

**A APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS NA PRÁTICA DOCENTE NOS
CURSOS DE ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS DE UMA
INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR NO NORTE DO PIAUÍ**

**THE APPLICATION OF ACTIVE METHODOLOGIES IN TEACHING PRACTICE
IN THE ADMINISTRATION AND ACCOUNTING SCIENCES COURSES OF A
HIGHER EDUCATION INSTITUTION IN NORTHERN PIAUÍ**

Aline Karém Santos Carvalho^{1*}
Anne Heracléia de Brito e Silva²
Laíse do Nascimento Silva³
Ronielle Medeiros Rocha⁴

1. Pós-graduada em Docência do Ensino Superior e em Comunicação Empresarial e Marketing Digital/Cristo Faculdade do Piauí- CHRISFAPI.
2. Doutoranda em Ensino. Mestre em Administração/ Cristo Faculdade do Piauí- CHRISFAPI.
3. Mestranda em Administração e Controladoria/ Universidade Federal do Ceará-UFC.
4. Mestrando em Administração e Controladoria/ Universidade Federal do Ceará-UFC.

* Autor correspondente: e-mail alinekaremsc@gmail.com

RESUMO

Introdução – As metodologias ativas de aprendizagem são instrumentos marcados pela transição do ensino tradicional para uma prática baseada na eficiência do processo de ensino e aprendizagem. Nos cursos da área de gestão e negócios diversas técnicas de metodologias ativas têm como objetivos trabalhar questões da realidade, solucionando problemas do dia a dia das organizações. **Objetivo** – discutir acerca da utilização de práticas pedagógicas pautadas em técnicas de metodologias ativas pelos docentes dos cursos de administração e contabilidade de uma IES no Norte do Piauí. **Metodologia** – Tratou-se de uma pesquisa aplicada, quali-quantitativa e descritiva, classificou-se quanto aos objetivos técnicos como pesquisa documental realizada através do fornecimento de dados pelas coordenações dos cursos de Administração e Ciências Contábeis da IES pesquisada. **Resultados** – Através da análise dos dados identificou-se que diante de um total de 12 agrupamentos de atividades, as técnicas mais abordadas na prática de ensino são: estudo de caso, debate e aprendizagem baseada em jogos. Constatou-se o aumento considerável de TDIC's no período da pandemia de Covid-19, assim como a baixa utilização de TDIC's nos semestres 2019.1 e 2019.2. **Conclusão** – Diante de um cenário onde surgem constantemente novas técnicas de métodos ativos de aprendizagem e levando em consideração a própria evolução da Educação 5.0, ressalta-se a necessidade, por parte dos docentes, de acompanhar esse ritmo utilizando-se de um aprofundamento das ideias que já possuem acerca da aplicação de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação como ferramentas de metodologias ativas.

Palavras-chave: Metodologia Ativa. Prática Docente. TDIC. TIC.

ABSTRACT

Introduction- Active learning methodologies are instruments marked by the transition from traditional teaching to a practice based on the efficiency of the teaching and learning process. In management and business courses, several techniques of active methodologies aim to work on issues of reality, solving day-to-day problems of organizations. **Objective** – discuss about the use of pedagogical practices based on active methodological techniques by professors in the administration and accounting courses at an HEI in Northern Piauí. **Methodology** - It was an applied, qualitative and descriptive research, classified according to technical objectives as documentary research carried out through the supply of data by the coordinators of the Administration and Accounting Sciences courses of the researched HEI. **Results-** Through the analysis of the data it was identified that in the face of a total of 12 groups of activities, the techniques most approached in teaching practice are: case study, debate and game-based learning. There was a considerable increase in TDIC's in the Covid-19 pandemic period, as well as a low use of TDIC's in the 2019.1 and 2019.2 semesters. **Conclusion** - Faced with a scenario where new techniques of active learning methods are constantly emerging and taking into account the evolution of Education 5.0, it is emphasized the need for teachers to keep up with this rhythm using a deepening of the ideas they already have about the application of Digital Technologies of Education. Information and Communication as tools of active methodologies.

Key words: Active Methodology. Teaching Practice. TDIC. TIC.

1 INTRODUÇÃO

Diante das mudanças ocasionadas pela Quarta Revolução Industrial, diversas transformações marcam o cenário econômico, tecnológico e educacional. Dessa forma, a maneira como se ensina e se aprende passa por um momento incisivo: o conceito de educação e aprendizagem ultrapassou os limites da sala de aula e muitas práticas de ensino estão sendo revistas e aperfeiçoadas.

Nesse cenário, marcado pelas tecnologias digitais, os alunos passam a ser sujeitos ativos do processo de ensino-aprendizagem; e ao professor é concebida a função de potencializar os estudantes e de provocar a criticidade, autonomia e a curiosidade. Pois, antes mesmo dos alunos aprenderem conceitos, eles precisam aprender a fazer. E uma das maneiras de tornar o aluno parte ativa nesse processo é a utilização de estratégias de metodologias ativas nas aulas.

As metodologias ativas de aprendizagem são instrumentos marcados pela transição do ensino tradicional para uma prática baseada na eficiência do processo de ensino e aprendizagem [1]. A aplicação dessas estratégias tem como foco o ensino centrado no aluno e busca aproximar teoria e prática.

Nos cursos da área de gestão e negócios diversas técnicas de metodologias ativas têm como objetivos trabalhar questões da realidade, solucionando problemas do dia a dia das organizações. Levando em consideração a importância de aproximar os discentes da prática, o presente artigo busca responder à seguinte indagação: quais as principais ferramentas de metodologias ativas utilizadas pelos docentes nos cursos de Administração e Ciências Contábeis de uma Instituição de Ensino Superior no Norte do Piauí?

Diversas são as estratégias que norteiam esse processo de aprendizagem ativa. Dentre elas, existem métodos tradicionais, como aulas dialogadas, seminários, visitas técnicas, estudos de casos, filmes, dramatização, aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem baseada em projetos, dentre outras; e métodos amparados por Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação, como sala de aula invertida, *socratica*, *tricider*, *padlet*, assim como diversas ferramentas e softwares que possibilitam a aplicação de métodos ativos em consonância com as tecnologias digitais.

O presente artigo tem como objetivo primário discutir acerca da utilização de práticas pedagógicas pautadas em técnicas de metodologias ativas pelos docentes dos cursos de

administração e contabilidade de uma IES no Norte do Piauí. E como objetivos secundários: evidenciar a importância do uso de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem; sistematizar uma análise teórica acerca das ferramentas de metodologias ativas utilizadas na prática docente; identificar o emprego de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC's) e das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's) na realização das atividades de metodologias ativas na IES estudada; traçar um paralelo das Metodologias ativas utilizadas antes e durante o período de isolamento social ocasionado pela Pandemia de Covid-19.

