

REPENSANDO O CURRÍCULO ATRAVÉS DA TECNOLOGIA E METODOLOGIAS ATIVAS

Freilan Pereira da Silva¹

Priscila Caser de Assis Vieira²

Renato Machado³

Silvana Maria Aparecida Viana Santos⁴

Tatiana Petúlia Araújo da Silva⁵

Resumo: O presente estudo aborda a evolução da educação diante das transformações digitais e das demandas contemporâneas de aprendizado. Nesse contexto, o currículo educacional está sendo reformulado para integrar tecnologias inovadoras e metodologias ativas, visando proporcionar uma experiência de aprendizado relevante e engajadora para os alunos. As tecnologias desempenham um papel crucial, oferecendo ferramentas que podem enriquecer a entrega de conteúdo, promover a colaboração, permitir o acesso a recursos globais e personalizar a aprendizagem. A combinação dessas tecnologias com metodologias ativas, como aprendizado baseado em projetos, sala invertida e gamificação, possibilitando assim a ampliação na participação dos alunos no alcance do conhecimento e de habilidades. Isso os coloca no centro da aprendizagem, fomentando habilidades como pensamento crítico, resolução de conflitos e comunicação eficaz. Ao adotar abordagens inovadoras e tecnologias apropriadas, as instituições educacionais podem capacitar os estudantes a desenvolverem em si mesmo o aspecto de protagonistas do seu próprio destino, o preparando para desafios vivenciados em sociedade em que estão inseridos.

Palavras-chave: Currículo. Tecnologia. Alunos. Protagonistas

- 1 Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: freilancirilo@hotmail.com
- 2 Mestranda em Tecnologias Emergentes na Educação pela Must University. E-mail: caserpriscila@gmail.com
- 3 Mestrando em Tecnologias Emergentes na Educação pela Must University. E-mail: remachado1971@gmail.com
- 4 Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana De Ciências Sociales (FICS). E-mail: silvanaviana11@yahoo.com.br
- 5 Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: tatipetulia@hotmail.com



Abstract: This study addresses the evolution of education in the face of digital transformations and contemporary learning demands. In this context, the educational curriculum is being reformulated to integrate innovative technologies and active methodologies, aiming to provide a relevant and engaging learning experience for students. Technologies play a crucial role, providing tools that can enrich content delivery, promote collaboration, enable access to global resources, and personalize learning. The combination of these technologies with active methodologies, such as project-based learning, flipped room and gamification, thus enabling the expansion of student participation in the achievement of knowledge and skills. This puts them at the center of learning, fostering skills such as critical thinking, conflict resolution and effective communication. By adopting innovative approaches and appropriate technologies, educational institutions can enable students to develop in themselves the aspect of protagonists of their own destiny, preparing them for challenges experienced in the society in which they are inserted.

Keywords: Curriculum. Technology. Students. protagonists

Introdução

O cenário educacional está mudando e se redesenhando, devido principalmente as novas tecnologias, isso não significa que o papel do professor será mudado, apenas ele contara com os mais diferentes mecanismos para trazer mais elementos de fora para dentro do cotidiano educacional. Como citado em (Almeida, 2010. Pg 122) explica que para “O intuicionismo, o aprender associado ao uso de tecnologias implica em apreender informações em ordem crescente de complexidade, que vão sendo assimiladas pela repetição.”

Denotamos então um aparato maior a trabalhar no currículo. Pacheco (2000) explica que Nos países anglo-saxônicos, o vocábulo Curriculum se referia a uma pista de atletismo ou a uma pista de corrida para cavalos, com formato circular. Através desse sigma que é o currículo o documento primordial que nele estará contido, todas as etapas , processos, metodologias, conteúdos que o aluno perpassara, devesse denotar maior atenção durante a elucidação, para que se esteja inserido no currículo educacional, novas tecnologias e metodologias de ensino, porem deve se garantir ainda acesso das mesmas, aos alunos precisam ter acesso não somente isso, mais também ter correlação entre a tecnologia e como ela

possibilitara mecanismos de aprendizado dentro das habilidades esperadas em determinada disciplina ou conteúdo.

Tendo em vista essa problemática central, que considerasse o acesso as tecnologias aos alunos para que os mesmos possam ultrapassar saberes limitantes, de onde ele está inserido ou de sua realidade socioeconômica e socioemocional, devemos atingir o quem está na ponta o professor, vislumbrando como a raiz da solução, a quem de fato está diretamente em contato com o aluno, podendo possibilitar a esses novos desafios, e proporcionar soluções que o próprio aluno ao decorrer da trajetória acadêmica ira suprir. Sendo o professor o guia nessa jornada acadêmica, não como inflexível, mas sim como conduzido do conhecimento.

