

APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS EM AULAS REMOTAS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA DO MUNICÍPIO DE QUEIMADAS/PB

Mayran de Souza Avelino¹
Simone Mendes Cabral²
Márcia Adelino da Silva Dias³
Karla Patrícia de Oliveira Luna⁴

INTRODUÇÃO

As metodologias de ensino são de fundamental importância para garantir um bom ensino-aprendizado. Mesmo com as adversidades impostas pela pandemia, é importante buscar métodos diferentes de ensino para atrair a atenção dos alunos. Segundo Ericone (2001), é necessário priorizar as discussões sobre a formação, com vistas a inovar as formas de ensinar para dialogar com a incerteza, fator este que é ponto chave para o ensino. Esta busca torna o processo efetivo, e diante da tecnologia tornando a mudança cada vez mais rápida, gera inúmeros questionamentos sobre a ação de ensinar.

O modelo tradicional de ensino é ainda amplamente utilizado por muitos educadores nas nossas escolas de Ensino Fundamental e Médio. Segundo Souza e Salvador (2019), a escola como conhecemos atualmente, se mostra como uma instituição de ensino organizada, a qual propõe um ambiente dito como ideal para transmissão de conhecimento.

O método tradicional de ensino, muitas vezes, desestimula o aluno a aprender. Tal fato se torna ainda mais complicado ao se pensar em um ensino remoto, no qual não há como garantir que o aluno esteja atento. Dessa forma, o papel do professor vai além de apenas transferir o conhecimento que está no livro para o aluno. O educador precisa buscar métodos diferentes para aplicar em aula, buscando a participação do aluno. Tais atitudes vão trazendo a atenção do aluno, tornando o aprendizado mais eficaz e interessante.

¹ Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual da Paraíba – PB, mayran.avelino@aluno.uepb.edu.br;

² Mestre do Curso de Ciência e Tecnologia Ambiental da Universidade Estadual da Paraíba – PB, moninhabiologa1@gmail.com;

³ Doutora pelo curso de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – RN, marcia@servidor.uepb.edu.br;

⁴ Orientadora: Doutora pelo curso de Saúde Pública do Centro de Pesquisas Aggeu Magalhães/FIOCRUZ, karlaceatox@yahoo.com.br.

As mudanças existentes na forma de ensinar, levando em consideração o uso das tecnologias, exigem dos professores novos métodos de ensino. Nesse sentido, é preciso atentar-se para as transformações que estão ocorrendo na sociedade, na qual surge a necessidade de modificar os meios tradicionais de ensino, aprimorando constantemente as práticas e saberes docente (VAILLANT; MARCELO, 2012).

Dentre os métodos de ensino têm-se as metodologias ativas. Nesse tipo de metodologia o aluno é colocado no centro do processo de ensino e aprendizagem, levando-o a ter um papel ativo nas aulas. Por sua vez, o papel do professor deixa de ser de transmissor de conteúdos e passa a ser de mediador, pois através desta metodologia é possível criar um ambiente que problematiza a realidade fazendo o aluno ter um papel ativo (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

Diante da pandemia causada pelo COVID-19 a internet tornou-se o principal meio de ensino, dificultando ainda mais o papel do professor. Sendo assim, surge uma necessidade ainda maior do uso de metodologias ativas para atrair a participação do alunado. Mesmo que pareça complicado investir em métodos ativos em meio remoto, nessa era da tecnologia existem diferentes recursos digitais que podem auxiliar nesse processo ativo de ensino.

Nesse sentido, diante da necessidade de aprimorar as metodologias de ensino, principalmente nesse momento de pandemia, o objetivo do trabalho é analisar a eficácia do uso de metodologias ativas durante o ensino remoto.

A dinâmica de aulas remotas funciona de uma forma diferente da presencial, sendo assim, é de relevante importância analisar novas possibilidades de ensino. Dessa forma, essa investigação é extremamente relevante, pois busca analisar se metodologias ativas por meio de plataformas digitais apresenta bons resultados no ensino remoto. Ao final deste estudo, os resultados poderão ajudar outros docentes no desenvolvimento de suas aulas através de metodologias ativas em meio remoto, dando-lhes uma visão de como os estudantes reagem ao utilizar-se esses meios de ensino.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente estudo constitui um relato de experiência vivenciado durante as ações do PIBID, o qual foi desenvolvido na Escola Cidadã Integral Técnica Francisco Ernesto do Rêgo, localizada na cidade de Queimadas-PB, no ano de 2021, pelos pibidianos de Biologia, sob a orientação da supervisora Simone Mendes Cabral, com os alunos do 3º ano (A, B e C) do ensino médio, IV E e F Ciclos da EJA e 2º ano (A e B). Durante o período da ação docente diferentes metodologias foram aplicadas, dentre estas, está o uso de metodologias ativas,

sendo assim, aqui serão descritas duas dinâmicas trabalhadas com as turmas usando plataformas digitais.

