Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

AS METODOLOGIAS ATIVAS

ANA PAULA PAIXÃO LETIERI[1]
MARIA ELIANE DA COSTA LIMMER [1]
ÉRICO BARZAN DE MATTOS AMARAL [1]
MÁRCIA LILIAN ROMANO BRAIA
MARCOS EDUARDO DOS SANTOS [2]
CLÁUDIA DOS SANTOS NASCIMENTO GOMES [3]

RESUMO: O presente artigo tem como tema as metodologias ativas e o seu impacto na educação, visando assimilar a sua definição, variações e contribuições para o desenvolvimento das novas gerações, tendo como destaque a gamificação e o seu estímulo para o alcance deste progresso. Circunstâncias como o avanço da internet e a pandemia de COVID-19 firmaram a sua presença no âmbito de ensino, graças à necessidade de atrair o interesse dos discentes e incentivar a sua autonomia de modo seguro e eficaz, colocando-o então como o protagonista de seu aprendizado. Por meio de uma pesquisa bibliográfica, cuja ferramenta de busca se deu pelo *Google Academics* e pela plataforma da *Must University*, este estudo foi dividido em três tópicos: as metodologias ativas, possibilidades e a gamificação. Os resultados demonstram que essa metodologia dialoga com o perfil e as necessidades educacionais dos alunos, em suma, a gamificação, que conta com elementos de jogos para proporcionar um aprendizado com características descontraídas e presentes em seu cotidiano. Compreender suas características e contribuições é primordial para que o docente cumpra com seu papel de mediador, avaliando as melhores metodologias a serem aplicadas em diferentes cenários e assegurando o seu alinhamento aos propósitos estabelecidos para a aula.

Palavras-chave: Metodologias Ativas, Educação, Gamificação.

[1] Docente do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON.
[2] Coordenador do Curso de Psicologia do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON.
[3] Coordenadora do Curso de Pedagogia e Letras do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON.

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

ABSTRACT*:* This paper focuses on active methodologies and their impact on education, aiming to assimilate their definition, variations and contributions to the development of new generations, highlighting gamification and its stimulus for achieving this progress. Circumstances such as the advancement of the internet and the COVID-19 pandemic have established their presence in the teaching field, thanks to the need to attract the interest of students and encourage their autonomy in a safe and effective way, placing them as the protagonist of your learning. Through bibliographical research, using Google Academics and the Must University platform, this study was divided into three topics: active methodologies, possibilities and gamification. The results demonstrate that this methodology dialogues with the profile and educational needs of students, in short, gamification, which relies on game elements to provide learning with relaxed characteristics and present in their daily lives. Understanding its characteristics and contributions is essential for teachers to fulfill their role as mediator, evaluating the best methodologies to be applied in different scenarios and ensuring their alignment with the purposes established for the class.

Keywords: Active Methodologies, Education, Gamification.

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

1 INTRODUÇÃO

Os métodos de ensino sofreram diversas adaptações ao decorrer dos anos, seguindo as mudanças nas características e necessidades da comunidade escolar e da própria sociedade. Partindo de um modelo marcado pela fixação na transmissão do conhecimento, onde o docente era eleito como a autoridade e o discente o sujeito passivo neste processo, os avanços voltados aos estudos educacionais em simultâneo ao aprimoramento das ferramentas digitais e a sua respectiva relação com o ser humano, são alguns fatores que colaboram com a reavaliação do sistema de ensino e a busca pelo remanejo do protagonismo no aprendizado (DIESEL, BALDEZ & MARTINS, 2017).

Instrumentos como as metodologias ativas são responsáveis por isso, tornando o discente o protagonista de seu próprio desenvolvimento, que passa a ter como foco o alcance de um aprendizado significativo. Conta com diferentes possibilidades de aplicação, considerando ferramentas tecnológicas para facilitar o entendimento e as possibilidades para explorar os conteúdos em aula. Ainda que estas vantagens sejam notórias, muitos educadores manifestam uma resistência em sua aplicação, decorrendo das dificuldades em ressignificar o seu papel no ensino, a baixa infraestrutura escolas e a falta de domínio de suas ferramentas (DIESEL, BALDEZ & MARTINS, 2017; MELO & SANT'ANA, 2012).

