

RHEMA
Educação 

METODOLOGIAS
ativas na
APRENDIZAGEM

*O que o professor
precisa saber?*



SUMÁRIO

- | | | | | | |
|----|---|----|--|----|----------------------------|
| 04 | Introdução | 12 | Aula Invertida | 20 | Jogos de Estratégia |
| 07 | 7 Atividades Práticas utilizando Metodologias Ativas na Aprendizagem na Educação Infantil | 13 | Dramatização | 21 | Aula Invertida |
| 08 | Gamificação na alfabetização Exploração da letra C | 14 | Estudos de caso (reais ou não) | 22 | Dramatização |
| 09 | Aprendizagem baseada em problemas | 16 | 7 ATIVIDADES PRÁTICAS UTILIZANDO METODOLOGIAS ATIVAS NA APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL I | 23 | Gamificação |
| 10 | Dinâmicas: Pote dos nomes | 17 | Aprendizagem baseada em problemas (PBL) | 24 | Referências Bibliográficas |
| 11 | Jogos de estratégias | 18 | Estudos de Caso | | |
| | | 19 | Dinâmicas | | |

INTRODUÇÃO

“Aprendemos o que nos interessa, o que encontra ressonância íntima, o que está próximo do estágio de desenvolvimento em que nos encontramos.

Dewey

É fato que a vida é um processo de aprendizagem ativa, de enfrentamento de desafios cada vez mais complexos.

Considera-se que a aprendizagem por meio de transmissão é importante, porém, a aprendizagem que envolve questionamento e experimentação é essencial para a compreensão mais ampla e profunda. A neurociência comprovou que a aprendizagem é única e diferente para cada ser humano e cada um aprende o que mais faz sentido e é relevante para ele (MORAN, 2018).

O que temos hoje na aprendizagem, é uma forma mais dedutiva, em que o professor transmite primeiro a teoria e depois o aluno aplica em diferentes situações.

As metodologias ativas na aprendizagem vêm transformar o processo de aquisição do conhecimento. Mas, afinal, o que são as metodologias ativas na aprendizagem?

Metodologias são como diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e quando essas se concretizam em atividades, estratégias e técnicas diferenciadas na prática, são mais ativas.

Nessa abordagem inovadora e diferente, o aluno passa a ter uma ligação mais intensa com o conhecimento, pois ele é mais ativo, ele guia o próprio conhecimento, juntamente com seus colegas de classe.

Nas metodologias ativas o empenho do aluno na construção do próprio conhecimento é muito maior, o que promove ao aluno o desenvolvimento de competências, possibilitando que cada um aprenda em seu próprio ritmo, tempo e estilo. Isso acontece com diferentes formas de experimentação e compartilhamento. A diferença é que pode ser dentro e fora da sala de aula e é claro, com o professor mediando. Professor esse que precisa ter um perfil inspirador, motivador, instigador no processo da construção do conhecimento.

A aprendizagem ativa aumenta a flexibilidade cognitiva. A flexibilidade cognitiva é a capacidade de realizar diversas tarefas com diferentes operações mentais e adaptar-se a situações inesperadas.

É essencial que a criatividade de cada um seja estimulada ao máximo, confirmando a ideia de que todos nós podemos ser pesquisadores, descobridores, realizadores, que conseguimos assumir riscos, aprender com os outros, enfim, descobrir potencialidades. Desta forma, o processo de aprender passa a ser uma aventura com progressos crescentes.

Assim, o papel do professor é auxiliar os alunos a irem além de onde conseguiriam ir sozinhos, sempre motivando, questionando, orientando, mediando todo esse processo. O aluno é o protagonista no processo de construção do conhecimento.

E fica aquela pergunta: como faço isso na educação infantil ou no ensino fundamental I?

A seguir preparamos para você dicas incríveis sobre como trabalhar metodologias ativas com seus alunos.



7 ATIVIDADES PRÁTICAS UTILIZANDO METODOLOGIAS ATIVAS NA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A criança na educação infantil está na fase em que Piaget nomeou de período pré-operatório. Nesse período a criança se vê como o centro do mundo. Ela ainda não tem uma história de vida com significado para contextualizar, isto porque ela ainda está explorando o mundo, construindo seu conhecimento, tendo suas experiências. A curiosidade da criança é conhecer o mundo. É uma longa fase do “por quê”?

