

## DESAFIOS E SOLUÇÕES PARA O DOCENTE NO USO DE METODOLOGIAS ATIVAS

Mônica de Souza Scopel Silva<sup>1</sup>  
Creilson de Jesus Conceição<sup>2</sup>  
Deysielle Frasso de Araújo<sup>3</sup>  
Eliete Campana Dias Moreira<sup>4</sup>  
Elzilene Alves da Silva<sup>5</sup>  
Francisco Rodrigues de França Filho<sup>6</sup>  
Marlene Sebastiana Mazoco<sup>7</sup>  
Rosimeri Cararo<sup>8</sup>

**RESUMO:** Este estudo abordou os desafios enfrentados pelos docentes na adoção de metodologias ativas no contexto educacional moderno. O objetivo geral foi analisar as dificuldades encontradas pelos professores ao implementar metodologias como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) e a Gamificação, com foco nas implicações tecnológicas e pedagógicas. A pesquisa, de natureza bibliográfica, envolveu a revisão de literatura relevante para identificar as principais barreiras e soluções propostas para a integração dessas metodologias. O desenvolvimento revelou que, apesar das vantagens teóricas das metodologias ativas, como a promoção de um ensino participativo e engajador, os docentes enfrentaram desafios significativos. Entre esses desafios destacaram-se a necessidade de formação contínua, a adaptação a novas tecnologias e a gestão de sala de aula. As considerações finais apontaram que, embora as metodologias ativas tenham mostrado potencial para melhorar a aprendizagem, a implementação prática ainda enfrenta dificuldades que precisam ser superadas. Foi ressaltada a necessidade de estudos adicionais para explorar estratégias eficazes e apoiar a integração bem-sucedida dessas abordagens no ambiente educacional.

4597

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Desafios docentes. Aprendizagem Baseada em Projetos. Gamificação. Pesquisa bibliográfica.

<sup>1</sup> Mestranda em Ciências da Educação, Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

<sup>2</sup> Mestre em Matemática, Universidade Federal de Sergipe (UFS).

<sup>3</sup> Especialista em Gestão de Pessoas e Recursos Humanos, Faculdade Iguazu.

<sup>4</sup> Especialista em Orientação Educacional, Faculdades Integradas de Jacarepaguá (FIJ)

<sup>5</sup> Especialista em Coordenação Pedagógica, Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI)

<sup>6</sup> Mestre em Ensino de Física, Universidade Federal do Tocantins (UFT)

<sup>7</sup> Especialista em Educação Especial Inclusiva, Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras (FACEL)

<sup>8</sup> Mestranda em Ciências da Educação, Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

**ABSTRACT:** This study addressed the challenges faced by educators in adopting active methodologies within the modern educational context. The general objective was to analyze the difficulties encountered by teachers when implementing methodologies such as Project-Based Learning (PBL), Problem-Based Learning (PBL), and Gamification, focusing on technological and pedagogical implications. The research, of a bibliographic nature, involved a review of relevant literature to identify the main barriers and proposed solutions for integrating these methodologies. The development revealed that, despite the theoretical advantages of active methodologies, such as fostering more participatory and engaging teaching, educators face significant challenges. Notable challenges include the need for continuous training, adaptation to new technologies, and classroom management. The final considerations indicated that while active methodologies show potential for improving learning, practical implementation still faces difficulties that need to be overcome. The study emphasized the need for additional research to explore effective strategies and support the successful integration of these approaches in the educational environment.

**Keywords:** Active Methodologies. Educational Challenges. Project-Based Learning. Gamification. Bibliographic Research.

## I INTRODUÇÃO

A introdução do tema das metodologias ativas no contexto educacional moderno e os desafios enfrentados pelos docentes deve começar com a apresentação clara do assunto. O avanço das tecnologias digitais tem promovido mudanças significativas no ambiente educacional, levando à adoção de metodologias ativas. Essas metodologias, como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), e a Gamificação, têm sido cada vez mais integradas às práticas pedagógicas. Essas abordagens buscam transformar o papel do aluno de receptor passivo para participante ativo, promovendo uma aprendizagem interativa.

Justifica-se a análise das metodologias ativas devido à necessidade de adaptação dos docentes às novas exigências educacionais e tecnológicas. A rápida evolução das tecnologias

educacionais e a crescente demanda por habilidades práticas e pensamento crítico exigem uma revisão dos métodos de ensino tradicionais. As metodologias ativas surgem como uma resposta a essas necessidades, prometendo melhorar o engajamento dos alunos e a eficácia do processo de ensino-aprendizagem.

