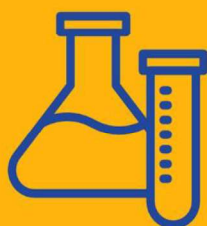




cartas
na **mão**®



Guia do jogo

Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

Ficha Catalográfica

Catalogação elaborada pelo Setor de Referência da Biblioteca Central UNIUBE

Cotrin, Chayene Arantes.
C826g Guia do jogo "Cartas na mão": 80 estratégias e metodologias ativas para educação /
Chayene Arantes Cotrin ; revisão técnica de Sandra Gonçalves Vilas Boas, Henrique
Campos Freitas. – [Uberlândia (MG)], [2025].
55 p. : il., color.

Este produto educacional foi elaborado a partir da dissertação "Da produção acadêmica à prática docente: a criação de um jogo de cartas a partir do mapeamento das metodologias ativas" e apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado Profissional em Formação Docente para a Educação Básica pela Universidade de Uberaba – UNIUBE, sob a orientação do Prof. Dr. Henrique Campos Freitas.

Contém material adicional disponível – cartas para imprimir.

ISBN: 978-65-01-84031-4.

1. Metodologia ativa. 2. Aprendizagem ativa. 3. Educação básica. I. Freitas, Henrique Campos. II. Vilas Boas, Sandra Gonçalves. III. Universidade de Uberaba. Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado Profissional em Formação Docente para a Educação Básica. III. Título.

CDD 370.71

Tatiane da Silva Viana – Bibliotecária – CRB-6/3171



Estrutura do guia

1. Contextualização	
• Sobre a autora	04
• O jogo como produto de pesquisa	05
• Conceitos-chave importantes	06
2. Apresentação do jogo "Cartas na Mão"	
• O que é o jogo?	11
• Para quem é o jogo?	12
• Componentes do jogo	13
• Apresentação cartas do jogo	14
• Como jogar? (Passo a passo)	15
• Como imprimir?	21
• Considerações finais	22
• Referências	23
• Ficha técnica	24
3. Arquivos para imprimir	
• Cartas para impressão	25



Sobre a autora



Chayene Arantes Cotrin é mestre em educação pela Universidade de Uberaba (UNIUBE), especialista em Gerenciamento de Projetos (Faculdade Pitágoras), possui MBA em Gestão e Planejamento Estratégico (Centro Universitário Internacional - UNINTER) e é graduada em Administração (UNIUBE). Atua como professora em cursos de pós-graduação desde 2014, tendo ministrado aulas na área de gestão, de planejamento e gestão de projetos em diferentes instituições como SENAC Minas, PUC Minas, Uniube, e como convidada na Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e Universidade Federal de Goiás (UFG). Especialista em gestão e planejamento, atuando como consultora, mentora, treinadora e facilitadora de trabalhos em grupo. Fundadora da Q3 Desenvolvimento Humano e Organizacional, onde desenvolveu mais de 200 projetos para 70 organizações com e sem fins lucrativos. Autora do livro digital **“Método Q3 e as 150 ferramentas de Gestão, Planejamento e Criatividade”** (2022), é idealizadora do **“Jogo dos 3Qs”** e do **“Método Q3” (Qual o problema? Qual a solução? Qual o resultado?)**. Atua, também, como gestora cultural, com relevante participação em movimentos e conselhos ligados à cultura e ao terceiro setor. Idealizadora e organizadora do Jogo **“Cartas na Mão: 80 Estratégias e Metodologias Ativas para Educação”**, produto da dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação pelo UNIUBE.



O jogo como produto de pesquisa



O presente guia compõe o produto educacional da dissertação de mestrado intitulada “Da produção acadêmica à prática docente: a criação de um jogo de cartas a partir do mapeamento das metodologias ativas”, vinculada ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação (PPGPE): Mestrado Profissional em Formação Docente para a Educação Básica, da Universidade de Uberaba (UNIUBE).

As cartas do jogo foram criadas a partir de uma revisão da literatura, que teve como *corpus* da pesquisa 41 dissertações e artigos acadêmicos, publicados entre 2019 e 2024, consultadas nas plataformas CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) e na BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações), possibilitando o mapeamento das 80 estratégias e metodologias ativas mais citadas e recomendadas pelos autores pesquisados.

O referencial teórico da pesquisa considerou as contribuições de diversos autores que abordam essa temática nesses estudos, tais como Almeida (2018), Aragão e Maranhão (2019), Moran (2012; 2015; 2019), Bacich e Moran (2015, 2018), Berbel (2011), Borges e Alencar (2014), Freire (1994), Huizinga (2000), Kishimoto (2011), Lopes e Silva (2020), Mattar (2017), Mota e Rosa (2018), Oliveira (2010), Valente; Almeida e Geraldini (2017), dentre outros estudiosos do tema, devidamente referenciados e citados na pesquisa completa disponível na plataforma da UNIUBE.



O que é aprendizagem e metodologia ativa?



“As metodologias ativas surgiram na década de 1980 como alternativa a uma tradição de aprendizagem passiva, onde a apresentação oral dos conteúdos, por parte do professor, se constituía como única estratégia didática. Contrariamente ao ensino tradicional, as **metodologias ativas procuram um ambiente de aprendizagem onde o aluno é estimulado a assumir uma postura ativa e responsável em seu processo de aprender, buscando a autonomia, a autorregulação e a aprendizagem significativa.** Estas metodologias envolvem métodos e técnicas que estimulam a interação aluno-professor, aluno-aluno e aluno-materiais/recursos didáticos e apostam, quase sempre, na aprendizagem em ambiente colaborativo, levando o aluno a responsabilizar-se pela construção do seu conhecimento.” Mota e Rosa (2018, p. 261-276)

“[...] a **aprendizagem ativa** ocorre quando o aluno interage com o assunto em estudo – **ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando** - sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor. Em ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como fonte única de informação e conhecimento.” (Barbosa; Moura, 2013, p. 55)

Nota: citações retiradas do capítulo “Referencial Teórico” da dissertação de mestrado da autora.



Por que estratégia?



A escolha do termo "estratégia", para qualificar o jogo, é a mais precisa, pois alinha-se diretamente com o ato de planejar, decidir e coordenar a prática pedagógica de forma intencional para atingir um objetivo de aprendizado.



O jogo simula a etapa de planejamento docente, estimulando os jogadores a colaborarem entre si, a pensarem além, "do que fazer", no "como" e "por que" de suas escolhas. Esse entendimento de estratégia está em consonância com o que é defendido por especialistas da área:



"A estratégia de ensino é o conjunto de ações que o professor organiza para que o aluno aprenda a aprender, ou seja, é a maneira como ele coordena os recursos didáticos, os métodos e as atividades para atingir os objetivos propostos." (Vasconcellos, 2006, p. 15).



"A ação pedagógica se organiza em três momentos: o planejamento, a realização e a avaliação. Nesse contexto, a escolha de estratégias implica em organizar o trabalho pedagógico com vistas a desenvolver habilidades e capacidades do estudante." (Cavalcante et al., 2017, p. 55).



O credo do aprendizado de Silberman

“O que eu ouço, eu esqueço;
o que eu ouço e vejo, eu me lembro;
o que eu ouço, vejo e pergunto ou discuto,
eu começo a compreender;
o que eu ouço, vejo, discuto e faço, eu aprendo,
desenvolvendo conhecimento e habilidade;
o que eu ensino para alguém, eu aprendo
com maestria.”

(Silberman, 1996)



Apresentação do jogo



Um jogo pedagógico

Kishimoto (2011, p. 103) aponta que o jogo pedagógico “integra o caráter lúdico com a intencionalidade educativa, de forma a permitir que a brincadeira se transforme em um meio de construção de conhecimento”.

A concepção desse jogo, Cartas na Mão, parte dessa ideia de que, ao articular ludicidade e intencionalidade pedagógica, o jogo constitui-se como uma **ponte entre o brincar e o aprender**, favorecendo a construção do conhecimento de maneira participativa e colaborativa.



Apresentação do jogo

O que é?

Cartas na Mão é um jogo que convida educadores a refletir e planejar soluções criativas para desafios comuns da sala de aula. Suas cartas reúnem diversos **desafios** que orientam a dinâmica do jogo e **80 estratégias** alinhadas aos princípios das **Metodologias Ativas**, como protagonismo, resolução de problemas, colaboração e autonomia.

