

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

AS METODOLOGIAS ATIVAS NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

DOI: 10.5281/zenodo.16637145

Deiler Fraga Rabelo

Graduação em Biblioteconomia. Especialização em Biblioteconomia. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail deilerrabelo11553@student.mustedu.com

RESUMO: O texto discute a crescente importância das metodologias ativas de ensino, que emergem como resposta às demandas de uma sociedade em rápida transformação, especialmente influenciada pela tecnologia. O objetivo principal é analisar os impactos dessas metodologias no ambiente educacional, focando nas dificuldades enfrentadas pelos professores na sua aplicação, especialmente no uso de tecnologias digitais. A metodologia é uma pesquisa bibliográfica, examinando artigos e livros que exploram metodologias ativas e os desafios que os educadores encontram. Os resultados destacam que, embora as metodologias ativas, como a gamificação, promovam um maior engajamento e desenvolvimento de habilidades críticas, a sua implementação efetiva é dificultada por fatores como resistência à mudança, falta de treinamento adequado e insuficiência de infraestrutura tecnológica nas instituições. A pesquisa conclui que, para que essas metodologias sejam verdadeiramente integradas ao ensino, é essencial oferecer formação contínua aos professores e garantir suporte institucional adequado. O estudo reforça que o sucesso na adoção de metodologias ativas não depende apenas da introdução de novas ferramentas, mas da criação de um ambiente educacional que favoreça a inovação e a evolução das práticas pedagógicas.

Palavras-chave: Metodologias ativas. Tecnologias digitais. Formação docente.

ABSTRACT: The text discusses the growing importance of active teaching methodologies, which are emerging as a response to the demands of a rapidly changing society, especially influenced by technology. The main objective is to analyze the impacts of these methodologies on the educational environment, focusing on the difficulties faced by teachers in their application, especially in the use of digital technologies. The methodology is a bibliographical research, examining articles and books that explore active methodologies and the challenges that educators encounter. The results highlight that, although active methodologies, such as gamification, promote greater engagement and the development of critical skills, their effective implementation is hindered by factors such as resistance to change, lack of adequate training and insufficient technological infrastructure in institutions. The research concludes that, for these methodologies to be truly integrated into teaching, it is essential to offer continuous training to teachers and ensure adequate institutional support. The study reinforces that the success in the adoption of active methodologies does not depend only on the introduction of new tools, but on the creation of an educational environment that favors innovation and the evolution of pedagogical practices.

Keywords: Active methodologies. Digital technologies. Teacher training

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

1 Introdução

As metodologias ativas de ensino passaram a ganhar espaço, principalmente a partir da segunda metade do século XX, como forma de atender às necessidades de uma sociedade em constante mudança fortemente influenciada pelos avanços da tecnologia e pelos processos de digitalização. Essas metodologias propõem, no ambiente educacional, por meio de suas abordagens, uma ruptura com as concepções até então mantidas sobre os papéis de professor e aluno, enfatizando um ensino muito mais dinâmico, interativo e centrado no aprendiz.

O antigo modelo de ensino, onde o professor deveria apenas repassar informações aos alunos, não faz mais sentido para uma geração que respira tecnologias digitais, e vive em constante interatividade e conectividade. Nesse sentido, o ensino por meio de metodologias ativas configura-se como uma inovação passível de alavancar uma aprendizagem mais significativa, estimulando a participação ativa dos alunos no processo de construção do conhecimento.

Quais são, mais especificamente, as dificuldades que os professores têm em aplicar metodologias ativas em sala de aula, focando principalmente no uso de tecnologias digitais? A própria natureza da implementação dessa metodologia implica diretamente uma alteração estrutural e pedagógica para além da mera adoção de ferramentas; tem que reformular como o planejamento de aulas é feito e até mesmo o gerenciamento de tempo na sala de aula. O papel do professor é fortemente redefinido sob essa abordagem: acabou o tradicional relacionamento vertical de poder baseado em palestras.

Ele é substituído pelo compartilhamento de informações de uma forma mais horizontal e colaborativa entre professor e alunos. Não que as metodologias em si sejam geralmente complexas, mas porque todo o processo dos métodos deixa muitos professores desconfortáveis em usá-los: falta de conhecimento no manuseio de ferramentas digitais, falta de suporte escolar ou apreensão em relação à mudança para os próprios professores e alunos também.

Os objetivos deste estudo são analisar metodologias ativas e seus impactos no ambiente educacional. A ênfase consiste nos desafios que os professores têm ao tentar aplicá-las. Os objetivos específicos são identificar as principais barreiras que impedem a adoção dessas metodologias e encontrar maneiras de resolver esses problemas; entender de que forma o uso de tecnologias digitais auxilia ou dificulta a aplicação de metodologias ativas (incluindo aplicações gamificadas e práticas colaborativas), assim, de que forma pode trazer as melhores práticas para integrá-las ao processo educacional.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

práticas educacionais às novas demandas da sociedade digital. Nesse sentido, a educação deve transformar indivíduos realmente bem preparados para atuar em um mundo globalizado e digital. E só pode conseguir isso integrando práticas pedagógicas que realmente potencializem o desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade.

