

# GUIA DE METODOLOGIAS ATIVAS

Ficha Catalográfica  
Preparada pela Faculdade Pernambucana de  
Saúde

---

M827g      Morais, Joyce Catarina Lopes de

Guia de metodologias ativas / Joyce Catarina Lopes de  
Morais, Leopoldo Nelson Fernandes Barbosa. – Recife: Do Autor,  
2022.  
14 f.

Guia, 2022.  
ISBN: 978-65-84502-54-3

1. Metodologias ativas. 2. Educação - ensino. 3. Aprendizagem. I.  
Morais, Joyce Catarina Lopes de. II. Barbosa, Leopoldo Nelson  
Fernandes. III. Título.

CDU 001.8:37

---

# AUTORES

---

Joyce Catarina Lopes de Morais  
Leopoldo Nelson Fernandes Barbosa



# ABORDAGENS E METODOLOGIAS ATIVAS

---

Adotar uma abordagem proativa geralmente está fora de problemas. Poucos professores em algum momento não empregaram esse tipo de prática: jogos, trabalhos em grupo, projetos para motivar os alunos a se envolverem mais na aprendizagem. Essas abordagens que promovem autonomia e protagonismo podem ser chamadas de abordagens proativas.

A partir de uma análise aprofundada do tema, este guia traz uma visão panorâmica e introdutória das principais abordagens positivas sugeridas pelo Sistema Anglo de Ensino no ensino médio. Em um momento em que o novo Guia Curricular incorpora com mais força a necessidade de repensar a prática docente, produzimos este material para ajudar professores e coordenadores de ensino a refletir sobre práticas que podem potencializar a aprendizagem de nossos alunos, nascidos no século XXI. o século da juventude.



# 1. ROTAÇÃO POR ESTAÇÕES DE APRENDIZAGEM

Na Rotação da Estação de Aprendizagem, o professor cria uma espécie de rotação dentro da sala de aula. Em cada site, são propostas diferentes atividades para o tema central, dependendo do objetivo da aula. As atividades em cada estação, embora diferentes e independentes, devem começar com um foco claro, e os alunos devem percorrer a pista, percorrendo todas as estações. Finalmente, todo o curso deve ser avaliado e as lições aprendidas discutidas.



## Quando Usar?

Quando desejar dinamizar as aulas e realizar uma atividade de fixação e reforço do conteúdo.

### Esta metodologia possui as seguintes vantagens:

- Garante diferentes estímulos para os alunos, pois permite analisar problemas de múltiplas perspectivas.
- Promove ensinamentos com um início, meio e fim na mesma aula.
- Ele pode ser aplicado a qualquer assunto e qualquer curso.
- Permite vincular teoria e prática.
- Inspira a autonomia do aluno enquanto promove a socialização entre os diferentes grupos de trabalho.
- Desenvolve a resolução de problemas e desenvolva suas habilidades e conhecimento.
- Estimula uma visão sistêmica do problema, analisado por peça em cada local.

## 2. SALA DE AULA INVERTIDA

É um modelo de ensino que inverte os elementos típicos de sala de aula e lição de casa de um curso, com os alunos fazendo lição de casa em casa e lição de casa em sala de aula. Os alunos aprendem antecipadamente e as salas de aula presenciais tornam-se um local de aprendizagem ativa, com perguntas, discussões e atividades práticas.

A sala de aula invertida é uma estratégia metodológica cujo objetivo é tornar as salas de aula mais envolventes para os alunos da geração digital, ajudando-os a “aprender a aprender”. Também é conhecida como sala de aula invertida e sala de aula invertida ou sala de aula híbrida (devido à combinação de ensino presencial e ensino a distância).

### A Sala de Aula Invertida tem como base quatro pilares:

#### **Ambiente de Aprendizagem**

**Flexível:** que possa se ajustar a diversas modalidades de ensino

#### **Cultura de Aprendizagem:**

Cujo processo seja centrado no estudante como principal agente da sua própria aprendizagem

**Conteúdo Intencional;** ligado a preocupação do professor em ajudar os estudantes a desenvolver conteúdos conceituais e procedimentais, e a escolha cuidadosa do que ensinar e quais recursos disponibilizar para maximizar as oportunidades de aprendizagem em sala de aula



**Professor Profissional:** que reflete sobre sua prática, interage com seus colegas para otimizar seu desempenho em sala de aula e dê feedback relevante aos alunos de forma contínua durante o tempo da aula.



### 3. ENSINO SOB MEDIDA

Esta é uma forma de adaptar o currículo às necessidades dos alunos. O principal destaque é disponibilizar os chamados "exercícios de aquecimento" para os alunos resolverem antes da aula presencial, estimular "hábitos de aprendizado antes da aula", e avisar os professores com antecedência para resolver as dificuldades dos alunos na prática, para melhor adequar o curso de acordo com as necessidades dos alunos.

