

ESTUDO E PLANEJAMENTO

1º SEMESTRE / 2025

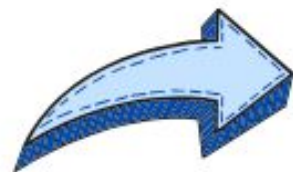
A G E N D A

D i a : 0 3 / 0 2

1º Dia
2.º momento

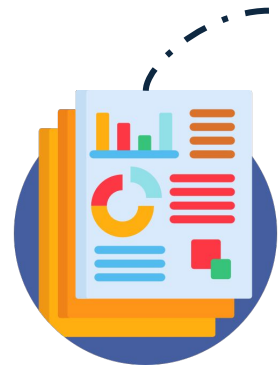
EQUIPE GESTORA

PROFESSORES



Metodologias Ativas na EJA

PERCURSO



**ACOLHIMENTO
ESCATATÓRIA**

**METODOLOGIAS
ATIVAS**



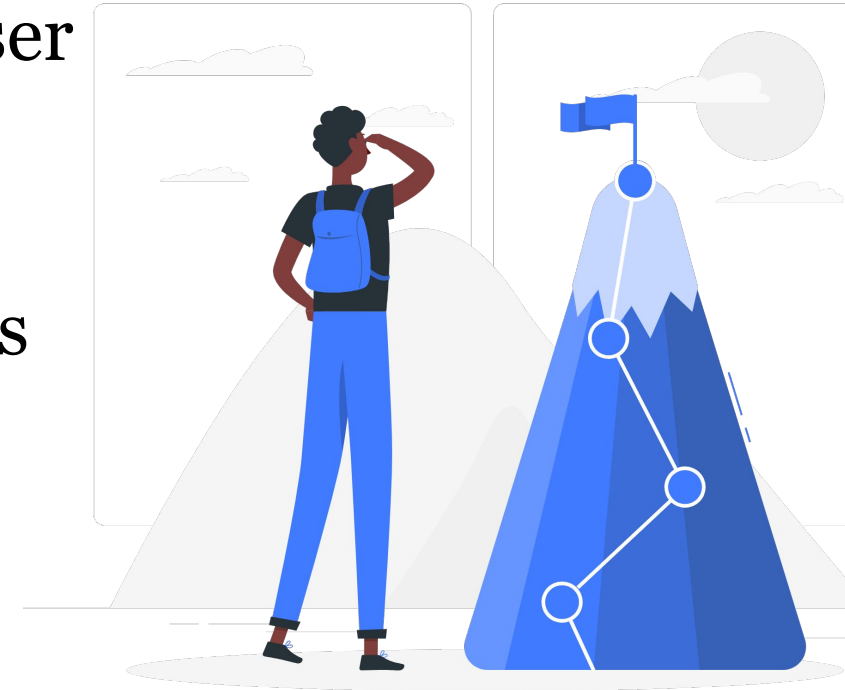
**EM AÇÃO
ROLE PLAY**

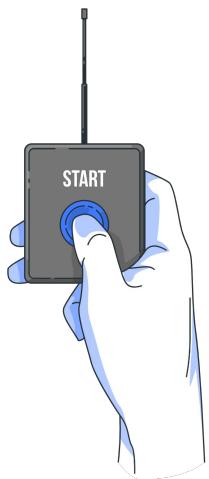
CONCLUSÃO



Objetivos:

- Compreender o conceito de **metodologias ativas**.
- **Vivenciar** atividades práticas que podem ser aplicadas em sala de aula.
- Explorar **diferentes** tipos de metodologias ativas.





Iniciaremos a nossa formação aplicando um dos princípios da **andragogia**: a **valorização da experiência**.

Esse princípio considera as **vivências** dos estudantes como parte **fundamental** do processo educacional, enriquecendo o aprendizado e promovendo uma troca **significativa** de conhecimentos.

