

Metodologias ativas de aprendizagem para o Ensino Superior

Fabiana Marques Costa
Ana Claudia Loureiro

A presente pesquisa versa sobre metodologias ativas de aprendizagem em situações de educação presencial e a distância no âmbito do Ensino Superior. Parte das reflexões sobre as mudanças ocorridas nos modos de ensinar e aprender, frente à toda revolução tecnológica ocorrida nestes últimos 30 anos, reforça a importância do planejamento pedagógico que prioriza um ensino centrado no aprendiz. Mediante o modelo adotado pela Universidade Virtual do Estado de São Paulo - UNIVESP, que prioriza o aluno como protagonista de seu conhecimento, a aprendizagem colaborativa e o aprender fazendo, com o uso da Aprendizagem Baseada em Problemas e Projetos (ABPP), observou-se a necessidade de sistematizar metodologias ativas e recursos que pudessem ser utilizados como subsídios aos Projetos Integradores (PI), desenvolvidos pelas turmas dos cursos de Engenharia e Licenciatura.

Com isso, o objetivo desta pesquisa foi elencar metodologias ativas que pudessem ser utilizadas como estratégias de aprendizagem e construção de conhecimento, com o intuito de ampliar a visão e gerar ideias criativas e inovadoras, para a solução de problemas reais e complexos da sociedade.

Como desafio, foi apresentado aos mediadores diversas metodologias de ensino e recursos que pudessem tornar o estudante um sujeito ativo, colocando-o no centro do processo de aprendizagem. Assim, entre os anos de 2014 e 2017, foram realizados estudos e pesquisas por meio de levantamento bibliográfico em busca de metodologias que pudessem resultar em estratégias de ensino-aprendizagem, para auxiliar mediadores e alunos nesse processo. Partindo desse levantamento, construiu-se uma base de conhecimento ao longo desses anos, que foi compartilhada gradativamente com mediadores e alunos.

Como resultado foi elaborada uma sistematização contendo uma compilação de 30 metodologias ativas com as respectivas descrições de uso, tais como: Design Thinking, Flipped Classroom, Tech Back, Storytelling, Role Play, Simulação, Jogos, Mentoria, Seis chapéus do pensamento, Entrevistas, Dinâmicas de grupo, Estudo de casos ou cenário, Discussão de grupo, entre outras. Para complementar foram reunidos recursos, como: História em Quadrinhos, TV, Rádio, Cinema, Música, Teatro, Artes visuais, entre outros.

Essa sistematização auxiliou mais de 600 projetos integradores sobre os mais diversos temas, com o envolvimento aproximado de 2000 alunos, entre os cursos de Engenharia e Licenciatura.

Observou-se que a medida em que os mediadores apropriaram-se das estratégias ativas de aprendizagem, a qualidade das soluções para problemas reais tornaram-se mais criativas e inovadoras em cada contexto dos cursos. Foi possível com a vivência nos projetos, com o levantamento bibliográfico e com os estudos efetuados, sistematizar metodologias ativas, compartilhá-las e implementá-las para cada necessidade, além de tornar os mediadores e estudantes mais críticos de seu próprio processo de aprender e ensinar.

Essa seleção é apenas um ponto de partida para investigações futuras, visando estratégias de ensino inovadoras que motivem tanto os estudantes a aprender de forma significativa, quanto os educadores a manterem-se motivados e preparados para o uso de metodologias ativas de aprendizagem.

Referências bibliográficas

Alves, F. (2016). *Design de Aprendizagem com o uso de canvas: Trahemtem*. São Paulo: DVS Editora.

Araújo, U. F., & Sastre, G. (2009). *Aprendizagem Baseada em Problemas no Ensino Superior*. São Paulo: Editora Summus.

Bacich, L.; Neto, A. T., & Trevisani, F. M. (2015) *Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação*. Porto Alegre: Penso.

Bender, W. N. (2014). *Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação diferenciada para o Século XXI*. Porto Alegre: Penso.

Cavalcanti, C. C., & Filatro, A. (2016). *Design Thinking na educação presencial, a distância e corporativa*. São Paulo: Saraiva.

Horn, M. B. (2015). *Blended: Usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação*. Porto Alegre: Penso.

Mazur, E. (2015). *Peer Instruction: a revolução da aprendizagem ativa*. Porto Alegre: Penso.

Munhoz, A. S. (2015). *ABP. Aprendizagem Baseada em Problemas: Ferramenta de Apoio ao Docente no Processo de Ensino e Aprendizagem*. São Paulo: Cengage Learning.