METODOLOGIAS ATIVAS: O DESAFIO DE EDUCAR E APRENDER

NEUSIMAR CAMPELO DOS SANTOS

RESUMO

Com o avanço dos anos, a educação vem sendo ressignificada, e novas metodologias surgem com a intenção de romper com essa visão tradicional de ensinar e de aprender. Dentre as novas propostas, se destacam as Metodologias Ativas, por trazerem características fundamentais ao aprendizado participativo do estudante, como por exemplo, o protagonismo do aluno, experiência fundamentada na ação-reflexão-ação e, ainda, na interação. Esta pesquisa tem como objetivo analisar fatores que sustentam a utilização das metodologias ativas para o aumento do desempenho dos estudantes para a aprendizagem significativa, levando-se em consideração que o ato de aprender é intransferível, explorando novas oportunidades de aprendizagem, bem mais centradas na atividade dos estudantes. Dessa forma, o trabalho trata-se de uma revisão de literatura considerando achados acadêmicos de autores que falavam sobre a temática em discussão. Para tanto, a pesquisa é classificada como pesquisa qualitativa e de caráter exploratório. Pode-se concluir que as metodologias ativas promovem uma aprendizagem significativa promovendo o diálogo e a convivência estimulando a motivação para aprender do aluno, pois o mesmo se torna sujeito de sua aprendizagem.

Palavras-chave: Metodologias ativas. Ensino. Aprendizagem. Abordagem.

ABSTRACT

As the years go by, education has been re-emphasized, and new methodologies are emerging with the aim of breaking with this traditional vision of teaching and learning. Among the new proposals, the Active Methodologies stand out, for bringing fundamental characteristics to the student's participatory learning, such as the protagonism of the student, an experience grounded in action-reflection-action and even in interaction. This research aims to analyze factors that support the use of active methodologies for increasing student performance for meaningful learning, taking into account that the act of learning is non-transferable, exploring new learning opportunities, much more focused on student activity. Accordingly, the work is a literature review considering the academic findings of authors who talked about the theme under discussion. To this end, research is classified as qualitative and exploratory research. It is concluded that the active methodologies promote a significant learning promoting dialog and interaction stimulating the motivation to learn of the student, because the same becomes subject of their learning.

Keywords: Active methodologies. Reverse classroom. I teach. Learning

INTRODUÇÃO

De repente o mundo mudou. Em decorrência do processo de globalização foram criadas novas tecnologias e meios de comunicação que surgiram com a intenção de facilitar o contato com estas recentes informações e culturas, intervindo diretamente nos estudantes que vivenciam este contexto. Para tanto, é importante levar em consideração que, consoante Guzzi, o surgimento da era digital foi um recurso de transformação que modificou a vida individual e em sociedade, ampliando com as redes virtuais o acesso à informação, reduzindo as barreiras da comunicação e possibilitando a globalização (2006 apud SANTOS et al, 2011, p. 15843).

Neste contexto, entendemos que o método tradicional de ensino baseado na transmissão unilateral de conhecimento não dá conta da realidade que vivenciamos. Além disso, com a evolução da cultura tecnológica e o fácil acesso à internet tudo se modificou, inclusive as formas, tempos e lugares de aprender. Hoje a tecnologia traz a integração de vários espaços, tempos e modos de aprendizagem diversificados.

Logo, essa pesquisa justifica-se, pois, a metodologia ativa é uma ferramenta que posiciona o discente como agente principal do próprio crescimento e cognição. O uso dessas metodologias possibilita que a aprendizagem ocorra de forma expressiva, com maior interação e comprometimento. O processo de ensino se torna mais dinâmico, fazendo com que o estudante deixe de ser agente passivo e tornando-se um ser ativo, dessa forma se sentem mais motivados e interessados.

Pensando nisso, surge o seguinte questionamento: como as metodologias ativas podem beneficiar os discentes no processo de ensinoaprendizagem?

