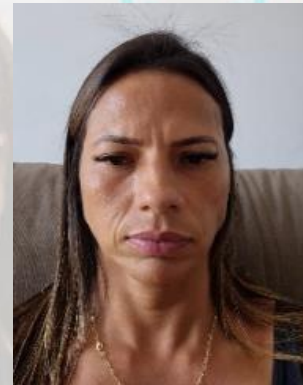


AS METODOLOGIAS ATIVAS NAS SÉRIES INICIAIS

ACTIVE METHODOLOGIES IN THE EARLY GRADES



MÁRCIA FIGUEROA DE SOUSA

Graduação em Pedagogia pela Faculdade Nove de Julho (2010); Especialista em Educação Especial em Deficiência Intelectual pela Faculdade Mozarteum (2018); Professora de Educação Infantil no CEI Adelaide Tereza Lopes Cimonari.

RESUMO

Este estudo abordou a temática das metodologias ativas de aprendizagem em ambientes escolares, considerando-as como uma potencial ferramenta para transformar a realidade educacional atual. Essa necessidade de mudança se torna evidente diante das questões socioestruturais impostas pela contemporaneidade e da ineficácia das abordagens tradicionais em promover uma aprendizagem realmente significativa e uma formação integral dos estudantes. O objetivo é enriquecer o debate sobre os prós e contras da aplicação dessas metodologias. Neste modelo de ensino, o professor torna-se coadjuvante nos processos de ensino e aprendizagem, permitindo aos estudantes o protagonismo de seu aprendizado. Para esse fim, é fundamental reconhecer a aplicação de metodologias ativas nas salas de aula, permitindo que o educador entenda como as implementar de forma eficaz, contribuindo para a verdadeira consolidação do aprendizado dos alunos. Com isso, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa que revela várias metodologias ativas, as quais favorecem um aprendizado mais efetivo quando o estudante se envolve ativamente no processo. Isso possibilita que o professor diversifique sua abordagem ao lecionar, evidenciando a importância das metodologias ativas no processo educativo dos alunos, resultando em desfechos bastante positivos. Concluiu-se, portanto, que as metodologias ativas estimulam de maneira significativa o discente, propondo estratégias que levam à cooperação, autonomia, participação e criatividade, possibilitando um processo de ensino e aprendizagem que exija dele uma postura ativa e participante.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologia Ativa; Ensino-Aprendizagem; Educação.

ABSTRACT

This study addressed the issue of active learning methodologies in school environments, considering them as a potential tool for transforming the current educational reality. This need for change is evident in the face of the socio-structural issues imposed by contemporaneity and the ineffectiveness of traditional approaches in promoting truly meaningful learning and comprehensive student education. The aim is to enrich the debate on the pros and cons of applying these methodologies. In this teaching model, the teacher becomes an assistant in the teaching and learning process, allowing students to take the lead in their learning. To this end, it is essential to recognise the application of active methodologies in the classroom, allowing educators to understand how to implement them effectively, contributing to the real consolidation of student learning. With this in mind, a qualitative study was carried out that reveals various active methodologies, which favour more effective learning when the student is actively involved in the process. This allows teachers to diversify their teaching approach, highlighting the importance of active methodologies in the students' educational process, resulting in very positive outcomes. It was therefore concluded that active methodologies stimulate students in a significant way, proposing strategies that lead to co-operation, autonomy, participation and creativity, enabling a teaching and learning process that requires them to adopt an active and participative stance.

KEY WORDS: Active Methodology; Teaching and Learning; Education.

INTRODUÇÃO

O modelo de ensino mais utilizado no Brasil é o tradicional, no qual as aulas são ministradas de maneira expositiva pelos professores, detentores do conhecimento, para os alunos que recebem essas informações passivamente sem nenhum tipo de questionamento sobre os conteúdos ensinados. Se antes esses profissionais tinham certa aversão ao uso da tecnologia em sala de aula, no novo contexto tiveram que se adaptar a ela na educação. Essa modalidade de ensino mescla o ensino online e o presencial, sendo muito eficaz para esse novo contexto tornando-se mais popular no meio escolar.