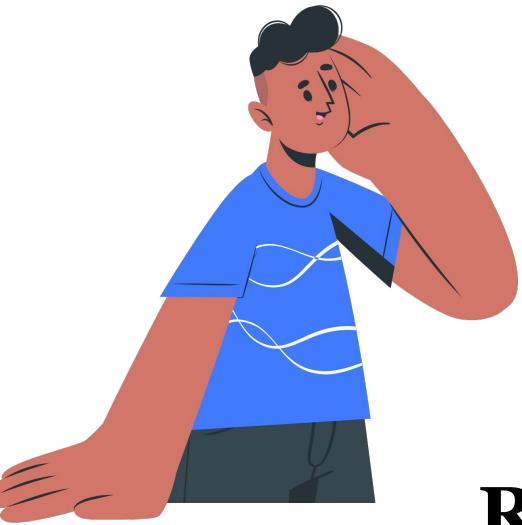
Para promover uma troca significativa de conhecimentos, responderemos algumas perguntas na ferramenta **Wordwall**.



50 minutos



Escolha um número **leia** a pergunta e **responda**. Enquanto isso trabalhamos a empatia de **escutar** nossos colegas.



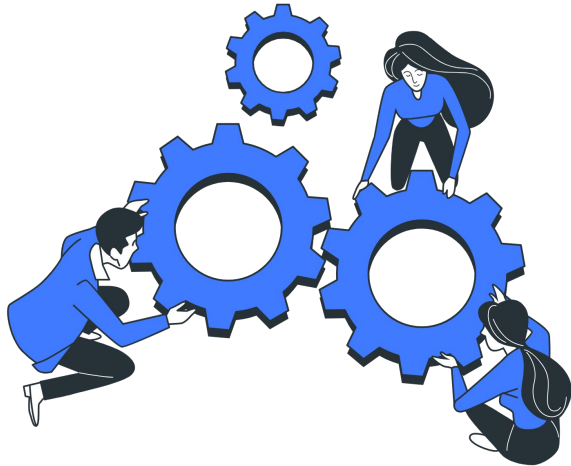
Na atividade anterior, praticamos o processo de **escutatória**, que deriva do verbo "escutar". Isso significa ouvir com atenção, estando plenamente consciente do que se está ouvindo.

Refleta...

Professor, diretor e equipe diretiva com que frequência vocês se dedicam a ouvir atentamente as contribuições e preocupações dos seus estudantes?

Ao realizarmos a atividade anterior, utilizamos a ferramenta **Wordwall**, uma gamificação, ou seja, um tipo de metodologia ativa.

Mas afinal,... *o que são as Metodologias Ativas?*

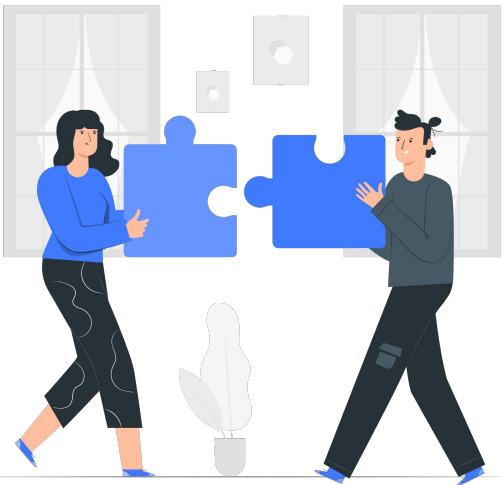


São estratégias de ensino que colocam o estudante no **centro** do processo de ensino e aprendizagem, visto que geram o **engajamento do estudante de forma ativa**, discutindo, praticando, ensinando os colegas, resolvendo situações cotidianas.

Promovem a **autonomia, a colaboração e o pensamento crítico.**

... e na Aprendizagem Ativa

- Entende-se que o estudante **não** deve ser meramente um "**recedor**" de informações, mas deve se **engajar** de maneira ativa na aquisição do conhecimento, focando seus objetivos e indo atrás do conhecimento de maneira **proativa**.



- O foco sai do conteúdo que ensinamos e vai para o objetivo de aprendizagem, ou seja, **O QUE O ESTUDANTE DEVE APRENDER** com o conteúdo ensinado (que passa a ser o meio) e o professor, o **MEDIADOR**.



