no canto inferior direito de cada obra. Na aula de Arte organizaram o painel com a exposição dos trabalhos no Hall de entrada da escola. Na aula de português os alunos produziram um texto multimodal, ou seja, um meme, na plataforma meme generator.

Com o aluno Joãozinho foi realizado um jogo de memória com as imagens das releituras das obras e um caça palavras com o nome dos 7 movimentos da vanguarda. Além disso, foi disponibilizado para ele uma cópia de cada um dos movimentos da vanguarda e ele as colocou no caderno, e com ajuda do professor ele identificou cada um dos movimentos. “Uma escola inclusiva é aquela em que toda a criança é respeitada e encorajada a aprender até ao limite das suas capacidades”. (p. 21)

Na aula de Literatura foi a hora da gamificação entrar em jogo. O professor realizou uma atividade gamificada no kahoot abordando questões sobre as 7 vanguardas estudadas. Primeiro fez um jogo com cada grupo e todos puderam assistir os integrantes daquele grupo jogando com questões relacionadas ao movimento que estudaram, assim, os outros grupos tiveram mais uma vez acesso às informações. Na sequência ele fez um jogo com todos os alunos, um novo kahoot, dessa vez contemplando perguntas sobre Futurismo, Cubismo, Expressionismo, Dadaísmo, Surrealismo, Construtivismo, o Suprematismo, ou seja, sobre os 7 movimentos da vanguarda. Foi um momento muito empolgante porque no kahoot, ao finalizar as respostas, a plataforma exibe o ranking dos primeiros três colocados. Aprender de forma lúdica e interativa pode se “constituir em uma estratégia pedagógica que envolve professores e alunos no desafio de aprender” (Alves *et al.*, 2019, p. 133), visto que as atividades lúdicas são motivo para os alunos se engajarem mais nas atividades, isso porque, o smartphones fazem parte do cotidiano deles, é como se fizessem parte deles

O termo gamification (ou gamificação) para Schäfer e Lopes (2011) pode ser definido como a aplicação da lógica e da mecânica dos games em diferentes aspectos do cotidiano, caracterizando, portanto, ambientes que contenham elementos de jogos como gamificados. Uma sala de aula pode se tornar um ambiente gamificado ao apropriar-se da ludicidade e da dinamicidade possibilitadas pelos jogos, estimulando o aprendizado autônomo e divertido (Fadel *et al.*, 2014, p. 131).





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa, Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

Pelo fato das atividades gamificadas usarem os mesmos mecanismos dos jogos, despertam maior interesse em participar das aulas, geram engajamento, e a aprendizagem é construída sem esforços, sem ter que responder questões de provas, avaliação que, infelizmente, ainda se prioriza nas escolas. No entanto, ao se buscar alguma legislação em que se menciona a necessidade de aplicar prova, não se encontra, muito pelo contrário, há críticas em relação a aplicação das avaliações por meio de provas. Sobre a avaliação, Stoffel, De Brito e Gonzatti (2023) destacam que “caminha-se para a construção de uma nova escola que respeite e aceite as diferenças e passe a avaliar sobre uma nova perspectiva, avaliando, inclusive, em outros ambientes”. (p. 49)

Sabe-se que as unidades escolares contam com educandos que vem com uma bagagem muito grande de conhecimento adquirido, com múltiplas inteligências e que tem o acesso ao conhecimento de diferentes formas. Por isso, faz-se necessário repensar “sim” as metodologias utilizadas e os instrumentos de avaliação, vencer os paradigmas, reconstruir e, criar novos mecanismos de avaliação que vem de encontro com todas as necessidades (Stoffel; De Brito; Gonzatti, 2023, p. 49).

Por considerar que a avaliação deve ser realizada ao longo do processo, ou seja, uma avaliação formativa que contemple os múltiplos estilos de aprendizagens, os quatro professores envolvidos nesse projeto optaram em não realizar provas, foram até questionados por outros colegas, mas, como não há legislação que obrigue a fazer uma prova, a avaliação que prevaleceu, foi a formativa, sobretudo, porque o uso das tecnologias digitais favorece outras formas de avaliação.

### **Fase 6 - Produção de uma obra literária em meios digitais**

Nas aulas de História, Artes e Literatura os alunos produziram uma obra em ambientes virtuais, assim, utilizaram as tecnologias digitais para fazer o que normalmente só fazem em folhas. Sugeriu-se utilizar o Canva Educacional que possibilita a colagem de uma série de fotos, ou qualquer outra plataforma conhecida pelos alunos. Essa criação também teve que ser postada no *Classroom* nos quatro componentes curriculares para ser avaliada.