Assim, está é uma fase ideal para o professor trabalhar as metodologias ativas, pois a criança na prática vai investigar, conhecer, explorar o mundo e isso vai favorecer seu empoderamento aos estudos na construção do conhecimento.

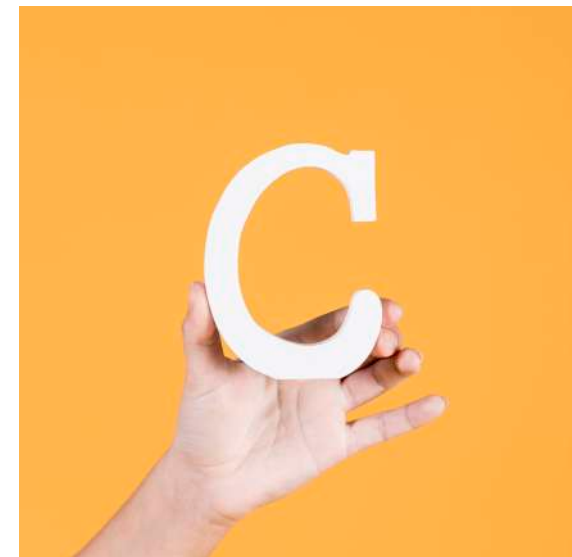
Vamos apresentar 7 dicas práticas para trabalhar metodologias ativas:



Gamificação na alfabetização Exploração da letra C

Apresentação da fábula “O cão e o pedaço de carne”; produção de um texto coletivo com os alunos sobre a fábula; ênfase da letra **C**; som da letra **C**; desenho e pintura livre do cão a; escrita da letra **C** na caixa de areia individualmente. Após essas atividades, o professor lança ao grupo o desafio da gamificação. Na roda de conversa, os alunos expõem o que entendem sobre os games e quais as etapas. Sugerem as recompensas que gostariam de receber no final do “jogo”. Os alunos são divididos em duplas. Cada dupla é desafiada a passar por quatro etapas (fases) que vão desenvolver algumas habilidades nos alunos. Para vencer e ir passando as fases, os alunos devem responder, realizar todas as etapas: Interpretação oral do texto; caça as figuras de cães no pátio da escola; escrita espontânea de palavras com a letra **C**.

Após ter atingido completamente todos os objetivos de cada uma das etapas, como recompensa, a equipe vencedora recebe um kit contendo um jogo da memória referente ao tema abordado e giz de cera para pintar as imagens do jogo. Dessa forma, os alunos são convidados a compartilhar o jogo com os demais colegas, ampliando, assim, os estudos sobre a letra **C**.



Aprendizagem baseada em problemas

a partir da fábula “O Cão e o pedaço de carne” o professor formará grupos de quatro alunos e estes serão estimulados a realizarem uma pesquisa em casa com os pais para discutirem sobre a adoção de cães pelas famílias, uma vez que o bairro possui muitos cães abandonados. Muitos morrem por conta de viverem na rua, ou por maus tratos. Os alunos têm dois dias para apresentarem uma solução (os pais auxiliam). Após a data estipulada, cada equipe apresenta uma solução para o problema.



