dela; uma escola que se mostra como horizonte e modelo de negociação e interação; uma escola que se constrói no cotidiano; uma escola dinâmica, flexível e aberta à mudança, uma escola que ganha vida na leitura contínua da diferença, na vivência da equidade e do respeito ativo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

AEBLI, H. Fatores pedagógicos que favorecem a aprendizagem autônoma. Madrid: Edições Narcea SA. 1991.

ALVARADO, SV e OSPINA, HF. Manual de multiplicadores. Projeto Construtores da Paz. Manizales. Material multicopiado para circulação interna no CINDE. 2000. APPLE, MW. Teoria crítica e educação. Argentina: Editora Criança e Davila. 1997. BARCENA, F. E MELICH, JC. A educação como um evento ético. Natalidad, narração e hospitalidade. Barcelona: Paidos. 1997.

BRUNER, J. Educação, porta da cultura. Madri: espectador. 1997.

COLOM, AJ E MELICH, JC. Depois da modernidade. Novas filosofias de educação. Barcelona: Paidos. 1997.

CURTAIN, A. Cidadãos do mundo, para uma teoria da cidadania. Madrid:

Editorial Alianza AS. 1997.

DUSCHATZKY, S. A escola como fronteira. Reflexões sobre a experiência escolar de jovens de setores populares. Buenos Aires: Paidos. 1999.

FANFANI, ET. Escola e socialização. In: Elichiry, NM A criança e a escola:

reflexões sobre o óbvio. Buenos Aires: Nova visão. 1994.

DURKHEIM, E. Educação como socialização. Salamanca: Edições Siga-me. 1976.

GONZALEZ, C. Criatividade e educação. Módulo de Desenvolvimento Humano,

Programa de Mestrado em Pedagogias Ativas e Desenvolvimento

Humano. Manizales: CINDE - Universidade de Manizales. 1999.

HABERMAS, J. Teoria da Ação Comunicativa Volume I e II. Buenos Aires:

Touro. 1999.

_____. A reconstrução do materialismo histórico. Madri: Touro. 1983.

_____. Consciência moral e ação comunicativa. Madrid: Edições Península. 1994.

HOLES, G. Ética para os cidadãos. In: Anais III Fórum Nacional de Ética Cidadã. Manizales: Editora Triumph. 1996.

JEAN, P. O julgamento moral da criança. Barcelona: Martínez Roca AS. 1987.

KANT, I. A Metafísica da Moral. Barcelona: Altaia. 1993.

KOHLBERG, L. Psicologia do Desenvolvimento Moral. Bilbao: Biblioteca de Psicologia, Desclee de Brouwer. 1992.

OCAMPO, E. Desenvolvimento afetivo. Módulo 4. Programa de Mestrado em

Educação e Desenvolvimento Humano. Manizales: CINDE-Universidade de Manizales. 2001.

PERKINS, D. A escola inteligente. Do treinamento da memória à educação da mente. Espanha: Gedisa. 2001.

PETERS, RS. Desenvolvimento moral e educação moral. México: Fundo de Cultura Econômica. 1984.

REYNOLDS, D., BOLLEN, R. E AL. Escolas eficazes: chaves para melhorar o ensino. Espanha: Sala XXI Santillana. 1997.

ZAMBRANO, A. O olhar do sujeito educável. Pedagogia e a questão do outro. Santiago de Cali: Fundação para a Filosofia na Colômbia. 2000.

UTILIZAÇÃO DAS METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM COMO FERRAMENTAS POTENCIALIZADORAS DO ENSINO

LUCIENE HELOÍSA ANDRÉ DE SOUZA

RESUMO

O presente artigo propõe uma reflexão sobre como as diferentes formas de aprender podem ser potencializadas pela exploração das Metodologias Ativas de Aprendizagem e pelo uso das Tecnologias Digitais, fazendo com que estudantes e professores se beneficiem da utilização desta prática educativa.

