

METODOLOGIAS ATIVAS: UM ESTUDO DE CASO SOBRE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.

Alana Mota Barbosa¹
Laura Cecília Ferreira da Silva²
Vitória Luany Barbosa de Macêdo³
Professora orientadora: Kátia Antero de Farias⁴

INTRODUÇÃO

Atualmente vivemos em constantes modificações com o avanço da ciência e tecnologia fazendo-se necessário destacar a importância da prática pedagógica e do uso da tecnologia, a qual a sociedade nasce e cresce em contato com o uso de dispositivos como computadores, *smartphones*, *tablets* e inúmeros aparelhos.

Sendo dois caminhos efetivos, tecnologia e práticas pedagógicas, juntas contribuem para estimular, desenvolver, diversificar, refletir diretamente no contexto escolar, visto que influenciam nas concepções adotadas pelas escolas, docentes, metodologias e currículo, propondo aos envolvidos diferentes posturas e atitudes em relação à forma de aprender de cada aluno.

É cabível romper com alguns paradigmas que foram estabelecidos ao longo dos tempos, que é algo fútil de ser trabalhado em sala de aula. Acarretando algumas reflexões: Quais as perspectivas de trabalho dentre as múltiplas possibilidades da prática pedagógica realizada pela docente da turma?

Assim, nosso objetivo consiste em refletir sobre de que forma a aplicação das metodologias ativas são pertinentes ao ensino aprendizagem da criança visando uma educação de qualidade.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade Maurício de Nassau Campina Grande - PB, mottaalanna.12@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade Maurício de Nassau Campina Grande - PB, laura.cecilia.1@outlook.com;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade Maurício de Nassau Campina Grande - PB, vitória.luany@hotmail.com;

⁴ Mestre em Filosofia da Educação - Faculdade São Bento; Pesquisadora do Núcleo de Pesquisa e Extensão em Educação, cultura e diversidade – NUPEDI/IFPB – CNPQ, professora do Centro Universitário Uninassau - PB, e da Universidade Estadual da Paraíba UEPB- PB, professorakatiaantero@hotmail.com.

Para tanto, utilizamos como percurso metodológico leituras sobre estudos científicos da área baseados nas contribuições de Freitas (2002) Fialho (2007) Gadotti (2005), realizamos ainda observações e anotações em diários de campo.

Acreditamos que trabalho como esses são de extrema importância pois além de comprovar dados mostra que as metodologias ativas não são apenas brincadeiras, é possível desenvolver uma atividade planejada resultando em uma aprendizagem satisfatória. Produções como essas é de interesse a todos os docentes que visam melhorar suas práticas no cotidiano.

METODOLOGIA

A pesquisa é de cunho descritivo e de campo no qual utilizamos aplicação de questionário realizada no Colégio Panorama na turma de 5ºano do ensino fundamental I, na aula da professora de português Milena Thaís. A pesquisa durou 30 dias nos quais realizamos observações e leituras teóricas com base base nas contribuições de alguns teóricos como : Gadotti (2005) Fialho (2007) Freitas (2002).

O USO DA TECNOLOGIA NA ESCOLA

O campo da educação está muito marcado por avanços na tecnologia e na ciência que perpassam não apenas na escola, mas em todos os âmbitos da sociedade. Portanto, é de extrema importância trabalhar o uso da tecnologia como ferramenta de aprendizado para o conhecimento de mundo. Gadotti afirma que “as novas tecnologias criam novos espaços de conhecimento, agora além da escola, também a empresa o espaço domiciliar e o social tornam-se educativo [...]”(2005, p.15)

É evidente que seu uso pode tornar a aprendizagem mais significativa e um dos recursos utilizados são os jogos, tendo em vista que apresentam etapas a serem cumpridas até alcançar o objetivo final onde o aluno aprende a superar os desafios propostos. Segundo Fialho (2007):

A exploração do aspecto lúdico pode se tornar uma técnica facilitadora na exploração de conceitos no reforço dos conteúdos, na socialização entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente ao ponto que o domínio sobre o objetivo proposto na obra seja assegurado. (2007, p.16)

Um dos grandes desafios para o uso dessa ferramenta é a falta de políticas públicas, formação continuada por parte da docência que possa garantir a democratização e qualidade no ensino. Conforme consta no decreto N°6. 300 de 12 de Dezembro de 2007, no art.1º do Plano

Nacional de Tecnologia e educação que se deve promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de ensino.