Benefícios das Metodologias Ativas

Aumento do **engajamento** dos estudantes.

Desenvolvimento de **habilidades** socioemocionais.

O ensino é mais **inclusivo**: estudantes com diferentes estilos de aprendizado obtêm uma **experiência personalizada**.

Estímulo ao trabalho em **equipe**.

Melhoria na **retenção** do conteúdo.

Oportuniza o desenvolvimento do **pensamento crítico**, a **argumentação**, a **comunicação** e a **colaboração**.

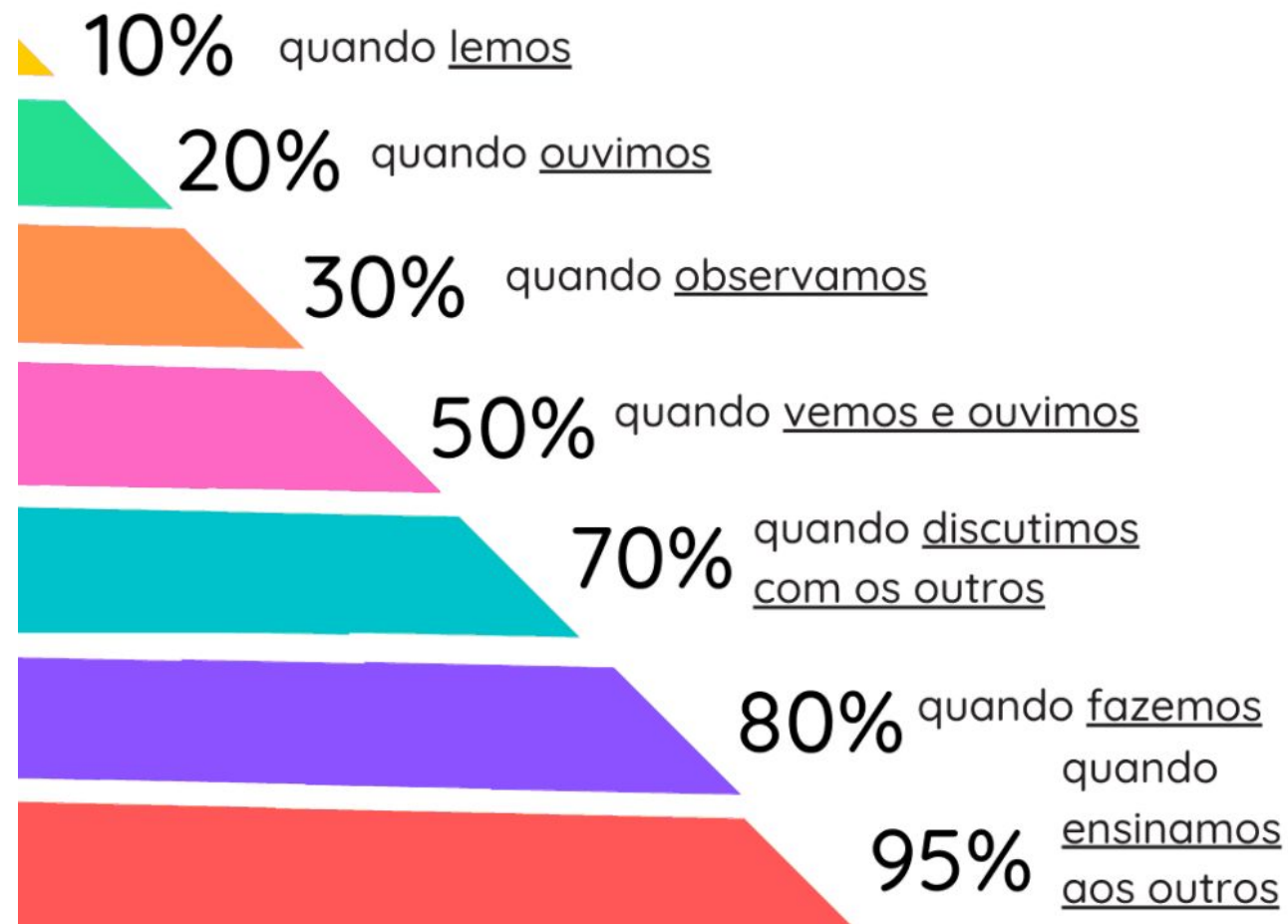
Contribui para **redução** do **abandono escolar**.



