



METODOLOGIAS ATIVAS: REPENSANDO AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

ARTIGO DE REVISÃO

OLIVEIRA, Jessica Conde Garcia de¹

OLIVEIRA, Jessica Conde Garcia de. **Metodologias ativas: repensando as práticas pedagógicas**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 08, Ed. 11, Vol. 02, pp. 43-54. Novembro de 2023. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/repensando-as-praticas>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/repensando-as-praticas

RESUMO

A metodologia utilizada neste estudo foi a revisão de literatura, de abordagem qualitativa, com pesquisas bibliográficas, pelas quais se procurou investigar conhecimentos técnicos sobre as metodologias ativas, buscando uma maior reflexão a respeito do tema proposto. Este artigo aborda as metodologias que são fundamentadas na concepção de que aprender vai além de simplesmente assistir a aulas expositivas e realizar exercícios reproduzidos. Além disso, destaca algumas metodologias ativas na prática escolar, como o ensino híbrido, a sala de aula invertida, a aprendizagem baseada em projetos e a aprendizagem gamificada. No ensino híbrido, a combinação de aulas presenciais e online é utilizada para ministrar as disciplinas. Na sala de aula invertida, os alunos interagem, em casa e antes das aulas, com o material que será estudado, o que lhes possibilita atividades mais interativas durante o tempo presencial. A aprendizagem baseada em projetos colabora para que os alunos sejam capazes de resolver desafios ou problemas relacionados à sua vida fora da sala de aula. Já a aprendizagem gamificada incorpora elementos de jogos para tornar o ensino mais envolvente e interessante. O texto ressalta também a necessidade de se repensar as práticas pedagógicas diante das inovações tecnológicas e das mudanças no perfil dos alunos. O papel do professor é visto como mais amplo e complexo, requerendo constante reflexão sobre sua prática pedagógica. Assim, este trabalho destaca a importância da implementação das metodologias ativas de maneira crítica e emancipadora, e das transformações das práticas pedagógicas para uma educação de qualidade.



Palavras-chave: Metodologias Ativas, Práticas Pedagógicas, Ensino-aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Diante dos desafios atuais relacionados à educação, em diferentes níveis e modalidades, é precípua se repensar as práticas pedagógicas. Nesse sentido, o docente, ao buscar transformar suas aulas em experiências vivas de aprendizagem, torna os alunos mais criativos e protagonistas do ensino-aprendizagem, por meio das metodologias ativas que utilizam os recursos digitais como apoio.

Os autores Camargo e Daros (2018, p.8) destacam que “apesar da contemporaneidade das metodologias ativas como prática pedagógica, suas matrizes conceituais datam do início do século XX”. Dessa maneira, observa-se que a discussão a respeito das formas de se ensinar não é recente; além disso, o processo de construção da educação foi permeado por diversas tendências e métodos de ensino. Nesse contexto, um dos maiores desafios para a educação é a busca por metodologias ativas que possibilitem uma prática pedagógica eficaz para tentar alcançar a formação de um sujeito ativo, reflexivo e crítico.

Para tanto, a metodologia utilizada neste estudo foi a revisão de literatura, de abordagem qualitativa, por meio de pesquisa bibliográfica, pela qual se procurou investigar conhecimentos técnicos nessa área e buscar uma maior reflexão sobre o tema.

Assim, o presente trabalho possui como objetivo ressaltar a importância das metodologias ativas nas práticas pedagógicas do processo de ensino-aprendizagem.

2. DESENVOLVIMENTO

A metodologia tradicional de ensino, mais conhecida como “educação bancária”, segundo o estudioso Paulo Freire (2005), é aquela em que o aluno é visto como um



ser que recebe, de forma passiva, o conhecimento transmitido pelo professor. Já as chamadas metodologias ativas de ensino-aprendizagem são estratégias que têm por objetivo incentivar os alunos a aprenderem de maneira autônoma e participativa, contrapondo-se aos modelos mais usuais ainda muito imperantes no ambiente escolar. Bacich e Moran (2018) afirmam que:

As metodologias ativas constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas. Essas metodologias contrastam com a abordagem pedagógica do ensino tradicional centrado no professor que é quem transmite a informação aos alunos (Bacich; Moran, 2018, p.27).

