

17

NÚMERO 2

REVISTA
DIÁLOGO E
INTERAÇÃO

ISSN 1275-3687



FACCREI

<https://revista.faccrei.edu.br>



<https://www.faccrei.edu.br/revista>

O USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR NO BRASIL – UM MAPEAMENTO SISTEMÁTICO DA LITERATURA

THE USE OF ACTIVE METHODOLOGIES IN HIGHER EDUCATION IN BRAZIL – A SYSTEMATIC MAPPING OF THE LITERATURE

131

Andréia de Cássia dos Santos*

Annecy Tojeiro Giordani**

João Coelho Neto***

RESUMO: As Metodologias Ativas ganharam destaque em 2020 por serem potencializadoras do engajamento e da participação dos discentes nas aulas remotas. Apesar disso, são utilizadas há algum tempo no contexto educacional, aplicadas ao protagonismo dos estudantes, assegurando-se uma participação mais ativa e flexível dos professores em relação ao ensino. Dessa forma, o objetivo deste artigo é realizar um mapeamento sistemático da literatura para estudar quais Metodologias Ativas são mais utilizadas por professores do Ensino Superior no Brasil e, como questão complementar, entender de que forma a Gamificação pode auxiliar no contexto escolar no Ensino Superior. Como encaminhamento metodológico, utilizou-se o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, tendo como parâmetro de busca materiais que continham as palavras-chave “Metodologias Ativas” and “Ensino Superior” em seus títulos. Foram encontrados oito estudos que abordavam a temática pesquisada. As Metodologias de Aprendizagem Baseada em Projetos e Aprendizagem Baseada em Times ainda são as mais utilizadas e, no que tange ao uso da Gamificação no contexto escolar no Ensino

* Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGEN) pela Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), Especialista em Planejamento, Implementação e Gestão de EAD pela Universidade Federal Fluminense (UFF), Licenciada em Sistemas e Tecnologias da Informação pela FATEC, Professora do Ensino Médio e Técnico no Centro Paula Souza, Membro da Equipe de Gestão e Suporte de Eventos - Robótica Paula Souza, Membro do Grupo de Pesquisa Multidisciplinar em Ensino (GPEMEN/CNPq) pela Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP). E-mail: andreia.santos1@etec.sp.gov.br;

** Doutora com estágio pós-doutoral em Enfermagem pela USP Ribeirão Preto. Fundadora, líder e pesquisadora do Grupo de Pesquisa Multidisciplinar em Ensino (GPEMEN/CNPq), Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), Bandeirantes, Paraná, Brasil. Rodovia BR-365, Km 54, Vila Maria, 86360-000, Bandeirantes, Paraná, Brasil. Diretora de Produção da Editora UENP, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil. E-mail: annecy@uenp.edu.br;

*** Doutor em Informática pela PUCPR. Professor e Pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Ensino e do Centro de Ciências Humanas e da Educação na Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), Cornélio Procópio, Paraná, Brasil, PR 160, Km 0 (saída para Leopólis) – Laboratório de Tecnologia Educacional e Processos Cognitivos - LabTeCog, 86300-000, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil. E-mail: joacoelho@uenp.edu.br.

Superior, identificou-se que podem ser empregadas com a finalidade de desenvolver melhor o trabalho em equipes, engajar os alunos e melhorar a participação nas aulas. Neste mapeamento, pode-se considerar a não saturação desse assunto e a possibilidade de desenvolvimento de trabalhos futuros; sobretudo os que envolvem a utilização da Gamificação como Metodologia Ativa no Ensino Superior.

PALAVRAS-CHAVE: metodologias ativas. ensino superior. gamificação. formação docente. mapeamento sistemático da literatura.

ABSTRACT: Active Methodologies gained prominence in 2020 as they enhance the engagement and participation of students in remote classes. Despite this, they have been used for some time in the educational context, applied to the role of students, ensuring a more active and flexible participation of teachers in relation to teaching. Thus, the objective of this article is to carry out a systematic mapping of the literature to study which Active Methodologies are most used by Higher Education teachers in Brazil and, as a complementary issue, to understand how Gamification can help in the school context in Higher Education. As a methodological referral, the Journal Portal of the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel was used, having as a search parameter material that contained the keywords "Active Methodologies" and "Higher Education" in their titles. Eight studies were found that addressed the researched topic. The Project-Based Learning and Team-Based Learning Methodologies are still the most used and regarding the use of Gamification in the school context in Higher Education, it was identified that it can be used to better develop teamwork, engage students and improve class participation. In this mapping, one can consider the non-saturation of this subject and the possibility of developing future work, especially those involving the use of Gamification as an Active Methodology in Higher Education.

KEYWORDS: active methodologies. higher education. gamification. teacher training. systematic literature mapping.

1. Contextualização

A discussão sobre o uso de Metodologias Ativas na Educação ganhou destaque em 2020, quando as escolas foram fechadas e os alunos tiveram que utilizar outros meios para aprender, sendo instituído o chamado Ensino Remoto Emergencial (ERE) (BRASIL, 2020).

Estudos já apontavam que os professores passaram a flexibilizar meios para que seus alunos pudessem construir, de forma eficiente, seu aprendizado, utilizando-se das Metodologias Ativas e dos meios digitais para atingi-las, uma vez que sua

combinação com tecnologias digitais móveis é característica da inovação pedagógica (BACICH; MORAN, 2018).