Esta interação dinâmica entre tecnologias e metodologias ativas é a essência de um currículo mais amplo que contemple os alunos de forma objetiva e dinâmica, proporcionando um maior enriquecimento no processo de ensino aprendizagem. Esta abordagem não apenas reconhece a importância de acompanhar o ritmo das inovações tecnológicas, mas também valoriza a necessidade de envolver os discentes de maneira mais profunda e significativa em sua própria jornada educacional. Ao explorar como as tecnologias podem ser alinhadas às metodologias ativas, este tema busca iluminar como a educação pode evoluir além das fronteiras tradicionais, capacitando os eles para um mundo em constante evolução. Nesta discussão, exploraremos as implicações, os desafios e os benesses dessa convergência, destacando como ela moldará o currículo do futuro.

Metodologias ativas e inovadoras na curricularização

Os diferentes tipos de metodologias em ambiente educacional, surgidas com as novas tecnologias traz desafios para abordagem como também no vislumbre de aprendizado, quando se fala em tecnologia logo se remete a Softwares e Hardwares, porém devemos ter como pressupostos que são ferramentas e técnicas, derivados da ciência e da experiência prática, que é usado no desenvolvimento, projeto, produção, e aplicação de produtos, processos, sistemas e serviços”. Percebemos então uma abrangência enorme dessa inserção da tecnologia no processo educacional, com a chegada da quebra da educação tradicional, onde o aluno era visto como sujeito passivo, para a educação moderna onde transforma o aluno como protagonista do processo de aprendizado e assim prepará-lo para convivência em sociedade, para que transcenda as limitações de

institucionais, preparando para o futuro.

Para criar essas habilidades e maneiras de metodologias são necessárias, de antemão ocorra a quebra do paradigma de professores conservadores, quando se refere esse termo estamos aqui conceituando aqueles, que ainda atualmente tem dificuldades em modificar suas metodologias para atender a nova demanda da sociedade.

Vislumbrando que as Crianças e adolescentes nascidos após a década de 1980, que cresceram com a internet, habituaram-se a usar jogos eletrônicos, a produzir, interagir e compartilhar informações por meio de redes sociais e a utilizar dispositivos móveis, são chamados por geração Y ou, ainda geração pós-internet, e demandam a “inserção das tecnologias digitais nas práticas educativas”. (LARA; QUARTIERO, 2010. N.p.)

Essa nova era dos alunos já chega no ambiente escolar, trazendo com sigo conhecimentos a mais sobre tecnologia e meios digitais, tem maior preparo com a interface tecnológica, o que exemplifica Lara, Quartiero. Tendo em vista essa realidade já decai em desuso alguns métodos pedagógicos onde aluno e apenas visto como memorizador e repetidor de conteúdo.

Novas formas de desenvolver os conteúdos bem como despertar interesse pelo conhecimento aplicado em sala de aula, assim metodologias ativas e inserção de diversificação tecnológica aplica na curricularização e o caminho para uma aula atendendo essa nova geração “Y” algumas das diversas formas de metodologias ativas em aula são.: A utilização da metodologia da dimensão conceptual permite aos alunos desenvolver abordagens e compreensões de conhecimentos científicos - por exemplo sobre natureza, território e territorialidade - que estão presentes em situações do cotidiano. Quanto mais o cidadão conhecer os elementos físicos e naturais, sua apropriação e produção, mais poderá ser protagonista autônomo de melhores condições de vida.

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. (BNCC,2017, p.9)

Atendendo assim conceitos pautados dentro da. Base Nacional Comum Curricular- BNCC. Considerando os diversos processos ocorridos durante a transição entre concepções tradicionais e modernas de ensino,

a necessidade de mudança nos métodos de trabalho tornou-se quase obrigatória. O currículo surgiu como um método ativo e eficaz que pode promover uma aprendizagem significativa ao desafiar os alunos a aplicar seus conhecimentos teóricos a situações reais e complexas. O estudo de caso é um processo de aprendizagem que apresenta aos alunos situações-problema do mundo real, os quais são convidados a analisar, discutir e propor soluções com base na compreensão dos conceitos estudados. Essa abordagem é simples e permite que os alunos desenvolvam habilidades de pensamento crítico, tomada de decisão e resolução de problemas. A condução de um estudo de caso como um processo ativo envolve várias etapas. Primeiro, o professor seleciona ou cria situações relacionadas ao conteúdo de ensino e adequadas aos objetivos educacionais. Este exemplo pode ser uma situação de negócios, um dilema ético, um desafio científico ou qualquer outro tópico instigante.

Considera que as metodologias ativas permitem aprender por meio de experiências, desafios, práticas que ocorrem em atividades realizadas nas disciplinas. Entre as atividades que ocorrem nas disciplinas podemos ter: resolução de problemas, estudo de casos, realização de projetos. (Berbel, 2011, n.p.)