Deste modo, o presente estudo tem como objetivo identificar as metodologias ativas e suas contribuições ao ensino, contando com o auxílio de uma pesquisa bibliográfica para o alcance deste propósito. Por intermédio dos materiais disponibilizados na plataforma da *Must University* e ao *Google Academics*, cujo conteúdo foi acessado por meio de palavras-chave como "metodologia ativa" e "educação", os resultados foram divididos em um tópico que se subdivide em dois, sendo estes: 2. As metodologias ativas; 2.1. as possibilidades; 2.1.1., a gamificação.

Seu desenvolvimento possibilita uma aproximação com o conceito da metodologia, as expectativas direcionadas ao docente, motivações para seu uso,

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

modelos a serem aplicados e o reconhecimento de como a gamificação pode ser utilizada em aula. Como consequência, o estudo contribui com a valorização do papel das metodologias ativas para a construção dos diferentes saberes, aprimorando nosso preparo enquanto docentes e alunos da disciplina de *Educational Technology Planning for Innovation and Change*.

2 AS METODOLOGIAS ATIVAS

A evolução dos métodos de ensino passou por diferentes cenários, seguindo as características de cada momento. Historicamente, pode-se dizer que sua linha do tempo ainda é juvenil, o que não reflete a solidez de suas teorias. Entre estas, três se destacam sobre a educação moderna, sendo: i. a tradicional, que enxerga o aluno como um sujeito passivo em seu próprio aprendizado, baseado no autoritarismo do docente para a transmissão e assimilação do conhecimento; ii. a construtivista, avaliada por Piaget, que gera uma aproximação entre os conteúdos e a participação ativa dos docentes no ensino, considerando suas experiências e proporcionando novas; iii. a sociointeracionista, dissertada por Vygotsky e que se aproxima aos ideais da teoria de Piaget, mas considera a influência da bagagem dos estudantes em meio a eficácia do aprendizado (JÓFILI, 2002; MÓRAN, 2015).

As perspectivas destes estudos se complementam em diversos sentidos, somadas a progressos paralelos na vida humana, como a tecnologia digital. A presença constante destes instrumentos no cotidiano é vista por Neto *et al.* (2023) e Tolomei (2017) como uma entre as motivações para o desenvolvimento das metodologias ativas, que buscam acompanhar o perfil dos ditos “nativos digitais”. Para Pescador (2010), assim como já era esperado nas últimas gerações, os jovens atuais possuem um comportamento voltado a valorização de seus sentimentos, a autonomia para a busca de interesses e dúvidas e a dificuldade em socializar, exigindo que essas questões sejam consideradas em aula.

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

As metodologias ativas são definidas por Palmeira, Ribeiro & Silva (2020, p.4) como "uma concepção educativa que estimula processos construtivos de ação-reflexão-ação, em que o estudante tem uma postura ativa em relação ao seu aprendizado numa situação prática de experiências". Ou seja, é possível enxergar que a aprendizagem ativa acaba trabalhando as questões levantadas com as gerações mais novas, pois:

> O grande desafio da Metodologia Ativa é aperfeiçoar a autonomia individual e uma educação capaz de desenvolver uma visão do todo – transdisciplinar, que possibilite a compreensão de aspectos cognitivos, afetivos, socioeconômicos, políticos e culturais, constituindo uma prática pedagógica socialmente contextualizada (Melo & Sant'Ana, 2012, p.329)

Barbosa & Moura (2013) compreendem que, mesmo com a falta de uma definição ou nomenclatura exata, a essência das metodologias ativas já vem sendo utilizada há muito tempo, no entanto, estudos como os de Palmeira, Ribeiro & Silva (2020) e Miranda & Martins (2020) associam a sua popularização a acontecimentos como a pandemia do coronavírus e a consolidação de plataformas para a Educação a Distância, onde muitas necessidades sociais realçaram o seu potencial de contribuição.

Esse progresso não implica um domínio destas metodologias, dado que muitos professores manifestam uma resistência em seu uso. Melo & Sant'Ana (2012), associam essa barreira às dificuldades que muitos enfrentam para abandonar o predomínio do ensino tradicional, onde teriam que ressignificar o seu papel para serem apenas os mediadores deste processo. Engana-se quem acha que o seu compromisso é facilitado, pois a sua atuação enquanto mediador nos leva a uma outra barreira: a dificuldade para utilizar os elementos associados às metodologias, principalmente as ferramentas digitais. Este fator também se aproxima da realidade de muitas instituições, onde a escassez de materiais acaba reduzindo as oportunidades de exercícios a serem trabalhados com os alunos.