Pensar em Educação envolve não só paradigmas educacionais, mas também a formação e informação da sociedade sobre os rumos que o aluno terá a partir dos processos educacionais que lhe são ofertados. Hoje, o professor precisa cada vez mais ter domínio das tecnologias digitais e incorporá-las em sua rotina docente (SANTOS; HIPÓLITO, 2020).

Kronbauer, Neves e Pereira (2008) apresentam várias práticas pedagógicas que envolvem diferentes Metodologias Ativas como potencializadoras do engajamento e da participação dos discentes nas aulas remotas e avaliações formativas e continuadas.

Quando se pensa em engajamento, pode-se apontar algumas Metodologias Ativas que remetem ao conceito de fazer com que os alunos se envolvam mais com as atividades docentes, como é o caso da Aprendizagem Baseada em Jogos.

Pensando na definição proposta por Kapp (2012, p. 7) para o termo *jogo*, tem-se que “[...] um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, que resulta em um resultado quantificável, muitas vezes provocando uma reação emocional.”

Danelli (2015) retrata o fato de identificar estruturas e procedimentos comportamentais em jogos e replicá-los na educação ou no trabalho para gerenciar o comportamento do público, como sendo gamificação. Quando a palavra *jogo* aparece aqui, refere-se a videogames, jogos de tabuleiro, esportes e outros. No contexto do ensino e da aprendizagem, os elementos dos jogos relacionam-se a atividades gamificadas em sala de aula para proporcionar aulas mais engajadoras.

Kapp (2012, p.15-16) define a gamificação como sendo “[...] uma aplicação cuidadosa e ponderada do pensamento dos jogos para resolver problemas e incentivar o aprendizado usando todos os elementos dos jogos apropriados”.

Já para Fardo (2013, p. 2), a “[...] gamificação é um fenômeno emergente, que deriva diretamente da popularização e popularidade dos games, [...] nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos”.

Os elementos baseados em jogos, como a mecânica, estética, pensamento, motivação, engajamento, promoção do aprendizado e a resolução de problemas, fazem com que o aluno aprenda, melhorando sua experiência com o conceito aprendido de forma divertida e engajadora (KAPP, 2012; ALVES, 2015).

Segundo Dickmann (2021), são quatro os pilares dos jogos: meta, dinâmica, mecânica e elementos, utilizados em jogos de aprendizagem e gamificação com mais eficiência com vistas ao processo de ensino-aprendizagem.

A Gamificação permite relacionar Metodologias Ativas, com foco para o seu uso nas aulas, e faz com que os discentes se envolvam mais com os conteúdos e a aprendizagem quando provocados a despertarem a curiosidade para usar uma metodologia diferente das já apresentadas por seus professores.

Diante do exposto e da importância da temática, a qual trata do uso da Gamificação no contexto de ensino e de aprendizagem, percebeu-se a necessidade de organizar esse mapeamento, para então estudar quais Metodologias Ativas são mais utilizadas por professores do Ensino Superior no Brasil.

Esta preocupação vem de encontro com Nunes e Barcellos (2020) ao mencionarem que, os professores do Ensino Superior tendem a ser mais tradicionalistas na sua forma de ensinar, posto que se baseiam na transmissão de conhecimento a partir de si mesmos, tratando-se de uma forma de atuação que não se sustenta mais.

As pesquisas sobre o uso das Metodologias Ativas na Educação têm crescido no atual cenário pandêmico dos últimos anos; mas percebe-se que a empregabilidade de tais metodologias no Ensino Superior, principalmente em áreas como a Saúde, ainda é pouco utilizada. Então, procurou-se, com esse estudo, identificar quais as Metodologias Ativas são mais utilizadas no Ensino Superior.

Durante o mapeamento, algumas dessas Metodologias foram apresentadas, conforme Quadro 1.

Quadro 1 – Relação das Metodologias Ativas.

Metodologia Ativa	Cursos mencionados nos estudos	Breve descrição
Estudo de caso	Direito, Administração, Medicina, entre outros.	O aluno é levado à análise de problemas e tomada de decisões, podendo ser utilizado antes de um estudo teórico de um tema, com a finalidade de estimular os alunos para o estudo.
Aprendizagem baseada em problemas (PBL-Problem Based Learning)	Inicialmente introduzida no Brasil em currículos de Medicina, mas vem sendo experimentada também por outros cursos.	Tem base na resolução de problemas propostos, com a finalidade de que o aluno estude e aprenda determinados conteúdos.
Problematização com o arco de Maguerez	Ciências agrárias, ciências da saúde, enfermagem, pedagogia, arquitetura e urbanismo e outros.	Colocam o aluno diante de problemas e/ou desafios que mobilizam o seu potencial intelectual, enquanto estuda para compreendê-los e/ou superá-los, estimulando-os a trabalhar com informações a fim de elaborá-las e reelaborá-las em função do que precisam responder ou equacionar.
Aprendizagem Baseada em Projetos	Pode associar atividades de ensino, pesquisa e Extensão, cursos técnicos, educação Básica. Dos cursos Superiores mencionados pelos autores, temos Nutrição.	Proporcionar conteúdo vivo ao processo de aprendizagem; seguir o princípio da ação organizada em torno de objetivos; possibilitar a aprendizagem real, significativa, ativa, interessante, atrativa; concentrar na aprendizagem do aprendiz; desenvolver o pensamento divergente e despertar o desejo de conquista, iniciativa, investigação, criação e responsabilidade; levar os alunos a se inserirem conscientemente na vida social e/ou profissional, tendo vários indicadores comuns entre os estudos voltados para a promoção da autonomia do aluno e o método ativo de projetos.
Team-Based Learning (TBL) - Aprendizagem Baseada em Equipes	Cursos da área de saúde, principalmente medicina dos EUA e Canadá, Curso de física da Universidade Nova de Lisboa, bem como cursos de enfermagem, negócios, engenharia, direito, entre outros.	Estratégia instrucional centrada no aprendiz, coordenada pelo professor, direcionada para grandes classes de estudantes que procuram criar oportunidades e obter os benefícios do trabalho em pequenos grupos de aprendizagem, visando à resolução de problemas.
Portfólio	Saúde, Administração, entre outros.	Compilação de documentos e dados utilizados pelo acadêmico para registro e acompanhamento de sua evolução qualitativa das aprendizagens, possibilitando demonstrar habilidades e competências específicas e autoavaliar a qualidade de sua produção.

