

O POTENCIAL TRANSFORMADOR DAS METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA¹

THE TRANSFORMATIVE POTENTIAL OF ACTIVE METHODOLOGIES IN BASIC EDUCATION



Beatriz Aparecida Amorim²
Juliana Patrícia Petris³
Everaldo da Silva⁴

RESUMO: Na atualidade, falar sobre educação, remete a práticas ativas e envolventes. O presente estudo traz o objetivo da aplicação de uma prática educativa imbricada com o método ativo pedagógico na educação básica. Nesse sentido, visando refletir sobre as metodologias ativas na educação básica, estudou-se teoricamente sobre algumas abordagens ativas como: Metodologia da Pesquisa; Aprendizagem Baseada em Equipes (ABE) e Gamificação. Além do estudo teórico sobre as metodologias apresentadas, construiu-se um Plano de aula e vivenciou-se as atividades propostas a fim de refletir como a utilização da estratégia metodológica na e para a construção dos processos de ensino e de aprendizagem. A partir da realização dessas ações, partes integrantes do estudo experimentado, refletiu-se sobre o potencial enriquecedor para a construção do conhecimento a partir da utilização de metodologias ativas na educação, alcançando o objetivo proposto para o momento.

Palavras-chave: Metodologia Ativa. Educação Básica. Ludicidade. Pesquisa Científica. Gamificação.

ABSTRACT: Nowadays, talking about education refers to active and engaging practices. The present study aims to apply an educational practice intertwined with the active pedagogical method in basic education. In this sense, aiming to reflect on active methodologies in basic education, some active approaches were theoretically

¹ Estudo foi desenvolvido pela bolsista do Curso direcionado de Especialização em Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação, do Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina, com recursos do Fundo de Apoio à Manutenção e ao Desenvolvimento da Educação Superior – UNIEDU/FUMDES.

² Graduada em Pedagogia (UNIFEFE). Especialista em Educação e Segurança Humana (UNIFEFE). E-mail: bia@unifebe.edu.br.

³ Graduação em Pedagogia (UNERJ). Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional (ICPG). Mestrado em Educação (UFPR). E-mail: juliana.ppetris@gmail.com.

⁴ Cientista Social (FURB). Graduado em Processos Gerenciais (Metodista). Especialista em Gestão de Pessoas e Recursos Humanos. Especialista em Gestão Escolar. Mestre em Desenvolvimento Regional (FURB). Doutor em Sociologia Política. (UFSC). E-mail: prof.evesilva@gmail.com

studied, such as: Research Methodology; Team-Based Learning (ABE) and Gamification. In addition to the theoretical study on the methodologies presented, a lesson plan was created and the proposed activities were experienced in order to reflect on how to use the methodological strategy in and for the construction of teaching and learning processes. After carrying out these actions, integral parts of the studied study, it was reflected on the enriching potential for the construction of knowledge through the use of active methodologies in education, achieving the objective proposed for the moment.

Keywords: Active Methodology. Basic education. Playfulness. Scientific research. Gamification.

1 INTRODUÇÃO

A evolução histórica da educação tem gerado discussões em toda a sociedade. Uma das abordagens que tem ganhado destaque é o uso de metodologias ativas. Essas metodologias têm o potencial de transformar a forma como os estudantes aprendem e se envolvem no processo educacional. Destaca-se que as metodologias ativas podem ser inseridas desde a educação básica, possuindo um potencial de transformação da educação, podendo tornar a trajetória escolar mais dinâmica, participativa e significativa para os estudantes.

Em certo sentido, as metodologias ativas possuem abordagens cujas funções estratégicas de ensino enfatizam, direcionam e valorizam o estudante como protagonista do seu próprio aprendizado. Nesse cenário, estes se libertam do papel de receptores da informação para serem partícipes das atividades e vivências propostas em sala de aula.

É importante notar também que as metodologias ativas estimulam um aprendizado mais significativo e duradouro ao oportunizar aos estudantes a resolução prática de situações e ao interacionismo social. Mediante isso, possibilitam a aplicação de seus conhecimentos, construídos por meio dessas vivências, em situações reais. Assim, ocorre também o desenvolvimento de habilidades essenciais e a contribuição para sua construção como cidadãos críticos, reflexivos e criativos, preparados para lidar com os desafios diários.