Compreensivelmente, a instrução personalizada é um formato de sala de aula invertido que se aplica a atividades pré-aula (não presenciais) que ocorrem não muito longe do ensino presencial, ou seja, a diferença entre a pré-aula e entre as aulas em comparação com outros modelos. intervalo de tempo. Portanto, a quantidade de atividades exigidas antes da aula não pode ser muito extensa, para garantir que todos os alunos da turma consigam concluí-la em pouco tempo.

A mesma é uma estratégia de ensino aplicável a quaisquer disciplinas em quaisquer áreas do ensino.

#### **Algumas vantagens podem ser destacadas:**

Os estudantes criam o hábito de estudar fora do ambiente da sala de aula

Estimula os estudantes à prática da leitura e à busca de recursos de pesquisas sobre os tópicos das disciplinas;

Os estudantes adquirem autonomia e controle sobre seu aprendizado;  
As aulas presenciais são enriquecidas e permitem aprofundamento no tema de estudo;

Contribui com o sucesso do ensino superior potencializando as interações estudante-estudante, estudante-professor;

Proporciona melhor aproveitamento do tempo na realização das atividades de estudo;

## 4. APRENDIZAGEM POR PARES

---

Corresponde a uma abordagem de aprendizagem ativa em que a turma avança por meio de perguntas sobre um tema ao qual os alunos já foram expostos por meio de leituras, vídeos ou outras formas de acesso ao conteúdo sugerido. Os próprios alunos ajudam uns aos outros em uma série de perguntas para atingir uma taxa de compreensão considerada suficiente para passar para o próximo tópico.

Ele pode ser usado a qualquer momento, exceto na primeira aula, pois a aula precisa ter uma conexão com o que está sendo discutido na aula. Também não deve ser usado como o único método de ensino, pois pode ser cansativo. Há também turmas que são indiferentes aos métodos tradicionais de ensino, e estão mais motivadas diante desse método.

**Para o sucesso do uso da instrução por pares, alguns cuidados devem ser observados antes de sua efetiva utilização:**

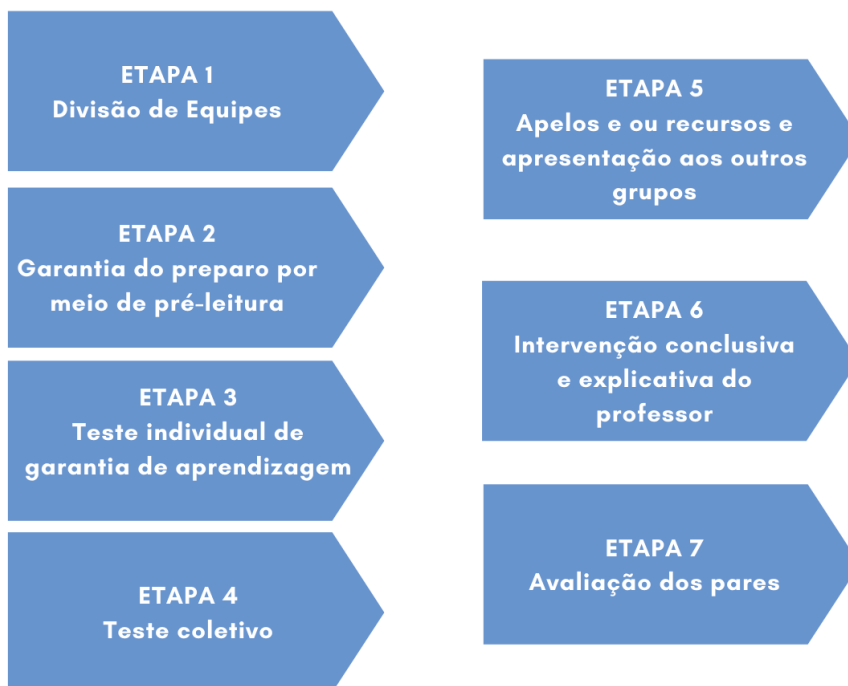
- > Elaborar a sequência de perguntas que será usada para avançar no tópico proposto. Recomenda-se começar com perguntas simples e aumentar a complexidade à medida que o curso for bem-sucedido.
- > Ter um banco de perguntas bem preparado com pelo menos duas perguntas para cada tópico para verificar seu aprendizado, pois se for necessária uma explicação sobre um tópico de difícil compreensão, é necessário pelo menos mais uma pergunta para garantir seu aprendizado eficaz
- > Garantir a disponibilidade e funcionalidade dos recursos utilizados, como computadores, projetores, folhas de respostas (se estiver usando Plickers), etc., antes da aula.