O estudo justifica-se cientificamente por fazer um levantamento inédito de documentação sobre o tema proposto, bem como compilar a bibliografia relevante sobre o tema. Dessa forma, produz, mesmo que de forma simples, um avanço no conhecimento específico do assunto abordado. Contribui socialmente por abordar ferramentas que tornam o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e de fácil absorção, favorecendo as práticas de ensino e causando impacto na sociedade através de uma aprendizagem mais ativa.

Por fim, mostra-se relevante economicamente, ao gerar um conjunto de informações acerca das práticas de ensino pautadas no uso de metodologias ativas, possibilitando a aplicabilidade. A utilização das ferramentas abordadas no presente estudo favorece a permanência dos alunos nas instituições de educação, propiciando, dessa forma, uma abordagem econômica das instituições de ensino privadas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A importância das metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem

A Quarta Revolução Industrial provocou inúmeras mudanças no cenário global, alterando a forma como as pessoas interagem e se relacionam. No âmbito educacional não foi diferente, a concepção de educação e aprendizagem ultrapassou os limites da sala de aula e cada vez mais os alunos precisam desenvolver a sua autonomia.

A autonomia é defendida por Paulo Freire como um princípio teórico científico que embasa o processo de ensino-aprendizagem pautado no uso de metodologias ativas [2]. Uma das formas de favorecer o desenvolvimento da autonomia dos educandos é a utilização de metodologias ativas, que além de possibilitar aprender a aprender, desperta a curiosidade e estimula o processo de tomada de decisões.

Para [3-4], métodos ativos referem-se a um espectro de estratégias utilizadas para facilitar a aprendizagem, tendo o aluno como foco desse processo. Esse estudo de métodos ativos possui uma perspectiva construtiva, influenciada principalmente por autores como [2]. Dentro do cenário da sala de aula contemporânea o aluno é construtor do próprio conhecimento e o educador assume o papel de potencializar o educando.

Ao assumir a postura de intermediador do processo de ensino-aprendizagem, o professor precisa desenvolver estratégias e utilizar-se de ferramentas para potencializar o educando. Para [5] a relação ensino-aprendizagem é composta pelo conjunto de atividades organizadas por professor e alunos. Nessa perspectiva, a ação de ensinar é entendida como uma atividade de mediação em que são fornecidos aos alunos as condições e os meios para que eles se apropriem do saber sistematizado.

Diante da dinâmica existente na relação ensino-aprendizagem, o professor e aluno são protagonistas do processo. Por serem sujeitos ativos dessa relação é indispensável a utilização de técnicas e estratégias que tornem esse processo mais atrativo, tendo em vista que ainda há uma grande predominância da utilização de tendências pedagógicas tradicionais nas práticas de ensino.

Segundo [6-7] o modelo tradicional de ensino ainda predomina na sala de aula contemporânea, esse modelo apresenta como fundamentos a visão enciclopedista, a fragmentação do conhecimento em disciplinas, a transmissão docente, o corpo discente como sujeitos passivos do processo de ensino, o emprego da memorização e posterior reprodução, objetivando avaliar e mensurar a capacidade de memorização do educando.

Em virtude da defasagem do modelo tradicional de ensino e da necessidade de uma nova postura para o aluno do século XXI, ressalta-se a importância da utilização de métodos ativos no processo de ensino-aprendizagem. Diante dessa premissa, as metodologias ativas caracterizam-se como instrumentos que facilitam o processo de ensino-aprendizagem, tornando os alunos sujeitos ativos, compondo um cenário onde eles são desafiados e instigados a desenvolver a autonomia e a criticidade diante da realidade vivenciada por cada educando. No processo de ensino-aprendizagem tanto o aluno como o professor são protagonistas na relação. Assim, a utilização de estratégias e ferramentas que propiciem a interação nesse processo representa uma forma de facilitar o aprendizado, o que se caracteriza como métodos ativos de ensino.

2.2 Estratégias de metodologias ativas utilizadas na prática docente

O uso de estratégias de metodologias ativas modificou o papel do aluno e do professor no processo de ensino, assim como a concepção de educação ultrapassou os limites da sala de aula. Palavras como métodos, estratégias e técnicas são utilizadas como sinônimos para se referir ao desenvolvimento e aplicação de meios capazes de facilitar a aprendizagem ativa dos educandos.

Segundo [8], as estratégias de metodologias ativas são utilizadas com o objetivo de levar o aluno a descobrir um fenômeno e a compreender conceitos por si mesmo, de maneira que o estudante possa relacionar as descobertas feitas com seu prévio conhecimento do mundo. Diante dessa perspectiva, o discente passa a desenvolver um pensamento crítico acerca da realidade.

Corroborando com esse pensamento, [3] afirma que algumas dessas estratégias são bastante amplas e sua eficácia depende de posturas adotadas pela instituição em que ocorre o ensino. Já outras estratégias são mais simples e aplicadas pontualmente por professores. A abordagem de estratégias de maneira mais ampla é denominada de métodos, e o tratamento de estratégias de maneira mais simples são designadas como técnicas.

Para [9] o processo de seleção de uma estratégia está relacionado com diversas perspectivas e objetivos pedagógicos importantes. Porém, é importante enfatizar que cada método tem um potencial didático diferente bem como limitações específicas, não havendo dessa maneira receitas didáticas.

Os autores ainda ressaltam que as principais dificuldades enfrentadas no processo de selecionar as técnicas a serem utilizadas são:

Falta de critérios que orientem na escolha, conhecimento de um número reduzido de estratégias e das possibilidades e limitações de cada uma e carga horária excessiva sem disponibilidade de tempo para elaboração de dinâmicas de ensino variadas [9, p. 65].

Diante desse quadro repleto de dificuldades e limitações que englobam o processo de ensino-aprendizagem, torna-se indispensável apresentar diferentes estratégias de metodologias ativas que podem ser utilizadas como facilitadoras da aprendizagem.

2.2.1 Sala de aula invertida

O método ativo de facilitação de aprendizagem sala de aula invertida surgiu em 2008, após inquietações advindas de diversas dificuldades encontradas na prática docente dos professores Jonathan Bergmann e Aaron Sams. A estratégia inverte a lógica do aprendizado em sala de aula favorecendo a personalização da educação, de acordo com o grau de dificuldade de cada educando.

“Basicamente o conceito de sala de aula é o seguinte: o que tradicionalmente é feito em sala de aula, agora é executado em casa, e o que tradicionalmente é feito como trabalho de casa, agora é realizado em sala de aula.” [10, p. 11). Porém, há toda uma sequência de fatos que compõem esse processo e forma a rotina da sala de aula invertida.

Inicialmente, o material didático, que geralmente é um vídeo com aula gravada, é disponibilizado para o aluno com antecedência, para que ele possa realizar o estudo em casa, após há um primeiro momento de elucidação de dúvidas e de informações complementares. E posteriormente tem-se, com o professor em sala de aula as atividades práticas sobre o conteúdo disponibilizado, como experiências em laboratórios, atividades de pesquisa, solução de problemas ou testes.

