

## **Emprego de métodos inovativos de ensino no ambiente acadêmico: relato de experiência e convergências teórico-metodológicas**

### **Employment of innovative teaching methods in the academic environment: experience report and theoretical-methodological convergences**

---

**Gabriel Silva Lima**

*Graduado em Farmácia pela Universidade Federal da Bahia*

*Mestrado em Farmácia pela Universidade Federal da Bahia*

*<https://orcid.org/0000-0001-8866-4802>*

DOI: 10.47573/aya.5379.2.88.11

## RESUMO

Atualmente, percebe-se uma cascata sinérgica investigadora de possibilidades para transpassar os papéis padronizados, e por que não genéricos, do ensino tradicional. Sabe-se, claramente, que a discussão ressaltando a necessidade da desmecanização das práticas pedagógicas perpassam, especialmente a partir do século passado, através pensadores como Michel Foucault e Paulo Freire. O presente trabalho contempla a hermenêutica teórico-pedagógica mergulhada no universo das ferramentas inovadoras de ensino. Dessa forma é abordada diferentes correntes teóricas, através dos seus principais pontos de convergência, que podem sustentar as contribuições desses métodos ao ambiente educacional. Adicionalmente, o autor traz uma retrospectiva reflexiva e crítica a respeito da aplicação de dois métodos inovativos de ensino dentro do ambiente acadêmico. Construir sujeitos críticos e reflexivos a partir da práxis pedagógica é um trabalho conjunto mas que se inicia através do esforço do docente. Nessa perspectiva a ressignificação do ambiente educacional como espaço interativo, cultural, tecnológico, contribui para a formação de mais alunos autônomos e comprometidos com o progresso da sociedade.

**Palavras-chave:** educação. pedagogia. métodos de ensino. universidade.

## ABSTRACT

Currently, there is a synergistic cascade investigating possibilities to go beyond the standardized roles, and why not generic, of traditional teaching. It is clearly known that discussion emphasizing pedagogical practices changes permeates, especially from the last century, through philosophers such as Michel Foucault and Paulo Freire. The present work contemplates the theoretical-pedagogical hermeneutics attached to the universe of innovative teaching tools. In this way, different theoretical perspectives are mentioned, through its main points of convergence, to support these methods into the educational environment. Additionally, the author brings a reflective and critical retrospective regarding the application of two innovative teaching methods within the academic environment. Building critical and reflective subjects based on pedagogical praxis is a mutual effort, but it starts with teacher's first step. In this perspective, the resignification of the educational environment as an interactive, cultural, technological space, contributes for more autonomous students committed to the progress of society.

**Keywords:** education. pedagogy. teaching methods. university.

## INTRODUÇÃO

Atualmente, percebe-se uma cascata sinérgica investigadora de possibilidades para transpassar os papéis padronizados, e por que não genéricos, do ensino tradicional.

Sabe-se, claramente, que a discussão ressaltando a necessidade da desmecanização das práticas pedagógicas perpassam, especialmente a partir do século passado, através de pensadores como Michel Foucault e Paulo Freire. Essa característica tecnicista das escolas, ou “militarizada” como traz Foucault (2005), possuem raízes histórico-culturais que estão conectadas com o estabelecimento e desenvolvimento do estado moderno ocidental e, então, portanto, interligadas com a ascensão do capitalismo.

O empresário moderno aceita, estimula e patrocina o treino técnico de seu operário. O que ele necessariamente recusa é a sua formação que, envolvendo o saber técnico e científico indispensável, fala de sua presença no mundo. Presença humana, presença ética, aviltada toda vez que transformada em pura sombra (FREIRE, 2014, p.53)

Numa visão ainda político-cultural, Freire ressalta a inclusão da subjetividade do sujeito dentro da educação, afinal, caso contrário, a pedagogia volta aos seus moldes mecânicos, lembrando analogamente, em suas palavras, os moldes da divina providência cristã, na idade média. Dessa forma, a educação é um processo que se caracteriza na interação entre sujeitos históricos. Freire (2014) traz que “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”, enaltecendo assim, sua visão não hierárquica do saber, especialmente dentro do campo da educação, mas se ramificando, claro, através da sua natureza antropológica, ético-politicamente, nas mais diversas relações interpessoais.

