



FACULDADE DE TECNOLOGIA, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO

Graduação

GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

Metodologias Ativas na Educação: O teatro como possibilidade de aplicação no ensino infantil.

Maria Clara Monteiro de Oliveira
Marcio Tadeu Girotti (Orientador)

RESUMO

Diante das inúmeras novidades ocorridas na sociedade, a escola também, sentiu a necessidade de mudanças para que o estudo pudesse ser trabalhado de forma significativa e efetiva, acompanhando as modernidades tecnológicas da atualidade. No cenário em questão, pesquisamos e estudamos sobre as metodologias ativas de aprendizagens, comentadas por filósofos e pedagogos no decorrer do trabalho, em que o objetivo é fazer do aluno personagem principal na construção do seu saber. Incorporar as novas tecnologias, em sala de aula, tornou-se essencial para que os novos métodos de ensino fossem desenvolvidos satisfatoriamente, desenvolvendo o aluno em relação aos aspectos reflexivos, argumentativo, questionadores, num clima de interação e pesquisa, favorecendo o aprendizado. Nesse contexto, observamos as diversas metodologias ativas existentes e, em todas elas, o aluno trabalha, procurando saberes, interagindo, investigando e construindo o seu aprendizado naturalmente e descontraidamente, levando um clima agradável para sala de aula. Assim, o professor transforma-se em orientador e o uso da internet auxilia a pesquisa e a busca de meios de mais conhecimentos. Temos, então, um trabalho diferenciado e colaborativo, em que o aluno é responsável pela aquisição dos seus conhecimentos e resolução de problemas, pois torna-se protagonista na construção do próprio saber.

Palavras-chave: Metodologias ativas. Tecnologia. Protagonismo.

ABSTRACT

In view of the innumerable novelties that occurred in society, the school also felt the need for changes so that the study could be worked on in a meaningful and effective way, following the current technological modernities. In the scenario in question, we researched and studied active learning methodologies, commented on by philosophers and pedagogues during the work, in which the objective is to make the student the main character in the construction of their knowledge. Incorporating new technologies into the classroom has become essential for the new teaching methods to be developed satisfactorily, developing the student in relation to reflective, argumentative, questioning aspects, in an atmosphere of interaction and research, favoring learning. In this context, we observe the various existing active methodologies and, in all of them, the student works, seeking knowledge, interacting, investigating and building his / her learning naturally and relaxed, bringing a pleasant atmosphere to the classroom. Thus, the teacher becomes an advisor and the use of the internet helps research and search for more knowledge. So, we have a differentiated and collaborative work, in which the student is responsible for acquiring his knowledge and solving problems, as he becomes a protagonist in the construction of his own knowledge.

Keywords: Active methodologies. Technology. Protagonism.

Introdução

A educação tem passado por um processo transformador evidente nos dias atuais. Antigamente, os pais mostravam mais autoridade, estando presentes na educação dos filhos. Hoje, os pais passam a responsabilidade de educar para as escolas, culpando, muitas vezes, o professor pelo comportamento inadequado dos alunos.

Sabemos que a sociedade vive em constante mudança. Com isso, a necessidade de um novo perfil de professor é clara. Tornou-se imprescindível que o docente analise sua formação, suas práticas, inovando sempre para que a educação permaneça atraente, interessante e atualizada. Cabe, a ele, frequentemente, refletir, questionar, criticar e argumentar os saberes que estão sendo formados. Dessa forma, o ensino não deverá mais se basear somente nos conteúdos a serem passados que, por sinal, devem ser dominados, totalmente, pelo educador. A conscientização de que a transmissão de conhecimentos é apenas uma das etapas do trabalho a ser desenvolvido é fundamental para o êxito do processo.

As grandes mudanças ocorridas na sociedade e suas modernas tecnologias se tornaram presentes nas escolas, surgindo, como citamos anteriormente, a necessidade de inovar as metodologias e as competências de ensino (BASSALOBRE, 2013) com a finalidade de proporcionar uma aprendizagem satisfatória aos alunos, mudando práticas pedagógicas antigas e resistentes. Professores com novas posturas e muita criatividade para exercer seu papel de educador, trabalhando de forma plena e positiva.

Alunos e professores, muitas vezes, reclamam sobre o desinteresse, a falta de participação, as aulas com poucas dinâmicas e a ausência de estímulo das partes em questão. A partir da realidade evidente, começamos a falar em metodologias ativas, levando a uma nova maneira do docente trabalhar, usando seu lado criativo nas práticas pedagógicas, trabalhando, continuamente, o protagonismo dos alunos e, assim, eles buscarão o próprio saber de forma autônoma, porém, sempre orientados pelo professor.

John Dewey, pedagogo norte-americano, com a teoria Escola Nova, foi contrário à educação tradicional, mostrando foco no aluno como sujeito do processo, levando em conta seus conhecimentos prévios, sua bagagem (DEWEY, 2020).

Às metodologias ativas colocam o aluno como centro das ações educativas e o conhecimento é construído, tendo, como base, a colaboração e a interação na classe.

No trabalho em questão, iremos abordar a educação tradicional e conteudista com as novas práticas pedagógicas do ensino, refletindo sobre a importância das metodologias ativas na educação, através de levantamentos bibliográficos.

1 O que são Metodologias Ativas?

Metodologias ativas de aprendizagem é um processo amplo que possui como principal característica a inserção do aluno, estudante como agente principal responsável pela sua aprendizagem, comprometendo-se com o seu aprendizado. (METODOLOGIA, 2020).

O advento da informatização provocou diversas mudanças na maneira como interagimos com o mundo, alterando aspectos como relações políticas, econômicas e sociais. E como parte essencial para o funcionamento da sociedade, a educação

também apresentou grande evolução, principalmente com a utilização de metodologias ativas da sociedade (PINTO, 2020).

Depois de séculos de ensino estagnado, presenciamos investimentos nas formas de aprendizado, gerando vários impactos positivos para os docentes e discentes.

O modelo mais conhecido e praticado nas instituições de ensino, é aquele em que o aluno acompanha a matéria lecionada pelo professor por meio de aulas expositivas, com aplicação de avaliações e trabalhos. Esse método é conhecido como passivo, pois, nele, o docente é o protagonista da educação.

Na metodologia ativa, o aluno é personagem principal e o maior responsável pelo processo de aprendizagem. O objetivo maior desse modelo de ensino é incentivar a comunidade acadêmica a desenvolver a capacidade de absorção de conteúdos de maneira autônoma e participativa. Essa ideia surgiu no século XX, por Piaget, um pensador que defendia novos métodos de educação. A palavra ativa vem para contrapor ao ensino passivo, método tradicional em que o professor ensina e o aluno aprende. Na metodologia ativa, o aluno é o protagonista, como já falamos anteriormente, com autonomia para participar do seu processo de aprendizagem buscando meios para adquirir conhecimentos. Dessa forma, o aluno crescerá de forma plena como pessoa, como profissional e cidadão, desenvolvendo outras habilidades, fortalecendo a capacidade de pensar, avaliar e interpretar antes de absorver os conteúdos, entendendo melhor o contexto de cada situação. Estimula-se, então, o senso crítico do estudante em relação ao mundo que vive, formando pessoas mais criativas, inovadora com o desejo de ir além, analisando, buscando alternativas e oferecendo soluções, participando, ativamente, do processo de ensinoaprendizagem.

O professor deixa de ser o único detentor do conhecimento para se tornar um facilitador. Sua função é de mediador entre o conhecimento e os alunos, estimulando, interagindo e ajudando nas dificuldades

O ensino tradicional se tornou obsoleto com o passar do tempo. Para atrair a atenção dos estudantes, na atualidade, é preciso mudar essa dinâmica, colocando-os como centro do processo, envolvendo-os de forma participativa e criativa (PINTO, 2020).

