

# DESAFIOS DA UTILIZAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO EM SAÚDE NA ERA DA INFORMAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

*Data de submissão: 26/10/2023*

*Data de aceite: 27/12/2023*

### **Taciane Oliveira Bet Freitas**

Universidade Estadual de Feira de Santana  
São Caetano do Sul – São Paulo  
<http://lattes.cnpq.br/9449675336415941>

### **Davi da Silva Nascimento**

Hospital Universitário de Brasília – UnB-HUB (EBSERH)  
Brasília - Distrito Federal  
<http://lattes.cnpq.br/3481499555648959>

**RESUMO:** Este artigo por objetivo relatar a experiência da utilização de metodologias ativas como estratégia de ensino aprendizagem na educação superior em saúde, durante oficinas desenvolvidas com docentes em uma universidade. Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, sobre as ações desenvolvidas em uma oficina por docentes e para docentes do ensino superior, de uma universidade na cidade de Salvador, Bahia, durante a Semana Pedagógica. As atividades foram desenvolvidas em quatro momentos: planejamento da oficina e respaldo teórico; apresentação e discussão de reflexões sobre Metodologias Ativas, Jogos e Gamificação; Desenvolvimento prático com utilização

de Jogos educativos e Gamificação e, por fim, Avaliação das atividades. Conclui-se que a o compartilhamento de experiências docentes, representa um esforço conjunto na ressignificação de abordagens pedagógicas no ambiente do ensino superior. Sobretudo, considera-se que a implementação das metodologias inovadoras ainda carece de mais estudos e necessita de maior investimento em pesquisa e divulgação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Metodologias Ativas de Ensino-Aprendizagem, Educação Superior, Educação em Saúde.

## CHALLENGES OF USING ACTIVE METHODOLOGIES AS A HEALTH TEACHING STRATEGY IN THE INFORMATION AGE: AN EXPERIENCE REPORT

**ABSTRACT:** This article aims to report the experience of using active methodologies as a teaching-learning strategy in higher education in health, during workshops developed with professors at a university. This is a descriptive study, of an experience report type, on the actions developed in a workshop by teachers and for higher education teachers, at a university in the city of Salvador, Bahia, during the Pedagogical Week. The activities were developed in

four moments: workshop planning and theoretical support; presentation and discussion of reflections on Active Methodologies, Games and Gamification; Practical development using educational games and Gamification and, finally, evaluation of activities. It is concluded that sharing teaching experiences represents a joint effort in redefining pedagogical approaches in the higher education environment. Above all, it is considered that the implementation of innovative methodologies still requires further studies and requires greater investment in research and dissemination.

**KEYWORDS:** Active teaching-learning methodologies, Higher Education, Health Education.

## 1 | INTRODUÇÃO

A sociedade atual tem passado por grandes transformações, pois no processo da globalização as fronteiras foram diminuídas ao ponto que as pessoas podem se comunicar globalmente através das redes interligadas. Essas mudanças levaram a um impacto tão significativo na produção e disseminação da informação/conhecimento que autores denominam esse estágio de “sociedade da informação ou sociedade do conhecimento”. Porém nesse novo paradigma tanto dos profissionais da informação quanto a sociedade necessitam de estratégias para o uso da informação na produção do conhecimento (BORGES; ALENCAR, 2014; BELLUZZO, 2018).

Nesse contexto, a educação é desafiada a responder as demandas dessa sociedade em transformação. As práticas educativas necessitam ser repensadas e readaptadas constantemente de forma a socializar a informação e, ao mesmo tempo, permitir aos educandos utilizá-la de forma autônoma, crítica e reflexiva, na construção do conhecimento (BRAGA; DOMINGUES; OLIVEIRA; 2011).

Dessa forma, o professor é um ator importante no repensar desse processo de construção do conhecimento. As mudanças das práticas pedagógicas requeridas pelos novos tempos, devem ser idealizadas, planejadas, executadas e não impostas ou verticalizadas para não retirarem o prazer dos educadores e educandos na construção do conhecimento. Torna-se imprescindível a utilização de metodologias ativas como práticas inovadoras, adequadas ao contexto temático, de forma a permitirem a participação ativa dos acadêmicos no processo de desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico (BORGES; ALENCAR, 2014; SOBRAL; CAMPOS, 2016).