Nesse sentido, para Berbel (2011, p. 4) “As metodologias ativas potencializa o incentivo à curiosidade, enquanto os estudantes são inseridos no segmento teórico que proporcionam recentes componentes, ainda não levados em consideração nas atividades ou na perspectiva intrínseca do professor.” Além de que, quando o aluno compartilha o seu pensamento em sala de aula e essa contribuição é estimulada e valorizada pelo professor, desperta-se sentimentos de engajamento, percepção de competência e de pertencimento, além da persistência nos estudos, entre outras (BERBEL, 2011).

O foco está nas competências que valorizem habilidades indispensáveis à vida

em sociedade, como o autoconhecimento, a empatia, a autorregulação, a autoconsciência e as aptidões sociais, que se tornam gradualmente emergentes nas propostas pedagógicas e nos currículos, que têm buscado ampliar horizontes e validar matrizes diferenciadas, que englobem o desenvolvimento socioemocional de seus educandos. Os novos perfis de estudantes fazem emergir a urgência de estratégias que tornem as práticas educacionais mais atrativas. Então é preciso cativar este estudante para que ele se engaje na abordagem de aprender.

DESENVOLVIMENTO

Os métodos tradicionais de ensino, diante de todas as mudanças e descobertas presentes na sociedade, têm perdido a sua eficácia no que concerne ao interesse do aluno em aprender. Nesse âmbito, se o objetivo é formar alunos proativos e criativos, faz-se necessário adotar metodologias que possibilitem melhores resultados quanto a isto. Assim, a melhor forma para se concretizar essa aprendizagem é combinar de maneira equilibrada, informações, desafios e atividades que fazem parte do contexto deles.

Usualmente, a nomenclatura aprendizagem ativa, segundo Meyers e Jones (1993) e Morán (2015) pode ser compreendida como aprendizagem significativa, visando, que as metodologias ativas são essenciais para mostrar o avanço para as técnicas mais avançadas para refletir, assimilar e desenvolver novas práticas.

Neste sentido, as metodologias ativas fazem uso da problematização como estratégia de ensino aprendizagem, com a intencionalidade de atingir e proporcionar motivação ao discente, porque diante do problema, ele se bloqueia, examina, reflete, articula a sua história e passa a ressignificar suas descobertas (MITRE, S. M. et al. 2007).

Sobre o trabalho docente, Moran (2018, p. 2) destaca que:

Antes podia preparar uma mesma aula para todos, a mesma atividade para todos. Hoje precisa ir além e concentrar-se no essencial, que é aprofundar o que os alunos não percebem, ajudar a cada um segundo o seu ritmo e necessidades e isso é muito mais difícil e exige maior preparação em todos os sentidos: preparação em competências mais amplas, além de conhecer o conteúdo, como saber adaptar-se ao grupo e à cada aluno; planejar, acompanhar e avaliar atividades significativas e diferentes.

Visando uma maior preparação para a aplicação das práticas de aprendizagem, Bizzo (2009) orienta que o professor necessita elaborar um planejamento além de dominar o conhecimento a ser desenvolvido em sala de aula. Também enfatiza a relevância da pesquisa, da troca de ideias com outros colegas para se terem maior desenvolvimento e aproveitamento do conhecimento em classe.

A metodologia de projetos, uma das mais utilizadas, é uma forma de se trabalhar conteúdos interdisciplinares e transdisciplinares e temas transversais. Segundo Bordenave e Pereira (1982 apud Berbel 2011), a metodologia de projetos tem como principal objetivo, aproximar, de forma mais efetiva, a escola da realidade da vida. Os autores consideram que essa metodologia incita a curiosidade, o desejo de se resolver alguma situação que é concreta. Ela também passa pela fase da preparação, já que o aluno precisa definir qual o meio será usado para a resolução do problema, pela fase da execução, ao qual serão usados os meios definidos na fase da preparação, e por fim, a fase da apreciação, em que o aluno poderá avaliar todas as etapas, refletindo sobre todo o processo vivenciado.