Este estudo nos permite analisar as contribuições que tais práticas oferecem ao desenvolvimento do currículo e à aprendizagem baseada nas metodologias ativas onde, a aprendizagem está centrada no estudante, ao contrário do ensino tradicional, em que o professor, tido como detentor de todo saber, por meio de aulas exclusivamente expositivas, tenta transmitir tenta transmitir seus conhecimentos.

A análise baseada em estudos bibliográficos, evidencia que a possibilidade da escolha e o aprender como se faz, fazendo reforçam o conceito de aprendizagem centrada no aluno, tornando o estudante mais autônomo e responsável pela sua aprendizagem, como sugere o psiquiatra William Glasser, autor da Teoria da Escolha e defensor da ideia de que o professor deve servir como um guia para o educando e não um chefe.

Palavras-Chave: METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM, TECNOLOGIAS DIGITAIS, TEORIA DA ESCOLHA, APRENDIZAGEM CENTRADA NO ALUNO.

ABSTRACT:

This article proposes a reflection on how different ways of learning can be enhanced by the exploration of Active Learning Methodologies and the use of Digital Technologies, making students and teachers benefit from the use of this educational practice.

This study allows us to analyze the contributions that such practices to curriculum development and learning based on active methodologies where learning is centered on the student, as opposed to traditional teaching, in which the teacher, seen as the holder of all knowledge, through of exclusively expository classes, it tries to transmit and tries to transmit its knowledge.

The analysis based on bibliographic studies, shows that the possibility of choice and learning as it is done, reinforcing the concept of student-centered learning, making the student more autonomous and responsible for their learning, as necessary by the psychiatrist William Glasser, author of the Choice Theory and defender of the idea that the teacher should serve as a guide for the student and not a boss.

Keywords: ACTIVE LEARNING METHODOLOGIES, DIGITAL TECHNOLOGIES, THEORY OF CHOICE, STUDENT-CENTERED LEARNING.

INTRODUÇÃO

A crise sanitária mundial estabelecida em função da pandemia causada pelo coronavírus, identificado pela primeira vez em dezembro de 2019, impôs novos desafios à educação que teve como principal aliado o ensino remoto.

Embora a maioria dos estudantes tenham sido prejudicados pela dificuldade de aquisição aos meios didáticos (computador, tablet ou celulares conectados à internet), gestores, professores e estudantes tiveram que se desdobrar para se adaptar rapidamente aos recursos tecnológicos.

De acordo com o MEC, a Educação a Distância é a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos. Sendo assim, as metodologias ativas tendem a se adequarem ao ensino remoto, por estimularem o desenvolvimento da autonomia na realização das atividades escolares em outros ambientes e em horários alternativos.

Contudo, não é só nesta modalidade de ensino que as metodologias ativas se aplicam. As diferentes metodologias ativas de aprendizagem ocorrem dentro e fora da escola. No entanto, para que os alunos desenvolvam uma aprendizagem significativa e autônoma, faz-se necessário a mediação e o acompanhamento do professor. Além disso, deve haver as trocas e interações entre os colegas, já que é com os pares que se dá o desenvolvimento de habilidades e competências.

Sendo assim, com base em pesquisas bibliográficas sobre as metodologias ativas é que analisaremos como ocorrem estas aprendizagens e quais benefícios elas podem trazer a professores e estudantes.

DESENVOLVIMENTO

METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM

De acordo com Berbel (2011, p. 29), "as Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos".

Uma das principais característica desse método é a aprendizagem centrada no aluno, onde os estudantes são estimulados a participar do processo de forma mais direta aprendendo na prática. Este método engloba diferentes práticas em sala de aula e seu principal objetivo é desenvolver a autonomia do estudante, tornando o aluno protagonista da própria aprendizagem e participante ativo da sua jornada educativa.

ORIGEM DAS METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM

O termo "Metodologias Ativas" está em evidência, porém, esse tipo de proposta de uma educação que tem por finalidade ativar e envolver os aprendizes é antiga e surgiu em oposição ao tipo de aprendizagem tradicional e passiva, onde a apresentação oral dos conteúdos por parte do professor, se constituía como única estratégia didática.

