

A IMPORTÂNCIA DO USO DE METODOLOGIAS ATIVAS

Vanessa Machado Borges ¹
Yasmin de Jesus Cavalheiro ²
Mariana Goulart Nunes ³
Isadora Quintana Soares Lopes ⁴
Pamela da Silveira Freitas ⁵

RESUMO

As metodologias ativas contribuem para uma melhor aprendizagem, elas constituem o processo de ensino-aprendizagem, incentivando a participação ativa. Diferentemente das práticas tradicionais, que utilizam a repetição como forma de aprendizagem, o uso de novas metodologias valorizam a aprendizagem por meio da ação, da investigação, do trabalho colaborativo e da reflexão constante sobre o que se aprende. Conseguindo despertar habilidades como atenção, memória, raciocínio lógico, e criatividade, favorecendo a construção coletiva do saber. O presente trabalho é um relato de experiências de uma atividade desenvolvida no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID, em uma escola estadual do município de Alegrete. Para o desenvolvimento dessa atividade, foi utilizado um jogo adaptado ao jogo da memória, como o tema visita ao zoológico. Neste dia, sete alunos participaram da atividade, que foi desenvolvida com o intuito dos alunos aprenderem sobre a importância da preservação de espécies, e qual a finalidade de um zoológico, tendo em vista que os alunos fariam uma visita ao zoológico de Santa Maria. O jogo é composto por 15 pares sendo 5 cartas bônus, referente a importância do zoológico, e o que são espécies exóticas, já as demais cartas formam pares constituídos por imagens de animais e suas principais características e hábitos. Ao serem sorteadas, as cartas eram lidas em voz alta, promovendo uma reflexão coletiva, sobre a importância da preservação de espécies tanto da fauna como da flora. Ao estabelecer as associações corretas, os alunos são incentivados a apresentar o animal aos colegas, o que contribui para a aprendizagem colaborativa. Dessa forma, a utilização desse jogo adaptado despertou o interesse dos alunos e contribui para uma aprendizagem mais prazerosa e significativa para os alunos.

Palavras-chave: Metodologias ativas, Aprendizagem pela ação, Autonomia, Jogo adaptado, Ensino.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha- Campus Alegrete, vanessamachadoborges2@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha- Campus Alegrete, yasmin.2022005482@aluno.iffar.edu.br;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha- Campus Alegrete, mariana.2022006990@aluno.iffar.edu.br;

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha- Campus Alegrete, isadora.2022006819@aluno.iffar.edu.br;

⁵ Professora orientadora: professora, Colégio Estadual Emílio Zuñeda, pamela.freitas1@educar.rs.gov.br.



INTRODUÇÃO

A educação contemporânea enfrenta o desafio de superar metodologias de ensino tradicionais, frequentemente caracterizadas pela transmissão de conteúdos. A aprendizagem em Ciências requer reflexão, pensamento crítico, capacidade de resolução de problemas, interação e, sobretudo, a participação ativa dos estudantes. Nesse contexto, as transformações sociais, científicas e tecnológicas demandam novas formas de ensinar e aprender, favorecendo a construção de um conhecimento mais significativo. As metodologias ativas destacam-se como estratégias pedagógicas que rompem com o modelo tradicional de ensino, comumente associado à aprendizagem mecânica, caracterizada pela transmissão de conteúdos e memorização de conceitos. Esse novo modelo de ensino torna o estudante protagonista do processo de ensino-aprendizagem e tem como objetivo promover uma formação mais significativa, participativa, inclusiva e contextualizada.

No ensino de Ciências, a adoção de metodologias ativas possibilita aos estudantes estabelecer relações entre a teoria e a prática, explorando a investigação científica, formulando hipóteses e analisando dados. Esse processo contribui para despertar o interesse e a curiosidade, favorecendo a formação de sujeitos críticos, participativos e investigativos. Conforme Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas estimulam o engajamento dos estudantes, valorizando a aprendizagem por meio da ação, da investigação, e da resolução de problemas.