## 5. APRENDIZAGEM BASEADA EM EQUIPES (TEAM-BASED LEARNING - TBL)

A estratégia visa fomentar o desenvolvimento de equipes de aprendizagem colaborativa e oferecer oportunidades para que essas equipes se envolvam em tarefas significativas. Visa dar continuidade às atividades por meio de conexões entre temas complementares. Geralmente, o ABE é dividido nas seguintes etapas:





São necessários aproximadamente 3 encontros ou aulas, para que a atividade possa ser estabelecida.

É interessante aplicar esta atividade a temas, situações ou teorias que predizem diferentes perspectivas, interpretações e ideologias alternativas

**Possui vantagens como:**

Facilitar o aprendizado colaborativo, pois deve ser feito em equipe e atuado em conjunto pelo grupo;

Estimular a criatividade;

Estimular discussões e aprofundamento conceitual;

Facilitar a avaliação;

Provocar o conhecimento de novos conceitos e suas conexões.

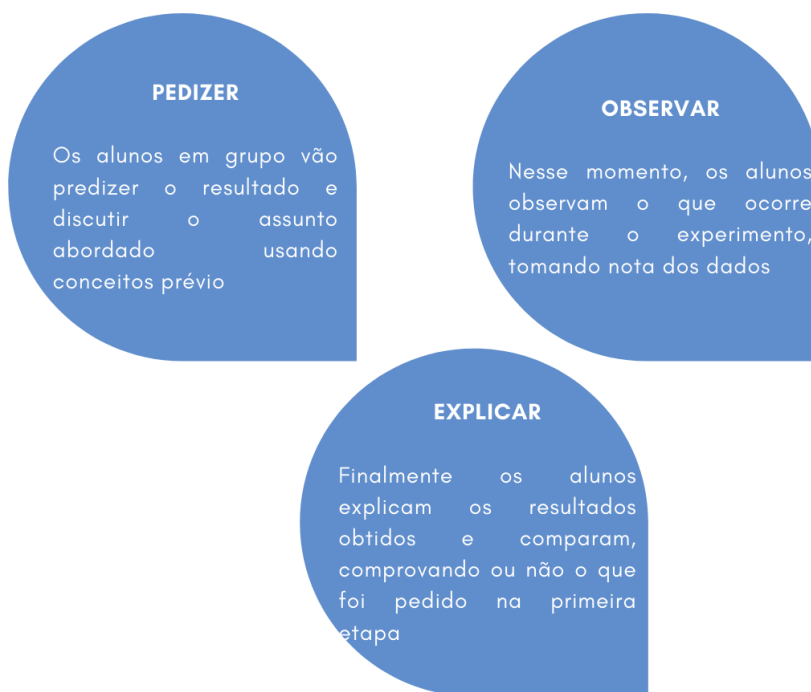
Tais atividades devem ser aplicadas onde o conteúdo permite a divisão em "macrocélulas" que serão direcionadas aos grupos. O conteúdo ou as atividades do aplicativo EBA devem abordar questões significativas em que a aplicação de conceitos e teorias seja útil.



## 7. MÉTODO POE

O método POE (prever, observar e explicar) usa o conhecimento prévio dos alunos para construir um conhecimento que inicia uma discussão de uma atividade proposta (prevê), depois monitora (observa) o progresso da atividade e conclui com uma discussão sobre a atividade proposta. Os resultados obtidos são comparados com os "resultados" estimados no primeiro momento da discussão. Seu objetivo é aprender por meio do conflito cognitivo, no qual os alunos são confrontados com uma situação-problema e tentam prever o que acontecerá quando a situação for resolvida.

**Dessa forma, essa metodologia é dividida em três etapas:**



O método é utilizado como guia para ações investigativas para consolidar projetos ou encontrar soluções para problemas. Ele pode construir linhas de desenvolvimento de resolução de problemas a partir do conhecimento prévio dos alunos, inspirando pesquisas que identificaram linhas de investigação.

## 8. APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS (PBL)

A Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) é um modelo de aprendizagem em que questões são apresentadas aos alunos para que eles possam discutir, pesquisar e encontrar soluções.

Essa técnica foi criada no Canadá na década de 1960 para desenvolver habilidades críticas, especialmente analíticas, dos alunos nas situações enfrentadas pela profissão. Portanto, as perguntas feitas aos alunos devem simular situações que eles podem ou irão encontrar ao entrar no mercado de trabalho. Essa abordagem é muito interessante devido à fluidez do conhecimento e do acesso à informação de hoje, pois ao treinar o aluno em determinadas habilidades com o PBL, ele poderá se manter atualizado como profissional em todas as etapas de sua carreira.



Os alunos adquirirão esses conceitos para si mesmos e uns para os outros por meio de pesquisas orientadas a problemas e discussões, pois desejam relacionar vários de seus conceitos anteriores a novos.

Essa abordagem é muito interessante devido à fluidez do conhecimento e do acesso à informação de hoje, e porque, ao treinar os alunos em determinadas habilidades por meio do PBL, eles poderão se manter atualizados como profissionais em todas as etapas de suas carreiras.

