

A UTILIZAÇÃO DAS METODOLOGIAS ATIVAS PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SÓCIO AFETIVO DO ALUNO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Magda Cristina de Campos Souza

Sander Justino Persiano Neto

Iêda Barra de Moura Galvão

1 INTRODUÇÃO

Com a tecnologia se fazendo cada vez mais presente no nosso cotidiano e o acesso a esse meio nos dias atuais se iniciando cedo na vida das crianças, a metodologia ativa na aprendizagem tem se tornado indispensável na atuação do professor no ambiente escolar, visto que os métodos adotados pelos docentes devem buscar desenvolver habilidades sociais. Quando o aluno dialoga com o colega, suas experiências e suas dificuldades resultam em uma aprendizagem interativa. Portanto, nesta pesquisa será abordada a importância das metodologias ativas e suas contribuições em sala de aula, evidenciando-as como uma estratégia que apresenta como sua finalidade que o professor faça planejamentos e as utilize de maneira coerente, para assim a aprendizagem tornar-se significativa.

Desse modo, as metodologias ativas são fundamentais no desenvolvimento cognitivo e socioafetivo dos alunos, pois apresentam em suas estruturas propósitos que visam a um conjunto de estratégias em que o aluno se apresente ativo, são elas: autonomia, trabalhar em conjunto, motricidade, raciocínio lógico, concentração, competitividade, motivação, liderança, pensamento crítico e etc. Logo, o aluno desfruta de uma aprendizagem significativa, que contribuirá de maneira integral no seu desenvolvimento. Portanto, a presente pesquisa irá se basear na seguinte perspectiva: Como as metodologias ativas contribuem para o processo cognitivo e sócio afetivo do aluno na escola?

Para responder ao problema, tem-se como hipótese: vive-se um momento em que as tecnologias, em especial as digitais, fazem parte da vida das pessoas, sendo necessário que o professor se atualize e busque elementos lúdicos e atrativos, que instiguem a curiosidade, a participação, a autonomia do aluno e através das metodologias ativas, o docente encontre estratégias essenciais para a

aprendizagem dos alunos. Nesse sentido, foram levantadas outras questões relacionadas ao tema: Quais as metodologias ativas significativas para o desenvolvimento cognitivo e sócio afetivo do aluno no ambiente escolar? Quais as contribuições das metodologias ativas nas aulas? Quais desafios enfrentados pelos docentes para inserir as metodologias ativas nesse âmbito?

No que se refere aos procedimentos metodológicos, quanto aos fins e objetivos, será realizada uma pesquisa exploratória e descritiva, com intuito de, que são fundamentados em bases bibliográficas e trabalhos publicados referentes ao tema abordado. A pesquisa será fundamentada teoricamente segundo autores como: Fadel et al. (2014), que trabalham o conceito de gamificação na educação; Bacich e Moran (2018), que abordam um conteúdo para aprofundamento de conhecimento sobre o que, como e por que incorporar metodologias ativas ao fazer pedagógico, integradas com as mídias e as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), agregando valor ao desenvolvimento das práticas, do currículo e da aprendizagem que se desenvolve por meio da ação do estudante; Silva, Biegging e Busarello (2017), que abordam, juntamente com uma organização de autores, as metodologias ativas na educação, e Filatro e Cavalcanti (2018), que apresentam, em seu livro, as inovações em educação e fazem um levantamento sobre as diferentes abordagens teóricas, fundamentando a inserção das metodologias ativas no ambiente educacional.

Quanto à abordagem desse tema, justifica-se em âmbito social, pois consiste na reflexão de análises dos benefícios e contribuições das metodologias ativas no desenvolvimento cognitivo e socioafetivo dos discentes. Como também, uma relevância pessoal, pelo intuito de se obter um maior entendimento sobre o uso das metodologias ativas no ambiente educacional, no sentido de compreender as estratégias dos professores que fazem uso desses métodos. Além disso, a relevância científica que se fundamenta no intuito de ampliar conhecimentos relacionados ao tema e assim oferecer informações para outras pesquisas, pois se trata de um assunto imprescindível de práticas recentes.