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 9, nº2, julho/dezembro - 2025.– Curso de Pedagogia– UNESC

As metodologias ativas combinam com o uso de novas tecnologias educacionais, por exemplo, as plataformas digitais e os recursos multimídias, que contribuem para o enriquecimento do processo de ensino e de aprendizagem, proporcionando a descoberta do novo e do deixar-se descobrir. Ao considerar o estudante como sujeito da sua própria aprendizagem, é relevante que as práticas ativas estejam contextualizadas com a realidade social. Nesse sentido, trazer metodologias ativas que envolvam a utilização das tecnologias passa a ser primordial para que a estratégia didática-pedagógica esteja atualizada. Por conseguinte, torna-se oportuno a personalização do ensino, o acesso a diferentes fontes de informação e a interação entre os estudantes, ampliando as oportunidades de aprendizado.

Ademais, vale salientar que o objetivo desse estudo foi a aplicação de uma prática educativa imbricada com o método ativo pedagógico na educação básica. Assim, durante esta aplicação foi incorporado a junção de abordagens ativas como: Metodologia da Pesquisa; Aprendizagem Baseada em Equipes (ABE) e Gamificação. O foco foi atender a demanda emergente na área de ciências humanas e o componente curricular de Geografia, que foi sugerido pela docente regente da turma contemplada com o estudo.

Ainda, torna-se importante mencionar que este estudo foi desenvolvido pela bolsista do Curso direcionado de Especialização em Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação, do Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina, com recursos do Fundo de Apoio à Manutenção e ao Desenvolvimento da Educação Superior – UNIEDU/FUMDES, com o propósito de explorar o potencial transformador das metodologias ativas na Educação Básica.

Para a melhor compreensão do tema que orientou o desenvolvimento deste estudo, o presente artigo segue organizado a partir das seções: Fundamentação Teórica; Projeto de Aplicação; Relato e Reflexões; Considerações e Referências.

2 AS METODOLOGIAS ATIVAS ROMPENDO PARADIGMAS

As abordagens pedagógicas ativas trazem uma nova proposta de ação para as salas de aula e aos processos de ensino e de aprendizagem ao fomentar a interação e a motivação dos estudantes, tornando o aprendizado genuinamente significativo. Berbel (2011) ressalta a importância de estimular a aplicação prática do conhecimento, algo que pode ser concretizado por meio de simulações, jogos, projetos, entre outras práticas ativas.

As metodologias ativas permitem que os estudantes apliquem o conhecimento adquirido em situações reais e concretas. No pensamento de Ausubel (1965), a aprendizagem significativa se traduz na expansão e representação de concepções preexistentes na estrutura cognitiva, permitindo, por conseguinte, a conexão e o acesso a novos saberes. Desta forma, ao participarem de simulações, jogos ou projetos práticos, os estudantes conseguem fazer a mobilização do saber, relacionando os conceitos teóricos com a prática, o que fortalece a compreensão e a apreensão do conhecimento.

O método ativo de ensino e aprendizagem têm o potencial de deslocar os estudantes para o epicentro da análise, com saberes intermediados, colocando-os de frente com o problema, conferindo-lhes o dever de edificar horizontes inexplorados (Melo; Santana, 2012). Porém, para que o aprendiz seja o centro do processo do seu próprio conhecimento, conforme afirma a metodologia, há outra peça fundamental para que todo esse processo obtenha significado e sucesso: o professor.

O papel do professor na abordagem de metodologias ativas é incrivelmente importante para o sucesso do processo de ensino e de aprendizagem. De acordo com Gaeta (2008), o emprego de metodologias ativas quebra a estrutura de disciplinas isoladas e a construção fragmentada do estudante, gerando uma dinâmica de aprendizagem distinta, exigindo muito preparo e abertura do professor para tal abordagem.

Assim, a metodologia ativa no meio docente é sinônimo de um bom planejamento que vai muito além do planejamento didático/cronograma, mais sim por enxergar e compreender o todo, desde a elaboração de atividades, mediação

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 9, nº2, julho/dezembro - 2025. – Curso de Pedagogia – UNESC

do processo de aprendizagem, criação de um ambiente propício para o aprendizado, avaliação do progresso dos estudantes até a busca contínua de aprimoramento.

