

# Metodologias Ativas

TutorMundi





# SUMÁRIO

• Introdução .....	<b>4</b>
<b>Parte 1 - Entendendo as metodologias ativas</b> .....	<b>6</b>
• O que são metodologias ativas de aprendizagem?.....	<b>7</b>
• Como surgiram as metodologias ativas? .....	<b>8</b>
• Como as metodologias ativas ajudam o aprendizado? .....	<b>9</b>
<b>Parte 2 - Tipos de Metodologias Ativas de Aprendizagem</b> .....	<b>13</b>
• Sala de Aula Invertida .....	<b>15</b>
• Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL).....	<b>18</b>
• Aprendizagem Baseada em Equipes (TBL).....	<b>21</b>
• Aprendizagem baseada em Projetos (PBL).....	<b>25</b>
• Design Thinking.....	<b>27</b>
• Aprendizagem baseada em jogos ou Gamificação .....	<b>30</b>

<b>Parte 3 - Atividades para a sala de aula usando metodologias ativas</b> .....	<b>34</b>
• Pensar, compartilhar e socializar .....	<b>36</b>
• O que Aprendi .....	<b>37</b>
• Diário de Aprendizagem Reflexiva .....	<b>39</b>
• Fishbowl (Peixe Fora do Aquário) .....	<b>41</b>
• Discussões conduzidas por alunos .....	<b>43</b>
• Modelo Jigsaw .....	<b>45</b>
• Webquest .....	<b>47</b>
<b>Parte 4 - Adotando aprendizagem ativa na escola</b> .....	<b>49</b>
• Tutoria digital e o empoderamento do aluno.....	<b>51</b>
• Conclusão .....	<b>52</b>

## Introdução

Imagine o seguinte cenário: uma sala de aula com 40 alunos e um professor, todos os estudantes sentados em carteiras, observando uma exposição do conteúdo. Estudantes passivos; professor no centro do aprendizado.

Agora pense em outro formato. Imagine **salas de aula dinâmicas**, com grupos de alunos interagindo, usando **ferramentas digitais** e colocando, de fato, a mão na massa.

Em vez de se posicionar no centro da sala, o professor agora caminha entre os grupos, tira dúvidas, aponta os melhores caminhos e corrige eventuais erros. Ao final, os estudantes apresentam os resultados e **constroem o conhecimento de forma coletiva**.

Em qual das salas de aula **você** gostaria de estudar?



TutorMundi



Se você escolheu o segundo cenário, as **metodologias ativas de aprendizagem** fazem parte do seu estilo de ensinar.

Diferente dos modelos tradicionais de aulas expositivas, as metodologias ativas invertem os papéis dentro da sala de aula, colocam os estudantes no lugar de protagonistas do próprio aprendizado e garantem maior autonomia no processo de ensino.

Essas metodologias usam a **tecnologia** como aliada na construção de um **ensino híbrido**, que se conecta com a realidade do estudante e o aproxima das necessidades do século 21.

Neste e-book, o **TutorMundi** vai explicar, de **forma definitiva**, o que são as metodologias ativas e como torná-las realidade na sua escola.

Boa leitura!

TutorMundi

# Parte 1 – Entendendo as metodologias ativas

TutorMundi

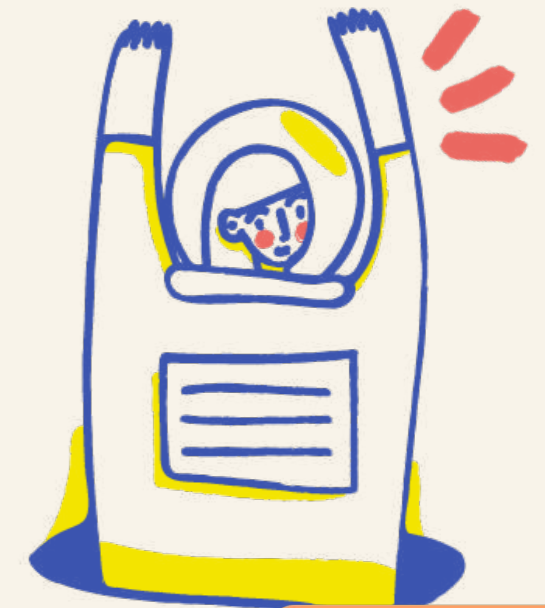
## O que são metodologias ativas de aprendizagem?

As **metodologias ativas de aprendizagem** propõem uma abordagem de ensino centrada no aluno, o qual é estimulado a assumir uma postura ativa e responsável pelo seu aprendizado.

As atividades estimulam o debate, por meio de estudos de caso e reflexões, que melhoram o relacionamento interpessoal dos alunos e a capacidade de expressão.

Essa abordagem procura engajar os alunos através de atividades de resolução de problemas, de discussões em grupo e de outras tarefas que promovam o pensamento crítico.

O modelo propõe a mudança dos papéis, ou seja, segue um caminho diferente do formato tradicional. O aluno se torna o **protagonista** do próprio aprendizado, enquanto o professor assume o papel de mediador e facilitador do conhecimento.



TutorMundi

## Como surgiram as metodologias ativas?

A ideia de um “**aprendizado ativo**”, centrado no aluno, começou a atrair interesse dos pesquisadores da educação entre o final da década de 1970 e o início da década de 1980.

O termo foi desenvolvido a partir de um conceito criado na década de 1940 pelo professor inglês Reginald “Reg” William Revans, considerado como um pioneiro da aprendizagem ativa.

Embora já sejam debatidas há um bom tempo, as metodologias ativas ganharam destaque nas últimas décadas, com o aumento na inclusão da tecnologia em sala de aula e a necessidade de trabalhar currículos que estimulem o **protagonismo e a autonomia** nos estudantes.

8

Além disso, o **ensino remoto emergencial** causado pela pandemia de COVID-19 evidenciou ainda mais a necessidade de adoção de metodologias ativas nas escolas, dada a maior responsabilidade que o aluno possui com sua aprendizagem.

Em uma situação nova, em que encontros assíncronos, conteúdos disponibilizados em [Ambientes Virtuais de Aprendizagem \(AVA\)](#) e **Ensino Híbrido** passaram a fazer parte da rotina, as metodologias ativas são simplesmente indispensáveis.

[Saiba mais >> O que são aulas síncronas e assíncronas](#)

TutorMundi

## Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado?

Estudos recentes realizados a partir de abordagens de educação focadas em aprendizagem concluíram que os estudantes aprendem mais quando [participam do processo](#).

