



XX Colóquio Internacional de Gestão Universitária - CIGU 2021

*Universidade frente aos desafios da Pandemia:
Cenários Prospectivos para a Gestão Universitária*

Evento virtual
24 e 25 de novembro de 2021
ISBN: 978-85-68618-08-0



ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS COMO INSTRUMENTO PARA INOVAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO: ESTUDO DE CASO EM UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR NO NORTE DO PIAUÍ.

ALINE KÁREM SANTOS CARVALHO

Mestranda do Programa de Pós-graduação em Administração Pública da UFSM

alinekaremsc@gmail.com

ANNE HERACLÉIA DE BRITO E SILVA

Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ensino da UNIVATES. Mestre em Gestão Pública pela FEAD.

anneheracleiabs@hotmail.com

RONIELLE MEDEIROS ROCHA

Mestrando do Programa de Pós-graduação em Administração e Controladoria da UFC.

roniellemr@hotmail.com

KALINCA LÉIA BECKER

Docente do Programa de Pós-graduação em Administração Pública da UFSM. Doutora e Mestre em Economia Aplicada pela Universidade de São Paulo- ESALQ/USP.

kalincaecker@gmail.com

RESUMO

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. O estudo apresenta como objetivo discutir acerca da utilização de práticas pedagógicas pautadas em técnicas de metodologias ativas pelos docentes do curso de Ciências Contábeis de uma Instituição de Ensino Superior no Norte do Piauí. Tratou-se de uma pesquisa aplicada, quantitativa e descritiva, quanto aos objetivos técnicos como pesquisa documental realizada através do fornecimento de dados pela coordenação do curso de Ciências Contábeis da Instituição pesquisada. Através da análise dos dados identificou-se que as técnicas mais abordadas na prática de ensino são: estudo de caso, debate e aprendizagem baseada em jogos. Constatou-se o aumento considerável de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação- TDIC's no período da pandemia de Covid-19, assim como a baixa utilização de TDIC's nos semestres 2019.1 e 2019.2. Diante de um cenário onde surgem constantemente novas técnicas de métodos ativos de aprendizagem e levando em consideração a própria evolução da educação em um contexto pós-pandemia do Covid-19, ressalta-se um duplo desafio enfrentado pelos docentes e pela Instituição em busca da inovação e do desenvolvimento da Educação Superior.

Palavras chave: Ensino. Inovação. Metodologia Ativa. TDIC. Prática docente.

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, onde 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 serem 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. Freire (2013) discorre sobre a necessidade de um ensino baseado em resolução de problemas e construção de novos conhecimentos a partir das experiências prévias dos alunos, de modo que tais estratégias impulsionam um aprendizado colaborativo.

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. (MOTA; MACHADO; CRISPIM, 2017). 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 no curso de Ciências Contábeis de uma Instituição de Ensino Superior no Norte do Piauí?

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 (SANTOS, 2015). Dentre as diversas estratégias que norteiam esse processo de aprendizagem ressalta-se os 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, socrative, 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 do curso de Ciências Contábeis de uma IES no Norte do Piauí. O estudo apresenta ainda como objetivos secundários: 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 comparativo das Tecnologias digitais e não digitais utilizadas antes e durante o ensino remoto ocasionado pela Pandemia do 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 estratégias de ensino pautadas no uso de metodologias ativas, possibilitando a aplicabilidade e inovação tecnológica e virtualização da Instituições de Ensino Superior. A utilização das ferramentas abordadas no presente estudo favorece a construção de uma educação emancipatória formada mediante questionamentos reconstrutivos realizados pelo aluno como sujeito ativo do processo de aprendizagem. Demo (2021) exterioriza que o aluno não vai a escola para assistir à aula, mas para pesquisar, configurando-se por isso como tarefa crucial ser parceiro de trabalho e não ouvinte domesticado.

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. (FREIRE, 2007). 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 Gil (2020), 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 Lev Vygotsky (1896-1934), Jean Piaget (1896-1980) e Paulo Freire (1921-1997). 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 Malusá; Melo e Bernadino Júnior (2018) 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 Pimenta e Anastasiou (2008), 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 Santos (2015), 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, Gil (2020) 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 Alencar; Estrela e Decurcio (2018) 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 a 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. (ALENCAR; ESTRELA; DECURCIO, 2018). 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 invertida 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.” (BERGMANN; SAMNS, 2019, p. 11). No entanto, o método é baseado em 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, podendo ser experiências em laboratórios, atividades de pesquisa, solução de problemas ou testes.

