

Construção colaborativa de um workshop on-line para formação de professores à luz da Teoria Sociocultural

Collaborative construction of an online workshop for teacher education in the light of Sociocultural Theory

*Francieli Motter Ludovico **Aline Dubal Machado ***Mariana Backes Nunes ****Augusto Weiand *****Manuela da Silva Alencar de Souza *****Patrícia da Silva Campelo Costa Barcellos

Informações do artigo

Recebido em: 26/07/2021

Aprovado em: 18/11/2021

Palavras-chave:

Ensino Remoto Emergencial.
Formação de Professores. Teoria Sociocultural. eduScrum.

Keywords:

Emergency Remote Teaching.
Teacher education. Sociocultural theory. eduScrum.

Autores:

*Doutora em Informática na Educação; Mestre em Letras; Licenciada em Letras - Português/Inglês. Professora da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, campus Dois Vizinhos francielim@utfpr.edu.br

**Doutoranda em Informática na Educação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS; Mestre em Distúrbios da Comunicação Humana; Graduada em Educação Especial. Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul- IFRS, campus Osório aline.dubal@osorio.ifrs.edu.br

***Doutoranda em Informática na Educação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS; Mestre em Letras; Licenciada em Letras - Português/Inglês. Professora da rede municipal de Canoas, RS marianabackesnunes@gmail.com

****Doutorando em Informática na Educação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS; Mestre em Ciência da

Computação; Licenciado em Informática. Técnico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – IFRS, campus Osório guto.weiand@gmail.com

*****Doutoranda em Linguística Aplicada na Universidade do Vale do Rio dos Sinos; Mestre em Linguística Aplicada; Licenciada em Letras - Português/Inglês. Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense, IFSUL, campus Sapiranga manuelasouza@ifsul.edu.br

*****Doutora em Informática na Educação e em Linguística Aplicada; Mestre em Letras; Licenciada em Letras - Português/Inglês. Professora do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação e do Instituto de Letras - UFRGS patricia.campelo@ufrgs.br

Como citar este artigo:

LUDOVICO, Francieli Motter *et al.* Construção colaborativa de um workshop on-line para formação de professores à luz da Teoria Sociocultural. **Competência**, Porto Alegre, v. 14, n. 2, dez. 2021.

Resumo

Diante da pandemia da COVID-19, muitos professores tiveram que enfrentar a abrupta mudança do ensino presencial para o Ensino Remoto Emergencial (ERE). Logo, utilizaram as Tecnologias de Comunicação Digital (TCD) para mediar os processos de ensino e aprendizagem. Agora, a necessidade de formação para compreender a potencialidade da TCD ficou ainda mais evidente e, mesmo com o retorno das aulas presenciais ou com o ensino híbrido, o ERE pode influenciar para que os professores continuem usando esses recursos e busquem formações para isso. Com base nessa realidade, mediados pelas TCD, foi realizada a construção colaborativa de um *workshop* on-line para a formação de professores da Educação Básica com o objetivo oferecer momentos que permitam a reflexão sobre uso de ferramentas digitais associado à Teoria Sociocultural (TS). Assim, foi analisado como a interação e a colaboração estavam implicadas no planejamento de tal oficina. Para isso, amparado nos princípios da TS e na técnica eduScrum, este trabalho descreve o planejamento e a construção colaborativa entre os pesquisadores de um *workshop* on-line voltado à formação de professores.

Abstract

Given the COVID-19 pandemic, many teachers had to face the abrupt change from face-to-face education to Emergency Remote Teaching (ERT). Therefore, they used Digital Communication Technologies (DCT) to mediate the teaching and learning processes. Now, the need for training to understand the DCT potential has become even more evident and even with the return of in-person classes or with the hybrid teaching, the ERT can influence teachers to continue using these resources and seek training for this. Based on this reality, mediated by DCT, the collaborative construction of an online workshop for the training of Basic Education teachers was carried out with the aim of offering moments that allow reflection on the use of digital tools associated with Sociocultural Theory (ST). Thus, it was analyzed how interaction and collaboration were involved in the planning of such a workshop. For this, supported by the principles of ST and the eduScrum technique, this paper describes the collaborative planning and construction between researchers of an online workshop aimed at training teachers.