Desta maneira, serão abordadas, no decorrer desse trabalho, as metodologias ativas no processo de ensino e de aprendizagem; em seguida, algumas abordagens inovadoras com suas contribuições para educação,

fundamentadas nas concepções de autores como Moran e Bacich (2018).

2 OBJETIVOS (GERAL E ESPECÍFICOS)

É necessário que a metodologia ativa instigue o aluno a buscar, através do incentivo e de estratégias propostas pelo professor, solucionar problemas, tais como: investigação, interação, trabalho em grupo, que remetem à autonomia e assim desenvolver uma aprendizagem significativa. Logo, tem-se como objetivo geral: compreender os benefícios das metodologias ativas e suas contribuições para o desenvolvimento do aluno. E, em seguida, como objetivos específicos: analisar o uso de metodologias ativas no processo de ensino aprendizagem; identificar as contribuições das metodologias ativas para aprendizagem dos alunos na sala de aula; apontar os desafios enfrentados pelos docentes para utilização das metodologias ativas no ambiente escolar.

3 REVISÃO DE LITERATURA

A metodologia ativa procura oferecer aos discentes uma aprendizagem significativa, em que o aluno se apresenta ativo e aos docentes cabe buscar inovações metodológicas que desafiem e proporcionem para o aluno o progresso em sua aprendizagem, que difere da aprendizagem tradicional.

De acordo com Valente (2018), as metodologias ativas consistem em uma nova pedagogia que tem como base o processo de ensino e de aprendizagem no aluno e o professor deve envolvê-lo na aprendizagem através de descoberta, investigação ou resolução de problemas, contrapondo-se à abordagem pedagógica do ensino tradicional, em que o professor era o centro da atividade educativa, que tão somente transmitir informações aos alunos.

Essa proposta do aluno ser o protagonista de sua aprendizagem não é tão nova assim, John Dewey (1944 apud VALENTE, 2018) - um dos pioneiros da Escola Nova - no início do século passado, defendeu a ideia de que o ensino deveria ser reavaliado e que o professor tinha que proporcionar aos alunos métodos que despertam a curiosidade, as reflexões e as práticas. Com o passar dos anos, percebeu-se o quanto os métodos de aprendizagem se modificaram e é

evidente que a educação não é a mesma, os alunos se apresentam mais reflexivos, críticos e o avanço da tecnologia facilita a prática da metodologia ativa no ambiente educacional.

Moran (2018) apresenta algumas técnicas para a aprendizagem ativa, sendo uma delas a de inverter a forma de ensinar, tornando-se uma estratégia ativa e um modelo híbrido que aprimora o tempo da aprendizagem do aluno, tais como propor projetos, pesquisas, leituras prévias e produções dos alunos, para depois ocorrer a intervenção do professor junto à reflexão e às ideias dos colegas. A aprendizagem baseada em investigação e em problemas sob instruções do professor que vai preparar o aluno ou grupo a fazer levantamentos de questões e problemas através de métodos indutivos e dedutivos para assim solucioná-los, e a aprendizagem baseada em projetos em que são trabalhadas habilidades como pensamento crítico, criatividade e resolução de problemas. Para que a aprendizagem através de metodologia ativa seja significativa, é necessário que o aluno seja reflexivo, crítico, participativo e vá além do receptivo.

Segundo Cunha et al. (2017), é possível notar que a aprendizagem se faz significativa, a partir do momento em que o aluno age ativamente, e cabe ao professor instigar o aluno a refletir, desenvolver a criticidade, não só guardar conhecimento passivamente.

Sobre a metodologia ativa como estratégia inovadora presente no âmbito escolar e sua finalidade, Silva, Bieging e Busarello (2017, p. 32) descrevem:

“As Metodologias Ativas são estratégias de aprendizagem que têm a finalidade de impulsionar o estudante a descobrir um fenômeno, compreender seus conceitos e saber relacionar suas descobertas com seus conhecimentos existentes. O professor trabalha didaticamente para facilitar o processo de construção de conhecimento, sendo mediador, de modo a levar os educandos a aprender a aprender e assim a adquirir habilidades, atitudes e competências”.

