**COMO PROMOVER A APRENDIZAGEM ATIVA EM UMA SALA DE AULA VIRTUAL**



As [metodologias ativas](https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/categoria/novas-metodologias-de-ensino/) deixaram de ser apenas uma tendência educacional. Com as aulas presenciais suspensas, em virtude da pandemia, tornaram-se uma realidade essencial. Afinal, as metodologias ativas constituem uma alternativa pedagógica capaz de desenvolver [competências](https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/tag/competencias/) e habilidades almejadas em uma sociedade em intensa transformação.

Quando se oferta uma educação que prioriza a aprendizagem ativa, valoriza-se a experiência prática e experimentação. Isso por meio do exercício da [criatividade,](https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/tag/criatividade/) interdisciplinaridade e da utilização de ferramentas tecnológicas na sala de aula com foco no desenvolvimento de um *mindset*capaz de transformar ideias em realidade. Em outras palavras, capaz de propor soluções para problemas reais.

Para o estudante, esse conceito se traduz numa apropriação do conteúdo para compreender o mundo. E transpor esse conhecimento em algo concreto, que possa transformar a própria vida ou de sua comunidade.

Para que as [metodologias ativas](https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/tag/metodologias-ativas/) sejam materializadas, é preciso que o professor, diante de um objetivo de aprendizagem claro, combine estratégias e recursos de modo que o estudante seja o centro da aprendizagem. E transforme a sala de aula, presencial ou virtual, em um verdadeiro **ateliê de aprendizagem.**

Isto é: um espaço voltado para criação na qual permite-se a **experimentação, produção e manipulação de diferentes materiais para gerar artefatos significativos, por meio de novas práticas, novos recursos e novas maneiras de pensar e aprender.**

Mas como promover a aprendizagem ativa nas salas de aulas virtuais? Como fazer com que o estudante se mantenha ativo por meio de uma atividade remota?

A primeira sugestão é a prática de lançar aos estudantes os **Desafios Imersivos.** Os desafios imersivos são **comandos de atividades**elaborados pelo professor no qual é constituído por uma narrativa que leve o estudante a se deparar com um problema real, assumir papeis e tomar decisões.

Em uma sala de aula virtual, ou em uma transmissão estilo “live”, o professor lança o desafio. Os estudantes apresentam a solução por meio do chat. Na sequência, o professor apresenta o conteúdo estabelecendo relações com as soluções apresentadas pelos estudantes. Se o professor sentir necessidade, pode ainda lançar o mesmo desafio novamente para verificar se, de fato, os estudantes compreenderam os elementos essenciais do conteúdo proposto.

Uma outra prática capaz de gerar muito engajamento na sala de aula virtual é a exploração de recursos a [Realidade Aumentada](https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/tecnologia-realidade-aumentada/), [Realidade Virtual](https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/realidade-virtual-aprendizagem/) ou mesmo cenas em 360° ou objetos 3D. Com tantas opções disponíveis de forma gratuita, os professores não precisam mais ficar limitados ao espaço da sala de aula virtual. Estes recursos, afinal, permitem explorar o mundo virtualmente.

Como estratégia pedagógica, é fundamental que se elabore um desafio com uma narrativa que envolva os estudantes de forma que os remetem a [resolução de problemas](https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/soft-skills-na-educacao-basica/), a localizar algo relevante ou mesmo visualizar um fenômeno ou um sistema para então relacionar com o conteúdo proposto.

Apenas solicitar a exploração dos ambientes nem sempre pode gerar o engajamento esperado. Especialmente com estudantes da [educação básica.](https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/categoria/ensino-basico/) Por isso a sugestão é que o comando da atividade convide os estudantes a realizarem as expedições, [visitas em museus virtuais](https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/pais-estudo-filhos-quarentena/) para conhecer algo relacionado ao conteúdo, criação de desafios do tipo ‘Ester Egg” – entre outras possibilidades que esta tecnologia associada a uma metodologia possibilita.

<https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/aprendizagem-ativa-aulas-virtuais/>