

ARQUITETURA PEDAGÓGICA PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES POR MEIO DE METODOLOGIAS ATIVAS

SANTOS, Bianca Goulart dos.¹
MORSCHHEISER, Horrana Naichele Costa de Oliveira.²
MACHADO, Leticia Sophia Rocha.³

RESUMO: O artigo descreve a implementação de dois cursos de formação para professores e profissionais da Educação em 2024, realizados no contexto do mestrado das autoras. Ambos os cursos utilizaram metodologias ativas, estimulando a participação dos educadores e incentivando reflexões sobre suas práticas. O primeiro curso, "Gamificação e Alfabetização no TEA", focou em práticas de alfabetização para alunos com Transtorno do Espectro Autista, empregando jogos e elementos de gamificação. Os participantes, principalmente da Educação Especial, mostraram uma percepção crescente sobre o conceito de gamificação, reconhecendo seu potencial para engajar os estudantes. A atividade gamificada via aplicativo foi a mais bem recebida, promovendo maior engajamento. O segundo curso, "Curso de Extensão em Cultura Maker", ofereceu aos professores da rede municipal de Caxias do Sul uma abordagem sobre a Cultura Maker para fomentar o protagonismo do estudante. Dividido em três encontros síncronos, o curso possibilitou a troca de experiências e discussões sobre as potencialidades e dificuldades da aplicação dessa cultura na Educação Básica. A formação, realizada majoritariamente on-line, foi bem recebida, com alguns docentes preferindo o formato presencial, mas reconhecendo as vantagens da modalidade síncrona. Ambos os cursos destacaram a relevância das metodologias ativas na formação docente, promovendo o desenvolvimento profissional e a reflexão sobre práticas pedagógicas.

PALAVRAS-CHAVE: Formação Docente; Metodologias Ativas; Gamificação; Cultura Maker.

ABSTRACT: The article describes the implementation of two training courses for teachers and education professionals in 2024, carried out in the context of the authors' master's degree. Both courses used active activities, encouraging the participation of educators and encouraging reflections on their practices. The first course, "Gamification and Literacy in ASD", focused on literacy practices for students with Autism Spectrum Disorder, using games and gamification elements. Participants, mainly from Special Education, demonstrated a growing perception of the concept of gamification, guaranteeing its potential to engage students. The gamified activity via the app was the best received, promoting greater engagement. The second course, "Extension Course in Maker Culture", offered teachers from the municipal network of Caxias do Sul an approach to Maker Culture to encourage student protagonism. Divided into three synchronous meetings, the course enabled the exchange of

¹ Mestranda <Tecnologias Digitais na Educação>, UFRGS, PPGEDU. biancags@edu.nh.rs.gov.br

² Mestranda <Tecnologias Digitais na Educação>, UFRGS, PPGEDU. horrana.morschheiser@edu.caxias.rs.gov.br

³ Dr^a Orientadora em Educação, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. leticiamachado@gmail.com

experiences and discussion about the potentialities and difficulties of applying this culture in Basic Education. The training, mostly carried out online, was well received, with some teachers preferring the face-to-face format, but confirming the advantages of the synchronous modality. Both courses highlighted the relevance of active methodologies in teacher training, promoting professional development and reflection on pedagogical practices.

KEYWORDS: Teacher Training; Active Methodologies; Gamification; Culture Creator

1 INTRODUÇÃO

Este relato de experiência descreve a implementação de dois cursos de formação voltados para professores e profissionais da Educação, realizados em 2024 como parte das atividades de mestrado das autoras. Ambos os cursos foram estruturados com base em metodologias ativas, incentivando a participação ativa dos educadores, promovendo interações digitais e estimulando reflexões sobre suas práticas docentes ao longo do processo formativo.

Segundo Filatro e Cavalcanti (2018, p. 12), as metodologias ativas possibilitam que estudantes e profissionais assumam o protagonismo de sua aprendizagem. Essas metodologias compreendem estratégias, técnicas, abordagens e perspectivas de aprendizagem individual e colaborativa, que promovem o envolvimento e o engajamento dos estudantes no desenvolvimento de projetos e/ou atividades práticas. No contexto em que são aplicadas, o aprendiz é compreendido como um sujeito ativo, que deve participar intensamente de seu processo de aprendizagem, mediado ou não por tecnologias, enquanto reflete sobre suas ações.