Ao participarem ativamente das atividades propostas, os estudantes foram estimulados a refletir, questionar, dialogar e construir conhecimentos significativos de forma coletiva. O processo de ensino-aprendizagem ocorre em conjunto entre o educador e educando, sendo construído por meio do diálogo, da interação e da troca de experiências. Nessa perspectiva, ambos assumem papéis ativos na construção do conhecimento, favorecendo uma aprendizagem coletiva, compreendida como um movimento social e interativo, no qual os participantes exploram e aprendem juntos, articulando diferentes perspectivas para a construção de um entendimento mais consistente e significativo (NUNES; NUNES, 2024).

Diante desse cenário, o trabalho caracterizado como relato de experiência, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, tem como objetivo descrever e analisar práticas pedagógicas ativas desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), em uma turma multisseriada dos anos finais do Ensino Fundamental em uma escola pública da rede estadual do município de Alegrete, no Rio Grande do Sul. A



experiência consistiu na aplicação de um jogo didático adaptado do jogo da memória, com a temática “Visita ao Zoológico”, tendo como finalidade promover a compreensão acerca da preservação das espécies, da importância dos zoológicos e de seu papel na conservação da biodiversidade. Além disso, a atividade buscou trabalhar a educação ambiental, abordando aspectos relevantes, como a preservação de espécies ameaçadas de extinção.

O jogo foi elaborado com base em uma visita realizada pelos estudantes ao Zoológico São Braz, no município de Santa Maria, estado do Rio Grande do Sul, de modo que os animais presentes nas cartas correspondiam aos exemplares observados durante a atividade. O uso dessa abordagem favoreceu a diversificação das estratégias pedagógicas e a adaptação dos conteúdos às necessidades da turma e ao seu contexto. Dessa forma, os estudantes construíram conhecimentos de maneira lúdica e participativa, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, dinâmico e contextualizado.

METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, desenvolvido na área de Ciências, no âmbito do PIBID, contando com a participação de sete estudantes de uma turma multisseriada dos anos finais do Ensino Fundamental. A atividade proposta teve como objetivo estimular a participação ativa dos estudantes, a interação social e a troca de conhecimentos, promovendo uma competitividade saudável e fortalecendo a integração entre a turma e as professoras.

A proposta metodológica adotada baseou-se em uma adaptação do jogo da memória, com a temática “Visita ao Zoológico”, elaborada a partir de uma visita realizada pelos estudantes ao Zoológico São Braz, no município de Santa Maria, estado do Rio Grande do Sul. Essa estratégia configurou-se como uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem, ao promover o protagonismo dos estudantes e favorecer a construção de conhecimentos significativos por meio da articulação entre teoria e prática. Para cada espécie de animal a ser observada durante a atividade, foram elaboradas cartas que formavam pares contendo o nome popular e científico correspondente, acompanhados de informações e curiosidades acerca de suas principais características e hábitos. O material foi composto por 15 pares de cartas, incluindo cinco cartas bônus que abordavam conteúdos relacionados à importância dos zoológicos para a preservação de espécies ameaçadas de extinção, bem como aos conceitos de espécies nativas e exóticas. Além disso, foram incluídas cartas com orientações que destacavam a segurança dos estudantes e o cuidado com os animais durante a visita.



A atividade foi desenvolvida de forma coletiva e ao ar livre, no pátio da escola, tornando a experiência mais dinâmica e interativa. Os estudantes organizaram-se em roda, de modo que todos tivessem acesso às cartas. Inicialmente, foi realizada uma contextualização acerca da temática, seguida da explicação das regras do jogo, que consistia em encontrar o par correspondente entre a carta com a imagem do animal e a carta com sua identificação e descrição de características. Caso o aluno não encontrasse o par correto, deveria devolver a carta ao mesmo local, com a imagem voltada para baixo, passando a vez ao próximo participante.