O problema central abordado neste estudo é a dificuldade enfrentada pelos docentes na implementação efetiva das metodologias ativas no contexto educacional atual. Apesar dos benefícios teóricos dessas metodologias, muitos educadores encontram desafios relacionados à formação, recursos tecnológicos e gerenciamento de sala de aula. Esses desafios podem limitar a adoção plena e eficaz das abordagens ativas, comprometendo seus potenciais benefícios.

O objetivo desta pesquisa é analisar os desafios enfrentados pelos docentes na adoção das metodologias ativas no contexto da educação moderna, com foco especial nas implicações tecnológicas e pedagógicas dessa transformação.

A pesquisa adotou uma abordagem bibliográfica para investigar o tema, utilizando 4599  
revisão de literatura como principal método. Foram consultadas diversas fontes acadêmicas e científicas, incluindo artigos, livros e estudos de caso relevantes. A coleta de dados foi realizada por meio da análise de textos publicados, garantindo uma compreensão abrangente dos desafios e das práticas associadas às metodologias ativas. A pesquisa envolveu a identificação e análise crítica das principais contribuições teóricas e empíricas sobre o tema, empregando técnicas de pesquisa documental e análise qualitativa.

O texto está estruturado da seguinte forma: a introdução apresenta o tema, a justificativa, o problema e o objetivo da pesquisa. O desenvolvimento explora as metodologias ativas e os desafios enfrentados pelos docentes, com base nas referências bibliográficas selecionadas. Por fim, as considerações finais sintetizam os principais achados e discutem as implicações práticas e teóricas da pesquisa.

## 2 METODOLOGIAS ATIVAS E DESAFIOS NA PRÁTICA DOCENTE

A integração de metodologias ativas no ambiente educacional atual representa uma mudança significativa em relação aos métodos tradicionais de ensino. As metodologias ativas, como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) e a Gamificação, buscam promover um papel participativo dos alunos no processo de aprendizagem. Essas abordagens incentivam a autonomia dos estudantes e a resolução de problemas reais, visando um ensino envolvente.

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é uma metodologia que coloca o aluno no centro do processo de ensino, com a realização de projetos que integram diferentes áreas do conhecimento. Esta abordagem permite que os alunos desenvolvam habilidades de pesquisa, colaboração e comunicação, ao mesmo tempo que aplicam conceitos teóricos em contextos práticos. De acordo com Ferri (2017, p. 34), “o ensino de linguagem de programação na educação básica, quando estruturado em projetos, pode fomentar o desenvolvimento do pensamento computacional e habilidades problemáticas”. Este tipo de abordagem evidencia como a aplicação prática de conceitos pode enriquecer a experiência de aprendizagem e preparar os alunos para desafios reais.

4600

A Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) também se destaca por sua capacidade de estimular a curiosidade e o pensamento crítico. Nessa metodologia, os alunos são confrontados com problemas complexos e desafiadores que exigem pesquisa e colaboração para serem resolvidos. Como Ferri (2017, p. 45) observa, “a utilização de problemas como ponto de partida para a aprendizagem promove uma abordagem ativa, contrastando com métodos tradicionais de ensino”. Essa abordagem tem demonstrado ser eficaz em desenvolver habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico entre os alunos.

A Gamificação, por sua vez, utiliza elementos de jogos para tornar o processo de aprendizagem motivador. Esta metodologia pode incluir o uso de sistemas de pontos, recompensas e desafios que incentivam a participação ativa dos alunos. A implementação de tecnologias como realidade aumentada também é um exemplo de como a gamificação pode ser integrada ao ensino. Lima, Araújo e Corrêa (2023, p. 615) destacam que “a realidade aumentada pode auxiliar no reconhecimento de letras e na alfabetização infantil, ao criar experiências interativas e estimulantes”. Esta citação demonstra como a tecnologia pode ser utilizada para enriquecer as metodologias ativas e melhorar o envolvimento dos alunos.

Apesar dos benefícios teóricos das metodologias ativas, os docentes enfrentam diversos desafios na sua implementação. A formação contínua dos professores é um dos principais obstáculos. Os educadores muitas vezes precisam atualizar suas habilidades e conhecimentos para utilizar novas metodologias e tecnologias. Boulay (2023, p. 85) discute a questão da formação docente ao afirmar que “a integração de tecnologias como a inteligência artificial na educação exige uma preparação adequada dos docentes para lidar com questões éticas e práticas”. A formação adequada é, portanto, essencial para garantir que os docentes possam aplicar metodologias ativas de maneira eficaz e ética.