Ao unir ludicidade e intencionalidade pedagógica, o jogo se transforma em **uma experiência que inspira inovação, colaboração em grupo e novas formas de ensinar e aprender.**



Colaboração como caminho para inovação e planejamento!



Apresentação do jogo

Para quem?

Este guia e o jogo foram desenvolvidos para educadores, professores e coordenadores pedagógicos, enfim, toda a comunidade escolar da Educação Básica. A aplicabilidade do jogo pode se dar em diferentes contextos:

- No planejamento pedagógico coletivo, em reuniões de professores ou encontros de formação continuada, como um recurso para repensar as estratégias pedagógicas.
- Planejamento pedagógico individual, quando o professor busca novas metodologias ou estratégias para definir o plano de aula.
- Em oficinas e cursos de capacitação docente, estimulando o contato com metodologias ativas e favorecendo a troca de experiências entre os participantes.
- Em ambientes de formação inicial de professores, como cursos de licenciatura, possibilitando que futuros professores possam explorar, de forma prática e lúdica, diferentes possibilidades metodológicas para sua futura atuação.



Apresentação do jogo

Componentes do jogo



02
CARTAS

Instruções de
como jogar



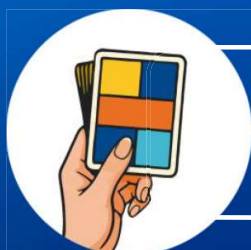
10
CARTAS

Desafios comuns da
educação que orientam
a dinâmica do jogo



80
CARTAS

Estratégias e metodologias
ativas com descrições
simples e acessíveis



92

CARTAS NO TOTAL



Cartas do jogo



Como jogar?



Objetivo do jogo

Selecionar, em grupo, as 5 estratégias e/ou metodologias mais adequadas para resolver o desafio de cada rodada.

Passo a passo

- 01 O grupo, formado por até 5 participantes, retira aleatoriamente um desafio do baralho.
- 02 Cada jogador retira 5 cartas de estratégias, faz a leitura individual e silenciosa, e escolhe a que considera mais adequada para o desafio.

cartas na **mão**



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

- 03 Na sua vez, o jogador apresenta a carta selecionada e justifica sua escolha para o grupo.
- 04 O grupo discute a proposta e decide se ela é adequada ou se o jogador deverá apresentar outra carta que tem na mão.
- 05 O processo se repete até que todos tenham se manifestado e o grupo chegue a um consenso sobre as 5 melhores estratégias para aquele desafio.
- 06 Para concluir a rodada, todos são convidados a compartilhar suas experiências pessoais ou exemplos relacionados às cartas escolhidas.
- 07 As cartas utilizadas retornam ao baralho e uma nova rodada se inicia, seja com outro desafio do jogo ou com um desafio real apresentado pelos participantes.

cartas na **mão**



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

cartas na **mão**



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

Como jogar?



Passo a passo:

1º O grupo, formado por até 5 participantes, retira aleatoriamente um desafio do baralho.

2º Cada jogador retira 5 cartas de estratégias/metodologias, faz a leitura individual e silenciosa, e escolhe a que considera mais adequada para o desafio.

3º Na sua vez, o jogador apresenta a carta selecionada e justifica sua escolha para o grupo.

4º O grupo discute a proposta e decide se ela é adequada ou se o jogador deverá apresentar outra carta que tem na mão.

5º O processo se repete até que todos tenham se manifestado e o grupo chegue a um consenso sobre as 5 melhores estratégias e metodologias para aquele desafio.

6º Para concluir a rodada, todos são convidados a compartilhar suas experiências pessoais ou exemplos relacionados às cartas escolhidas.

7º As cartas utilizadas retornam ao baralho e uma nova rodada se inicia, seja com outro desafio do jogo ou com um desafio real apresentado pelos participantes.



Desafios



01



Desafio

Os alunos demonstram pouco interesse nas aulas e têm dificuldade em manter a atenção. Você quer encontrar uma forma de tornar o ensino e aprendizado mais dinâmico, divertido e menos passivo.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

02



Desafio

Sua turma precisa aprender um conteúdo novo, mas parece desinteressada e sem motivação. Você quer transformar o assunto em uma atividade que envolva todos e desperte a curiosidade deles.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Exemplo de cartas



01



Desafio

Os alunos demonstram pouco interesse nas aulas e têm dificuldade em manter a atenção. Você quer encontrar uma forma de tornar o ensino e aprendizado mais dinâmico, divertido e menos passivo.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

02



Desafio

Sua turma precisa aprender um conteúdo novo, mas parece desinteressada e sem motivação. Você quer transformar o assunto em uma atividade que envolva todos e desperte a curiosidade deles.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

Estratégias e metodologias



Cada carta contém os seguintes elementos:

- **Título:** nome da estratégia ou metodologia ativa.
- **Definição:** explicação sucinta sobre o que é a carta.
- **Como funciona na prática:** descrição de etapas, papéis do aluno, do professor, e dinâmica, quando aplicável.
- **Tipo de avaliação:** recomendações de possíveis caminhos para avaliar a aprendizagem.
- **Linguagem:** simples, objetiva e didática.



Exemplo de cartas



Rotação por Estação

Os alunos passam por diferentes “estações” de aprendizagem dentro da sala, cada uma com atividades variadas sobre o mesmo conteúdo. As estações podem envolver leitura, experimentos, jogos, tecnologia ou atividades colaborativas. O professor planeja, orienta e apoia os alunos. A rotação favorece a aprendizagem ativa, o protagonismo e o engajamento. A avaliação pode ocorrer em cada estação ou ao final, considerando participação, qualidade da ajuda e desempenho nas tarefas.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin.



Fishbowl (Aquário)

Debate criativo que utiliza a ideia de um “aquário”. O professor propõe um tema e quatro alunos iniciam a discussão no círculo central, que conta com uma cadeira vaga. A plateia se posiciona ao redor. Quando alguém do círculo externo deseja contribuir, ocupa a cadeira livre e um debatedor cede lugar, garantindo o fluxo contínuo de troca e participação. A atividade encerra quando o tema for suficientemente debatido e avalia-se a colaboração.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin.

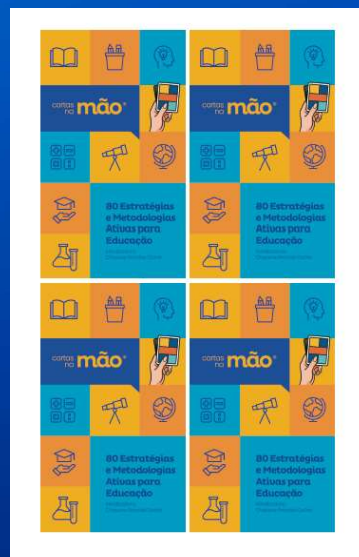
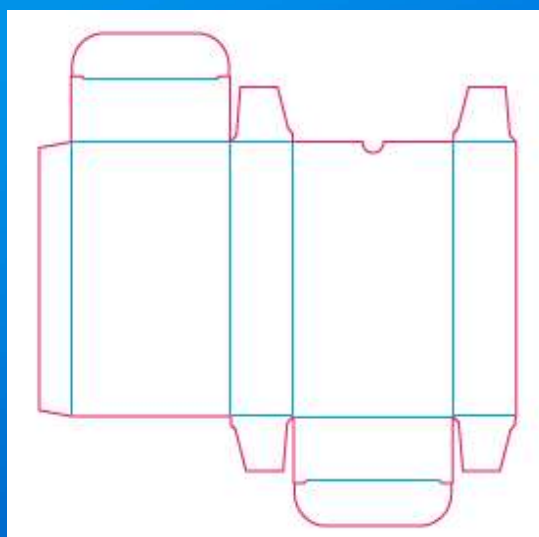
cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin.

Como imprimir?