Um projeto, quando bem desenvolvido, deve fomentar mais dúvidas e a necessidade de seguir pesquisando e construindo novos conhecimentos. E com isso, nos afirma Cavalcanti Filho (2021, p. 32):

A ABP se apresenta como uma solução possível e eficaz no processo de ensino aprendizagem significativo para o alunado. A Aprendizagem Baseada em Projetos pode auxiliar o professor a criar espaços de aprendizagem mais práticos, comunicativos, sociáveis e envolventes, fatores esses que diferem e superam a teoria tradicionalista, como outros métodos ativos e construtivistas. Porém, a ABP possibilita alcançar esses objetivos construtivistas e atender as metas tradicionais da Educação que ainda é a prática encontrada e exigida nas instituições de ensino.

Assim sendo, a ABP tem se mostrado capaz de envolver os estudantes em investigações que ultrapassam os limites da sala de aula e que, além da aprendizagem acadêmica, proporcionam motivação, engajamento e, em muitos casos, contribuições à comunidade na qual os alunos estão inseridos (Bender, 2014). Essas características, desejadas por todos os ramos da educação, podem ser especialmente úteis em disciplinas costumeiramente consideradas difíceis e de baixo interesse para grande parte dos alunos da educação básica.

A aprendizagem contextualizada em problemas (também conhecida pela sigla PBL, iniciais do termo em inglês Problem Based Learning) é outra modalidade inserida no conjunto das metodologias ativas, foi inicialmente introduzida no Brasil em currículos de Medicina, mas vem sendo experimentada também por outros cursos. Esta alternativa diferencia-se das demais antes apontadas,

por constituir-se como o eixo principal do aprendizado técnico-científico numa proposta curricular.

As principais competências trabalhadas na ABP são a capacidade de resolver problemas, a comunicação e a colaboração com os membros do grupo, o pensamento crítico e, principalmente a independência e a autonomia intelectual. Nessa metodologia, o professor age como um orientador, sem dar respostas ou interferir nos processos dos alunos.

No entendimento de Tibério, Atta e Lichtenstein (2003) os currículos baseados na PBL apresentam características que os diferenciam dos demais, principalmente por serem divididos em blocos temáticos e não em disciplinas, sendo que as atividades são desenvolvidas por pequenos grupos, com tutores, em oposição às aulas formais, com grande número de estudantes.

A definição formal do termo flipped learning, conhecido aqui no Brasil como sala de aula invertida (SAI), foi lançada em 12 de março de 2014, pela organização Flipped Learning Network (FLN) visando combater equívocos comuns e trazer clareza de discussões sobre o método cuja abordagem pedagógica em que a instrução direta move-se do ambiente de aprendizagem do grupo para o espaço de aprendizagem individual, e o espaço do grupo é transformado em um ambiente de aprendizado dinâmico, interativo, criativo no qual o educador orienta os estudantes como aplicar conceitos e participar ativamente das discussões e práticas.

Moran (2015) considera a sala de aula invertida um dos modelos mais interessantes para mesclar tecnologia com metodologia de ensino, pois concentra, no virtual, o que é informação básica, e, na sala de aula, atividades criativas e supervisionadas, uma combinação de aprendizagem por desafios, projetos, problemas reais e jogos.

Essa metodologia exige uma preparação da escola nos sentidos, físicos, pedagógicos e tecnológicos para que sirva em benefício ao desenvolvimento do aluno diante das propostas elaboradas pelo professor. A sala de aula se transforma num espaço de maior discussão dos conteúdos estudados pelos alunos e para a resolução de problemas, que servirão para verificar falhas, estratégias de resolução e compreensão dos conceitos, contando com a mediação do professor que monitora todo o processo. O espaço físico da sala de aula deve ser rearranjado para facilitar a composição de pares ou grupos de até quatro alunos com o objetivo de criar um ambiente colaborativo.