Isso se dá porque metodologias que colocam o aluno em posição ativa incentivam o cérebro a estimular [redes cognitivas e sensoriais](#), assim, processando e armazenando o conhecimento com mais eficiência.



### Benefícios das Metodologias Ativas

- Retenção de conhecimento aprimorada;
- Estímulo ao pensamento crítico;
- Maior motivação para aprender;
- Engajamento em sala de aula;
- Estímulo à autonomia;
- Desenvolvimento da autoconfiança;
- Resolução simplificada de problemas.

TutorMundi

9



A aprendizagem ativa também é uma maneira de acompanhar o **desenvolvimento individual** dos alunos. Com ela, os professores podem mapear as necessidades individuais e trazer aulas e exercícios personalizados para o dia a dia.

Além disso, essas metodologias trazem mais interesse às aulas, e os educadores conseguem desenvolver melhor os ensinamentos e ter menos interrupções.

As metodologias ativas estimulam o desenvolvimento de objetivos de aprendizagem de níveis elevados da [Taxonomia de Bloom](#).

Isso porque ao trazer o estudante para o centro do processo de ensino, o estudante é incentivado a atingir domínios cognitivos ligados à **criação, análise e aplicação** dos conhecimentos.



## Pirâmide de aprendizagem de Glasser



As ferramentas utilizadas em sala de aula refletem o comportamento dos estudantes, por isso, cada vez mais, o ambiente escolar deve ser adaptado às transformações tecnológicas educacionais.

Se os alunos estão participando do processo de aprendizagem ativa por meio da experimentação, você está aplicando **metodologias ativas**.

Alguns **formatos** que podem ser usados:

- Demonstrar um processo
- Analisar um argumento
- Conduzir experimentos
- Produzir exercícios escritos
- Conduzir um debate
- Criar vídeos
- Trabalhar colaborativamente
- [Gamificação](#)

Você sabia que com o TutorMundi, coordenadores pedagógicos podem **acompanhar o desenvolvimento individual** dos alunos através de **relatórios de aprendizagem**?

[Saiba mais](#)

TutorMundi

## Parte 2 - Tipos de Metodologias Ativas de Aprendizagem

TutorMundi

## Tipos de Metodologias Ativas de Aprendizagem

Agora que você já entende a **importância** de trabalhar com estratégias de aprendizagem ativas, vamos conhecer os principais modelos e aprender como aplicá-los na prática!

**Dominar** os diferentes tipos de abordagens facilita a aplicação de metodologias ativas. Vamos nos aprofundar em cada uma delas e entender suas possibilidades e benefícios.



TutorMundi

## Sala de aula invertida

### O que é?

A **sala de aula invertida**, também conhecida como flipped classroom, é uma inversão do modelo tradicional de ensino.

No modelo tradicional de ensino, o professor apresenta e comenta sobre a matéria no quadro, normalmente, em uma aula expositiva. Em seguida, é enviada uma lição para casa, que os alunos fazem sozinhos.

Na sala de aula invertida, o aluno começa a estudar sozinho. Em casa, os estudantes têm um primeiro contato com os conceitos antes da aula, de forma digital, com lições e conteúdos de aprofundamento.

Na escola, os estudantes **discutem o que aprenderam** e tiram dúvidas sobre o conteúdo com a ajuda do professor.



TutorMundi



Seu principal objetivo é que o aluno se torne **responsável** pelo próprio conhecimento e faça estudos prévios sobre os temas abordados.

Os encontros presenciais têm o objetivo de discutir o tema, de colocar em prática o conhecimento adquirido e de resolver possíveis dúvidas.

A **sala de aula invertida** é muito presente no [ensino híbrido](#), o qual usa os recursos tecnológicos para melhorar a aprendizagem. Essa metodologia permite que a tecnologia e o ambiente virtual sejam utilizados para otimizar as aulas.

[Saiba mais >> Confira 12 prós e contras da sala de aula invertida](#)



TutorMundi

## Quais são os benefícios da sala de aula invertida para o aprendizado?

**Otimização de tempo:** como o aluno já tem um contato prévio com a matéria, o tempo de aula rende mais;

**Maior engajamento:** os alunos participam mais das aulas e conseqüentemente o rendimento da turma aumenta;

**Personalização da aprendizagem:** a sala de aula invertida permite abordar conteúdos em diferentes canais e ferramentas, personalizando o processo de aprendizagem. A individualidade de cada aluno é considerada;

**Aluno no papel de protagonista:** o aluno se torna um agente bem mais responsável e ativo com o aprendizado;

**Flexibilidade de ensino:** quando se inverte a sala de aula, diferentes modelos podem ser aplicados. Grupos de estudo, leitura silenciosa e desenvolvimento de projetos são alguns exemplos de como a aula é flexível.



TutorMundi

# Aprendizagem baseada em problemas (PBL)

## O que é?

A **aprendizagem baseada em problemas** é uma técnica que usa problemas complexos do mundo real para incentivar a aprendizagem.

O conhecimento é construído através de debates e tem o objetivo de desenvolver habilidades como: **pensamento crítico, resolução de problemas e comunicação.**

A aprendizagem baseada em problemas aproveita a **interdisciplinaridade** para promover a resolução de problemas complexos.

Dessa forma, a distância entre as disciplinas é quebrada para construir uma solução completa. A participação e colaboração dos alunos é fundamental.



TutorMundi



A aprendizagem baseada em problemas se divide em **três conceitos básicos:**

- o entendimento do problema surge através da interação dos alunos;
- o conflito cognitivo deve existir, pois é ele que estimula a aprendizagem;
- o conhecimento ocorre com o reconhecimento e aceitação da interpretação de vários atores sobre o mesmo fenômeno.

Assim, os princípios da aprendizagem baseada em problemas incentivam o trabalho em equipe, a interação entre os envolvidos, além de simular situações do cotidiano do aluno.



