

Evento: XXVII Seminário de Iniciação Científica

METODOLOGIAS ATIVAS E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA¹ **ACTIVE LEARNING AND ENGLISH LANGUAGE TEACHING**

Matheus Nonnemacher Bütttenbender², Anderson Amaral De Oliveira³

¹ Adaptação parcial de TCC de Letras - Língua Inglesa

² Aluno do curso de Letras - Língua Inglesa e suas Respectivas Literaturas da UNIJUI,
matheusbite95@hotmail.com

³ Professor Mestre do Departamento de Humanidades e Educação, Orientador,
anderson.amaral@unijui.edu.br

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa mostra-se necessária para qualquer professor de língua estrangeira quando considerado que diversas metodologias revolucionárias e inovadoras são por diversas vezes renomeações de metodologias já existentes. É imprescindível para a excelência profissional buscar conhecer continuamente a sua área de trabalho.

Ao analisar as produções acadêmicas acerca das metodologias ativas de ensino, tanto nacional quanto internacionalmente, percebe-se a ausência de estudos que abordem a sua aplicabilidade ao ensino de Língua Inglesa como língua estrangeira. Portanto torna-se necessária a presente pesquisa acerca da aplicabilidade de metodologias ativas ao ensino de língua inglesa como língua estrangeira.

O presente trabalho, portanto, tem como objetivo refletir e analisar a aplicabilidade de determinadas metodologias ativas ao ensino de língua inglesa como língua estrangeira. Sendo as metodologias ativas selecionadas: Aprendizagem Baseada em Problemas; Sala da Aula Invertida; Aprendizagem Baseada em Projetos; Gamificação; Ensino Híbrido.

METODOLOGIA

Considerando-se o conceito de Brown (2000) para metodologia, foram selecionadas cinco metodologias ativas e através de pesquisa bibliográfica foram mapeadas relacionados e referenciados autores e suas respectivas fontes. Em um segundo momento foram analisadas de forma comparativa e evolutivamente as metodologias visando apontar semelhanças e diferenças entre elas, além de buscar associá-las ao ensino de língua inglesa. As metodologias ativas presentes nesta pesquisa foram selecionadas de acordo com experiências por parte do autor em sala de aula.

Para o conceito de metodologia, foram utilizadas as ideias de H. Douglas Brown em Teaching By Principles (2000) onde ele define que metodologias são as práticas pedagógicas em geral, com embasamento teórico e pesquisas. O autor chega a afirmar que quaisquer considerações que estejam envolvidas ao 'como ensinar' são metodológicas[1].

Evento: XXVII Seminário de Iniciação Científica

Para Berbel (2011), Moran (2015) e Pinto et al (2013), as metodologias ativas buscam estabelecer situações de aprendizagem onde os alunos colocam os conteúdos e conhecimentos em ação, pensam e conceituam o que fazem, constroem novos conhecimentos acerca dos conteúdos envolvidos nas atividades que realizam, como também, desenvolvem feedback, aprendendo a interagir com colegas e professor enquanto exploram atitudes e valores pessoais e sociais.

Valente et al (2017) apontam que a terminologia Aprendizagem Ativa é uma redundância, se considerarmos como se compreende hoje o processo de aprendizagem. Eles defendem que a aprendizagem acontece em função da ação do sujeito em interação com o meio. Quer tal interação seja restrita a memorização de informação, ou, seja ela mais complexa, envolvendo a construção de conhecimentos, o aluno deve ser ativo, fazendo atividades mentais, de forma que a aprendizagem aconteça. De acordo com os autores, portanto, não é possível que um indivíduo aprenda sem ser ativo. Para eles o termo Metodologias Ativas se torna mais adequado para configurar situações criadas pelo professor com o objetivo de tornar o aluno protagonista em seu processo de aprendizagem.

Tradicionalmente as metodologias ativas têm sido aplicadas por meio de estratégias como Aprendizagem Baseada em Projetos, Gamificação e Aprendizagem Baseada em Problemas. Entretanto, como apontam Staker e Horn (2012), com o advento do uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) em sala de aula, surgiram condições para que combinassem atividades presenciais e a distância com cunho ativo, chamadas de Ensino Híbrido.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao buscar trazer as Metodologias Ativas para a sala de aula de língua inglesa, o professor pode vir a reestruturar o seu posicionamento de forma a ser mais um guia ou instrutor do que transmissor de conhecimentos. Isto é percebido com a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), onde o professor providencia textos base e outras fontes de informação acerca do problema para que os alunos iniciem um processo de aprendizado indutivo dos conteúdos alvos, valendo-se dos mesmos para a resolução do problema. Para que isto ocorra, cabe ao professor selecionar e adaptar o problema de forma a satisfazer os conteúdos esperados, apesar de poder ser demandado que o professor os explique, caso o problema venha a seguir uma linha de raciocínio inesperada.