Para imprimir o jogo, procure uma **"gráfica rápida – impressão digital"** e solicite, ao impressor, que imprima o arquivo no formato PDF, frente e verso, fazendo as combinações das cartas frente e verso conforme apresentado no guia. Para uma maior durabilidade, recomenda-se imprimir em folha A4 e plastificar, ou solicitar a gráfica a impressão em **papel couchê, com gramatura entre 150g e 200g e refilar individualmente as cartas.**



Considerações finais

O jogo tem um potencial de ser utilizado na formação de educadores e tem a intenção de ser acessível, para isso será **disponibilizado gratuitamente** em **formato digital** na **plataforma EduCapes**, permitindo que os próprios educadores, pedagogos e/ou gestores possam imprimir as cartas e utilizar o material em diferentes situações, sejam elas formativas ou não.

Com isso, espera-se que o produto educacional desenvolvido possa oferecer estratégias práticas e facilitar a aplicação das Metodologias Ativas na sala de aula pelos educadores, fortalecendo, assim, o processo de ensino e aprendizagem.



Referências

COTRIN, Chayene, Da produção acadêmica à prática docente: a criação de um jogo de cartas a partir do mapeamento das metodologias ativas, Dissertação de Mestrado, UNIUBE, 2025.

BARBOSA, Eduardo F.; MOURA, Dácio G. Trabalhando com Projetos – Planejamento e Gestão de Projetos Educacionais. Petrópolis: Vozes, 2013.

CAVALCANTI, A. et al. O uso de jogos como estratégia pedagógica no ensino de ciências. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA, 20., 2013, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: Sociedade Brasileira de Física, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação infantil. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MOTA, Ana Rita; WERNER DA ROSA, Cleci Teresinha. Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas. Revista Espaço Pedagógico, v. 25, n. 2, 2018.

SILBERMAN, Mel. Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject. Boston: Allyn and Bacon, 1996.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. Planejamento: projeto de ensino-aprendizagem e projeto político-pedagógico. São Paulo: Liberdade, 2006.



Ficha técnica

Produto Educacional vinculado ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação (PPGPE): Mestrado Profissional em Formação Docente para a Educação Básica, da Universidade de Uberaba (UNIUBE).

Idealização e produção de conteúdo:

Chayene Arantes Cotrin

Revisão Técnica:

Profa. Dra. Sandra Gonçalves Vilas-Boas

Prof. Dr. Henrique Campos Freitas

Orientação da pesquisa (Mestrado):

Prof. Dr. Henrique Campos Freitas

Banca avaliadora:

Prof. Dr. Bruno Pereira Garcês (membro titular externo - IFTM Campus Uberaba)

Profa. Dra. Sandra Gonçalves Vilas-Boas (membro titular interno - Uniube)

Design, identidade visual e criação de peças:

Agência York Digital (Uberlândia/MG)

Organização do Guia e layout: Pablo Mendonça



Arquivos para imprimir



		
cartas na mão ®		
		
	Como Jogar? Idealizadora: Chayene Arantes Cotrin	
		

		
cartas na mão ®		
		
	Como Jogar? Idealizadora: Chayene Arantes Cotrin	
		

		
cartas na mão ®		
		
	Como Jogar? Idealizadora: Chayene Arantes Cotrin	
		

		
cartas na mão ®		
		
	Como Jogar? Idealizadora: Chayene Arantes Cotrin	
		



Objetivo do jogo

Selecionar, em grupo, as 5 estratégias e/ou metodologias mais adequadas para resolver o desafio de cada rodada.

Passo a passo

- 01** O grupo, formado por até 5 participantes, retira aleatoriamente um desafio do baralho.
- 02** Cada jogador retira 5 cartas de estratégias, faz a leitura individual e silenciosa, e escolhe a que considera mais adequada para o desafio.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Objetivo do jogo

Selecionar, em grupo, as 5 estratégias e/ou metodologias mais adequadas para resolver o desafio de cada rodada.

Passo a passo

- 01** O grupo, formado por até 5 participantes, retira aleatoriamente um desafio do baralho.
- 02** Cada jogador retira 5 cartas de estratégias, faz a leitura individual e silenciosa, e escolhe a que considera mais adequada para o desafio.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Objetivo do jogo

Selecionar, em grupo, as 5 estratégias e/ou metodologias mais adequadas para resolver o desafio de cada rodada.

Passo a passo

- 01** O grupo, formado por até 5 participantes, retira aleatoriamente um desafio do baralho.
- 02** Cada jogador retira 5 cartas de estratégias, faz a leitura individual e silenciosa, e escolhe a que considera mais adequada para o desafio.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Objetivo do jogo

Selecionar, em grupo, as 5 estratégias e/ou metodologias mais adequadas para resolver o desafio de cada rodada.

Passo a passo

- 01** O grupo, formado por até 5 participantes, retira aleatoriamente um desafio do baralho.
- 02** Cada jogador retira 5 cartas de estratégias, faz a leitura individual e silenciosa, e escolhe a que considera mais adequada para o desafio.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

03 Na sua vez, o jogador apresenta a carta selecionada e justifica sua escolha para o grupo.

04 O grupo discute a proposta e decide se ela é adequada ou se o jogador deverá apresentar outra carta que tem na mão.

05 O processo se repete até que todos tenham se manifestado e o grupo chegue a um consenso sobre as 5 melhores estratégias para aquele desafio.

06 Para concluir a rodada, todos são convidados a compartilhar suas experiências pessoais ou exemplos relacionados às cartas escolhidas.

07 As cartas utilizadas retornam ao baralho e uma nova rodada se inicia, seja com outro desafio do jogo ou com um desafio real apresentado pelos participantes.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

03 Na sua vez, o jogador apresenta a carta selecionada e justifica sua escolha para o grupo.

04 O grupo discute a proposta e decide se ela é adequada ou se o jogador deverá apresentar outra carta que tem na mão.

05 O processo se repete até que todos tenham se manifestado e o grupo chegue a um consenso sobre as 5 melhores estratégias para aquele desafio.

06 Para concluir a rodada, todos são convidados a compartilhar suas experiências pessoais ou exemplos relacionados às cartas escolhidas.

07 As cartas utilizadas retornam ao baralho e uma nova rodada se inicia, seja com outro desafio do jogo ou com um desafio real apresentado pelos participantes.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

03 Na sua vez, o jogador apresenta a carta selecionada e justifica sua escolha para o grupo.

04 O grupo discute a proposta e decide se ela é adequada ou se o jogador deverá apresentar outra carta que tem na mão.

05 O processo se repete até que todos tenham se manifestado e o grupo chegue a um consenso sobre as 5 melhores estratégias para aquele desafio.

06 Para concluir a rodada, todos são convidados a compartilhar suas experiências pessoais ou exemplos relacionados às cartas escolhidas.

07 As cartas utilizadas retornam ao baralho e uma nova rodada se inicia, seja com outro desafio do jogo ou com um desafio real apresentado pelos participantes.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

03 Na sua vez, o jogador apresenta a carta selecionada e justifica sua escolha para o grupo.

04 O grupo discute a proposta e decide se ela é adequada ou se o jogador deverá apresentar outra carta que tem na mão.

05 O processo se repete até que todos tenham se manifestado e o grupo chegue a um consenso sobre as 5 melhores estratégias para aquele desafio.

06 Para concluir a rodada, todos são convidados a compartilhar suas experiências pessoais ou exemplos relacionados às cartas escolhidas.