No entanto, a transição para essas novas abordagens não é uma provação automática ou da noite para o dia. A preparação adequada dos professores e o suporte de acompanhamento das instituições educacionais são o que é necessário para a implementação eficaz dessas metodologias.

A metodologia usada neste estudo é uma pesquisa bibliográfica, compreendendo o uso de artigos e livros que discutem metodologias de ensino ativas e os desafios que existem para os professores no contexto atual.

Este trabalho foi estruturado da seguinte forma: a primeira seção dedicada à introdução, como se pode observar, trazendo o cenário, o contexto, os objetivos, a justificativa e a metodologia. Já a segunda seção, intitulada “Metodologias ativas e os desafios enfrentados pelo professor” traz os resultados da pesquisa bibliográfica, identificando e debatendo sobre o tema. Por fim, na terceira seção, as considerações finais, que apresentam um fechamento da discussão.

2 Metodologias Ativas e os Desafios Enfrentados pelo Professor

As metodologias ativas surgem na educação contemporânea como uma das direções para responder às necessidades de uma sociedade cada vez mais dinâmica, tecnológica e informacional. O conceito de ensino centrado no aluno envolve metodologias pedagógicas que têm como foco os afetos da participação e da autonomia na construção do conhecimento. Tais metodologias rompem com a passividade que caracteriza o ensino tradicional e demandam outra configuração do papel do professor, que atuará como facilitador e mediador do processo educacional. Ao fazê-lo, colocam-se diversos desafios que o educador precisa enfrentar ao integrar efetivamente tais abordagens - incluindo o uso de tecnologias digitais e a adaptação das práticas pedagógicas às novas demandas educacionais. Dentre as metodologias ativas que podem ser citadas, a gamificação tem se mostrado capaz de realmente engajar o aluno e transformar o processo de aprendizagem. Segundo Alves (2015), gamificação envolve o uso de elementos de jogos, como pontos, recompensas, desafios, entre outros, em contextos não lúdicos, como educação, trabalho ou saúde, com o objetivo de aumentar o engajamento e

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

a motivação dos participantes em uma determinada atividade. Vários estudos têm abordado o uso da gamificação em ambientes educacionais, e todos eles apontam resultados positivos relacionados à motivação e ao engajamento dos alunos.

Como Domínguez et al. (2013) afirmaram que, por meio da gamificação, torna-se muito fácil aumentar o interesse dos alunos por conteúdos tradicionalmente considerados difíceis ou pouco atrativos. Nesse sentido, o papel do professor no processo de implementação da gamificação assume um caráter central: é ele quem deve escolher com extrema cautela quais elementos do jogo serão utilizados e como planejará sua integração para que atenda aos objetivos pedagógicos.

Mas Acedo (2024) afirma que “muitas dificuldades” frequentemente surgem para professores que tentam gamificar suas salas de aula, principalmente na falta de familiaridade com as tecnologias associadas ou “em caso de resistência implícita por parte da instituição de ensino”. Também deve ser enfatizado que colocar o conteúdo em uma dimensão de jogo exige, e isso não está, em todos os casos, ao alcance do educador, tanto em termos de escala quanto de recursos.

Como sustenta Alves (2015), um dos aspectos que dificulta a consolidação educacional da gamificação é que a cultura digital e a cultura lúdica, assimiladas por muitos autores como suporte estrutural neste novo paradigma de educação, não são completamente compreendidas. Adequá-lo aos níveis de estudo representa mais um motivo para a formação contínua dos professores, desta vez voltada para o desenvolvimento de competências digitais e pedagógicas para o uso eficaz das metodologias.

Este é um aspecto que as metodologias ativas podem ter em relação ao desenvolvimento da criatividade e do pensamento crítico. A perspectiva que considera a criatividade como uma dimensão importante da didática foi defendida anos atrás por Franchi (1991) e continua pertinente para a justificativa atual das metodologias ativas.

Ao especificar a aprendizagem baseada em projetos ou aprendizagem colaborativa, o que se espera é que os alunos sejam capazes de chegar a soluções criativas para problemas reais trabalhando em equipes. Segundo Bacich (2017), as tecnologias digitais são meios ricos, possibilitando que os professores contem com recursos diversos durante os vários caminhos que os alunos percorrem em busca de soluções. No entanto, isso exige que o professor tenha ritmos e estilos de aprendizagem diversos dentro do grupo da classe o que pode ser difícil.

Além disso, o professor é constantemente um inovador e tem que se ajustar. Mudar de um modelo de ensino tradicional para um baseado em metodologias ativas implica uma grande modificação nas práticas pedagógicas e até mesmo no próprio conceito de ensino.