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

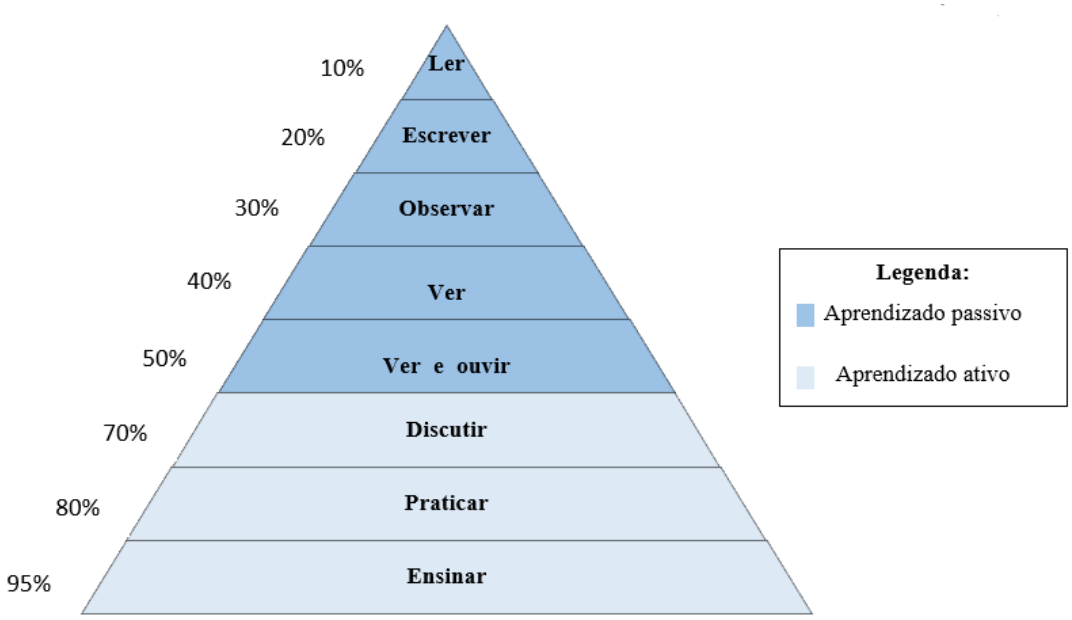
Almejando a reversão deste quadro, é imprescindível o apoio da gestão escolar por meio da solicitação de novos investimentos e o estímulo a capacitação contínua, incentivando a sua participação em palestras, grupos de estudo e cursos voltados ao tema. Atualmente, os cursos preparatórios e complementares refletem a importância das metodologias ativas não apenas ao introduzi-las ao conteúdo curricular, mas ao integrá-las aos seus métodos de ensino, fornecendo o contato com exercícios que refletem não apenas o futuro da educação, mas o seu presente (BARBOSA E MOURA, 2013).

2. 1 As possibilidades

O uso das metodologias ativas pode ocorrer de múltiplas formas. Em sua maioria, a raiz dos formatos aplicados se aproxima a Pirâmide de *William Glasser*, representada na Figura 1. Seu estudo atribui uma porcentagem significativa a eficiência no aprendizado obtido através de exercícios que envolvem conversas, debates, reproduções, práticas e a explicação ao próximo.

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

Figura 1 – Pirâmide de Glasser



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Nascimento, Palheta & Silva (2022, p.549).

Além das atividades propriamente listadas, as metodologias podem variar conforme seu propósito e os elementos utilizados na atividade. Baseando-se em Miranda & Martins (2020), Móran (2015) e Barbosa & Moura (2013), pode-se listar exemplos como:

- A Aprendizagem Baseada em Projetos, onde os alunos buscam pesquisar determinado assunto a fim de solucionar uma problemática e verificar hipóteses, apresentando os resultados obtidos ao fim.
- O Design Thinking, estimula a criatividade, empatia e senso de resolução dos alunos, que devem refletir, apontar, pesquisar e indicar ideias a serem consideradas em determinado contexto.

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

- A Sala de Aula Invertida, expande o acesso e o trabalho dos conteúdos para além da escola, onde os alunos utilizam os materiais compartilhados para realizar as ações solicitadas em sala de aula.