07 As cartas utilizadas retornam ao baralho e uma nova rodada se inicia, seja com outro desafio do jogo ou com um desafio real apresentado pelos participantes.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

		
cartas na mão ®		
		
	Desafios Idealizadora: Chayene Arantes Cotrin	
		

		
cartas na mão ®		
		
	Desafios Idealizadora: Chayene Arantes Cotrin	
		

		
cartas na mão ®		
		
	Desafios Idealizadora: Chayene Arantes Cotrin	
		

		
cartas na mão ®		
		
	Desafios Idealizadora: Chayene Arantes Cotrin	
		

01



Desafio

Os alunos demonstram pouco interesse nas aulas e têm dificuldade em manter a atenção. Você quer encontrar uma forma de tornar o ensino e aprendizado mais dinâmico, divertido e menos passivo.

cartas
na **mão**®

Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

02



Desafio

Sua turma precisa aprender um conteúdo novo, mas parece desinteressada e sem motivação. Você quer transformar o assunto em uma atividade que envolva todos e desperte a curiosidade deles.

cartas
na **mão**®

Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

03



Desafio

Você está ensinando um conceito teórico, mas os alunos têm dificuldade em relacioná-lo com a realidade. Você precisa encontrar uma forma de conectar a teoria à prática, para que o conteúdo faça sentido e se torne mais relevante para eles.

cartas
na **mão**®

Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

04



Desafio

Alguns alunos sempre se destacam e participam mais, enquanto outros são mais tímidos e dificilmente se manifestam, mesmo tendo boas ideias. Você quer uma forma de garantir que todas as vozes sejam ouvidas, valorizadas e que todos se sintam parte da construção do saber.

cartas
na **mão**®

Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

05



Desafio

Sua sala de aula é composta por alunos com diferentes níveis de conhecimento e ritmos de aprendizagem. Você quer criar uma atividade em grupo em que todos se sintam desafiados e, ao mesmo tempo, confortáveis para aprender e ajudar os colegas, realizando um trabalho colaborativo.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

06



Desafio

Em uma atividade em grupo, os alunos têm dificuldade em trabalhar juntos. Há conflitos, falta de comunicação e, muitas vezes, o resultado final não é o que você esperava. Você quer encontrar uma forma de fortalecer a colaboração e a coesão da turma.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

07



Desafio

Você quer introduzir um tema complexo, mas sabe que a turma não tem nenhum conhecimento prévio ou demonstra pouco interesse. Você precisa de uma estratégia que ajude os alunos a construir o conhecimento de forma gradual e colaborativa.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

08



Desafio

Você pede para os alunos lerem um texto e, na aula seguinte, a maioria não compreendeu o conteúdo ou não fez a leitura prévia, como sugerido. Eles não demonstram interesse na leitura e têm dificuldade em interpretar e analisar criticamente o que leram.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

09



Desafio

Você quer uma forma de avaliar seus alunos que vá além de testes tradicionais. O objetivo é mensurar não apenas o resultado final, mas o processo de aprendizagem, o desenvolvimento de habilidades e a aplicação prática do conhecimento.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin.

10



Desafio

Você precisa incentivar a criatividade e a capacidade de expressão da turma, mas a maioria dos alunos tem dificuldade em começar a escrever ou a ter ideias para desenvolver um projeto.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin.





Análise dos Fatores/Ideias (ATF/I)

Estimula a análise crítica e completa de um problema ou situação fictícia. Os alunos listam todos os fatores relacionados, considerando variáveis internas e externas, positivas e negativas. O professor orienta a organização das ideias em tópicos ou quadros visuais, garantindo que nada relevante seja omitido. A prática desenvolve pensamento sistêmico, amplia a visão sobre o tema e favorece decisões mais fundamentadas. Avalia-se a clareza da análise e a participação dos alunos.



Aprendizado na Educação à Distância (EaD)

Ocorre fora do ambiente presencial, utilizando plataformas digitais para mediar o aprendizado. Os alunos estudam de forma autônoma, acessam conteúdos e aulas gravadas, participam de fóruns e realizam atividades online. O professor planeja, orienta, promove interações e monitora o progresso, oferecendo feedbacks constantes. A avaliação ocorre por meio de atividades e provas digitais, considerando o engajamento e a aprendizagem efetiva dos alunos.



Aprendizagem Baseada em Descoberta

Favorece o aprendizado por exploração e experimentação. Os alunos interagem com materiais, levantam hipóteses, testam ideias, descobrem conceitos e avançam do simples ao complexo, conectando novas e antigas compreensões. O professor oferece suporte pontual, garantindo que os desafios estimulem autonomia, curiosidade e reflexão. A avaliação foca na capacidade de investigar e na autonomia do aluno na construção e aplicação do próprio conhecimento.



Aprendizagem Baseada em Jogos (Game Based Learning)

Utiliza jogos com objetivos pedagógicos definidos. Os alunos aprendem jogando de forma lúdica e iterativa, aplicando conhecimentos e resolvendo desafios em contextos simulados. O jogo pode ser analógico ou digital, escolhido ou criado pelo professor e/ou pelos estudantes, desde que favoreça a construção do conhecimento. O professor media a atividade e propõe reflexões. Avalia-se a participação, aplicação dos conteúdos e o percurso de aprendizagem nas ações do jogo.





05 Aprendizagem Baseada em Narrativas

Baseada em histórias e narrativas, que pode incluir o uso de ferramentas digitais para ampliar o alcance da aprendizagem. Os alunos assumem papéis, exploram conceitos e refletem sobre situações que conectam o conteúdo à realidade. O professor cria contextos, orienta a construção da narrativa e estimula a discussão crítica. A avaliação considera o envolvimento, a compreensão dos conceitos e a capacidade de interpretar e aplicar o conhecimento.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



06 Aprendizagem Baseada em Problema

Promove aprendizagem colaborativa por meio da resolução de problemas reais ou simulados, desenvolvendo competências. Em grupo, os alunos analisam o caso, levantam questões, definem objetivos, pesquisam, formulam e apresentam soluções, refletindo sobre o processo. O professor facilita, estimula autonomia e pensamento crítico, integrando teoria e prática. A avaliação considera a qualidade da solução, o processo de pesquisa e a participação colaborativa.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



07 Aprendizagem Baseada em Projetos

Os alunos desenvolvem projetos reais e significativos para investigar e responder a uma questão, problema ou desafio por períodos curtos (semanas) ou prolongados (semestre/ano). Em equipe, planejam soluções, pesquisam, utilizam saberes interdisciplinares, decidem e criam produtos, apresentações ou eventos. O professor atua como facilitador, promovendo reflexões, cooperação e conectando teoria à prática real. A avaliação ocorre durante o processo e na entrega final.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



08 Aprendizagem Baseada em Equipe/Times

A aprendizagem é favorecida pela interação em grupo e desenvolvida em etapas. Os alunos acessam um conteúdo específico, uma avaliação e fazem um estudo individual. Depois, grupos pequenos se reúnem e discutem as questões até chegar a um consenso, compartilhando as respostas com todos. O professor acompanha, intervém, incorpora contribuições e aprofunda pontos relevantes, conectando à realidade dos alunos. A avaliação considera desempenho individual e em grupo.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Aprendizagem Baseada em Cognição Histórica

Desenvolve a compreensão do presente com base na análise crítica do passado. Prioriza a construção do conhecimento histórico por meio da interpretação e contextualização de fontes. O professor propõe situações-problema e promove reflexões sobre continuidades e rupturas. Os alunos adotam postura investigativa, formulando hipóteses e argumentando com base em fontes. Avalia-se a análise crítica, a argumentação e a participação nas atividades.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Aprendizagem Baseada na Investigação

Favorece o aprendizado pela investigação individual e em grupo. Orientados pelo professor, os alunos investigam um tema ou problema, aplicam métodos indutivos e dedutivos, pesquisam, avaliam pontos de vista, aprendem pela descoberta e caminham do simples ao complexo até a conclusão. O professor acompanha, estimula o pensamento crítico, ajuda a superar obstáculos e estimula o aprendizado autônomo. A avaliação foca na profundidade e na qualidade das descobertas.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Aprendizagem em Espiral

Os alunos estudam um tema por etapas de complexidade. Cada ciclo revisita conceitos anteriores, acrescentando novos elementos. O professor organiza as atividades em sequência, promovendo revisões periódicas e aprofundamento progressivo. A cada etapa, os alunos registram no quadro sua compreensão do tema, construindo conhecimento de forma visível e colaborativa, expandindo o aprendizado a cada ciclo. Avalia-se a capacidade de fazer conexões e aprofundar a compreensão.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Aprendizagem entre Pares

Promove a aprendizagem por interação e colaboração entre alunos, por meio de discussões, explicações ou tutoria entre pares. Estudantes se apoiam para compreender conceitos e resolver problemas, compartilhando e reformulando ideias. Esse diálogo instrui quem explica e quem escuta, incentivando a construção do conhecimento. O professor facilita o ambiente colaborativo, estimula a responsabilidade mútua e avalia a participação, a qualidade da ajuda e o domínio do conteúdo dos alunos.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