Observando, então o pensamento do professor Diego, verifica-se que as metodologias ativas auxiliam para mudar o cenário das salas-de-aula, onde, antes, o aluno, passivamente, ouvia e o professor ensinava com aulas expositivas e isso criava uma barreira entre o ensino e o desenvolvimento do aprendiz, sua autonomia, criatividade, oportunidades de opinar, entre tantas formas que auxiliariam para que o processo de ensino-aprendizagem fosse mais eficaz e agradável para a criança. Agora, o aluno, de forma participativa, procura seu próprio saber, orientado pelo educador e ajudado pela tecnologia que facilita as pesquisas, aprendendo descontraidamente e com muita interação.

1.1 Metodologias Ativas segundo John Dewey

John Dewey, filósofo e pedagogo norte-americano que com a teoria Escola Nova, contrapôs ao sistema tradicional de educação, propondo um modelo de ensino-aprendizagem focado no aluno como sujeito do processo. Assim, a aprendizagem partiria da problematização dos conhecimentos prévios dos alunos, trabalhando metodologias ativas.

Dewey comenta sobre a necessidade de valorizar a capacidade de pensar do aluno, de prepará-lo para questionar a realidade, de unir teoria e prática, de problematizar. Dessa forma, ele influenciou educadores de várias partes do mundo. No Brasil, colocou a atividade prática e a democracia como importantes ingredientes na educação. As ideias só tem importância desde que sirvam de instrumentos para resolução de problemas reais. Na Pedagogia, um de seus principais objetivos é educar a criança como um todo. O que importa é o crescimento físico, emocional e intelectual (FERRARI, 2008).

O princípio é de que os alunos aprendam melhor, realizando tarefas associadas aos conteúdos ensinados. Atividades manuais e criativas ganharam destaque no currículo e as crianças passaram a ser estimuladas a experimentar e pensar por si mesmas. Nesse contexto, a democracia ganha peso, por ser ordem política que, permite o maior desenvolvimento dos indivíduos, no papel de decidir, em conjunto, o destino do grupo a que pertencem. Dewey defendia a democracia no campo institucional e, também, no interior das escolas. Seu objetivo era estreitar a relação

entre teoria e prática na escola. Para o filósofo e pedagogo, o conhecimento é construído de consensos através de discussões coletivas e compartilhamento de experiências. Dessa maneira, a escola deve proporcionar práticas conjuntas e promover situações de cooperação, em vez de trabalhar de forma isolada. Dewey chamou a atenção para a capacidade de pensar dos alunos, conversando e trocando ideias, sentimentos, experiências sobre situações do dia a dia. Em outras palavras, o objetivo da escola deveria ser ensinar a criança a viver no mundo. O aprendizado se dá, quando os alunos são colocados diante de problemas reais. Segundo o filósofo, a educação é uma constante reconstrução da experiência, de forma a dar-lhe, cada vez mais, sentido e a habilitar as novas gerações a responder aos desafios da sociedade. Educar é mais do que reproduzir conhecimentos, incentivando o desejo de desenvolvimento contínuo, preparando pessoas para transformar algo.

Segundo Dewey (2008), a experiência educativa é reflexiva, resultado em novos conhecimentos. Ela deve seguir alguns pontos essenciais como o de que o aluno esteja numa verdadeira situação de experimentação, que a atividade o interesse, que haja problema a resolver, que ele possui os conhecimentos para agir diante da situação e que tenha a chance de testar suas ideias. A reflexão e a ação devem estar juntas, pois são partes de um todo indivisível. Ele acreditava que só a inteligência dá a capacidade de modificar o ambiente ao seu redor.

A filosofia deweyana remete a uma prática docente baseada na liberdade do aluno para elaborar as próprias certezas, os próprios conhecimentos, as próprias regras morais. O professor sempre deverá apresentar conteúdos escolares na forma de questões ou problemas e jamais dar respostas ou soluções prontas. Deve usar procedimentos que façam os alunos pensarem e elaborarem seus próprios conceitos para depois confrontar com conhecimentos sistematizados (FERRARI, 2008).

Ao analisar o pensamento do filósofo John Dewey, é possível verificar que suas palavras em relação às metodologias ativas possuem pontos em comum com as expressões do professor Diego, pois o foco é o aluno como sujeito do processo de ensino-aprendizagem, como protagonista do seu saber, pesquisando, descobrindo e compartilhando experiências de forma cooperativa e intuitiva.

O filósofo vê os conhecimentos prévios dos alunos como ponto de partida para trabalhos as diversas metodologias, alcançando os conhecimentos dos alunos e

procurando educá-los em todos os âmbitos. Trabalhar dessa forma parece ser muito positivo ao aluno, considerando tudo o que ele já aprendeu em sua vida para que ele se desenvolva plenamente somando o que já sabe com o que aprenderá ao decorrer das metodologias propostas.

O trabalho do professor será efetuado com a finalidade de desenvolver o lado crítico e questionamento do estudante de forma livre e democrática.

A partir do momento que se dá liberdade para se aprender e pesquisar aprofundamentos dos conhecimentos, com o auxílio da internet, mudamos o cenário tradicional da escola, transformando num âmbito de aprendizado dinâmico, interessante, estimulando o educando a investigar, argumentar, e achar respostas para suas indagações.

O aprendizado não será somente teórico, mas, também, haverá práticas daquilo que foi lecionado com metodologias diversificadas para que o interesse de todos permaneça presente.

1.2 Metodologias Ativas segundo Moran

José Moran, nascido em Vigo, na Espanha, e naturalizado brasileiro em 1988, filósofo e professor da Universidade de São Paulo e pesquisador de mudanças na educação, vê a tecnologia atual como uma forma de integração de todos os espaços e tempos. O processo de ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o mundo físico e digital.

Moran é autor de diversos livros sobre Pedagogia e inovação. O mais recente é “Metodologias ativas para uma educação inovadora”, em que explica de forma clara e objetiva o tema. Segundo o filósofo “existe uma clara consciência em relação ao esgotamento do modelo antigo, seja na Educação Básica ou Ensino Superior”. (DESAFIOS, 2018)

Moran (2017), afirma que o principal objetivo das metodologias ativas é incentivar os alunos para que aprendam de forma autônoma e participativa, a partir de problemas e situações reais. A proposta é que o estudante esteja no centro do processo de aprendizagem, participando ativamente e sendo responsável pela construção de conhecimento.

As metodologias ativas favorecem para a autonomia, senso crítico, raciocínio lógico, criatividade, flexibilidade, empatia, protagonismo e confiança dos alunos.

(FERRARI, 2008)

De acordo com textos pesquisados, para José Moran, a transformação da escola depende de mudanças de mentalidade, da disposição para ter lideranças que conciliem o empreendedorismo com humanização, encontrando caminhos e exemplos adequados, trabalhando a formação de todos da equipe pedagógica para as demandas da educação deste século. Esse caminho não é simples, afinal, o filósofo esperava essa resolução no ano 2.000. Para ele, estamos atrasados.

Na entrevista feita pelo professor Roberto ao filósofo Moran, referência nos estudos das metodologias ativas, o entrevistado defende a escola como um ambiente, de trocas, de resultados e de pesquisa (METODOLOGIAS ATIVAS UNISUL, 2017). Leia alguns trechos de sua fala:

- A importância do desenvolvimento dos professores é fundamental que o ele trabalhe e se envolva com as metodologias ativas para que o aluno não seja passivo. Ele deverá caminhar por sua conta, mas com orientações do professor.
- Tecnologias digitais servem como apoio para as pesquisas. O professor não precisa ensinar tudo, pois o aluno tem ferramentas para pesquisar.
- A metodologia ativa muda a questão de que o professor dê tudo pronto para o aluno, preocupando-se com o conteúdo, pois ele se envolve com aulas e procura seu conhecimento.
- O planejamento do professor deve ser mais flexível, aberto, negociável com os alunos, adequando-se quando necessário.
- Deve-se aproveitar trabalho com narrativas, jogos, vídeos, discussões, sínteses e análises, sempre com preocupação com manter o estímulo e o interesse dos alunos.