Ao realizarem as associações corretas, os estudantes eram incentivados a apresentar os animais aos colegas, favorecendo a aprendizagem colaborativa e a socialização do conhecimento, além de proporcionar explicações mais aprofundadas sobre as espécies presentes nas cartas. Observou-se que alguns exemplares já faziam parte do repertório dos estudantes, enquanto outros foram apresentados a eles pela primeira vez. A dinâmica exigiu concentração, raciocínio e memória para recordar as cartas reveladas durante a partida. Quando sorteadas, as cartas bônus eram lidas em voz alta, promovendo momentos de diálogo, troca de ideias e reflexão coletiva, sendo posteriormente retiradas do jogo. Esse recurso contribuiu para ampliar as discussões, possibilitando a problematização de conceitos relacionados à preservação ambiental e o papel dos zoológicos na conservação da biodiversidade. Nesse contexto, destaca-se que a proposta favoreceu a criação de um ambiente de interação e aprendizagem, estabelecendo relações entre os conteúdos abordados e o cotidiano dos participantes, o que fortaleceu o senso de pertencimento e incentivou o conhecimento acerca da biodiversidade.

REFERENCIAL TEÓRICO

As metodologias ativas fundamentam-se em concepções pedagógicas que compreendem o estudante como protagonista do processo de aprendizagem, em contraposição aos modelos tradicionais de ensino, caracterizados pela transmissão de conteúdos e pela atribuição de um papel predominantemente passivo ao aluno. Em contraste com essa abordagem, a adoção de metodologias ativas favorece a participação efetiva dos estudantes, que passam a atuar de forma colaborativa com o professor na construção do conhecimento. De acordo com Bacich e Moran (2018), aprender ativamente implica envolver-se em experiências significativas, nas quais o estudante participa, questiona, experimenta e reflete, contribuindo para tornar o processo educativo mais dinâmico e eficaz.



Essa abordagem está alinhada às transformações contemporâneas no campo educacional, que demandam práticas pedagógicas mais flexíveis e centradas no desenvolvimento integral do sujeito, preparando-o para o exercício da cidadania. Segundo Libâneo (2017), o ensino deve promover não apenas a compreensão de conteúdos teóricos, mas também o desenvolvimento de capacidades cognitivas e sociais que possibilitem ao estudante compreender e atuar criticamente na realidade em que está inserido.

Nesse sentido, as metodologias ativas contribuem para a constituição de um ambiente educacional mais participativo e significativo, ao posicionarem o estudante como protagonista do processo de aprendizagem e ao incentivarem a colaboração, a autonomia e o envolvimento nas atividades. Assim, o uso de metodologias ativas favorece o desenvolvimento do protagonismo e do pensamento crítico, fortalecendo a participação dos estudantes na construção do conhecimento. (SATO; GUÉRIOS; FERREIRA, 2025).

Atividades contextualizadas e lúdicas, como os jogos didáticos, mostram-se particularmente eficazes nesse processo, pois favorecem a conexão entre o conteúdo teórico e o cotidiano dos alunos, tornando o aprendizado mais concreto e relevante. O uso de jogos no contexto educacional é amplamente discutido, a utilização de jogos didáticos, contribui para tornar as aulas mais dinâmicas e significativas, favorecendo a participação ativa dos estudantes e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Ao utilizar atividades lúdicas, o professor estimula a colaboração, a resolução de problemas e o interesse pelos conteúdos trabalhados. Nesse sentido, “o jogo didático constitui uma ferramenta valiosa para dinamizar o ensino e promover uma aprendizagem significativa, estimulando a participação, a colaboração e a resolução de problemas pelos estudantes” (ALMEIDA RODRIGUES *et al.*, 2025).

Além disso, os jogos didáticos promovem um ambiente educacional mais atrativo, estimulando o interesse dos estudantes e favorecendo sua participação nas atividades propostas. Nessa mesma linha de raciocínio, Alotaibi (2024) destaca que a aprendizagem baseada em jogos apresenta efeitos de moderados a elevados no desenvolvimento cognitivo, motivacional e no engajamento das crianças. O jogo, portanto, não se configura apenas como uma atividade recreativa, mas como um importante instrumento pedagógico, capaz de contribuir para o desenvolvimento do pensamento lógico, da autonomia e da resolução de problemas, possibilitando que os estudantes aprendam de forma lúdica e significativa.