Dessa forma, com base nos referenciais teóricos e na estruturação dos cursos, serão apresentadas algumas das Estratégias Pedagógicas implementadas, bem como os dados coletados durante as formações, a fim de analisar seu impacto na prática docente e no desenvolvimento profissional dos participantes.

2 METODOLOGIA

Para o planejamento dos cursos, foram desenvolvidas Arquiteturas Pedagógicas (AP) e Estratégias Pedagógicas (EP). Segundo Behar (2009), a Arquitetura Pedagógica é definida como “um sistema de premissas teóricas que representa, explica e orienta a forma como se aborda o currículo e que se concretiza nas práticas pedagógicas e nas interações professor-aluno-objeto de estudo/conhecimento.” Ainda, de acordo com Behar et al. (2019, p. 16), as Estratégias Pedagógicas “[...] podem ser compreendidas como um conjunto de ações educacionais [...]”, abrangendo, entre outras possibilidades, sugestões para o uso de novas tecnologias digitais e a aplicação de atividades complementares.

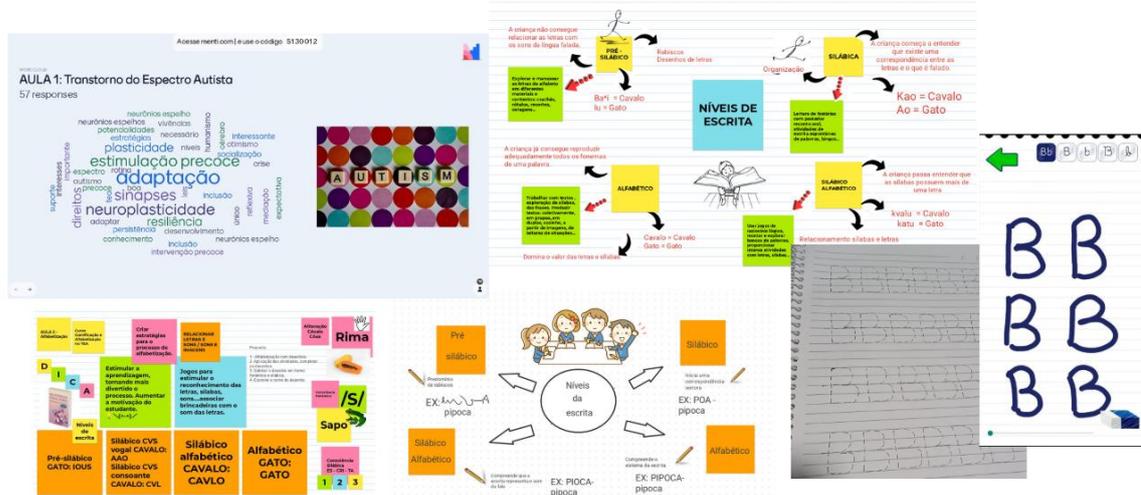
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O curso "**Gamificação e Alfabetização no TEA**", realizado em maio de 2024, contou com a participação de profissionais com formação em Licenciatura em Pedagogia e Educação Especial, além de especialistas em Psicopedagogia e Neuropsicopedagogia. A maioria dos participantes possuía especialização na área da Educação Especial (60,4% dos 48 inscritos), enquanto 6,3% tinham formação em nível de mestrado e nenhum possuía doutorado.

Os participantes eram provenientes, principalmente, de redes municipais da Região Metropolitana de Porto Alegre e do estado de Santa Catarina. Entre os métodos de alfabetização mencionados, destacaram-se o método fônico, o método alfabético e o método silábico, utilizados como estratégias de ensino para estudantes em processo de alfabetização.

Quando questionados sobre gamificação, as respostas variaram entre videogame, jogos ou trilhas, metodologia ativa e "*não conheço*", refletindo diferentes níveis de familiaridade com o conceito. Abaixo estão as figuras que exemplificam as atividades interativas do curso.

Figura 01. Estratégias Pedagógicas



Fonte: Elaborado pelos autores.