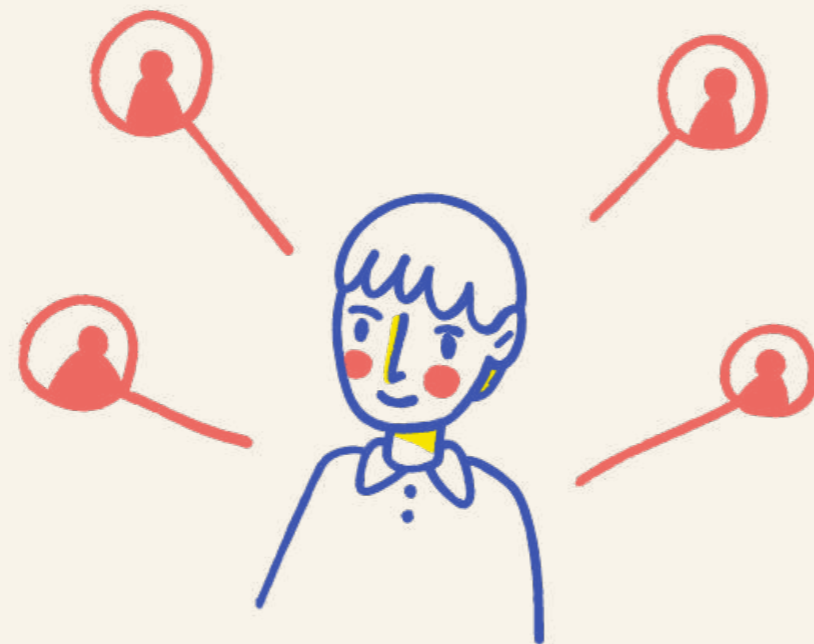
TutorMundi

## Quais são os benefícios da Aprendizagem Baseada em Problemas?

**Mais independência ao aluno:** desenvolve a capacidade de pensamento crítico no aluno e cria independência para que ele se posicione na sociedade.

**Aumenta o engajamento nas aulas:** como as ações são práticas, os estudantes precisam se relacionar com os seus colegas, e as atividades ficam mais divertidas e dinâmicas.

**Melhora o trabalho em equipe:** os alunos dependem do coletivo para chegar a uma solução e precisam ouvir outras opiniões. Isso estimula o desenvolvimento social e atinge todos os estudantes simultaneamente.



TutorMundi

## Aprendizagem baseada em equipes (TBL)

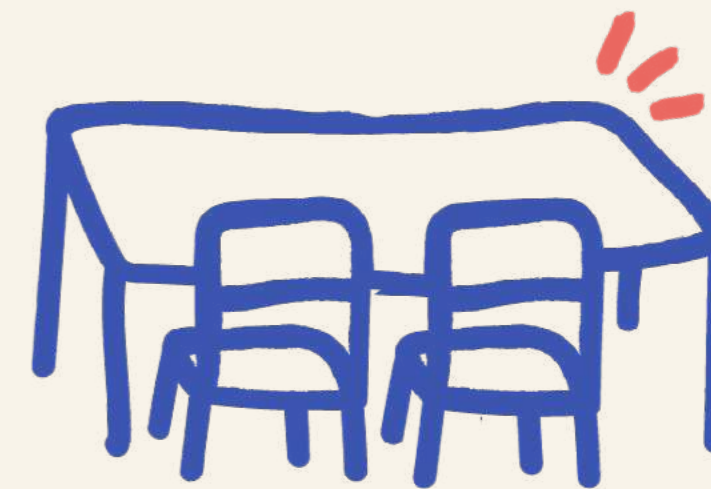
### O que é?

A **aprendizagem baseada em equipes**, também conhecida pelo termo em inglês team based learning (TBL), propõe que os alunos estudem em pares para que um ajude o outro.

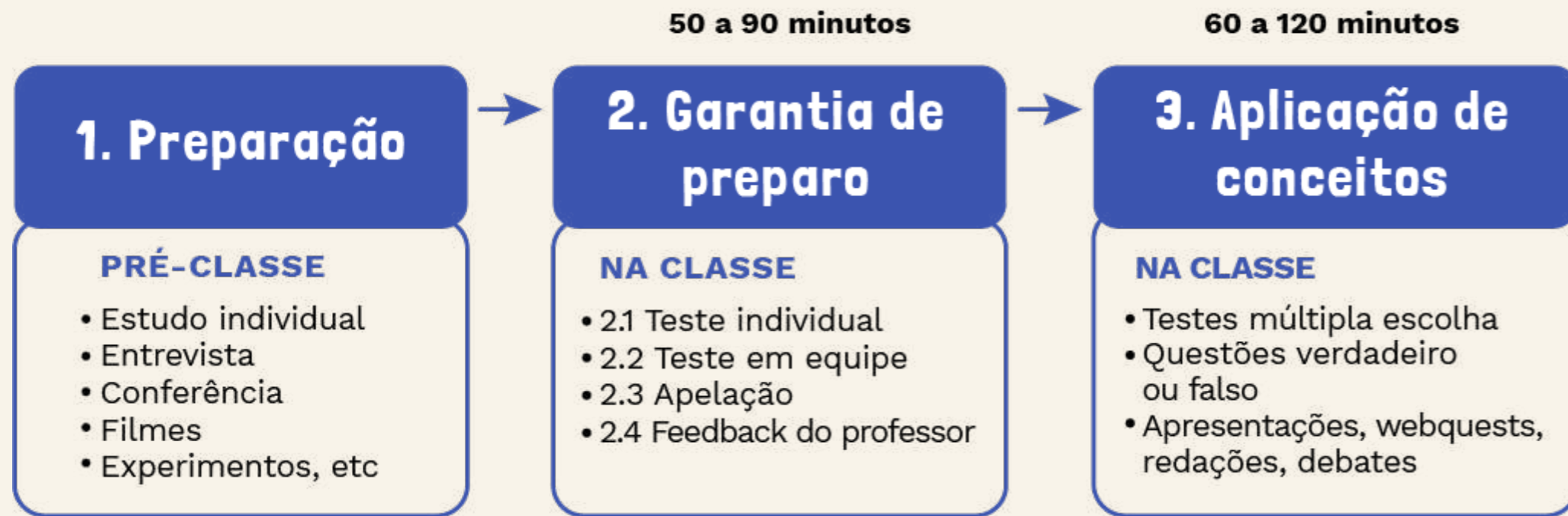
Essa troca de conhecimento entre os alunos, seja em duplas ou em grupos, muda o formato de aprendizado tradicional, em que o professor ensina e o aluno aprende.

O modo informal como os alunos explicam um assunto - até as gírias utilizadas - podem ajudar na absorção do conteúdo e reforçam o aprendizado, diferentemente do que o professor pode oferecer em um modelo tradicional.

A implementação de uma metodologia de aprendizagem baseada em equipes envolve algumas etapas que começam na formação dos grupos e seguem até o final da disciplina.



TutorMundi



### 1. Preparação individual

O estudante deve se preparar previamente para a atividade em grupo. O conteúdo a ser trabalhado deve ser estudado em casa, através de vídeos, podcasts, filmes etc.