Fonte: Os autores (2023). Adaptado de Berbel (2011); Gobbo, Beber e Bonfiglio (2016); Lacerda e Santos (2018); Bressan, Couto, Zucchi e Baroneza (2021).

Com base neste contexto, o objetivo geral desse mapeamento é estudar quais Metodologias Ativas têm sido mais utilizadas por professores do Ensino Superior no

Brasil e, como complemento à questão de pesquisa, entender de que forma a Gamificação pode auxiliar no contexto escolar no Ensino Superior.

Este artigo foi organizado em quatro seções: a primeira seção contextualiza o trabalho; na segunda, aborda o encaminhamento metodológico utilizado; a terceira seção apresenta os resultados e discussão e, na quarta, as considerações finais e perspectivas de trabalhos futuros.

2. Encaminhamento metodológico

Nas diretrizes de Kitchenham (2004), há três fases para a Revisão Sistemática da Literatura (RSL), a serem: planejar, conduzir e relatar a revisão. Adotou-se para essa pesquisa, pressupostos dos oito passos propostos por esta autora. Sendo assim, a Figura 1 sugere as três fases para a realização do mapeamento sistemático da literatura, não necessariamente nesta mesma ordem, ou de forma explícita:

Figura 1 – Os oito passos de Kitchenham para realização da RSL



Fonte: Os autores (2023).

Direcionou-se o mapeamento para atender à necessidade específica de investigar quais Metodologias Ativas têm sido mais utilizadas por professores do Ensino Superior. Como complemento da pergunta mestre da pesquisa e geração do

seed set de busca, emergiu o seguinte questionamento: “De que forma a gamificação pode auxiliar no contexto escolar no Ensino Superior?”

Foram adotados os seguintes critérios de inclusão e exclusão: Incluir artigos que contivessem as palavras-chave “Metodologias Ativas” e “Ensino Superior” retornadas da busca, em seu Título; Incluir somente os artigos revisados por pares, excluindo-se os que não apresentavam revisão por pares no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES); Incluir somente artigos publicados em português, excluindo-se os artigos escritos em outros idiomas, pois o foco do estudo era trazer as MA utilizadas no ensino superior no Brasil; Excluir os artigos duplicados; Excluir as dissertações ou teses de Mestrado ou Doutorado, resumos e revisões; Incluir artigos de periódicos com Qualis CAPES maiores ou iguais a B1, utilizando-se os de Qualis (A1, A2, A3, A4 e B1); Incluir artigos que abordassem o uso ou fizessem menção a alguma Metodologia Ativa específica em seu título, resumo ou palavras-chave em algum curso ou disciplina do Ensino Superior e excluir os que não atendessem esse critério.

A fonte de pesquisa utilizada para esse mapeamento foi o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) (<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br>), no período de 30 de novembro de 2022 a 31 de janeiro de 2023.

Os resultados foram analisados qualitativamente e para sintetizá-los, passaram pelos critérios de inclusão e exclusão. Após a leitura, foi realizado um breve relato dos principais pontos abordados que se relacionassem com a proposta deste estudo, a fim de que pudessem ser utilizados posteriormente. Na próxima seção, serão abordados os resultados e respectiva discussão.

3. Resultados e discussão

Nesta seção, tratar-se-á os resultados da pesquisa em consonância com os critérios apontados no processo de escolha e análise do *seed set*, o qual consiste no conjunto de resultados.

Na primeira etapa da pesquisa foram selecionados os artigos que atenderam à busca pelo Título, contendo as palavras-chave “Metodologias Ativas” and “Ensino Superior”. Todas as ocorrências foram computadas, tendo como resultado 61 publicações. Aplicou-se o filtro para seleção somente das publicações revisadas por pares e obteve-se 45 publicações. Foram excluídas desta lista dez publicações duplicadas e as demais tiveram seu título e *link* para acesso ao arquivo inseridos em uma planilha do Microsoft Excel®, para aplicação dos demais critérios de inclusão e exclusão.

Na sequência, obteve-se a exclusão de uma publicação em outro idioma, duas que se tratava de revisões, uma dissertação, cinco artigos Qualis CAPES B4 e seis artigos Qualis CAPES B2 avaliados pelo Qualis Classificação de 2017-2020, resultando, então, em 20 artigos para análise do resumo e palavras-chave.