Os conceitos podem se complementar ou passar por adaptações conforme a realidade da escola, o conteúdo acadêmico, as necessidades dos alunos ou o nível de domínio de cada docente. Se atentar às suas características e as do espaço em que serão aplicadas configura um papel importante para o sucesso da aprendizagem (NETO *ET AL.,* 2023; BARBOSA & MOURA, 2013).

Um exemplo claro de como as metodologias podem ser trabalhadas consiste em *papers* como os instruídos pela *Must University*, onde há um estímulo para que o aluno realize pesquisas voltadas a determinados temas e problemáticas, dissertando sobre o assunto a partir de estudos da área, aos materiais elaborados pelos profissionais da universidade e a sua própria bagagem e perspectiva. A correlação entre estes polos permite maior contato com o instrumento debatido e, consequentemente, facilita a correlação entre a teoria e a prática.

2. 1.1 A gamificação

Além das metodologias que foram brevemente mencionadas anteriormente, outro conceito se destaca: a gamificação. Conforme sugerido em seu nome, esse modelo considera o uso de elementos de jogos para gerar o aprendizado, “como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros” (FARDO, 2013, p.2).

Gee (2005), citado por Tolomei (2017, p.149), reconhece que a gamificação proporciona o aprimoramento de diferentes habilidades, como:

- Identidade: Aprender alguma coisa em qualquer campo requer que o indivíduo assuma uma identidade, que assuma um compromisso de ver e valorizar o trabalho de tal campo.

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

> • Interação: Nos jogos nada acontece sem que o jogador tome decisões e aja. E o jogo, conforme as atitudes do jogador, oferece feedbacks e novos problemas. Em jogos online, os jogadores interagem entre si, planejando ações e estratégias, entre outras habilidades.
> • Produção: Nos jogos, os jogadores produzem ações e redesenham as histórias, individualmente ou em grupo.
> • Riscos: Os jogadores são encorajados a correr riscos, experimentar, explorar; se erram, podem voltar atrás e tentar novamente até acertar.
> • Problemas: Os jogadores estão sempre enfrentando novos problemas e precisam estar prontos para desenvolver soluções que os elevem de nível nos jogos.
> • Desafio e consolidação: Os jogos estimulam o desafio por meio de problematizações que “empurram” o jogador a aplicar o conhecimento atingido anteriormente (Tolomei, 2017, p.149).

Visto como próximo ao lúdico, os docentes da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I possuem maior familiaridade com essa adaptação, no entanto, a popularização e o aprimoramento das metodologias ativas contribuíram para que a sua presença fosse valorizada em outras etapas do ensino.

Seguindo a relação da pandemia e da Educação a Distância, devidamente citados ao decorrer deste desenvolvimento, a gamificação pode ser vista como uma ponte para o diálogo com alunos mais velhos. A associação ao espontâneo, ao explorar, a personalização, o compartilhamento e até mesmo a competitividade, são, sem dúvidas, fatores que estão ligados à sua valorização (TOLOMEI, 2017).

Um senso de criatividade também atinge o docente, que pode adaptar a sua prática de múltiplas formas. Ainda que seja constantemente ligada a tecnologia, há a possibilidade de aplicá-la de forma analógica, o que também surge como uma

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

alternativa para aqueles que atuam em instituições que contam com recursos reduzidos.

Entre as circunstâncias e, baseando-se nos estudos de Fardo (2013), Tolomei (2017), consideram-se como exemplos a serem aplicados com alunos mais velhos:

- No Ensino Fundamental II: atividade voltada ao *Role-playing game* (RPG), onde os alunos terão que solucionar enigmas.
- No Ensino Médio: atividades em grupo, onde os alunos terão que executar missões para solucionar desafios e obter prêmios.
- Na Educação Superior: atividades em plataformas digitais, como a realização de um quiz.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste *paper* realçou a compreensão da importância das metodologias ativas enquanto ferramenta pedagógica, consequente a avanços alcançados nas últimas décadas sob o propósito de reavaliar as necessidades e a realidade dos alunos, das escolas e da própria sociedade. Sua presença reconhece e valoriza a independência dos discentes em simultâneo a assimilação do papel do docente, que deixa de ser o protagonista e passa a ser o mediador deste processo. As responsabilidades do professor implicam uma conduta mais humanizada, que enxerga e respeita as individualidades em sala e valoriza as múltiplas formas de aprender.