13



Aprendizagem Linguística Ativa

Voltada ao ensino da gramática e da estrutura da oração, partindo dos conhecimentos prévios dos alunos. O professor propõe atividades com materiais concretos, como cartões com termos da oração, frases desmontadas, mapas gramaticais ou jogos de percurso. Os alunos manipulam, reorganizam e experimentam estruturas linguísticas, enquanto a mediação docente orienta a descoberta. O professor avalia o raciocínio, a clareza das produções e o domínio dos conceitos gramaticais.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

14



Aprendizagem por Indagação

Estimula a aprendizagem por meio da problematização de temas do cotidiano, incentivando os estudantes a formular perguntas e buscar respostas. Valoriza o protagonismo, a autonomia e o pensamento crítico, reconhecendo os conhecimentos prévios dos alunos e a liberdade para expressar ideias. O professor media o processo, promovendo reflexão e aprofundamento. Avalia-se a qualidade das indagações, o envolvimento investigativo e o desenvolvimento do pensamento crítico.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

15



Árvore de Problemas

Os alunos organizam problemas complexos em uma árvore de causas e efeitos. Eles definem o problema central e, com apoio do professor, identificam causas e consequências, organizando-as em um diagrama ramificado. O método mapeia a causa-raiz (raízes da árvore), o problema central (tronco) e os efeitos (galhos e folhas), representando visualmente as relações. Avalia-se a lógica das conexões e a participação dos alunos na construção do diagrama.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

16

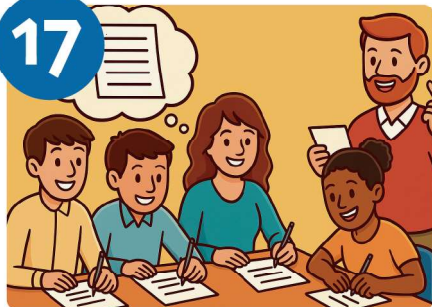


Aula expositiva dialogada

O professor apresenta um tema relevante, conectando-o a situações concretas do dia a dia dos alunos. A aula é guiada pela interação dos alunos, que são incentivados a participar com perguntas e comentários. Essa troca de ideias é a base para a construção coletiva do conhecimento e para o desenvolvimento do pensamento crítico. A avaliação considera o engajamento, a compreensão dos conteúdos e a qualidade das contribuições dos estudantes.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

17



Brainwriting

O professor organiza pequenos grupos e lança um desafio para geração de ideias de forma colaborativa. Cada aluno, individualmente e em silêncio, registra suas ideias em uma folha (sugere-se 5 ideias em 5 minutos). As folhas circulam no grupo, onde os colegas adicionam ou complementam novas propostas. O ciclo continua até a folha retornar ao autor. Por fim, o grupo seleciona as ideias mais relevantes. Avalia-se a consistência e qualidade das propostas apresentadas.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

18



Ciclo da Aprendizagem Experiencial

Estruturado em quatro fases: vivência concreta, reflexão, construção conceitual e aplicação prática. O professor propõe experiências reais, como experimentos, simulações ou desafios, conduz a análise crítica dos resultados, media a relação com conceitos e incentiva novas aplicações. Os alunos aprendem fazendo, pensando e refazendo. Avalia-se a capacidade de refletir, transferir o conhecimento e agir de forma criativa diante de novas situações.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

19



Corrida Intelectual Gamificada

Uma competição educativa que estimula a colaboração. O professor define regras e propõe uma série de desafios ou missões, garantindo participação ativa de todos. Os alunos, em grupos, correm contra o tempo para resolver tarefas ou responder questões. A pontuação é acompanhada em um placar visível. Ao final, o professor corrige e pontua cada desafio; a equipe com maior pontuação vence. Avalia-se o desempenho das equipes e a colaboração entre os membros.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

20



Cultura Maker

Incentiva o fazer para aprender. Os alunos constroem, experimentam e aprimoram soluções a partir de problemas reais, usando materiais diversos como papel, madeira, sucata, robótica ou softwares. O processo envolve planejamento, criação e compartilhamento. Estimula autonomia, criatividade e colaboração. O professor organiza os recursos, orienta e conduz as ações. A avaliação considera a participação, o processo criativo e a transformação de ideias em projetos concretos.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

21



Curadoria de Conteúdo

Envolve selecionar e organizar conteúdos educativos para enriquecer o processo de aprendizagem. O professor atua como curador, apresentando materiais como artigos, livros, vídeos, podcasts e infográficos, que facilitam o acesso e o estudo dos alunos. A curadoria estimula autonomia e pensamento crítico, envolvendo os estudantes na sugestão e escolha dos conteúdos. Avalia-se o engajamento, a participação na curadoria e a análise crítica dos recursos selecionados.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

22



Debate Inteligente

Para desenvolver a argumentação e o pensamento crítico, o debate inteligente é conduzido em quatro etapas: pesquisa inicial, elaboração de argumentos, discussão em duplas ou grupos e apresentação final. Nelas, os alunos pesquisam, organizam evidências e defendem suas ideias de forma colaborativa. O professor define regras, garante participação e equidade de fala. Avalia-se a qualidade dos argumentos, postura no debate e capacidade de considerar diferentes pontos de vista.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

23



Design Thinking

A identificação e a solução de problemas são conduzidas em cinco fases: os alunos observam e compreendem o problema (empatia), identificam o desafio (definição), criam alternativas (ideação), constroem protótipos (prototipagem) e experimentam soluções (teste). A dinâmica estimula a criatividade e o trabalho em equipe. O professor propõe desafios, orienta as etapas e estimula reflexão. A avaliação considera participação, originalidade e aplicabilidade das soluções.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

24



Diagrama dos Cinco Porquês

Aprofunda o entendimento de problemas por meio de perguntas. Os alunos identificam um problema e, com mediação do professor, perguntam "por quê?" até cinco vezes, de forma iterativa, para chegar à causa raiz. O processo é representado em um diagrama. A prática evita respostas superficiais e promove análise profunda de causas e efeitos. Avalia-se a precisão das causas identificadas e o envolvimento do grupo no processo investigativo.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

25



Disputa Argumentativa com Flashcard

Aprofunda um tema por meio de debate argumentativo. O professor prepara flashcards com afirmações polêmicas de um tema específico. Em duplas, os alunos sorteiam os cards e defendem sua posição, usando argumentos e fatos para contrapor o argumento anterior. A disputa inclui réplica e troca de papéis. A turma elege a dupla que apresentou o argumento mais convincente. Avalia-se a capacidade de persuasão e clareza na defesa das ideias.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

26



Dramatização (role-play)

Os alunos assumem papéis em situações simuladas ou inspiradas em contextos reais, representando personagens ou pontos de vista. A dramatização permite explorar conteúdos de forma vivencial, favorecendo o desenvolvimento de empatia, comunicação e pensamento crítico. O professor propõe o cenário, orienta os papéis e conduz a reflexão ao final. A avaliação considera a coerência da representação e a aprendizagem envolvida, sem foco na performance artística.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

27



Ensino com Pesquisa

Estimula o aluno a investigar, questionar e construir conhecimento com autonomia. Parte de uma pergunta instigante, formulada pelo aluno ou sugerida pelo professor. O estudante seleciona fontes, analisa dados e compartilha suas conclusões, enquanto o professor orienta o percurso investigativo, oferecendo recursos e mediando as reflexões. A avaliação considera a qualidade das perguntas, a argumentação e todo o processo de construção do conhecimento.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

28



Ensino Híbrido

O aprendizado se torna mais flexível ao combinar momentos presenciais e remotos. Os alunos alternam entre estudo autônomo e dinâmicas presenciais que aprofundam o conteúdo. Quando bem estruturado, pode incorporar metodologias ativas, como sala de aula invertida, aprendizado baseado em projetos/problemas, gamificação e rotação por estações, estimulando o protagonismo do aluno. O professor atua no planejamento, orientação e acompanhamento das atividades. A avaliação considera o engajamento e a aprendizagem nos dois ambientes.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Ensino Sob Medida

Articula trabalho extraclasse e prática em sala de aula, por meio de tarefas de leitura e atividades que antecipam dúvidas. O professor usa essas informações para planejar aulas focadas nas dificuldades dos alunos, reduzindo o tempo de exposição. O foco está na interação antecipada entre aluno e professor e na retroalimentação constante, promovendo aprendizagem colaborativa, protagonismo e desenvolvimento contínuo. Avalia-se participação, esforço e evolução no entendimento.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Ensino Virtual Enriquecido