Ao final do curso, foi aplicado um questionário no Google Forms para avaliar a percepção dos profissionais sobre o conceito de gamificação, que já havia sido apresentado na inscrição do curso. As respostas mostraram diferentes entendimentos sobre o tema em comparação às anteriores. Alguns participantes definiram a gamificação como *"o uso de elementos e dinâmicas de jogos, como pontuações, desafios e recompensas, para engajar e motivar os alunos no processo de aprendizagem, tornando-o mais interativo e divertido."* Outros associaram a gamificação ao *"uso de jogos para incentivar a aprendizagem, associando o lúdico e estimulando a evolução do estudante com momentos prazerosos e criativos."* Houve ainda respostas que apontaram que a gamificação *"utiliza elementos de jogos em atividades educacionais."*

Em relação à atividade gamificada realizada, foi possível perceber o engajamento dos participantes por meio das respostas. Alguns relataram que, ao realizar a atividade *"traçada no papel"*, ela se mostrou *"repetitiva e menos estimulante, especialmente para alunos que se distraem facilmente ou acham o processo monótono."* Já na versão *"no aplicativo"*, observou-se que, além de desenvolver a coordenação motora fina, a gamificação *"ênfatisa o engajamento através de recompensas, feedback instantâneo e desafios progressivos. Promove a prática repetitiva sem a sensação de monotonia, aproveitando a dinâmica do jogo para manter o foco e o entusiasmo."* Assim, a simples

atividade de "traçar a letra B" na versão gamificada se tornou "mais atrativa, interessante e prazerosa." O "diferente" se tornou mais legal, "incentivando a aprendizagem em todos os sentidos."

Assim, pode-se perceber que os profissionais se mostraram receptivos às atividades utilizando a metodologia ativa de gamificação.

A formação "**Curso de Extensão em Cultura Maker**", foi realizada entre os meses de maio e agosto de 2024 dividida em 3 encontros síncronos. Ofertado exclusivamente aos professores da rede municipal de Caxias do Sul, contou com a participação efetiva de 26 docentes. 15 (57,69%) possuem especialização, 6 (23,07%) mestrado, 4 (15,38%) graduação e 1 (3,86%) doutorado. Os professores atuam na Educação Básica da Educação Infantil ao 9º ano nas mais diversas áreas.

Nos dois primeiros encontros os docentes discutiram sobre as teorias que envolvem a Cultura Maker e como ela pode ser inserida na sala de aula ajudando a desenvolver o protagonismo do aluno. No terceiro encontro, os professores apresentaram as atividades que realizaram em suas escolas durante o período da formação.

Figura 02. Atividades Makers utilizadas pelos estudantes.



Fonte: Elaborado pelos autores.

A formação permitiu troca de experiências o que possibilitou uma visão geral das potencialidades e dificuldades da aplicação da Cultura Maker na RME. Outro ponto comentado pelos docentes foi o formato on-line da formação, alguns até preferem presencial, porém entendem que o momento que vivem a forma síncrona é mais benéfica e evita correrias desnecessárias.

Considerações finais

A implementação dos cursos demonstrou a relevância das metodologias ativas no desenvolvimento profissional dos educadores, promovendo um ensino mais dinâmico e reflexivo. O uso de Gamificação e Cultura Maker foi especialmente relevante, estimulando o protagonismo dos estudantes e o engajamento dos docentes. No curso "Gamificação e Alfabetização no TEA", as atividades digitais proporcionaram um aprendizado mais envolvente, e no "Curso de Extensão em Cultura Maker", os professores tiveram a oportunidade de repensar suas práticas e explorar o aprendizado prático e colaborativo.

Embora alguns preferirem a formação presencial, o formato síncrono foi visto como uma alternativa viável, especialmente após as enchentes de maio de 2024, que afetaram a mobilidade e o acesso físico aos encontros. O formato on-line proporcionou flexibilidade e acessibilidade, permitindo que os docentes participassem da formação sem as dificuldades impostas pelas condições climáticas. Em resumo, as experiências mostraram a importância de integrar novas abordagens pedagógicas e tecnologias no ensino, promovendo uma formação contínua para os educadores.

fundamental para acompanhar a posição do jogador em relação aos outros, e os níveis, que estruturam a progressão do jogo, permitem que os jogadores avancem à medida que adquirem novos conhecimentos. Por fim, a investigação ou exploração envolve realizar ações para alcançar resultados determinados, enriquecendo ainda mais a experiência lúdica.

REFERÊNCIAS

BEHAR, Patricia A. ***Arquitetura Pedagógica: um olhar sobre a prática docente na Educação a Distância***. Porto Alegre: Artmed, 2009.

BEHAR, Patricia A.; SILVA, Ketia K. S.; FARIAS, Josiane M. S. ***Estratégias pedagógicas e aprendizagem ubíqua: um olhar na formação docente***. *Renote – Novas Tecnologias na Educação*, v. 17, n. 2, p. 1-19, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote>. Acesso em: 07 fev. 2025.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. ***Metodologias inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa***. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.