Os alunos são então encorajados a examinar o cenário, coletar informações relevantes, identificar os problemas ou questões apresentadas e propor soluções fundamentadas. Esse processo não apenas promove o engajamento ativo dos alunos, mas também os capacita a conectar teoria e prática, integrando o aprendizado ao mundo real.

Outra forma de se trabalhar metodologia ativa e a gamificação, que envolve a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, tem emergido como uma metodologia ativa de destaque na educação, revolucionando a forma como os alunos interagem com o conhecimento. Ao trazer características dos jogos para o ambiente educacional, a gamificação visa engajar os alunos de maneira profunda e criar experiências de aprendizado estimulantes.

Os elementos chave da gamificação incluem recompensas, desafios, competição, cooperação e narrativas. Ao incorporar esses elementos aos processos de ensino e aprendizagem, os educadores podem transformar conteúdos muitas vezes considerados complexos ou tediosos em jornadas envolventes. Isso é especialmente benéfico para os alunos de hoje, criados em um mundo digital onde os jogos são uma parte intrínseca de suas vidas.

A gamificação pode ser implementada de diversas formas.

Plataformas de aprendizado podem oferecer recompensas virtuais, níveis de progressão e desafios para motivar os alunos a avançarem em suas atividades educacionais. Além disso, a introdução de elementos competitivos ou colaborativos, como rankings de líderes ou trabalho em equipe para resolver problemas, pode incentivar a participação ativa e o desenvolvimento de habilidades sociais.

Inserção de tecnologias no processo de metodologias ativas

A incorporação da tecnologia ao currículo oferece muitos benefícios e amplia as oportunidades de aprendizado. Concomitante a metodologia ativa como exemplo usando estudo de caso aliado a plataformas online oferece suporte a casos interativos, onde os alunos podem explorar detalhes, coletar dados e interagir com apresentações, tornando a experiência mais rica e prática. Além disso, o acesso a recursos digitais, como vídeos explicativos, infográficos e estimativas de especialistas, melhora a análise do caso, proporcionando muitas perspectivas.

Outro mecanismo é a incorporação da gamificação, que envolve a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, tem emergido como uma metodologia ativa de destaque na educação, revolucionando a forma como os alunos interagem com o conhecimento. Ao trazer características dos jogos para o ambiente educacional, a gamificação visa engajar os alunos de maneira profunda e criar experiências de aprendizado estimulantes. Usando como alinhamento desde softwares e hardwares

Considerações finais

Todos os pontos tratados tiveram como objetivo principal, demonstrar a mudança no perfil do aluno, independente de sua classe social, atualmente o acesso a informação em tempo real trazida por diferentes tipos tecnológicos, faz com que o aluno entre em sala de aula, com uma bagagem de aprendizado mais enriquecido, comparados a alunos que não possuía esses meios, antes da popularização dos meios tecnológicos. Sendo assim a mudança metodológica dos professores tendem a ser mudadas, refletindo também em propostas trazidas com as novas curricularização que incentiva esses alunos a se tornarem protagonistas de sua vida, e a

desenvolver habilidades que os auxiliem além de sala de aula, mas também em convívio em sociedade.

Empasse esses de mudanças de metodologias e inserção de tecnologias, que podem ser supridos como exemplificado no presente trabalho com novas propostas como a utilização da metodologia ativa usando: estudo de caso e a gamificação são metodologias ativas, que envolvem todos os alunos a se envolverem com maior engajamento e propicia ainda que o professor seja conduzido apenas no processo de aprendizagem, tornando assim o aluno como sujeito ativo e protagonista no processo educacional.

Referências

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini (2010). Transformações no trabalho e na formação docente na educação a distância on-line. Em Aberto, Brasília, v. 23.

Berbel, Neusi Aparecida Navas (2012) As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Disponível: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/> Acessado em: 27 de agosto de 2023.

LARA, Rafael; QUARTIERO, Elisa Cunha.(2010) Educação para uma geração pós-internet: olhares a partir da formação inicial de professores. In: SANCHES, Jayme. Congresso Iberoamericano de Informática Educativa. Santiago, Chile.

Ministério da Educação. (2018). Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/> Acessado em 29 de agosto de 2023.

PACHECO, J. A. (2005) Estudos curriculares. Para a compreensão crítica da educação. Porto Editora. Porto, Portugal.

SILVA, JOSÉ CARLOS TEIXEIRA (2002). Tecnologia: novas abordagens, conceitos, dimensões e gestão. Disponível: <https://www.scielo.br/j/prod/a/3ZWfzzNVH44X8J7KgbRfShQ/?lang=pt> acessado em: 28 de agosto de 2023.