Ademais, as metodologias ativas aplicadas na educação básica são imprescindíveis para instaurar um ambiente de aprendizado efetivo, encantador, instigante e abrangente, fomentando o pleno desenvolvimento dos estudantes e capacitando-os a se tornarem cidadãos engajados e perspicazes ao longo do tempo.

2.1 A Iniciação da metodologia de pesquisa nos anos iniciais

A educação básica assume uma função primordial no aprimoramento cognitivo, social e emocional dos indivíduos em seus anos iniciais de vida. Nesse estágio formativo, os alicerces do conhecimento são erigidos, ao mesmo tempo em que a inquisição natural das crianças se manifesta com especial ímpeto, pois as crianças são curiosas por natureza e necessitam o aguçamento desta face. É nesse contexto que a metodologia de pesquisa se ergue como uma ferramenta imprescindível para enriquecer o processo educativo essencialmente na terceira infância e tende a contribuir a preparar os educandos no modo de compreender, integrar e aperfeiçoar o mundo atual.

A metodologia de pesquisa vai além da mera busca de dados, adentrando o campo da aplicação de um conjunto de técnicas e processos que permitem a coleta, análise e interpretação sistemática de informações, com o propósito de responder a questionamentos e solucionar problemas. Essa abordagem estruturada oferece inúmeras vantagens no contexto da educação básica. Conforme corrobora a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017): “Aprender a pesquisar é indissociável de aprender a estudar. Portanto, é condição fundamental para a ampliação do grau de autonomia dos estudantes, pois favorece o desenvolvimento do artesanato intelectual, impulsionando a construção de novos conhecimentos em qualquer área.”

Portanto, o arquétipo do pesquisador deve ser incitado em todas as etapas da vida humana, e instigada principalmente na educação básica, pois o hábito de fazer boas pesquisas acarreta a promoção do desenvolvimento intrínseco da intelectualidade, por meio de um exercício crítico-reflexivo que demanda uma aprendizagem ativa e, por conseguinte, requer do pesquisador o desenvolvimento de competências como a análise, comparação, reflexão, formulação de hipóteses, estabelecimento de relações, síntese, generalização, entre outras.

Neste sentido, sobrepuja a necessidade da iniciação a pesquisa se tornar um ato de aprendizagem nos ambientes educacionais. Como afirma Vygotsky (1979), a concepção da linguagem como fonte do conhecimento traz à prática a ideia de que a produção de escrita autêntica está intrinsecamente ligada à consciência do escritor. Ou seja, ao adotar projetos de pesquisa e a metodologia científica, os estudantes são encorajados a criarem conteúdos que reflitam suas próprias ideias e opiniões conjuntamente de autênticas informações científicas, exilando-se do simples ato de reproduzir informações vagas provenientes de fontes fragilizadas. De acordo com Bakhtin (1992, p. 45), “[...] não são as palavras o que pronunciamos ou escutamos, mas verdades ou mentiras, coisas boas ou más, importantes ou triviais, agradáveis ou desagradáveis. A palavra está sempre carregada de um conteúdo ou de um sentido ideológico ou vivencial.”

Posto isto, com intencionalidade educativa, a pesquisa permite que o estudante se desenvolva por meio de diálogos concretos e reflexivos com o conhecimento, sabendo assim, discernir e peneirar as informações atribuídas durante o processo de aprendizagem. Além disso, ao utilizar a pesquisa como metodologia, o estudante pode ser trazido para o centro do processo de ensino e de aprendizagem. Nesse sentido, vivencia-se a prática ativa e participativa na construção do conhecimento.

2.2 A ludicidade por meio de gamificação como ferramenta de fortalecimento da aquisição do conhecimento

Ao conduzir uma pesquisa sobre a relevância do aspecto lúdico e da prática do brincar no contexto educacional, é notório encontrar uma diversidade de resultados valiosos respaldados por respeitados autores como Kishimoto, Piaget, Vygotsky, Dewey, Wallon entre outros, que defendem tais abordagens como essenciais ao longo da vida, para promover o desenvolvimento integral do indivíduo. Em contraponto, é perceptível ao longo da educação básica, principalmente na transição da educação infantil para o ensino fundamental, a escassez destas abordagens, resultado de variadas facetas da educação, o que pode transformar a rotina educacional, por vezes, em processos ambíguos e abstratos.