ISSN: 2966-4705 2273-2279p

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Como Diesel, Marchesan & Martins (2016) explicam, na prática muitos educadores, particularmente aqueles que trabalham na educação profissional e técnica, enfrentam enormes dificuldades com a aplicação real das metodologias devido à limitação de recursos ou falta de suporte institucional. A resistência à mudança, vinda tanto de professores quanto de alunos, também representa um obstáculo.

De acordo com Haetinger & Haetinger (2011), a motivação do professor para o sucesso em metodologias ativas é intrínseca a muitas vezes mais motivação do que ele tem em termos de suporte técnico e de infraestrutura da instituição. Mas um dos pilares das metodologias ativas, como comentado por Haetinger & Haetinger (2011), é a aprendizagem criativa: que os alunos são motivados e encorajados a encontrar, cada um por si, soluções inovadoras para os problemas colocados diante deles.

Dessa forma, o ambiente digital se assemelha muito a um espaço de experimentos e explorações, permitindo aos alunos uma oportunidade de maior qualidade de serem incluídos durante o processo. No entanto, incorporar essas práticas traz à tona desafios de natureza de infraestrutura tecnológica. Todas e quaisquer instituições educacionais não são capacitadas o suficiente para dar suporte a essas metodologias, e isso pode limitar o escopo das iniciativas de inovação pedagógica. Da mesma forma, ainda há necessidade de reforçar o treinamento de professores em tecnologia digital, pois muitos professores não estão muito bem equipados com o conhecimento necessário para integrar essas ferramentas efetivamente em suas práticas.

Além disso, a gamificação tem sido objeto de estudo em vários campos e para diferentes níveis de educação. Embora Fardo (2014) possa considerar a gamificação uma estratégia eficaz para chamar a atenção do aluno, ele também considera que usar elementos de jogo em um contexto educacional é um processo difícil. Como Muntean (2011) afirma, aumentar o engajamento do usuário em sistemas de e-learning por meio da gamificação é uma tendência emergente que tem mostrado resultados muito positivos, mas é tudo sobre um equilíbrio fino entre os elementos que são motivacionais em jogos e os objetivos pedagógicos do curso. Werbach & Hunter (2012) argumentam ainda que, embora a gamificação possa ser muito divertida, ela deve ser tratada como uma estratégia, com a implementação correta promovendo mais retenção de conhecimento e envolvimento mais profundo dos alunos.

3 Considerações Finais

A pesquisa buscou identificar as dificuldades e barreiras encontradas na

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

implementação de metodologias, particularmente com relação ao uso de tecnologias digitais, como a gamificação. Os resultados da pesquisa bibliográfica mostram que, embora as metodologias ativas tragam um pacote de vantagens com maior engajamento dos alunos, desenvolvimento de habilidades críticas sua adoção efetiva ainda encontra muitos desafios. Tais desafios incluem resistência à mudança por parte de professores e alunos, falta de treinamento adequado e tecnologia de infraestrutura que não é suficiente em muitas instituições. Além disso, a incorporação de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem exige uma reconfiguração do ambiente educacional, o que nem sempre pode ser realizado sem o suporte institucional adequado. A análise também indicou que para que as metodologias ativas sejam realmente colocadas em prática é essencial ter a formação contínua dos professores e investimento em tecnologias que possam dar suporte a essas novas abordagens pedagógicas.

Sobre os objetivos delineados, este estudo conclui que as metodologias ativas têm o potencial de transformar idealmente o processo educacional, mas sua implementação efetiva depende de uma cesta de fatores como treinamento de professores, suporte institucional e edificação de uma cultura educacional mais receptiva à inovação. Assim, o trabalho contribui para a compreensão de que o sucesso dessas metodologias não reside somente na implantação de novas ferramentas, mas na criação de um ambiente que favoreça a adaptação e a evolução constante das práticas pedagógicas.

4 Referências Bibliográficas

- Alves, F. (2015). Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. DVS.
- Acedo, M. (2024). 10 specific ideas to gamify your classroom. Disponível em <https://www.teachthought.com/pedagogy/how-to-gamify-your-classroom/>. Acessado em 27 de setembro de 2024.
- Bacich, L. (2017). Desafios e possibilidades de integração das tecnologias digitais na educação. Revista Pátio, 81, 37-39.
- Diesel, A.; Marcesan, M.R. & Martins, S.N. (2016). Metodologias ativas de ensino na sala de aula: um olhar de docentes da educação profissional técnica de nível médio.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Journal of Computers & Education, 63, 380-392.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

- Fardo, M. L. (2014). A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem (Dissertação de mestrado). Universidade Federal do Paraná, Paraná, Brasil. Disponível em <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acessado em 20 de setembro de 2024.
- Franchi, C. (1991). Criatividade e gramática. Secretaria da Educação.
- Haetinger, M., & Haetinger, D. (2011). Aprendizagem criativa: Educadores motivados para enfrentar os desafios do novo século. Educação a distância, redes de aprendizagem, criatividade e motivação. WAK.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. In Proceedings of the 6th European Conference on E-learning.
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.