Como sabemos, Dewey é referência quando tratamos de Metodologias ativas. Durante a entrevista, fica evidente que a principal preocupação do filósofo é que o ensino-aprendizagem aconteça de forma efetiva e satisfatória preparando o aluno para o mundo e para a vida, desenvolvendo o lado crítico, questionado e reflexivo. Esclarece que os objetivos das metodologias ativas poderão ser alcançados através de aulas diferenciadas em que o aluno deixa de aprender passivamente os conteúdos

das matérias, com suas aulas expositivas, para se tornar sujeito principal para adquirir conhecimentos.

As metodologias ativas tem, como aliado essencial, a tecnologia, a internet, facilitando, como fonte, em que pesquisas serão feitas pelos próprios alunos deixando um fácil acesso para aprofundar seus conhecimentos.

O professor será mediador, orientador em sala de aula, mostrando caminhos, dando alternativas nos desenvolvimentos dos trabalhos. Deve ser criativo e procurando inovar sempre utilizando inúmeros recursos como músicas, jogos, teatros entre outros. O importante é que o estímulo e o interesse permaneça presente num clima de interação, cooperação, aprendendo de maneira dinâmica, preparando para o mundo.

1.3 Exemplos de Métodos

Temos metodologias participativas:

a) Metodologias baseadas em projetos: faz com que os alunos adquiram conhecimento por meio da solução colaborativa de desafios.

O aluno precisa se esforçar para explorar as soluções possíveis dentro de um contexto específico, utilizando a tecnologia ou outros recursos disponíveis, desenvolvendo um perfil investigativo e crítico diante de alguma situação. Os alunos buscam o conhecimento por si mesmo. O educador auxilia com feedback nos projetos, mostrando os erros e acertos.

b) Aprendizagem baseada em problemas: tem como propósito tornar o aluno capaz de construir o aprendizado conceitual, procedimental e atitudinal por meio de problemas propostos que o expõe à situações motivadores e o prepara para o mundo do trabalho. Ela é baseada na parte teórica da resolução dos casos.

c) Aprendizagem baseada no Estudo de Caso: Oferece aos estudantes a oportunidade de direcionar sua própria aprendizagem enquanto exploram seus conhecimentos em situações relativamente complexas. Ela é baseada em problemas.

São relatos de situações do mundo real, apresentados aos estudantes com a finalidade de ensiná-los, preparando-os para resolução de problemas reais.

d) Aprendizagem entre pares e times: trata da formação de equipes dentro de determinada turma para que o aprendizado seja forte em conjunto e haja compartilhamento de ideias.

Seja em um estudo de caso ou em um projeto, é possível que os alunos resolvam os desafios e trabalhem juntos, o que pode ser benéfico na busca pelo conhecimento. Afinal, com a ajuda muita, se pode aprender e ensinar ao mesmo tempo, formando pensamento crítico, que é construído por meio de discussões embasadas e levando em consideração opiniões divergentes. (PINTO, 2020).

2 Exemplos de Métodos:

2.1 Metodologias baseadas em projetos

A metodologia baseada em projetos faz com que os alunos adquiram conhecimentos por meio da colaborativa de desafios. O aluno precisa se esforçar para explorar as soluções possíveis dentro de um contexto específico, utilizando a tecnologia ou outros recursos disponíveis, desenvolvendo um papel investigativo e crítico diante de alguma situação. Os alunos buscam o saber por si mesmos. O educador auxilia com feedback nos projetos, mostrando erros e acertos e não deverá expor toda metodologia a ser trabalhada, dando autonomia aos alunos para desenvolverem suas competências e habilidades (PINTO, 2020).

Segundo Pinto (2020) a aprendizagem baseada em projetos é uma técnica moderna que tem ajudado instituições de ensino e professores a enfrentar de forma eficiente, os desafios da gestão educacional da atualidade. Focada nas vivências práticas, leva a uma maior participação dos alunos durante o processo de ensino aprendizagem. É possível criar experiências, em sala de aula, mais envolventes, duradouras e que gerem de fato, impactos positivos na vida dos estudantes, contribuindo para desenvolver habilidades úteis e necessárias ao mercado atual.

Exemplo do uso de aprendizagem baseada em projetos para o ensino médio (PINTO, 2020):

2º Ano do ensino médio: Como as plantas crescem?

Será desenvolvida uma apresentação de uma hora para as turmas do Ensino Fundamental II, celebrando a chegada a primavera. Várias turmas estudarão

diferentes aspectos da estação. Nossa turma trabalhará com o desenvolvimento das plantas na primavera.

Questões matrizes: Informações que precisamos encontrar como a vida de uma planta e a importância das mudanças ocorrerem na primavera.

Tarefas a serem cumpridas:

- Trabalhos em grupos para identificar e descreverem os estágios da vida da planta, definindo-os.
- A aparência das plantas nos diversos estágios.
- Os acontecimentos ocorrido nos estágios.

Recursos: Os estudantes precisarão ter acesso a computadores com ferramentas para slides, vídeos e câmeras. Websites com informações confiáveis sobre a vida das plantas.

Artefatos previstos:

- Resumo de uma página para cada estágio da vida da planta, ilustrado por imagens ou vídeos, mostrando cada fase.
- Vídeo acelerado, mostrando a planta crescendo.
- Apresentação organizada, com slides resumindo os estágios.

Benefícios dessa metodologia: São atividades dinâmicas e interessantes, fazendo do aluno agente ativo do aprendizado, ajudando, também, a melhorar o índice de frequência e a disciplina dos estudantes.

Leva ao uso das tecnologias desenvolvendo habilidades e competências para o mundo do trabalho futuramente.

Fica evidente que os métodos explicados que vimos e os próximos, são formas de levar os alunos ao conhecimento de forma inovadora, criativa e interessante. Com a aprendizagem baseada em projetos o aluno procura conhecimentos por meio de investigações, pesquisas, contando com as tecnologias atuais para que seu trabalho seja efetuado de forma satisfatória. O mundo está focado nas redes sociais e, colocar o aluno livre, para manusear equipamentos e navegar na internet, com a finalidade de aprender e pesquisar conhecimentos, de forma crítica e responsável, é extremamente positivo para o desenvolvimento de competências e habilidades que serão úteis ao decorrer da vida do aluno. O aluno deve mostrar na prática seu aprendizado, como apresentações geralmente em grupos.

2.2 Metodologias baseadas em problemas

Tem como propósito tornar o aluno capaz de construir o aprendizado conceitual, procedimental e atitudinal por meio de problemas propostos que o expõe à situações motivadoras e o prepara para o mundo do trabalho. Enquanto a metodologia baseada em projetos trabalha com a prática, a metodologia baseada em problemas trabalha na parte teórica da resolução dos casos (PINTO, 2020).

A aprendizagem baseada em problemas segue os itens abaixo (APRENDIZAGEM, 2020):

Formulação do problema:

- Reconhecer assuntos em potencial.
- Levantar conexões e definir espaços dos problemas.
- Formular perguntas específicas.
- Definir e especificar o foco.

Resolução do problema:

a) Obter referências e fontes adicionais: Apresentado o problema, o aluno precisará encontrar informações para ultrapassar lacunas identificadas no mesmo.