É pertinente mencionar que a ludicidade tem o potencial de aprimorar a construção de conhecimento, tornando-se uma ferramenta valiosa na dinâmica da aprendizagem, tornando-a mais envolvente e prazerosa. De acordo com Santos (2002), a inclusão do elemento lúdico estimula a aquisição de conhecimento, contribuindo para o crescimento pessoal, coletivo e cultural, impactando o bem-estar psicológico e criando um ambiente propício, internamente, para a aprendizagem. A ludicidade simplifica interações sociais, comunicação e a formulação de entendimento. O ato de brincar, intrinsecamente lúdico, ensina os alunos a respeitar regras, a desenvolver relações sociais e a cultivar autoestima e respeito pelos outros.

Assim, a dimensão lúdica possibilita que os alunos se expressem livremente, pratiquem a escuta ativa, o respeito pelas opiniões divergentes e o desenvolvimento de habilidades de liderança e trabalho em equipe. Ao incorporar abordagens lúdicas no ambiente educacional, integrando-as a metodologias ativas e aos conteúdos curriculares, surge a oportunidade de unir diversão e aprendizado. Logo, imbricando as duas vertentes, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem cativante que estimula o desejo contínuo de busca por conhecimento.

Dentro do âmbito lúdico, a introdução de conceitos de gamificação no ensino representam mudanças marcantes na estrutura de aula. Essas abordagens são altamente estimulantes, fomentando a criatividade e oferecendo desafios a serem superados. No entendimento de Marcos (2022), a gamificação envolve a

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 9, nº2, julho/dezembro - 2025.– Curso de Pedagogia– UNESC

incorporação de elementos e princípios dos jogos no mundo real, incentivando os indivíduos a enfrentar desafios e a aprimorar suas habilidades. Gamificar a aprendizagem traz adrenalina ao momento de ensino e encoraja os alunos a se envolver ativamente, promovendo o desenvolvimento de habilidades e competências como criatividade, inovação, colaboração, trabalho em equipe, resolução de problemas e análise crítica, entre outras.

Alinhando-se à visão de gamificação de Marcos (2022), os jogos educativos possibilitam que os alunos mergulhem em desafios do mundo real de maneira lúdica. Essa abordagem não apenas facilita a assimilação de conhecimento teórico, mas também cultiva habilidades práticas ao incentivar a aplicação de conceitos, a tomada de decisões ponderadas e a colaboração entre os estudantes.

Como consequência da incorporação de abordagens lúdicas na educação, prevê-se que haverá de forma mais prazerosa a assimilação dos componentes curriculares, agregando valor à experiência educacional. Para mais, a existência oportuna de ação criativa para o autoconhecimento, interação com os outros e compreensão do mundo, mostrando relevância de seu uso.

2.3 A relevância do ensino de geografia na compreensão das mudanças no espaço a partir da aprendizagem baseada em equipes (ABE)

Estamos imersos em uma nova era, a qual o ensino de Geografia revela-se como um farol norteador para que os alunos entendam as intrincadas mudanças que esculpem o meio que os circunda. Para agregar essa jornada de aprendizado, emerge mais uma abordagem inovadora, a Aprendizagem Baseada em Equipes (ABE), que, juntamente com a metodologia de pesquisa e a gamificação, carrega consigo o potencial de contribuir para os processos de ensino e de aprendizagem e a maneira como os estudantes exploram compreendem as mutações que delineiam o espaço vital.

O ensino geográfico transcende a cartografia e a enumeração de locais, ele é um componente curricular que revela as conexões sutis entre sociedade e

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 9, nº2, julho/dezembro - 2025.– Curso de Pedagogia– UNESC

ambiente, desmistificando as complexas interações que desenham o panorama global.

Ao trabalhar temas como as transformações do espaço, os alunos ganham a chave para decifrar as dinâmicas que costuram o mundo contemporâneo. Ainda, a partir dessas reflexões, é possível construir a capacidade de estabelecer relações de coexistência entre o meio rural e urbano, sem que um anule o outro. Conforme corrobora Rua (2001, p. 34),

Trabalhar integralmente o rural e o urbano em escala local, regional, nacional, rompendo com o formalismo reducionista do rural definido a priori, por exclusão do urbano, como até aqui, e reforçar o espacial/territorial, mas em complexos espaciais/territoriais mais amplos que permitam ver regiões mais ou menos rurais, cidades em regiões rurais, agropecuária em regiões urbanas [...].