Desses 20 artigos, 12 não possuíam informações das Metodologias Ativas utilizadas no seu título, resumo ou palavras-chave, resultando em oito artigos à leitura completa. O resultado da aplicação dos critérios de inclusão e exclusão são apresentados na Tabela 1.

Tabela 1 – Critérios aplicados para inclusão e exclusão de artigos

Critério	Incluídos	Excluídos
Palavras-chave “Metodologias Ativas” e “Ensino Superior” em seu Título	61	0
Publicações revisadas por pares	61	16
Duplicados	45	10
Artigos em outros idiomas	35	1
Dissertações ou Teses	34	1
Revisões e resumos	33	2
Qualis B4	31	5
Qualis B3	26	0
Qualis B2	26	6
Não tem informação das metodologias ativas utilizadas no título, resumo ou palavras-chave	20	12
Total de Artigos selecionados para leitura		8

Fonte: Os autores (2023).



<https://www.faccrei.edu.br/revista>

Dos artigos selecionados que mencionavam o uso no corpo do texto ou faziam menção a alguma Metodologia Ativa em seu título, resumo ou palavras-chave, foram extraídos: Título, Autores, Periódico, Qualis Capes, ISSN, Ano da Publicação, Área do Ensino Superior ou Curso onde o estudo foi aplicado, Metodologia Ativa utilizada e *Link* de acesso ao artigo, conforme Quadro 2.

Quadro 2 – Relação dos artigos Selecionados para leitura

Título do artigo	Autor(es)	Periódico	Qualis CAPES	ISSN	Ano	Área do Ensino Superior ou Curso	Metodologia Ativa mais utilizada	Link
Gamificando metodologias ativas no ensino superior: práticas de formação inicial em pesquisa científica	Jeferson Antunes; Eduardo Santos Junqueira Rodrigues	Cadernos de Pesquisa - Pensamento Educacional	A4 Ensino, Interdisciplinar	2175-2613	2021	Gestão e Negócios	Gamificação, Aprendizagem baseada em times e Colaborativa.	https://revistas.utp.br/index.php/a/article/view/2334
Integralidade na formação do ensino superior: metodologias ativas de aprendizagem	Flávia Cristina Barbosa Lacerda; Letícia Machado dos Santos	Revista da Avaliação da Educação Superior	A1 Ensino, Interdisciplinar, Saúde Coletiva	1982-5765	2018	Geral	TBL, PBL, Peer to peer e outras.	https://www.scielo.br/j/aval/a/JRjdzXYGrSdQSZmDxFQQwdM/?lang=pt
Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma experiência de qualidade no ensino superior de Administração	André Gobbo; Bernadette Beber; Simoni Urnau Bonfiglio	Revista Educação & Emancipação	A3 Ensino, Interdisciplinar	2358-4319	2016	Gestão e Negócios	Portfólio; Ação comunitária.	http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/reducacaoemancipacao/article/view/6797
Metodologias ativas no ensino de Saúde: devemos considerar o ponto de vista dos alunos?	Mariana Aparecida Bressan; Ana Thalita Santana Couto; Fabíola Cristina Ribeiro Zucchi; José Eduardo Baroneza	Revista Docência do Ensino Superior	A4 Ensino, Interdisciplinar, Enfermagem	2237-5864	2021	Saúde	Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP).	https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/23806

Metodologias ativas no ensino superior: percepção de docentes em uma instituição privada do Distrito Federal	Sandson Barbosa Azevedo; Veruska Albuquerque Pacheco; Elen Alves dos Santos	Revista Docência do Ensino Superior	A4 Ensino, Interdisciplinar, Enfermagem	2237-5864	2019	Gestão e Negócios	Estudo de caso e o team-based learning (aprendizagem baseada em equipes).	https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/2573
Metodologias ativas: relato de experiência da participação em curso de especialização na área da Saúde	Adaíse Passos Souza Amaral; Rita Narriman Silva de Oliveira Boery; Alba Benemérita Alves Vilela; Edite Lago Silva Sena	Revista Docência do Ensino Superior	A4 Enfermagem, Ensino e Interdisciplinar	2237-5864	2021	Saúde	Aprendizagem Baseada em Problemas e outras.	https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/24129
Rumo a um ensino superior 4.0: uma experiência com fórum on-line síncrono para ensino de língua inglesa na perspectiva das metodologias ativas	Mariana Backes Nunes; Patrícia da Silva Campelo Costa Barcellos	Revista do GEL	A2 Educação, Interdisciplinar	1984-591-X	2020	Licenciatura - Inglês	Ensino Híbrido.	https://revistas.gel.org.br/rg/article/view/2760
Tecnologias e Educação a Distância no Ensino Superior: Uso de Metodologias Ativas na Graduação	José Armando Valente	Trabalho & Educação	B1 Educação	2238-037X	2019	Comunicação	Aprendizagem baseada em projetos e a sala de aula invertida.	https://periodicos.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/9871

Fonte: Os autores (2023).



<https://www.faccrei.edu.br/revista>

Para facilitar a compreensão, os dados foram organizados com os títulos que passaram pelos critérios de inclusão e exclusão. Ao todo, foram lidos 8 trabalhos completos sobre as Metodologias Ativas mais utilizadas no Ensino Superior. Foram compiladas informações referentes aos Autores, Título, Curso/Área, Metodologias Ativas utilizadas, Objetivos do trabalho e Resultados, apresentados no Quadro 3.