Segundo Gil (2020), 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. 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 Frezatti et.al (2018), 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 Gil (2020), 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.

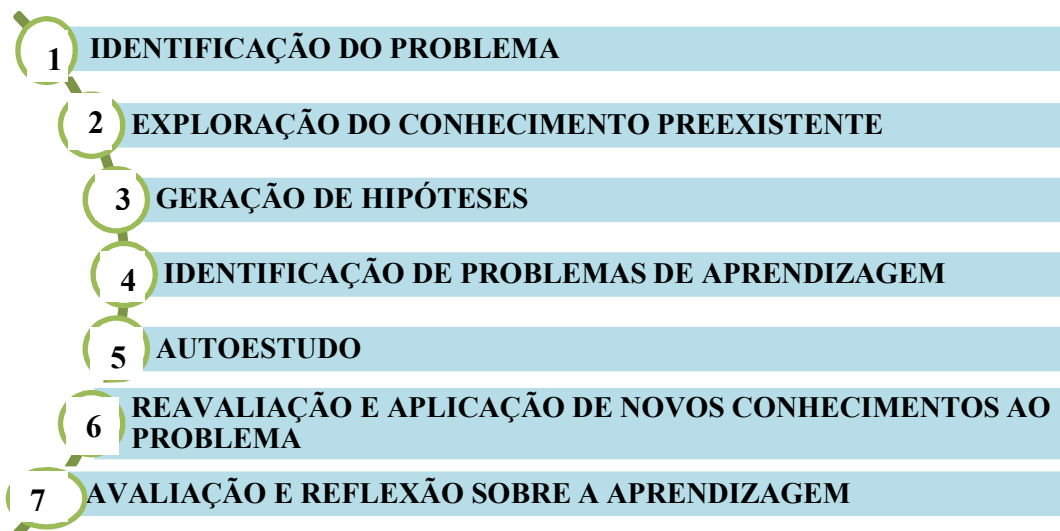
A aplicação do método PBL requer todo um preparo por parte da instituição. Ela envolve todo o currículo de um curso, mas pode ser utilizada em disciplinas específicas com certas limitações. A aprendizagem baseada em projetos é uma das mais efetivas estratégias de metodologias ativas pelo fato de preparar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

Para Gil (2020), 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.

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. (SALES; BOSCARIOLLI, 2020). 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.

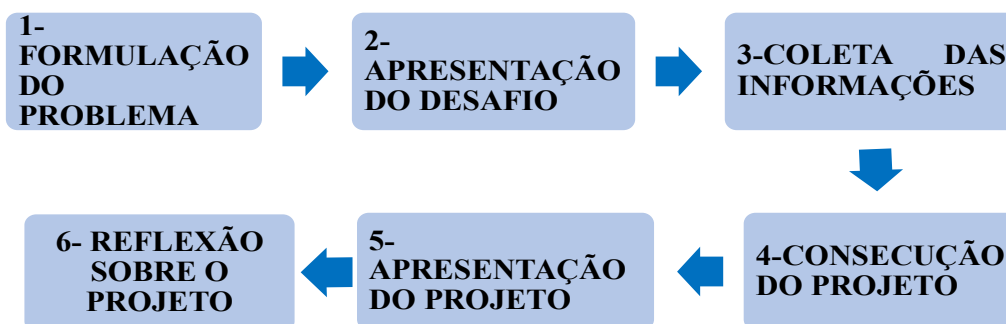
Figura 01 - Etapas da Aprendizagem baseada em Problemas (PBL)



Fonte: Elaborado pelos autores com base em Frezatti et.al, 2020.

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 Frezatti et.al (2018, 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 pela autora, 2020.

Apesar da possibilidade de trabalhar a aprendizagem baseada em projetos de forma mais flexível, as etapas apresentadas na figura 02 abordam uma sequência que norteiam a aplicação

desse método ativo de aprendizagem. O 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 Souza e Casa Nova (2018), 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). Gil (2020) 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 Gil (2020), 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 Coscrato; Pina e Mello (2010), 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 Gil (2020), 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 Souza e Casa Nova (2018) 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 Joly; Silva e Almeida (2012), 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 TDIC's no processo de ensino-aprendizagem como forma de apresentar e integrar o aluno aos meios digitais presentes na sociedade, é indispensável que seja apresentado ferramentas e softwares que 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 Trindade; Moreira e Ferreira (2020), 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 Silva (2015), 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. (TRINDADE; MOREIRA; FERREIRA, 2020). 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 (TRINDADE; MOREIRA; FERREIRA, 2020). 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 Gil (2019, 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 quantitativa e descritiva, uma vez que propõe descrever ou caracterizar uma determinada população e os fenômenos nelas inseridos (GIL, 2019). 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 quantitativa por utilizar do rigor matemático em detrimento dos significados, traduzindo os resultados coletadas em números e dados estatísticos. (GOLDENBERG, 2011).