As **metodologias** **ativam** o interesse e a **responsabilidade** dos estudantes pelo seu próprio aprendizado, alinhando-se às ideias de **Glasser** sobre a importância da escolha e do envolvimento na educação. Observem a pirâmide ao



(Foto: Lucas Fermin - NCS/SEED)

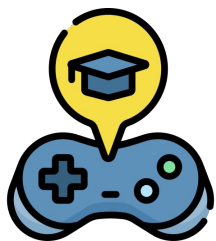


A **Taxonomia de Bloom** também exerce papel importante nas Metodologias Ativas

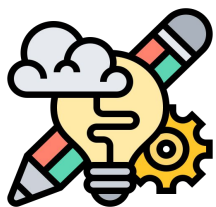


Fonte imagem: <https://popularizandociencia.wordpress.com/2021/03/30/do-panico-a-pedagogia/>

Veja abaixo alguns exemplos de Metodologias Ativas



Gamificação: consiste na aplicação de **elementos e dinâmicas** dos jogos e brincadeiras, adaptados à sala de aula, para motivar e ensinar de forma lúdica.



Design thinking: é uma abordagem que coloca o usuário no centro do processo de criação e busca entender suas necessidades e desejos para desenvolver soluções mais efetivas.



Sala de aula invertida: neste modelo, os estudantes entendem os conceitos antes da aula. Depois, na sala de aula com os demais, discutem o que aprenderam e tiram dúvidas sobre o conteúdo com a ajuda do professor.



Aprendizagem baseada em problemas: É um método de ensino, no qual os estudantes resolvem, de forma colaborativa, situações problema para a construção de novos conhecimentos.



Aprendizagem por Projetos: Os estudantes são desafiados a resolver um problema, por meio de etapas metodológicas, visando a obtenção de um produto pedagógico.



Estudo de Caso: Os estudantes são expostos a problemas reais, de modo que possam analisá-los por inteiro (como uma situação real) e, entre si, discutir as possibilidades de solucioná-los.



Role play: É uma metodologia de ensino-aprendizagem que utiliza a simulação como método de ensino. Possibilita que uma pessoa assuma o papel de outro através da simulação de atividade do cotidiano com o propósito de sensibilizar os demais.



Aprendizagem entre pares/times: os estudantes são reunidos em pequenos grupos de aprendizagem, em um mesmo espaço físico, para resolver desafios lançados antes, durante ou após as aulas.

Por falar em **gamificação**, apresentamos abaixo um arquivo com conteúdos de sites que podem auxiliar no planejamento de atividades para utilizar a gamificação.