142

Quadro 3 – Registro de dados coletados das publicações que compõe a amostra deste estudo

Título do artigo	Área do Ensino Superior ou Curso	Metodologia Ativa mais utilizada	Objetivos	Resultados
Gamificando metodologias ativas no ensino superior: práticas de formação inicial em pesquisa científica	Gestão e Negócios	Gamificação, Aprendizagem baseada em times e Colaborativa	O objetivo do estudo é compreender uma experiência de aprendizagem baseada em times gamificada no ensino superior, na disciplina de Metodologia do Trabalho Científico.	Foi aplicada a Aprendizagem baseada em times de forma gamificada através de um RPG (ABT) na disciplina, tendo como resultados na utilização do RPG e de quizz durante o processo de aplicação da ABT, reforçou a percepção do jogo como possível no ensino superior. O engajamento proporcionado na atividade demonstrou o poder do impacto lúdico significativo entre os jogadores (alunos) e, em relação à ABT, a experiência foi coproduzida a partir do diálogo democrático, exigiu uma série de habilidades e reflexões durante o planejamento e percepções contraditórias sobre o processo colaborativo, evidenciando a reprodução de algumas contradições sociais nas percepções de estudantes.
Integralidade na formação do ensino superior: metodologias ativas de aprendizagem	Geral	TBL (Team-Based Learning), PBL (Problem Based Learning), Peer to peer e outras.	Discutir a integralidade na formação do ensino superior no Brasil, promovendo uma reflexão dos modelos e métodos de ensino e aprendizagem não tradicionais, a fim de subsidiar a tomada de decisão das Instituições de Ensino Superior (IES) quanto aos novos rumos para a prática educativa, a partir de exemplos de metodologias ativas efetivas e inovadoras existentes na contemporaneidade.	Reflete sobre a formação continuada dos professores como o único caminho da docência para o conhecimento de novas metodologias de aprendizagem mais estimulantes, que apresentam melhores resultados e que nenhum método pode ser aplicado de forma generalizada, devendo-se considerar o contexto social no qual os alunos estão inseridos. A realidade sociocultural tem grande influência no grau de interesse dos alunos e em seus objetivos de estudo, impactando no processo de ensino e aprendizagem.

<p>Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma experiência de qualidade no ensino superior de Administração</p>	<p>Gestão e Negócios</p>	<p>Portfólio; Ação comunitária.</p>	<p>Demonstrar como as metodologias ativas de aprendizagem auxiliam o docente do ensino superior para a melhoria da qualidade da educação, compartilhando relatos de experiências positivas e contribuindo com o debate sobre o assunto.</p>	<p>Em relação ao uso do portfólio como metodologia ativa, o estudo revelou que a experiência com a utilização dele foi de grande valia para os acadêmicos que, por meio da autoavaliação, foram capazes de identificar as próprias áreas onde deveriam investir. Em relação às ações comunitárias como metodologias ativas, contribuiu para o exercício pleno de uma formação profissional encorajadora para que o próprio alunado tome iniciativas, desenvolvendo o intercâmbio de experiências e ideias por meio de ações efetivamente realizáveis. Fala também da importância de o professor dominar as metodologias empregadas.</p>
<p>Metodologias ativas no ensino de Saúde: devemos considerar o ponto de vista dos alunos?</p>	<p>Saúde</p>	<p>Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)</p>	<p>Avaliar a motivação e a percepção de aprendizagem de alunos do curso de Nutrição da Universidade Positivo, submetidos a aulas expositivas e à atividade interdisciplinar envolvendo a metodologia ativa de Aprendizagem por Projetos.</p>	<p>Os resultados deste trabalho, após uma atividade interdisciplinar com duração de três semanas no contexto de aprendizado ativo, fizeram com que os alunos atribuísem menor importância às disciplinas envolvidas na sua formação profissional, bem como se sentiram menos motivados e com menor percepção de aprendizagem em comparação a um momento anterior ao projeto, quando a metodologia utilizada havia sido a aula expositiva tradicional. Também se percebeu que parte desse resultado se deve ao fato dos professores não estarem, de fato, preparados para a aplicação da metodologia e que os alunos perceberam a falta de comunicação entre os professores, se sentiram perdidos pela falta de explicações claras sobre a tarefa ou mesmo pela falta de feedback em</p>