Ensinar em ambientes digitais e interativos de aprendizagem significa: organizar situações de aprendizagem, planejar e propor atividades; disponibilizar materiais de apoio com uso de múltiplas mídias e linguagens; ter um professor que atue como mediador e orientador do aluno, procurando identificar suas representações de pensamento; fornecer informações relevantes, incentivar a busca de distintas fontes de informações e a realização de experimentações; provocar a reflexão sobre processos e produtos; favorecer a formalização de conceitos; propiciar a interaprendizagem e a aprendizagem significativa do aluno” (Almeida, 2003, p. 334 e 335).

### **Fase 7 - Produção de um mural virtual na plataforma de aprendizagem Padlet e feedback**

Na décima semana do projeto, nas aulas de História e Literatura foi realizado um mural virtual na plataforma de aprendizagem *Padlet*, uma plataforma em que é possível criar murais interativos e colaborativos. A professora de literatura criou o mural e cada estudante elaborou um *padlet* abordando 3 características de cada vanguarda. O mural foi programado de forma que todos pudessem interagir com as postagens dos colegas, mais uma forma de aperfeiçoar a aprendizagem. Foi mais um momento de bastante engajamento, claro que alguns comentários inconvenientes apareceram, mas, o professor



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloisio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

orientador e mediador tem autonomia para filtrar as postagens e excluir as que considera pejorativas. Percebe-se que ainda se faz necessário trabalhar os direitos e deveres no meio digital, falta seriedade na realização das atividades nos meios digitais.

Na aula de Arte foi proporcionado um Feedback das atividades propostas ao longo do projeto. Essa avaliação aconteceu em dois momentos: primeiro um seminário, momento em que todos puderam falar sobre como se sentiram ao realizar esse projeto. O que poderia melhorar para um próximo ano, se esse projeto fosse realizado novamente em outra turma. No segundo momento foi disponibilizado um Google forms para que os alunos avaliassem o projeto de forma anônima, assim se sentiram mais à vontade para se expressar.

### 5.3 Planejamento das aulas sobre as Vanguardas Europeias

Fases / Nº de períodos de aula	Atividades realizadas	Recursos utilizados
Fase 1: 4 períodos: 1p. Port. Hist. Arte e Lit.	Formação dos grupos Apresentação da proposta do projeto Sorteio de qual Vanguarda cada grupo estudaria Acesso à conta institucional Delegação das funções de cada integrante Criação do arquivo compartilhado no Google docs com todos os integrantes do grupo para poderem trabalhar de forma colaborativa Explicação das funções básicas do Google docs.	Fichas coloridas <i>Chromebooks (tablets e smartphones dos alunos)</i> cópias das diretrizes do projeto Planilha para os registros da avaliação formativa (utilizada em todas as aulas)
Fase 2 09 períodos: 3 p. de Hist., Arte e Lit.	Início da pesquisa na internet e registro no Google docs das informações compiladas pelo grupo. Formatação do trabalho digitado no google docs Postagem do trabalho no <i>Classroom</i> para ser avaliado pelas professoras.	<i>Chromebooks (tablets e smartphones dos alunos)</i>
Fase 3 10 períodos: 2p.Lit., Hist. Arte e 4p. de Por.	Elaboração dos slides no Canva para a apresentação do resultado das pesquisas Compartilhar os slides com o professor para aprovação e avaliação do conteúdo  Releitura de uma das obras que o grupo pesquisou. Cada estudante fez a sua releitura e precisaram escolher 4 obras diferentes, tiveram que se organizar e decidir quem faria sobre qual artista e obra, entra aí a autorregulação, a capacidade de organização  Produção de texto narrativo sobre a vanguarda que o grupo estudou.	<i>chromebook, tablets e smartphones</i>  Acesso ao canva educacional  Folhas de desenho Canetinhas Lápis de cor outro material que o grupo queira usar
Fase 4 4 períodos:	Apresentação dos trabalhos de pesquisa. Todos os integrantes tiveram que participar da apresentação. Alunos de inclusão tiveram a sua	Data show Computador ou <i>notebook</i> com a acesso à internet



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR

ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloisio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa, Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