As Metodologias Ativas (MA) têm o propósito de transformar a percepção do processo de ensino-aprendizagem da abordagem tradicional, na qual o professor é considerado o detentor do conhecimento. Essas metodologias surgem como resposta às mudanças sociais das últimas décadas, promovendo um ambiente em que o aluno assume o papel central, enquanto o professor orienta e facilita a construção do conhecimento (Lovato et. al., 2018).

Ao considerar a problemática do processo de ensino-aprendizagem nas engenharias, por ainda, em muitos casos, pautarem-se em metodologias tradicionais e reprodutivistas, justifica-se a análise proposta para identificar as vantagens e desvantagens das Metodologias Ativas e sua aceitação pelos estudantes, assim como propor aos docentes novas perspectivas para elaborar suas aulas, tornando o processo educacional mais atrativo, tendo o aluno como um agente ativo e reflexivo que suprirá as

demandas do mercado de trabalho.

Algumas questões se colocam como essenciais para o desenvolvimento da pesquisa, dentre elas o questionamento sobre qual o papel do professor no processo de construção ativa de conhecimento dos estudantes e de que forma as relações professor/aluno e aluno/aluno devem se estabelecer? Qual o papel da gestão educacional dentro desta perspectiva de mudança? E ainda como os alunos reagem ao uso das metodologias ativas?

Nas metodologias ativas, o docente busca criar situações nas quais os aprendizes possam deixar de ser meros receptores de informações e passem a ser parte ativa enquanto protagonista do seu processo de aprendizagem. Tais situações possibilitam que os discentes possam pensar, conceituar, desenvolver a criticidade e refletir sobre situações diárias a partir de ações desenvolvidas em sala de aula.

Frente a todas essas transformações, é essencial que as salas de aula se adaptem, acompanhando o progresso da sociedade. É crucial reconsiderar como a educação está estruturada e, assim, identificar métodos pedagógicos que promovam uma aprendizagem significativa. Para alcançar isso, é necessário refletir sobre a função do professor nesse contexto, entender com que tipo de aluno estamos lidando e quais abordagens de ensino seriam mais adequadas considerando esses fatores sociais.

DESENVOLVIMENTO

Lovato, Michelotti e Loreto (2018) classificam as metodologias ativas de acordo as aprendizagens colaborativas e cooperativas. Os autores destacam que não há um consenso sobre o que são essas aprendizagens, podendo até serem consideradas sinônimas. No entanto, assumem que a aprendizagem cooperativa pode admitir relações desiguais e hierárquicas entre os participantes do grupo na busca de objetivos comuns e resoluções de tarefas, enquanto a aprendizagem colaborativa não permite tais relações

Para Bastos (2006) as metodologias ativas são “processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema”. Várias são as formas de trabalhar com as metodologias ativas em sala de aula, podendo ser feito um estudo de caso ou um projeto de intervenção, dentre as possibilidades existentes para atender a uma demanda anunciada, com objetivo de proporcionar ao aluno empregar conceitos, fazer análise, coletar dados e por fim, concluir a situação estudada, dando oportunidade ao aluno de vivenciar situações que podem ser encontradas na vida pessoal ou profissional.

Assim, considerando que existem vários métodos ou guias passo a passo para aplicar as metodologias ativas, é preciso estar atento ao que é destacado como autonomia, pois sua tradução como um caminho individualizado para alcançar um objetivo pontual é diferente da sua tradução em um projeto de vida autônomo de compreensão, reconhecimento e interferência no mundo.

A combinação da aula teórica com ferramentas de aprendizagem ativa pode ser útil para que os alunos compreendam melhor e esclareçam equívocos sobre o tema estudado, de modo que alguns tópicos não entendidos podem se tornar mais compreensíveis (MARCONDES *et. al.*, 2015). Srivastava e Tait (2012) evidenciaram que a série de atividades ativas empregadas em sala de aula permitiu que os alunos desenvolvessem suas habilidades essenciais, demonstrando-as através de uma explicação dos principais conceitos apreendidos, assim como promovessem suas habilidades de análise crítica e analítica (SRIVASTAVA; TAIT, 2012).

