

**Educação Criativa e Metodologias Ativas:
Uma revisão sistemática da literatura**

***Educación Creativa y Metodologías Activas:
Una revisión sistemática de la literatura***

***Creative Education and Active Methodologies:
A Systematic Review of the Literature***

Ariele da Silva Moreira Rodrigues Ferreira

ariele.rodriguesferreira@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7295-9240>

Pesquisadora e Doutoranda na Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ,
Brasil

Mariane Gonçalves Ferreira Copati

marianegonferreira@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7908-5622>

Pesquisadora e Doutora na Universidade Federal de Viçosa - UFV, Brasil

Ricardo Esteves Kneipp

ricardo.kneipp@ifrj.edu.br

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4899-1731>

Professor-pesquisador no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do
Rio de Janeiro - IFRJ, campus Engenheiro Paulo de Frontin, Brasil

Amanda Fernandes Xavier

E-mail: amandaxavier@pep.ufrj.br

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7190-5745>

Professora-pesquisadora na Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, Brasil

Sabrina Araújo de Almeida

E-mail: sabrina.almeida@ifrj.edu.br

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5816-9712>

Professora-pesquisadora no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
do Rio de Janeiro - IFRJ, campus Engenheiro Paulo de Frontin, Brasil

Resumo

Nos últimos anos houve grande mudança nos métodos de ensino e no papel do professor na sala de aula. Inúmeras tecnologias foram desenvolvidas e estão disponíveis para melhorar e dar maior qualidade ao processo de aprendizagem. As metodologias ativas criativas são estratégias que têm a capacidade de prender a atenção do aluno, os motivam a querer aprender mais e a buscar mais informações. Dessa forma, o objetivo deste estudo é apresentar uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL) sobre educação criativa com abordagens nas metodologias ativas, trazendo os elementos-chave para relatar as RSL e metanálises (PRISMA). O levantamento das produções científico-acadêmicas foi realizado em duas bases de dados (Scopus e Web of Science), guiado pela questão norteadora: “Na educação criativa, quais metodologias ativas são mais utilizadas no processo educacional?”. Foram incluídos trabalhos entre o ano de 2017 e 2022, com acesso livre e nos idiomas português, inglês e espanhol. Posteriormente, foi avaliada a qualidade e a análise dos trabalhos. Verificou-se uma predominância de estudos internacionais, em sua maioria na área de ciências sociais. Já na análise por meio de “nuvem de palavras”, observou-se a predominância da palavra “*students*”. Na literatura, existem convergências e divergências sobre a utilização das metodologias ativas de ensino. Entretanto, todos os trabalhos apontam para a necessidade de um “despertar”, por parte dos docentes, para o uso de novas metodologias para uma educação mais criativa, principalmente perante as novas demandas de ensino trazidas pela pandemia, assim como os avanços tecnológicos que vivenciamos nos últimos anos. Os estudos analisados evidenciaram que a utilização dessas metodologias contribui em diversos aspectos na construção do indivíduo pessoal e profissional e, também, no desenvolvimento de uma sociedade com maior senso crítico e criativo.

Palavras-chave

Educação; metodologias educacionais; revisão sistemática da literatura; prisma

Resumen

En los últimos años se ha producido un gran cambio en los métodos de enseñanza y en el papel del docente en el aula. Numerosas tecnologías han sido desarrolladas y están disponibles para mejorar y dar mayor calidad al proceso de aprendizaje. Las metodologías activas creativas son estrategias que tienen la capacidad de mantener la atención del estudiante, motivarlo a querer

aprender más y buscar más información. Por lo tanto, el objetivo de este estudio es presentar una Revisión Sistemática de Literatura (RSL) sobre educación creativa con enfoques en metodologías activas, trayendo los elementos clave para informar la RSL y meta-análisis (PRISMA). El levantamiento de las producciones científico-académicas se realizó en dos bases de datos (Scopus y Web of Science), guiado por la pregunta orientadora: “En educación creativa, ¿qué metodologías activas son las más utilizadas en el proceso educativo?”. Se incluyeron obras entre 2017 y 2022, con acceso gratuito y en portugués, inglés y español. Posteriormente, se evaluó la calidad y análisis de los trabajos. Hubo un predominio de los estudios internacionales, mayoritariamente en el área de las ciencias sociales. En el análisis utilizando “nube de palabras”, se observó el predominio de la palabra “estudiantes”. En la literatura existen convergencias y divergencias sobre el uso de metodologías activas de enseñanza. Sin embargo, todos los trabajos apuntan a la necesidad de un “despertar”, por parte de los docentes, al uso de nuevas metodologías para una educación más creativa, especialmente ante las nuevas exigencias docentes que ha traído consigo la pandemia, así como ante los avances tecnológicos que estamos experimentando en los últimos años. Los estudios analizados mostraron que el uso de estas metodologías contribuye en varios aspectos en la construcción del individuo personal y profesional y, también, en el desarrollo de una sociedad con mayor sentido crítico y creativo.