Ao incorporar as tecnologias e fazer o uso dela não como qualquer artefato, mas como objeto de conhecimento e instrumento pedagógico, facilita e melhoram o nível de aprendizagem levando em conta os fatores internos e externos que diretamente favorecerão a flexibilidade dos sujeitos através de suas experiências e a construção de novos conhecimentos condizente com a realidade.

A PRÁTICA PEDAGÓGICA NO COTIDIANO

O professor assume um papel importante a vida do aluno ele quem desempenha a função de unir o discente dos conteúdos ministrados em sala. As práxis é uma ferramenta muito importante, pois através dessa interação é possível conciliar teoria e prática, e de forma clara e sistematizada o assunto.

Nesse sentido, o professor é responsável por buscar estratégias e competências que ultrapassam esse método tradicional de ensino, motivando os alunos e encantando com novas maneiras de ensino educacionais. Contudo, é importante ressaltar que:

O reconhecimento e aceitação de que o conhecimento é uma construção coletiva e que a aprendizagem mobiliza afetos, emoções e relações com seus pares, além das cognições e habilidades intelectuais, permite-nos propormos o desafio de construir competências e habilidades. Isso significa aprender a aprender a pensar, a relacionar o conhecimento com dados da experiência cotidiana, a dar significado ao aprendido e a captar o significado do mundo, a fazer a ponte entre teoria e prática, a fundamentar a crítica, a argumentar com base em fatos, a lidar com o sentimento que a aprendizagem desperta”. (FERREIRA, 2001, p. 52).

Portanto, a escola deve promover diversas práticas na qual atenda cada especificidade dos alunos, valorizando o conhecimento que trazem consigo e correlacionando os objetivos de aprendizagem de cada disciplina, despertando no individuo a Educação Formativa Comportamental (valores, atitudes, afetividade, inteligência emocional, melhor relacionamento interpessoal, autoconhecimento, auto-estima) assim como as inteligências múltiplas – capacidades e potencialidades.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante uma aula de português do 5º ano onde o assunto trabalhado em sala era gêneros textuais. Para dinamizar, a professora resolveu fazer uma atividade prática; a construção de um *vlog* com materiais recicláveis. Para isso, a turma foi dividida em grupos de até 4 pessoas. Em seguida, os alunos construíram um roteiro com as características do gênero *vlog* listaram o que seria necessário para a confecção.

Com o intuito de ensinar outras crianças e contribuir de forma significativa para o meio ambiente, as crianças montaram um brinquedo com garrafas pets, tampinhas de garrafa palitos e bolinhas de gude. Esse tipo de atividade é muito importante, pois desperta o interesse do aluno para as aulas e torna-se um aliado no desenvolvimento cognitivo da criança. Como menciona o RCNEI (Referencial curricular nacional para educação infantil):

[...]Educar significa, portanto propiciar situações de cuidado e brincadeiras, aprendizagem orientada de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação respeito e confiança [...]
(BRASIL, 1998, p. 23)

Na aula seguinte, foi apresentado o *vlog*. As crianças contaram passo a passo de como foi feito o brinquedo e enquanto um falava apresentando os materiais que tinha sido usado outro integrante do grupo mostrava para que todos vissem o que foi utilizado. Então eles contaram que para a realização tiveram a ajuda de seus responsáveis, pois alguns materiais não deveriam ser usados por crianças sozinhas e deu a dica para os demais.

Ainda na apresentação os alunos mencionaram algumas curiosidades sobre o brinquedo tais como; a partir de que idade poderia ser utilizado, quantos integrantes eram necessários para realizar o jogo que funcionava assim; quem colocasse as bolinhas no local solicitado sem derrubar as demais marcava 5 pontos os grupos se revezavam durante 5 partidas e vencia quem tinha mais habilidade em não deixar as bolinhas cair. Os brinquedos foram um sucesso entre eles e ficou disponível na escola.

Portanto, é necessário sempre trazer para a sala de aula não somente instrumentos que favoreçam uma aula mais atrativa com recursos diferenciados, mas torna-se fundamental, sobretudo promover um processo de ensino e aprendizagem que leve o aluno a pensar a pesquisar e a se entender como sujeito ativo no processo de cognição como coautor do conhecimento.