Para o exercício desta compreensão holística, do todo, sobre as transformações do espaço global, se faz necessária uma abordagem educativa que nutra a colaboração e o raciocínio crítico. É neste momento que a Aprendizagem Baseada em Equipes floresce.

A ABE ou TBL (Aprendizagem Baseada em Equipes ou *Team Based Learning*) atribui um ambiente semeável para a sinergia e a participação ativa. Trabalhando em equipe, os estudantes se permitem explorar projetos e desafios de forma leve e colaborativa. Nesse território coletivo, eles aplicam os conceitos geográficos a situações reais, incitando um pensamento crítico mais profundo e trocas enriquecedoras de saberes. A chance de promover uma simbiose dentro do grupo não apenas estimula uma compreensão abrangente, mas também desenvolve as habilidades essenciais necessárias para a colaboração, adaptação e busca constante pelo aprendizado.

A união entre o ensino de Geografia e a Aprendizagem Baseada em Equipes propicia uma compreensão aprofundada das metamorfoses espaciais. Os alunos constroem conhecimentos aplicáveis ao unirem conhecimento teórico e a prática. Atrelado ao assunto, Parrilla e Daniels (2004), corrobora afirmando que,

grupos colaborativos são como entidades em que todos os membros compartilham decisões e responsabilidades pela excelência em qualidade do desfecho produzido em conjunto, de acordo com suas capacidades e interesses.

Adicionalmente, a perspectiva de trabalho em equipe conjectura tanto a responsabilidade singular quanto o aprimoramento das competências interpessoais.

Mas a sinergia que a equipe cria é algo valioso. De acordo com McMahon (2012 *apud* Merízio; Brandalise; Grippa, 2022, p. 58), “Por meio do TBL os alunos aprendem como utilizar o potencial da equipe em prol da sua aprendizagem.” O trabalho em equipe, a partir da relação com os pares, possibilita que os estudantes entre si aprendam. A partir de uma linguagem comum entre eles, o estudante que compreende melhor determinado conceito pode apoiar aquele que tem dificuldade para assimilar aquele conteúdo. Ainda, quando há divergências de entendimento, explorar o ponto de vista de cada um e no grupo defendê-lo fortalece as habilidades socioemocionais além de contribuir para a construção do conhecimento.

3 APLICAÇÃO DO ESTUDO

O presente estudo foi realizado na escola Pe. Vendelino Wiemes, que pertence à Rede Municipal de Educação de Brusque. A aplicação do estudo ocorreu na turma do 2º ano do Ensino Fundamental no segundo semestre do ano de 2023. Os conteúdos de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), foram os seguintes:

Área: Ciências Humanas;

Componente Curricular: Geografia;

Unidade Temática: Natureza, ambientes e qualidade de vida;

Objetos de Conhecimento: Refletir e analisar os impactos na natureza a partir do uso dos recursos naturais: solo e água no campo e na cidade;

Habilidades conforme a Base Nacional Comum curricular (BNCC, 2017):
“(EF02GE11) Reconhecer a importância do solo e da água para a vida, identificando

seus diferentes usos (plantação e extração de materiais, entre outras possibilidades) e os impactos desses usos no cotidiano da cidade e do campo.”

As habilidades estimuladas mediante a aplicação do estudo foram:

- Capacidade de desenvoltura em trabalho em equipe;
- Compreender a lógica de uma pesquisa científica;
- Diferenciar as características entre a vida rural e urbana;
- Estabelecer abordagens para enfrentar as demandas cotidianas de forma a preservar o meio ambiente;
- Aproveitar os recursos naturais de forma sustentável, visando aprimorar a qualidade de vida humana, sem causar impactos negativos ao meio ambiente;
- Aptidão em compartilhar os saberes agregados em sala.

O objetivo do estudo foi integrar metodologias ativas nas estratégias de ensino sobre a importância da natureza e da geografia com foco na promoção e compreensão holística dos estudantes sobre os sistemas naturais e sobre como suas interações com o ambiente impactam na sua manutenção e preservação.