Pretende-se com esse método que os alunos, depois de terem estudado antecipadamente conceitos, usem a sala de aula para aprofundamento do conteúdo e realização de exercícios, principalmente em grupo [11]. Dentro desse cenário o aluno passa a assumir um papel mais ativo e o professor passa a atuar mais como um mediador, que orienta os alunos no processo de ensino.

2.2.2 Aprendizagem baseada em problemas (PBL) e Aprendizagem baseada em Projetos

A aprendizagem baseada em problemas (PBL) trata-se de uma estratégia de metodologia ativa que também possui como foco a aprendizagem ativa centrada no aluno. O processo de utilização desse método é baseado em etapas que contemplam uma aprendizagem através da abordagem de resolução de problemas da realidade vivenciada pelos educandos.

Para [12], o método PBL decorre da identificação de um **problema**, dentro de um **contexto**, decorrente de algumas causas que serão denominadas de **hipóteses**. Esses três elementos devem ser tratados pelos alunos, de maneira que eles sejam direcionados para conhecimentos necessários, dentro de um contexto que faça sentido para ele.

A aprendizagem baseada em problemas apresenta certa semelhança com o método de problematização. Porém, segundo [3], há algumas diferenças entre os dois métodos que

merecem destaque. Na metodologia da problematização, os alunos são conduzidos a uma análise da realidade que envolve o tema alvo do estudo, tendo como objetivo identificar contradições que devem ser problematizadas e posteriormente transformadas. Já no PBL, o que se pretende é que o aluno utilize o problema como ponto de partida com a intenção de adquirir e integrar conhecimentos.

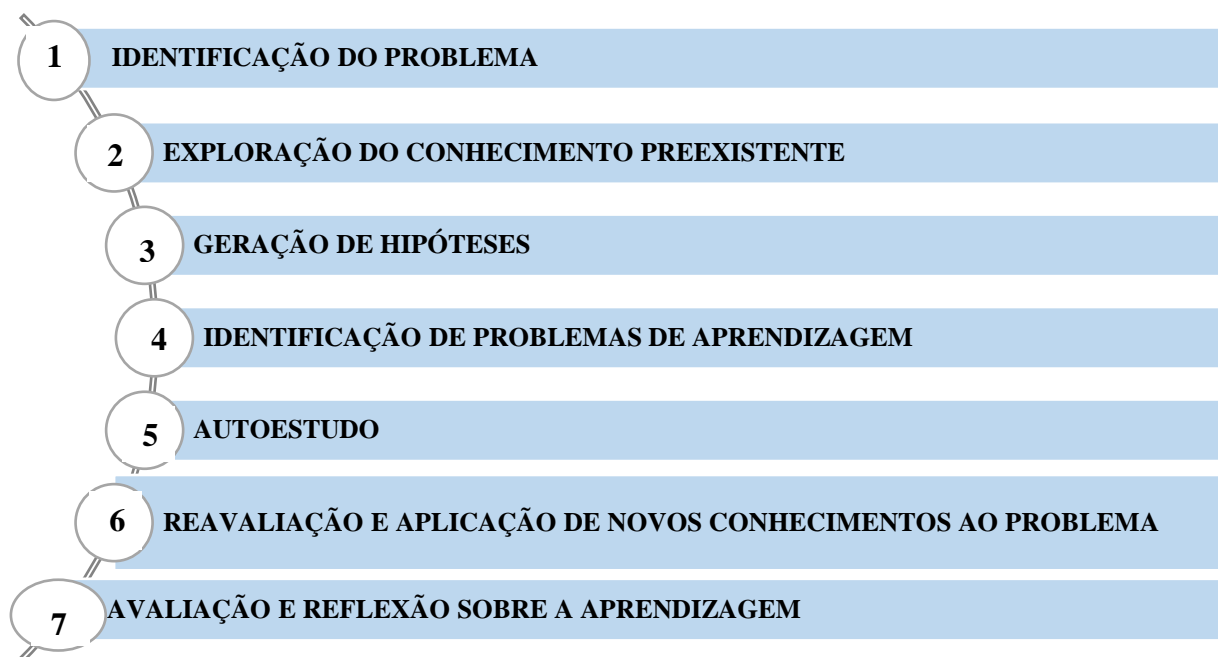
A aplicação do método PBL requer todo um preparo por parte da instituição. Ela envolve todo o currículo de um curso, mas pode ser utilizada em disciplinas específicas com certas limitações. A aprendizagem baseada em projetos é uma das mais efetivas estratégias de metodologias ativas pelo fato de preparar o educando para o mundo real, além de contribuir com o desenvolvimento de habilidades interpessoais como comunicação, liderança, trabalho em equipe.

Esse tipo de aprendizagem é uma estratégia desenvolvida mediante atividades originadas da apresentação de tarefas propostas aos alunos para resolver. Ela acontece através da apresentação de um problema aos alunos, e a partir de então eles identificam possíveis soluções para a situação apresentada e iniciam a execução do projeto [13].

Nessa estratégia de aprendizagem ativa os estudantes precisam se esforçar, individual e coletivamente, para que seja possível a exploração de possíveis soluções do contexto abordado. Por envolver questões reais, os alunos devem utilizar os recursos disponíveis para projetar soluções para o problema apresentado. Tal ação incentiva o desenvolvimento de um perfil investigativo e crítico ante uma situação-problema [14-13].

Tanto a Aprendizagem baseada em problemas (PBL) quanto a aprendizagem baseada em projetos possuem uma sequência de etapas que norteiam a execução nas salas de aulas. A figura apresentada abaixo evidencia as etapas dos métodos discutidos, assim como a diferença entre as estratégias de PBL e a aprendizagem baseada em projetos.

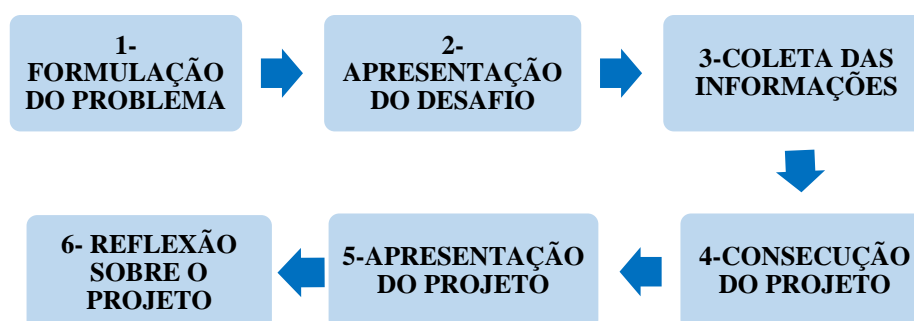
Figura 01 - Etapas da Aprendizagem baseada em Problemas (PBL)



Fonte: Elaborado pelos Autores (2021)

As etapas do PBL elucidadas na figura 1.0 englobam a lógica do desenvolvimento do método, contendo os elementos referentes ao contexto, problemas e hipóteses. Segundo [12, p. 22], “Esse conjunto permite que os conhecimentos a serem inseridos ganhem força quanto ao entendimento e aplicação em dado contexto, o que permite ao aluno realmente considerar isso como algo prático”. É o alinhamento desses três elementos que torna possível a aproximação do aluno com a prática.