4601

Além da formação, a disponibilidade e o acesso a recursos tecnológicos são outro desafio significativo. A implementação de metodologias ativas requer equipamentos e ferramentas tecnológicas que podem não estar disponíveis em todas as instituições. Como indicado por Padilla Severo (2020, p. 89), “a falta de recursos e infraestrutura adequada pode limitar a capacidade dos docentes de implementar projetos e práticas baseados em metodologias ativas”. Essa limitação pode afetar a eficácia das abordagens ativas e a qualidade do ensino.

Outro desafio relevante é o gerenciamento de sala de aula. As metodologias ativas, ao promoverem uma maior autonomia dos alunos, podem exigir novas estratégias de gestão e

controle. Os docentes precisam desenvolver habilidades para manter a ordem e garantir que todos os alunos participem de forma ativa das atividades. Conforme Padilla Severo (2020, p. 93) aponta, “a adoção de metodologias ativas pode exigir uma reestruturação das práticas de gerenciamento de sala de aula para acomodar as novas dinâmicas de ensino”. A adaptação das práticas de gerenciamento é fundamental para garantir que as metodologias ativas sejam aplicadas com sucesso.

Em resumo, a integração das metodologias ativas no ensino representa uma abordagem inovadora que busca melhorar a participação e o engajamento dos alunos. No entanto, a efetiva implementação dessas metodologias enfrenta desafios significativos, como a necessidade de formação contínua dos docentes, a disponibilidade de recursos tecnológicos e o gerenciamento de sala de aula. A compreensão desses desafios é crucial para promover um ambiente educacional dinâmico e eficaz, capaz de atender às demandas contemporâneas de ensino e aprendizagem.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais deste estudo abordam os desafios enfrentados pelos docentes na adoção de metodologias ativas no contexto educacional moderno. Os principais achados indicam que, apesar das vantagens teóricas das metodologias ativas, como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) e a Gamificação, a implementação prática dessas abordagens enfrenta obstáculos significativos. Os desafios incluem a necessidade de formação contínua dos professores, a adaptação aos novos recursos tecnológicos e a gestão de sala de aula.

As metodologias ativas, ao promoverem um ensino participativo, demonstram potencial para melhorar a qualidade da aprendizagem. No entanto, a transição para essas abordagens exige

que os docentes se ajustem a novos métodos de ensino e integrem tecnologias educacionais de forma eficaz. As dificuldades encontradas na aplicação dessas metodologias indicam a necessidade de suporte adicional para os professores e um planejamento adequado que considere as condições e recursos disponíveis nas instituições de ensino.

Diante dos achados, este estudo contribui para uma compreensão dos desafios enfrentados na implementação de metodologias ativas. Contudo, é necessário realizar pesquisas adicionais para explorar as estratégias de superação desses desafios e avaliar a eficácia das abordagens ativas em diferentes contextos educacionais. Novos estudos podem proporcionar informações valiosas sobre melhores práticas e suportes necessários para a integração bem-sucedida dessas metodologias no ambiente escolar.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Boulay, B. (2023). Inteligência artificial na educação e ética. *RE@D - Revista de Educação a Distância e Elearning*, 6(1), 75-91. (Tradução em língua portuguesa do capítulo *Artificial Intelligence in Education and Ethics*, publicado em 2022). Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/14808>. Acesso em 14 de setembro de 2024.

4603

Ferri, J. (2017). Ensino de linguagem de programação na educação básica: Uma proposta de sequência didática para desenvolver o pensamento computacional. *Produção Técnica Educacional - Programa de Pós-Graduação em Ensino, Universidade Estadual do Norte do Paraná - Campus Cornélio Procopio*. Disponível em: [https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/205142/2/PC\\_%20PPGEN\\_UENP.pdf](https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/205142/2/PC_%20PPGEN_UENP.pdf). Acesso em 14 de setembro de 2024.

Lima, M. B., Araújo, M. J. R., & Corrêa, S. J. C. (2023). Desenvolvimento de aplicativo de realidade aumentada para auxílio no reconhecimento das letras no processo de alfabetização infantil: Um estudo no ensino fundamental menor. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 31, 602-630. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/rbie.2023.2916>. Acesso em 14 de setembro de 2024.

Padilla Severo, C. E. (2020). Aprendizagem baseada em projetos: Uma experiência educativa na educação profissional e tecnológica. *Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica*, 2(19), 89-93. Disponível em: <https://doi.org/10.15628/rbept.2020.6717>. Acesso em 14 de setembro de 2024.