O que é necessário saber? As questões apresentadas servirão de guia para pesquisa, o qual inclui textos, internet, informações técnicas, entre vistas, conjunto de dados entre outros. A internet é essencial para o desenvolvimento da etapa em questão.

Fontes impéricas: São observações registradas, sem qualquer análise. São dados que, depois, são elaborados e verificados para obter conclusões.

Fontes científicas: São relatórios científicos construídos através de relações conceituais.

b) Projetar e conduzir investigações: Partindo da questão “O que devemos fazer?”, o aluno formaliza uma série de iniciativas a serem desenvolvidas, fórmula e testa hipóteses e soluções possíveis. Será necessário o desenvolvimento de pesquisas que poderão ser laborativas, de campo ou computadores. Podem ser pesquisados bancos de dados, conduzir entrevistas com especialistas e recolher ideias da leitura e pesquisa bibliográfica. A prática pode favorecer um novo ponto de vista, justificável e testável.

c) **Discussão do problema:** Fase essencial para completar a pesquisa. As conclusões científicas estão sujeitas à críticas abertas e debates. Trata-se de um processo importante para a criação e aceitação do conhecimento novo. É necessário sintetizar as análises e relatórios de modo a persuadir os destinatários.

Para terminar o trabalho proposto, apresentar conclusões da investigação (oralmente e por escrito), desenvolver análises ou relatórios para persuadir os destinatários e conduzir debates de pontos de vistas ou resultados opostos (discussão do caso e processo de persuasão).

Como observamos, metodologia baseada em problemas também leva à pesquisa, colocando a internet como ponto importante para o desenvolvimento do trabalho, buscando fontes, dados, criando relatórios relacionados ao problema proposto. O aluno pode trabalhar com pesquisas, bibliografias e, após reunir todo material necessário ocorrerá discussões, em grupos, para soluções do problema. Trata-se de uma forma de aprendizagem interessante em que o aluno também desenvolve seus conhecimentos, porém somente na teoria, porque a prática não entra nesse processo.

2.3 Metodologias baseadas no estudo de caso

Metodologia que oferece aos estudantes a oportunidade de direcionar sua própria aprendizagem, enquanto exploram seus conhecimentos em situações relativamente complexas. Metodologia baseada em problemas. São relatos de situações do mundo real, apresentadas aos estudantes com a finalidade de ensiná-las, preparando-os para resolução de problemas reais. (PINTO, 2020).

Estudo de casos como abordagem de ensino, trata-se de uma abordagem de ensino, como falamos acima, baseada em situações de contexto real e são importantes para desenvolver competências e habilidades relativas à resolução de problemas, à tomada de decisão, à capacidade de argumentação e ao trabalho efetivo em equipe. Tem o potencial de trazer, ao contexto real, conceitos que podem ser abstratos ou desconexos, caso sejam abordados apenas teoricamente e isoladamente. Pressupõe a participação ativa do estudante na resolução de questões relativas ao caso em questão, normalmente, em um ambiente colaborativo com Deus pares. Apesar de poder ser resolvido individualmente uma das riquezas dessa

abordagem de ensino é a interação pedagógica que promove mudanças significativas na sala de aula. Trata-se de uma abordagem ativa e colaborativa, que promove o desenvolvimento da autonomia e da metacognição, quando conduzida de forma apropriada (SPRICIGO, 2014).

É importante ressaltar que os casos são construídos em torno de objetivos de aprendizagem (habilidades e competências), que se pretende desenvolver e são seguidas de questões que deverão ser respondidas pelos alunos que analisarão os saberes necessários para a resolução do caso, pesquisando e discutindo, em pequenos grupos para finalizar o trabalho.

Assim como a aprendizagem baseada em projetos e em problemas, a metodologia no estudo de caso também dá autonomia para o estudante construir seu saber e, esse fato, é essencial para ensino aprendizagem da atualidade, pois o mundo mudou e a educação também, sendo necessário novas formas de ensino para despertar o interesse dos estudantes que já não demonstram estímulo pela educação antiga e passiva.

Nesse tipo de aprendizagem, situações reais, seus problemas entram em cena. Os alunos trabalham para resolução deles, interagindo e trabalhando em grupos. A colaboração é fator importante para a realização do processo.

2.4 Metodologia baseada em pares e times

Trata-se de uma metodologia que trata da formação de equipe dentro de determinada turma para que o aprendizado seja feito em conjunto e haja compartilhamento de ideias. Seja em um estudo de caso ou em um projeto, é possível que os alunos resolvam os desafios e trabalhem juntos, o que pode ser benéfico na busca pelo conhecimento. Afinal, com a ajuda mútua, se pode aprender e ensinar ao mesmo tempo, formando pensamento crítico, que é construído por meio de discussões embasadas e levando em consideração opiniões divergentes. (PINTO, 2020).

“A aprendizagem por ser pares promove a aquisição do conhecimento a partir da colaboração entre os alunos, além de desenvolver a comunicação e a relação interpessoal” (LORENZONI, 2016).

A ideia central é que o conhecimento seja construído a partir da interação dos alunos. O educador organiza a sala em pares de forma intencional e não aleatória,

observando as habilidades para formar cada par. Aquele que aprende, já que a repetição e a prática garantem seu aprendizado num longo prazo. Esse trabalho desenvolve, também a responsabilidade e a autoconfiança do aluno.

A supervisão é necessária durante o processo para que um dos alunos não domine a dupla. É importante que ambos tenham espaço e se sintam confortáveis para se expressar. As duplas devem trabalhar com um objetivo comum a ser definido pelo educador, ao contrário de outras abordagens, em que o resultado está em aberto, dependendo do interesse dos alunos. Há uma meta a ser atingida. É importante que o professor garanta uma troca equilibrada entre indivíduos.

Na metodologia baseada em pares ou times, observa -se, também, a autonomia, a colaboração entre alunos para aquisição de conhecimentos, desenvolvendo o todo crítico e a interação, numa ajuda mútua para atingir os objetivos proposto. Aprendizagem dinâmica, produtiva e interativa. Alunos aprendem de forma descontraída e comunicativa.

2.5 Metodologias baseadas em ensino híbrido

Consiste na união do ensino tradicional e presencial com aquele à distância (EAD). O uso da tecnologia no ensino, facilita o contato do aluno com o conhecimento permitindo que o estudante busque fontes, informações e dados online rapidamente em sala de aula. (VIEGAS, 2019).

Como notamos, a internet, novamente, mostra-se presente na forma de aprendizagem em questão. Unir o ensino tradicional ao ensino à distância torna o aprendizado mais eficaz, pois muitas dúvidas e questionamentos podem ser resolvidos através de explicações online, auxiliando para um melhor entendimento da matéria e aprofundando-se nos conhecimentos propostos.

2.6 Metodologias baseadas em sala de aula invertida

Trata-se de uma forma de aprendizagem em que há uma inversão do modelo tradicional, no qual o professor passa o conteúdo e, em seguida, em casa, o aluno tenta resolver os exercícios e identificar suas dúvidas. A intenção é que os estudantes tenham o primeiro contato com o conteúdo antes de chegarem na escola, para serem

auxiliados pelo educador em relação às dúvidas e a resolução de questões. (VIEGAS, 2019).

De acordo com Mazur, (2015), a inversão de sala de aula, basicamente, consiste em fazer em casa o que era feito em aula, por exemplo, atividade relacionada à transmissão dos conhecimentos e, em aula, atividade é designadas a serem feitas em casa, responsáveis pela assimilação do conhecimento, como resolver problemas e realizar trabalhos em grupo. Para que o processo transcorra de forma satisfatória, sem prejuízo das partes interessadas é importante discutir os momentos de ocorrência da transmissão e da assimilação dos conhecimentos e habilidades, apresentando exemplos de ações e atividades para ambos.