Assim, os alunos passam a ser corresponsáveis pela própria produção do conhecimento. Em casa os alunos necessitam estudar e se preparar para todas as tarefas e atividades que serão desenvolvidas em sala de aula. E, quando em sala de aula os alunos são coparticipantes da aprendizagem dos demais colegas de classe, pois o desenvolvimento em grupo por meio dos tutoriais e resolução das listas de exercícios é um fator importante para a contribuição de uma aprendizagem significativa.

No que diz respeito às tendências pedagógicas que envolvem a proposta de sala de aula invertida, podemos trazer como suporte a progressista libertadora. Proposta por Paulo Freire, considera que os espaços de produção de conhecimento perpassam as quatro paredes da sala de aula, podendo ser administrada em outros espaços da unidade de ensino, quiçá, além-muros. No mundo pós-moderno, cercado pelas TDIC, essa ideia é reforçada pelo crescente número de informações que circulam via internet, redes sociais, plataformas de produção de conhecimento, ou seja, assim como a escola não é a única fonte de conhecimento, o professor também deixa de ser uma das únicas fontes de consulta.

O trabalho chamado de Rotação por Estações trata-se de uma configuração de aprendizagem em times, na qual são planejadas atividades diferentes, ao menos uma digital, para serem realizadas por grupos, tendo tempos iguais para a realização. Para essa atividade podem ser propostas leituras, análise, mapa conceitual, debate, vídeo, charges, infográficos etc. grupos se revezam simultaneamente para a realização das atividades e são mediados pelo professor que acompanha todo o processo. (BENDER, 2014)

Na aplicação da Rotação por Estações os estudantes são divididos em grupos pequenos (preferencialmente de 2 a 4 alunos) e colocados em diferentes grupos (estações). Para cada estação é estipulada uma tarefa diferente e em pelo menos uma dessas estações é requerido o uso de alguma tecnologia para completar o exercício. Os estudantes rotacionam de uma estação para outra até passarem por todas e finalizando as tarefas segundo o tempo determinado pelo professor. Ou outro jeito de se colocar em prática tal modelo de ensino é dispondo de três diferentes estações, a primeira seria por intermédio do professor, a segunda estação fazendo uso de algum recurso tecnológico e a terceira estação seria usando métodos que desenvolvam o espírito de interação e colaboração dentro do grupo. Essas formas de ensino permitem ao professor identificar facilmente as necessidades individuais de cada aluno (GOVINDARAJ; SILVERAJAH, 2017).

Aprender com os pares torna-se ainda mais significativo quando há um objetivo comum a ser alcançado pelo grupo. Colaboração e uso de tecnologia não são ações antagônicas. As críticas sobre o isolamento que as tecnologias digitais ocasionam não podem ser consideradas em uma ação escolar realmente integrada, na qual as tecnologias como

um fim em si mesmas não se sobreponham à discussão nem à articulação de ideias que podem ser proporcionadas em um trabalho colaborativo (BACICH; MORÁN, 2015).

Dentre as metodologias ativas, a gamificação se apresenta como técnica capaz de impulsionar o envolvimento nas atividades. conceito de gamificação (do original em inglês gamification) ou ludificação, foi utilizado por Nick Pelling em 2002. Contudo, tem-se registro de seu uso na indústria de mídia digital em 2003), bem como na literatura científica em 2008 . No entanto, sua popularização se deu com a publicação da obra de Jane McGonigal, "A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo". Desde então, a gamificação tem sido utilizada como instrumento de ativação de colaboradores para melhorar resultados organizacionais. (FILATRO e CAVALCANTI, 2018, p. 163).

A gamificação é um conceito recente e com múltiplos significados, mas tendo em comum a formulação teórica de que o termo gamificação é moldado pela utilização dos elementos de design de game em contextos fora dos games, objetivando motivar o usuário em participar da atividade e, consequentemente, prender a sua atenção. A gamificação pode ser definida por meio da aplicação de algo que envolve os jogos analógicos ou digitais, simulações ou brincadeiras e, no campo da Educação, o termo é caracterizado a partir das experiências de aprendizagem que utiliza da lógica dos jogos para atingir um objetivo desejado, possibilitando direcionar e dar propósito ou sentido às ações dos alunos participantes (ZICHERMANN, 2010).