Figura 02 - Etapas da Aprendizagem baseada em Projeto



Fonte: Elaborado pelos Autores (2021)

Apesar da possibilidade de trabalhar a aprendizagem baseada em projetos de forma mais flexível, as etapas apresentadas na figura 02 abordam uma sequência que pode nortear a aplicação desse método ativo de aprendizagem. O que é importante é que seja apresentado o problema e que o aluno identifique alternativas para solucioná-lo, assim como a reflexão e debate acerca do projeto desenvolvido.

2.2.3 Aprendizagem baseada em jogos, Gamificação e *Role play*

A utilização de jogos e simulações no processo de ensino e aprendizagem torna o aluno elemento ativo da relação. Para [15], através da aplicação de jogos os estudantes aprendem a aplicar teoria e conceitos em busca de soluções para diversos problemas, se distanciando das regras de memorização.

Existem diversas estratégias que possibilitam a aprendizagem ativa através de jogos e simulações, dentre elas tem-se a aprendizagem baseada em jogos, a Gamificação e o *role play* (jogo de papéis). [3] define a aprendizagem baseada em jogos como uma metodologia focada na educação, que se apoia na concepção de “jogos sérios”, não tendo como propósito o entretenimento, mas sim facilitar a aprendizagem. Assim, as atividades se desenvolvem em um contexto estruturado, em que os jogadores, mediante o respeito das regras estabelecidas, buscam ultrapassar metas, objetivando a vitória final.

É importante destacar a diferença existente entre aprendizagem baseada em jogos e Gamificação, que se refere a utilização de estratégias próprias dos jogos em prol de tornar o processo de aprendizagem mais atraente. Para [3], a Gamificação aplica elementos ou estruturas de jogos a atividades de aprendizagem existentes, enquanto a aprendizagem baseada em jogos trata-se de atividades que são interiormente semelhantes a jogos.

Todavia, vale ressaltar que independentemente de qual estratégia de aprendizagem ativa escolhida, os jogos constituem-se como um forte aliado no processo de ensino-aprendizagem, visto que ele promove um ambiente competitivo, mantém o foco dos alunos, desenvolve habilidades de resolução de problemas e estimula o conhecimento.

Para [16], os jogos podem ser efetivos no processo de ensino-aprendizagem como um método alternativo, pois além de chamar a atenção do estudante para o assunto em questão, estimula a discussão com os alunos e o conhecimento adquirido pode ser transferido para o campo da realidade.

A utilização de jogos no processo de ensino-aprendizagem pode ser adotada por diversas áreas do conhecimento. Porém, vale destacar a efetividade do seu uso nos cursos das áreas de gestão e negócios, devido a sua contribuição no desenvolvimento de habilidades de planejar, negociar, liderar e tomar decisões.

De acordo com [3], os jogos podem ser classificados em: jogos tradicionais, jogos digitais e jogos de interpretação de papéis. Os jogos tradicionais englobam o uso de cartas e tabuleiros e devem ter como foco dos resultados a escolha de estratégias e não o azar. Os jogos digitais são criados com o auxílio de computadores e dispositivos eletrônicos, são considerados uma estratégia de aprender brincando.

Os jogos de interpretação de papéis também são definidos como jogo de papéis ou *role-play*. Segundo [15], o *role-play* é um jogo de papéis que consiste em um mergulho descontraído no universo infantil, um resgate a brincadeiras. Ele conduz uma interatividade que é trabalhada gradualmente, de forma que os estudantes estabelecem relações que conjugam a imaginação dramática com o senso prático e a reflexão, através da participação ativa e lúdica no jogo.

O emprego dos jogos como estratégia de metodologia ativa proporciona uma aprendizagem orientada pela experiência vivenciada pelo aluno. Dessa forma o estudante passa a exercer um papel interativo e ativo.

2.3 Ferramentas de Metodologias Ativas baseadas no uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)

As Tecnologias Digitais de Informação e de Comunicação (TDIC) são grandes aliadas no emprego de estratégias de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem, especialmente em cenários de ensino híbrido e remoto.

Segundo [17-18], as TDIC's são ferramentas versáteis e desafiadoras que atualmente estão presentes dentro das casas, trabalho, escola e, até mesmo, configuram-se como atividades de lazer. São diversos os benefícios que as TDIC's trouxeram para a sociedade.

Diante da importância de trabalhar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no processo de ensino-aprendizagem como forma de apresentar e integrar o aluno aos meios digitais presentes na sociedade, é indispensável apresentar algumas ferramentas e softwares que potencializam, facilitam e enriquecem o processo de aprendizagem ativa.

Dentre as diversas ferramentas e *softwares* gratuitos, tem-se o *socrative*, *tricider* e o *padlet*. O *socrative* é uma ferramenta simples que possibilita a realização de questionários de

maneira dinâmica, por apresentar um layout simples, facilita a interação entre alunos e professor. Para [19], o programa permite a realização, em sala de aula, podendo conter questões rápidas, de múltiplas escolhas, verdadeiro/falso ou respostas curtas. Ao selecionar a opção de respostas curtas, pode-se alcançar a mesma finalidade da ferramenta de brainstorming, permitindo a interatividade em sala de aula virtual ou presencial.

Outra ferramenta digital que pode ser utilizada no processo de aprendizagem ativa é o *tricider*. O aplicativo pode ser utilizado em outros cenários que não seja a sala de aula, como reuniões empresariais e educacionais. Ele possibilita o desenvolvimento do pensamento crítico e auxilia no processo de tomada de decisões. Para [20], o aplicativo permite que professores e alunos colaborem, apresentem ideias sobre um determinado assunto, e que juntos reflitam e opinem para encontrar soluções. A ferramenta oferece a opção de votação e de feedback acerca das opiniões expostas.

A ferramenta *tricider* também possibilita que sejam colocados *likes* nos argumentos favoritos e possibilita a votação de ideias e raciocínios que vão sendo elaborados, além de promover momentos de diálogo que podem estender-se para fora do espaço da sala de aula [19]. Vale destacar que o aplicativo pode ser utilizado em combinação com outras estratégias de metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em problemas.