Pensar em uma educação que contemple a contemporaneidade envolve pensar em conhecimentos complexos relacionados a metacognição, empatia, cooperação, respeito, trabalho colaborativo, domínio das tecnologias digitais, mas não somente delas: na verdade, o cidadão moderno precisa saber dialogar com as diversas linguagens que estão em seu entorno, como a linguagem matemática, a multimidiática, a das artes, etc. Para propor uma educação que seja capaz de abarcar toda essa gama de informações, além dos investimentos, faz-se necessário um exercício de atualização permanente constante por parte do educador e a reflexão contínua sobre a sua prática. Somente desse modo saberá fazer uso de saberes

diferentes para propor situações didáticas mais ricas e diversificadas, dialogando assim com a linguagem do aluno e construindo pontes para a aquisição de novos conhecimentos para ambos.

O papel do professor é, portanto, o de mediador no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, as mudanças sociais causadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, como dispositivos móveis e internet sem fio, também impactam a sala de aula. Diante desse novo contexto de cultura digital, é necessário desenvolver um letramento específico para lidar com a diversidade, abundância e proliferação de informações (Darub & Silva, 2020).

Sala de aula invertida: do inglês Flipped Classroom, é classificada pelo maior tempo de aproveitamento em sala de aula, visto que o conhecimento adquirido começa ainda em casa. O encontro presencial entre os estudantes e o professor em sala de aula torna-se apenas após de um conhecimento prévio do que se será abordada coletivamente, dando principal destaque em sala de aula: resolver os problemas, exemplos, questões práticas, elaboração de atividades e experimentos em laboratório. É salientado que a característica principal a diferenciar de uma aula presencial tradicional para uma sala de aula presencial invertida é que antes toda a energia está canalizada apenas no professor como o detentor do saber, enquanto que na esfera de sala de aula invertida as aulas possuem ambientes discursivos entre os alunos e o professor. Os ambientes discursivos tratam de questionamentos e questões significativas dos assuntos, previamente abordados, promovendo a formação do senso crítico no estudante (MARQUESI E AGUIAR, 2021).

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). Por definição teórica, o conceito de gamificação é apresentado por Vianna *et.*

al. (2013, p. 13), como sendo o “uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico”. De modo complementar, Alves (2014, p. 76) argumentam que “a utilização da mecânica de games em cenários non games” é o significado conceitual de gamificação.

A aprendizagem baseada em projetos: é uma modalidade de metodologia ativa proposta pelo Instituto Bucke Institute for Education baseada em padrões, a qual deve refletir na ênfase que é dada atualmente ao desenvolvimento do conhecer, do domínio que se tem do conteúdo, ao desempenho e ao sucesso no ensino aprendizagem (MARKHAM et. al. 2008; TOYOHARA et. al., 2010). Essa metodologia tem John Dewey como um de seus grandes defensores. Nela, o papel do professor não é o de impor aos alunos um conceito ou uma forma de abordar um problema, mas o papel do professor é de estimular os alunos a construir sua própria forma de resolução para uma determinada situação (CONSTRUIR, 2019).

Aprendizagem Baseada em Problemas: é caracterizado pelo uso de problemas do mundo real para encorajar os alunos a desenvolverem pensamento crítico e habilidades de solução de problemas e adquirirem conhecimento sobre os conceitos essenciais da área em questão, conforme atestam Ribeiro e Mizukami (2004). De acordo com Ferraz Filho et al. (2017) a Aprendizagem Baseada em Problemas baseia-se em princípios educacionais e o processo de ensino- aprendizagem é ativo, e decorre por meio da construção do conhecimento realizada pelo próprio aluno.