Classifica-se ainda como uma análise documental por coletar dados primários, mediante a verificação de documentos fornecidos pela IES estudada. Para Gil (2019), 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 pela coordenação do curso de 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 do curso de 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

A pesquisa contemplou um total de 40 planos de disciplinas dos cursos de Bacharelado em Ciências Contábeis e 46 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 dos documentos utilizados na análise

CÓDIGO	DOCUMENTO	QUANTIDADE	CURSO
PD	PLANO DE DISCIPLINA	40	CIÊNCIAS CONTÁBEIS
RMA	RELATÓRIO DE METODOLOGIA ATIVA	46	CIÊNCIAS CONTÁBEIS

Fonte: Elaborada pelos autores, 2020.

A tabela 01 evidencia a quantidade de documentos analisados, de acordo com a natureza do documento e do curso a que ele se refere. Ao examinar detalhadamente os relatórios de metodologias ativas (RMA), 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 quais 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 apresenta os agrupamentos e atividades desenvolvidas.

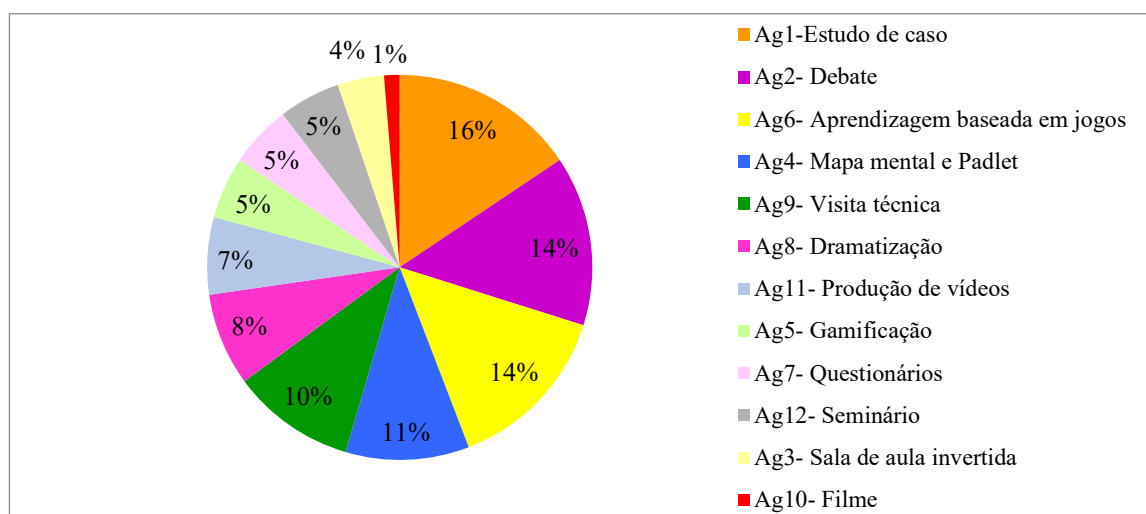
Quadro 02 - Agrupamentos das Atividades de Metodologias Ativas

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: Elaborado pelos autores, 2020.

O quadro apresentado acima se refere a todas as atividades identificadas nos documentos de planos de disciplinas (PD) e nos relatórios de metodologias ativas (RMA) dos cursos de Bacharelado em 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 abaixo, favorecendo a compreensão do grau de utilização de cada agrupamento.

Gráfico 01 - Grau de utilização de Técnicas Metodologias Ativas



Fonte: Elaborado pelos autores (2020).

O gráfico 01 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 Alencar; Estrela e Decurcio (2018), 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 Mota; Machado e Crispim (2017), 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 Alencar; Estrela e Decurcio (2018), 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.