O *padlet* configura-se como outra ferramenta de TDIC gratuita que tem como principal objetivo partilhar informações. A ferramenta *padlet* pode funcionar como um espaço de partilha de ideias, seja no ambiente da sala de aula ou fora dela, favorece o compartilhamento de informações sobre a disciplina de trabalhos [19-21]. Dessa forma, o *padlet* serve como uma base de apresentação de diferentes documentos, além de desenvolver a criticidade e criatividade mediante a escolha e decisão das informações compartilhadas.

3 METODOLOGIA

Metodologicamente, o presente artigo se classifica do ponto de vista da natureza como pesquisa aplicada. Segundo [22, p. 27], “a pesquisa aplicada tem como característica fundamental o interesse na aplicação, utilização e consequências práticas dos conhecimentos”. A pesquisa aplicada tem por pretensão auxiliar na resolução de problemas práticos do cotidiano administrativo. Portanto, buscou-se estudar a aplicação e utilização dos métodos ativos de aprendizagem pelos docentes de uma IES do Norte do Piauí.

Trata-se de uma pesquisa quali-quantitativa e descritiva, uma vez que propõe descrever ou caracterizar uma determinada população e os fenômenos nelas inseridos [22]. A classificação da pesquisa dentro dessas premissas se justifica pelo fato de descrever a atuação dos docentes da IES estudada no que tange ao emprego de estratégias de metodologias ativas.

Caracteriza-se através da abordagem qualitativa pela preocupação em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano, além de fornecer um estudo mais detalhado sobre as investigações. E quantitativa por traduzir os resultados coletadas através de números, opiniões e informações para assim classificar e analisá-los [23].

Classifica-se ainda como uma análise documental por coletar dados primários, mediante a verificação de documentos fornecidos pela IES estudada. Para [22], a pesquisa documental faz uso de documentos e materiais que não foram analisados ou que precisam ser reavaliados de acordo com os objetivos da pesquisa. Portanto, para concretização da pesquisa foi necessária uma exploração das fontes documentais. À vista disso, foi disponibilizado pelas coordenações dos cursos de Administração e Ciências Contábeis da IES estudada os Relatórios de Metodologias Ativas e os planos de disciplinas dos semestres 2019.1; 2019.2; 2020.1 e 2020.2.

Através das informações fornecidas pela Instituição foi possível realizar um levantamento documental acerca da aplicação dos tipos de ferramentas de metodologias ativas utilizadas pelos docentes dos cursos de Administração e Ciências Contábeis de uma IES do Norte do Piauí. A análise dos dados aconteceu no mês de outubro do ano de 2020. Ao final, decorreu-se a quantificação dos dados colhidos e produção de gráficos, não sendo divulgado o nome das partes envolvidas. A tabulação dos dados ocorreu pela ferramenta Excel 2010, bem como a confecção dos gráficos e tabelas analíticas resultantes do estudo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção são apresentados os dados gerais da instituição pesquisada, acompanhados dos resultados obtidos através da análise dos documentos disponibilizados pelas coordenações dos cursos da IES. A pesquisa contemplou uma amostra total de 40 planos de disciplinas dos cursos de Bacharelado em Administração e Ciências Contábeis e 69 relatórios de Atividades de Metodologias Ativas realizadas por 13 professores distintos nos semestres de 2019.1; 2019.2; 2020.1 e 2020.2. Em seguida serão apresentados e discutidos os resultados encontrados da análise realizada dos referidos documentos.

Tabela 01 - Dados gerais análise documental

CÓDIGO	DOCUMENTO	QUANTIDADE	CURSO
PD1	PLANO DE DISCIPLINA	19	ADMINISTRAÇÃO
RMA1	RELATÓRIO DE METODOLOGIA ATIVA	23	CIÊNCIAS CONTÁBEIS
PD2	PLANO DE DISCIPLINA	21	ADMINISTRAÇÃO
RMA2	RELATÓRIO DE METODOLOGIA ATIVA	46	CIÊNCIAS CONTÁBEIS

Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

A tabela 01 evidencia a quantidade de documentos analisados, de acordo com a natureza do documento e do curso a que ele se refere. Dessa maneira, a pesquisa contemplou um total de 42 documentos fornecidos pela coordenação do curso de Bacharelado em Administração e 67 documentos disponibilizados pela coordenação do curso de Ciências Contábeis.

Ao examinar detalhadamente os relatórios de metodologias ativas (RMA1 e RMA2), pode-se observar que os docentes utilizam de termos diferentes para caracterizar uma mesma técnica de metodologia ativa, assim para facilitar a tabulação dos dados e a compreensão de que as principais ferramentas de metodologias ativas adotadas pelos docentes da IES estudada, as atividades foram agrupadas de acordo com o objetivo da aula, a metodologia adotada e os recursos utilizados. O quadro 02 abaixo apresenta os agrupamentos e atividades desenvolvidas.

Quadro 01 - Agrupamentos das Atividades de Metodologias Ativas

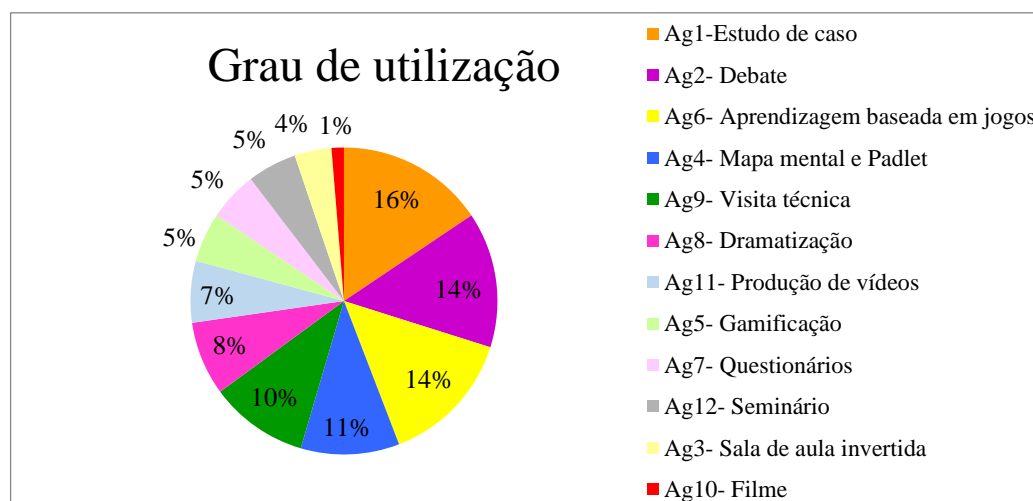
CÓDIGO	AGRUPAMENTOS	TIPOS DE ATIVIDADES DE METODOLOGIAS ATIVAS
Ag1	Agrupamento 01	Estudo de caso, resolução de problemas, simulações de situações hipotéticas.
Ag2	Agrupamento 02	Roda de conversa, Aula expositiva dialogada, Debate, Discussão coletiva, Grupo de Verbalização e Grupo de Observação.
Ag3	Agrupamento 03	Sala de Aula invertida e <i>Just in Time teaching</i> .
Ag4	Agrupamento 04	Mural dos sonhos, Mapa mental, Painel integrado, Desenho contextualizado e <i>Padlet</i> .
Ag5	Agrupamento 05	Gamificação, <i>Socrative</i> , <i>Quiz Kahoot</i> .
Ag6	Agrupamento 06	Aprendizagem baseada em jogos, Aprendizagem baseada em Projetos e Aprendizagem baseada em Desafios.
Ag7	Agrupamento 07	Questionários, Resolução de exercícios e Questionários com Google formulário.
Ag8	Agrupamento 08	Dramatização e <i>role-play</i> .
Ag9	Agrupamento 09	Visita técnica
Ag10	Agrupamento 10	Filme