Dentro desta perspectiva, as Metodologias Ativas (MA) se constituem como pontos de partida para avançar para processos de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas. Teóricos como Freire (2009), Morin (2011), Moran (2014), entre outros, enfatizam, há tempo, a importância de superar a educação bancária, tradicional e focar a aprendizagem no aluno, tornando-o protagonista de seu processo de aprendizagem, como ser que problematiza, envolve-se, motiva-se e dialoga.

As (MA) são um grupo de estratégias, que de forma diferenciada, desenvolvem o processo de ensino aprendizagem. Constituem-se por utilizar situações concretas ou

simuladas, para resolução de problemas, e dessa forma permite a construção de novos saberes, partindo de situações prévias de diferentes contextos (MITRE *et al.*, 2008; BERBEL, 2011).

Alguns componentes são fundamentais para o sucesso da aprendizagem, dentre eles se destacam a utilização de jogos. A linguagem de criação de desafios e atividades que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa. Pois solicitam informações pertinentes, oferecem recompensas estimulantes, e combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, inseridas em plataformas digitais ou não. Dessa forma podem fazer com que o docente reconheça cada aluno e ao mesmo tempo estes discentes aprendam através da interação, por meio do uso de tecnologias adequadas (RAMOS; MARQUES, 2017).

Neste sentido, os jogos e as aulas roteirizadas, com a linguagem de jogos, estão cada vez mais presentes no cotidiano acadêmico. Considerando que as gerações atuais estão mais acostumadas a jogar, o uso das recompensas de competição e cooperação se tornam muito atraentes para construção do conhecimento. Os jogos colaborativos e individuais, digitais ou não, de estratégia, com etapas e habilidades bem definidas se tornam cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino (BRAGA; DOMINGUES; OLIVEIRA; 2011; RAMOS; MARQUES, 2017).

O intuito de realizar este trabalho surgiu a partir da vivência de oficinas desenvolvidas no Programa Espaço Docente (PED) de uma Universidade na cidade de Salvador, Bahia. O PED, a partir da aprendizagem colaborativa, tem como premissa melhorar a qualidade do processo de ensino aprendizagem, através do compartilhamento de práticas pedagógicas inovadoras no contexto da sala de aula. Portanto, este artigo tem como objetivo relatar a experiência da utilização de metodologias ativas como estratégia de ensino aprendizagem na educação superior em saúde, durante oficinas desenvolvidas com docentes de uma universidade.

## **2 | METODOLOGIA**

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, sobre as ações desenvolvidas em uma oficina por docentes e para docentes do ensino superior, em uma Universidade da cidade de Salvador, Bahia, durante a Semana Pedagógica. Os docentes dos cursos de graduação que participaram, constituem uma turma de professores dos cursos de Enfermagem, Biomedicina, Nutrição, Fisioterapia e Biologia. O presente relato fundamenta-se, sobretudo, na Pedagogia da autonomia de Paulo Freire (2009).

Dessa maneira, considerando o referencial teórico utilizado, foi proposta oficina de jogos educativos e gamificação como estratégia de ensino aprendizagem em busca da construção coletiva das práticas inovadoras no ensino superior.

Este trabalho parte da proposta do Programa Espaço Docente (PED), desenvolvido

pela Universidade. O PED se constitui como um ambiente de aprendizagem colaborativa, para atender a demanda do corpo docente da Universidade e investir na qualificação dos processos pedagógicos e atuar nos desafios epistemológicos e culturais da contemporaneidade.

Assim, a partir de arcabouço teórico revisado na literatura e da experiência dos autores na utilização das metodologias ativas (MA), buscou-se contribuir neste processo, através da oficina, que percorreu o caminho com intuito de discutir sobre MA baseada em jogos educativos, digitais ou não, e como estes podem ser excelentes ferramentas para o desenvolvimento de atividades que possibilitem aprendizagens significativas. Utilizou-se de equipamentos de multimídia para exposição da temática em lâminas de *power point* e para acesso as plataformas de Gamificação. Além disso, utilizou-se de material educativo em papel, piloto e placas informativas para reproduzir jogo de tabuleiro.