No processo em questão, inverte-se os processos dentro e fora da sala de aula, procurando aproximar o estudante e o professor que deixa de ser um palestrante para se tornar um orientador e tutor. (SCHNEIDERS, 2018).

Como podemos observar, trata-se de uma metodologia, assim como as outras comentadas no trabalho em que o professor deixa de ser o centro e o transmissor total de conhecimento em sala de aula, para ir transformando-se em orientador, mediador o processo de aprendizagem. Novamente, o aluno aprende com autonomia, pesquisando e estudando o teórico em casa, observando as atividades práticas na classe. A tecnologia estará, como nas outras metodologias, presente, auxiliando, significativamente, na transmissão e assimilação de conhecimento.

2.7 Metodologia baseada em gamificação

Trata-se de uma metodologia em que o objetivo é trazer a experiência dos jogos para o ensino. O ponto principal dela é fazer com que os alunos entrem em uma competição saudável, estimulando o pensamento “fora da caixa” e a motivação e dedicação para o estudo.

Principais benefícios que a gamificação fornece no processo de ensinoaprendizagem, bom engajamento dos participantes. Quanto mais elementos de jogos forem utilizados, mais é o engajamento dos colaboradores. Em média, a adesão das ações de aprendizagem aumentam quatro vezes em comparação aos portões de treinamento tradicionais. (ENGAGE, 2020)

- Ambiente amigável e estimulante a todos. Você pode trabalhar diversos temas de uma maneira mais leve e divertida, mas atenção, pois a gamificação não é brincadeira ou joguinho. Utiliza-se esses elementos de uma forma profissional, mantendo o foco no resultado.
- Através de feedbacks, em tempo real, o colaborador será reconhecido por estar fazendo as atividades definidas.
- Elementos utilizados: pontos, ranking, moedas, mapas, conquistas, recompensas, avatar, regras, metas, desafios e outros. (VIEGAS, 2019).

Verificamos, então, que a aprendizagem através da gamificação, desenvolve o ensino-aprendizagem, também, de forma livre, descontraída e, principalmente, interessante, pois, no meio de jogos, desafios e diversão, o aluno recebe, agradavelmente, conhecimentos, assimilando-os na prática dos games propostos.

2.8 Educação Infantil, Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais Tecnologias e sua relevância no cenário educacional.

O ambiente escolar, ainda mais na Educação Infantil, desempenha papel fundamental na socialização da criança, condição essencial para sua adaptação aos outros períodos escolares, tanto social quanto intelectual, e à vida em sociedade de um modo geral. O professor, principalmente nessa fase, é essencial para a criança se desenvolver plenamente, usando brincadeiras que favorecem seu amadurecimento para ancorar seu conhecimento e ensino, fazendo perguntas, comentando, desafiando e incentivando a verbalização. Além das atribuições gerais de um professor, segundo a autora e, de acordo com o que já foi comentado, várias vezes, no decorrer do trabalho que estou desenvolvendo ele trabalhará como mediador, facilitando a interação entre as crianças com atividades em pares ou em grupos. Nesse ponto, entre as metodologias ativas que, como já foi observado nas pesquisas, fará o aluno aprender de forma atuante, autônoma, livre, estimulando, desenvolvendo competências e habilidades num ambiente com bastante interação. (AUXILIADORA, 2020)

Tornou-se óbvio que levar o aluno a pensar, resolver, questionar e aprender por si mesmo são pontos fundamentais das metodologias ativas, pois os desafios e a autonomia para vencê-los faz da sala de aula um ambiente atrativo e estimulante aos

alunos desde a infância até a fase adulta. Não podemos esquecer que a presença do professor como orientador, mostrando caminhos, quando necessário é fator importante.

Foram pesquisadas várias metodologias ativas como as que são em projetos, em casos, em problemas, em pares e times, sala invertida, gamificação e ensino híbrido. Dessas metodologias, várias podem ser aplicadas na Educação Infantil. Irei citar e exemplificar duas metodologias ativas interessantes para de trabalhar com as crianças.

2.9 Alguns exemplos de como utilizar essas metodologias

2.9.1 Metodologia baseada em projetos

Os alunos do 1º ano do ensino fundamental I, vão realizar pesquisas na biblioteca, procurando imagens de ambientes poluídos, podendo também pesquisar em revistas, livros e jornais. A professora realizará uma leitura de um texto que traga informações sobre a poluição.

Após isso será organizada uma conversa entre professor e alunos, interagindo e levando o aprendizado à reflexão e interpretação coerente sobre o que é poluição e as formas de se poluir o meio ambiente. Então as crianças vão levar para sala de aula, jornais e revistas ou inúmeras ilustrações, será distribuído de forma igualitária as revistas e jornais pela classe, e os alunos serão orientados a procurarem figuras que ilustrem a natureza e ambientes poluídos, contando, sempre, com orientações do professor. E para finalizar, eles vão colar as figuras em sulfite ou cartolinas e, explicar as respectivas ilustrações, mostrando o tipo de poluição e estudando o porquê e como aquele ambiente foi prejudicado, numa troca de informações e reflexões interessantes, agregando conhecimentos.

2.9.2 Metodologia baseada em problemas

Os alunos do 5º ano do ensino fundamental vão fazer uma introdução, comentando sobre a vida, a infância, a família e as responsabilidades que irão surgindo ao longo dos anos. Comentários sobre os objetivos e os sonhos que cada ser humano costuma ter em relação ao campo familiar, profissional e sentimental. Os planos que pensam em desenvolver ao longo de sua caminhada. O professor irá

elaborar e, distribuir, na classe, um pequeno questionário, fazendo o aluno refletir sobre sua vida e seus desejos como, por exemplo, perguntar a importância que ele deve dar aos seus estudos para que alcance o seu lado profissional no futuro, então, cada criança irá pensar em seu futuro, despertando a imaginação, e a partir disso, vão ao laboratório de informática fazer pesquisas sobre o campo em que almeja trabalhar.

Ex: Uma criança escolhe ser bombeiro. Ela vai sondar tudo sobre isso, desde ao curso técnico até a execução, riscos, emoções, e em sua teoria com os amigos vão pensar em como seria trabalhar no que sonha, o que faria para um melhor desempenho etc. E para finalizar o professor irá avaliar sobre a participação e o interesse de cada criança nas atividades.

2.9.3 Metodologia baseada em estudo de caso

As crianças do infantil III, vão refletir sobre o desperdício dos alimentos, fazendo trabalhos, discutindo entre si, ouvindo orientações para desenvolver o seu pensar, levando a reflexão sobre o caso. Vão trazer um vídeo, falando sobre alimentação saudável e a importância das frutas e legumes para o organismo do ser humano.

Após assistir, a professora irá arrumar a sala em grupos de quatro, distribuindo em cada grupo ilustração para reforçar as diversas formas de desperdícios dos alimentos, então, após um tempo de reflexão sobre essa situação, interpretação dos desenhos eles vão comentar sobre tudo o que viu e ouviu, estudando o caso, desenvolvendo o lado crítico e argumentativo dos alunos (socialização).

2.9.3 Metodologia em pares/times

As crianças do infantil IIIII vão interagir de forma fácil e interessante, aprendendo em socialização com os amigos de classe e colaborando com o seu par, na execução das atividades propostas.

Ex: Conhecer os animais e os elementos da natureza que existem nas profundezas do mar, produzindo um aquário fake.

O professor irá pedir aos alunos que tragam uma caixa de sapato, lápis de cor, tinta guache, pincel, tesoura, cola e outros materiais para enfeitarem o aquário, ela vai ler e comentar sobre livrinhos e gibis que falam sobre os animais que vivem nas águas do mar, deixando o aluno fazer comentários, quando assim desejar. Após isso a sala

será organizada em duplas, observando a formação para que a aprendizagem consiga ser desenvolvida para todos os alunos.