A primeira atividade foi desenvolvida com os alunos do 3º ano (A, B e C) do ensino médio, IV E e F Ciclos da EJA. Para o desenvolvimento desta atividade utilizou-se a plataforma Wordwall (<https://wordwall.net/pt>) na opção de combinação, nessa opção é possível criar blocos com conceitos que devam ser devidamente associados com frases. O objetivo foi de realizar uma revisão sobre o conteúdo de interação gênica. Para isso as perguntas eram feitas, e a cada resposta não condizente era explicado o porquê do erro. A intenção não era o aluno acertar ou errar, mas sim levantar uma discussão sobre o assunto.

A Wordwal é uma plataforma projetada para a montagem de atividades personalizadas. Na plataforma é possível a criação de jogos, questionários, competições, jogos de palavras, entre outras possibilidades. Sendo assim, é uma maneira fácil de criar recursos didáticos próprios, podendo estes serem utilizados em aulas presenciais ou remotas (BARROS, 2021).

A segunda atividade foi desenvolvida com as turmas do 2º (A e B), como intuito de aprimorar os conhecimentos sobre os artrópodes. Sendo assim, primeiro a aula foi ministrada de forma expositiva através da utilização de slides. Ao final da aula foi explicado para a turma que seria desenvolvida uma atividade no próximo encontro, e um material de estudo foi disponibilizado para que os alunos pudessem revisar o conteúdo. Na semana seguinte foi desenvolvido um jogo de passa ou repassa através da plataforma Quizizz (<https://quizizz.com/>). Para desenvolver essa atividade a turma foi dividida em dois grupos. Os próprios alunos tinham a opção de escolher com quem se agrupariam. Após essa divisão, as regras do jogo foram explicadas. No jogo de passa ou repassa foi colocado um número ímpar de perguntas para não ocorrer empate. A cada grupo foi feita uma pergunta por vez, contudo, se o grupo não soubesse a resposta poderia passar a pergunta para o grupo oponente. Por sua vez, se o grupo oponente também não soubesse a resposta teria o direito de repassar a pergunta para o grupo inicial. Nesse caso, o grupo inicial seria obrigado a responder. Em quaisquer dos casos havendo uma resposta errada o ponto seria do grupo oponente. O grupo vencedor do jogo receberia um ponto extra, o qual seria adicionado a média no final do bimestre. Todo o processo foi intermediado pelo educador.

A Quizizz é uma plataforma de elaboração e aplicação de testes que envolvem perguntas e respostas de múltipla escolha. A ferramenta apresenta diferentes opções de configurar as atividades, como a possibilidade de omitir ou mostrar rankings de pontuação

durante o desenvolvimento das atividades, ou a utilização de memes, os quais podem ser agregados as questões (CIENSINAR, 2020).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos últimos tempos as mudanças ocorridas na sociedade, política, economia e religião estão atingindo a educação, exigindo profissionais que atuem de forma coerente com a educação dos novos tempos. Nesse contexto, é preciso a formação de professores que dominem conhecimentos, e que também aprendam a pensar para solucionar os problemas que surgem no cotidiano da escola (SANTOS, 2019). Nesse sentido, a aplicação de metodologias diferentes torna-se essencial para se obter um ensino eficaz, principalmente nesse momento de pandemia, no qual o aluno não demonstra interesse em participar das aulas. O uso de metodologias ativas através de plataformas digitais demonstra ser promissor. Isto é observável ao se comparar aulas expositivas com ativas. Contudo, é importante ressaltar que é preciso paciência para inserir uma nova metodologia, pois por ser algo novo ao aluno ele precisa se adaptar.

Durante o desenvolvimento da primeira dinâmica com as turmas do 3º ano (A, B e C) do ensino médio, IV E e F Ciclos da EJA as turmas mostraram-se um pouco relutantes em participar, desse modo não houve interação através de câmera ou áudio ligados. Apesar disso, grande parte dos alunos se dispuseram a interagir através do chat, sendo notório uma evolução, se comparado as aulas expositivas, nas quais os alunos raramente se pronunciavam de quaisquer forma. O mais importante desse método foi que não estava sendo avaliado se o aluno acertava ou errava, o intuito era gerar um diálogo para revisar o conteúdo de forma descontraída. Com isso os alunos se mostraram menos intimidados a responder as perguntas disponíveis na tela.