Dentro deste processo, foi possível refletir e compartilhar experiências com utilização de jogos como ferramentas didático-pedagógicas e demonstrar que a gamificação tanto pode potencializar as práticas pedagógicas quanto contribuir para o aprendizado. A oficina ocorreu em um dia, com duas turmas formadas por diferentes professores, os quais se inscreveram de forma aleatória e/ou por afinidade com o tema.

### 3 | RESULTADOS

A atividade foi dividida em quatro momentos, sendo que no primeiro, os docentes promotores da prática realizaram o planejamento da oficina, através da vivência e consulta a materiais científicos sobre o tema.

O segundo momento se deu com discussão através da exposição dialogada no desenvolvimento da oficina, com demonstração de conceitos, reflexão sobre teóricos que abordam sobre metodologias ativas, imagens, tipos de jogos educativos e caminhos para acesso a plataformas digitais de gamificação.

Durante esta abordagem, foram discutidas sobre as vantagens, desafios, limitações, dificuldades e perspectivas quanto a utilização de jogos nos diversos contextos educacionais, sendo que os docentes participantes puderam falar sobre suas experiências e conhecer sobre formas de introduzir estas metodologias ativas em sala de aula.

No terceiro momento, a atuação se deu por meio de desenvolvimento da prática, na qual foi proposto um jogo educativo baseado em tabuleiro, com utilização de tabuleiro de papel fixado ao chão e imagens com perguntas de resposta única projetados em tela. Além disso, foi demonstrado caminho para acesso a plataformas de gamificação. O último momento se deu com avaliação da oficina pelos partícipes, os quais puderam exprimir sugestões, críticas e tecer comentários sobre a importância das informações compartilhadas e o conhecimento construído.

## 4 | DISCUSSÃO

Os professores são os responsáveis por conduzir a formação dos futuros profissionais nas mais diversas áreas. Desta forma, faz-se necessário o incremento em suas práticas de ensino o uso das metodologias ativas. A adoção dessas metodologias permite que o aluno problematize situações, busque fundamentação através da teorização e dessa forma apresente respostas/soluções criativas para o problema apresentado. O estudante torna-se sujeito ativo, engajado no processo, além de permitir a persistência no estudo (CECCIM; FEUERWERKER, 2004; BERBEL, 2011).

De acordo com alguns autores, muitas são as possibilidades de metodologias ativas no ensino superior, cada uma com suas características e métodos, porém todas têm como premissa permitir ao discente autonomia, capacidade de raciocínio crítico, tomada de decisão e o envolvimento ativo no processo de ensino aprendizagem. Essas metodologias podem ser utilizadas nas diferentes áreas do conhecimento, sejam as ciências da saúde, humanas, exatas ou outra (PEREIRA, 2016; QUIRINO; CAMPOS; OSHIMA, 2017; BELLUZZO, 2018).

Os jogos educativos têm como objetivo desenvolver conteúdos e atividades baseadas no lúdico e na diversão, permitindo a construção do conhecimento de forma prazerosa. O jogo possui duas principais funções a lúdica e a educativa e estas devem interagir entre si em equilíbrio, pois se utilizadas isoladas a função lúdica representará apenas um jogo e a função educativa sozinha representará apenas mais um material didático (PEREIRA, 2016).

No trabalho desenvolvido por Quirino; Campo; Oshima, (2017) as autoras observaram que a utilização de jogos de simulação associado a problematização no ensino do Curso de Administração, influenciaram positivamente no processo de aprendizagem. Foi observado que a prática proposta permitiu trabalhar com o conteúdo visto no componente curricular, os discentes desenvolveram a capacidade interação e do trabalho em equipe e a capacidade de desenvolver a paciência no alcance dos resultados.

O estudo realizado por Anastácio; Ramos (2017) evidenciou como os adultos interagem com jogos educacionais no ensino universitário. As autoras demonstram que as questões lúdicas envolvidas no jogo tornaram o processo de ensino aprendizagem mais interessante e motivador. Muitos adultos associaram o uso de jogos as crianças e aos adolescentes, apesar disso, acreditam que o uso dessa tecnologia contribui positivamente na sua formação.