1p. Port. Hist. Arte e Lit.	parte menor, e as informações adaptadas, oportunizando a participação de todos.  Ao longo das apresentações os professores de Arte, Literatura e História foram anotando os conteúdos que estavam incompletos ou faltando para poder retomar com a turma ao final das apresentações.	
Fase 5 4 períodos: 1p. Port. Hist. Arte e Lit.	Criação de Qr-Codes Organização de um painel no <i>Hall</i> da escola com as releituras feitas; Hora do conteúdo gamificado: realização de um jogo no Kahoot abordando questões sobre as 7 Vanguardas estudadas; Criação de um texto multimodal, um Meme sobre uma das obras das Vanguardas estudadas.	Cartolinas brancas Grampeador de parede Cola Celulares, <i>tablets</i> , <i>chromebooks</i>
Fase 6 3 períodos: 1p. Hist. Arte e Lit.	Produção de uma obra literária em meios digitais - Atividade individual Joãozinho fez a atividade no <i>Jamboard</i> com auxílio do monitor.	<i>Chromebook</i> , <i>tablets</i> e <i>smartphones</i>
Fase 7 3 períodos: 1p. Hist. Arte e Lit.	Realização de um Mural virtual na plataforma <i>padlet</i> <sup>1</sup> - cada aluno elaborou um <i>padlet</i> abordando 3 características de cada Vanguarda Interação com outros <i>padlets</i> . <i>Feedback</i> da atividade - realização de um seminário, momento em que todos puderam falar sobre como se sentiram ao realizar esse projeto. O que poderia melhorar para um próximo ano, se esse projeto fosse realizado novamente em outra turma.	Tablets e <i>Chromebook</i>  Google forms para a realização da avaliação do projeto

Fonte: Os autores deste projeto

A avaliação aconteceu durante todo o projeto, o que também está contemplado na BNCC (2018) a qual enfatiza que a avaliação precisa acontecer em diferentes tempo e espaços e que deve sofrer rupturas dos mecanismos de conservação, logo compreende-se que o foco não deve estar na nota, e sim na aprendizagem. Faz se necessário “mudanças de paradigmas, como as decorrentes dos impactos tecnológicos” (Brasil, 2018, p. 559) os quais proporcionam uma diversidade de forma de avaliar os estudantes por meio de uma prática reflexiva e ética. A realização desse projeto cooperativo e multidisciplinar com ênfase no uso das tecnologias foi uma experiência educacional inovadora, rica e diversificada.

<sup>1</sup> O Padlet é uma plataforma em que é possível criar murais interativos e colaborativos. Por meio dessa plataforma, os docentes e os alunos podem trocar arquivos, realizar atividades, acompanhar o processo de ensino-aprendizagem, entre outros benefícios.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

### 6- CONSIDERAÇÕES

Ao realizar o trabalho cooperativo e multidisciplinar envolvendo os componentes curriculares de Língua Portuguesa, Literatura, Arte e História, constatou-se que o uso das tecnologias digitais e recursos multimídia potencializam o engajamento dos alunos nas atividades propostas, isso porque é uma metodologia inovadora e atende às demandas dessa geração de estudantes que vivem conectados e têm o celular como um parceiro no cotidiano.

Ao solicitar que registrassem o resultado da pesquisa no Google docs, aplicou-se uma das características específicas da abordagem cooperativa, a responsabilidade individual, comprometida e responsável defendida por Johnson, D e Johnson, R., (1998). As interações estabelecidas ao longo do projeto contribuíram para desenvolver o raciocínio e formular novas estruturas de aprendizado de forma cooperativa.

Percebeu-se que práticas pedagógicas com ênfase numa abordagem cooperativa que incentivam a pesquisa proporcionam a construção da aprendizagem mais significativa, visto que os estudantes tiveram a oportunidade de discutir, trocar ideias, selecionar as informações mais relevantes e compartilhá-las, primeiro com seus colegas de grupo, e num segundo momento, com os colegas da turma por meio das apresentações e da atividade gamificada.

Ademais, o projeto multidisciplinar enriqueceu a aprendizagem dos alunos, uma vez que essa metodologia permitiu fazer conexões entre diferentes áreas do conhecimento e, de certa forma, facilitou a compreensão sobre as vanguardas europeias, que foi o tema selecionado por fazer parte dos conteúdos previstos para o segundo ano do Ensino Médio. Salienta-se que esse conteúdo pode ser substituído, e dessa forma, os professores podem adaptar e aplicar esse planejamento com qualquer outro conteúdo, pode ser numa disciplina ou num projeto multidisciplinar envolvendo diversos componentes curriculares. A sugestão de replicar as práticas metodológicas apresentadas neste relato de experiência é porque percebeu-se o quanto os estudantes estiveram engajados e motivados durante as atividades propostas.