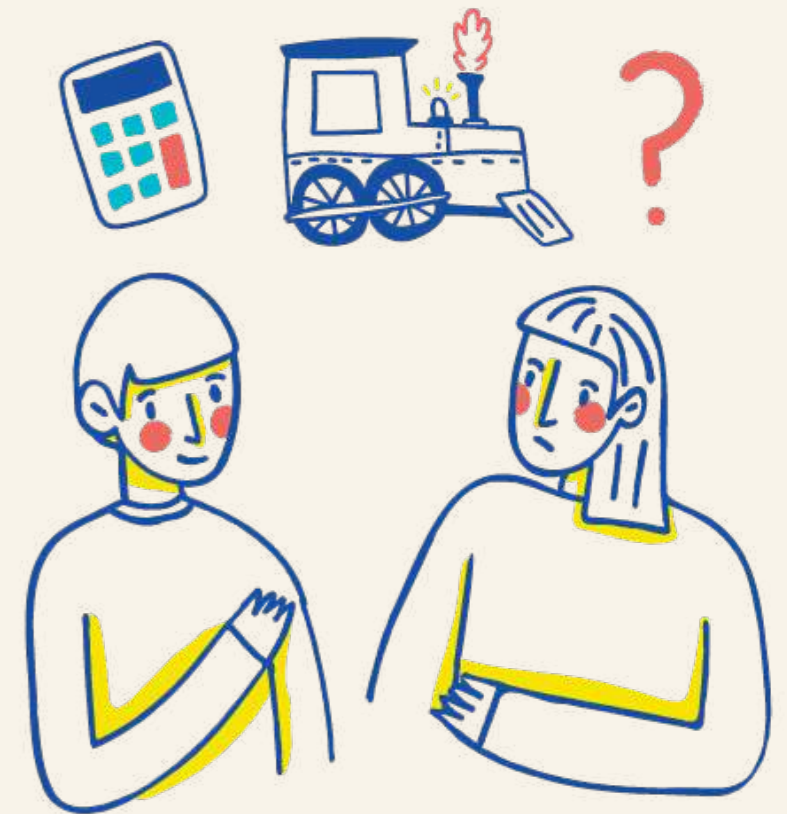
### 2. Garantia de Preparo

Essa etapa é formada por avaliações individuais e em grupo sobre os assuntos estudados durante a preparação individual. Ela consiste em um teste de 10 a 20 questões de múltipla escolha que deve ser realizada sem consulta.

### 3. Aplicação de Conceitos

Reunidos em suas equipes, os estudantes podem aplicar os conhecimentos para resolver problemas presentes na vida cotidiana. A escolha dos problemas segue quatro conceitos básicos, conhecidos como os “4S”. São eles:

- **Problema significativo (Significant)** – Os problemas propostos devem envolver situações reais.
- **Mesmo problema (Same)** – Cada equipe deve receber o mesmo problema.
- **Escolha específica (Specific)** – as respostas devem ser curtas e de fácil entendimento.
- **Relatos simultâneos (Simultaneous Report)** – as respostas devem ser apresentadas simultaneamente, para que os grupos não sejam influenciados pelas outras equipes.



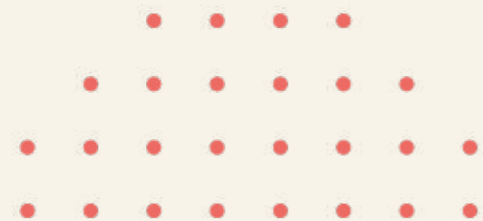
## Benefícios da Aprendizagem Baseada em Equipes

A aprendizagem baseada em equipes traz benefícios difíceis de serem alcançados em modelos tradicionais de ensino.

Sua eficácia está relacionada com o **forte estímulo à colaboração**, que resulta em grupos mais motivados e engajados com o aprendizado.

Entre os principais benefícios do TBL podemos destacar:

- Desenvolvimento de habilidades cognitivas de alto nível;
- Suporte social e redução de desigualdade entre os alunos;
- Desenvolvimento de **habilidades socioemocionais e interpessoais**;
- Formação de um corpo docente entusiasmado.



TutorMundi

## Aprendizagem baseada em projetos (PBL)

### O que é?

A **aprendizagem baseada em projetos** (PBL), ou a **project-based learning**, tem o propósito de fazer com que os estudantes resolvam problemas com a colaboração de seus colegas.

O professor sugere uma ideia ou faz uma pergunta, mas não deve dar pistas de como resolvê-los. Cabe aos alunos criar métodos e estudar soluções para chegar no objetivo esperado.

Ao final, o objetivo é expor todas as ideias e os projetos criados e **debater** sobre eles, mostrando, assim, o que funciona em cada caso, além de trazer novas possibilidades ao que já era conhecido pelos estudantes.



TutorMundi

## Quais os benefícios da aprendizagem baseada em projetos?

**Trabalhos em multimídia** - O aluno deve tomar decisões, buscando complementar seu conhecimento sobre o tema com recursos tecnológicos, textos, entrevistas dentre outros recursos para concluir sua pesquisa.

**Atividade prática** - As atividades exigidas por essa metodologia têm como diferencial o teor prático e empírico das pesquisas e estimulam o desenvolvimento de competências que podem ser aplicadas na vida pessoal e no mundo social.

**Alunos motivados** - O trabalho desperta o aluno para uma pesquisa por meio do pensar e do agir. As dificuldades e empecilhos dos projetos instigam os estudantes a buscarem formas diferenciadas de resolução.

**Aprofundamento de conteúdo** - A aprendizagem baseada em projetos exige do aluno uma pesquisa mais profunda sobre o tópico a ser aprendido, estimulando o discernimento entre uma fonte confiável e uma fonte duvidosa - com informações falsas.

**Estímulo do raciocínio lógico e da criatividade** - A intensidade das pesquisas realizadas para o bom resultado do projeto desenvolve várias competências e habilidades nos alunos como: a criatividade, o raciocínio lógico e outros conhecimentos indispensáveis para seu amadurecimento pessoal e social.

## Design Thinking

### O que é?

O **design thinking** é um método utilizado em diferentes áreas, como na administração e gestão financeira, e ele pode ser utilizado para melhorar a educação.

A proposta é que os alunos reflitam, sejam criativos e investiguem para encontrar soluções. A metodologia é dividida em cinco etapas: **descoberta, interpretação, ideação, experimentação e finalizando com a evolução.**

Não há uma forma correta de solução. A prática oferece oportunidades de conhecimento por meio da cooperação, do protagonismo, da comunicação e da criação de protótipos.