De acordo com Berbel (2011), "o aprendizado se dá através da solução de problemas apresentados, visando que o estudante se dedique ao estudo e à assimilação de conteúdos específicos". Esse tipo de metodologia é formativa, pois incentiva uma postura proativa do aluno na sua jornada de aquisição de conhecimento. Essencialmente, os assuntos a serem abordados são convertidos em questões que precisam ser debatidas e analisadas pelos estudantes. A busca pela solução desses problemas é o que ativa a mobilização de todo o saber prévio do aluno, levando à construção de novos conhecimentos.

De acordo Barrows (2016), a ABP representa uma metodologia de aprendizagem que tem por base a utilização de problemas como ponto de partida para a aquisição e integração de novos conhecimentos. Desta maneira, promove uma aprendizagem centrada no aluno, sendo os professores facilitadores do processo de produção do conhecimento. Nesse processo, os problemas são um estímulo para a aprendizagem e para o desenvolvimento das habilidades para a resolução.

Nessa perspectiva, a proposta é levar para sala de aula uma atividade contextualizada cujo foco será a aprendizagem e o caminho percorrido pelo estudante para a resolução do problema. Logo, os erros que sejam observados servirão como oportunidades de aprendizado, pois os discentes buscarão entender onde ocorreu o erro e o porquê, bem como serão capazes de propor novas hipóteses a partir desse novo aprendizado.

Storytelling: é uma metodologia ativa baseada na contação de histórias e potencializada como um

recurso possível para o ensino e a aprendizagem da Geografia, assim como das demais disciplinas do currículo escolar. Com o objetivo de engajar crianças e adolescentes, este método ativo desperta curiosidade e ajuda-os no desenvolvimento da escrita e da leitura.

Assim, uma história bem pensada e articulada pode enquadrar-se ao padrão do público de interesse, aproximando o espectador e facilitando a absorção das informações transmitidas. O envolvimento com o público pode gerar para marcas contadoras de histórias um retorno através de resultados, além de valorizar a imagem e estabelecer valor. A partir daí, já é possível concluir que histórias podem criar relevância a organizações e produtos junto às pessoas impactadas por suas comunicações.

Em suma, a comunicação tradicional perde espaço para novas técnicas e ferramentas que surgem, a fim de suprir as necessidades do mercado, com consumidores mais criteriosos e conscientes. Assim, as organizações com intuito de estabelecer uma comunicação satisfatória com seu público, adotam a ferramenta storytelling, a junção dos termos inglês story (história) e telling (contar), que consiste na adoção de narrativas para envolver e atrair a atenção do cliente. A narrativa pode ser com enfoque no produto ou algum valor que a empresa deseja transmitir. (MCSILL, 2013; ASSAD, 2016).

Aprendizagem entre times ou pares: também conhecida como peer instruction ou team based learning, é uma metodologia ativa que incentiva o debate e a reflexão em conjunto. A aprendizagem cooperativa é definida por Johnson e colaboradores (1991) como “uma forma estruturada de trabalho em pequenos grupos, baseada na interdependência, responsabilidade, habilidades sociais e processamento do grupo, onde os alunos trabalham juntos para alcançar um objetivo comum”, seja ele “o domínio de um conceito, a solução de um problema ou a realização de uma tarefa. Ao fazê-lo, os alunos “maximizam a sua própria aprendizagem, e, sobretudo a dos demais”.

Esta metodologia caracteriza-se por envolver, comprometer e manter os alunos atentos durante a aula por meio de atividades que exigem a aplicação de conceitos fundamentais. Godoi e Ferreira (2016, p.348) destacam que essa metodologia “pressupõe a elaboração de questionamentos estruturados que envolvam todos os alunos presentes, contrastando com as práticas comuns de perguntas informais que geralmente atingem apenas os alunos mais motivados”. Isso indica a necessidade de as escolas adaptarem suas estratégias educacionais para incorporar tecnologias que facilitam a interação e o engajamento de todos os estudantes.

Modelo rotacional: busca oferecer ao aluno a oportunidade de transitar entre diversas modalidades de aprendizagem. Esse sistema permite a interação com múltiplas atividades práticas, incorporando métodos como Rotações por Estação, Rodízio entre Laboratórios, Rodízio Individual e a Sala de Aula Invertida (VALENTE, 2021).