Por tanto, o professor deve estar atento, apresentando e mediando estratégias que levem seus alunos a serem ativos, pesquisadores, investigadores, autores da construção de seus conhecimentos e a relacioná-los ao seu cotidiano.

3.1. Metodologias ativas no ambiente escolar

Os desafios diante da inserção de metodologias ativas são evidentes, e a escola deve se organizar para articular múltiplos conhecimentos e estratégias com a realidade, incluindo família e comunidade, distinguindo-se do ambiente encontrado no passado, para assim oferecer uma aprendizagem relevante.

Diante disso, Moraes et al. (2018) relata que as escolas apresentam o aluno como o centro da aprendizagem. Porém, ainda existem aquelas tradicionais que estão buscando introduzir as novas propostas metodológicas e estão apresentando para estes um conceito de liberdade limitado.

Segundo Silva, Bieging e Busarello (2017), inserir a metodologia ativa na prática da aprendizagem tem seus pontos positivos, mas por outro lado existe o desafio da utilização desse método, nas escolas, com as tradicionais aulas expositivas. Apresentam também que com o foco na sala de aula e na relação professor e aluno é que se alcançam os objetivos esperados.

No que diz respeito à prática da metodologia ativa, Sahagoff (2019) descreve que a utilização da metodologia ativa em escolas e em faculdades tem como possibilidade intensificar o aprendizado dos alunos e, através dessa estratégia, a relação professor e aluno torna-se mais tangível. Para que ocorra uma probabilidade de aprendizagem mais apropriada à realidade do estudante, é necessário trabalhar conhecimentos que despertem a reflexão. Quando o aluno adquire essas novas habilidades e reflexões, o professor explora cada vez mais maneiras inovadoras e criativas para inseri-los em sala, possibilitando aulas mais atraentes e desafiadoras.

De acordo com Moran (2015), existem desafios para a inserção das metodologias ativas, mas as escolas que se adequam a essas estratégias apresentam uma relevância:

“Ainda é difícil planejar mudanças muito profundas, porque isso envolve repensar a educação de forma integrada, mais flexível, menos burocrática. As instituições que atuam na educação formal terão relevância quando apresentarem modelos mais eficientes, atraentes e adaptados aos alunos de hoje; quando superem os modelos conteudistas predominantes, em que tudo é previsto antes e é aplicado de uma forma igual para todos, ao mesmo tempo, de forma convencional” (MORAN, 2015, p. 29).

Portanto, percebe-se que o uso das metodologias ativas é uma estratégia que envolve a organização de toda a escola e as instituições que se adaptam a

esse método de maneira planejada apresenta um diferencial.

3.2. Estratégia de sala de aula invertida (*flipped classroom*)

Essa estratégia baseia-se na mudança de postura tanto do professor quanto do aluno; o professor se coloca mais próximo do aluno, apresentando o conteúdo para ser debatido com antecedência, o que otimiza o tempo em sala para tirar dúvidas, logo, o aluno se apresentará ativo e participativo. Porém, essa estratégia não se resume apenas ao que foi apresentado acima.

Segundo Schneiders (2018), nessa abordagem, o estudante sai da plateia e se mostra ativo, colocando-se como autor do seu aprendizado; o professor sai do palco para estar mais próximo do seu aluno, facilitando o processo de aprendizagem, tornando-se orientador e mediador do conhecimento.

Diante disso, é perceptível que a metodologia ativa através da estratégia de sala de aula invertida é essencial no aprendizado atual, no qual o professor deve desafiar seus alunos a se tornarem mais questionadores, pensantes, atuantes, considerando que seus saberes são internalizados por meio de métodos que instiguem práticas vividas no cotidiano.