Na filosofia socrática (século V a.C), já

se buscava ativar os ouvintes através do método interrogativo. Através do diálogo interrogativo com seus interlocutores, Sócrates estimulava o exercício do exame crítico. Freire, Dewey, Knowles, Rogers e Vygotsky, também eram defensores deste método.

Já os autores (Bonwell & Eison, 1991, Silberman, 1996) apostavam na estruturação doa ambientes, nas múltiplas formas de interações e nas diferentes estratégias de ensino/aprendizagem.

O psiquiatra americano William Glasser (1925-2013) e autor da teoria da escolha para a educação, considerava o professor um guia para o aluno e não um chefe. De acordo com sua teoria, não se deve trabalhar apenas com memorização, porque a maioria dos alunos simplesmente esquecem os conceitos após a aula. Em vez disso, o psiquiatra sugere que os alunos aprendam fazendo, com a mediação do professor. Para explicar sua teoria, Glasser desenvolveu uma Pirâmide de Aprendizagem. Observe:



FOTO 1. PIRAMIDE DA APRENDIZAGEM - WILLIAM GLASSER

Glasser criou a pirâmide de aprendizagem para definir os graus de aprendizagem conforme a metodologia adotada, demonstrando que ensinar é aprender.

"A boa educação é aquela em que o professor pede para que seus alunos pensem e se dediquem a promover um diálogo para promover a compreensão e o crescimento dos estudantes." (William Glasser)

PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DAS METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM

A principal característica desse método é a aprendizagem centrada no aluno. Este tipo de ensino é inclusivo e personalizado conforme a identificação das necessidades de cada aluno. Após realizar uma avaliação diagnóstica e identificar de que forma o estudante aprende melhor, o professor discute junto estudante as estratégias mais adequadas de aprendizagem, onde cada aluno descobrirá a melhor forma de aprender determinado conteúdo, comum a todos os estudantes.

Como o aluno pode definir de que forma ele aprende melhor, ele acaba se tornando mais curiosos, investigativo e responsivo assumindo um protagonismo sobre o seu papel enquanto aprendiz que organiza os objetos de aprendizagem, de acordo com as tarefas que tem de cumprir, a fim de se alcançar os objetivos a atingir.

Outra característica é a utilização de diferentes estratégias de ensino e a exploração de diferentes espaços de aprendizagem.

TIPOS DE METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO

Existem diferentes abordagens de metodologias ativas de ensino que podem ser trabalhadas tanto isoladamente como em conjunto. A seguir, citaremos algumas delas e identificaremos suas características:

1. Aprendizagem Baseada em Problema

Neste tipo de aprendizagem, a construção do conhecimento costuma se dar através da proposição de problemas complexos do mundo real que são debatidos coletiva e interdisciplinarmente, objetivando o desenvolvimento do pensamento crítico, o espírito colaborativo e a comunicação.

2. Aprendizagem Por Projetos

Esta estratégia também está relacionada à resolução de problemas onde os alunos, em colaboração, criam métodos para se alcançar os resultados esperados, tendo o professor como mediador das aprendizagens.

3. Ensino Híbrido

Neste cenário pandêmico, nunca ouvimos falar tanto em ensino híbrido como agora não é mesmo? Isto porque este tipo de ensino se dá tanto de forma remota quanto presencial e a organização e disciplina neste método são habilidades importantíssimas que os alunos devem desenvolver rapidamente, já que o ensino a distância requer disposição e concentração.

Ter acesso a recursos tecnológicos também é essencial porque este tipo de ensino ocorre mesclando-se aulas remotas e aulas presenciais.

4. Sala de aula invertida

A sala de aula invertida compreende uma das técnicas utilizadas no ensino híbrido. Além de ser atual e moderna busca desenvolver a curiosidade do educando, através da pesquisa. Neste tipo de metodologia, o professor faz um breve comentário sobre

determinado tema ou conteúdo, solicitando que o educando realize uma pesquisa sobre o assunto.