As recorrentes transformações socioculturais e tecnológicas, especialmente nas últimas décadas, evidenciam ainda mais a urgência da transformação pedagógica e a necessidade de um novo perfil docente. Por exemplo, no cenário atual, especialmente a partir do final do século XIX, temos visto uma crescente aplicação de meios tecnológicos dentro do campo da educação. Entretanto, adotá-las como um instrumento essencialmente pedagógico e não exclusivamente tecnicista é um desafio para muitos educadores. Em soma, existem convergências e divergências com relação as bases teóricas que podem ser usadas como pilares de sustentação argumentativa para suas respectivas implicações epistemológicas.

A partir dessa tentativa de desengessar o processo didático no ambiente acadêmico, um jogo de tabuleiro e um aplicativo foram desenvolvidos e aplicados aos estudantes. A partir desse cenário, reflexões individuais somadas com as correntes teóricas e suas respectivas similaridades, foram incorporadas a esse artigo para, assim, aprofundar essa discussão.

## **METODOLOGIA**

O presente trabalho contempla a hermenêutica teórico-pedagógica mergulhada no universo das ferramentas inovadoras de ensino. Dessa forma é abordada diferentes correntes teóricas, através dos seus principais pontos de convergência, que podem sustentar as contribuições desses métodos ao ambiente educacional. Adicionalmente, o autor traz uma retrospectiva reflexiva e crítica a respeito da aplicação de dois métodos inovativos de ensino dentro do ambiente acadêmico.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A reflexão incorporada a autodúvida recorrente do conservadorismo didático que ainda está perpetuado nas mais diversas áreas do conhecimento, me trouxe inúmeros desafios aos quais hoje considero como aprendizado.

De antemão, numa perspectiva individual, mas porque não embasada no contexto político-cultural da construção do estado moderno e suas respectivas influências em todos os níveis educacionais, ressalto, primeiramente, a dificuldade de apoio para construção dessas novas atividades. Não é difícil esquecer a frieza pandêmica do olhar academicista, a ausência de palavras e a desatenção, possivelmente intencional, após apresentar uma das minhas ideias à um

docente. Inicialmente é difícil compreender essas atitudes ou, até mesmo, tentar desprender-se do pensamento de ser algo pessoal, mas é preciso entender o sujeito integralmente e suas relações com o ambiente para perceber que tudo que é novo, diferente, traz também como onus a resistência e, é dessa interação conflituosa que o conhecimento é gerado em sua mais pura verdade. Freire (2014, p.63-64) traz:

A resistência do professor, por exemplo, em respeitar a “leitura de mundo” com que o educando chega à escola, obviamente condicionada por sua cultura de classe e revelada em sua linguagem, também de classe, se constitui em um obstáculo à sua experiência de conhecimento. Como tenho insistido neste e em outros trabalhos, saber escutá-lo não significa, já deixei isto claro, concordar com ela, a leitura do mundo ou a ela se acomodar, assumindo-a como sua. Respeitar a leitura de mundo do educando não é também um jogo tático com que o educador ou educadora procura tornar-se simpático ao educando. É a maneira corraera que tem o educador de, com o educando e não sobre ele, tentar a superação de uma maneira mais ingênua por outra mais crítica de entender o mundo. Respeitar a leitura de mundo do educando significa tomá-la como ponto de partida para a compreensão do papel da curiosidade, de modo geral, e da humana, de modo especial, como um dos impulsos fundantes da produção do conhecimento. É preciso que, ao respeitar a leitura do mundo do educando para ir mais além dela, o educador deixe claro que a curiosidade fundamental à inteligibilidade do mundo é histórica e se dá na história, se aperfeiçoa, muda qualitativamente, se faz metodicamente rigorosa. E a curiosidade assim metodicamente rigorizada faz achados cada vez mais exatos. No fundo, o educador que respeita a leitura de mundo do educando, reconhece a historicidade do saber, o caráter histórico da curiosidade, desta forma, recusando a arrogância cientificista, assume a humildade crítica, própria da posição verdadeiramente científica. O desrespeito à leitura de mundo do educando revela o gosto elitista, portanto antidemocrático, do educador que, desta forma, não escutando o educando, com ele não fala. Nele deposita seus comunicados.