Bergmann e Sams (2018) apresentam uma estratégia de sala de aula invertida e a interação com os alunos. Os alunos devem se tornar os autores de sua própria aprendizagem, pois ela não está mais limitada à aplicação de conteúdo, mas sim ao fato de o professor desafiar, instigar o aluno a explorar, a assumir as rédeas, para que o processo de educação se torne uma conquista realizada por sua atuação. Sobre o modelo invertido na aprendizagem mediante a prática, Bergmann e Sams (2018, p. 96) descrevem:

O modelo invertido de aprendizagem para o domínio muda o papel do professor. Em vez de nos posicionarmos na frente da sala, despejando informações e comandando o 'espetáculo', passamos o tempo fazendo o que é mais importante – ajudando os alunos, orientando pequenos grupos e trabalhando com indivíduos em dificuldade. Passeamos constantemente pela sala, interagindo com os alunos sobre os principais objetivos de aprendizagem [...].

Diante disso, observa-se que, na sala invertida, a relação professor e aluno se faz presente, quando professor se coloca no meio da plateia, trabalhando as

dificuldades, dialogando, desafiando, refletindo com seus alunos, ocorrendo troca de saberes com todos que permeiam o ambiente.

3.3. Aprendizagem baseada em problema

Filatro e Cavalcanti (2018) relatam que esta abordagem tem como objetivo a utilização de situações-problemas que dispõe de novos conhecimentos na aprendizagem do aluno, sendo realizada em grupo, de maneira colaborativa, pelos componentes, para aprenderem, refletirem e apresentarem possíveis soluções do problema em questão.

Segundo Moran (2018), a aprendizagem baseada em problema (PBL, em inglês *problem-based learning*) surgiu em 1960 na Mc Master University, no Canadá, e na Maastricht University, na Holanda. Essa abordagem começou a ser aplicada nas escolas de medicina, nas quais os alunos eram desafiados a resolverem possíveis causas de problemas.

Sobre a aprendizagem baseada em problemas (ABP), Lopes et al. (2019, p. 49) descrevem:

“A ABP é uma estratégia instrucional que se organiza ao redor da investigação de problemas do mundo real. Estudantes e professores se envolvem em analisar, entender e propor soluções cuidadosamente desenhadas de modo a garantir ao aprendiz a aquisição de determinadas competências previstas no currículo escolar. As situações são, na verdade, cenários que envolvem os estudantes com fatos de sua vida cotidiana, tanto da escola como de sua casa ou de sua cidade”.

Portanto, a ABP traz para o aluno a experiência de novos conhecimentos mediante a busca da resolução de dúvidas apresentadas, seja pelo professor, seja pelo ambiente investigado. Mediados pelo docente, que orienta os grupos que estão sendo desafiados por um contexto real, os alunos se desenvolvem em vários aspectos, dentre os quais se destaca: a reflexão, a autonomia e a troca de conhecimento entre todos os atores envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

3.4. Aprendizagem baseada em projetos

Nessa abordagem, o aluno é desafiado a utilizar a teoria na prática, desenvolvendo projetos de maneira autônoma com a mediação do professor, saindo do modelo de aula expositiva, partindo para a construção do conhecimento adquirido. Segundo Moran (2018), na aprendizagem baseada em projeto, os alunos realizam tarefas e desafios em busca de solucionar problemas ou desenvolver projetos, que podem ser interdisciplinares, voltados para a sua realidade, decidindo as possíveis intervenções e resolvendo-as sozinhos e em grupo.

Para Filatro e Cavalcanti (2018), o Project-based Learning (PBL), assim conhecido em inglês, tem como objetivo final a entrega de um produto que tenha uma amostra da solução encontrada ou uma ideia de ação a ser executada no local investigado. É necessário que o projeto seja significativo, compreensível para os estudantes e que responda a um plano bem organizado. Para as autoras, há o risco de os alunos e o professor perderem o foco dos objetivos antes estabelecidos, podendo acontecer de não serem alcançados os conhecimentos que precisam ser compreendidos. Então, é necessário que o professor esteja mediando todo esse processo, por mais que nesta abordagem o aluno se apresente mais autônomo, e o docente deve estabelecer evidências da execução do trabalho e a reflexão dos conhecimentos adquiridos pelos alunos, ao realizarem o projeto.