O conteúdo pesquisado deverá ser levado pelos alunos para a sala de aula para que se estabeleça um debate sobre o tema e assim, para que a partir daí, tais informações sejam confrontadas ao conhecimento científico.

Ao se estabelecer um diálogo sobre o assunto, cada indivíduo pode expor suas ideias aos demais revelando o que conseguiu aprender em suas pesquisas.

Conforme afirmações de William Glasser, este método contribui para aprendizagem, já que de acordo com a pirâmide de aprendizagem, aprende-se muito mais quando ensinamos determinado assunto a alguém.

O principal objetivo deste método é que o aluno se torne responsável pelo seu conhecimento e faça estudos prévios sobre os temas abordados que serão posteriormente discutidos em sala de aula, colocados em prática para que as possíveis dúvidas sejam solucionadas.

5. Rotação Por Estações

Consiste na criação de diferentes ambientes dentro da sala de aula formando uma espécie de circuito que permita aos estudantes abordarem determinado conteúdo de diferentes maneiras, mas de forma conectada. Neste método os alunos são divididos em grupos, onde cada grupo executa uma tarefa de acordo com os objetivos do professor e vai passando pelas diferentes estações. Ao final, todos se reúnem para discutirem os processos que envolveram a execução das tarefas.

6. Gamificação

A gamificação também é uma estratégia que está em alta e visa trazer jogos para a sala de aula, e assim tornar os celulares, tabletes e computadores aliados na aprendizagem dos conteúdos das aulas.

Este tipo de aprendizagem promove maior engajamento dos alunos porque eles são estimulados por recompensas, pontuações, insígnias e por criarem seus próprios jogos, aplicativos, memes, quiz, enquetes questionários e avatares, podendo acompanhar sua evolução, acabam ganhando autonomia e construindo conhecimento de forma coletiva e interativa.

7. Aprendizagem Criativa

A aprendizagem criativa é uma abordagem pedagógica que defende a criação de ambientes educacionais mais criativos, lúdicos e relevantes. Proposta por Mitchel Resnick do MIT Media Lab, a aprendizagem criativa baseia-se principalmente no construcionismo de Seymour Papert, também do MIT, o qual se inspirou nas ideias de Piaget, Paulo Freire, Montessori e outros grandes pensadores.

Baseada no conceito da espiral do aprendizado, essa estratégia pedagógica propõe que um assunto seja revisitado pelo estudante ao longo da sua vida escolar.



FOTO 2. Extraído de Slide Player em 31.08.21

Ao usar esta estratégia, o professor trabalha com diferentes níveis de complexidade estimulando o estudante a aprofundar os conhecimentos através da exploração de determinado assunto, de forma criativa, reflexiva, colaborativa e divertida.



GRAFAFOTO 3. Espiral da Aprendizagem Criativa

Para a Aprendizagem Criativa, o processo educacional não acontece de forma linear, mas segue uma espiral onde imaginamos o que gostaríamos de criar, construímos algo, brincamos com materiais e ideias neste processo, compartilhamos nossas criações e refletimos sobre o como e o que aprendemos, voltando a imaginar novamente. Deste modo, o estudante desenvolve o senso crítico, a curiosidade, a interação e a autonomia.

COMO PROFESSORES E ESTUDANTES PODEM SE BENEFICIAR DAS METODOLOGIA ATIVAS DE APRENDIZAGEM?

Para o professor José Moran, da Uni-

versidade de São Paulo (USP) e pesquisador de mudanças na Educação, a tecnologia traz hoje integração de todos os espaços e tempos. O processo de ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada – que se mescla, hibridiza constantemente.

Considerando a importância das tecnologias para as novas formas de se desenvolver a aprendizagem, é imprescindível que os professores estejam atentos a estas mudanças e que estejam preocupados e engajados em atualizar os seus conhecimentos e avaliar o quanto estão dispostos a lidar com as novas tecnologias que, sem dúvida, contribuirão para o processo educativo como um todo. Quando o professor investe em conteúdos atrativos e interativos, implementando as metodologias ativas, ao mesmo tempo que ele envolve os estudantes em suas aprendizagens, estimulando o educando a pensar fora da caixa, a resolver problemas e a relacionar ideias, favorecendo o desenvolvimento da autonomia, da confiança, do comportamento pesquisar, do senso crítico, da aptidão em resolver problemas, da empatia e da colaboração, tornando o educando responsivo e protagonista, ele otimiza o seu tempo.

