

CAPA

METODOLOGIAS ATIVAS EM SALA DE AULA

José Moran



Metodologias ativas são caminhos para desenvolver a aprendizagem criativa, autônoma e colaborativa, porém exigem mudanças no currículo, nos horários e nos espaços escolares

Metodologias ativas não são um tema novo – o assunto vem sendo trabalhado ao longo do século XX –, mas a ênfase e a urgência, sim, o são. Dewey (1950), Freinet (1975), Freire (1996), Rogers (1973), Bruner (1978), Piaget (2006), Vygotsky (1998), entre tantos outros e de formas diferentes, têm mostrado como cada pessoa (criança e adulto) aprende de forma ativa e diferente a partir do contexto em que se encontra, do que lhe é significativo, relevante e próximo ao seu nível de conhecimento e desenvolvimento. Todos eles questionam também o modelo escolar de transmissão de informação e de avaliação uniforme para todos os aprendizes.

As pesquisas atuais em neurociências comprovam que o processo de aprendizagem é único e diferente para cada ser humano, e que cada um aprende o que é mais relevante e faz sentido para si, o que gera conexões cognitivas e emocionais. Também mostram como é importante a movimentação para aprender, envolvendo as crianças em todos os sentidos: visual, auditivo, espacial, corporal. “A curiosidade, o que é diferente e se destaca no entorno, desperta a emoção. E com a emoção, se abrem as janelas da atenção, foco necessário para a construção do conhecimento” (Mora, 2013).

A aprendizagem mais profunda requer espaços de práticas frequentes (aprender fazendo/refletindo), ambientes ricos de oportunidades e bons mediadores/mentores. Nosso cérebro aprende melhor quando alterna ritmos diferentes: estados mais concentrados com outros de maior dispersão e relaxamento. A aprendizagem ativa precisa sempre estar associada à aprendizagem reflexiva para tornar visíveis os processos, os conhecimentos e as competências do que estamos aprendendo com cada atividade, com a orientação de excelentes docentes e mentores.

Estamos em um processo de transição da escola-biblioteca para a escola-laboratório. Na escola-biblioteca, o fundamental era o conhecimento organizado e transmitido; na escola-laboratório, é aprender fazendo, experimentando, vivenciando, refletindo e orientando. É fundamental que os estudantes participem de ambientes ricos de experimentação, com atividades bem desenhadas para cada um, onde possam explorar, errar, refazer, empreender, cada um no seu ritmo, do seu jeito, ajudando-se e em contato com o mundo real, inserindo-se na cidade e no mundo.

Metodologias ativas se expressam nos conceitos *make* (explorar o mundo de forma criativo-reflexiva, utilizando todos os recursos possíveis), *design* (desenhar soluções, caminhos, itinerários, atividades que ajudem os estudantes a aprender de forma mais rica e abrangente) e *empreender* (testar ideias com protótipos que permitam rápidas adaptações para corrigir erros e aprender a melhor forma de realizá-las).

As plataformas digitais caminham para adaptar-se cada vez mais às diversas necessidades dos estudantes e tornam visíveis para todos – estudantes e docentes – os diversos percursos e ritmos, os avanços e dificuldades de cada um, o que contribui para que os professores possam planejar melhor as atividades em sala de aula e desenvolver seu papel tutorial, de orientação.

As metodologias ativas contribuem para redesenhar as formas de ensinar e de aprender, a organização da escola, dos espaços, da avaliação, do currículo, da certificação. Muitas escolas, no entanto, encontram-se em um estágio inicial: utilizam as metodologias ativas de forma pontual, dependendo da iniciativa de alguns docentes e gestores, sem um projeto institucional. Muitas outras já têm boas práticas desenvolvidas: trabalham de forma mais sistemática e integrada

O processo de aprendizagem é único e diferente para cada ser humano

Estamos em um processo de transição da escola-biblioteca para a escola-laboratório

com projetos, investigações, resoluções de problemas, produções de narrativas digitais e desenvolvimento de atividades *maker*. Um terceiro grupo redesenha a escola de forma inovadora, sendo o currículo organizado por projetos e competências, os espaços, flexíveis, e as metodologias representando componentes essenciais.

A aprendizagem invertida é um modelo híbrido, ativo, que faz todo o sentido em um mundo conectado, móvel e digital. A aprendizagem invertida transfere para o digital uma parte do que era explicado em aula pelo professor. Os estudantes acessam materiais, realizam pesquisas no seu próprio ritmo e como preparação para a realização de atividades de aprofundamento, debate e aplicação – predominantemente em grupo –, feitas na sala de aula presencial, com orientação docente (Bergmann; Sams, 2016). A combinação de aprendizagem por desafios, problemas reais e jogos com a aprendizagem invertida é muito importante para que os alunos aprendam fazendo, juntos e no seu próprio ritmo.

Na aprendizagem por projetos, os alunos se envolvem com tarefas e desafios para resolver um problema ou desenvolver um projeto que também tenha ligação com sua vida fora da sala de aula. O projeto parte de uma questão norteadora, a qual orienta a pesquisa. No processo, eles lidam com questões interdisciplinares, tomam decisões e agem sozinhos e em equipe. Por meio dos projetos, são trabalhadas também suas habilidades de pensamentos crítico e criativo e a percepção de que existem várias maneiras de realizar uma tarefa, tidas como competências necessárias para o século XXI. Os alunos são avaliados de acordo com seu desempenho durante a realização e na entrega dos projetos (Buck, 2008).