### Quais os benefícios do design thinking?

Um dos principais benefícios da utilização do design thinking na educação é **permitir que os alunos explorem novas possibilidades** sobre o problema que está sendo analisado, melhorando a construção de conhecimento.

Como essa é uma abordagem centrada nas pessoas, sua relação com a sala de aula permite criar oportunidades transformadoras aos estudantes, que passam a analisar questões sob perspectivas diferentes. Dessa forma, buscam por novas soluções aos desafios encontrados.

Veja outros benefícios que o design thinking na educação oferece para o processo de ensino-aprendizagem:

- promove a empatia;
- desperta a motivação e o interesse;
- favorece a cultura de inovação nas aulas;
- ajuda a desenvolver competências e o protagonismo do aluno;
- incentiva a reflexão e o aprimoramento contínuo da comunidade escolar;

- possibilita novas oportunidades de aprendizagem;
- estimula o pensamento e a criatividade para lidar com os desafios e as transformações do mundo.

Por fim, a formação do **pensamento crítico** - a partir de conceitos aplicados na escola por meio dessa abordagem - servirá de suporte para diversos outros aspectos na vida dos estudantes.



# Aprendizagem baseada em jogos ou Gamificação

## O que é?

Essa estratégia propõe que os recursos de jogos sejam aplicados para **motivar e engajar** os alunos no processo de aprendizagem.

Os recursos aplicados são inúmeros, podemos citar os mais comuns como: **sistema de pontuação, rankings, avatares, insígnias** etc. Todos usados para dar uma visão de progresso para o aprendiz.

Diferentemente de uma aula tradicional, na gamificação, os alunos ganham autonomia e constroem o conhecimento de forma coletiva.

Esses desafios geram engajamento, motivam e promovem uma aprendizagem mais impactante nos alunos.

Os professores podem utilizar aplicativos ou criar jogos presenciais que estimulem a competição e deixem as aulas **mais atrativas e inteligentes**.

Atualmente, os jogos não são mais vistos como distrações, pois eles são canais que estimulam o contato visual e intelectual que facilitam o processo de aprendizagem e tornam o conhecimento mais **dinâmico e rápido**.

[Saiba Mais >> Gamificação na educação: como aumentar o interesse dos alunos](#)

TutorMundi

## Quais os benefícios da gamificação?

**Motivação dos alunos** - Segundo a pirâmide de aprendizado, a retenção de conhecimento é menor quando assistimos às aulas e aumenta quando trabalhamos esse conhecimento de forma ativa, que seria o caso da gamificação.

Assim, além de ser **mais eficiente**, essa proposta **reaviva o interesse** dos estudantes, pois é algo novo e diferente na rotina, bem como os motiva a desafiar colegas e acertar o máximo de perguntas possíveis.

**Aprendizado dinâmico** - Um dos benefícios da gamificação é o dinamismo que ele traz ao aprendizado e a nova maneira que os alunos começam a enxergar as atividades. O ambiente lúdico deixa o processo mais interessante e prazeroso, assim, a adesão é

natural e existe uma maior troca e absorção de conhecimento.

**Melhora na autonomia do aluno** - A gamificação é um dos métodos usados ao aplicar metodologias ativas de aprendizagem.



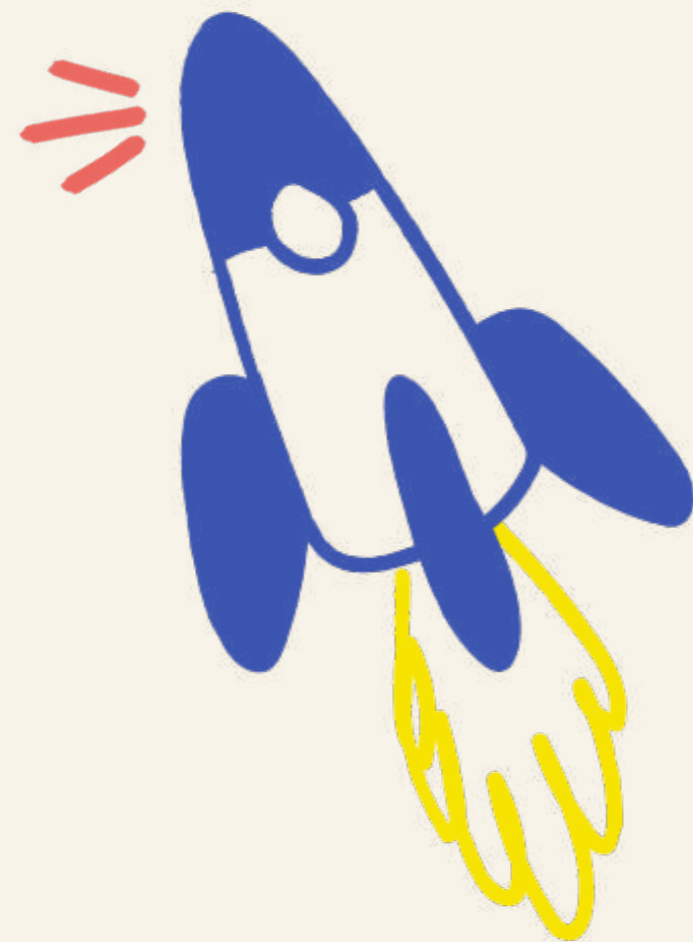
TutorMundi



Diferentemente de uma aula comum, nela, os alunos ganham **autonomia** e constroem o aprendizado de forma coletiva.

Assim, o estudante se torna protagonista do seu processo de aprendizagem e o professor atua como um guia para o conhecimento. Dessa forma, é responsabilidade do aluno se esforçar, pensar e agir para alcançar o êxito.

**Vantagens competitivas à escola** - As metodologias de ensino-aprendizagem estão em constante mudança, e os pais procuram por instituições que ofereçam as melhores opções para os filhos. Por isso, as que implementam a gamificação em suas rotinas estão à frente de suas concorrentes que ainda não praticam isso.



TutorMundi

A gamificação na educação colabora com o desenvolvimento escolar e traz dinamismo às aulas. Ela pode ser aplicada em todo tipo de aula, utilizando ferramentas simples para reavivar o interesse dos alunos.