Modelo de ensino híbrido que potencializa o ensino online com recursos multimídia, interatividade e colaboração, tornando a aprendizagem virtual mais dinâmica e centrada no aluno. O professor utiliza vídeos, quizzes, fóruns, debates online, exercícios interativos, projetos em grupo e simulações. Os alunos participam ativamente, interagem, colaboram e aplicam o conteúdo. Avalia-se a participação individual, as interações em grupo e o desempenho nas tarefas digitais.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Estudo de Caso

Os alunos analisam situação real ou fictícia, buscando compreender problemas, levantar hipóteses, propor soluções ou fazer reflexões. O aluno confronta a realidade e busca soluções fundamentadas, sem respostas certas ou soluções únicas. O professor apresenta o caso, media discussões e orienta a investigação. A avaliação considera se as soluções são exequíveis e baseadas no conteúdo teórico apresentado.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Estudo de Texto

Baseado na leitura, interpretação e análise de textos diversos, que podem ser literários, científicos, jornalísticos ou didáticos. Favorece a aprendizagem ativa ao estimular o posicionamento crítico, a argumentação e a construção de sentidos. O professor orienta a leitura, propõe questões, instiga o debate e conduz a sistematização das ideias. A avaliação considera a participação individual, a interpretação do conteúdo e a articulação dos saberes construídos.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

33



Estudo Dirigido

Para aprofundar um tema, o estudo guia o aluno a investigar e a construir o próprio conhecimento com autonomia. Utiliza-se um roteiro com perguntas e leituras para orientar o estudo individual ou em grupo. Os alunos são estimulados a refletir, pesquisar e construir conhecimento. O professor orienta e acompanha o processo, promovendo troca de ideias e esclarecimento de dúvidas. Avalia-se a participação, a qualidade das respostas e a aplicação do conhecimento.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

34



Estudo do Meio

Para conectar a teoria com a prática, a aprendizagem se expande para ambientes externos à sala de aula. A atividade pode envolver visitas a museus, praças, parques, empresas ou comunidades. O professor estimula aprendizagem ativa, pensamento crítico e vínculo com a realidade local, promovendo a construção coletiva do conhecimento. Avalia-se individualmente ou em grupo, por meio de relatórios, registros visuais e participação em discussões sobre as descobertas.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

35



Exposição Dialogada

Combina exposição e diálogo. O professor apresenta conteúdos de forma organizada e interativa, promovendo perguntas, debates e reflexões. A intenção é que os alunos se envolvam na discussão, formulem perguntas e construam o entendimento de forma coletiva. Avalia-se a qualidade das contribuições, envolvimento no diálogo e a capacidade de relacionar conceitos apresentados com experiências prévias.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

36



Fishbowl (Aquário)

Debate criativo que utiliza a ideia de um "aquário". O professor propõe um tema e quatro alunos iniciam a discussão no círculo central, que conta com uma cadeira vaga. A plateia se posiciona ao redor. Quando alguém do círculo externo deseja contribuir, ocupa a cadeira livre e um debatedor cede lugar, garantindo o fluxo contínuo de troca e participação. A atividade encerra quando o tema for suficientemente debatido e avalia-se a colaboração.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Fórum

Organiza debates entre estudantes, presenciais ou virtuais, sobre temas previamente definidos. Os alunos apresentam ideias, comentam e refletem sobre os pontos de vista dos colegas. O professor acompanha o debate, orienta a discussão e estimula a reflexão crítica. A atividade promove autonomia e colaboração. Avalia-se participação, clareza e profundidade dos argumentos, interação com colegas e capacidade de integrar diferentes perspectivas.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Gamificação

Combina elementos lúdicos à aprendizagem, utilizando pontos, rankings, desafios e contextos simbólicos inspirados em jogos para tornar o processo mais dinâmico e envolvente. O professor organiza o conteúdo como uma missão com etapas e metas progressivas, define os critérios de pontuação e acompanha o progresso. A participação é incentivada por recompensas simbólicas e feedbacks imediatos. Avalia-se o desempenho nos desafios e a participação ao longo das etapas.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Geek

Propõe transformar a resolução de exercícios em desafio competitivo. Os alunos, em grupos, respondem a uma lista de questões abertas e fechadas dentro de um tempo cronometrado. O professor fornece o gabarito para autocorreção e, em seguida, a turma discute as respostas para esclarecer dúvidas e aprofundar o entendimento. Avalia-se a quantidade de respostas corretas e a precisão das correções feitas pelos estudantes.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Giro Colaborativo

Promove a troca dinâmica de ideias e o trabalho em equipe. Os alunos, em pequenos grupos, iniciam um trabalho para resolver um problema ou questão. Após um tempo, alguns integrantes de cada grupo rotacionam para novas mesas, levando o progresso e as ideias iniciais. O professor organiza as fases do giro e apoia na sistematização final das ideias. Avalia-se o envolvimento participativo e a qualidade das soluções propostas.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

41



Grupo de Verbalização e de Observação (GVGO)

Os alunos se organizam em grupos para verbalizar ideias, observações e dúvidas sobre um tema ou atividade. Enquanto uns verbalizam, outros observam, registram e refletem, promovendo o diálogo e a construção coletiva do conhecimento. Pode ser aliado a debates, estudos de caso ou resolução de problemas. O professor orienta a dinâmica e incentiva a participação. A avaliação considera a clareza, o engajamento e a qualidade das contribuições.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

42



Histórias em Quadrinhos

Os alunos criam histórias em quadrinhos (HQs) sobre um tema ou conteúdo específico, utilizando desenhos e roteiros visuais para expressar o conhecimento. A atividade estimula a criatividade, a síntese de informações e a reflexão. O professor atua como mediador, orientando a criação do roteiro e apoiando na elaboração dos desenhos. A avaliação, individual ou em grupo, considera a clareza da história, o uso correto dos conceitos e a coerência da narrativa.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

43



Instrução entre Pares (Peer Instruction)

O professor apresenta perguntas conceituais para que os alunos respondam individualmente. Quando surgem dúvidas ou respostas divergentes, eles discutem em pares para compartilhar ideias e corrigir conceitos. Após a troca, respondem novamente. O professor finaliza explicando e consolidando o conteúdo. A prática estimula diálogo, argumentação e entendimento coletivo. Avalia-se participação, qualidade das argumentações e melhoria nas respostas.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

44



Jogo Pedagógico: Verdadeiro, Falso ou Discussão

Transforma a aula em uma dinâmica interativa. Os alunos recebem cartas com afirmações do professor sobre um tema e, em grupo, escolhem se são Verdadeiras, Falsas ou de Discussão, organizando a resposta em envelopes correspondentes. A opção Discussão é usada quando não há consenso. Ao final, o professor corrige as questões, conduz debate, e relaciona os conceitos à disciplina. A avaliação considera a pontuação do grupo e coesão na defesa dos argumentos.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

45



Jogo de Cartas

Utiliza cartas para a construção coletiva do conhecimento. O professor pode adaptar ou criar um jogo original, incluindo citações, questões ou trechos de livros e artigos em cada carta. Os alunos sorteiam uma carta, leem, respondem ou explicam o conteúdo para os colegas, que oferecem feedback e compartilham seus saberes.