Em relação a dinâmica realizada com as turmas do 2º ano (A e B), esta mostrou-se bem promissora. No primeiro momento a turma mostrou-se um pouco relutante em participar, sendo assim, o educador respondeu a primeira pergunta. No entanto, ao entender melhor como funcionava a dinâmica a turma passou a interagir. Os alunos começaram a responder ou passar as perguntas à medida que eram feitas. E com isso foi possível observar uma leveza na aula, pois os alunos demonstraram está gostando da atividade. E diferentemente do que ocorreu na primeira dinâmica, com as turmas do 3º ano e da EJA, dessa vez os alunos colaboraram respondendo por áudio na maioria das vezes. No final da atividade o resultado foi positivo para todos, e, além disso, houve um empate. Sendo assim, todos receberam o ponto extra. Isso se deu devido à primeira pergunta ter sido respondida pelo próprio educador,

restando um número par de questões para dinâmica. O objetivo do jogo foi despertar a turma para uma “competição” e assim para uma maior e melhor interação, cooperação, interesse, participação e aprendizagem.

O constante acúmulo de conhecimento e o uso cada vez mais constante de tecnologias fazem com que haja a necessidade inerente da busca por métodos e modelos que visem garantir não só o conhecimento teórico ou técnico, mas sim, a convergência para um conhecimento especializado com aplicação prática (FERRARI; SOUZA; DIAS, 2016).

Ao iniciar a aplicação de metodologias ativas os pibidianos foram trocados de turmas, sendo assim foi aplicada apenas uma metodologia ativa com as turmas do 3º ano e IV E e F Ciclos da EJA. Contudo, foi possível obter interação, sendo este um bom resultado. Provavelmente se mais aulas com métodos ativos tivessem sido aplicadas nas turmas, a interação e o compartilhamento de conhecimento haveriam aumentado no decorrer de cada aula. Já nas turmas do 2º ano a aplicação de uma nova metodologia mostrou-se bem promissora, chegando a superar o esperado para primeira aula com a metodologia. Após notar-se a eficácia desse método de ensino, mais aulas neste formato foram desenvolvidas com as turmas.

Apesar da dificuldade em aplicar metodologias ativas em meio remoto, é importante o desenvolvimento destas. Durante as aulas expositivas raramente algum aluno participava, contudo, após a utilização de metodologias ativas obteve-se maior participação dos alunos. As práticas educacionais são fundamentais para o aprendizado, sendo assim, o professor precisa inovar dia após dia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pandemia complicou as formas de ensinar, com isso muitas vezes é difícil ministrar um conteúdo da forma desejada. Durante as dinâmicas foi observado um pouco de dificuldade para sua aplicação, contudo isso aos poucos foi mudando. A educação é de fundamental importância e o papel do professor é fazer com que ela aconteça. A cada dificuldade enfrentada o docente aprende algo novo, e como superar esse desafio. Sendo assim, cada momento que ocorreu durante as aulas serviu de aprendizado, um aprendizado mútuo, pois enquanto os alunos estavam aprendendo algo novo, o professor estava agregando uma série de conhecimentos para si.

É possível constatar que mesmo havendo problemas para o desenvolvimento de metodologias ativas em aulas remotas, o uso de jogos didáticos e outros recursos atrelados à tecnologia, são de suma importância para o processo de ensino-aprendizagem. É provável que

os recursos tecnológicos cada vez mais se tornem presentes no ambiente de ensino. Então, diante disso, novos estudos podem ser realizados para testar outras formas de utilizar os recursos digitais no ensino.

Palavras-chave: Metodologias ativas, Plataformas digitais, Pandemia.

AGRADECIMENTOS

A CAPES pela bolsa concedida; e ao PIBID pela experiência enriquecedora.

REFERÊNCIAS

BARROS, Laelma. Wordwall: gamificação para as aulas presenciais e remotas. **Didática na Prática**. 2021. Disponível em: <<https://www.didaticanapratca.com/post/wordwal-gamifica%C3%A7%C3%A3o-para-as-aulas-presenciais-e-remotas>>. Acesso em: 17 de Jan. de 2022.

COMO CRIAR EXERCÍCIOS GAMIFICADOS COM QUIZZZ. **Ciensinar**. 2020. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/ciensinar/2020/09/18/como-criar-exercicios-gamificados-com-quizzz/>>. Acesso em: 17 de Jan. de 2022.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, 2017.

ENRICONE, D.(Org). **Ser professor**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001.

FERRARI, D. V. J.; SOUZA, L. V. J.; DIAS, C. L. **A importância de novas metodologias de ensino-aprendizagem em cursos universitários na área da saúde**. *Colloquium Humanarum*, vol. 13, n. Especial, Jul-Dez, 2016, p. 71-75. ISSN: 1809-8207. DOI: 10.5747/ch.2016.v13.nesp.000814.

SANTOS, Taciana da Silva. **Metodologias ativas de ensino-aprendizagem**. Olinda - PE, 2019.

SOUZA, J. M. P.; SALVADOR, M. A. S. **O lúdico e as metodologias ativas: possibilidades e limites nas ações pedagógicas**. 1ª ed. -Rio de Janeiro: Imperial, 2019.

VAILLANT, D.; MARCELO, C. **Ensinando a ensinar**. As quatro etapas de uma aprendizagem. Curitiba: Editora da Universidades Tecnológica Federal do Paraná, 2012.