Ag11	Agrupamento 11	Produção de vídeos e <i>Podcast</i> .
Ag12	Agrupamento 12	Seminário

Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

O quadro apresentado acima se refere a todas as atividades identificadas nos documentos de planos de disciplinas (PD1, PD2) e nos relatórios de metodologias ativas (RMA1, RMA2) dos cursos de Bacharelado em Administração e Ciências Contábeis da IES estudada. Após o agrupamento das atividades foi possível tabular e identificar quais as principais técnicas de metodologias ativas utilizadas pelos docentes, considerando o recorte de semestres analisados. Como forma de expor os resultados da tabulação dos dados elaborou-se um gráfico, favorecendo a compreensão do grau de utilização de cada agrupamento.

Gráfico 01 - Grau de utilização de Técnicas Metodologias Ativas



Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

O gráfico acima expressa, através de porcentagem, o grau de utilização de técnicas de métodos ativos utilizados, considerando os agrupamentos de tais atividades definidas na pesquisa e o recorte de período analisado, sendo os semestres compreendidos nos anos de 2019 e 2020. Observa-se que o agrupamento 01, que engloba atividades como estudo de caso, resolução de problemas, simulações de situações hipotéticas, é utilizado em maior grau pelos professores, representando um total de 16% das atividades desempenhadas.

Na sequência, tem-se atividades do agrupamento 2 (Ag2) e agrupamento 6 (Ag6), compreendendo uma porcentagem de 14% cada e representando técnicas como: roda de conversa; aula expositiva dialogada; debate; discussão coletiva; Grupo de Verbalização- Grupo

de Observação e Aprendizagem baseada em jogos, Aprendizagem baseada em Projetos e Aprendizagem baseada em Desafios.

Para [9], a técnica Grupo de Verbalização e de observação requer leitura e estudos preliminares sobre o tema abordado na aula. A estratégia pode ser utilizada quando o número de estudantes é elevado, com uma limitação de no máximo 15 participantes por grupo.

Dando sequência ao ranking de técnicas de métodos ativos mais adotados pelos docentes da IES estudada, tem-se com 11% de utilização o agrupamento 04 (Ag4) caracterizando atividades como mural dos sonhos; mapa mental; Painel integrado; desenho contextualizado e Padlet. Para [24], o *padlet* trata-se de um mural interativo, que permite que os alunos postem textos, imagens, vídeos entre outros recursos que auxiliam e facilitam o processo de ensino-aprendizagem. O emprego dessas ferramentas digitais torna a aprendizagem mais lúdica e dinâmica

Atividades como visitas técnicas (Ag9) e Dramatização (Ag8) também se mostraram muito utilizadas pelos docentes nos períodos de 2019.1 e 2019.2, categorizando, respectivamente 10% e 8% do total das ferramentas usadas pelo corpo de professores. Segundo [9], a Dramatização consiste em uma representação teatral, a partir de um conteúdo, problema. A Técnica pode conter explicação de ideias, conceitos e argumentos. É importante ressaltar que a estratégia de dramatização possibilita o desenvolvimento de habilidades como criatividade, oratória, liberdade de expressão e desinibição.

Compreendendo um percentual de 7% encontra-se o agrupamento 11 (Ag11), composto pelas técnicas de gravação de vídeos e *Podcast*. De acordo com os Relatórios analisados, atividades desse agrupamento passaram a ser utilizadas com maior frequência nos semestres letivos de 2020.1 e 2020.2, em decorrência do início da pandemia de Covid-19. A atividade consiste na produção e gravação de vídeos e *Podcast* pelos discentes sobre conteúdos trabalhados nas aulas e temas definidos pelo professor.

As utilizações de mídias digitais constantemente conquistam mais espaço no ensino. As técnicas que consistem em gravação de vídeo e *Podcast* identificadas na pesquisa reafirmam a crescente destas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem. Para [25], o *Podcast* é um método de distribuição de gravações de áudio e vídeo pela Internet, permitindo que os usuários se inscrevam por meio de um arquivo. Essa mídia digital permite que o aluno desenvolva a autonomia e aprenda através da construção de hipertexto e posteriormente gravação e reprodução de áudios ou vídeos.

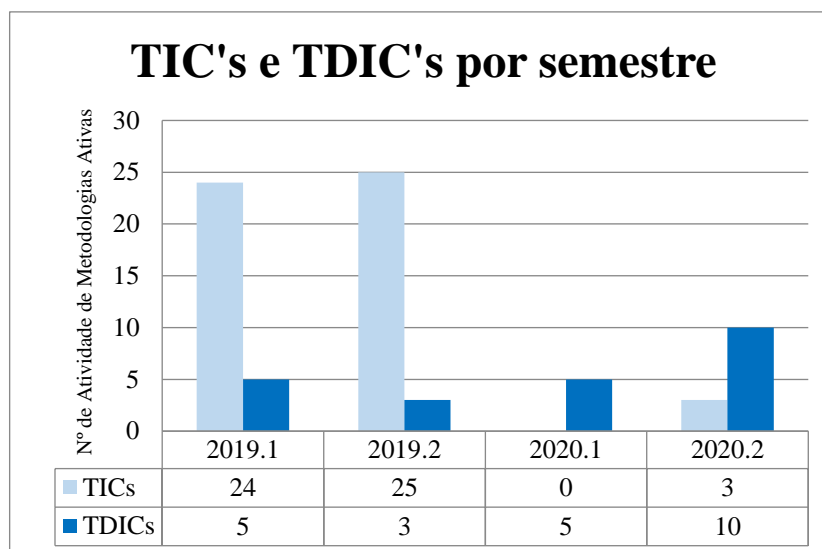
Prosseguindo com os dados representados no gráfico 01, têm-se os agrupamentos Ag5, Ag7 e Ag12 retratando um percentual de 5% cada. O agrupamento 05 (Ag5) engloba atividades de gamificação que possui como ferramentas o Socrative e Quiz Kahoot. Já o agrupamento 07 (Ag7) compreende as atividades como questionários, resolução de exercícios, assim como questionários realizados através do Google formulário. Por fim, tem-se o agrupamento 12 (Ag12) composto pela atividade de seminário.