O [TutorMundi](#), por exemplo, apresenta um diferencial competitivo para as escolas. Ele conecta alunos com os **melhores tutores do país**, oferecendo monitorias personalizadas e alinhadas às necessidades de cada estudante, os tutores da plataforma são encorajados a explorar métodos inovadores para otimizar o aprendizado - como a gamificação.



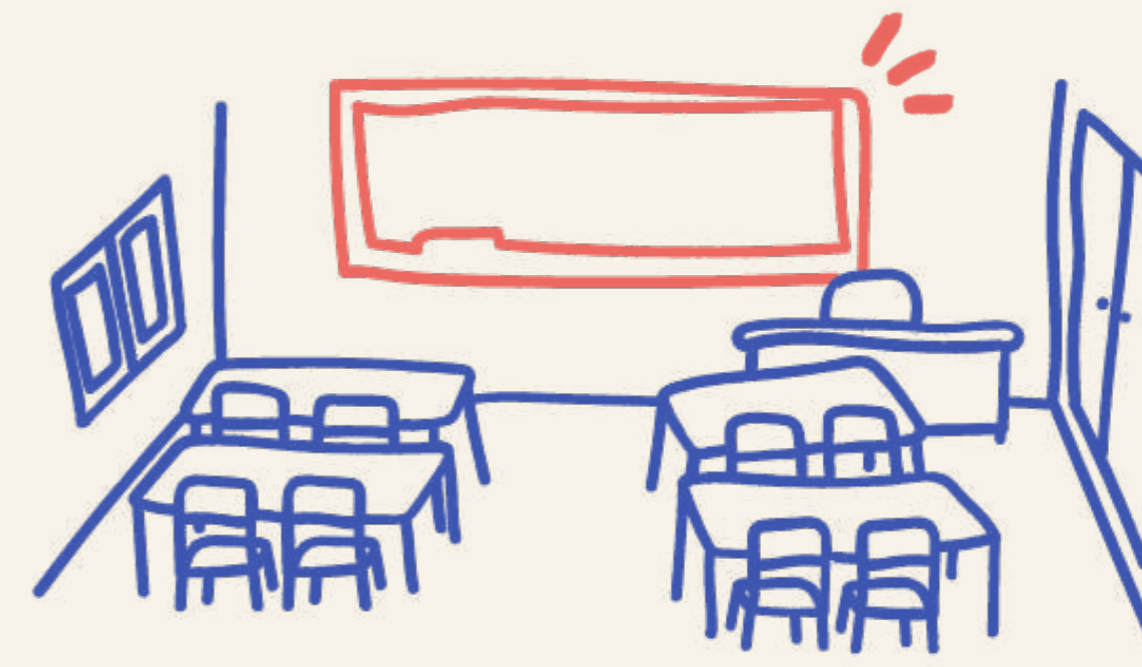
TutorMundi

## Parte 3 – Atividades para a sala de aula usando metodologias ativas

TutorMundi

Agora que você já entende o que são as metodologias ativas de aprendizagem e conhece seus principais modelos, vamos aprender **como aplicá-las em sala de aula!**

Reunimos estratégias de ensino práticas para levar as metodologias ativas para sua escola, com dicas rápidas e eficientes.



TutorMundi

## Pensar, compartilhar e socializar

O exercício de **pensar, compartilhar e socializar** é uma forma fácil e prática para estimular a **conexão** entre a leitura de textos obrigatórios e o conteúdo trabalhado em sala de aula.

O objetivo é dar aos alunos espaço para que eles reflitam sobre o que aprenderam e compartilhem, primeiro em dupla, depois com toda a classe.

O exercício **Pense & Compartilhe** é realizado em **três etapas**:

**1.** Peça aos alunos para escreverem um pequeno resumo sobre a leitura da aula. Essa etapa deve durar entre 3 e 5 minutos.

**2.** Depois, os alunos devem se reunir em duplas com os colegas vizinhos para compartilhar o que escreveram e refletir sobre o tópico. Dedique até 10 minutos nesta fase.

**3.** Por último, os pares devem compartilhar com toda a classe o que discutiram.



TutorMundi

## O que aprendi

O “**O que aprendi**” é um exercício que funciona para avaliação de aprendizagem dos alunos, tanto em sala de aula quanto on-line.

Ele fornece um **feedback rápido** sobre o ritmo de aprendizado dos estudantes, com alunos engajados com o conteúdo e com ótimos resultados a longo prazo.

Para realizar o exercício, siga as seguintes etapas:

### Atividade presencial

No início da aula, entregue um cartão para os alunos com as seguintes perguntas:

**1.** Qual foi o tópico mais importante que você aprendeu na aula hoje?

**2.** Qual foi o tópico mais difícil que você viu na aula de hoje?

**3.** Você ainda tem dúvidas? Quais?

As respostas devem ser feitas **por escrito** e os estudantes devem concluir a atividade em **um minuto**.



TutorMundi

## Aulas on-line

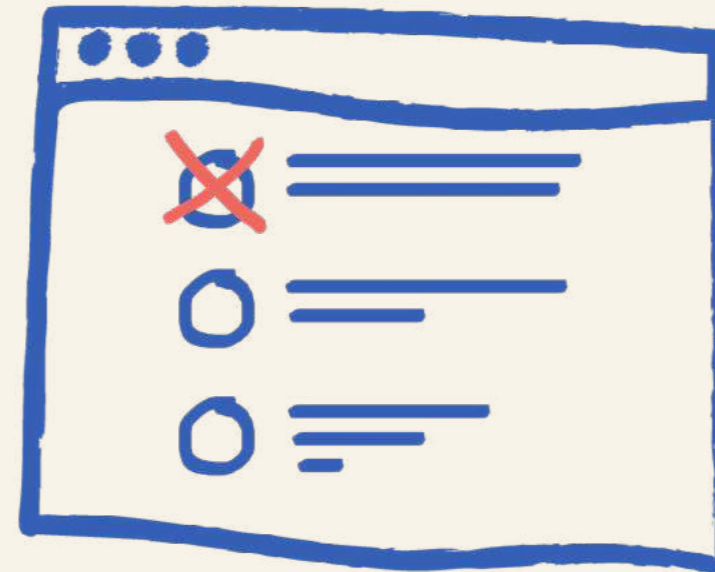
Para atividades on-line, o tempo de atividade pode ser mais extenso, de até **5 minutos**.

No final de cada módulo, peça para os alunos responderem um pequeno teste de múltipla escolha ou correspondência para avaliar a compreensão dos conceitos essenciais.

Use perguntas de resposta curta para avaliar a compreensão dos alunos sobre o tópico principal da aula.