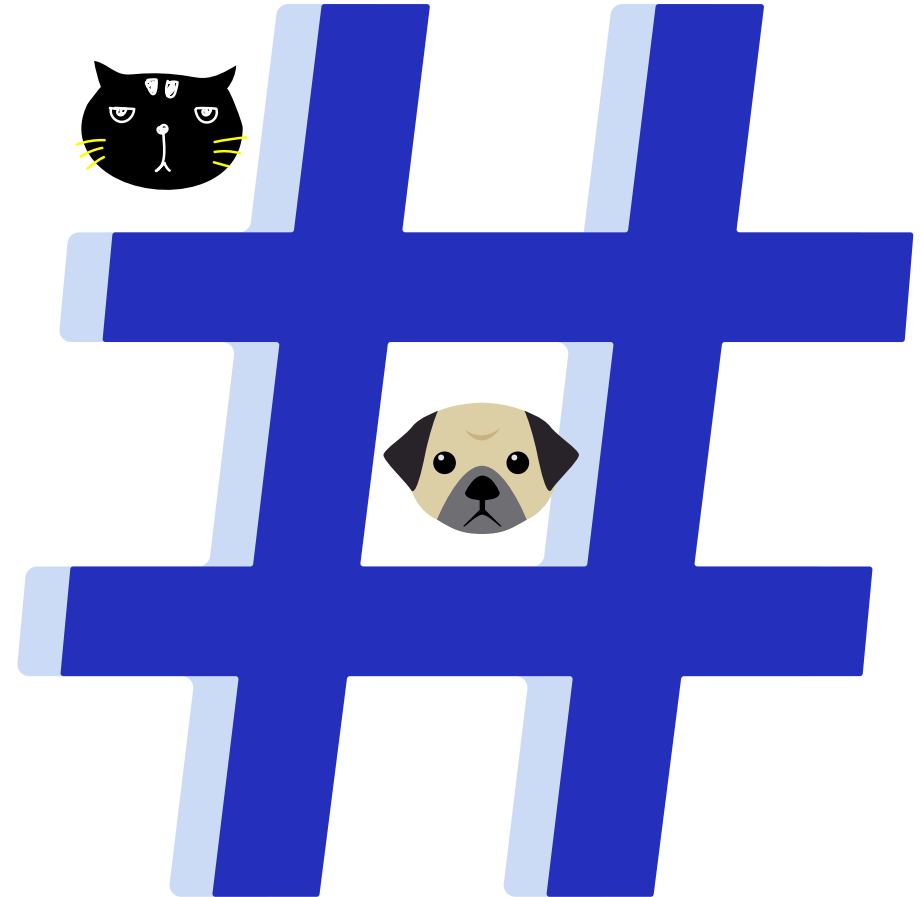
Dinâmicas: Pote dos nomes

O professor tem um pote grande onde está o nome de todos os alunos. Conforme vai retirando, os alunos tentam descobrir de quem é o nome (ou o próprio aluno reconhece). Em seguida, todos devem falar uma qualidade do aluno.



Jogos de estratégias

A base são os jogos de tabuleiros ou lógico matemáticos. Em duplas o professor realiza o jogo da velha com os alunos. Nesse jogo tem a figura do cão e a figura do gato.



Aula Invertida

Inversão do modelo tradicional de ensino. O aluno pesquisa tudo sobre o cachorro com auxílio da família (tipo de animal, o que come, onde vive, raças, etc). Isso pode ser por meio de livros, vídeos, filmes, etc. Pode ser individual. Em outro momento em sala de aula, os alunos fazem a apresentação oral sobre o que descobriram dos cães. Então o professor faz o feedback com os alunos, com explicações finais.



Dramatização

Tipo uma apresentação teatral pelos alunos. Por exemplo os alunos podem dramatizar como se comportar ao encontrar um cão ferido ou maltratado na rua. Com base nas atividades anteriores. Dramatizar sobre um filme assistido, ou uma história que foi contada.



Estudos de caso (reais ou não)

Os alunos devem apresentar uma solução para um caso proposto pelo professor. O que fazer para melhorar o comportamento do meu cãozinho. O professor explica uma situação e os alunos devem tentar resolver. Em seguida os alunos podem fazer um desenho relacionado ao estudo ou pintar um desenho que o professor preparou.



7 ATIVIDADES PRÁTICAS UTILIZANDO METODOLOGIAS ATIVAS NA APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL I

“ O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram
Jean Piaget ”

Todas essas metodologias podem ser utilizadas em disciplinas isoladas ou de forma interdisciplinar conforme o contexto pretendido e objetivo a ser alcançado. Essas metodologias desenvolvem o engajamento na construção e produção do conhecimento do aluno, a inteligência emocional, a empatia entre outros.



Aprendizagem baseada em problemas (PBL)

Nesta prática os alunos são inicialmente apresentados a um problema específico que deve ser debatido em encontro posterior. São formados grupos de estudo (de 4 a 10 alunos) e estes são estimulados a realizarem uma pesquisa e discutirem sua melhor solução. Os alunos recebem um tempo (normalmente de um dia a uma semana) para apresentarem suas conclusões. Esta é uma prática que permite aos alunos pesquisarem e testarem suas soluções na prática, antes de apresentá-las para a turma. Ex; sobre a importância da água, recursos, propriedade, utilização consciente, etc.