Complementando essa visão, a reflexão mediada pelo diálogo possibilita ao estudante compreender a realidade, posicionar-se diante dela e atribuir maior significado aos conhecimentos construídos (LIBÂNEO, 2017). Para o autor, o aprendizado torna-se mais



significativo quando ocorre por meio da interação entre os sujeitos, com a partilha de experiências e a construção coletiva de sentidos. Dessa forma, torna-se necessário repensar as práticas pedagógicas tradicionais, considerando a diversidade de realidades, interesses e vivências dos estudantes, bem como seus contextos sociais e culturais.

Cabe ressaltar que nem todos os estudantes apresentam o mesmo nível de engajamento ou as mesmas condições de aprendizagem, o que exige do professor a adoção de estratégias pedagógicas diversificadas e inclusivas, capazes de favorecer a participação de todos. Nesse contexto, as metodologias ativas apresentam-se como alternativas eficazes para promover maior comprometimento dos estudantes, especialmente daqueles que demonstram desinteresse pelas práticas convencionais de ensino ou que não se sentem motivados pelos conteúdos apresentados. Ao considerar os interesses pessoais dos estudantes e suas experiências cotidianas, essas abordagens contribuem para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e contextualizado.

No âmbito da educação ambiental, a adoção de práticas pedagógicas críticas e reflexivas mostra-se fundamental para a formação de sujeitos conscientes e comprometidos com a sustentabilidade. Nesse contexto, a educação desempenha um papel essencial na construção de uma sociedade mais justa e igualitária, sendo compreendida como um direito e instrumento indispensável para a transformação social, capaz de romper ciclos de desigualdade e promover a cidadania (ALVES; BON TEMPO; OLIVEIRA, 2024).

Além disso, Saviani (2008) destaca a importância de uma educação que articule teoria e prática, permitindo ao aluno não apenas compreender a realidade, mas também transformá-la. Essa concepção reforça a necessidade de práticas pedagógicas que integrem conhecimento científico e vivência cotidiana, como ocorre na utilização de metodologias ativas associadas a jogos didáticos no ensino de Ciências. Nessa perspectiva, o ensino deve estimular a reflexão sobre as questões ambientais, incentivando os estudantes a compreenderem seu papel na preservação do meio ambiente e na construção de uma sociedade mais sustentável.

Assim, a articulação entre metodologias ativas, jogos didáticos e educação ambiental configura-se como uma estratégia pedagógica relevante no ensino de Ciências, uma vez que favorece o desenvolvimento cognitivo, social e crítico dos alunos. Ao integrar diferentes abordagens e considerar o contexto e as experiências dos estudantes, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais significativo e alinhado às demandas contemporâneas da educação, contribuindo para a formação de sujeitos críticos, conscientes e comprometidos com a transformação social e com a preservação do meio ambiente.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados observados evidenciaram um elevado nível de participação e engajamento dos estudantes durante a realização da atividade. Verificou-se que eles demonstraram interesse pelos conteúdos abordados, contribuindo ativamente nas discussões e apresentando maior compreensão sobre a relevância da preservação das espécies e do papel desempenhado pelos zoológicos na conservação da biodiversidade. Destaca-se, ainda, o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a autonomia na execução do jogo, a capacidade de resolução de problemas e o aprimoramento do raciocínio lógico e da argumentação, tanto em nível individual quanto coletivo.

Os estudantes mantiveram-se atentos e concentrados ao longo da atividade, empenhando-se em recordar os locais onde as cartas estavam posicionadas a fim de formar os pares correspondentes. A proposta também favoreceu o protagonismo individual, ao estimular a interação e troca de conhecimentos entre os participantes, especialmente nos momentos em que eram encontradas as cartas bônus, que abordavam temas relacionados às espécies exóticas invasoras, à proteção dos animais e ao papel dos zoológicos na pesquisa científica e educação ambiental. Tais situações possibilitaram a socialização de ideias e experiências, permitindo que cada estudante expressasse suas percepções acerca dos conteúdos trabalhados.

No âmbito cognitivo, verificou-se o desenvolvimento de habilidades como atenção e memória, uma vez que os alunos precisavam estabelecer associações e recordar informações quanto às posições das cartas durante a dinâmica. Esses achados corroboram os estudos de Kishimoto (2011) e Piaget (1998), que destacam o potencial dos jogos didáticos no desenvolvimento intelectual e na aprendizagem significativa.