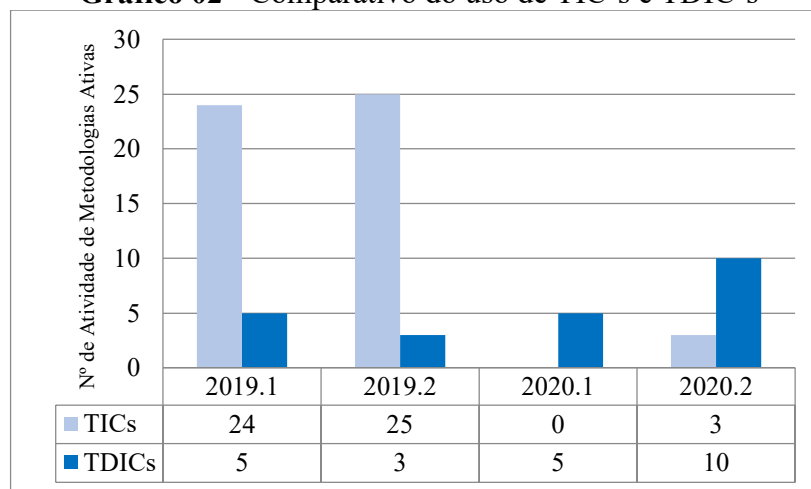
As utilizações de mídias digitais constantemente conquistam mais espaço no ensino. As técnicas que consistem em gravação de vídeo e Podcast identificadas na pesquisa reafirmam a crescente destas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem. Para Silva (2019), o Podcast é um método de distribuição de 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.

Os agrupamentos Ag5, Ag7 e Ag12 apresentam um percentual de 5% cada, englobando atividades de gamificação que possui como ferramentas o Socrative e Quiz Kahoot (Ag5), atividades como questionários, resolução de exercícios, assim como questionários realizados através do Google formulário (Ag7) e atividade de seminário (Ag12).

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. (OLIVEIRA; VEIT; ARAÚJO, 2015). 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 do curso de Ciências contábeis da IES estudada, com um percentual de 1%.

Com o intuito de atender aos objetivos secundários 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.

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

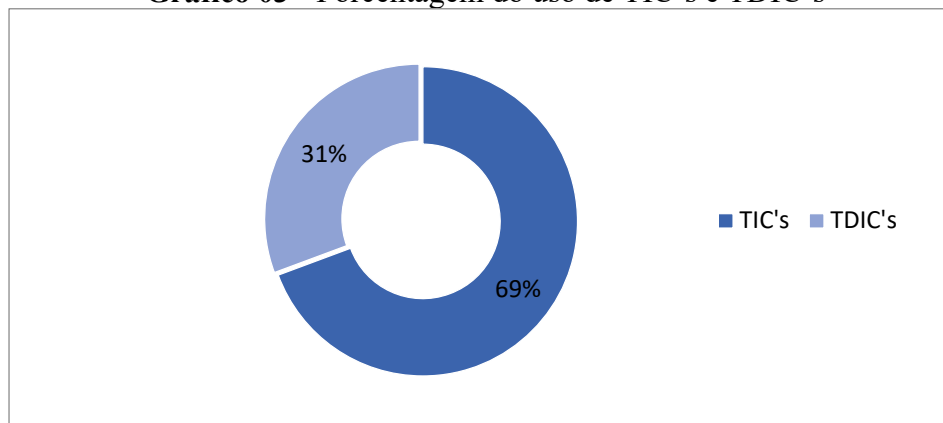


Fonte: Elaborado pelos autores, 2020.

O gráfico 02 evidencia o uso de TIC's e TDIC's no curso de 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: Elaborado pelos autores, 2020.

O gráfico 03 expõe o percentual de TIC's e TDIC's adotadas nas atividades de metodologias ativas realizadas pelos docentes do curso de 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. CONCLUSÃO

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 estudo investigou as principais ferramentas de metodologias ativas utilizadas pelos docentes no curso de Ciências Contábeis de uma IES no Norte do Piauí. 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. A ferramenta menos adotada, considerando a análise temporal realizada, é o filme. Reiterando assim, que o objetivo primário do estudo foi alcançado.

Em busca de 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; Verificou-se que o maior percentual de atividades de aprendizagem com métodos ativos são ferramentas de 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. Expressando a carência de ferramentas de estratégias didáticas de manejo eletrônico e digital.