Além de estimular a criatividade, melhorar as habilidades de pesquisa e treinar para o trabalho em grupo, o envolvimento dos alunos tende a ser alto porque eles podem conectar claramente o programa PBL à sua futura vida profissional.



## 9. APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

É um método ativo de aprendizagem que, além de promover a interdisciplinaridade, exige trabalho em equipe, proporcionando desenvolvimento supervisionado de habilidades técnicas (relevantes à atuação profissional) e transversais (relevantes ao mercado de trabalho) para resolução de problemas específicos.

O número de professores na disciplina relacionada à proposta. Todo projeto sempre começa com um problema e enfatiza um plano de ação para lidar com o problema. No ensino superior, o projeto é mais integrado a situações cotidianas e pode até ser aplicado em espaços reais como empresas, hospitais, etc. Aproximar as escolas das empresas enriquece o aprendizado e permite que os alunos desenvolvam seus estudos vivenciando na prática as realidades do mundo dos negócios, o que auxiliará no desenvolvimento de habilidades e facilitará sua entrada no mercado de trabalho.

Pode ser utilizado em qualquer período de um curso, mas é conveniente escolher os que tenham diversas disciplinas relacionadas com o projeto a ser desenvolvido.

Possui vantagens como:

- Desenvolver competências transversais;
- Criar um ambiente em que o aluno é o protagonista em sala de aula;
- Desenvolver o pensamento crítico;
- Articular a teoria com a prática.



# 10. GAMIFICAÇÃO

Para Kapp, a gamificação é “um sistema no qual os jogadores se envolvem em desafios abstratos, definidos por regras, interatividade e feedback, produzindo resultados quantificáveis e muitas vezes provocando respostas emocionais”. “Gamificação é o uso de mecânicas baseadas em jogos, sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar a ação, facilitar o aprendizado e resolver problemas” (KAPP, Karl M. 2002).

Dessa forma, a gamificação envolve o uso de elementos de jogo apropriados para aumentar o engajamento dos alunos, o que, por sua vez, melhora os resultados.

Essa ferramenta de aprendizagem alivia a “dor de aprendizagem” de alguns conteúdos específicos e facilita o processo, pois desperta você para experimentar novos modos de ensinar e aprender. Os jogos desenvolvem habilidades socioemocionais como: interatividade, criatividade, persistência, urgência, competição saudável, disciplina e muito mais.

Atualmente, a ferramenta está sendo acompanhada de perto por empresas com as mais diversas atividades, além de escolas e universidades, como uma oportunidade Resolver problemas do dia a dia de forma mais engajada e inovadora



# REFERÊNCIAS

1. MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso em: 12 dez. 2019.
2. SCHMITZ, Elieser Xisto da Silva. Sala de aula invertida: uma abordagem para combinar metodologias ativas e engajar alunos no processo de ensino-aprendizagem. 2016. 187f. 2016. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria.
3. VALENTE, José Armando. A Sala de Aula Invertida e a Possibilidade do Ensino Personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In: Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
4. ARAUJO, Ives S. e MAZUR, Eric. Instrução pelos Colegas e Ensino sob Medida: Uma Proposta para o Engajamento dos Alunos no Processo de Ensino Aprendizagem de Física. Caderno Brasileiro do Ensino de Física, v. 30, n.2: p. 362-384, ago, 2013.
5. ALCANTARA, Elisa F. S (Organizadora). Diálogos sobre Gestão e Docência no Ensino Superior. Volta Redonda, RJ: FERP, 2018. BACICH, Lilian;
6. MORAN, José. Metodologias Ativas Para Uma Educação Inovadora. Porto Alegre: Penso, 2017.
7. TEAM-BASED LEARNING COLLABORATIVE. Disponível em: <http://www.teambasedlearning.org/>. Acesso em: 10 dez. 2019.
8. RAHHAL, Hassan. Team-based learning - o que é e como fazer?. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wV-cfvxwn4c> . Acesso em: 10 dez. 2019.
9. SCHWAHN, Maria Cristina Aguirre; SILVA, Juliana da; MARTINS, Tales Leandro Costa. A abordagem POE (Predizer, Observar e Explicar): uma estratégia didática na formação inicial de professores de Química. VI ENPEC-Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, 2007. Disponível em: <http://www.nutes.ufrj.br/abrapec/vienpec/CR2/p444.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2019.
10. MESQUITA, D.; LIMA, R. M. Planejamento de Processos de Aprendizagem Baseada em Projetos Interdisciplinares (PBL). Workshop - Universidade do Minho, Uminho, Portugal, 2018.

# REFERÊNCIAS

- 
11. KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
  12. BORDENAVE, D. J; Estratégias de ensino-aprendizagem. 20. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