Um aspecto importante outrora abordado por Ceccim; Feuerwerker (2004), no que tange sobre a transformação das concepções inerentes ao processo ensino-aprendizagem no sentido de ressignificá-las, e que se deve haver uma integralidade no processo curricular dos cursos, ou seja, na adoção de qualquer um desses instrumentos metodológicos, o currículo deve se configurar de maneira integrada de modo a interromper o ciclo da

fragmentação e do reducionismo do ensino tradicional, além de facilitar e propiciar a integração entre ensino e mundo do trabalho-serviço na perspectiva interdisciplinar.

## 5 | CONCLUSÃO

As mudanças ocorridas ao longo dos últimos anos vêm promovendo sérias mudanças no processo de ensino aprendizagem. O professor, como mediador nesse processo, é responsável por construir conjuntamente competências, habilidades e atitudes nos futuros profissionais que estão se formando afim de torná-las pessoas críticas, reflexivas e autônomas. Dessa forma os professores devem se apropriar de novas práticas pedagógicas onde possam desenvolver esses aspectos.

Observa-se que as metodologias ativas permitem uma aprendizagem crítica-reflexiva, com participação ativa do estudante na tomada de decisão e resolução de problema. Nesse contexto evidencia-se que os jogos educativos, através de suas funções lúdicas e educativas são ferramentas que influenciam positivamente a aprendizagem no nível superior.

Conclui-se que a o compartilhamento de experiências docentes, por meio do PED representa um esforço conjunto na ressignificação de abordagens pedagógicas no ambiente do ensino superior. Sobretudo, considera-se que a implementação das metodologias inovadoras ainda carece de mais estudos e necessita de maior investimento em pesquisa e divulgação sobre o assunto.

## REFERÊNCIAS

BELLUZZO, R.C.B. **A competência em informação no Brasil: cenários e espectros** / Regina Célia Baptista Belluzzo. – São Paulo: ABECIN Editora, 2018. 217p.

BRAGA, E. F., DOMINGUES, A., OLIVEIRA I. P., **A educação na sociedade contemporânea: uma interface entre o conhecimento e a informação**. Revista Faculdade Montes Belos, v. 4, n. 1, set. 2011.

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

BORGES TS, ALENCAR G. **Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior**. Cairu em Revista. Jul/Ago 2014, Ano 03, nº 04, p. 1 19-143 , ISSN 22377719.

CECCIM RB, FEUERWERKER LCM. **Mudança na graduação das profissões de saúde sob o eixo da integralidade**. Cad Saúde Pública 2004; 20(5):1400-1410.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 36. ed, São Paulo: Paz e Terra, 2009.

MITRE, S. M., SIQUEIRA-BATISTA, R., GIRARDI-DE-MENDONÇA, R., MORAIS-PINTO, N. M., MEIRELLES, C. A. B., PINTO -PORTO, C., MOREIRA T., HOFFMAN, L. M. A., **Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais**. *Ciência & Saúde Coletiva*, 13(Sup 2):2133-2144, 2008.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2014.

MORIN, E, 1921 - **Os sete saberes necessários à educação do futuro** / Edgar Morin; tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya; revisão técnica de Edgard de Assis Carvalho. – 2. ed.rev. – São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2011.

PEREIRA, F. S. F., **Uso de jogos educativos como aliado no processo de ensino aprendizagem de química**. *Revista de Pesquisa Interdisciplinar, Cajazeiras*, v. 1, Ed. Especial, 505 – 515, set/dez. de 2016.

RAMOS, V., MARQUES, J., **Dos jogos educativos à gamificação**. *R Est Inv Psico y Educ*, 2017, Extr. (1), A1-320.

SOBRAL, F. R., CAMPOS, C. J. G. **Utilização de metodologia ativa no ensino e assistência de enfermagem na produção nacional: revisão integrativa**. *Rev Esc Enferm USP* 2012; 46(1):208-18 [www.ee.usp.br/reeusp/](http://www.ee.usp.br/reeusp/).