Sobre as habilidades trabalhadas através da abordagem por meio de projetos, Moran (2018, p. 61) relata:

“Por meio dos projetos, são trabalhadas também suas habilidades de pensamento crítico e criativo e a percepção de que existem várias maneiras de se realizar uma tarefa, competências tidas como necessárias para o século XXI. Os alunos são avaliados de acordo com desempenho durante as atividades e na entrega dos projetos”.

Dessa forma, essa técnica de aprendizagem por projeto desenvolve conhecimentos significativos para a formação dos alunos e o professor precisa mediar e despertar em seus alunos a curiosidade e a autonomia. Essa estratégia é realizada em equipe tornando o conhecimento colaborativo e, por conseguinte, os alunos devem apresentar ao final o seu trabalho, socializando para todos seus conhecimentos adquiridos no decorrer de toda execução do projeto.

3.5.Os jogos digitais na educação

Uma estratégia inovadora que está presente na vida de muitas crianças, jovens e adultos é o jogo digital, com sua acessibilidade nos celulares, tem se tornado um fenômeno do cotidiano, ao trazer a utilização de forma positiva para educação. Nos dias atuais, é perceptível o interesse dos alunos pelos jogos. Desse modo, existe a necessidade da inserção dos jogos nos currículos escolares, com o intuito de construir novas perspectivas, narrativas e de desenvolver práticas cognitivas significativas.

Segundo Alves (2005), uma aprendizagem aliada aos games não é algo mecânico ou cópia das situações da vida, e sim um novo sentido que os jogadores fazem, por exemplo, das imagens e ações existentes nos conteúdos dos jogos eletrônicos, diante dos objetivos existentes em suas estruturas. Diante disso, o jogo oferece uma aprendizagem ativa e, com experiências, torna-se eficaz, pois são utilizadas técnicas de aprendizagem interativa que são desenvolvidas nos jogos: a concentração; posicionamento diante de situações como, por exemplo, derrota; aprender através dos erros; seguir regras, entre outros. Desse modo, o jogo na aprendizagem contribui positivamente para o aluno.

Fazer essa ponte da escola com jogos é significativo para o aprendizado do aluno. De acordo com Schell (2008), os jogos apresentam elementos que atraem os jogadores, por serem divertidos e atrativos. Logo, fazer essa relação é essencial para que os resultados sejam alcançados, implantando-o de maneira objetiva, planejada, com regras, mas, como qualquer outra atividade, deve-se respeitar o limite de cada sujeito para que essa prática se torne algo prazeroso.

A inserção dos jogos educacionais apresenta diversos pontos positivos, sendo um deles: a transformação do ensino tradicional, oferecendo para aluno\jogador participação e interação. Levando-se sempre em consideração a importância de analisar a realidade dos alunos e da escola, que deve estar se adequando de acordo com recursos digitais disponíveis.

3.6.Desafios enfrentados para a inserção das metodologias ativas

Segundo Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), o termo gamificação foi utilizado pela primeira vez em 2010, mas sua utilização vem sendo aplicada há algum tempo. As autoras relatam que o termo é a realização das sistemáticas do jogo nas atividades, ou seja, é a utilização dos jogos em um determinado espaço, sendo o jogo a ação da gamificação com intuito de resolução de problemas. Descrevem que essa prática já existente, antes do termo ser utilizado, se fazia presente no ambiente escolar, por exemplo, quando a criança recebia uma estrela como ponto positivo a alguma ação coerente. Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p.33) descrevem o objetivo da gamificação, fazendo essa correlação com o jogo:

“[...] entende-se que gamificação parte do conceito de estímulo à ação de se pensar sistematicamente como em jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado. O jogo, sendo uma forma de narração, explora experiências e estas são fundamentais para a construção do conhecimento dos sujeitos”.

As autoras continuam abordando o objetivo da gamificação descrevendo que busca envolver o indivíduo emocionalmente diante de um conjunto de atividades a serem realizadas. Com isso, utilizam-se os mecanismos dos jogos, para que os sujeitos interiorizem e realizem essas atividades de maneira prazerosa e desafiadora, fazendo uma relação do sujeito com o ambiente em que ele se encontra. Evidenciando que o objetivo da gamificação é buscar uma interação de maneira positiva favorecendo o desenvolvimento dos sujeitos.