Além disso, a atividade favoreceu a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento da oralidade, aspectos destacados por Bacich e Moran (2018) como centrais nas metodologias ativas. Os resultados também indicam que a proposta contribuiu para a sensibilização ambiental dos estudantes, alinhando-se às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), ao promover uma aprendizagem flexível, acessível e de fácil compreensão.

De modo geral, os alunos demonstraram atenção às orientações acerca da dinâmica e participaram ativamente de todas as etapas da atividade, evidenciando a importância e a eficácia do uso de metodologias ativas no ensino de Ciências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



O trabalho teve como objetivo descrever e analisar práticas pedagógicas ativas desenvolvidas no âmbito do PIBID, em uma turma multisseriada dos anos finais do Ensino Fundamental. A partir dos resultados obtidos, conclui-se que o uso de metodologias ativas, por meio de um jogo didático adaptado do jogo da memória, mostrou-se uma estratégia pedagógica eficaz no ensino de Ciências. A atividade desenvolvida proporcionou uma aprendizagem significativa ao integrar ludicidade, interação social, diálogo e reflexão, garantindo espaço de participação e expressão para todos os participantes envolvidos na dinâmica. Essa abordagem, além de contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico, favoreceu a compreensão dos conteúdos teóricos abordados, fortalecendo a construção coletiva de conhecimentos e reconhecendo os estudantes como protagonistas do processo de ensino-aprendizagem, e não como meros receptores de informações.

A experiência também evidenciou o potencial dos jogos didáticos como recursos pedagógicos capazes de promover o protagonismo discente, a aprendizagem colaborativa e a formação de uma consciência socioambiental. Dessa forma, reforça-se a importância da adoção de metodologias ativas no contexto escolar, especialmente no trabalho com temáticas ambientais, contribuindo para a formação de estudantes críticos, participativos e comprometidos com a preservação da biodiversidade. Além disso, a adoção de estratégias interativas possibilita a aproximação entre o conhecimento científico e o cotidiano dos estudantes, o que fortaleceu o senso de pertencimento e tornou o processo educativo mais relevante, significativo e contextualizado.

No que se refere à formação inicial docente, a prática desenvolvida mostrou-se fundamental para o desenvolvimento de competências pedagógicas, possibilitando ao licenciando compreender o funcionamento da escola e as dinâmicas da sala de aula, bem como articular teoria e prática, ampliando sua compreensão acerca da profissão docente e de seu papel na formação científica dos estudantes.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) pelas bolsas concedidas através da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

REFERÊNCIAS



ALMEIDA RODRIGUES, M. E.; SILVA FERNANDES, I. M.; SILVA NERY, M. G.; BRITO SILVA, N. M. Dizimando o ensino: desenvolvimento de jogo didático. **Anais do Seminário Interdisciplinar em Ensino, Extensão e Pesquisa**, v. 6, 2025.

ALOTAIBI, M. S. Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. **Frontiers in Psychology**, v. 15, 2024.

ALVES, S. A. C.; BON TEMPO, M. M.; OLIVEIRA, M. A. de. A remição pela leitura: a educação como um instrumento de transformação social no contexto prisional. **Pensares em Revista**, n. 30, p. 43-67, 2024.

BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: **Penso Editora**, 2018. p. 1–25.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular, BNCC. Brasília: **MEC**, 2018.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: **Cortez**, 2011.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 2. ed. São Paulo: **Cortez Editora**, 2017.

NUNES, A. V.; NUNES, Y. A. S. Aprendizagem colaborativa no contexto do ensino por meio da motivação, participação ativa e interativa entre alunos. **Prefeitura Municipal de Nova Olímpia**, 2024.

PIAGET, J. Psicologia e pedagogia. 9. ed. Rio de Janeiro: **Forense Universitária**, 1998.

SATO, R. Keiko; GUÉRIOS, E.; FERREIRA, J. de Lima. Metodologias ativas: tipos, conceitos e contribuições para a educação. **Revista Cocar**, v. 23, n. 41, 2025.

SAVIANI, D. A pedagogia no Brasil: história e teoria. Campinas: **Autores Associados**, 2008.