A ABP é um processo de aprendizado norteado pelos alunos de forma colaborativa sendo baseado em problemas autênticos que contextualizam conteúdos a serem construídos e apropriados pelos alunos. A ABP foi desenvolvida na década de 1950 nos Estados Unidos e um de seus principais autores é Howard Barrows no fim do século XX.

A aplicabilidade da Sala de Aula Invertida (SAI) é semelhante à aplicabilidade da Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) no ensino de língua inglesa, diferindo na autonomia, pois a PBL tira uma parcela do controle do professor sobre os conteúdos a serem aprendidos, visto que os próprios alunos elaboram e desenvolvem o projeto de forma autônoma. Para tal cabe ao professor, semelhantemente a ABP, escolher cuidadosamente os insumos dados aos alunos para que eles

Evento: XXVII Seminário de Iniciação Científica

decidam qual projeto seguir.

A SAI defende que ao aprender sobre conteúdos fora da sala de aula há mais tempo para contextualizá-los e aplicá-los em sala além de permitir ao professor focar nas necessidades e dificuldades individuais dos alunos. Schneider et al (2013) apontam que uma das bases da SAI, junto com diversas outras metodologias ativas, é levar em consideração o conhecimento prévio do aluno. Schneider et al abordam como o aluno adapta o seu aprendizado de acordo com seus conhecimentos prévios ao precisar de mais tempo ou menos com determinados conteúdos e apresentando suas associações e suposições ao professor, conseqüentemente adquirindo o conhecimento e tornando-o seu.

John Dewey, em 1897, enfatiza que a aprendizagem está baseada em experiência e interesse do aluno, enquanto critica a visão de ensino em que o aluno é um recipiente receptor de conhecimento passivo. Ele defende que experiências ativas preparam o aluno para uma aprendizagem contínua acerca de um mundo dinâmico. A PBL busca suprir a necessidade de aprendizagem através de uso prático dos conteúdos onde os alunos adquirem e aplicam conteúdos e conhecimentos ao debater, experimentar, coletar dados, analisar, concluir e comunicar resultados

A Gamificação se baseia em conceitos presentes em jogos, de forma que o aluno se motiva e envolve no próprio aprendizado, vendo o seu avanço como resultado de seus próprios esforços. O autor do termo nativo digital e imigrante digital, Marc Prensky, aponta em seu livro Digital Game-Based Learning (2001) que as técnicas análogas a jogos podem ser adotadas para apoiar a aprendizagem em sala de aula de conteúdos de áreas específicas, pois de acordo como descreve Mattar (2009), o aluno desenvolve a capacidade de deduzir regras e se utilizar de sistemas complexos. Ambos apontam que o uso de jogos por parte do professor pode aumentar muito o engajamento e aprendizado por parte dos alunos, e destacam a facilidade de se encontrar ferramentas que auxiliem o docente para tal.

O Ensino Híbrido é uma das abordagens que muito atrai os alunos nativos digitais, pois traz consigo a ideia de unir o aprendizado através de elementos e ferramentas digitais e o aprendizado nas escolas de “cimento e tijolos” (BERSIN, 2004). Esta característica traz consigo a concepção de Ensino A Distância (EAD) e ensino na escola. Em função disso muitas vezes é considerada erroneamente como equivalente à Sala de Aula Invertida, como afirmam Bergmann e Sams (2012). Ao aliar TDICs ao ensino, atividades direcionadas ao processo, produto e projeto da aprendizagem se otimizam, levando o aluno à uma autonomia na busca de seu próprio conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo é percebido como a ênfase em manter o aluno como sujeito ativo em seu próprio aprendizado é essencial para a manutenção da motivação e interesse do aluno. Esta ênfase deve ser uma atenção continuamente presente quando da exploração, análise crítico-reflexiva e propositiva na presença e uso de distintas metodologias no ensino/aprendizagem e na educação.

Evento: XXVII Seminário de Iniciação Científica

As metodologias ativas não representam uma polarização oposta às metodologias clássicas, e sim um complemento, pois enquanto focam no papel ativo do aluno para com seu aprendizado, as metodologias ativas podem reproduzir a aquisição da primeira língua no processo de aquisição da segunda.

PALAVRAS-CHAVE

Metodologias de Ensino de Línguas; Metodologias Ativas; Ensino de Língua estrangeira.

KEYWORDS

Language Teaching Methodologies; Active Learning; Foreign Language Teaching.

REFERÊNCIAS

BARROWS, H. S.; TAMBLYN, R. M. Problem-based learning: An Approach to Medical Education. New York: Springer. 1980

BERBEL, N. A. N. As Metodologias Ativas e a Promoção da Autonomia de Estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, jan./jul. 2011

BERGMANN, J.; SAMS, A. Flip Your Classroom: reach every student in every class every day. Arlington, VA: International Society for Technology in Education.: International Society for Technology in Education, 2012.