Entre estas, há a gamificação, uma entre as primeiras metodologias ativas a serem implementadas na educação, devido a proximidade de seus elementos ao domínio dos alunos. É uma ferramenta criativa que permite um aprendizado globalizado, portanto, contempla o desenvolvimento dos educandos sob diferentes aspectos. Ainda que este estudo tenha valorizado a sua existência, o contato com as demais metodologias apontou a possibilidade de o docente combinar estes

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

instrumentos, fugindo do óbvio e aumentando a margem do sucesso do ensino a partir de um preparo adequado para tal.

4 REFERÊNCIAS

BARBOSA, E., & Moura, D. **Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica**. Boletim Técnico do Senac, *39*(2), 48-67. 2013. *Disponível em*: https://senacbts.emnuvens.com.br/bts/article/view/349/333. Acesso em: 10/01/24.

DIESEL, A., Baldez, A., & Martins, S. **Os princípios das metodologias ativas de ensino:** uma abordagem teórica. Revista Thema, *14*(1), 268-288. 2017. *Disponível em*: https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259. Acesso em: 11/01/24.

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Renote, *11*(1). 2013. *Disponível em:* https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409. Acesso em: 15/01/24.

JÓFILI, Z. **Piaget, Vygotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola.** Educação: teorias e práticas, 2(2), 191-208. 2002. *Disponível em*: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/7560/7560.PDF. Acesso em: 10/01/24.

MELO, B. C., & Sant'Ana, G. **A prática da Metodologia Ativa.** Com. Ciências Saúde, 23(4), 327-339. 2012. *Disponível em*: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/artigos/ccs/pratica_metodologia_ativa.pdf. Acesso em: 11/01/24.

MIRANDA, F., & Martins, V. **O uso de metodologias ativas como ferramenta capaz de potencializar a aprendizagem significativa na educação à distância em tempos de pandemia**. Organizador: Jader Luís da Silveira, 73. 2021. *Disponível em:* https://deposita.ibict.br/bitstream/deposita/235/2/Educa%C3%A7%C3%A3o%20e%20Pandemia.pdf#page=73. Acesso em: 12/01/24.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens, 2(1), 15-33. 2015. *Disponível em*: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo-Moran.pdf. Acesso em: 10/01/24.

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

NASCIMENTO, M., Palheta, D., & Silva, R. **Sequência didática baseada na Pirâmide de Aprendizado de William Glasser para o ensino de física moderna em uma perspectiva** *CTSA.* Revista do Professor de Física, *6*(Especial), 544-553. 2022. *Disponível em:* https://periodicos.unb.br/index.php/rpf/article/view/46017. Acesso em: 10/01/24.

NETO, J. *et al.* **O uso de metodologias ativas por meio do Fishbowl:** estratégia pedagógica para o processo de ensino e aprendizagem. Metodologias Ativas: Modismo ou inovação. V.2, p.31-54. 2023. *Disponível em:* https://www.researchgate.net/profile/Gilberto-Cerqueira/publication/374740013_Metodologias_ativas_modismo_ou_inovacao_volume_2/links/652c47310e4a1710e50d36dd/Metodologias-ativas-modismo-ou-inovacao-volume-2.pdf. Acesso em: 10/01/24.

PALMEIRA, R. L., Ribeiro, W, & Silva, A. **As metodologias ativas de ensino e aprendizagem em tempos de pandemia:** a utilização dos recursos tecnológicos na Educação Superior. Holos, 5, 1-13. 2020. *Disponível em*: https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/10810/pdf. Acesso em: 11/01/24.

PESCADOR, C. M. **Tecnologias digitais e ações de aprendizagem dos nativos digitais.** In Congresso Internacional de Filosofia e Educação (Vol. 5). 2010. *Disponível em:* https://www.ucs.br/ucs/tplcinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo_tematico7/TECNOLOGIAS%20DIGITAIS%20E%20ACOES%20DE%20APRENDIZAGEM%20DOS%20NATIVOS%20DIGITAIS.pdf. Acesso em: 11/01/24.

TOLOMEI, B. V. **A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação.** EAD em foco, *7*(2). 2017. *Disponível em*: https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259. Acesso em: 15/01/24.