A pesquisa traz como contribuição um panorama das estratégias didáticas no contexto da pandemia ainda não explorado em outros estudos, pois compara o emprego de técnicas digitais e não digitais no cenário anterior a pandemia do Covid-19 e durante ensino remoto. Tais resultados podem ser úteis para os órgãos de planejamento das IES, assim como para o aperfeiçoamento da referida instituição alvo do estudo.

Diante de um cenário onde surgem constantemente novas técnicas de métodos ativos de aprendizagem e levando em consideração a própria evolução da educação em um contexto perdurado pelo ensino remoto, derivado pela pandemia do Coronavírus iniciada em março de 2020, ressalta-se a necessidade que seja tomadas medidas que possibilitem que os docentes acompanhem evolução tecnológica imposta pelo mercado e que a IES construa juntamente com os professores um planejamento contendo as estratégias de metodologias ativas, além de fomentar a formação complementar dos docentes através de workshops e pesquisas de extensão.

Quanto às limitações da pesquisa, pode-se citar que a pesquisa considerou os primeiros seis meses do ensino remoto praticado durante a pandemia do Coronavírus, o que ocasionou em um número reduzido de documentos para análise. Por fim, a presente pesquisa não esgota todas as possibilidades de questionamentos, para o referido tema, novas discussões e perspectivas podem e devem surgir para o seu aprofundamento e aperfeiçoamento. Sugere-se que trabalhos futuros adotem uma análise estatística mais aprofundada, considerando os semestres letivos seguintes (2020.2; 2021.1 e 2021.2) de forma que seja possível para 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

ALENCAR, Ana Helena G.; ESTRELA, Carlos.; DECURCIO, Daniel de Almeida. **Sala de aula contemporânea**. In: ESTRELA, Carlos Metodologia científica: ciência, ensino, pesquisa. São Paulo: Editora artes médicas, 2018. p. 53-79.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**. Rio de Janeiro: LTC, 2019.

COSCRATO, Gisele; PINA, Juliana Coelho; MELLO, Débora Falleiros. **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.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2013.

FREZATTI, Fábio. *et. al.* **Aprendizagem baseada em problemas (PBL): uma solução para aprendizagem na área de negócios**. São Paulo: Atlas, 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Metodologia do ensino superior: uma solução para aprendizagem na área de negócios**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. - São Paulo : Atlas, 2019.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. Editora Record, 2011.

JOLY, Maria Cristina Rodrigues Azevedo; SILVA, Bento Duarte da; ALMEIDA, Leandro da Silva. 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.

MALUSÁ, Silvana; MELO, Geovana Ferreira; BERNARDINO JÚNIOR, Roberto. **Seminário**: da técnica de ensino a polinização de ideias. In: MIRANDA, Gilberto José; LEAL, Edvalda Araújo; CASA NOVA, Sílvia Pereira de Castro. *Revolucionando a Sala de Aula*. São Paulo: Atlas, p. 56-76, 2017.

MOTA, Karine Matos; MACHADO, Thallyanna Paiva Pessanha; CRISPIM, Rayane Paes dos Santos. 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.

OLIVEIRA, Vagner; VEIT, Eliane Angela; ARAUJO, Ives Solano. 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.

PIMENTA, S. G.; ANASTASIOU, L. G. C. **Docência no ensino superior**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

SALES, André Barros de; BOSCARIOLI, Clodis. 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. Disponível em http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-98952020000200007&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 26 set. 2020.

SANTOS, Carlos Alberto Moreira dos. **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. Paraná, v. 10, n. 4, p. 27203 – 27212, 2015.

SILVA, Adelina. 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.

SILVA, Maurício Severo da. **O uso do Podcast como recurso de aprendizagem no ensino superior**. Márcia Jussara Hepp Rehfeldt. 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.

SOUZA, Laudicéia Normando de; CASA NOVA, Sílvia Pereira de Castro. **O role-play (jogo de papéis) aplicado no ensino e aprendizagem**. In: MIRANDA, Gilberto José; LEAL,

Edvalda Araújo; CASA NOVA, Silvia Pereira de Castro. Revolucionando a Sala de Aula. São Paulo: Atlas, p. 153-168, 2017.

TRINDADE, Sara Dias; MOREIRA, J. Antônio; FERREIRA, António Gomes. **Pedagogia(s) 2.0 em rede no Ensino Superior**. In: TRINDADE, Sara Dias; MOREIRA, J. Antônio; FERREIRA, António Gomes. Pedagogias Digitais no Ensino Superior. Coimbra: Depósito legal, 2020. p.09-23.