Bacich e Moran (2018) pontuam que “a metodologia ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno, com a intenção de propiciar-lhe a aprendizagem”. Dessa maneira, essa metodologia se baseia na ideia de que, para aprender de fato, o aluno não deve somente assistir a aulas expositivas e reproduzir exercícios - como é feito nas aulas tradicionais -, mas deve ser colocado como protagonista da construção do seu próprio conhecimento.

2.1 METODOLOGIAS ATIVAS NA PRÁTICA ESCOLAR

De acordo com os autores Camargo e Daros (2018):

Ao utilizar as metodologias ativas, problematizar a realidade como estratégia de ensino e aprendizagem viabiliza a motivação do discente, pois, diante do problema real, ele examina, reflete, relaciona e passa a atribuir significado às suas descobertas (Prefácio. In: Camargo; Daros. **A sala de aula inovadora**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso Editora, 2018, p. XIII).

Este artigo traz alguns exemplos para uma melhor compreensão da conceituação das metodologias ativas e de como colocá-las em prática dentro das salas de aula. A seguir, serão apresentados alguns modelos de aprendizagens ativas como ensino



híbrido, sala de aula invertida, aprendizagem baseada em projetos e aprendizagem gamificada.

2.1.1 ENSINO HÍBRIDO

Bacich, Neto e Trevisani (2015, p.26) pontuam que “híbrido significa misturado, *blended*. A educação sempre foi misturada, híbrida, sempre combinou vários espaços, tempos, atividades, metodologias, públicos”. Entretanto, na atualidade, o ensino híbrido, como parte integrante de uma proposta de aprendizado, é bem mais que a mistura desses espaços, metodologias e afins, é uma abordagem que vai considerar o presencial e o digital, buscando o melhor desses “dois mundos”.

Ademais, esse tipo de ensino pode contribuir para dar mais autonomia aos estudantes e para personalizar seu processo de aprendizagem, além de aumentar as possibilidades de tornar as aulas mais dinâmicas, com o uso de ferramentas inovadoras. Bacich e Moran (2018) destacam que:

A personalização, do ponto de vista do educador e da escola, é o movimento de ir ao encontro das necessidades e interesses dos estudantes e de ajudá-los a desenvolver todo o seu potencial, motivá-los, engajá-los em projetos significativos, na construção de conhecimentos mais profundos e no desenvolvimento de competências mais amplas (Bacich; Moran, 2018, p.5).

O ensino híbrido é um dos mais conhecidos tipos de metodologia ativa de aprendizagem. Isso porque os cursos de educação à distância oferecidos por várias instituições do país já funcionam neste modelo há um tempo.

No método híbrido, o ensino une aulas presenciais e aulas online para ensinar as disciplinas às turmas. Neste contexto, Christensen, Horn e Staker (2013) afirmam que:

O ensino híbrido é um programa de educação formal no qual um aluno aprende, pelo menos em parte, por meio do ensino on-line, com algum elemento de controle do estudante sobre



tempo, lugar, modo e/ou ritmo do estudo, e pelo menos em parte em uma localidade física supervisionada, fora de sua residência (Christensen; Horn; Staker, 2013 *apud in* Bacich; Neto; Trevisani, 2015, p.40).

Sendo assim, o ensino híbrido é de suma importância para o processo de ensino-aprendizagem, pois trata de uma abordagem pedagógica que possibilita ao aluno uma aprendizagem mais personalizada, reflexiva e autônoma, contribuindo para o desenvolvimento de suas habilidades e competências.

2.1.2 SALA DE AULA INVERTIDA

A aprendizagem invertida é uma ideia muito simples: os alunos interagem com material introdutório em casa antes de irem para a sala de aula. Em outras palavras, a ideia é que o estudante já chegue em aula com um conhecimento prévio das matérias e, com isso, o tempo em sala de aula é realocado para tarefas como projetos, debates ou, simplesmente, trabalhos que antes, no modelo tradicional, teriam sido enviados como dever de casa.