Obviamente a partir da leitura e aprofundamento teórico percebi também a recente, ainda, grande influência, dos modelos tecnicistas tayloristas e fordistas nas instituições, os quais desprezam a subjetividade e as relações humanas na formação do conhecimento científico. Essa influência acaba refletindo nos princípios técnico-pedagógicos das instituições acadêmicas que implicam diretamente na construção curricular dos cursos e, claro, nas práticas de ensino.

Na tentativa de transformar essa situação para uma perspectiva progressista, percebi a necessidade de esboçar minha ideia através da delimitação de um projeto de pesquisa, numa perspectiva mais técnico-científica. Antes, porém, era preciso achar um docente com uma visão mais ampla, aberto a ouvir, um educador. Consegui.

Foi a partir do escutar, do incentivar e do contribuir, da interação dos sujeitos cognocentes (docente e discente) ao incluir essa abordagem histórico-dialética, que um jogo de tabuleiro especificamente para o ensino da farmacologia foi desenvolvido (LIMA *et al.*, 2022). Adicionalmente, em um outro momento, um aplicativo foi criado mesclando o conteudismo, armazenando aulas de vários professores em pdf, e o inovatismo, através de dinâmicas gamificadas com perguntas e exercícios de memória, obviamente envolvendo o contexto profissional da área, medicamentos e suas respectivas pormenoridades (LIMA e SOARES, 2022).

Dito isso, era necessário mergulhar ainda mais nas ciências humanas para poder embasar a criação e aplicação desses métodos no ambiente acadêmico. Foi necessário, mais uma vez, a crítica e o conflito para construção do saber, ou mais precisamente, das bases teóricas que poderiam auxiliar os trabalhos, para uma aceitação no meio científico. Quais correntes teóricas poderiam suportar esses trabalhos? Elas podem servir como pilares de sustentação dessa base pluralmente argumentativa?

Além da inserção histórico-cultural e conseqüentemente da subjetividade do sujeito,

Paulo Freire (1997), influenciado pelo marxismo, com seu pensamento humanista e dialético, ressalta que “antes de conhecer, o sujeito é curioso e se interessa por”, ressaltando a importância do educador para seduzir, encantar, e assim motivar o estudante para aprender.

Trazendo a questão do indivíduo suscetível a motivação, a teoria do condicionamento operante, desenvolvida por Skinner (1965), empiricamente aborda que o comportamento do sujeito pode ser moldado por reforços positivos e negativos, sendo o uso dessas contingências de reforços capaz de aumentar a motivação e o envolvimento do sujeito. Dessa forma, elementos de jogos, quando bem incorporados ao instrumento pedagógico tem o potencial de estimular os estudantes e, de acordo com a teoria behaviorista, aumentar a probabilidade dele terminar uma tarefa ou uma atividade educativa.

Ainda na perspectiva behaviorista do saber, atrelada inexoravelmente aos elementos de jogos e aplicada ao mundo real, descrevendo o processo de gamificação, Menezes (2014, p.16) fala:

Atividades que utilizam o processo de gamificação de forma consciente tendem a conduzir o usuário de forma gradual e progressiva em um processo que o leve a realizar a tarefa desejada de forma agradável e divertida. Utilizando metáforas, desafios e feedbacks este processo estimula um determinado comportamento e oferece recompensas que podem compreender “bens” tangíveis tais como pontuação, níveis, distintivos, troféus ou não-tangíveis onde o principal deles é o status. Desta forma, os sistemas gamificados podem ser utilizados como ferramentas importantes para os processos que objetivam influenciar de forma positiva o comportamento do usuário. Seja no estímulo ao aprendizado participativo dentro da educação, onde tarefas consideradas tediosas ou mesmo exaustivas ganham um componente motivacional, ou mesmo no reforço de condutas éticas

Já a partir de uma análise submetida a ótica construtivista, defendida por Freire, corroborada por Dewey e desenvolvida inicialmente por Piaget, o processo educacional é baseado na vida em sociedade e na construção coletiva do conhecimento, por meio do compartilhamento de experiências e, claro, também, do esforço mútuo entre educador e aluno. Sendo assim, o aluno é sujeito mais ativo na construção do conhecimento.