O agrupamento 03 (Ag3) contém as técnicas de sala de aula invertida e *just in time teaching*. Nesta técnica os estudantes realizam algumas atividades antes da aula. Geralmente são materiais indicados pelo professor (como seções do livro texto, vídeos, sites), após os alunos respondem algumas questões através de questionários online. As respostas são enviadas eletronicamente ao professor que, após analisá-las, planeja as atividades que serão realizadas em sala de aula [26].

O Ag3 representa apenas 4% da porcentagem total do escopo estudado. Por fim, encontra-se o Ag10 representado pela TIC Filme, que foi elencada como a técnica de metodologia ativa menos utilizada pelos docentes dos cursos de Administração e Ciências contábeis da IES estudada, com um percentual de 1%.

Com o intuito de atender ao quarto objetivo específico da pesquisa, traçou-se um paralelo do emprego de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) e das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's) utilizadas antes e durante o período da Pandemia de Covid-19. Para responder a esse objetivo foi realizada uma segunda classificação dos documentos disponibilizados pela Instituição estudada, de forma que cada atividade desenvolvida foi categorizada como TIC ou TDIC, assim obteve-se o resultado exposto no gráfico 02 abaixo.

Gráfico 02 - Comparativo do uso de TIC's e TDIC's

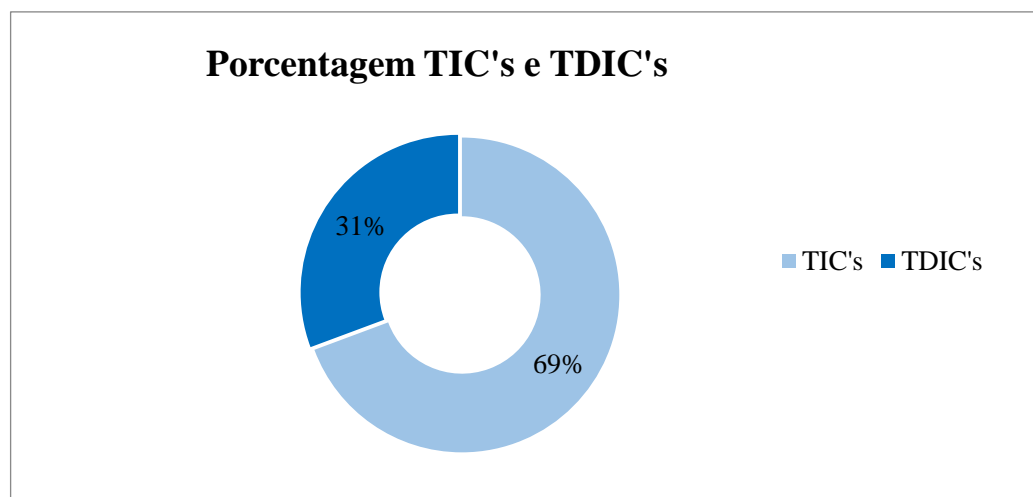


Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

O gráfico 02 evidencia o uso de TIC's e TDIC's nos cursos de Administração e Ciências Contábeis nos semestres de 2019.1, 2019.2, 2020.1 e 2020.2, comparando o emprego de tecnologias digitais e não digitais por semestre letivo. A partir da análise dos dados dos relatórios e da concretização do gráfico, observa-se o aumento considerável de TDIC's no período da pandemia de Covid-19, assim como a baixa utilização de TDIC's nos semestres 2019.1 e 2019.2, comparado com a proporção do emprego de TIC's nos referidos semestres.

Dessa maneira, o gráfico 02 reafirma os resultados expostos no gráfico 01, que apresenta o grau de utilização de atividades de metodologias ativas, evidenciando como maior porcentagem TIC's como estudo de caso, debate e aprendizagem baseada em jogos. Por fim, o gráfico 03 abaixo apresenta uma visão em porcentagem do emprego de Tecnologia da Informação e Comunicação e das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.

Gráfico 03 - Porcentagem do uso de TIC's e TDIC's



Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

O gráfico 03 acima expõe o percentual de TIC's e TDIC's adotadas nas atividades de metodologias ativas realizadas pelos docentes dos cursos de Administração e Ciências Contábeis de uma IES do Norte do Piauí nos anos de 2019 e 2020. Através da tabulação e análise dos dados pode-se concluir que o maior percentual de atividade de aprendizagem com métodos ativos são ferramentas de Tecnologia da Informação e Comunicação-TIC's, representando 69% de todas as estratégias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem, e consequentemente, com 31% tem-se o uso de estratégias de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação-TDIC's.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As transformações tecnológicas que permeiam a sociedade e o processo de ensino são inúmeras e constantes. Entender e utilizar ferramentas de Tecnologias de Informação e Comunicação Digitais e não digitais no processo de ensino-aprendizagem é mais uma habilidade requerida dos docentes.

O presente estudo teve como pergunta norteadora: quais as principais ferramentas de metodologias ativas utilizadas pelos docentes nos cursos de Administração e Ciências Contábeis de uma Instituição de Ensino Superior no Norte do Piauí? Como forma de responder a referida pergunta, traçaram-se objetivos que foram atingidos, através da obtenção de dados provenientes da pesquisa documental realizada.

A partir dos dados encontrados, através da análise documental, observou-se que as principais ferramentas de metodologias ativas utilizadas pelos docentes foram atividades como

estudo de caso; debates e discussão coletiva; Aprendizagem baseada em jogos; mapa mental, painel integrado e *Padlet*. E a ferramentas menos adotada, considerando a análise temporal realizada, é o filme.

Verificou-se que o maior percentual de atividades de aprendizagem com métodos ativos são ferramentas de Tecnologia da Informação e Comunicação-TIC's, representando 69% de todas as estratégias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem, e com 31% tem-se o uso de estratégias de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação-TDIC's.

Diante de um cenário em que surgem constantemente novas técnicas de métodos ativos de aprendizagem e levando em consideração a própria evolução da Educação 5.0, ressalta-se a necessidade dos docentes de acompanharem esse ritmo, utilizando-se um aprofundamento das ideias que já possuem acerca da aplicação de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação como ferramentas de metodologias ativas.

Por fim, a presente pesquisa não esgota todas as possibilidades de questionamentos, propostas e soluções para o referido tema. Novas discussões e perspectivas podem e devem surgir para aprofundamento e aperfeiçoamento da área. Sugere-se que trabalhos futuros sejam realizados com o intuito de verificar a efetividade do emprego das ferramentas de metodologias ativas identificadas, assim como o seu impacto no processo de ensino-aprendizagem na Instituição estudada.