Essa abordagem valoriza a construção do conhecimento através da participação ativa do aluno, desafiando a ideia de que o conteúdo das aulas deve ser rígido e submetido à mera transmissão expositiva por parte do professor. O modelo sugere que questões relevantes sejam abordadas e reconhecidas por meio de grupos de estudo colaborativo, promovendo a interação entre alunos, professores e a comunidade acadêmica. A troca de informações que ocorre nas estações de ensino

enriquece as aulas e proporciona aos estudantes a oportunidade de desenvolver um diálogo significativo sobre diversos tópicos, estimulando, assim, o pensamento crítico.

Metodologia de projetos: é uma abordagem amplamente empregada para trabalhar conteúdos interdisciplinares, transdisciplinares e temas transversais. De acordo com Bordenave e Pereira (1982, citado por Berbel 2011), o principal propósito dessa metodologia é estreitar a relação entre a escola e a realidade da vida cotidiana de maneira mais significativa. Os autores argumentam que essa abordagem desperta a curiosidade e o desejo de encontrar soluções para situações concretas. O processo inclui uma fase de preparação, em que o aluno deve decidir quais recursos utilizará para resolver o problema; segue-se a fase de execução, onde esses recursos são aplicados conforme o planejamento anterior; e, por último, a fase de apreciação, na qual o aluno tem a oportunidade de avaliar todas as etapas, refletindo sobre a experiência como um todo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há muito se discute sobre as mudanças na área do ensino. Muitas são as pessoas que estão preocupadas com todo este processo de transformação, pois o que está em jogo é a quantidade de informações disponíveis e as maneiras de sintetizá-las, sem perder a qualidade no ensino. Pensando nisso, percebe-se a real importância de todo este esforço na área da educação e os impactos que ela tem sobre as futuras gerações.

Uma das discussões que vem aumentando nas áreas de educação e acompanham as alterações que consideram essas nuances e dinâmicas pelas quais perpassam a aprendizagem, no cenário atual, são as Metodologias Ativas. Essas têm o propósito de tornar o discente ator protagonista das práticas pedagógicas empenhas e mediadas por docentes, proporcionando uma experiência significativa, auferindo autonomia ao aluno e construindo o saber de forma mais duradoura.

Passa a ser desafio às instituições de ensino capacitar os docentes e prepará-los para conectarem-se aos alunos, engajando-os e os tornando participantes ativos neste processo. Isso requer valorizar os conhecimentos advindos da área da educação e entendê-la enquanto ciência. Esse conhecimento teórico-metodológico sobre ensinar e aprender permite criar um ambiente onde o saber é compartilhado, onde os indivíduos são fortalecidos e considerados competentes, contribuindo então para que esse desafio seja superado. Logo, por assim entender, combinar as metodologias ativas e as tecnologias digitais, especialmente em modelos híbridos, fortalece a integração de espaços e tempos, mundo físico e digital, individual e o colaborativo, tornando a aprendizagem um processo prazeroso e significativo.

Diante do exposto, a utilização das metodologias ativas nas séries iniciais mostra-se como uma alternativa promissora para aprimorar os processos de ensino e aprendizagem. Essas abordagens proporcionam uma educação mais significativa e engajadora, potencializando o desenvolvimento integral das crianças e preparando-as para enfrentar os desafios do século XXI. É fundamental que

as instituições educacionais e os profissionais da área da educação reconheçam a importância e o potencial das metodologias ativas nas séries iniciais e promovam sua adoção de forma consistente e sistemática.

Esperamos ter contribuído com a ampliação dos estudos sobre as Metodologias Ativas que estabelecem e desenvolvem técnicas que instruem os docentes a buscar e conduzir uma formação atual e dinâmica nas mais diversas áreas. São métodos que favorecem a autonomia do aluno, despertando a curiosidade, estimulando tomadas de decisões tanto individuais quanto coletivas, advindos das atividades essenciais da prática social no contexto educacional.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **Gamificação: diálogos com a educação no e-book “Gamificação na Educação” que reúne artigos de pesquisadores sobre Gamificação.** Pimenta Cultural, v. 1, p. 300315, 2014.