1 INTRODUÇÃO

A eficiência é um dos princípios da Administração Pública disposto no artigo 37 da Constituição Federal. Gabardo (2017) entende que a eficiência é proveniente da racionalização da ação humana com intuito de reduzir erros e buscar a melhor maneira de realização das atividades.

A sociedade atual encontra-se em um momento de rever e ressignificar suas posturas, ações e posicionamentos diante da pandemia da COVID-19. Assim como nas demais áreas, a educação sofreu grandes impactos que demandaram mudanças de crenças, de práticas e, principalmente, em relação à oferta do ensino, tendo que adaptá-lo ao contexto de Ensino Remoto Emergencial (ERE). ERE diferencia-se de Educação a Distância (EaD) por se tratar de uma adaptação rápida em circunstâncias não ideais, não havendo um planejamento com antecedência. Neste contexto de pandemia, os professores fizeram o melhor possível de uma situação difícil, muitas vezes aprendendo a utilizar a tecnologia como mediadora do ensino, ao mesmo tempo em que estão em prática ou ainda sem muitos recursos. Por outro lado, a modalidade de EaD, a qual tem sido discutida há décadas, possui pesquisas e estruturas referentes a teorias, modelos, metodologias e avaliação, bem como um suporte técnico preparado para a sua demanda, critérios esses que não estão automaticamente vinculados ao ERE (HODGES *et al.*, 2020). Assim, com a instituição do ERE, a Tecnologia de Comunicação Digital (TCD) ganhou ainda mais destaque e ratificou a relevância que possui, pois esta disponibiliza diversos instrumentos de mediação, os quais possibilitam a aprendizagem permeada pela colaboração e interação.

No entanto, sabe-se da lacuna na formação de muitos professores que, do dia para a noite, tiveram que se adaptar a essa nova configuração da educação, sofrendo com a mudança abrupta das relações escolares, do presencial para o ERE, decorrentes da necessidade de distanciamento social que atingiu a todos nós. Logo, muitos professores da Educação Básica não estavam preparados para a urgência que essa mudança tem exigido, deparando-se com duas situações: ferramentas tecnológicas de ensino que nunca haviam usado e com o fato de que precisariam planejar e desenvolver suas aulas a partir dessas.

Antes do ERE já se discutia a necessidade de oferecer oportunidades para que os professores pudessem refletir sobre o uso de recursos tecnológicos em suas práticas. Agora, isso ficou mais evidente e, mesmo com o retorno das aulas presenciais ou o que está sendo chamado de Ensino Híbrido, esse momento pode influenciar para que os professores continuem usando esses recursos e busquem formações para isso.

Nesse sentido, foi desenvolvida esta proposta de *workshop*, o qual foi intitulado *Teoria e Prática: Recursos Tecnológicos na*

Construção de Conhecimento, tendo como objetivo oferecer momentos de formação docente que permitam a reflexão sobre uso de ferramentas digitais associado à Teoria Sociocultural (TS), baseada nos estudos de Vygotsky (1987), especialmente no que se refere aos conceitos de Mediação, Interação e Colaboração. Dessa forma, esse *workshop* visa dar suporte teórico e prático, atendendo as necessidades dos professores da Educação Básica a partir da apresentação de recursos tecnológicos, e mediar discussões entre os participantes. Assim, oportuniza-se aos professores momentos de formação e aprendizagem sobre o uso das TCD nas práticas de ensino e aprendizagem, aproximando também a universidade da Educação Básica por se tratar de um curso de extensão.

Para tanto, este texto organiza-se nas seguintes seções: apresenta-se, primeiramente, a Teoria Sociocultural, dando enfoque nos conceitos de Mediação, Interação e Colaboração, os quais permeiam toda a concepção do *workshop* apresentado, relacionando-os com as TCD e os potenciais que essas trazem para a colaboração entre os professores-pesquisadores e entre os professores em formação, participantes do curso; na sequência, expõe-se a metodologia empregada neste estudo, principalmente de modo a definir a técnica de *eduScrum* utilizada na elaboração do *workshop*; por fim, a análise da construção do *workshop* e da sua proposta final, com base nos construtos teóricos anteriormente citados.

2 TEORIA SOCIOCULTURAL E TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO DIGITAL

O convívio social permeia o desenvolvimento e a aprendizagem do homem, em que se criam formas diversas de relacionamento entre cada sujeito e o mundo, a partir de ferramentas e ações, promovendo-se, assim, a interação.