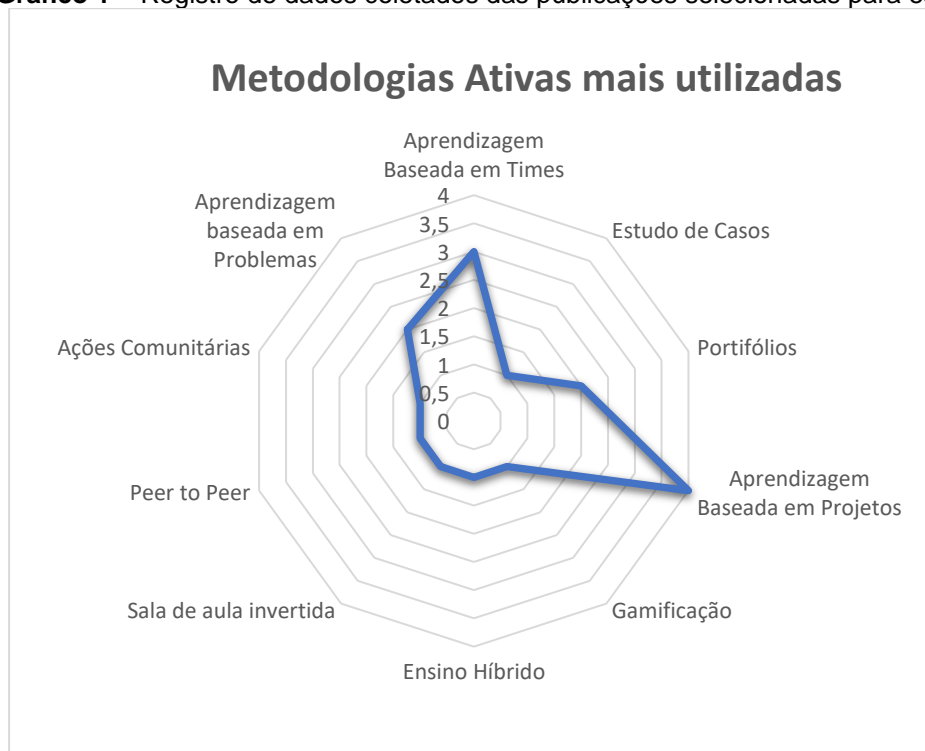
				relação aos pontos que os alunos precisavam melhorar. Faz-se aqui um adendo: o preparo do professor é muito importante para a aplicação de qualquer metodologia ativa. Não só o fato de saber bem como usá-la em sala de aula, mas praticá-la. Repetir diversas vezes; uma única aplicação não define se é boa ou ruim.
Metodologias ativas no ensino superior: percepção de docentes em uma instituição privada do Distrito Federal	Gestão e Negócios	Estudo de caso e o team-based learning (aprendizagem baseada em equipes)	O objetivo do estudo foi mapear a percepção de professores de uma faculdade particular sobre a utilização das Metodologias utilizadas no estudo.	Os resultados mostram que 96% dos participantes utilizam as metodologias ativas em sua prática docente, sendo o método do estudo de caso e o team-based learning (aprendizagem baseada em equipes) as mais utilizadas pelo grupo.
Metodologias ativas: relato de experiência da participação em curso de especialização na área da Saúde	Saúde	Aprendizagem Baseada em Problemas e outras	Descrever a participação com o discente em curso de especialização na área da Saúde, ministrado por meio de metodologias ativas.	Trabalharam com diversas metodologias ativas, como TBL, portfólios e projetos. As metodologias ativas permitiram a análise crítico-reflexiva das temáticas e estas reflexões acerca da forma de cuidar no ambiente de trabalho influenciaram positivamente a maneira de pensar e agir no dia a dia profissional. Desta forma, possibilitou-se a apropriação de novos saberes e a construção coletiva do conhecimento encorajou mudanças em prol de práticas seguras na assistência à saúde no cotidiano do SUS. Também destaca a importância da formação dos professores para atuarem com as metodologias ativas.

Rumo a um ensino superior 4.0: uma experiência com fórum on-line síncrono para ensino de língua inglesa na perspectiva das metodologias ativas	Licenciatura - Inglês	Ensino Híbrido	Analisar a aplicação de metodologias ativas, como o ensino híbrido, no ensino de língua inglesa, tendo as tecnologias digitais como mediadoras do processo de aprendizagem.	Percebeu-se que os aprendizes participantes desta pesquisa responderam positivamente à abordagem do ensino híbrido em uma disciplina de língua inglesa do curso de Letras. Da mesma forma, a utilização do fórum on-line de forma síncrona foi propícia para instigar a interação dos alunos e a sua participação ativa durante a discussão, pois os motivou a voltar frequentemente a sua atenção ao Moodle durante a aula para verificar as ideias trazidas pelos colegas ao debate.
Tecnologias e Educação a Distância no Ensino Superior: Uso de Metodologias Ativas na Graduação	Comunicação Social	Aprendizagem baseada em projetos e a sala de aula invertida	Discutir como as tecnologias e os recursos de educação a distância auxiliaram no desenvolvimento das metodologias ativas e como essas metodologias foram usadas na disciplina CS106 - Métodos e Técnicas de Pesquisa e de Desenvolvimento de Produtos em Midialogia.	Mostram que as metodologias ativas usadas foram a aprendizagem baseada em projetos e a sala de aula invertida e que a produção dos alunos, bem como o aproveitamento deles, podem ser considerados de boa qualidade. Além disso, a evasão e a reprovação na disciplina foram praticamente inexistentes.

Fonte: Os autores (2023).

São destacados, a seguir, alguns pontos importantes das 8 pesquisas que constituíram os trabalhos analisados de forma completa. Assim, das Metodologias Ativas mais citadas nessas publicações, destacam-se a Aprendizagem Baseada em Projetos e Aprendizagem Baseada em Times, seguidas da Aprendizagem Baseada em Problemas e Portifólios. Com exceção de Portifólios, que podem ser ou não realizados em grupos, as metodologias mais empregadas são trabalhadas de forma colaborativa, em equipes. Porém, foram citadas outras que também podem ser trabalhadas de forma colaborativa, como a Sala de Aula Invertida e/ou a Gamificação.