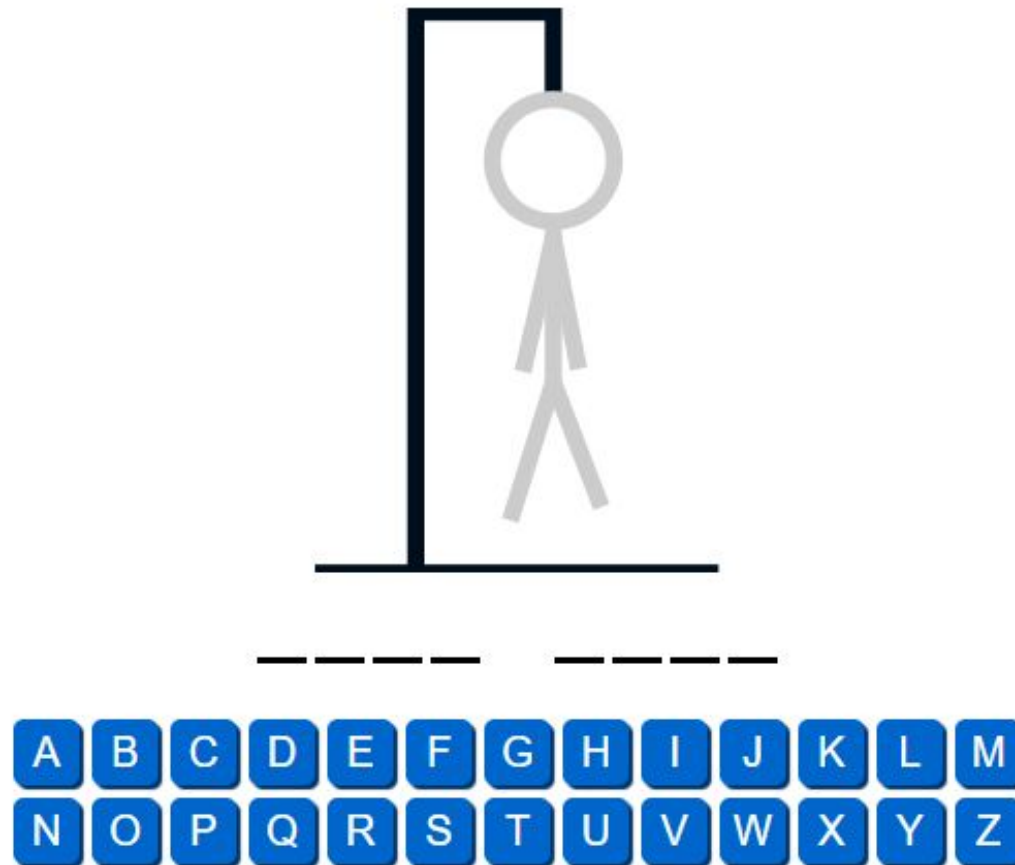


INTERVALO



Foto: Lucas Fermin - NCS/SEED

Agora, faremos uma **vivência** com uma metodologia ativa.
Descubra qual é a metodologia jogando esta **forca**.



Conseguiram **descobrir** qual era a palavra secreta?

Faremos um *Role Play*, ou seja um Teatro de Papéis usando o tema “**Gestão de Sala de Aula**”.





Role Play - Gestão de Sala de Aula

Objetivo: Desenvolver habilidades de gestão de sala de aula por meio da simulação de situações reais.



1. Preparação

Divisão em Grupos: Formem grupos de 4 a 6 participantes.

Escolha de Cenários: Cada grupo escolhe ou recebe um cenário relacionado à gestão de sala de aula.

Exemplos de cenários:

- a) Um aluno desrespeitando o professor.
- b) Um conflito entre alunos.
- c) Um aluno que não participa das atividades.
- d) Uma situação no momento de transição entre atividades.



15 minutos



20 minutos

2. Planejamento do Role Play

Discussão em Grupo: Os grupos discutem como encenar o cenário escolhido. Eles devem decidir:

- Quais papéis cada membro irá interpretar (professor, aluno, etc.).
- O desenvolvimento da situação (início, meio e fim).
- Estratégias de gestão que o professor utilizará.

Apresentação

Encenações: Cada grupo apresenta sua cena para os demais.

Limite cada apresentação a 5 minutos.

Feedback: Após cada apresentação, abra para comentários e sugestões dos outros grupos.

- O que funcionou bem?
- Quais poderiam ser outras abordagens?



30 minutos



15 minutos

Reflexão e Discussão

Reúna todos os participantes e conduza uma discussão sobre as experiências:



- Como se sentiram ao representar os papéis?
- Que estratégias de gestão foram mais eficazes?
- Como poderiam aplicar o que aprenderam em suas salas de aula?

Aplicando em sua prática pedagógica

Professores como podemos implementar a metodologia de role play em suas próprias aulas, tanto para ensinar conteúdos quanto para promover a empatia e a resolução de conflitos?



10 minutos

Apresentamos algumas sugestões de aplicação do **role play** na sala de aula:



(Foto: Lucas Fermin - NCS/SEED)

Matemática

Mercado de Compras: Os alunos assumem papéis de compradores e vendedores em um mercado simulado. Eles devem usar operações de adição, subtração, multiplicação e divisão para realizar transações, calcular trocos e fazer orçamentos.