As crianças deverão retirar a tampa de cada caixa de sapato, trabalhando o lado motor do aluno, pintando cada um, sua caixinha com a cor do mar optando por azul escuro ou claro, o que for de sua preferência e recortar as ilustrações que a professora forneceu em impressão, identificando animais marinhos dos animais terrestres e então realizar a pintura das figuras e enfeitar, conforme a sua criatividade, vão colar as figuras nas paredes internas da caixa, para formar o aquário e completar a produção com estudos dinâmicos do mar, pedras, plantinhas e outros.

Observação: além da interação por estarem sentados em duplas, há a colaboração no uso de empréstimos dos materiais, sugestões do colega ao lado sobre a produção do aquário e autonomia no desenvolvimento do ensino-aprendizagem e o professor estará sempre presente tirando dúvidas, levando a reflexão e orientando quando necessário.

2.9.4 Metodologia do Ensino híbrido

O ensino não termina na sala de aula, pois é complementado em casa, através de pesquisas, entrevistas e criatividade, os alunos do 2º ano do ensino fundamental, vão ver o tema “a natureza e as paisagens do nosso país”.

Levando o lado tradicional e moderno para sala de aula o professor leva alguns vídeos interessantes falando sobre a flora e a fauna brasileira, citando inclusive o clima de cada Estado do Brasil, levando o aluno a diferenciar as regiões comentadas.

Esses vídeos são assistidos e interpretados de forma fácil pelo professor, para melhor entendimento dos alunos, dando abertura para os comentários das crianças que desejarem interagir em sala de aula.

2.9.5 Metodologia baseada em gamificação

Na sala do 3º ano do ensino fundamental I, com o uso de computadores, os alunos irão competir através de jogos matemáticos e, quem resolver primeiro a continha, não precisará levar uma folha de exercício para casa. Quem errar levará essa folha, que por sua vez terá alguns problemas de acordo com o resultado da conta que o amigo fez.

Por exemplo: $4 \times 3 = 9$, portando ele levará 9 continhas para resolver em casa.

Isso será realizado após aulas e treinos com o professor, será uma competição entre pares, observando as metodologias explicadas e exemplificadas, notamos que, com criatividade e inovações, torna-se possível fazer, da sala de aula, um ambiente agradável e propício a um aprendizado produtivo e eficaz, tornando os alunos participantes ativos na construção do seu conhecimento, contando, inclusive, com tecnologias modernas e a mediação constante do professor. A prática favorece, de forma evidente, a assimilação e as habilidades no ensino-aprendizagem. É preciso ser criativo, utilizando metodologias que levem o aluno ao raciocínio, à reflexão, a interpretação dos ensinamentos da escola, da vida e do mundo que o cerca.

3 Teatro na Escola: uma possibilidade de Educação Efetiva

Márcia Azevedo Coelho foi professora de Artes Ciências por doze anos em escolas de Ensino Básico. É doutora em Literatura Brasileira pela Universidade de São Paulo. Concluiu Mestrado em 2004, Licenciatura em 2007 e Bacharelado em 2002 pela mesma Universidade. É técnica em Artes Ciências, pedagoga, coordenadora do curso de Pedagogia da Faculdade. (COELHO, 2014)

Paulista de Pesquisa e Ensino Superior e da área de linguagens e códigos do Colégio Espírito Santo. Colaboradora da revista Gênesis. Publicou as obras “Introdução ao Gênero Acadêmico” e “Muito riso e pouco riso: a comédia conservadora de França Júnior “. Desenvolve cursos de formação continuada de professores nas áreas de Linguagens e Códigos e Metodologia de Ensino.

Este artigo fala sobre o teatro como uma ação pedagógica potencialmente capaz de auxiliar o processo educacional de forma a imprimir nele maior sentido. Objetiva-se incitar a discussão sobre a capacidade que o teatro-educação tem de promover o desenvolvimento integral do aluno, trabalhando as setes habilidades estudadas pelo pesquisador Howard Gardner, as quais visam ampliar o crescimento, sensibilidade e tolerância entre as pessoas de modo geral e, especificamente no caso do teatro na escola, entre os membros da comunidade escolar.

Este artigo aborda o teatro como uma atividade potencialmente muito produtiva no universo escolar, capaz de promover hostilidades essenciais para o

desenvolvimento integral do aluno, muitas vezes, negligenciado pela grade curricular obrigatória.

O objetivo deste texto é reafirmar a teoria já desenvolvida por alguns pesquisadores (Japrasse,1998; Korodela, 2005; Monteiro,1994; Reverbel,1979; Santiago, 2004; Vedor, 2010), a qual defende que por meio de jogos e da encenações propriamente dita, o teatro na escola colabora não só para promoção de sentimento de pertencimento do aluno em relação a comunidade escolar, como também para ampliação do universo artístico e cultural, possibilitando o trabalho reflexivo, a capacidade de apreciação estética e, conseqüentemente a formação de um ser humano consciente de suas diversas competências e habilidades.

O teatro, na escola, constitui-se como uma ferramenta pouco estudada sob o ponto de vista do seu potencial educativo e pouco complicado nas escolas brasileiras.

A abordagem metodológica do artigo em questão foi realizada de modo dedutivo. Partindo do geral com o capítulo “A Teoria das Múltiplas Inteligências e o Teatro”, passando pelos temas “Teatro na Educação do Brasil” ,”PCN-Arte”, para, por fim, chegar a uma abordagem específica, ao analisar as dificuldades dessas teorias nas escolas brasileiras do Ensino Básico.

Nota-se, no artigo um estudo para observar sobre a importância que o teatro pode ter, quando inserido no ensino-aprendizagem. Com o objetivo de levar o aluno a pensar, raciocinar, interpretar e compreender as pessoas, as soluções e o mundo que vive, desenvolvendo habilidades essenciais para uma construção satisfatória do ser humano como pessoa.

3.1 Teoria das Múltiplas Inteligências e o Teatro

A teoria foi desenvolvida a partir de 1980 pra pesquisadores de Harvard e divulgada pelo psicólogo Howard Gardner. Ele afirmou que a inteligência não poderia se restringir às habilidades linguísticas e lógico-matemática. Os seres humanos tem condições de desenvolver pelo menos sete habilidades interdependentes, que se relacionam e auxiliam para resolução criativa do problema. Temos a inteligência linguística, a lógico-matemática, a espacial, a musical, a corporal-cinestésica, a interpessoal (compreender as pessoas), a intrapessoal (voltada para o interior). (COELHO, 2014)

Segundo o psicólogo, embora qualquer um possua as sete habilidades, o desenvolvimento delas se dá de forma homogênea. É comum algumas habilidades se desenvolverem mais que as outras.

A partir dessa percepção, escolas de vários países vem ampliando os meios de ensino-aprendizagem e formas de avaliação diversificados menos padronizadas, para captar melhor as habilidades individuais.

3.2 O Teatro e Educação

Na educação, o teatro apresenta-se como excelente ferramenta, atuando na formação comportamental. Por meio de jogos teatrais e do trabalho no palco é possível acionar, sem muito esforço, as sete inteligências e desenvolver habilidades a elas relacionadas. Com o teatro na escola, é comum, inicialmente os integrantes trabalharem a inteligência cinestésica, utilizando o corpo para se expressar e resolver problemas. Os alunos recorrem a inteligência interpessoal nas improvisações (estímulos e intenções revelados no jogo de cena). E outras inteligências são desenvolvidas como a espacial (equilíbrio de corpo, de objetos e de palco), a música (coreografias, ritmo de cena, timbres vocais), a linguística (escolha do texto a ser encenado).