Gráfico 1 – Registro de dados coletados das publicações selecionadas para este estudo



Fonte: Os autores (2023).

Respondendo, então, à questão de pesquisa “Quais Metodologias Ativas são mais utilizadas por professores do Ensino Superior no Brasil?”, temos a Aprendizagem Baseada em Projetos e a Aprendizagem Baseada em Times, sendo as mais mencionadas nos trabalhos, e levando-se em conta o que se busca ao trabalhar com tais Metodologias Ativas, verifica-se que exploram a interação entre os alunos de uma equipe, seu engajamento, participação e colaboração nas aulas.

Respondendo à questão complementar de pesquisa: “De que forma a gamificação pode auxiliar no contexto escolar no Ensino Superior?”, no único estudo encontrado neste mapeamento pode-se pensar a Gamificação como uma Metodologia Ativa perfeitamente possível de ser aplicada, bastando ao professor desenvolver mais afinidade com a mesma, tal como a Aprendizagem Baseada em Projetos, e assim podem auxiliar no contexto escolar no Ensino Superior ou promover maior engajamento dos alunos ao realizar atividades, envolvendo-os no contexto proposto para uma aula, fazendo com que o ambiente colaborativo possa ser mais explorado ao trabalharem em equipes e aumentando a participação nas atividades propostas.

Como apontam Antunes e Rodrigues (2018), a estratégia de utilizar a Gamificação no Ensino Superior pode ser assertiva, desde que exista um planejamento flexível, capaz de adequar-se aos problemas que podem ocorrer no percurso, permitindo mudanças de rumo, além de manter os objetivos educacionais sempre em primeiro plano para auxiliar no processo e adequação dessa prática.

Embora algumas vezes trabalhe-se nas aulas com tecnologias ou Metodologias que são mais próximas do entendimento cotidiano dos professores, acredita-se, por meio dos resultados e aporte apresentados, que a Gamificação é possível de ser aplicada. Porém, a falta de conhecimento de seu funcionamento pode ser um dos fatores que impactam sua não utilização em sala de aula, embora seja eficaz no que diz respeito às necessidades pedagógicas, como aumentar o engajamento dos alunos, melhorar a participação nas aulas, aumentar o número de entrega de tarefas, diminuir o número de faltas, dentre outros.

4. Considerações finais

Como o objetivo geral deste trabalho foi realizar um mapeamento sistemático da literatura para estudar quais Metodologias Ativas são mais utilizadas por professores do Ensino Superior no Brasil, conseguiu-se identificar nos 8 estudos encontrados, que as Metodologias Ativas mais empregadas são a Aprendizagem Baseada em Projetos e Aprendizagem Baseada em Times.

Quanto à resposta à questão complementar “De que forma a Gamificação pode auxiliar no contexto escolar no Ensino Superior?”, observou-se que a maioria das pesquisas não aborda a Gamificação como uma Metodologia Ativa possível de ser empregada no Ensino Superior e não destaca a importância da instrumentalização dos professores para que possam utilizá-la em suas aulas, mesmo sabendo que ela pode contribuir com um papel colaborativo em sala de aula ao proporcionar engajamento dos alunos e melhorar a participação nas atividades.

Tem-se, então, condições de apontar a carência de trabalhos elaborados em relação à demanda do uso de Metodologias Ativas diferenciadas nos cursos de graduação; principalmente quando em relação à aplicação da Gamificação.

A Gamificação nas aulas ainda é assunto emergente e as buscas revelaram ser pouco explorada; principalmente em cursos do nível superior, que tendem a ter aulas mais tradicionais.

As aulas expositivas prevalecem como forma de transmissão de conhecimentos por muitos professores, com destaque à área da Saúde, pois nenhum trabalho que atenta para esse viés educacional foi encontrado.

Cabe considerar a não saturação desse assunto e intenções de desenvolvimento de trabalhos futuros oportunamente; sobretudo os que envolvem a utilização da Gamificação como Metodologias Ativas neste contexto e que promovam a instrumentalização dos professores para essa utilização.

Há evidências da necessidade de cursos formativos para a atuação docente sobre Metodologias Ativas nos cursos superiores, ainda que o trabalho com tais metodologias possa ser árduo, como apontam Bressan, Couto, Zucchi e Baroneza (2021), ao se tentar inserir Metodologias Ativas em cursos historicamente pautados no ensino tradicional, como a área da Saúde.

Essas novas abordagens que utilizam problematização, estudo de caso, gamificação, portfólios ou projetos, facilitam os processos de ensino e aprendizagem, tornando o aluno protagonista central da proposta, não descartando, porém, a importância do professor em todo o processo.

Dessa forma, para encaminhamentos futuros, entendemos ser necessário o desenvolvimento de um curso sobre Metodologias Ativas, em especial sobre

Gamificação, na tentativa de auxiliar professores a trabalharem o processo de ensino de modo mais criativo e interessante aos alunos.

Aqui não se tem a pretensão de mostrar a Gamificação como o único caminho a ser seguido, mas como uma oportunidade à discussão de novos rumos ao Ensino Superior brasileiro, o qual tem buscado maneiras de melhorar sua forma de ensinar por meio das Metodologias Ativas.

Referências

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática.** 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.