Construtores de Edifícios: Os alunos se tornam engenheiros e arquitetos, usando conceitos de geometria para planejar e construir um modelo de edifício. Eles podem calcular áreas, perímetros e volumes.

Geografia

Exploradores do Mundo: Os alunos assumem a identidade de exploradores de diferentes países. Eles devem apresentar características geográficas, culturais e econômicas de suas "nações" para a turma.

Cúpula Global: Organizar uma simulação de uma conferência internacional onde os alunos representam diferentes países e discutem questões geográficas, como mudanças climáticas, urbanização e recursos naturais.



História

Debates Históricos: Os alunos representam figuras históricas e debatem eventos importantes, como a Independência do Brasil ou a Revolução Francesa, apresentando argumentos baseados em fatos históricos.

Recriação de Eventos: Os alunos encenam eventos históricos, como a assinatura da Declaração de Independência ou reuniões importantes, explorando os pontos de vista de diferentes personagens.

Português

Teatro de Fantoques: Os alunos criam histórias e personagens, desenvolvendo um pequeno teatro de fantoches. Isso ajuda a trabalhar a narrativa, o vocabulário e a interpretação de texto.

Jornal Escolar: Os alunos assumem papéis de jornalistas e editores, criando um jornal sobre eventos fictícios ou reais, praticando a escrita e a comunicação.



Ciências

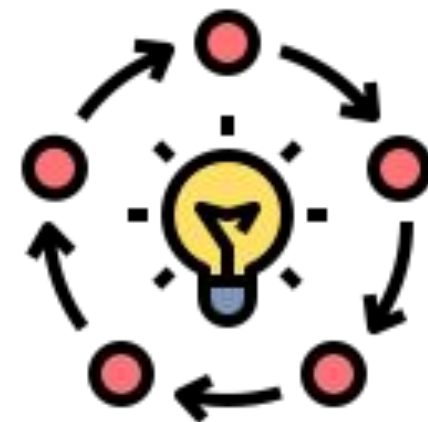
Feira de Ciências: Os alunos atuam como cientistas que apresentam suas pesquisas e experimentos a um "público". Eles devem explicar conceitos científicos de forma clara e interativa.

Ciclo da Vida: Os alunos assumem papéis de diferentes organismos em um ecossistema e simulam interações, como predador e presa, discutindo cadeias alimentares e ciclos naturais.

Metodologias Ativas:

Sua abordagem reflete muito mais uma **concepção do ato de ensino**, do que técnicas ou receitas prontas de como fazer ou aplicar.

É importante e preciso ter **clareza** dos **objetivos** e do que se pretende em cada **ação pedagógica** proposta para o **estudante** da Educação de Jovens e Adultos.



Oficina de metodologias ativas

Metodologias Ativas.pptx.pdf

Artigos para aprofundamento

Artigos Metodologias Ativas

Aprendizagem significativa na EJA: Utilizando a metodologia de resoluções de problemas

<https://downloads.editoracientifica.com.br/articles/221110958.pdf>

ALCANTARA, Elisa F. S. (org.). Inovação e renovação acadêmica: guia prático de utilização de metodologias e técnicas ativas. Volta Redonda, RJ: FERP, 2020.

ANDRADE, Jacks de M. Jr (org.), SOUZA, Liliane, P. de(org.) SILVA, Neide L. C. da (org.).

Metodologias Ativas: práticas pedagógicas na contemporaneidade. Campo Grande: Inovar, 2019.

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CAMARGO, Fausto. THUINIE, Daros. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB.

CRUZ, Paulo Emílio de O. (Ebook) Metodologias Ativas para Educação Corporativa. Salvador: Prospectá, 2018.

VASCONCELOS, Bruna P. (org.). SANTOS, Taciana da S. (rot.). Metodologias Ativas de Ensino-Aprendizagem. Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia - Biblioteca Campus Olinda. Olinda. PE. 2019.



Elaborado pela Equipe da EJA

Técnico(a)s Pedagógico(a)s

Luciana De Franchi Siqueira
Silviane Stockler Lima

MUITO OBRIGADO !!!