Uma das maneiras mais eficientes de aprender é por meio de histórias contadas (narrativas) e histórias em ação (vividas e compartilhadas). Bruner (2001) mostra que as narrativas são linguagens que contribuem

para tornar significativa a aprendizagem na vida dos estudantes, por meio da interação e pela reelaboração das diversas experiências. As narrativas são elementos poderosos de motivação e produção de conhecimento. Hoje, contar, criar e compartilhar histórias é muito fácil; podemos fazê-lo a partir de livros, da internet, de qualquer dispositivo móvel – existem aplicativos fáceis de edição nos *smartphones*. Com esses recursos, crianças e jovens gostam e são capazes de produzir vídeos e animações e postá-los imediatamente na rede.

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (*gameficação*) estão cada vez mais presentes na escola, e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real. Gamificar é pensar em ferramentas de jogos em contextos fora dos jogos, incentivando as pessoas a achar soluções e premiando seus resultados.

Atualmente, existe um grande estímulo ao ensino de programação (desenvolvimento do pensamento computacional) como uma nova linguagem, que organiza, expressa e comunica ideias, desenvolve a criatividade e permite que os estudantes transformem suas ideias em produtos (Resnick, 2017).

Comunidades como a Aprendizagem Criativa (aprendizagemcriativa.org) compartilham suas experiências e são um espaço muito útil para os professores encontrarem inspirações para aplicar à sua realidade específica.

A avaliação, no contexto da aprendizagem ativa, é um processo contínuo, flexível, que acontece sob várias formas: avaliação diagnóstica, formativa, mediadora; avaliação da produção (do percurso: portfólios digitais, narrativas, relatórios, observação); avaliação por rubricas (competências pessoais, cognitivas, relacionais, produtivas); avaliação dialógica; avaliação por pares; autoavaliação; avaliação *online*; avaliação integradora, entre outras. Os alunos precisam mostrar, na prática,

**A aprendizagem
ativa precisa sempre
estar associada
à aprendizagem
reflexiva**

o que aprenderam com produções criativas, socialmente relevantes, que explicitem a evolução e o percurso realizado.

Não é simples mudar paradigmas mentais consolidados. Metodologias ativas exigem mais dedicação de todos, investimento intelectual, de tempo e de domínio tecnológico. Muitos resistem, desvalorizam ou contestam se compensa tanta dedicação, visto que uma parte da sociedade ainda não percebe nessas tecnologias o mesmo valor. É preciso ter uma atitude mais colaborativa, de planejamento em conjunto, e isso não é fácil na prática.

Muitos confundem ativismo com metodologias, falta profundidade, de objetivos, de reflexão. Outro problema frequente é insistir em um único método, como aula invertida ou rotação por estações. Há muitos métodos e técnicas que podem ser utilizados de formas variadas. A diversidade é importante na educação. É fundamental respeitar o ritmo do aluno, motivá-lo, encontrar as técnicas mais adequadas para cada um. É mais complexo, mas muito mais eficiente.

Uma boa parte dos pais também têm de ser preparados para as metodologias ativas, para poder entender sua filosofia e incentivar os alunos a estudar antes das aulas, aprender por projetos, apoiando a escola nessas transformações. As escolas mais avançadas envolvem muito os pais e as organizações da cidade no apoio efetivo, estimulando-os a participar mais diretamente na gestão escolar, assumindo a tutoria de alunos com dificuldades, participando de discussões e decisões relevantes. Infelizmente, ainda existem pais que transferem a responsabilidade de educar para a escola e não participam ativamente da vida escolar dos filhos, mesmo sendo insistentemente convidados.

Metodologias ativas são caminhos para o desenvolvimento da aprendizagem criativa, autônoma, colaborativa. No entanto, implicam mudar o currículo, os horários, redesenhar os espaços, repensar as formas de contratação de professores, inserindo mais tempo para o planejamento conjunto e para as atividades *online*. O planejamento das transformações tem impactos pedagógicos e também econômicos. Dependendo do modelo,

há que se fazer, no ensino privado, um planejamento de viabilidade econômica para que os professores possam planejar juntos e orientar os alunos. Há novos custos com a mentoria, os quais precisam ser equacionados na implementação de modelos híbridos bem desenhados.

REFERÊNCIAS

- BERGMANN, J. & SAMS, A. *A sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem*. Rio: LTC, 2016.
- BRUNER, J. *Uma nova teoria da aprendizagem*. Rio de Janeiro: Ed. Bloch, 1976.
- BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION. *Aprendizagem baseada em projetos: guia para professores de ensino fundamental e médio*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed. 2008.
- DEWEY, J. *Vida e educação*. São Paulo: Nacional. 1959a.
- FREINET, C. *As técnicas Freinet da escola moderna*. Lisboa: Estampa, 1975.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 27. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra. Coleção Saberes.
- MORA, F. *Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial, 2013.
- RESNICK, M. *The future of coding in schools*. Disponível em: <www.edutopia.org/article/future-coding-schools>.

● José Moran é doutor em Comunicação, professor de cursos híbridos/*online* e orientador de projetos de transformação na educação.

moran10@gmail.com

Na aprendizagem ativa, a avaliação é um processo contínuo e flexível

SAIBA



BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BERGMANN, J. *Aprendizagem invertida para resolver o problema do dever de casa*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION. *Aprendizagem baseada em projetos: guia para professores de ensino fundamental e médio*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed. 2008.

Identificação interna do documento 6OBFR9FXFJ-SXI6OLY2



Nome do arquivo:

Metodologias_Ativas_Sala_Aula_201910090923122987147.pdf

Data de vinculação ao processo: 09/10/2019 09:23

Autor: Elaine Schaab (eschaab)

Processo: 413015