Bergmann e Sams (2021, p.11) destacam que “o conceito de sala de aula invertida é o seguinte: o que tradicionalmente é feito em sala de aula, agora é executado em casa, e o que tradicionalmente é feito como trabalho de casa, agora é realizado em sala de aula”.

Vale ressaltar que o professor deve estar sempre presente nessas atividades em sala, para que possa esclarecer concepções equivocadas e questionamentos feitos pelos seus alunos.

Para esse tipo de aprendizagem ativa, podem ser utilizados diversos tipos de estratégias e formatos de conteúdo como:

- vídeos;
- textos;
- infográficos;



- podcasts, entre outros.

Segundo os autores Bacich e Moran (2018):

O importante para inverter a sala de aula é engajar os alunos em questionamentos e resolução de problemas, revendo, ampliando e aplicando o que foi aprendido on-line com atividades bem planejadas e fornecendo-lhes feedback imediatamente (Bacich; Moran, 2018, p.14).

O objetivo desse tipo de metodologia ativa é que a turma faça o “trabalho leve” antes da aula e o “trabalho difícil” em aula, na qual o docente estará para auxiliar os discentes, tirando-lhes as dúvidas e realizando exercícios, tanto de maneira individual quanto em grupo.

2.1.3 APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

Bacich e Moran (2018, p.16) afirmam que “a aprendizagem baseada em projetos é uma metodologia em que os alunos se envolvem com tarefas e desafios para resolver um problema ou desenvolver um projeto que tenha ligação com a sua vida fora da sala de aula”.

Sendo assim, os discentes apresentam uma solução colaborativa para um determinado desafio/problema e, nesse processo, terão de lidar com diferentes tipos de questões interdisciplinares, tomando decisões que podem ser individuais ou em grupos. Além disso, irão trabalhar suas habilidades de pensamento crítico e criar competências a ponto de perceberem que existem diversas formas de se realizar uma tarefa. Nesse interim, Perrenoud e Thurler (2002) afirmam que:

Atualmente, define-se uma competência como a aptidão para enfrentar uma família de situações análogas, mobilizando de uma forma correta, rápida, pertinente e criativa, múltiplos recursos cognitivos: saberes, capacidades, microcompetências, informações, valores, atitudes, esquemas de percepção, de avaliação e de raciocínio (Perrenoud; Thurler, 2002, p.19).



O professor é quem cria o contexto da problematização e o apresenta a seus alunos. A partir disso, cada estudante analisa e pensa em possíveis soluções para tentar resolver o desafio. Esses estudantes são avaliados de acordo com seus desempenhos durante as atividades e na entrega do projeto.

2.1.4 APRENDIZAGEM GAMIFICADA

Por fim, a aprendizagem com jogos ou gamificação é outra metodologia ativa de aprendizagem muito utilizada nos dias de hoje. Nesse modelo, os docentes atuam de modo similar a um *designer* de jogos, ao criar estratégias e buscar formas de atrair seus alunos. Os professores inserem jogos interativos para auxiliar no ensino de conceitos, tornando as aulas mais interessantes e envolventes. Alves e Coutinho (2016) pontuam que:

As práticas gamificadas, ao contrário das aulas expositivas convencionais, não colocam o aluno em posição passiva na aquisição de conhecimentos e em seus processos de aprendizagem. Pelo contrário, a gamificação da aula preza pela participação ativa do aluno (Alves; Coutinho, 2016, p.222).

A gamificação não é apenas a construção de um jogo ou a adaptação de uma tarefa em formato de jogo, mas é a utilização dos elementos do jogo para inserir os alunos nas atividades propostas pelo professor. Os autores Camargo e Daros (2021) ressaltam que:

A gamificação não se trata de jogos de *videogame* ou de jogos digitais educativos. Na verdade, o termo é utilizado para representar um conjunto de atividades organizado com base na mecânica de jogos, com o intuito de engajar pessoas para resolverem problemas e melhorarem a aprendizagem (Camargo; Daros, 2021, p.49).