O teatro na educação investe mais no processo do que no resultado. Não vive do público, mas da educação e para a educação, desenvolvendo habilidades dos alunos. O professor coordenará os processos.

Trata-se de uma atividade coletiva, aperfeiçoando as inteligências dos indivíduos e dos grupos. A encenação será o fechamento do ciclo do trabalho.

Trabalhando teatro a escola, os alunos se desenvolvem durante todo o processo, produção de figurino, cenário, falas e concentração em ensaio. Apresentação em si é somente a finalização de todo um empenho e dedicação por dias ou semanas.

3.3 A Criança e o Teatro na Escola – Brasil Escola

ESTUDO E ANÁLISE SOBRE O TEATRO DENTRO DO AMBIENTE ESCOLAR.

Resumo: O presente artigo tem como foco principal de seus estudos analisar como o teatro dentro do ambiente escolar pode propiciar um melhor desenvolvimento na Aprendizagem. A partir disso, originou-se a necessidade em obter um maior conhecimento da importância da ludicidade como instrumento do processo de alfabetização, utilizando o teatro como forma de ensino-aprendizagem, pois sabe-se que os jogos teatrais com objetivos didáticos são aliados para o desenvolvimento afetivo, cognitivo e psico-social da criança. Para a realização do artigo foi feito um estudo teórico baseado em pesquisas bibliográficas. (DAMASIO, 2020)

Trechos do Artigo: O teatro pode ser considerado por professores e pesquisadores uma forma de fazer com que a criança se socialize, tornando-se desinibido, decorando falas, cantando, trazendo benefícios para a alfabetização da criança.

Os princípios pedagógicos do teatro traçam relações claras entre o teatro e a educação considerando essa arte como uma forma humana de expressão. Na escola, as peças teatrais podem ser usadas para desenvolver potencialidades das crianças, preparando para vida, participando de práticas educativas da qual elas fazem parte.

Sabemos que as crianças estão em constante desenvolvimento e que o teatro serve para aprimorar a criatividade e as habilidades e é, por isso, que existem vários estudos que apoiam o teatro na escola.

O teatro na escola, tem a função de integrar, socializar ideias e, acima de tudo, desenvolver a aprendizagem de uma forma lúdica, desenvolvendo, também, a parte indutiva e racional, através da expressão das emoções do aluno, levando ao conhecimento de si próprio e do mundo que o cerca.

Por meio da dramatização, a criança desenvolve suas ideias, a consciência dela e do outro, a comunicação verbal. A criança amplia seus conceitos de caráter e de ação, aprofunda a percepção e desenvolver a criatividade.

Segundo os PCNS (1998. p. 85), quando uma criança brinca de representar as atitudes dos adultos, passam a inventar histórias. Dessa forma, aprendem a se relacionar com seu grupo e com pessoas em geral.

Um teatro exige falas, gesticulações para o entendimento do público. A concentração é essencial. O corpo e a voz são os principais instrumentos de trabalho.

Como podemos observar, o teatro vem sendo estudado como metodologia positiva para o ensino-aprendizagem, uma vez que, através das encenações, o aluno se desenvolve em vários campos como emocional, o interativo, o criativo, o musical, o linguístico, o interpretativo, o reflexivo, trabalhando o lado da comunicação desinibição, disciplina, fala e muito mais, complementando, de forma significativa as teóricas ensinadas em sala de aula.

3.4 Metodologia com base em Teatros

Trata-se de uma metodologia que, além de trabalhar com os saberes, acrescentando conhecimentos, leva o aluno a desenvolver-se em relações à autonomia, interação, timidez, investigação, pesquisa, ajudando, consideravelmente, para um ensino aprendizagem amplo e satisfatório.

Faixa etária: (9-10 anos, 4º Ano, ensino fundamental I)

Temas e disciplinas que podem ser trabalhadas, utilizando a metodologia baseada em teatro são várias, porém as que são total abertura para esse tipo de trabalho são Língua Portuguesa, História e Arte.

Os temas abordados para a metodologia em questões são diversos. Em língua portuguesa, os textos narrativos verídicos ou fictícios ajudam para a realização do trabalho, quando levados para sala de aula e interpretados de forma interativa e participativa. Pensando na matéria de História, seria interessante encenar os fatos mais relevantes da história do Brasil e do mundo. Já Artes, entraria para a organização e elaboração de cenários e vestimentas próprias e adequadas para cada teatro proposto.

O aprendizado baseado em teatros tem, como matérias chave, o ensino da Língua Portuguesa, História e Arte em que, através de livros didáticos, paradidáticos, com auxílio da internet, o aluno entrará em contato com histórias verídicas e fictícias, trabalhando leitura, interpretação, estrutura de textos narrativos, tudo de forma descontraída, interativa e interessante, favorecendo trabalhos em duplas ou grupos maiores.

A partir dos textos lidos, interpretados, e comentados, em sala de aula, pensando, por exemplo no ensino de História, o aluno conhecerá os acontecimentos importantes que ocorreram, no decorrer dos anos, em seu país e no mundo, e, após

a aulas expositivas e interativas, em que foram trocadas informações e conversas entre professor e estudantes, encenar acontecimentos importantes ocorridos no país e no mundo de acordo com matéria que estiver sido ensinada no momento.

Para desenvolver, de forma satisfatória, a aprendizagem baseada em teatros, como já foi dito, é essencial que a aula se organize em grupos de quatro ou cinco, separando e escolhendo, de forma democrática, os acontecimentos da escola que serão encenados por cada grupo.

Em relação à Língua Portuguesa, o aluno aprofundará seu entendimento em relação à leitura e interpretação, estudo de vocábulo através de histórias verídicas ou fictícias, observando, nos textos narrativos, personagens, espaço, foco narrativo, tempo, acontecimentos principal, clímax e desfecho que são partes da estrutura de um texto narrativo. Como sabemos, o teatro também pode ser trabalhado na finalização de cada texto, analisando, desenvolvendo criatividade, postura, disciplina, extroversão e outros.

Pensando na matéria de Arte, o cenário criado, por cada grupo de alunos, para apresentarem os pequenos teatros, desenvolvem a criatividade a utilização de materiais recicláveis, e de roupas velhas, transformando-se em vestimentas para as personagens, além da utilização de materiais escolares para criação de um ambiente favorável para cada encenação. Cada grupo será responsável pelo seu cenário.

Benefícios da metodologia em questão:

- Dinamismo entre os alunos e grupos.
- Favorece o estímulo, interesse, interação e disciplina durante o aprendizado, trabalhando a desenvoltura e a timidez do aluno.
- Melhora a frequência e comprometimento para organização do trabalho, inclusive os ensaios dos teatros.
- A metodologia leva os alunos a utilizarem as tecnologias atuais, pois será necessário pesquisar sobre o assunto em questão, as vestimentas apropriadas para serem utilizadas durante a apresentação, o linguajar e o vocabulário da época que será encenada. É importante ressaltar que, trabalhando com a internet, o aluno desenvolverá habilidades que poderão ser utilizadas em suas vidas profissionais futuramente.

3.5 Exemplos de Aula Histórica, aplicada a Metodologia em Teatros Conteúdo:

- Leitura compartilhada, interpretação oral e estudo do vocabulário de textos narrativos e textos informativos (Tema: Desenvolvimento do Brasil).
- Roda de conversa sobre o tema em questão.
- Interpretação por escrito dos textos sobre o desenvolvimento do Brasil (atividade realizada em duplas)
- Reflexão: Os portugueses foram os primeiros a habitarem as terras do Brasil?
- Quem habitava no Brasil antes dos portugueses chegarem? Quais eram duas características mais evidentes (vestimentas, enfeites)?
- Quando os portugueses aqui chegaram o que fizeram em nosso país? Dominaram o Brasil? Quem comandava a expedição?