Faça de **3 a 5 perguntas** sobre sua compreensão e necessidades. Os alunos devem ser estimulados a rever suas anotações da semana.

Use isso no final do módulo para resumo ou no início do próximo para revisão de conhecimento.



## Diário de Aprendizagem Reflexiva

O **Diário de Aprendizagem Reflexiva** permite que os alunos registrem pensamentos e percepções sobre sua própria experiência de aprendizagem.

Ele incentiva a revisão e consolidação do aprendizado, a avaliação de desempenho e planejamento com base nas experiências de aprendizado anteriores.

A manutenção do diário estimula o **pensamento crítico** dos alunos e suas habilidades de análise.

Para realizar a atividade, siga os seguintes passos:

1. Explique o que é um diário de forma clara.
2. Mencione os benefícios de manter o diário.



**3.** Dê aos alunos um **roteiro** para realizar o exercício. Ele pode ser bem detalhado ou mais livre, mas fique atento: **um roteiro de diário super estruturado impede o pensamento reflexivo, enquanto um muito livre pode não encorajar a reflexão.**

**4.** O roteiro do diário deve apresentar orientações para despertar a consciência sobre o próprio aprendizado, avaliar a experiência pessoal de aprendizagem e entender as atitudes e comportamento do aluno.

**5.** Se os recursos permitirem, forneça aos alunos material para criar o próprio diário.

**6.** Espere o tempo necessário para que os alunos escrevam.



## Fishbowl (Peixe Fora do Aquário)

O exercício **Peixe Fora do Aquário** incentiva a participação do aluno e a reflexão em profundidade do conhecimento.

Ele consiste em dividir a turma em grupos em que um está ativamente compartilhando pontos de vista sobre os tópicos da aula, enquanto outro grupo fica passivo. Depois de um tempo a ordem é invertida e os alunos trocam de papéis.

Para realizar essa atividade em **aulas presenciais**, siga as seguintes etapas:

**1.** Convide de dois a cinco alunos para o centro da classe. O professor deve propor um debate, e os alunos devem discutir a questão.

**2.** Antes de começar, permita que os alunos do grupo avaliem individualmente o tema por alguns minutos.

**3.** O resto da classe senta-se em volta do grupo e observa a discussão em silêncio, tomando notas sobre o assunto.

**4.** Defina o tempo, considerando as habilidades dos alunos e o nível de discussão esperado.



**5.** No final do tempo, a classe toda deve comentar a discussão.

Para realizar essa atividade em **aulas on-line**, siga as seguintes etapas:

- 1.** Crie um fórum de discussão para a classe.
- 2.** Divida a sala em equipes.
- 3.** Faça a pergunta para cada equipe e dê aos alunos algum tempo para prepararem suas ideias.
- 4.** Forneça as regras e expectativas para todos os grupos “dentro do aquário” e “fora do aquário”.

**5.** Os alunos “no aquário” lideram o fórum de discussão on-line.

**6.** Os alunos “fora do aquário” leem as postagens e avaliam a discussão.

**7.** Quando o período de discussão terminar os outros alunos devem postar suas opiniões sobre o conteúdo da discussão.

**8.** Os grupos podem mudar ou o instrutor pode fazer um balanço da classe.

## Discussões conduzidas por alunos

Nesse exercício, o professor ou os próprios alunos escolhem um representante para conduzir a discussão a cada semana.

Esse aluno deve **colocar as questões em pauta e conduzir a discussão**. Essa estratégia é uma atividade de aprendizagem centrada no aluno e incentiva a participação e a resposta dos estudantes.

A presença de alunos no centro desta atividade promove o uso de exemplos conectados com as experiências dos colegas.



Ela pode ser realizada em algumas etapas:

1. Crie um fórum de discussão.
2. Forneça a seus alunos diretrizes de discussão para interação, qualidade das contribuições e suporte na construção da aprendizagem.
3. Faça uma lista de 2 a 3 alunos que serão os líderes de discussão para cada semana. (Deixe a lista acessível para seus alunos.)
4. Peça a seus líderes de alunos para enviarem suas perguntas uma semana antes das discussões para sua aprovação.

**5.** A pergunta de cada aluno deve facilitar a participação engajada dos colegas. Os líderes de discussão serão os especialistas da semana. Isso significa que eles devem ter concluído todas as leituras com antecedência na semana anterior à discussão.

**Os líderes** dos alunos postarão suas perguntas iniciais. Eles devem responder e se envolver com as respostas dos colegas às suas perguntas.)

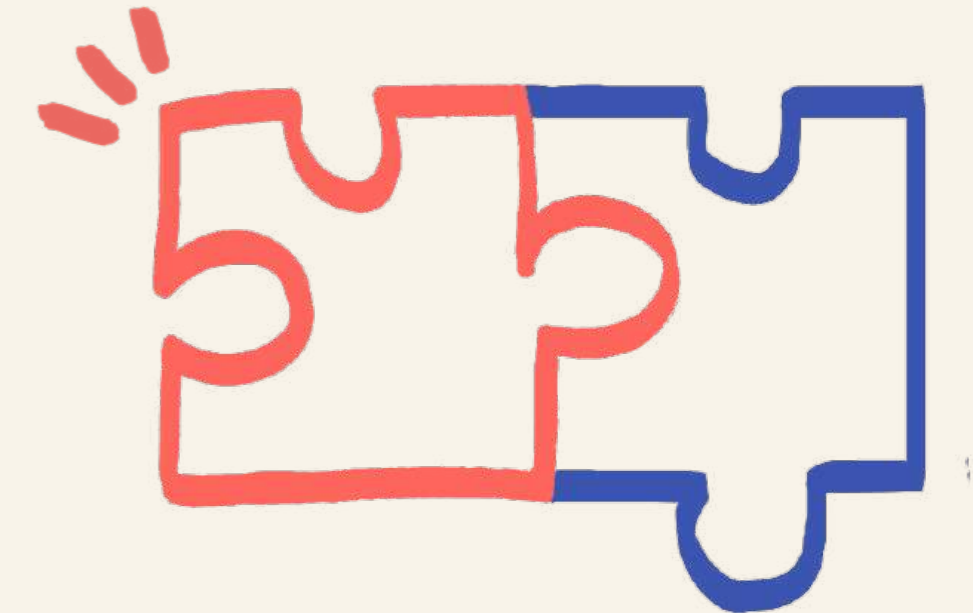
Os líderes têm a responsabilidade de **corrigir os erros e ajudar os outros alunos individualmente.**

## Modelo Jigsaw

O **Modelo Jigsaw**, ou quebra-cabeça, é um ótimo exercício para levar mais engajamento para suas aulas e pode ser feito totalmente on-line.