Por utilizar as ideias e a lógica dos jogos, a aprendizagem gamificada tornou-se uma excelente ferramenta de incentivo para os estudantes dentro do ambiente



escolar. Atualmente, os aplicativos e as plataformas baseadas em gamificação para aprendizado são os formatos mais usados nas escolas.

Pelo fato de o jogo ser um elemento que está intrínseco no dia a dia das crianças, trabalhar com a gamificação é uma estratégia que envolve os estudantes de maneira mais espontânea nas atividades em sala de aula, pois um ambiente lúdico deixa o processo mais interessante e prazeroso. Desse modo, a adesão a essa estratégia se apresenta de uma forma mais natural aos alunos, além de promover uma maior troca de conhecimento entre os colegas de turma.

Portanto, esse formato de metodologia mostra aos alunos como é a sensação de vencer um desafio ou de conquistar algo, e os ajuda a aumentar a autoestima e o interesse em aprender.

2.2 REPENSANDO A PRÁTICA PEDAGÓGICA

Nos dias atuais, com as inovações tecnológicas e, conseqüentemente, com a mudança do perfil dos alunos, é imprescindível que se repense as práticas pedagógicas. A educação vem se transformando ao longo dos anos, e o que antes era considerado o ideal, hoje já não se encaixa nesse novo contexto educacional. Contudo, vale ressaltar que essas mudanças de paradigmas não estão ocorrendo de forma repentina. Como destacam Lopes e Macedo (2011), na década de 20, o nome mais conhecido do Progressivismo era o do estudioso John Dewey, que defendia um currículo tradicional, porém, com foco na experiência direta da criança, visando à superação da distância entre a escola e o interesse dos alunos.

Esse estudioso, mesmo sendo ligado às teorias tradicionais do currículo, já trazia inovações a respeito de métodos que colocavam o aluno no centro da aprendizagem. Em oposição aos métodos expositivos, Dewey procurava trazer a ideia de que o discente deveria “aprender a aprender”, ou seja, ter uma aprendizagem mais ativa. Piletti e Piletti (2018) apontam que:



Na linguagem pedagógica e filosófica empregada por Dewey, o objetivo primordial da educação e, portanto, dos educadores, não seria transmitir conhecimentos e verdades definitivas, mas sim desenvolver o pensamento reflexivo nos educadores, contribuindo para que experienciem situações de aprendizagem [...]. Essa concepção filosófica de educação orientou a atuação de Dewey no movimento da educação progressiva [...] voltado a transformar a educação escolar através do aprendizado da experiência e do desenvolvimento da capacidade científica de aprender a aprender (Piletti; Piletti, 2018, p.131).

Portanto, repensar essa prática pedagógica não é tão simples: é preciso refletir sobre todo o processo de ensino e sobre como se quer ensinar, no agora e no futuro. Dessa forma, a implementação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) é um marco para a educação no Brasil, pois foi a partir da LDB que se começou a refletir sobre a escola do passado e a escola que precisa ser construída, mediante as necessidades dos sujeitos do século XXI.

A LDB (Brasil, 1996) ressalta que os profissionais da educação devem atender às especificidades dos exercícios de suas atividades, bem como aos objetivos das diferentes etapas e modalidades da educação. Assim, é fundamental que o docente crie condições e meios para atingir esses objetivos que a educação básica requer.

Nesse contexto, os docentes necessitam estar em constante reflexão da sua própria prática pedagógica, visando a uma prática articuladora e transformadora da realidade, capaz de promover uma aprendizagem significativa para o estudante. Ou seja, esse profissional precisa focar no aluno e ajudar a criar situações que sejam favoráveis para aumentar suas possibilidades de aprendizagem, fazendo isso, principalmente, por meio de métodos ativos de ensino que desenvolvam suas competências, ressaltando suas habilidades e mobilizando seus conhecimentos. John Dewey (1978) afirma que:

Por outras palavras, ensinar bem é ensinar apelando para as capacidades que o aluno já possui, dando-lhe, do mesmo passo, tanto material novo quanto seja necessário para que ele reconstrua aquelas capacidades em nova direção,



reconstrução que exige pensamento, isto é, esforço inteligente (John Dewey, 1978, p.93).