REFERÊNCIAS

- [1] NUNES, C. R. R.; NUNES, A. P. Aportes Teóricos da Ação Comunicativa de Habermas para as Metodologias Ativas de Aprendizagem. **Rev. bras. educ. med.**, Brasília, v. 29, n. 3, p. 179-184, Dec. 2005. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1981-5271v29.3-026>.
- [2] FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2007.
- [3] GIL, A. C. **Metodologia do ensino superior: uma solução para aprendizagem na área de negócios**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2020.
- [4] MACIEL-FERREIRA, T. Novos métodos para uma nova educação. **Rev. Int. Investig. Cienc. Soc.**, Asunción, v. 15, n. 1, p. 83-102, June 2019. DOI: <https://doi.org/10.18004/riics.2019.junio.83-102>.
- [5] MALUSÁ, S.; MELO, G. F.; BERNARDINO JÚNIOR, R. **Seminário: da técnica de ensino a polinização de ideias**. In: MIRANDA, G. J.; LEAL, E. A.; CASA NOVA, S. P. C. *Revolucionando a Sala de Aula*. São Paulo: Atlas, p. 56-76, 2017.
- [6] PIMENTA, S. G.; ANASTASIOU, L. G. C. **Docência no ensino superior**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

- [7] SALVADOR, A. B.; IKEDA, A. A. O uso de metodologias ativas de aprendizagem em MBA de marketing. **Cad. EBAPE.BR**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, p. 129-143, mar. 2019. DOI.: <http://dx.doi.org/10.1590/1679-395168522>.
- [8] SANTOS, C. A. M. O uso de metodologias ativas de aprendizagem a partir de uma perspectiva interdisciplinar. In: Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, 12, 26 a 29 out. 2015. Formação de professores, complexidade e trabalho docente. **Anais...** Paraná, v. 10, n. 4, p. 27203 – 27212, 2015.
- [9] ALENCAR, A. H. G.; ESTRELA, C.; DECURCIO, D. A. **Sala de aula contemporânea**. In: ESTRELA, Carlos Metodologia científica: ciência, ensino, pesquisa. São Paulo: Editora artes médicas, 2018. p. 53-79.
- [10] BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida**: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, 2019.
- [11] ARÁNGUIZ, M. *et al.* Propuesta de modelo tecnológico para Flipped Classroom (T-FliC) en educación superior. **Educare**, Heredia, v. 22, n. 2, p. 20-36, Aug. 2018. DOI.: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-2.2>.
- [12] FREZATTI, F. *et al.* **Aprendizagem baseada em problemas (PBL)**: uma solução para aprendizagem na área de negócios. São Paulo: Atlas, 2018.
- [13] HERNÁNDEZ-CHING, R. C. El modelo pedagógico a través del aprendizaje basado en problemas en un curso de investigación bibliográfica. **Educare**, Heredia, v. 22, n. 2, p. 115-124, ago. 2018. DOI.: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-2.7>.
- [14] SALES, A. B.; BOSCARIOLI, C. Uso de Tecnologias Digitais Sociais no Processo Colaborativo de Ensino e Aprendizagem. **RISTI**, Porto, n. 37, p. 82-98, jun. 2020. DOI: 10.17013/risti.37.82-98.
- [15] SOUZA, L. N.; CASA NOVA, S. P. C. **O role-play (jogo de papéis) aplicado no ensino e aprendizagem**. In: MIRANDA, G. J.; LEAL, E. A.; CASA NOVA, S. P. C. Revolucionando a Sala de Aula. São Paulo: Atlas, p. 153-168, 2017.
- [16] COSCRATO, G.; PINA, J. C.; MELLO, D. F. **Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde**: uma revisão integrativa da literatura. *Acta Paulista de Enfermagem*, v. 23, n.2, p. 257-63, 2010.
- [17] JOLY, M. C. R. A.; SILVA, B. D.; ALMEIDA, L. S. Avaliação das competências docentes para utilização das tecnologias digitais da comunicação e informação. **Currículo sem Fronteiras**, v. 12, n. 3, p. 83-96, Set/Dez. 2012. Disponível em: <https://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/joly-silva-almeida.pdf>. Acesso em: 10 out. 2020.
- [18] SCHUARTZ, A. S.; SARMENTO, H. B. M. Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e processo de ensino. **Rev. katálysis**, Florianópolis, v. 23, n. 3, p. 429-438, Dec. 2020. DOI.: <https://doi.org/10.1590/1982-02592020v23n3p429>.
- [19] TRINDADE, S. D.; MOREIRA, J. A.; FERREIRA, A. G. **Pedagogia(s) 2.0 em rede no Ensino Superior**. In: TRINDADE, S. D.; MOREIRA, J. A.; FERREIRA, A. G. *Pedagogias Digitais no Ensino Superior*. Coimbra: Depósito legal, 2020. p.09-23.
- [20] SILVA, A. Da aula convencional para a aula invertida: ferramentas digitais para a aula de hoje. **Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB**. Campo Grande. n. 39, p. 13-31, jan./jul. 2015. Disponível em: <https://www.serie-estudos.ucdb.br/serie-estudos/article/view/840>. Acesso em: 10 out. 2020.

- [21] MAGALHÃES, A. J. A. *et al.* O Ensino da Anamnese Assistido por Tecnologias Digitais durante a Pandemia da Covid-19 no Brasil. **Rev. bras. educ. med.**, Brasília, v. 44, supl. 1, e163,2020. DOI.: <https://doi.org/10.1590/1981-5271v44.supl.1-20200437>.
- [22] GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. - São Paulo: Atlas, 2019.
- [23] MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 8 ed. São Paulo: Atlas, 2019.
- [24] MOTA, K. M.; MACHADO, T. P. P.; CRISPIM, R. P. S. Padlet no contexto educacional: uma experiência de formação tecnológica de professores. **Revista Redin**. v. 6. Outubro, 2017. Disponível em: <https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/download/647/503>. Acesso em: 10 out. 2020.
- [25] SILVA, M. S. **O uso do Podcast como recurso de aprendizagem no ensino superior**. Márcia Jussara Hepp Rehfeltd. 2019. 154 f. Dissertação (Mestrado em Ensino)- Universidade do Vale do Taquari – Univates, Lajeado, 2019. Disponível em: <https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2533/1/2019MauricioSeverodaSilva.pdf>. Acesso em: 27 Out. 2020.
- [26] OLIVEIRA, V.; VEIT, E. A.; ARAUJO, I. S. Relato de experiência com os métodos Ensino sob Medida (Just-in-Time Teaching) e Instrução pelos Colegas (Peer Instruction) para o Ensino de Tópicos de Eletromagnetismo no nível médio. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física. Florianópolis, v. 32, n.1, 2015**. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/2175-7941.2015v32n1p180>. Acesso em: 27 Out. 2020.