A prática promove diálogo e apropriação colaborativa do conhecimento. Avalia-se a qualidade da contribuição e a coesão do grupo.

cartas
na **mão**®

Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

46



Júri Simulado

Simula-se um tribunal, com juiz, advogados, réus, testemunhas e jurados. Os alunos assumem papéis e preparam argumentos para defender um ponto de vista ou personagem. O professor em conjunto com os alunos, propõe o contexto, organiza o cenário, orienta os papéis e dirige a simulação. Avalia-se a qualidade dos argumentos, a organização da apresentação e a capacidade dos alunos de pensar criticamente e solucionar o problema.

cartas
na **mão**®

Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

47



Laboratório Rotacional

Modelo de ensino híbrido em que os alunos alternam entre o laboratório de informática e a sala de aula, seguindo tarefas definidas ou orientações do professor. No laboratório, aprofundam pesquisas, treinam e realizam atividades online, enquanto o professor conduz a aula de forma estruturada. A abordagem favorece autonomia, investigação e aplicação prática do conhecimento. Avalia-se participação, desempenho nas atividades e colaboração em equipe.

cartas
na **mão**®

Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

48



Lousa Interativa

Transforma a lousa tradicional em espaço interativo, permitindo o uso de vídeos, imagens, textos e softwares educativos. Professores e alunos podem escrever, desenhar e interagir com conteúdos digitais. Facilita a exposição de conteúdos complexos e a realização de atividades práticas, promovendo aulas dinâmicas, colaborativas e interativas. O professor planeja e conduz a aula, estimula a cooperação e avalia a participação e a aprendizagem efetiva dos estudantes.

cartas
na **mão**®

Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

49



Mapa Conceitual

Estimula os alunos a organizar ideias em estruturas visuais, conectando conceitos por relações lógicas. Pode ser usado após a leitura de textos, aulas expositivas ou pesquisas, auxiliando na compreensão ou no aprofundamento dos conteúdos. Ao construir os mapas, os alunos desenvolvem pensamento crítico e sistematizam o conhecimento. O professor orienta a atividade e avalia a organização, a lógica e a participação, individual ou em grupo.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

50



Mapa Mental

Estimula ideias e conceitos por meio de uma abordagem não linear de encadeamento de informações. Os alunos constroem mapas mentais a partir de uma ideia central, conectando conceitos com setas, palavras-chave e ilustrações. Pode ser usada para explorar novos temas, memorizar, revisar ou simplificar conteúdos, ou planejar produções textuais. O professor propõe o tema, orienta e avalia a clareza, originalidade e pertinência das conexões.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

51



Método do Caso

Os alunos se organizam em grupos para verbalizar ideias, observações e dúvidas sobre um tema ou atividade. Enquanto uns verbalizam, outros observam, registram e refletem, promovendo o diálogo e a construção coletiva do conhecimento. Pode ser aliado a debates, estudos de caso ou resolução de problemas. O professor orienta a dinâmica e incentiva a participação. A avaliação considera a clareza, o engajamento e a qualidade das contribuições.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

52



Método Trezentos

Transforma a avaliação em oportunidade de cooperação. O professor aplica prova inicial e, a partir das notas, forma grupos, mesclando desempenhos altos e baixos. Os de maior nota atuam como ajudantes e os de menor nota, como ajudados. Durante o processo, o professor define metas individuais e coletivas para a equipe. Uma segunda avaliação mede o progresso dos ajudados e reconhece o esforço dos ajudantes no desempenho coletivo.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

53



Metodologia da problematização com o Arco de Maguerez

Estimula o olhar crítico sobre a realidade. A partir da observação, os alunos identificam problemas, estudam teorias relacionadas, investigam causas, formulam hipóteses e aplicam soluções. Esse processo em formato de arco representa o ciclo de aprendizagem. O professor atua como mediador, valorizando conhecimentos prévios e incentivando autonomia e reflexão crítica. Avalia-se a clareza do problema, a pertinência das hipóteses e a aplicação prática das soluções.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

54



Modelo À La Carte

Modelo de ensino híbrido que permite ao estudante escolher disciplinas totalmente online, complementando aulas presenciais. Os alunos organizam seus estudos com orientação do professor e tutor virtual, podendo realizar atividades dentro ou fora da escola. Esse modelo promove autonomia, personalização do aprendizado e aprofundamento em temas de interesse, com acompanhamento do tutor, sempre que necessário. A avaliação combina desempenho em atividades online e participação em sala de aula.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

55



Modelo Flex

Modelo de ensino híbrido que permite o estudo individualizado e em ambiente virtual. Com o apoio de tutores, o aluno gerencia seu próprio percurso de aprendizagem, acessando os conteúdos no tempo e formato que preferir. A avaliação considera a capacidade do estudante de ser o protagonista de seu aprendizado e de alcançar os objetivos definidos para o seu percurso, comprovando assim a sua autonomia.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

56



Oficina

Com o foco no "aprender fazendo", os alunos realizam atividades para aplicar os conhecimentos de determinado conteúdo. O professor desenvolve o tema, organiza os grupos e propõe a tarefa. Os estudantes colaboram, exploram e vivenciam situações como montar experimentos, criar textos, apresentações, protótipos, projetos criativos ou dramatizações. A avaliação considera a participação, a aplicação dos conceitos, a apresentação dos resultados e a discussão coletiva.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Olimpíadas Científicas

Os alunos participam de atividades teóricas e práticas, individuais ou em equipe, para resolver desafios nas áreas de ciências exatas e naturais. As etapas envolvem estudo, pesquisa, aplicação do conhecimento e apresentação de projetos para competição. Os alunos recebem apoio do professor, que orienta e estimula a troca de conhecimentos. A avaliação considera o conhecimento aplicado, o trabalho em equipe e o aprendizado ao longo do processo.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Painel

A atividade permite organizar e expor informações, ideias ou trabalhos em grupo por meio de um painel visual. Pode ser usado para apresentar resultados de pesquisas, organizar conteúdos ou promover debates e reflexões. Estimula a colaboração, a criatividade e a capacidade de síntese do conhecimento. O professor orienta todo o processo, incentiva a participação e avalia a qualidade do conteúdo, a apresentação e o envolvimento dos alunos.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Pesquisa de Campo

Propõe levar os alunos ao contato direto com o contexto estudado, em comunidades, empresas, ambientes naturais ou institucionais. Os estudantes observam, coletam dados por entrevistas, questionários, fotos ou realizam experimentos in loco. O professor orienta os objetivos da pesquisa, sugere métodos de coleta e estimula a análise crítica. Avalia-se o planejamento da pesquisa, a coerência na análise dos dados e a capacidade de interpretação e apresentação das conclusões.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Phillips 66

Favorece o engajamento e a construção coletiva do conhecimento. A turma se organiza em grupos de seis integrantes com seis minutos para gerar questionamentos sobre o tema proposto e mais seis minutos para socializá-los. Essa prática estimula a escuta, a argumentação e a reflexão. O professor conduz a dinâmica, auxilia na formulação de perguntas e avalia a participação, a colaboração do grupo e a relevância dos questionamentos produzidos.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

61



Portfólio

Propõe o registro sistemático das produções e reflexões dos alunos ao longo do processo de aprendizagem, podendo ser realizado em cadernos, pastas ou plataformas digitais. O professor orienta o que deve ser incluído, estimula reflexões sobre o aprendizado e oferece feedback contínuo. O portfólio permite acompanhar o progresso individual, promover a autoavaliação e identificar dificuldades. A avaliação considera a diversidade, qualidade e profundidade das reflexões.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

62



Processo do Incidente

Promove investigação ativa de um incidente, sendo uma variação do Estudo de Caso. Os alunos recebem informações limitadas ou uma narrativa incompleta do professor. Em grupo, investigam, elaboram perguntas e reúnem evidências para identificar o problema. Depois, analisam dados, debatem alternativas e propõem soluções. O professor atua como facilitador no processo de aprendizagem e avalia a qualidade da investigação, a coerência da análise e a pertinência das soluções.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

63



Produção de Podcast

Integra pesquisa, roteiro e comunicação oral. Em grupos, os alunos estudam um tema, elaboram roteiros, gravam e editam episódios, entrevistas, narrativas ou debates, compartilhando-os em plataformas digitais. O professor orienta o processo e conecta ao conteúdo da disciplina, podendo ser utilizado em Sala de Aula Invertida, promovendo protagonismo. Avalia-se o conteúdo, a colaboração do grupo e a capacidade de relacionar conceitos ao cotidiano.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

64



Produção de Vídeos 66

Propõe a inversão dos papéis em sala de aula, colocando os alunos como criadores de conteúdo. Em grupo, eles atuam como pesquisadores e roteiristas ao transformarem um tema em um produto audiovisual, enquanto o professor orienta do conceito à edição final. A atividade estimula a capacidade de síntese, comunicação e colaboração, podendo integrar-se à Sala de Aula Invertida. A avaliação considera domínio do conteúdo, organização do roteiro e originalidade da produção.