Com o passar dos anos, o papel do professor mudou e, hoje, sua função é muito mais ampla e complexa. O docente é visto como um orientador, um mentor e um facilitador da aprendizagem, principalmente, porque o ser humano aprende ativamente desde o dia em que nasce. Além disso, atualmente, existe uma variedade de estratégias metodológicas que trazem consigo um novo paradigma para uma educação de qualidade. Bacich e Moran (2018) afirmam que:

O papel ativo do professor como *designer* de caminhos, de atividades individuais e em grupo é decisivo e diferente. O professor torna-se, cada vez mais, um gestor e orientador de caminhos coletivos e individuais, previsíveis e imprevisíveis, em uma construção mais aberta, criativa e empreendedora (Bacich; Moran, 2018, p.9).

Dessa forma, com as Tecnologias da Informação e comunicação (TICs) cada vez mais utilizadas no ambiente escolar, faz-se necessário o repensar pedagógico por parte dos profissionais da educação, pois, sem essa reflexão, seria impossível fazer uso das metodologias ativas de forma crítica e emancipadora.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como visto, no método tradicional de ensino, os alunos são meros espectadores das aulas transmitidas por seus professores, sendo impedidos de fazer parte da construção do seu próprio conhecimento. No entanto, as metodologias ativas de ensino-aprendizagem vêm mudando esta realidade, ao proporcionar aos alunos um maior envolvimento nas aulas, ao incentivar a autoaprendizagem e ao estimular sua criatividade.

Nessa nova abordagem, os estudantes deixam de ser apenas receptores de informações e passam a interagir, tanto com o professor quanto com os seus colegas de turma. Essas metodologias permitem que eles tenham autonomia no seu aprendizado e vivenciem situações significativas de aprendizagem.



Sendo assim, este artigo buscou trazer discussões sobre a importância das metodologias ativas para serem trabalhadas em sala de aula e o quanto elas auxiliam no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem do estudante. Além disso, mostra também o quanto é essencial se repensar sobre as práticas pedagógicas, visando a uma educação de qualidade, motivadora e envolvente.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. COUTINHO, Isa de Jesus. (orgs). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papyrus, 2016.

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

____; MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de Aula Invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**. Rio de Janeiro: LTC, 2021.

BRASIL. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuine. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuine. **A sala de aula digital: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo, on-line e híbrido**. Porto Alegre: Penso Editora, 2021.

DEWEY, John. **Vida e educação**. 11. ed. São Paulo: Editora Melhoramentos/ Rio de Janeiro: Fundação Nacional de Material Escolar, 1978.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 42. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

LOPES, Alice Casimiro; MACEDO, Elizabeth. **Teorias de Currículo**. São Paulo: Cortez, 2011.



PERRENOUD, Philippe; THURLER, Monica Gather. **As Competências para Ensinar no Século XXI**: a formação dos professores e o desafio da avaliação. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PILETTI, Claudino; PILETTI, Nelson. **História da Educação**: de Confúcio a Paulo Freire. 1.ed., 4 reimpressão. São Paulo: Contexto, 2018.

Enviado: 13 de novembro de 2023.

Aprovado: 21 de novembro de 2023.

¹ Licenciatura plena em Pedagogia pelo Centro Universitário de Maringá (UniCesumar). Especialização lato sensu em Neuroaprendizagem pelo Centro Universitário de Maringá (UniCesumar). Especialização lato sensu em Atendimento Educacional Especializado – Educação Especial e Inclusiva pelo Centro Universitário de Maringá (UniCesumar). ORCID: 0009-0002-4882-7333. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3447342978591196>.