LEMOS (2017), afirmam que um dos benefícios da implementação da gamificação na educação como uma estratégia impulsionar os alunos nas aulas é possibilidade de abordar uma temática plurifacetada, com diferentes tipos de abordagens. Este método assegura o empreendimento de lições e ensinamentos de forma multidisciplinar. Uma aula gamificada, precisa estar articulada com aspectos criativos atrelados ao planejamento do professor, a imaginação e inventividade. Além disso, oportuniza a sistematização e sequenciação dos conteúdos que serão abordados, de modo que os o nível de complexidade avance alinhado ao grau de entendimento do aprendizes.

SAVI (2011) complementa a discussão com seu estudo sobre a importância da avaliação da qualidade dos jogos, de forma a assegurar que a utilização traga mesmo os benefícios discutidos. O autor justifica que um jogo de qualidade tem que apresentar os objetivos educacionais bem definidos, motivar os alunos, promover a aprendizagem de forma divertida, prazerosa e desafiadora.

Dessa forma, o papel do professor passa a ser o de um facilitador no processo de aplicação e uso dos conhecimentos trabalhados, dirimindo dúvidas sobre como esta aplicação pode ser feita de uma maneira mais fácil ou mais adequada a cada caso enfrentado pelos alunos. Nessa abordagem, o professor, basicamente, seleciona conteúdos e passa a trazê-los aos alunos de uma forma desafiadora, instigando-os a resolver situações problemáticas, com fundamentação na teoria associada ao tema em estudo (BUCK, 2008).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os modelos de metodologias tradicionais não contemplam ao todo o modelo educacional de hoje, sendo necessárias mudanças no contexto educativo, com isso o professor deve sempre buscar novas formas de metodologias. O docente deve propor sempre resoluções de problemas, desafios reais para o educando motivando-o assim para uma aprendizagem significativa, tornando-o sujeito mais críticos/reflexivos, autônomos e problematizados.

Neste contexto, discute-se a propriedade da metodologia de ensino tradicionalmente utilizada nas escolas. É unânime o consenso de que as metodologias aplicadas até então já não promovem mais aprendizagens significativas de conhecimentos muito menos encorajar os alunos a buscarem novas fontes de conhecimento. Então as instituições de ensino ficam num dilema de como manter o aluno motivado e ativo no seu processo de aprendizagem, sabendo que por um lado existe a obrigação de apresentar o crescente volume de informações e de outro tendo que conciliar com os conteúdos obrigatórios prescritos nos currículos.

As tecnologias digitais (TICS) contribuíram amplamente para a aprendizagem ativa, pois por meio delas é possível a aprendizagem social que ocorre por compartilhamento de vídeos, áudios e textos, que possibilitam a pesquisa, a criação e a personalização da aprendizagem. Para que isso ocorra efetivamente é necessário que, além de muito mais recursos que possibilitem o acesso às tecnologias, tenhamos profissionais preparados e currículos abertos.

Além desse aspecto mais geral, foi possível identificar que, em alguma dimensão, os facilitadores que participam de processos de aprendizagem em currículos integrados e que utilizam metodologias ativas passam a incorporar determinados conceitos, mesmo que os conteúdos explorados não façam parte de seus repertórios prévios ou do perfil de competência esperado para os facilitadores.

A possibilidade do aluno de se dispor a aprender é uma experiência marcante da prática docente, que define uma trajetória rumo à reconsideração do ato de conhecer e do significado do conhecimento. As metodo-

logias ativas e a integração de TIC na educação obrigam o professor a essa reconsideração, que parte da revisão dos papéis e segue com o reconhecimento da perda do controle sobre os possíveis acontecimentos em sala de aula. Assim, o professor que não somente "aplica" uma metodologia em sala de aula ou "insere" as TIC em sua prática tradicional, mas que privilegia o ponto de vista complexo para o processo de ensino e aprendizagem, está ousando intelectualmente.