cartas
na **mão**®



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Quebra-cabeça

Favorece a aprendizagem cooperativa. O professor divide o conteúdo em segmentos e atribui uma parte a cada aluno. Após o estudo individual, os estudantes se reúnem para compartilhar e discutir suas partes e, como peças de um quebra-cabeça, integram os conhecimentos, tornando-se responsáveis pela aprendizagem coletiva. A prática desenvolve habilidades de comunicação e colaboração, e a avaliação considera tanto o domínio individual quanto a contribuição ao grupo.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Recordatório

Estimula a recuperação ativa e a reflexão sobre o aprendizado. O professor lança um tópico e os alunos, individualmente, escrevem tudo o que se lembram sobre o tema sem consulta. Em seguida, classificam suas anotações em três categorias: conheço, aprendi e quero conhecer. A prática fortalece a memória e ajuda o estudante a identificar lacunas de conhecimento. A avaliação foca na capacidade de autoavaliação.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Resolução de Problemas

A resolução colaborativa de problemas estimula os estudantes a investigar, discutir e propor soluções para desafios reais ou simulados. Individualmente ou em grupo, levantam hipóteses, pesquisam e desenvolvem respostas. O professor conduz o processo, esclarece dúvidas, sugere recursos ou técnicas de geração de ideias e reconhece os avanços. Avalia-se a qualidade das soluções, a argumentação e o envolvimento dos participantes.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Robótica

Para aplicar conceitos de ciência, matemática e tecnologia de forma prática, os alunos se envolvem na construção de robôs, podendo integrar outras áreas do conhecimento. Em grupo, os estudantes experimentam, testam hipóteses e aprimoram suas criações, estimulando o raciocínio lógico, a colaboração e a criatividade na resolução de problemas reais. O professor propõe desafios e orienta o percurso. A avaliação considera os conteúdos envolvidos, a participação e a criatividade das soluções.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Roda de Conversa

A sala de aula é transformada em um espaço de diálogo democrático. Os alunos se reúnem em círculo para compartilhar conhecimentos prévios e debaterem um tema. A atividade deve incluir a problematização e a construção conjunta de significados. O professor propõe o tema e uma questão desafiadora, atuando como mediador. A avaliação considera a qualidade da argumentação, o respeito às ideias e a capacidade de aprofundar a discussão.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Rotação Individual

Modelo de ensino híbrido que permite ao aluno avançar em seu próprio ritmo, seguindo atividades individualizadas, diferenciando-se da Rotação por Estação, que ocorre em grupo. O aluno escolhe ou é orientado pelo professor sobre quais estações participar, contemplando atividades presenciais ou online, conforme seu perfil e objetivos de aprendizagem. O professor acompanha, identifica dificuldades e intervém quando necessário. Avalia-se o cumprimento das atividades e o desenvolvimento do estudante.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Rotação por Estação

Os alunos passam por diferentes "estações" de aprendizagem dentro da sala, cada uma com atividades variadas sobre o mesmo conteúdo. As estações podem envolver leitura, experimentos, jogos, tecnologia ou atividades colaborativas. O professor planeja, orienta e apoia os alunos. A rotação favorece a aprendizagem ativa, o protagonismo e o engajamento. A avaliação pode ocorrer em cada estação ou ao final, considerando participação, qualidade da ajuda e desempenho nas tarefas.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Sala de Aula Invertida

O aluno estuda previamente, e a aula se torna um espaço de aprendizagem dinâmico, envolvendo perguntas, discussões e práticas. O professor estimula o estudo prévio e aproveita o tempo em sala para trabalhar as dúvidas, em vez de expor o conteúdo. Durante a aula o professor pode fazer uma breve apresentação do material, intercalada com debates e exercícios. A avaliação considera o estudo prévio, aplicação dos conceitos e participação nas atividades práticas.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

73



Seminário

Combina pesquisa, apresentação e debate. Os alunos, individualmente ou em grupo, estudam um tema e apresentam de forma estruturada suas descobertas à turma. O foco é o debate subsequente, em que os colegas contribuem com perguntas e reflexões, enquanto quem apresenta lidera a discussão. A prática promove o desenvolvimento da autonomia e a capacidade de expressão. Avalia-se o rigor da pesquisa e a habilidade de conduzir a construção coletiva do conhecimento.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

74



Simpósio

Promove a co-criação de um conhecimento amplo sobre um determinado tema. Vários grupos ou alguns estudantes se tornam "especialistas" em subtemas e apresentam suas pesquisas para o público convidado para o simpósio. O professor orienta as pesquisas, enquanto os alunos moderam o debate que conecta as diferentes visões. A avaliação considera a qualidade das pesquisas individuais e a capacidade do grupo de construir uma visão coletiva e completa do tema.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

75



Storytelling

A contação de histórias combina a expressão oral e escrita para facilitar o aprendizado. O professor pode narrar enredros para explicar conceitos complexos, e, de forma ativa, os alunos, com a mediação do professor, também podem criar narrativas para organizar e apresentar conhecimentos sobre um determinado tema. Essa prática estimula imaginação, memória e empatia. A avaliação considera a clareza da história e a criatividade com que o conteúdo foi integrado na narrativa.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

76



Tempestade Cerebral (Brainstorm)

Estimula a colaboração e a participação ativa na geração de ideias. Realizada em grupos ou com toda a turma, inicia-se com a apresentação de um desafio ou problema. Os alunos propõem livremente o maior número possível de ideias, registradas em quadro, post-its ou plataformas digitais. O professor conduz a seleção e o aprofundamento das propostas, conectando-as ao conteúdo. A avaliação considera originalidade, relevância e participação individual e em grupo.

cartas na **mão**®Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Timeline (Linha do Tempo)

Organiza eventos de forma cronológica em uma ferramenta visual, como um cartaz, mural ou infográfico. O professor lança um tema, e os alunos, individualmente ou em grupo, identificam marcos históricos, fatos ou etapas de um processo. A construção da linha do tempo ajuda a visualizar a evolução do tema e a compreender as relações de causa e efeito entre os eventos. Avalia-se a lógica na organização e a clareza na apresentação.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Tutoria

Alunos com maior conhecimento sobre um determinado conteúdo ou habilidade, ensinam os colegas com apoio do professor. A tutoria pode ocorrer presencialmente ou de forma virtual, por meio de apresentações, vídeos, roteiros, simulações ou explicações individuais. Essa prática promove protagonismo, cooperação e aprendizagem entre pares. O professor acompanha a preparação e execução, avaliando a clareza das explicações, a colaboração entre pares e o desenvolvimento de todos os envolvidos.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



World Café

Organiza diálogos colaborativos em grupos pequenos. Os participantes, em mesas, debatem sobre um tema central e, em intervalos regulares, mudam de mesa para compartilhar suas ideias com novos grupos. A dinâmica continua até que todos passem pelas mesas e construam uma síntese da discussão. Essa prática promove a conexão de diferentes pontos de vista e é ideal para explorar temas complexos. Avalia-se a participação, capacidade de síntese e qualidade das ideias geradas.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin



Mapeamento das Causas

Construção visual de um mapa de causas e efeitos. O professor apresenta um problema complexo e os alunos, em grupo, o colocam no centro de um mapa, traçam uma rede de causas interligadas, mostrando como diferentes fatores levam ao evento central. A prática desenvolve o pensamento sistêmico e a análise detalhada. A avaliação, em grupo ou individual, considera a lógica e a clareza do mapa construído.



Idealizadora:
Chayene Arantes Cotrin

**Colaboração como
caminho para inovação
e planejamento!**

Cartas na Mão é um jogo que
convita educadores a refletir
e planejar soluções criativas
para desafios comuns da sala
de aula. Suas cartas reúnem
diversos desafios que
orientam a dinâmica do jogo e
80 estratégias alinhadas aos
princípios das **Metodologias
Ativas**, como protagonismo,
resolução de problemas,
colaboração e autonomia.

Ao unir ludicidade e
intencionalidade pedagógica,
o jogo se transforma em **uma
experiência que inspira
inovação, colaboração
em grupo e novas formas
de ensinar e aprender.**

Idealizadora: Chayene Avantes Catrin
Produto Educacional do Mestrado
Profissional em Educação
PPGE/Universidade de Uberaba



80 Estratégias e Metodologias Ativas para Educação

Idealizadora:
Chayene Avantes Catrin

