

METODOLOGIAS ATIVAS E INCLUSÃO EDUCACIONAL: PROMOVENDO A PARTICIPAÇÃO E A EQUIDADE NA SALA DE AULA

Ana Caroline Azevedo de Oliveira¹
Joice Sá Barreto dos Santos²
Marcela Gonçalves de Oliveira Pinto³

Resumo: O presente resumo analisa o papel das metodologias ativas na promoção da participação e da equidade em sala de aula, destacando seu impacto na inclusão educacional. Diante das transformações tecnológicas e sociais, essas abordagens, como a aprendizagem baseada em problemas (ABP) e a sala de aula invertida, surgem como práticas inovadoras que colocam o aluno no centro do processo educativo. Essas metodologias não apenas estimulam a participação ativa dos estudantes, mas também favorecem a aplicação prática do conhecimento e a resolução de problemas reais, desafiando o modelo tradicional em que o professor é o único transmissor de informação. A literatura sugere que a adoção dessas práticas pode melhorar a motivação dos alunos, aumentar a retenção de conhecimento e proporcionar um ambiente de aprendizado mais inclusivo. No contexto da inclusão educacional, a ideia é garantir que todos os alunos, independentemente de suas dificuldades ou necessidades especiais, tenham acesso a uma educação de qualidade. As metodologias ativas contribuem para isso, pois se adaptam melhor às necessidades individuais dos alunos, permitindo que cada um aprenda no seu próprio ritmo e de acordo com suas preferências. Com essas abordagens, a educação torna-se mais justa e envolvente, fazendo com que todos os alunos se sintam parte do processo e tenham mais oportunidades de sucesso. Segundo Oliveira (2010), compreender o ensino como um processo de facilitação da aprendizagem permite que o educador veja os alunos como participantes ativos e responsáveis pela construção de seus saberes. Nesse cenário, o professor atua como mediador do processo de aprendizagem, em vez de ser o único detentor do conhecimento. Além das metodologias mencionada, a gamificação surge como uma estratégia eficaz para incentivar a ação e a resolução de problemas, incorporando elementos de jogos para engajar os alunos de maneira lúdica e motivadora. Segundo Murr e Ferrari (2020), a gamificação cria uma simulação que permite aos indivíduos se distanciar temporariamente da realidade enquanto participam de atividades educativas, promovendo um ambiente de aprendizado dinâmico e envolvente. No contexto da inclusão educacional, a gamificação e outras metodologias ativas são particularmente relevantes, pois podem contribuir para uma aprendizagem mais significativa e equitativa. Eugenio (2020) aponta que fatores como estímulo, concentração e retenção são essenciais para garantir uma aprendizagem eficaz, e a gamificação está mais associada ao comportamento humano do que ao mero entretenimento. Essa abordagem pode ser especialmente benéfica em salas de aula diversificadas, onde promover a participação e a equidade é crucial para atender às diversas necessidades dos alunos. Dessa forma, ao adotar metodologias ativas e gamificação, os educadores têm a chance de criar ambientes de aprendizagem mais inclusivos e alinhados com as práticas educacionais modernas que buscam a participação plena de todos os alunos.

¹ E-mail: azevedo.aninha00@gmail.com

² E-mail: joicesaquabarreto@gmail.com

³ E-mail: marcelasaquarema@yahoo.com.br

Palavras-chave: Metodologia Ativa; Inclusão Educacional; Participação; Equidade; Gamificação.

REFERÊNCIAS

EUGENIO, Tiago. **Aula em Jogo: Descomplicando a gamificação para educadores**. Editora Évora, 2020.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a Gamificação (recurso eletrônico) :O que é, para que serve, potencialidades e desafios**. Florianópolis, UFSC: UAB, 2020

OLIVEIRA, Luciano Amaral. **Coisas que todo professor de português precisa saber: a teoria na prática**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.