4 ESTRATÉGIAS DIDÁTICA-METODOLÓGICAS

Na sequência, apresenta-se a elaboração de estratégias didático-metodológicas empregadas para o estudo proposto, com o intuito de atingir o objetivo delineado:

Quadro 1 – Plano de Aula

ATIVIDADE	OBJETIVO	METODOLOGIA	RECURSOS	CH
Círculo de Paz	Utilizar a fala como elemento para construção de conhecimento e para o relacionamento em equipe.	Realização de um círculo da paz para apresentação de Teresa, (personagem do livro de Geografia, apresentada pela docente regente). Assim, Teresa, interpretada pela	Elemento de fala - terra. Espaço na sala de aula ou área aberta na escola	15 min

		pesquisadora, se apresenta e quer conhecer um pouco das crianças da sala e como elas possuem contato com a natureza.		
Pesquisa Científica	Conhecer o que é pesquisa científica.	Explicar sobre pesquisa científica e, de forma breve e inicial, apresentar os elementos que compõe uma pesquisa. Após, dividir a turma em dois grupos menores para iniciar a pesquisa científica. A pesquisa científica relacionada as diferenças e características da vida urbana e rural. Cada grupo irá pesquisar três características da temática do seu grupo e colocam-nas no papel para o momento de diálogo por meio da ferramenta <i>Fish Ball</i> .	Pesquisa: Notebook, cartolina e canetas. <i>Fishbowl</i> – Aquário (Um formato de discussão em grupo equitativo e inclusivo, promovendo diálogo e troca de experiências entre todos os participantes): Cadeiras.	1 h
Gamificação	Analisar, compreender e refletir sobre o tema natureza nos espaços rurais e urbanos para desvendar os desafios propostos.	A partir de uma narrativa, contada para as crianças, propor o desafio de salvar a natureza, estabelecendo contato e conhecimento com/sobre ela. Ao iniciar esta missão, o grande grupo receberá um passaporte e só estarão salvos junto com a natureza ao completá-los. Assim, deverão cumprir todas as etapas juntos. 1º Etapa: As crianças precisarão encontrar pelo menos 5 folhas naturais com aspectos diferentes; 2º Etapa: Quiz da Natureza! A segunda etapa da missão traz muito conhecimento com 10 perguntas envolvendo o cuidado e curiosidades da natureza na cidade e no campo. Mas, o	Fantasia, elementos da natureza, e <i>chantilly</i> .	1 h e 30min

		quiz também traz consequências para os erros, uma “bela” torta na cara! 3º Etapa: Resolução de problema. Problema: Teresa e sua família adoram passar tempo ao ar livre e explorar as áreas verdes da cidade, como parques e praças. No entanto, eles notaram que esses locais estão cada vez mais sujos, com lixo espalhado pelo chão. Eles estão preocupados com o impacto negativo que o lixo tem na vida selvagem local, pois animais podem se machucar ou adoecer ao ingerir resíduos. Como podemos ajudar a resolver este problema? Mediante a resposta, que deverá trazer elementos de soluções para os fatos apresentados, o grupo passa para próxima etapa. 4º Etapa: Estão quase no final! Agora é hora de mostrar suas habilidades de matemática e português. As crianças precisarão montar uma conta matemática e uma palavra de um elemento da natureza, utilizando dos elementos disponíveis (pedra e gravetos). 5º Etapa: Para completar o passaporte, as crianças precisam brincar com a natureza. Explorando sua criatividade ao criar!		
--	--	---	--	--

Piquenique - feedback:	Avaliar o que se conhecia no início do dia e quais conhecimentos foram construídos a partir das atividades propostas. Analisar pontos positivos e fragilidades que podem ser melhoradas nas atividades e da turma.	Momento de socialização, conhecimento e feedback. Será degustado alimentos providos da natureza enquanto dialogamos sobre os pontos positivos e negativos de nossa manhã.	Frutas e alimentos providos da natureza, cesta e toalha de piquenique.	40 min
-------------------------------	---	---	--	--------

4.1 Processo avaliativo

Para o processo avaliativo, foi levado em consideração quatro critérios principais, como trabalho em equipe, pesquisa científica, engajamento do grupo na aplicação do estudo. Foi preciso o uso da observação docente para constatar se as habilidades sugeridas pela BNCC e almejadas a partir do plano de aula foram conquistadas, além da busca pelo engajamento do trabalho coletivo e cooperativo, a capacidade de construir conhecimentos contemplando uma pesquisa enriquecedora e o movimento diante do dinamismo da gamificação da aula. Além disso, cabe ressaltar que cada etapa do estudo resultou em uma avaliação formativa e somativa sobre os conteúdos propostos.