Portanto, o objetivo da gamificação é buscar envolver o indivíduo emocionalmente diante de um conjunto de atividades a serem realizadas. Com isso, utilizam-se os mecanismos dos jogos para que os sujeitos interiorizem e realizem essas atividades de maneira prazerosa e desafiadora, fazendo uma relação do sujeito com o ambiente em que ele se encontra e também uma interação de maneira positiva favorecendo o desenvolvimento dos sujeitos.

Diante da utilização das tecnologias digitais, novos desafios surgirão no âmbito educacional. Deste modo, Moran (2015) afirma que com a implementação de

novas metodologias, faz-se necessária a relação do corpo docente e a capacitação dos envolvidos na execução do processo da construção de conhecimento.

De acordo com Bacich (2018), o desenvolvimento profissional dos docentes tem sido um desafio tanto no ensino de educação básica como no superior, seja em instituições públicas e privadas. Mesmo na época da inserção dos computadores nas escolas, muitos professores utilizavam o recurso, mas não de maneira inovativa, eles apenas substituíram o quadro de giz pelo computador. Para a autora, o professor se torna apto quanto ao uso das tecnologias, quando a utiliza atendendo às demandas do currículo de forma integral, apresentando abordagens que contribuam, de maneira significativa, para a aprendizagem dos alunos.

Sobre a formação dos professores para a utilização das tecnologias digitais como metodologia inovadora, Bacich (2018, p. 265, grifo do autor) descreve:

“A formação de professores para o uso integrado das tecnologias digitais é um desafio em muitas instituições de ensino. Muitas vezes, essas formações ocorrem no início de um ano letivo, da mesma forma e no mesmo ritmo para todos os professores. A formação continuada nem sempre leva em consideração que os professores, assim como os aprendizes, não são todos iguais. Os momentos presenciais, com palestras e discussões entre pares, por exemplo, podem ser substituídos por modelos em que ocorram por meio de tecnologias digitais, com uso de fóruns de discussões, em diferentes plataformas, e em que as palestras, consideradas momentos síncronos de aprendizagem, possam ocorrer de forma *on-line*, por meio de videoconferência”.

Diante disso, percebe-se que o suporte através da formação para a inserção do das tecnologias digitais como estratégia inovadora para os professores é imprescindível, pois é evidente que fazer uso de tecnologias, apenas como substituição de outras, não fará com que o conhecimento de fato seja alcançado.

As metodologias ativas são estratégias inovadoras que os professores trazem para a sala de aula, proporcionando aos alunos aprendizagens através da participação, criticidade e autonomia. Segundo Silva (2018), instigar a reflexão sobre as práticas educacionais está relacionado também com o trabalho do pedagogo. Através de amostras de resultados encontrados em sala de aula, a relação professor e aluno torna-se essencial e pode ajudar indicando quais metodologias ativas são eficazes na aprendizagem e na educação. Assim o docente, por fazer um acompanhamento mais próximo dos alunos, tem o papel

fundamental de avaliar quais metodologias serão eficazes mediante a realidade de sua turma.

Sobre a participação ativa e interação e reflexão dos alunos, Valente (2018, p. 81, grifo do autor), descreve:

“[...] O fato de elas serem ativas está relacionado com a realização de práticas pedagógicas para envolver os alunos, engajá-los em atividades práticas nas quais eles sejam protagonistas da sua aprendizagem. Assim, as metodologias ativas procuram criar situações de aprendizagem nas quais os aprendizes possam fazer coisas, pensar e conceituar o que fazem e construir conhecimentos sobre os conteúdos envolvidos nas atividades que realizam, bem como desenvolver a capacidade crítica, refletir sobre as práticas realizadas, fornecer e receber *feedback*, aprender e interagir com os colegas e professor, além de explorar atitudes e valores pessoais”.

Assim é essencial que o professor busque estratégias, que instiguem o aluno a ser ativo, apresentar-se crítico, tornar-se protagonista do seu aprendizado. Diante disso, é perceptível que as professoras têm buscado de fato trabalhar práticas ativas que envolvam os alunos, que os instiguem a participarem e também os levem a criticidade.