O uso da tecnologia em sala de aula não será efetivo se a nossa prática docente também não for transformadora. Uma prática transformadora perpassa em ser um espaço democrático. Nesse sentido, um professor transformador é aquele que abre espaço para que o aluno participe do processo de construção do seu conhecimento. Este uso para o aluno é necessário que ele entenda que a informação não é para ser um monopólio de uma elite, a informação ela serve para ser compartilhada e ser uma ferramenta de transformação social. O aluno precisa entender que a tecnologia está aí para servir à sociedade e sua função é usar esta tecnologia como meio de transformar sua realidade.

Conclui-se que é importante ressaltar que, a metodologia ativa é capaz de acompanhar as constantes mudanças e evolução do conhecimento, visto que, a sua aplicabilidade desenvolve ativamente o pensamento e a iniciativa, tornando a aprendizagem motivadora e prazerosa. Além disso, permite ao docente verificar as dificuldades e possibilidades de cada estudante, podendo trazer uma ressignificação das suas práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORÁN, J. Aprender e ensinar com foco na educação híbrida.

Revista Pátio, [s. l.], n. 25, p. 45-47, jun. 2015

BENDER, W. N. Aprendizagem Baseada em Projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: PENSO.2014

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas, v. 32, n. 1, p. 25, 27 mar. 2011.

BIZZO, NÉLIO. Ciências fácil ou difícil? . 1ª. Ed- São Paulo: biruta, 2009.

BUCK Institute for Education. Aprendizagem baseada em projetos: guia para professores de ensino fundamental e médio. Porto Alegre: Artmed, 2008.

CAVALCANTE FILHO, Sergio Morais. Metodologias ativas no Programa de

Residência Pedagógica: uma abordagem da aprendizagem baseada em projetos para o ensino de matemática. 2021. 206 f. Tese (Programa de PósGraduação Profissional em Formação de Professores - PPGPFP). - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2021. Disponível em: http://www.abenge.org.br/cobenge/legado/arquivos/7/artigos/104325.pdf . Acesso em: 11 MAR. 2022.

FILATRO, Andrea. CAVALCANTI, Carolina Costa. Metodologias inovativas na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

GOVINDARAJ, A.; SILVERAJAH, V.S.G. Blending Flipped Classroom and Stantion Rotation Models in Enhancing Students' Learning of Physics. 9th International Conference on Education Technology and Computers. – ICETC. Barcelona, Espanha. Dezembro/2017.

LEMOS, Evelyse dos Santos. A aprendizagem significativa: estratégias facilitadoras e avaliação. Aprendizagem Significativa em Revista/Meaningful Learning Review – V1(1), pp. 25-35, 2017.

MAZUR, E. Peer instruction: a revolução da aprendizagem ativa. Porto Alegre: Penso, 2015.

MEYERS, Chet; JONES, Thomas. Promoting active learning. San

Francisco: Jossey Bass, 1993.

MITRE, S. M. et at. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. Ciência & Saúde Coletiva, Rio de Janeiro, RJ, 2007.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. [S.l.]: UEPG, 2015. p. 15-33. v. II.

SANTOS, Marisilvia et al. Imigrantes e nativos digitais: um dilema ou um desafio na educação? X Congresso Nacional de Educação- EDUCERE, Curitiba, p. 15841- 15851, 2011. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2011/5409_3781.pdf.

SAVI, Rafael. Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento. Tese (Tese em Engenharia e Gestão do Conhecimento). UFSC, Florianópolis, 2011.

TIBÉRIO, I. F. L.; ATTA, J. A.; LICHTENSTEIN, A. O aprendizado baseado em problemas - PBL. Revista de Medicina, São Paulo, v. 82, n. 1-4, p. 78-80, jan./dez 2003.

ZICHERMANN, G. Gamification by design. implementing game mechanics in web and mobile apps. Canada: O'Reilly Media, 2011.