Estudos de Caso

Nesta metodologia são apresentados aos alunos casos reais ou não, e devem apresentar sua melhor solução para os problemas relatados. O objetivo aqui é fazer com que os alunos aprendam com os eventuais erros cometidos nas atividades.

Ex: Pode ser um estudo sobre a história do município. E os alunos podem estudar uma situação específica em que seu bairro encontra dificuldades.



Dinâmicas

Atividades e exercícios diversos, com utilização de pouco ou nenhum recurso extra e que serve para ajudar na análise do comportamento dos alunos e suas variações, socialização, empatia, etc.

Ex: produção textual em grupo. Os alunos são divididos em grupos e devem produzir um pequeno texto que contenha os objetos que o professor retira de uma caixa. São vários grupos produzindo um texto diferente. Ao final teremos vários textos criativos e que possuem as mesmas palavras chave. Ao produzir o texto em equipe, cada aluno deve escrever uma frase até que o texto tenha um final. Lembrando os alunos que o texto deve ter começo, meio e fim.



Jogos de estratégia (Tabuleiros)

A base desta metodologia são os jogos de tabuleiro ou jogos lógico-matemáticos. Sejam em tamanhos pequenos ou grandes, os jogos de estratégia são preparados para promover diversas competências comportamentais. Jogos como: Xadrez, Damas e Banco imobiliário, além de jogos mais antigos e pouco conhecidos no Brasil como: Cilada, Hex, Raposa e os Gansos e muitos outros. Para este tipo de jogo o mais importante para o professor é saber desenvolver variações dinâmicas do jogo que permitam identificar e aprimorar as competências desejadas.



Aula invertida

O objetivo principal deste método é fazer com que os participantes retornem em sala de aula com um nível maior e mais equilibrado de conteúdo. A lógica consiste em inverter o modelo tradicional de ensino. Neste método, os alunos recebem, com antecedência, um material de leitura e preparação para a aula. Em sala, o professor deve atuar muito mais como mediador do tema em debate do que como expositor de conteúdo.

Ex: o aluno deve pesquisar tudo sobre o assunto solicitado em textos, livros, vídeos, reportagens, etc.
Ex: (folclore; estados da água, histórico do município, etc) procurar compreender para posteriormente apresentar para a turma de forma expositiva ou não. Pode ser realizado em grupo. Por último o professor faz o feedback com explicações finais e tirando dúvidas.



Dramatização

É uma técnica que consiste na realização de um tipo de apresentação teatral, realizada pelos alunos, demonstrando na prática, por exemplo como agir diante de uma determinada situação. A Dramatização funciona tanto para quem participa da realização da peça teatral, como para quem assiste a sua apresentação. O maior efeito de aprendizado acontece para aqueles que realizam. A metodologia é dividida em seis etapas: apresentação do problema/tema, divisão das equipes para preparação da dramatização, estudo das equipes sobre os pontos a serem abordados na apresentação, preparação do enredo, ensaio da peça e apresentação ao público.



Gamificação

A Gamificação não serve apenas para o mundo virtual. Se você tiver uma meta específica e utilizar conceitos básicos de jogos como pontuação, feedback, prêmios e regras, em estruturas físicas ou mesmo em dinâmicas, você provavelmente está Gamificando. Gamificação consiste em utilizar recursos de jogos em outros contextos, como na educação. A gamificação permite que o aprendizado seja prazeroso, significativo e envolvente. Isso porque se utiliza de elementos dos jogos (os famosos “games”), como forma de engajar as pessoas a atingir um objetivo. Especificamente, no caso da educação brasileira, a crescente adesão à gamificação coincide com a introdução da nova Base Nacional Comum Curricular, a BNCC.

Ex: Defina o objetivo da aula e o que pretende alcançar com a gamificação.

Avatar/Personagem: Crie personagens ou avatares com os alunos.

Acolhimento: Diga aos alunos para formarem grupos e explique como serão as missões que eles terão de cumprir, se serão pistas ou se você dará dicas.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACICH, Lilian. MORAN, Jose. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. (série desafios da Educação).

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 1996. 120p.

Gostou do
conteúdo?
Compartilhe!



Siga nossa Redes Sociais