Novamente, Filatro e Cavalcanti (2018) descrevem que diante de questionamentos relacionados às competências adquiridas através das metodologias ativas pelos estudantes e pelos profissionais, para estarem aptos para o mercado profissional, alguns professores e pensadores foram em busca de respostas e as autoras apresentaram em sua pesquisa os resultados do professor Tony Wagner, da School of Education Universidade de Harvard; Wagner (2010 apud FILATRO; CAVALCANTI, 2018) apresentou as competências adquiridas pelas metodologias ativas como: colaboração, solução de problemas, pensamento crítico, curiosidade e imaginação, liderança por influência, agilidade e adaptabilidade, iniciativa e empreendedorismo, comunicação oral e escrita eficaz, acesso a informações para análises.

Moran (2018) relata que, trazendo para um sentido mais integral, toda aprendizagem é ativa em um determinado estágio, pois requer tanto do professor quanto do aluno, diferentes maneiras de interpretação, comparação, avaliação aplicação tanto interna como externa, assim aprendem-se diversas maneiras técnicas procedimentais para que se alcancem os objetivos esperados, como também amplia-se a flexibilidade cognitiva, proporcionando assim habilidades de

resolver diferentes atividades, adaptar-se a novos desafios e estar além de um conhecimento automatizado.

Portanto, é compreensível o quão fundamental é a contribuição das metodologias ativas no desenvolvimento do indivíduo. Sabendo que é fundamental que o professor esteja atento à realidade da sala, utilize-as de maneira coerente e instiguem seus alunos a desenvolverem competências, habilidades e assim adquirirem conhecimentos significativos.

Compreende-se, portanto, que existe nas referidas docentes um interesse em aprimorar seus métodos, mas é necessário o apoio, à oferta e a busca de uma formação continuada, o que contribuirá para a capacitação delas no intuito de despertar em seus alunos a motivação para participarem ativamente na sala de aula.

Segundo Silva (2018), diante dos desafios presentes no ambiente em sala de aula, não somente o educador buscará soluções. Nessas circunstâncias, o Pedagogo Orientador Educacional, enquanto profissional, faz com que haja essa relação entre professores e alunos, pois tem um papel fundamental no apoio ao professor e deve, portanto, estar em busca de melhorias na aprendizagem, para que assim amplie o desenvolvimento no processo educacional da escola. Dessa maneira, compreende-se que sim, o professor necessita estar se atualizando, planejando e buscando melhorias, porém se faz necessário o apoio do pedagogo em também buscar estratégias diversificadas, objetivando encontrar direções que motivem os professores e os alunos para que de fato ocorra uma educação excelente.

Uma das posturas que o professor deve apresentar, para utilização das metodologias ativas, é atuar como mediador e não unicamente detentor do conhecimento. Sobre o termo mediação adotado na formação dos docentes, Thadei (2018) descreve que a prática mediadora é destaque em muitas discussões no que diz respeito à formação acadêmica inicial e continuada dos professores principalmente da educação básica, e que diversos fatores teóricos apresentam que a mediação na educação é fundamental para as práticas pedagógicas, porém é necessário possibilitar na formação dos docentes a compreensão do que de fato é mediar, pois esse termo se apresenta de maneira ainda vaga no vocabulário dos docentes.

Para Bacich (2018), a formação dos professores é fundamental para melhoramento escolar no que diz respeito à reforma curricular, mas, muitas vezes, esse suporte se torna ineficaz, quando há uma depreciação entre o que professor estuda e a situação em que de fato esse conhecimento será efetuado. Dessa maneira, compreende que a formação dos docentes é essencial, oportunizando assim para escola melhorias fundamentais na organização, no desenvolvimento e mediação do ensino.

Silva e Ferreira (2014) descrevem que a organização e a gestão escolar formam um conjunto de regras e circunstâncias que garantem um bom funcionamento de uma escola, buscando alcançar os objetivos planejados, atestando a racionalização do uso dos recursos humanos, materiais, financeiros, da coordenação e o apoio no trabalho da equipe. Portanto, percebe-se que a escola tem um papel importante não só estruturais como social, sendo necessária uma organização e acompanhamento para o bom funcionamento escolar, para que os objetivos previstos sejam alcançados.