5 RELATO E REFLEXÕES

No segundo semestre do ano de 2023, foi realizado presente estudo como requisito final para concluir a especialização em "Metodologias Ativas e Tecnologias aplicadas à Educação" do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE. O estudo foi aplicado em uma turma de 2º ano do ensino fundamental da Escola Pe. Vendelino Wiemes, pertencente à Rede Municipal de Ensino do município de Brusque. A turma era composta por oito crianças, sendo três meninas e cinco meninos, mas apenas sete participaram devido à ausência de um aluno.

A turma estava ansiosa pela chegada de Teresa (personagem do livro de Geografia, apresentada pela docente regente e interpretada pela pesquisadora), a nova integrante da equipe. Inicialmente, a turma mostrou-se um pouco tímida, mas também encantada com a ideia de trabalhar com Teresa. No primeiro encontro, ficou evidente o comprometimento do grupo com a proposta da pesquisa científica. Os alunos estavam curiosos e ávidos por aprender, o que inspirou a todos e desafiou a proporcionar uma experiência educacional enriquecedora.

Durante o projeto, dividiu-se o grande grupo em dois menores, e cada grupo escolheu um líder para conduzir a pesquisa. O grupo A avançou com facilidade, com sua líder distribuindo tarefas eficientemente. O grupo B enfrentou maiores desafios, como a dificuldade em encontrar fontes confiáveis para a pesquisa e organizar o material coletado, mas, eventualmente, alcançou seu objetivo, destacando a importância da resiliência e do trabalho em equipe. Ambos os grupos demonstraram uma certa insegurança ao coletar dados, preocupados em apenas reproduzi-los. Neste momento, houve intervenção por parte da mediadora para ajudá-los a compreender a pesquisa como algo mais profundo, envolvendo análise crítica e interpretação dos resultados.

Após a pesquisa, realizou-se a apresentação das produções no formato "*fishbowl*", fortalecendo a equipe e a autoconfiança de cada membro. Uma criança tímida no início, ao participar do "*fishbowl*", ganhou confiança e expressou suas ideias com firmeza. Essa experiência corrobora os apontamentos de Melo e Sant'Ana (2012), ao destacar que o método ativo desloca o estudante para o centro do processo de construção do conhecimento. Além disso, ressaltou o papel do professor como mediador fundamental, conforme indica Gaeta (2008).

As etapas gamificadas da atividade, estruturadas com base no TBL, despertaram grande envolvimento e espírito de equipe. O uso da gamificação, como enfatiza Marcos (2022), mostrou-se eficaz para estimular cooperação, motivação e desenvolvimento de competências socioemocionais. A ludicidade do quiz com torta na cara e o desafio final de brincar com a natureza proporcionaram

momentos de aprendizagem prazerosa, confirmando a importância do brincar defendida por autores como Santos (2002) e Vygotsky (1979).

Durante o projeto, lançou-se um desafio com cinco etapas para a turma, que prontamente aceitou-os. Isso incluiu uma parte *gamificada* da aula com a abordagem TBL. O grupo estava altamente engajado e, ao completar as tarefas, ganhavam um "passaporte". O mais notável foi o espírito de equipe que emergiu entre eles, com frases como "somos uma equipe" e "temos que fazer juntos" ecoando. Além do aspecto lúdico que os motivava, eles estavam conscientes de sua necessidade de agir cooperativamente.

No momento do quiz com torta na cara, verificou-se que todos estavam focados e concentrados, enquanto ouviam as perguntas e depois respondiam, acompanhados de muitas risadas. Brincar com a natureza, seja no espaço rural ou urbano, também foi enriquecedor, com as crianças surpreendendo a si mesmas e expressando uma felicidade genuína ao aprender de forma lúdica.