ASSAD, N. **Marketing de conteúdo: como fazer sua empresa decolar no meio digital.** São Paulo: atlas, 2016.

BARROWS, H. S. **A Taxonomy of Problem-Based Learning methods.** Medical Education, v.20, p. 481-486, 1986.

BASTOS, C.C. **Metodologias ativas.** 2006. Disponível em: <http://educacaoemedicina.blogspot.com.br/2006/02/metodologias-ativas.html>. Acesso em: 5 fev. 2025.

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

COMO CONSTRUIR APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS. Universia Brasil. Disponível em: <https://noticias.universia.com.br/educacao/noticia/2019/07/02/1165435/construir-aprendizagem-baseada-projetos.html>. Acesso em: 5 fev. 2025.

FERRAZ FILHO, Braz da Silva; SANTOS, Aline Coêlho dos; SILVA, Renata Oliveira da; BITTENCOURT, William; PEIXOTO, Régis Nepomuceno; MARCELINO, Roderval. **Aprendizagem Baseada em Problema (PBL): Uma Inovação Educacional?** Revista CESUMAR- Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Santa Catarina, v. 22, n. 2, p. 403- 424, jul./dez. 2017. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/revcesumar/article/view/6137>. Acesso em: 5 fev. 2025.

GODOI, A. F., & Ferreira, J. V. (2016). **Metodologia ativa de aprendizagem para o ensino em administração: Relatos da experiência com a aplicação do peer instruction em uma instituição de ensino superior.** Revista Eletrônica de Administração, 15(2), 29. p.348. Disponível em <http://periodicos.unifacef.com.br/rea/article/viewFile/1205/955>. Acessado 5 fev. 2025.

JOHNSON, D. W., Johnson, R. T., Smith, K. A. (2013). **Cooperative learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory.** Journal on Excellence in University Teaching. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota. Consultado em http://personal.cege.umn.edu/~smith/docs/Johnson-JohnsonSmithCooperative_Learning. Acesso em: 5 fev. 2025.

LOVATO, Fabricio Luís; MICHELOTTI, Angela; SILVA, Cristiane Brandão da; LORETTO, Elgion Lucio da Silva. **Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma Breve Revisão**. Acta Scientiae, Canoas, v. 20, n. 2, p. 154 - 171, 2018. DOI <https://doi.org/10.17648/acta.scientiae.v20iss2id3690>. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3690/2967>. Acesso 5 fev. 2025.

MARKHAM, T; LARMER, J; RAVITZ, J. **Aprendizagem baseada em projetos: guia para professores de ensino fundamental e médio**. Porto Alegre: Artmed.

MCSILL, J. **Cinco lições de Storytelling: fatos, ficção e fantasia**. São Paulo: DVS, 2013.

MARQUESI, S. C. ; AGUIAR, A. P. S. . **A revisão de texto por pares como metodologia ativa para o aprimoramento da escrita acadêmica**. Linha D'Água, [S. l.], v. 34, n. 1, p. 137-158, 2021. DOI: 10.11606/issn.2236-4242.v34i1p137-158.

Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/linhadagua/article/view/180821>. Acesso : 5 fev. 2025.

RIBEIRO, L. R. C; MIZUKAMI, M. G. N. **Uma experiência com a PBL no ensino de engenharia sob a ótica dos alunos**. Revista de Ensino de Engenharia, v.23, n. 1. 2004.

SRIVASTAVA, S. K.; TAIT, C. **An activity-based learning approach for key geographical information systems (GIS) concepts**. Journal of Geography in Higher Education, Gloucestershire, v. 36, n. 4, p. 527-545, 2012.

VALENTE, J. A. **A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia**. In: XAVIER, Rogério. **Metodologias ativas e a sala de aula invertida: pesquisas e experiências**. Trabalho de conclusão de Curso da Universidade Federal Fluminense. Niterói. 2021

VIANNA, Ysmar et al. **Gamification Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013 [e-book].

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