A Teoria Sociocultural (TS) compreende que o sujeito é um ser que se constitui do social para o individual. Logo, o desenvolvimento tecnológico vem para transformar profundamente as interações socioculturais e, ainda, diante do contexto da pandemia da COVID-19, os instrumentos tecnológicos podem ser a ponte para minimizar o distanciamento social e promover a colaboração em prol de trocas significativas para o processo de aprendizagem entre os sujeitos. Portanto, pontua-se a importância de ter uma teoria pedagógica por trás do uso das tecnologias digitais na educação, no caso do presente *workshop*, a Teoria Sociocultural, pois, como vemos em muitas práticas no Ensino Remoto Emergencial (ERE), elas têm se resumido praticamente a um Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA), como Moodle¹ ou Google Classroom² para depósito de materiais, e o uso de um software de videochamadas, como Zoom ou Google Meet³ para aulas síncronas, que muitas vezes possui a mesma duração de tempo referente à aula presencial e é

¹ Disponível em: https://moodle.org/?lang=pt_br

² Disponível em: <https://classroom.google.com/>

³ Disponível em: <https://meet.google.com/>

expositiva (LUDOVICO *et al.*, 2020).

Com base nos princípios da TS, Vygotsky (1987) argumentou que, assim como os humanos não agem diretamente no mundo físico, pois precisam usar ferramentas e atividades laborais (cortar uma fruta usando uma faca, por exemplo) para desenvolver determinada tarefa, também usamos ferramentas simbólicas, ou signos (o idioma, por exemplo), para mediar e regular nossas relações com os outros indivíduos e conosco. Dentre essas ferramentas simbólicas, segundo Vygotsky, estão os sistemas de numeração e aritmética, a música, a arte e, acima de todas, a linguagem. Portanto, assim como usamos os artefatos físicos, ou materiais, para estabelecer uma relação indireta, ou mediada, conosco e com o mundo, também usamos artefatos simbólicos (LANTOLF, 2000).

Em relação à colaboração, o desenvolvimento humano é o produto de um sistema muito maior do que apenas o sistema individual de uma pessoa, pois são sistemas de conexões e relações sociais, de formas coletivas de comportamento e cooperação social (LANTOLF; THORNE, 2009). Logo, promover espaços colaborativos de aprendizagem mediados pelas TCD é um movimento de busca por condições para o ERE, bem como para o híbrido e à modalidade presencial, visto que existem ferramentas passíveis de fomentar a interação e a colaboração entre os sujeitos e, através delas, mais ações efetivas de ensino podem ocorrer.

Apesar de já estarem em discussão há muito tempo, a formação de professores e o uso das TCD encontram-se em destaque no atual contexto e requerem que façamos proposições para pensar e desenvolver estratégias práticas e colaborativas em benefício dos processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, a TS pode embasar essa práxis, pois traz em seus pressupostos o conceito de mediação, resultante de diálogos de colaboração e interações, a partir do uso de instrumentos mediativos, os quais são os recursos tecnológicos, tais como: *softwares*, computadores, *tablets*, *smartphones*, etc.

A experiência do ERE pode levar mais professores a pensarem sobre o uso da TCD em suas práxis e, logo, a buscarem meios para se capacitarem e fazerem uso dos instrumentos para mediar seus processos de ensinar, necessitando antes serem os próprios aprendizes. Desta forma, a colaboração entre os professores em formação requer planejamento, trocas e experiências com as TCD (BARCELLOS, 2015). Para isso, faz-se necessária uma transformação na postura e na concepção para que a ação docente esteja de acordo com este momento de novas condutas pedagógicas.

3 METODOLOGIA

A proposta de *workshop* foi elaborada por cinco professores-pesquisadores matriculados em uma disciplina de um Programa

de Pós-Graduação de uma universidade pública, com o objetivo de ofertar formação, em momento de ERE, aos professores da Educação Básica, através de um curso de extensão. Para tanto, no presente trabalho, optou-se pela abordagem qualitativa com método investigativo da pesquisa-ação (BURNS, 2005), a fim de analisar a construção colaborativa do *workshop* e as possibilidades de interação e colaboração, preconizadas pela Teoria Sociocultural, dando enfoque às ferramentas digitais.