É uma abordagem ativa em que cada aluno estuda os materiais do tópico. Em seguida, eles trabalham em grupos para compartilhar ideias, apresentar seus pontos de vista e ensinar uns aos outros.

Além disso, as discussões do quebra-cabeça podem ser avaliadas de várias maneiras para se adequarem ao seu estilo de ensino e às necessidades dos alunos.



**Para aplicar o modelo Jigsaw, siga as seguintes etapas:**

- 1.** Divida a classe em grupos de 3 a 5 alunos.
- 2.** Divida o conteúdo em **3 a 5 segmentos**. Se possível, combine o número de segmentos com o número de alunos nos grupos.
- 3.** Atribua cada segmento da lição a um aluno por grupo. Dependendo do tamanho da turma, mais de um aluno pode receber o mesmo material - mas eles terão que trazer diferentes perspectivas para a discussão.
- 4.** Peça aos alunos que primeiro estudem o material por conta própria.
- 5.** Em seguida, os alunos devem formar novos grupos para cada parte da atividade - os grupos

de especialistas. Eles trabalharão juntos para identificar os pontos-chave do material.

- 6.** Depois que seus alunos se tornarem especialistas, eles voltarão a seus grupos originais. Neles, os alunos se revezam compartilhando suas novas experiências, apresentando o que aprenderam.

Se interessou pelo Modelo Jigsaw? Temos um presente para você. O **CEO** do **TutorMundi** Raphael Coelho gravou um webinar em que mostra **passo a passo** como fazer uma aula híbrida usando o modelo Jigsaw.

Além da aula, você também pode baixar a apresentação [neste link](#) e ter toda a base para usar o modelo Jigsaw em sua aula agora mesmo.

TutorMundi

## Webquest

A webquest é um tipo de atividade baseada em perguntas em que a pesquisa acontece principalmente na **internet**. É uma ferramenta de aprendizagem ativa que desafia os alunos a serem protagonistas do aprendizado.

Sua aplicação é fácil, pois demanda tecnologias educacionais simples, usando desde o **Google Docs** até ferramentas mais complexas.

A webquest permite o uso da imaginação e habilidades de resolução de problemas para completar a atividade. Como a resposta não é pré-definida, ela deve ser criada ou descoberta.

Para resolver o problema apresentado não basta a memorização do conteúdo. Os alunos precisam processar a informação e aplicá-la em uma situação real.



TutorMundi



Para fazer um webquest com seus alunos, você precisa **estruturar a sua aula** com os passos a seguir:

1. Escolha um tema criativo e que faça parte do conteúdo da disciplina da sua escola.
2. Selecione as fontes em que os estudantes buscarão a informação.
3. Descreva da maneira mais clara possível qual será o objetivo da atividade e como os grupos ou alunos deverão apresentar o resultado.
4. Faça uma lista de quais passos o aluno deve cumprir para entregar a sua tarefa.

**5.** Escreva uma introdução para preparar e motivar o aluno. Basta um pequeno parágrafo para apresentar a atividade.

**6.** Escreva uma conclusão que deve resumir o que os alunos realizaram ou aprenderam ao completar a atividade. Planeje como a atividade vai ser avaliada, se a nota será individual ou em grupo.

**7.** Formate a Webquest em alguma ferramenta acessível a todos os alunos e bem estruturada.

[Saiba Mais >> Webquest: Guia completo para 2020](#)



TutorMundi



TutorMundi

## Parte 4 – Adotando aprendizagem ativa na escola

A adoção de metodologias ativas de aprendizagem exige uma análise da estrutura disponível na escola e um diagnóstico para identificar as demandas pedagógicas da instituição.

É importante que as metodologias utilizadas estejam presentes no [Projeto Político Pedagógico](#) da escola, tornando-as acessíveis para toda a comunidade escolar.

Antes de escolher por um formato, identifique se essa metodologia atende aos objetivos pedagógicos que você pretende alcançar.

Os professores precisam estar capacitados para trabalhar com metodologias ativas. É importante que a instituição de ensino invista no seu quadro docente, ofertando cursos e incentivando a formação dos professores.

Ao incorporar essas práticas no dia a dia dos seus alunos, é importante mantê-los informados do processo, além de explicar a importância disso para o desenvolvimento deles.



TutorMundi

## Tutoria digital e o empoderamento do aluno

Como as metodologias ativas de aprendizagem têm uma proposta em que o aluno passa mais tempo aprendendo por si só, ou entre pares, o [TutorMundi](#) se torna uma ferramenta que amplia a sala de aula, e oferece um mentor à disposição **em qualquer momento**.

Com isso, o estudante consegue desenvolver habilidades com maior **eficiência e rapidez**. Dúvidas geralmente representam barreiras cognitivas importantes e podem travar o aprendizado, por isso, é crucial que o aluno possua uma ferramenta que os dê suporte.



TutorMundi

## Conclusão

As metodologias ativas permitem **transformar** o processo de ensino-aprendizagem para as demandas da sociedade do século XXI.

Por isso, elas têm **impacto significativo** no sucesso que os alunos podem alcançar e no dia a dia dos professores e das instituições de ensino.

Mais do que uma revolução na dinâmica da sala de aula, as metodologias ativas de aprendizagem representam um **salto para o**

**futuro** na formação de crianças e jovens. Assim, o estímulo ao protagonismo, o desenvolvimento do pensamento crítico e a busca ativa por resoluções de problemas traz benefícios que serão sentidos em toda a vida do estudante.

Obrigado por acompanhar este ebook até aqui. O **TutorMundi** está comprometido com a evolução dos estudantes brasileiros, e acreditamos que cada passo dado em direção a um aprendizado **dinâmico e inclusivo** terá muitos reflexos no futuro de todos!

Obrigado e até a próxima!



## Veja também:



Nosso e-book sobre Implementação do ensino híbrido

[Ler agora](#)



Nosso e-book sobre Ensino híbrido com relatos de casos brasileiros

[Ler agora](#)



Plano de aula ensino híbrido: Modelo Jigsaw

[Ler agora](#)

# TutorMundi

Tutoria online de todas  
as matérias, 24 horas por dia  
e 7 dias por semana!

Digitalize agora a  
monitoria da sua escola

Acesse mais conteúdos  
sobre educação

Conheça nossas redes sociais

in



f