OBS: Deixar os alunos levantar hipóteses, acontecimento, personagens mais importantes.

- Metodologia: Organizar a sala em grupos de quatro ou cinco de forma heterogênea e, a partir dos textos interpretados, orientar os alunos para organizarem e imaginarem pequenas peças teatrais para serem apresentadas, em sala de aula, sobre o tema Descobrimento do Brasil, escolhendo trechos desse acontecimento do país.
- Inventar é construir figurinos, usando materiais escolares, roupas velhas, etc, trabalhando livremente para cada grupo criar seu cenário e vestimentas para apresentar as cenas.
- Separar falas de cada personagem, ensaiar e apresentar.

Conclusão das metodologias em teatro

Como as metodologias estudadas anteriormente, a metodologia baseada em teatros possui objetivos semelhantes, pois leva o aluno à interação, à reflexão, ao protagonismo, à autonomia, à prática, ao dinamismo de forma descontraída e estimulante ao aluno que deixa de ser um melhor receptor passivo de conhecimentos para se tornar o autor do seu aprendizado. Teoria e prática juntas fazem a diferença.

Considerações finais

A escola tem passado por muitas transformações ao decorrer dos anos. A modernidade chegou e os alunos estão ligados às novas tecnologias. A internet se

tornou rotina no dia a dia dos estudantes que já não se prendem somente às aulas expositivas em que permaneceriam como ouvintes passivos do professor que, no ensino tradicional, era personagem principal para o saber. A partir da realidade em questão, surgiram as metodologias ativas, explicadas no decorrer de todo trabalho efetuado, através de filósofos, pedagogos e educadores como, por exemplo, José Moran que defende os novos métodos como formas satisfatórias para um ensino-aprendizagem efetivo e de qualidade. O aluno não só recebe informação como também procura novos conhecimentos, tornando-se o protagonista do seu saber, questionando, argumentando, pesquisando, interagindo em duplas, em grupos, de forma agradável e dinâmica.

É preciso ressaltar que as atividades propostas atingirão os objetivos desejados se o professor utilizar novas e diferenciadas metodologias em que sua criatividade será ponto chave para o sucesso de suas aulas, mantendo diante dos conteúdos trabalhados.

O uso das tecnologias auxiliam de forma significativa no desenvolvimento das metodologias ativas, pois os alunos possuem, em mãos, uma fonte infinita de pesquisa, através do celular e a internet, em inúmeras áreas de conhecimento. O professor leva à curiosidade, a curiosidade leva à pesquisa e ao raciocínio que caminha ao conhecimento, respondendo indagações e questionamentos, auxiliando em argumentos. Uma corrente positiva que leva o estudante a procurar e ampliar o próprio saber.

Existem várias metodologias ativas, baseadas em projetos, em casos, em problemas, em pares e times, em ensino híbrido, em aula invertida e em gamificação. Em todos os métodos analisados, temos um ponto em comum que é levar o aluno a ser sujeito ativo, principal no processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo seu lado crítico, reflexivo, argumentativo e atuante na escola e no mundo em que vive, participando de forma positiva na sociedade em que está inserido.

Referências

APRENDIZAGEM baseada em problemas. *In*: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre.

2020. Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Aprendizagem_baseada_em_problemas. Acesso em: 9 abr. 2020.

AUXILIADORA, Maria. Educação Infantil, Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais. **Instituto Canção Nova**, 2020. Disponível em: <https://instituto.cancaonova.com/educacao-infantil-metodologias-ativas-etecnologiasdigitais/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

COELHO, A.M. Questões contemporâneas: Teatro na escola: Uma possibilidade de educação efetiva. **POLÊMICA**, v. 13, n. 2, 2014. Disponível em: <https://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/polemica/article/view/10617/8513>. Acesso em: 1 mai. 2020.

DAMASIO, Claudia. A criança e o teatro na escola: Estudo e análise sobre o teatro dentro do ambiente escolar. **UOL**, 2020. Disponível em: <https://m.meuartigo.brasilecola.uol.com.br/artes/a-crianca-teatro-na-escola.htm>. Acesso em: 1 maio 2020.

DESAFIOS da educação. Metodologias de ensino: Para José Moran, metodologias ativas requerem engajamento. **Desafios da educação**, 2018. Disponível em: <https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/metodologias-ativascarecemengajamento-institucional/>. Acesso em: 15 mar. 2020.

ENGAGE. A plataforma gamificada de aprendizagem que aumenta em 4x a participação dos colaboradores nos treinamentos. **Engage**, 2020. Disponível em: <https://www.engage.bz/metodologias/>. Acesso em: 10 abr. 2020.

FERRARI, Márcio. John Dewey, o pensador que pôs a prática em foco. **Nova escola**, out. 2008. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1711/johndewey-o-pensador-que-pos-a-praticaem-foco>. Acesso em: 5 abr. 2020.

JOHN Dewey. *In*: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. 2020. Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/John_Dewey. Acesso em: 15 mar. 2020.

METODOLOGIA Ativa. *In*: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. 2020. Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Metodologia_ativa. Acesso em: 16 mar. 2020.

METODOLOGIAS ATIVAS UNISUL. **Entrevista José Moran - Metodologias Ativas**. Santa Catarina: UNISUL, Universidade do Sul de Santa Catarina, mar. 2017. 1 vídeo (12:36 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O4icT4Z8m6Q&feature=youtu.be>. Acesso em: 10 abr. 2020.

PINTO, D. O. Metodologias Ativas de Aprendizagem: o que são e como aplicá-las. *In*: **Blog Lyceum**. São Paulo: 26 mar. 2020. Disponível em:

https://blog.lyceum.com.br/metodologias-ativasdeaprendizagem/#1_Aprendizagem_baseada_em_projetos. Acesso em: 8 abr. 2020.

LORENZONI, M. Peer to peer: 5 passos para aprendizagem por pares. **geekie**, ago. 2016. Disponível em: [https://www.geekie.com.br/blog/peer-to-peer/#:~:text=Peer%20to%20peer%20%C3%A9%20o%20termo%20em%20ingl%C3%AAs%20para%20aprendizagem%20por%20pares.&text=Peer%20to%20peer%20\(que%20significa,partir%20da%20intera%C3%A7%C3%A3o%20entre%20alunos](https://www.geekie.com.br/blog/peer-to-peer/#:~:text=Peer%20to%20peer%20%C3%A9%20o%20termo%20em%20ingl%C3%AAs%20para%20aprendizagem%20por%20pares.&text=Peer%20to%20peer%20(que%20significa,partir%20da%20intera%C3%A7%C3%A3o%20entre%20alunos). Acesso em: 8 abr. 2020.

SCHNEIDERS, A.L. O método da sala de aula invertida (flipped classroom). **Univates**, 2018. Disponível em: https://www.univates.br/editoraunivates/media/publicacoes/256/pdf_256.pdf. Acesso em: 9 abr. 2020.

SPRICIGO, C.B. Estudo de caso como abordagem de ensino. **PUCPR**, 2014. Disponível em: <http://www.pucpr.br/wp-content/uploads/2017/10/estudo-decasocomo-abordagem-de-ensino.pdf>. Acesso em: 8 abr. 2020.

VIEGAS, Amanda. Metodologias ativas: como essa tendência pode beneficiar as práticas pedagógicas?. **Par plataforma educacional**, 2019. Disponível em: <https://www.somospar.com.br/metodologias-ativas-como-essa-tendenciapodebeneficiar-as-praticas-pedagogicas/>. Acesso em: 9 abr. 2020.