4 METODOLOGIA

Esta pesquisa procura observar os benefícios desse método, buscando ampliar conhecimentos e explicar suas ocorrências no ambiente educacional. Quanto aos meios utilizados para a investigação do problema, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, que proporcionará informações essenciais para a fundamentação da pesquisa. Para Silva (2018), pesquisa bibliográfica se refere a um levantamento de um determinado assunto já publicado em diversas formas como: livros, revistas, internet, publicações avulsas e imprensa escrita, tornando-se obrigatória em todas as pesquisas científicas e diminuindo a probabilidade de o pesquisador trabalhar sem fundamentos.

Segundo Alyrio (2009), a pesquisa bibliográfica é significativa, pois toda e qualquer pesquisa requer que o pesquisador faça estudos antecipados, no que se refere a objetivos e ao tema proposto. É através desse recurso que o pesquisador apresenta uma variedade de fontes que encontram ideias mais relevantes nos textos.

5 REFERÊNCIAS

ALVES, L. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

ALYRIO, R. D. **Métodos e técnicas de pesquisa em administração**. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, v. 1, 2009.

BACICH, L. Formação continuada de professores para o uso de metodologias ativas. In: MORAN, J.; BACICH, L. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 248-283.

BERGMANN, J.; SAMS, A. **Sala de aula invertida**: uma estratégia ativa de aprendizagem. 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2018.

CUNHA, G. I. C. et al. Metodologias ativas no processo de ensino aprendizagem: Proposta metodológica para disciplina gestão de pessoas. In: SILVA, A. R. L.; BIEGING, P.; BUSARELLO, R. I. (org.). **Metodologia ativa na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. p. 48-67.

BUSARELLO, I. R.; ULBRICHT, R. V.; FADEL, M. L. A gamificação sistemática do jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 12-37.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. **Metodologias inovativas**: na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva, 2018.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos e pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2012.

LOPES, R. M.; ALVES, N. G.; PIERINI, M. F.; FIHO, M. V. S. **Características gerais da aprendizagem baseada em problemas**. Rio de Janeiro: Publiki, 2019.

MORAIS, S. P. et al. Metodologias ativas de aprendizagem: elaboração de roteiros de estudos em “salas sem paredes”. In: BACICH, L; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 395-424.

MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, A. S.; MORALES, O. E. T. (org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania**: aproximações jovens mídias contemporâneas. vol. 2. Ponta Grossa: UEPG/ PROEX, 2015. p. 15-33.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: MORAN, J.; BACICH, L. **Metodologias ativas para uma educação motivadora**: abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 35-74.

SAHAGOFF, A. P. C. Metodologias ativas: um estudo sobre práticas pedagógicas. In: JÚNIOR, M. A.; SOUZA, L. P.; SILVA, N. L. (coord.). **Metodologias ativas**: práticas

pedagógicas na contemporaneidade. Campo Grande: Editora Inovar, 2019. p. 140-151.

SILVA, A. et al. Metodologias ativas: um desafio para o trabalho da orientação. In: SILVA, R. L.; BIEGING, P.; BUSARELLO, R. I. (org.). **Metodologia ativa na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. p. 28-46.

SILVA, A. M. **Metodologia do trabalho científico**. 3. ed. Fortaleza: EDUECE, 2018.

SILVA, L. G. M.; FERREIRA, T. J. O papel da escola e suas demandas sociais. Goiás, **Revista Projeção e Docência**, v. 5, n. 2, 2014.

SCHELL, Jesse. **The of Game Design – A Book of Lenses**. Califórnia: Morgan Kaufmann, 2008.

SCHNEIDERS, L. A. **O método de sala de aula invertida (flipped classroom)**. Lajeado: Ed. da Univates, 2018.

THADEI, J. Mediação e educação na atualidade: um diálogo com formadores de professores. In: MORAN, J.; BACICH, L. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 188-211.

VALENTE, J.A. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com graduação em midialogia. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 77-108.