Para o desenvolvimento do *workshop*, foi utilizada a técnica *eduScrum*, que consiste em uma alternativa da técnica *Scrum*, em um viés educacional. *Scrum* compreende um conjunto de diretrizes e princípios comumente utilizados para o desenvolvimento de *software* de maneira ágil (SALZA; MUSMARRA; FERRUCCI, 2019). Visa um desenvolvimento iterativo do projeto, de modo a facilitar a organização da equipe e de projetos complexos. Outras características incluem: a) Equipes pequenas, pois geralmente são organizadas com maior facilidade e produtividade; b) Interações curtas: chamadas de sprints que, em geral, duram de uma a duas semanas; e c) Reuniões frequentes: como forma de avaliação do progresso e identificação de dificuldades.

O processo do *eduScrum* segue as mesmas práticas do *Scrum*, o qual inicia com a explanação pelo *scrum master* da caracterização da proposta e do resultado final esperado. Com isto, é efetuada uma lista de tarefas que serão desenvolvidas no decorrer do trabalho, em que o time – formado aqui pelos alunos – elenca algumas destas para compor o rol de atividades do *sprint*. Durante o *sprint*, são realizadas reuniões breves de forma síncrona ou assíncrona entre a equipe, onde os membros do time procuram posicionar seus colegas acerca da fase de desenvolvimento atual, guiando-se com os seguintes questionamentos: o que foi feito desde o último encontro?; o que será feito até o próximo?; existem impedimentos para as atividades? Caso existam impedimentos, o time se organiza para tentar resolvê-lo; caso contrário, busca-se auxílio com o *scrum master* (BORGES; SCHMITT; NAKLE, 2014; SALZA; MUSMARRA; FERRUCCI, 2019).

Na análise a seguir, apresenta-se como o *eduScrum* foi utilizado para a concepção do *workshop*, sendo permeado por situações colaborativas e interativas entre os pesquisadores, tendo como referência a Teoria Sociocultural. Para tanto, tem-se como objetivos do presente trabalho descrever a construção colaborativa do *workshop* on-line, mediada pelas Tecnologias de Comunicação Digital (TCD), para a formação de professores da Educação Básica, além de apresentar como a interação e a colaboração foram planejadas para a aplicação do *workshop* on-line.

4 ANÁLISE DO WORKSHOP: CONSTRUÇÃO E PROPOSTA

No cenário da pandemia da COVID-19, a referida disciplina de pós-graduação e, conseqüentemente, a concepção do *workshop*, aconteceram em contexto de ERE, fazendo uso de instrumentos

mediativos. As TCD possibilitaram a construção colaborativa do *workshop*, proporcionando muitas considerações, trocas e construção de conhecimento por parte dos envolvidos - os professores-pesquisadores.

A construção aconteceu de forma colaborativa, concebida como forma coletiva de comportamento e de cooperação social entre os sujeitos (LANTOLF; THORNE, 2009) cujo objetivo foi a realização de uma tarefa, baseando-se na metodologia *eduScrum*. Inicialmente, o *scrum master* - a professora da disciplina - propôs aos pesquisadores a tarefa de organizar uma proposta pedagógica para educadores de Educação Básica referente a uma ferramenta digital, em que estivesse subjacente a TS, atividade que deu origem ao projeto, tendo a equipe o tempo de duração das *sprints de uma semana, para ao final de cada uma apresentar o estado atual da proposta*. As reuniões de cada *sprint* foram realizadas de maneira síncrona e assíncrona através de aplicativos de mensagens instantâneas pelo menos quatro vezes na semana.

Figura 1: Tarefa Inicial

Hipoteticamente (quem sabe para o futuro!), vocês 5 conduzirão um workshop online (levando em conta os novos tempos) sobre o uso de tecnologias na educação para professores de diversas áreas. Pensem, então em uma atividade que poderia ser proposta aos alunos do workshop sobre o uso do Socrative em suas salas de aulas. De que modo a Teoria Sociocultural estaria subjacente a essa proposta? Na hora da nossa reunião online, algum de vocês pode compartilhar a tela (via Skype) com a proposta realizada pelo grupo.