Por que não aproveitar a experiência que têm os alunos de viver em áreas da cidade descuidadas pelo poder público para discutir, por exemplo, a poluição dos riachos e dos córregos e os baixos níveis de bem-estar das populações, os lixões e os riscos que oferecem à saúde das gentes (FREIRE, 2014, p.17)

Diante desses pensamentos, ao se pormenorizar as atividades presentes no jogo de tabuleiro temos por inatismo da ação de jogar uma dinâmica ativa, participativa e colaborativa dos participantes nele inseridos. Numa análise menos superficial, se é visto uma ferramenta cheia de conteúdos de farmacologia com situações experienciadas no mundo real e que serão utilizadas por eles futuramente. Em complemento, questões que formam o estudante integralmente e perpassam pela ética humana, tanto na profissão quanto socialmente, também foram colocadas para serem discutidas nessa dinâmica, bem como o uso de diferentes formas de comunicação, como mímicas, na tentativa de uma abordagem mais inclusiva.

Dentro das atividades presentes no aplicativo, dessa vez utilizando do arcabouço inovativo tecnológico, percebe-se a mesma aplicabilidade das teses até então abordadas. Essa ferramenta, através de dinâmicas com perguntas e fotos de medicamentos divididas em fases e com regras, também faz uso dos elementos gamificados como reforços amplificadores da motivação. Em adição, durante a elaboração dessa ferramenta, a contribuição das mais diversas experiências profissionais e pessoais fornecidas por discentes e docentes para elaboração das perguntas

e das aulas, reforça a construção da educação participativa, libertadora e significativa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de um panorama geral, foi possível coletar pontos convergentes de vários pensadores para construir o embasamento teórico-metodológico das ferramentas até aqui então apresentadas. Apesar das devidas peculiaridades para cada pensador e suas respectivas inspirações, criações, aplicações e atualizações das suas teses teóricas, a grande observação comum é a necessidade de alternativas práticas e interventivas e/ou complementares ao ensino tradicionalista e tecnicista ainda tão disseminado nas nossas escolas e academias cujas raízes foram aqui discutidas.

Construir sujeitos críticos e reflexivos a partir da práxis pedagógica é um trabalho conjunto, mas que se inicia através do esforço do docente. Nessa perspectiva a ressignificação do ambiente educacional como espaço interativo, cultural, tecnológico, contribui para a formação de mais alunos autônomos e comprometidos com o progresso da sociedade.

## REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. Educação “bancária” e educação libertadora. Introdução à psicologia escolar, v. 3, p. 61-78, 1997.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Editora Paz e terra, 2014.

FOUCAULT, Michel. Microfísica do poder. In: Microfísica do poder. 2005. p. 295-295.

LIMA, Gabriel Silva; SOARES, Denis. Farmacologia digital: desenvolvimento de um aplicativo como ferramenta educacional para o campo da farmacologia. Research, Society and Development, v. 11, n. 4, p. e56311427804-e56311427804, 2022.

LIMA, Gabriel Silva *et al.* Um jogo de tabuleiro como ferramenta educacional para ensinar farmacologia à estudantes de farmácia. Research, Society and Development, v. 11, n. 5, p. e39511528421-e39511528421, 2022.

MENEZES, Graciela Sardo *et al.* Reforço e recompensa: a Gamificação tratada sob uma abordagem behaviorista. Projetica, v. 5, n. 2, p. 9-18, 2014.

SKINNER, Burrhus Frederic. Science and human behavior. Simon and Schuster, 1965.