A utilização por parte do professor no trabalho em classe de mídias e ferramentas computacionais contribui para a consolidação para o processo de ensino e aprendizagem. Esses recursos quando bem utilizados provocam

alterações dos docentes e discentes contribuindo assim para a ampliação e maior aprofundamento dos conteúdos estudados. (FREITAS, 2002, p. 4)

Visando despertar e estimular o interesse dos alunos nas aulas de revisão da prova, a professora resolveu inovar e de forma divertida trouxe um jogo bem da realidade dos seus alunos o *Kahoot*. É cada vez mais comum os docentes da educação incluir ferramentas tecnológicas como forma de motivar os estudantes em sala de aula.

Perrenoud(2000) em seu livro “ 10 novas competências para ensinar” expõe claramente que uma das competências se aplica a utilizar novas tecnologias pensando na formação de uma geração frente às novas tecnologias que estão trazendo transformações na maneira de viver, pensar, se relacionar e de pensar.

Funciona assim; a professora baixa em seu computador, os alunos se conectam através de um link ou um PIN número disponibilizado pela a professora para começar o jogo. O assunto de revisão era classes gramaticais as perguntas apareciam na tela e somente a alternativa no celular dos alunos. Perguntas relacionadas a pronome, verbo, advérbio, sujeito, substantivo etc.

A docente determinava o tempo que eles tinham para ler atentamente e marcar a alternativa correta. O resultado aparecia na tela da seguinte forma; 14 alunos marcaram vermelho, 2 alunos amarelo.

Cada aluno sabia se tinha acertado ou não quando aparecia o resultado na tela. O número de erros foi maior que o número de acertos e entre um intervalo de cada questão a professora explicava tudo novamente sobre o assunto, dando exemplos, o que gerou uma interação maior entre professor, aluno e colegas.

O placar aparecia sempre ao final de cada 5 rodadas de perguntas e, como se tratava de uma competição todos queriam ficar entre os primeiros colocados. Então ficou acordado o seguinte; eles estudariam o capítulo referente a prova para a prova e a revisão por meio do jogo seria feita novamente. Isso estimulou os alunos a estudar mais. Eles voltaram muito mais entusiasmados e o rendimento nas aulas de revisão, a interação, e o interesse pela a disciplina aumentou bastante

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de novos métodos em sala de aula tem beneficiado de forma extraordinária os discentes que aprendem com o lúdico. Trazer esses métodos para educação básica sem nenhuma dúvida resulta em alunos mais participativos, e ativos em todo o processo ensino

aprendizagem. Além disso, essas metodologias estimulam a resolução de problemas práticos propiciando aos estudantes uma aprendizagem autônoma e participativa no qual o discente é responsável pela a construção de conhecimento.

O docente necessita rever o contexto que está inserido, buscando inovação nas suas práticas na qual devem desenvolver uma linguagem múltipla, atrelando a tecnologia e as novas práxis tornando uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Educação; Inovação, Tecnologia, Práticas, Metodologia.

REFERÊNCIAS

BASIL. Decreto nº 6.300, de 12 de dezembro de 2007. Dispõe sobre o Programa Nacional de Tecnologia Educacional-ProInfo. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2007/decreto/d6300.htm Acesso em: 02 out 2019.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** v.1. Brasília: MEC\SEF, 1998.

COSTA, Wilma da Cruz; PINHO, Kátia Elisa Prus. A importância e a contribuição do lúdico no processo educacional, 2007. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1681-8.pdf> Acesso em: 02 out. 2019.

SANTOS, José das Vitórias dos; OLIVEIRA, José Fabiano de Araújo. A prática pedagógica e o uso das novas tecnologias na educação, 2002. Disponível em: http://editorarealize.com.br/revistas/cintedi/trabalhos/Modalidade_1data_hora_14_11_2014_18_01_20_idinscrito_5267_05bd068d44c75bb88280e16349d51e5c.pdf. Acesso em: 02 out 2019

GADOTTI, Moacir. A questão da educação formal/ não-formal, 2005. Disponível em: <https://docplayer.com.br/5445484-A-questao-da-educacao-formal-nao-formal.html>. Acesso em: 02 out. 2019.

PERRENOUD, Philippe. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre : Artmed Editora 2000.