AMARAL, A. P. S.; BOERY, R. N. S. de O.; VILELA, A. B. A.; SENA, E. L. S. **Metodologias ativas: relato de experiência da participação em curso de especialização na área da Saúde.** Revista Docência do Ensino Superior, Belo Horizonte, v. 11, p. 1–20, 2021. DOI: 10.35699/2237-5864.2021.24129. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/24129>. Acesso em: 31 jan. 2023.

Antunes, Jeferson; Rodrigues, Eduardo Santos Junqueira. **Gamificando metodologias ativas no Ensino Superior: práticas de formação inicial em pesquisa científica.** v. 16 n. 43 (2021): Cadernos de Pesquisa: Pensamento Educacional. Disponível em: <https://revistas.utp.br/index.php/a/article/view/2334>. Acesso em: 02 abr. 2023.

AZEVEDO, S. B.; PACHECO, V. A.; SANTOS, E. A. dos. **Metodologias ativas no ensino superior: percepção de docentes em uma instituição privada do Distrito Federal.** Revista Docência do Ensino Superior, Belo Horizonte, v. 9, p. 1–22, 2019. DOI: 10.35699/2237-5864.2019.2573. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/2573>. Acesso em: 30 jan. 2023.

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018, xxii, 238 p. il.; 23 cm.

BERBEL. Neusi Aparecida Navas. 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. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5437015/mod_resource/content/1/As%20metodologias%20ativas%20e%20a%20promoc%CC%A7a%CC%83o%20da%20autonomia%20de%20estudantes%20-%20Berbel.pdf. Acesso em: 02 abr. 2023.

BRASIL. MEC orienta instituições sobre ensino durante pandemia. Brasília – DF: Ministério da Educação, 2020. Disponível em: <https://is.gd/uU27Aj>. Acesso em: 10 set. 2020.

BRESSAN, M. A.; COUTO, A. T. S.; ZUCCHI, F. C. R.; BARONEZA, J. E. **Metodologias ativas no ensino de Saúde**: devemos considerar o ponto de vista dos alunos? Revista Docência do Ensino Superior, Belo Horizonte, v. 11, p. 1–20, 2021. DOI: 10.35699/2237-5864.2021.23806. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/23806>. Acesso em: 22 fev. 2023.

DANELLI, Federico. (2015). **Implementing game design in gamification**. In: Reiners, T., Wood, L. (eds) Gamification in Education and Business. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_4

DICKMANN, Ivanio (org.). **Start**: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia. 2021.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, [S. l.], v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 15 jun. 2021.

GOBBO, A.; BEBER, B.; BONFIGLIO, S. U. **Metodologias ativas de aprendizagem**: uma experiência de qualidade no ensino superior de Administração. Revista Educação e Emancipação, [S. l.], p. p.251–276, 2017. DOI: 10.18764/2358-4319.v9n3p251-276. Disponível em: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/reducacaoemancipacao/article/view/6797>. Acesso em: 22 fev. 2023.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012.

KITCHENHAM, B. A. **Procedures for performing systematic reviews**. Tech. Report TR/SE-0401, Keele University, 2014.

KRONBAUER, Artur Henrique; NEVES, Naiara da Encarnação; PEREIRA, Pedro Henrique. Relatos da estruturação de aulas remotas com a utilização de metodologias ativas. **RENOTE**, v.19, n. 2, p. 21-30, 2021. DOI:10.22456/1679-1916.12118330. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/121183/65823>. Acesso em: 20 abr. 2022.

LACERDA, Flávia Cristina Barbosa; SANTOS, Letícia Machado dos. **Integralidade na formação do ensino superior**: metodologias ativas de aprendizagem. Avaliação (Campinas) 23 (3). Sep-Dec 2018. Disponível em:



<https://www.faccrei.edu.br/revista>

<https://www.scielo.br/j/aval/a/JRjdzXYGrSdQSZmDxFQQwdM/?lang=pt>. Acesso em: 02 abr. 2023.

NUNES, M. B.; BARCELLOS, P. da S. C. C. **Rumo a um ensino superior 4.0**: uma experiência com fórum on-line síncrono para ensino de língua inglesa na perspectiva das metodologias ativas. Revista do GEL, [S. l.], v. 17, n. 3, p. 216–233, 2020. DOI: 10.21165/gel.v17i3.2760. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/rg/article/view/2760>. Acesso em: 30 jan. 2023.

SANTOS, Andréia de Cássia; HYPÓLITO, Vera Adriana Huang Azevedo. Utilizando as redes sociais para motivar o aprendizado. In: SILVA, Américo Junior Nunes da (org.). **Educação: atualidade e capacidade de transformação do conhecimento gerado 3**. 1. ed. Ponta Grossa, PR: Atena, 2020. p. 111-121. Disponível em: <https://www.finersistemas.com/atenaeditora/index.php/admin/api/artigoPDF/37661>. Acesso em: 13 jun. 2021.

VALENTE, J. A. **Tecnologias e educação a distância no ensino superior**: uso de metodologias ativas na graduação. Trabalho & Educação, Belo Horizonte, v. 28, n. 1, p. 97–113, 2019. DOI: 10.35699/2238-037X.2019.9871. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/9871>. Acesso em: 31 jan. 2023.

Recebido em: 19/05/2023.

Aprovado em: 1º/06/2023.