Fonte: Moodle da Disciplina - dos autores (2020)

Após, a equipe de pesquisadores reuniu-se para as definições iniciais e planejamento colaborativo das tarefas. Posteriormente, antes de cada início de *sprint* rápida, o cronograma era revisto juntamente com a atividade de cada membro da equipe, de modo a possibilitar a todos um panorama do andamento do projeto e das etapas faltantes. Esses encontros foram realizados de forma síncrona remota, através de *softwares* de videoconferência. Por fim, a cada semana eram apresentados os resultados ao *scrum master* - professora da disciplina, de modo a validar as atividades executadas e verificar possíveis alterações no projeto.

As ferramentas utilizadas durante a construção do *workshop* tinham como característica a promoção de interação e colaboração entre os professores-pesquisadores, seja de modo síncrono ou assíncrono, conforme conceitos da TS, com base nos estudos de Vygotsky (1987). Por exemplo, o *Skype*⁴, assim como

o aplicativo *WhatsApp*⁵, foram utilizados para os *sprints*, através de videochamadas, discussões e organização das atividades e estratégias. As videochamadas ocorreram no grande grupo e também em pequenos grupos que ficaram responsáveis por determinadas atividades. O *G Suite Google*⁶, o qual dispõe de uma coletânea de ferramentas, dentre elas *Documentos*⁷ e *Apresentações*⁸, também foi utilizado na concepção deste *workshop*. Ambas possibilitaram o desenvolvimento e a estruturação de roteiros de vídeo e materiais didáticos, de maneira hipertextual, utilizando recursos multimídia.

A partir deste momento as questões de interação e colaboração planejadas na proposta do *workshop* serão descritas. O *workshop* é composto por três (03) módulos, conforme Quadro 1, cada um com duração de três (03) semanas, considerando-se que o público-alvo estará trabalhando ao mesmo tempo em que participa desse momento de formação e, inclusive, nesse novo contexto de ERE.

Quadro 1: Síntese da estrutura do *workshop*

Módulo 20h	Objetivos	Aspectos teóricos	Ferramentas
1	Introduzir o curso e principais conceitos da TS; Aprender a utilizar o <i>Google Classroom</i> ; Conhecer o público participante; Produzir uma atividade pedagógica com o software <i>Socrative</i> ¹ .	Visão geral da Teoria Sociocultural	<i>Google Classroom</i> <i>Google Meet</i> <i>Socrative</i>
2	Explorar o conceito de Mediação e instrumentos mediativos; Incentivar debates sobre os conceitos; Produzir uma atividade pedagógica com o software <i>PlayPosit</i> ² .	Mediação e Instrumentos mediativos	<i>Google Classroom</i> <i>Google Meet</i> <i>Powtoon</i> ³ <i>PlayPosit</i>
3	Averiguar entendimentos de colaboração; Propor discussões teóricas acerca do termo; Sugerir outras ferramentas colaborativas por meio de um mural do <i>Padlet</i> ⁴ ; Produzir uma atividade pedagógica através de uma ferramenta colaborativa; Avaliar o <i>workshop</i> e desenvolvimento dos participantes.	Colaboração e diálogos colaborativos	<i>Google Classroom</i> <i>Google Meet</i> <i>Padlet</i> <i>Voice Thread</i> ⁵

Fonte: Elaborado pelos autores

No primeiro módulo, os professores participantes terão a oportunidade de se conhecer e trocar experiências, assim, lhes será apresentado um panorama geral da TS. Também nesse módulo

⁴Disponível em: <https://www.skype.com/pt-br/>

⁵Disponível em: https://www.whatsapp.com/?lang=pt_br

⁶Disponível em: <https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/gsuite-for-education>

⁷Disponível em: <https://www.google.com/intl/pt-BR/docs/about/>

⁸Disponível em: <https://www.google.com/intl/pt-BR/slides/about/>

teremos como ferramentas digitais condutoras o Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA) *Google Classroom* e a ferramenta *Socrative*. Por sua vez, no segundo módulo, o conceito de mediação será explorado e as ferramentas *Playposit* e *Powtoon* serão apresentadas aos professores. Por fim, no terceiro e último módulo, os professores conhecerão as ferramentas *VoiceThread* e *Padlet*, e terão a oportunidade de interagir com elas, tanto no papel de aluno quanto no de professor, tarefas que dão sequência às discussões de teoria e prática.