Outro fato que pôde ser constatado é que a releitura das obras contribui para desenvolver nos estudantes habilidades de análise crítica, bem como uma compreensão mais profunda da arte moderna e contemporânea. A criatividade dos estudantes surpreendeu, tanto na releitura feita em folha como aquela realizada em meios digitais. O fato de refletirem sobre qual obra usar, quais características estariam presentes na releitura gerou motivação intrínseca, sobretudo quando puderam usar os recursos digitais para criar uma arte.

Essa motivação interna, de acordo com Pontoel (2023) é um combustível para que as pessoas consigam conquistar seus objetivos pessoais e profissionais, por meio da qual, numa empresa, por exemplo, ela determina como será o desempenho e a produtividade dos profissionais. Pessoas motivadas produzem mais, e na escola, a motivação gera empolgação e faz com que os estudantes aprendam melhor, é como afirma Mora (2021), é necessário ensinar pelas emoções, e isso gera relacionamento afetivo entre professores e alunos, que é um fator importante para aprender melhor.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa, Gilberto Luiz Zattera, Katiúscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

Além disso, contribui para superar as dificuldades dentro do grupo e gera um engajamento que favorece a construção da aprendizagem mais significativa.

No geral, as práticas pedagógicas proporcionadas geraram interação entre os alunos, dentro dos grupos, e por vezes, causaram conflitos. Isto posto, destaca-se a importância do professor auxiliar os alunos no desenvolvimento de habilidades que os ajudem a resolver esses conflitos, que são de grande relevância, visto que, por meio delas os integrantes do grupo aprendem de forma coletiva. Ressalta-se também que a adaptação curricular para alunos com necessidades especiais fornece suporte adicional, proporciona a participação e o envolvimento deles e contribui para um ambiente de aprendizado mais inclusivo e equitativo.

Os resultados observados por meio da avaliação formativa comprovam a importância do professor planejar atividades utilizando estratégias de ensino e práticas inovadoras, nas quais os estudantes se envolvem e são valorizados, visto que, a aprendizagem não está centrada no professor, mas sim nos alunos, que resolvem os conflitos de forma cooperativa e solidária, conforme enfatiza Perrenoud (2002). Além disso, atuam com mais empenho e engajamento, pois, essa metodologia favorece o protagonismo dos estudantes.

Por fim, destaca-se que a aprendizagem cooperativa desenvolve habilidades de interação social e conduz as atividades para alcançar um objetivo comum a todos, que é aprender de forma eficiente e inovadora. A motivação foi percebida em vários momentos e contribui com a autorregulação, que é um processo ativo e cíclico e ajuda os integrantes a resolver seus conflitos. As aulas das 10 semanas foram dinâmicas, inovadoras e interativas, assim, não se tornaram cansativas, porque a cada aula era uma abordagem diferente. É importante destacar que, pelas falas dos estudantes, apreciaram muito essa metodologia de ensino, e várias vezes manifestaram a expressão “pena que nem todas as aulas são assim”. Sendo assim, afirma-se que atividades realizadas de forma cooperativa contribuem para a construção conjunta de conhecimentos, em especial nas, e pelas interações que se estabelecem entre os estudantes.

### REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Educação a distância na internet: Abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Educ. Pesqui.**, v. 29, n. 2, p.327-340, july/dec. 2003. ISSN 1678-4634. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1590/S1517-97022003000200010>

ALVES, L.; TORRES, V.; NEVES, I.; FRAGA, G. Tecnologias digitais nos espaços escolares: um diálogo emergente. In: FERRAZ, O. (org.). **Educação, (multi)letramentos e tecnologias tecendo redes de conhecimento sobre letramentos, cultura digital, ensino e aprendizagem na cibercultura**. Salvador: Edufba, 2019. ISBN: 978-85-232-1900-0.  
<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/30951/3/ed-multiletramentos-tecno-miolo-RI.pdf>

BORGES, J. A. **As TICs e as tecnologias assistivas na educação de pessoas deficientes**. [S. l.]: Núcleo do Conhecimento, 2005. Disponível em:  
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/necessidades-educativas-especiais#:~:text=%5B%E2%80%A6%5D%20um%20aluno%20tem%20necessidades.03>



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloísio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katuscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:  
<http://portal.mec.gov.br/docman/abril-2018-pdf/85121-bncc-ensino-medio/file>.

DAMON, W.; PHELPS, E. Critical distinctions among three approaches to peer education.  
**International Journal of Educational Research**, v. 13, n. 1, p. 9-19, 1989.

FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (Orgs). **Gamificação na educação**.  
São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.  
[http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao\\_na\\_educacao\\_011120181605.pdf](http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf)

FIRMIANO, E. P. **Aprendizagem Cooperativa na Sala de Aula**: Programa de Educação. [S. l.: s. n.],  
2011. Disponível em:  
[https://www2.olimpiadadehistoria.com.br/vw/118b0SK4wNQ\\_MDA\\_b3dfd\\_/APOSTILA%20DE%20Aprendizagem%20Cooperativa%20-%20Autor-%20Ednaldo.pdf](https://www2.olimpiadadehistoria.com.br/vw/118b0SK4wNQ_MDA_b3dfd_/APOSTILA%20DE%20Aprendizagem%20Cooperativa%20-%20Autor-%20Ednaldo.pdf)

GOMES, A. R. G. **A aprendizagem cooperativa como ferramenta para a inclusão**. 2013.  
Dissertação (Mestre em Ciências da Educação - Especialização em Educação Especial, Domínio  
Cognição e Multideficiência) - Escola Superior de Educação de Lisboa, Lisboa, 2013.

JOHNSON, D. W.; JOHNSON, R. T.; SMITH, K. A. A aprendizagem cooperativa retorna às  
faculdades. **Change**, v. 30, n. 4, p. 91-102, jul/ago 1998.

KOFFKA, K. **Principles of Gestalt psychology**: The theory of interdependence social. New York,  
NY: Harcourt, Brace and Company, 1935.

MORA, F. Emoción en la enseñanza y el aprendizaje. Vídeo do youtube, 2021. Disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=jEUUpLINZ3U>

PERRENOUD, P. **A Prática Reflexiva no Ofício de Professor**: Profissionalização e Razão  
Pedagógicas. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

PERRENOUD, P. Não existe inclusão eficaz sem diferenciação pedagógica dentro das turmas  
regulares. **Revista Educação Inclusiva**, v. 1, n. 1, p. 15-18, 2010.

PONTOTEL, T. **O que é a motivação intrínseca no trabalho, como ela ocorre e como um líder  
pode auxiliar?**. [S. l.]: Pontotel, 2023. Disponível em: <https://www.pontotel.com.br/motivacao-intrinseca/>.

STOFFEL, H. T. R.; DE BRITO, J. G. R. D.; GONZATTI, L. D. Avaliação: nota ou construção de  
aprendizagem. *In*: VIEIRA, André Ricardo Lucas (Org.). **Educação**: Políticas públicas, ensino e  
formação 3. [S. l.]: Atena, 2022. DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.831221907>

STOFFEL, H. T. R.; TAVEIRA, I. B.; ZIMMERMANN, J. A. T.; GONZATTI, L. D. As tecnologias  
emergentes na construção da aprendizagem significativa de substantivos num projeto de ensino  
gamificado. *In*: BAGAI, Cleber Bianchess. (Org.). **Reflexões sobre educação e ensino**: Saberes e  
práticas em diferentes. Curitiba/PR: [s. n.], 2023. p 393- 409

TELES, G. M. **Vanguarda européia e modernismo brasileiro**. São Paulo: José Olympio, 2022.

TORRES, P. L.; IRALA, E. A. F. Aprendizagem colaborativa: teoria e prática. *In*: **Complexidade**:  
redes e conexões na produção do conhecimento. Curitiba: Senar, 2014. p. 61-93.

UNESCO. **Declaração de Salamanca e Enquadramento da Ação na Área das Necessidades  
Educativas Especiais**: Instituto de Inovação Educacional. [S. l.]: Unesco, 1994.



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

VANGUARDAS EUROPEIAS E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE  
UMA ABORDAGEM COOPERATIVA E MULTIDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO  
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Aloisio Oliveira Ramos, Ana Carolina Mota Fernandez, Andreia dos Anjos Barbosa,  
Gilberto Luiz Zattera, Katiuscia Souza Rêgo, Leonardo Queiroz Gonçalves, Valéria Lúcia Albuquerque

VIEIRA, H. R.; CIASCA, M. I. F. L. Desenvolvimento histórico da aprendizagem cooperativa. In GT 5 – História da educação e da pedagogia. *In: XIII Encontro Cearense de Historiadores da Educação – ECHE. III Simpósio Nacional de Estudos Culturais e Geoeducacionais – SINECGEO. 2014.* ISBN 978-85-8126-065-5.