Para encerrar, o passaporte completo os levou a um piquenique de *feedback* e socialização. Todos demonstraram felicidade ao final da aula, as crianças aprenderam brincando, sem sequer perceberem. Elas pediram que Teresa voltasse no dia seguinte e compartilharam empolgadas as novidades com a professora regente, sugerindo para fazer o quiz novamente.

A presença de Teresa trouxe energia positiva, contribuindo não apenas para a pesquisa, mas também para o trabalho em equipe e a ludicidade, fato que gerou autoconfiança, resiliência e ressaltou a importância de cada membro do grupo. A partir da experiência descrita, acredita-se que é possível e enriquecedor para os processos de ensino e de aprendizagem a utilização de metodologias ativas na educação.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do presente estudo, que teve como objetivo a aplicação de uma prática educativa imbricada com o método ativo pedagógico na educação básica,

acredita-se que é de extrema relevância a reflexão contínua sobre o tema e sua aplicação em cada vez mais cenários educacionais. Diante da vivência do estudo, é plenamente viável realçar que, ao imbricar as tecnologias utilizadas nas ações propostas no plano de aula, percebeu-se que os estudantes se apresentaram motivados e envolvidos de maneira comprometida no próprio processo de aprendizagem. Ao encorajá-los, houve envolvimento ativo nas atividades, pois as abordagens das metodologias ativas estimularam o interesse e a curiosidade da turma, tornando o aprendizado mais prazeroso e significativo.

Ao se envolver com a pesquisa científica, acredita-se que desde cedo está contribuindo para a formação de indivíduos conscientes e engajados com a sociedade e o ambiente ao seu redor. As fases da pesquisa científica promovem o desenvolvimento de uma perspectiva crítica e reflexiva, permitindo sistematicamente a construção de conhecimento que pode oferecer soluções para os desafios enfrentados na vida cotidiana.

Ainda, vale refletir sobre a importância do trabalho a partir do lúdico e colaborativo com crianças. Dessa forma, se oportuniza que o convívio social seja estimulado, que as habilidades socioemocionais se desenvolvam e que se aprenda com o outro.

Ademais, o momento vivenciado traz referências, eleva e atribui significado, verdade e afeto ao que foi ministrado pelos docentes, durante o curso de pós-graduação em Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação, ampliando o real sentido de ser educador.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David. **Aprendizagem Significativa: A Teoria de David Ausubel**, Marco Antonio Moreira e Elcie F. Salzano Masini. Ed. Centauro.1965.

BAKHTIN, Mikhail. ***Discourse in life and discourse in art: Concerning sociological poetics***. New York. Academic Express, 1992.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2017.

BERBEL, Neusi. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

GAETA, Cecília. **Formação Docente para o ensino superior**: uma inovação em cursos de lato sensu. Tese de doutoramento apresentada à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Programa de pós-graduação em educação e currículo, 2008.

MAIGUEL, Pâmela Lotério. **Registros fotográficos**: Círculo da paz, pesquisa científica, fishbowl, gamificação e socialização/feedback. Brusque, 2023.

MARCOS, Leilane. Gamificação. In: MERÍZIO, Fernando Luís et al. (Orgs.). **Metodologias ativas e tecnologias educacionais**: guia prático para uma docência inovadora. Brusque: Unifebe, 2022. p. 118-127.

MELO, Bárbara de Caldas; SANTANA, Geisa. **A prática da metodologia ativa**: compreensão dos discentes enquanto autores do processo ensino aprendizagem. Comum. Ciênc. Saúd., v.4, n.23, p.327-339, 2012.

MERÍZIO, Fernando Luís, BRANDALISE, Giselly C. Mondardo, GRIPA, Sidnei (ORG.). **Metodologias ativas e tecnologias educacionais**: guia prático para uma docência inovadora. Brusque: Unifebe, 2022.

PARRILLA, A.; DANIELS, H. **Criação e desenvolvimento de grupos de apoio para professores**. São Paulo: Loyola, 2004.

RUA, João. **Urbanidades e Novas Ruralidades no Estado do Rio de Janeiro**: Algumas Considerações Teóricas. In: MARAFON et al (orgs). Estudos de Geografia Fluminense. Rio de Janeiro: UERJ, 2001. p. 27-42.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e linguagem**. Lisboa. Edições Antídoto, 1979.