BERSIN, J. How Did We Get Here? The History of Blended Learning. The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned. Wiley. 2004

BROWN, H. D. Principles of Language Learning and Teaching. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall. 2000

DEWEY, J. My Pedagogical Creed. The School Journal, Volume LIV, Number 3. 1897

MATTAR, João. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (Org.). Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens, v. 2. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. (Coleção Mídias Contemporâneas). Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf>. Acesso em: 29 mai. 2019.

PINTO, S. et al. O Laboratório de Metodologias Inovadoras e sua pesquisa sobre o uso de metodologias ativas pelos cursos de licenciatura do UNISAL, Lorena: estendendo o conhecimento

Evento: XXVII Seminário de Iniciação Científica

para além da sala de aula. Revista de Ciências da Educação, São Paulo, v. 2, n. 29, p. 67-79, jun./dez. 2013.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, v. 9, n. 5, 2001.

SCHNEIDER, Elton Ivan et al. Sala de aula Invertida em EAD: uma proposta de Blended Learning. Revista Intersaberes, Curitiba, v. 8, n.16, p. 68-81, 2013.

STAKER, H.; HORN, M. B. Classifying K-12 blended learning. Mountain View: Innosight Institute, 2012. Disponível em:
<<http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>>. Acesso em: 29 maio de 2019.

VALENTE, J. A.; ALMEIDA, M. E. B. de; GERALDINI, A. F. S. Metodologias Ativas: das Concepções às Práticas em Distintos Níveis de Ensino. Revista Diálogo Educação, v. 17, n. 52, p. 455-478, abr./jun. 2017

[1] "Methodology: Pedagogical practices in general (including theoretical underpinnings and related research). Whatever considerations are involved in 'how to teach' are methodological." (BROWN, 2000)

Evento: XXVII Seminário de Iniciação Científica

Anexo – Quadro Síntese de Metodologias Ativas e suas possíveis aplicabilidades no Ensino de Línguas.

METODOLOGIAS ATIVAS	PRECURSORES E PRINCIPAIS AUTORES	SÍNTESE	EXEMPLOS DE APLICABILIDADE NO ENSINO DE LÍNGUAS
APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS	BARROWS, Howard (1996) HUNG et al (2008) SAVERY & DUFFY (1996)	Um processo de aprendizado norteado pelos alunos de forma colaborativa que é baseado em problemas autênticos e que contextualizam conteúdos a serem construídos e apropriados pelos alunos.	Usando a língua como um meio, buscar resolver problemas que abranjam diferentes áreas do conhecimento. Como questões filosóficas, geopolíticas ou naturais
SALA DE AULA INVERTIDA	KING, Alisson (1993) LAGE et al (2000)	Ao aprender sobre conteúdos fora da sala de aula há mais tempo para contextualizá-los e aplicá-los em sala além de permitir ao professor focar nas necessidades e dificuldades individuais dos alunos.	Através de plataformas como o <i>Google Classroom</i> e a <i>Khan Academy</i> , desenvolver projetos em sala, de forma que os alunos apliquem aquilo que aprenderam fora dela.
APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS	BLUMENFELD et al (1991) MARKHAM, Thom (2011)	Buscando suprir uma necessidade, alunos adquirem e aplicam conteúdos e conhecimentos ao debater, experimentar, coletar dados, analisar, concluir e comunicar resultados,	Identificar necessidades escolares, definir prioridade, buscar realidade de orçamento e estabelecer projetos para supri-los, culminando em uma apresentação na língua alvo sobre o projeto.
GAMEFICAÇÃO	HUOTARI & HAMARI (2012) PELLING, Nick (2002) MOUAHEB et al (2012) KIM, Bohyun (2015)	Através de conceitos presentes em jogos, o aluno se motiva e envolve no próprio aprendizado, vendo o seu avanço como resultado de seus próprios esforços.	Desenvolver uma história sobre o passado, aliando história, sociologia e geografia, onde os alunos/personagens atuam levando suas ações a afetarem o presente/futuro.
ENSINO HÍBRIDO	BERSIN, Josh (2004) BERGMAN & SAMS (2012)	Ao aliar TDICs ao ensino, atividades direcionadas ao processo, produto e projeto da aprendizagem se otimizam, levando o aluno à uma autonomia na busca de seu próprio conhecimento.	Através de um processo de problematização e no decorrer de suas discussões buscar opiniões e relatos da realidade de alunos ao redor do mundo, valendo-se de plataformas como <i>Hangouts</i> e <i>Skype</i> .

Fonte: Elaboração do Autor