As atividades assíncronas serão postadas no AVEA conforme o curso for acontecendo e pelo menos um encontro síncrono por módulo será realizado, por meio da ferramenta *Google Meet*, sendo um momento de esclarecimento de dúvidas referentes às tarefas do curso, além de ser importante para os professores em formação se sentirem parte de um grupo, servindo como estratégia para motivar os participantes a interagirem durante a formação. Como avaliação formativa, ao final de cada módulo, os participantes serão instigados a elaborar um relato descrevendo a sua experiência até então, o que servirá como autorreflexão para os professores em formação e como *feedback* para uma possível adaptação das atividades que seguem.

Ao longo do *workshop* serão abordados conceitos da Teoria Sociocultural de Vygotsky (1987), de forma a instigar reflexões e discussões entre os professores acerca da importância da interação do aprendiz com os outros e com diferentes ferramentas para a sua aprendizagem. Além de associar a teoria e a prática, as atividades foram elaboradas levando em conta ferramentas digitais que possibilitem essa interação entre os participantes, tendo em vista a importância da mediação pelo outro na construção do conhecimento, conforme visto anteriormente nos conceitos trazidos por Lantolf (2000).

Nesse sentido, apresentam-se as ferramentas selecionadas e seu papel na presente proposta. A escolha do ambiente *Google Classroom* deve-se ao fato de escolas públicas do estado do Rio Grande do Sul estarem usando esse AVEA em suas práticas pedagógicas durante o período de ERE. Juntamente com esse AVEA, o *Google Meet* também foi planejado para ser utilizado, proporcionando um canal síncrono de comunicação entre os participantes na modalidade de videoconferência.

A ferramenta *Socrative*, abordada durante o primeiro módulo do *workshop*, permite interações em tempo real através de questionamentos, entre um professor ou conferencista e seus alunos/público a partir de *smartphone*, *tablet* ou computador (COLOSIMO, 2019). Já a *Powtoon* disponibiliza uma plataforma de criação e hospedagem de apresentações animadas (COLOSIMO, 2019). O uso de vídeos em aulas on-line é frequente e, pensando nisso, a *PlayPosit* proporciona um novo olhar aos vídeos, adicionando questionamentos durante a sua reprodução (HOYT; THEODORE; ALFORD, 2020).

Já o *VoiceThread* disponibiliza diversas formas de interação em uma apresentação de slides multimídia interativa - previamente construída em sua ferramenta. Elas podem ser realizadas no formato de imagens, documentos, vídeos e áudio, permitindo interações assíncronas ou síncronas (WEIAND *et al.*, 2019). Diferentemente desse, o *Padlet* constitui-se de um mural on-line e colaborativo hipermediático - contendo desde textos simples a links de internet, vídeos, mapas, websites, etc. Esses recursos são disponibilizados aos autores/leitores com ferramentas para curtir e comentar (SILVA; LIMA, 2018).

Assim, neste estudo, os artefatos materiais que mediarão as relações entre o grupo de professores-pesquisadores responsáveis por conceber o *workshop*, bem como os que mediarão o futuro grupo dos professores em formação continuada, englobam as seguintes ferramentas digitais: *Skype*, *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Meet/Documentos/Slides*, *PlayPosit*, *Socrative*, *VoiceThread*, *Padlet* e *Powtoon*. Já os artefatos simbólicos englobam: a TS, tomada como base para todo o projeto; a metodologia *eduScrum*, utilizada para a construção colaborativa; a língua portuguesa, utilizada na elaboração e futura oferta do *workshop*; e o domínio, por parte do professor em formação continuada, da sua área do conhecimento (história, matemática, geografia, inglês, ciências, informática, etc.).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que a técnica *eduScrum*, aliada às TCD, possibilitou reflexões e ressignificações das ferramentas demonstradas neste trabalho, à luz da Teoria Sociocultural. Essas propiciaram o desenvolvimento de forma ágil e organizada do *workshop*, colaborativamente, proporcionando diversas trocas e construção de novos conhecimentos, mesmo com todos os integrantes de forma remota, em virtude das medidas e restrições do momento. Apesar de comumente nos referenciarmos ao cenário de pandemia da COVID-19 como um necessário distanciamento social, nota-se que, com o auxílio das TCD, esse distanciamento passa a ser mais físico do que social, pois, como exemplificado pelo processo de concepção deste *workshop*, continuamos interagindo e construindo colaborativamente de maneira a ressignificarmos esse momento difícil.