A utilização dessa estratégia e o uso das tecnologias, permitem ao professor organizar melhor os objetos de aprendizagem, cruzar dados, mapear as dificuldades de cada um, acompanhar os resultados e a evolução dos estudantes de várias turmas em tempo real, ganhando mais tempo para se autoavaliar e redirecionar a sua prática educativa, personalizando o ensino, de acordo com as necessidades de cada um.

Os professores que ainda não estão habituados a trabalhar com as metodologias ativas podem começar a partir da implementação de pequenas mudanças tais como: modificar o desenho da aula e do espaço, trocar a posição das mesas e cadeiras, mudar de ambiente e, principalmente, introduzir o assunto com os estudantes. É muito importante eles compreenderem o quanto a implementação deste processo vai transformar a forma como eles conduzem a sua própria aprendizagem.

A instituição de ensino também deve estar disposta a promover esta disrupção, oferecendo meios para que professores e alunos adotem novos métodos de aprendizagem.

De acordo com Benini (2017), as tecnologias de informação e comunicação (TIC) são ferramentas com amplo potencial de facilitação nos processos, viabilizando a comunicação, mapeando os processos e o compartilhamento de informações, facilitando a execução dos projetos, disponibilizando todo e qualquer tipo de acesso à informação que possa contribuir para a realização da atividade.

Logo, familiarizar-se com as tecnologias também é um fator muito relevante neste processo de mudanças.

Sistemas de gerenciamento e de criação de cursos online como o Moddle, auxiliam nos processos pedagógicos relacionados à publicação de conteúdo e divulgação. Editores e plataformas online tais como: Google Docs, Google Drive, Google Fotos, Canva, Word Wall, dentre outros, agregam valor à prática educativa.

Trabalhar conceitos sobre os processos de criação, estimular a criação de vídeos, podcasts, audiobooks e dar visibilidade aos processos promovem a interação entre alunos e professores.

BENEFÍCIOS E DIFICULTADORES DA UTILIZAÇÃO DESSAS METODOLOGIAS

As metodologias ativas promovem um maior engajamento dos estudantes despertando o maior interesse dos estudantes que passam a assimilar os conteúdos com mais facilidade, aprendendo de forma mais participativa.

Além disse os estudantes são desafiados a pesquisar informações sobre um determinado tema entrando em contato direto com o objeto de estudo. Maior interesse no conteúdo. A construção do conhecimento também se dá por meio da colaboração de outros alunos, através formação de grupos, de métodos colaborativos de produção de conteúdo e da comunicação virtual ou presencial, fazendo com que os estudantes desenvolvam a criatividade, a empatia e habilidades socioemocionais.

A utilização da tecnologia otimiza a realização de tarefas, torna a aprendizagem mais interativa, criativa e significativa. As plataformas digitais, editores de textos e aplicativos, possibilitam criar conteúdo e entregar dados e resultados de uma forma mais organizada.

Por outro lado, quando a aprendizagem se dá de forma exclusivamente remota, é necessário observar alguns fatores que podem dificultar o processo de aprendizagem, pois se já é difícil se concentrar em sala de aula, em casa, manter o foco não é nada fácil.

Neste caso, os estudantes devem ter mais disciplina, assumir maior responsabilidade sobre os seus compromissos, gerenciar o seu tempo de forma mais eficiente para se manterem motivados, adaptar o ambiente para se concentrar de maneira mais adequada e não acumular tarefas.

Os professores também se beneficiam com as metodologias ativas porque conseguem reter a atenção dos alunos ao elaborarem atividades mais interativas utilizando jogos, quizzes, filmes, vídeos, podcasts, ebooks,