Fica evidente que a colaboração entre os professores-pesquisadores e a professora da disciplina, através das interações frequentes e *sprints* semanais, foi essencial para o desenvolvimento da proposta. Demonstra-se também que a colaboração, através das ferramentas digitais, possibilitou novos aprendizados ao ressignificá-las à luz da TS, buscando a mediação e colaboração na construção da proposta de *workshop*.

Por fim, pretende-se realizar a oferta deste *workshop* em formato de extensão, proporcionando futuras análises mais detalhadas com foco na colaboração gerada a partir da utilização das ferramentas

no momento de formação, compreendendo a importância da colaboração para o processo de aprendizagem do professor em serviço e em formação. Aliado a isso, levando em conta as diferentes formas com que as TCD são utilizadas pelos professores em suas aulas e, ainda, tendo em vista a rapidez com que elas surgem e impactam a rotina da nossa sociedade, torna-se cada vez mais necessário que pesquisas em educação se preocupem com a mediação das TCD na formação continuada de professores durante e após o período pandêmico.

Agradecimentos

Agradecemos ao IFRS Campus Osório pela concessão de licença qualificação e horário especial de estudante para os autores Aline e Augusto, respectivamente. Agradecemos, também, ao IFSUL pelo Afastamento Docente para a autora Manuela realizar Curso de Pós-Graduação em nível de Doutorado.

REFERÊNCIAS

BARCELLOS, P. da S. C. C. Criação colaborativa de material didático em ambiente digital por professores em formação. In: ROTTAVA, L. *et al.* (Org.). **Reflexões em Linguística Aplicada: a formação de professores de línguas e a prática em sala de aula: caminhos e expectativas – Uma homenagem a Professora Doutora Marília dos Santos Lima.** Campinas, SP: Pontes Editores, 2015. p. 227-246.

BORGES, K. S.; SCHMITT, M. A. R.; NAKLE, S. M. eduScrum Projetos de Aprendizagem Colaborativa Baseados em Scrum. **RENOTE**, v. 12, n. 1, 2014.

BURNS, A. Action research: An emerging paradigm? State-of-the-Art Article. **Language Teaching**, v. 38, n. 2, p. 57-74, 2005.

COLOSIMO, A. L. E-learning Technologies. **Issues in Science and Technology Librarianship**, n. 92, jul. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.29173/istl24>. Acesso em: 30 jun. 2020.

HODGES, C. *et al.* The difference between emergency remote teaching and online learning. **Educause Review**, 2020. Disponível em: <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>. Acesso em: 30 jun. 2020.

HOYT, S.; THEODORE, N.; ALFORD, T. L. Creating a learning community and building engagement in online engineering courses using active learning instructional practices and edtech tools. **International Journal on Innovations in Online Education**, 2020. Disponível em: <http://doi.org/10.1615/IntJInnovOnlineEdu.2020032594>. Acesso em: 30 jun. 2020.

LANTOLF, J. Introducing sociocultural theory. In: _____. (Ed.). **Sociocultural theory and second language learning.** Oxford: Oxford University Press, 2000. p. 1-26.

_____; THORNE, S. **Sociocultural theory and the genesis of second language development.** Oxford: Oxford University Press, 2009.

LUDOVICO, Francieli Motter et al. Covid-19: Desafios dos docentes na linha de frente da educação. **Revista Interfaces Científicas**, Aracaju, v. 9, n. 3, p. 58-74, 2020.

SALZA, P., MUSMARRA, P.; FERRUCCI, F. Agile Methodologies in Education: A Review. In: PARSONS, David; MACCALLUM, Kathryn (Ed.). **Agile and Lean Concepts for Teaching and Learning.** Singapore: Springer, 2019. p. 25-45.

SILVA, P. G.; LIMA, D. S. Padlet como ambiente virtual de aprendizagem na formação de profissionais da educação. **RENOTE**, v. 16, n. 1, 2018.

VYGOTSKY, L. **The collected works of L. S. Vygotsky.** New York: Plenum Press, 1987. v.1.

WEIAND, A. et al. Software de Apresentação Digital Interativa na EaD. In: SIMPÓSIO IBERO-AMERICANO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, 3., 2019, Araranguá, SC, Brasil. **Anais...** Araranguá: Simpósio Ibero-Americano de Tecnologias Educacionais, 2019. Disponível em: <https://publicacoes.rexlab.ufsc.br/index.php/sited/article/view/205>. Acesso em: jun. 2020.