Palabras clave

Educación; metodologías educativas; revisión sistemática de la literatura; prisma

Abstract

In the past few years, a lot has changed in terms of teaching and the teacher's role in the classroom. Several methodologies were developed and are now available to improve the quality of the learning process. Creative active methodologies are strategies capable of catching students' attention and motivating them to learn more and search more for information. This study is a Systematic Literature Review (SLR) about creative education with a focus on active methodologies. Our goal is to provide key elements to describe SLR and metanalysis (PRISMA). In order to do that, a survey of

academic/scientific papers was performed in two databases in the web (Scopus and Web of Science) and it was guided by the question: “In creative education systems, which active methodologies are commonly used in the learning process?”. To answer this question, we included open access papers published from 2017 to 2022, in Portuguese, English, and Spanish. Next, we assessed the papers’ quality. We verified a predominance of international studies in its vast majority from the social science field. Through a word cloud analysis, we observed the predominance of the word “students”. We found similarities and divergences with respect to the use of teaching active methodologies between the studies. However, all of them point out the need for teachers to implement new teaching methodologies that are creative, especially in this current scenario of social distancing and great technology achievements. All the studies analyzed concluded that the use of such teaching methodologies helps students to grow in many aspects of their lives, including personal and career-wise, and helps us to build a society with improved critical sense and creativity.

Keywords

Education; educational methodologies; systematic literature review; prisma

Recibido:06/09/2022

Aceptado:26/01/2023

DOI: <https://dx.doi.org/10.5557/IIMEI14-N26-018047>

Descripción propuesta: da Silva Moreira Rodrigues Ferreira, Ariele; Gonçalves Ferreira Copati, Mariane; Esteves Kneipp, Ricardo; Fernandes Xavier, Amanda; Araújo de Almeida, Sabrina, 2023. Educação Criativa e Metodologias Ativas: Uma revisão sistemática da literatura. *Métodos de Información*, **14**(26), 18-47

1. Introdução

Nos últimos anos observamos grandes avanços no acesso ao ensino superior pela população em geral. Além disso, presenciamos o rápido desenvolvimento de tecnologias com potencial para serem utilizadas na educação (Costa 2019). As metodologias tradicionais de ensino passaram a ser desinteressantes e

desestimulantes para os estudantes. Ao analisarmos a educação juntamente com as mudanças tecnológicas que estamos vivendo, é perceptível a necessidade de se discutir sobre as mudanças nos métodos de ensino e na organização escolar, no papel do professor, nos equipamentos e nas tecnologias disponíveis no meio escolar (Tavares 2002).

O ensino de hoje deve buscar mais do que oferecer conhecimento, deve-se buscar a capacidade de interligação de conhecimento e formulação de respostas discursivas, com o desenvolvimento do senso crítico e criativo. Santos (2020) afirma que com os avanços tecnológicos que aconteceram nos últimos anos apontam a necessidade de uma mudança nas práticas pedagógicas tradicionais, uma vez que a nova concepção de educação deve ser fundamentada no modelo de aprender como um processo pedagógico que resulte em uma formação que proporcione a compreensão da realidade. Almeida *et al.* (2021) confirmam essa opinião, acrescentando que essas mudanças são fundamentais, pois a aprendizagem deve ser construída durante a vida toda. Para isso, é preciso formar um ambiente educacional mais interessante e atraente, aproveitando os recursos tecnológicos, a facilidade e a curiosidade dos jovens em aprender (Costa 2019).

Os educadores desempenham importante papel nas mudanças no processo de ensino-aprendizagem, pois são eles que criam um ambiente estimulador para a aprendizagem mesmo em situações adversas (Carvalho *et al.* 2007). Segundo Ortiz *et al.* (2019) os profissionais devem se atualizar e verificar a melhor maneira de aliar a tecnologia ao ensino. Além disso, Souza e Mossin (2021) mencionam que as práticas educativas direcionadas às atividades de busca e uso da informação são importantes no ambiente acadêmico.

Com a modernização dos recursos tecnológicos disponíveis, os professores têm acesso a uma infinidade de estratégias que podem ser utilizadas para melhorar e dar maior qualidade ao processo de aprendizagem. Dentre elas, as metodologias ativas criativas que têm a capacidade de prender a atenção do aluno, os motiva a querer aprender mais e a buscar mais informações. Para se obter sucesso na aplicação das metodologias que se baseiam em uma educação criativa ainda é necessário avaliar se as informações disponíveis na literatura são suficientes para dar suporte aos professores e para estimular a adoção da prática pelos educadores.

Os estudos bibliográficos, conforme Vega (2016) e Costa *et al.* (2018), têm sido utilizados dentro da comunidade científica para elucidar a trajetória metodológica, mas muitas vezes não são tão estruturados. Já as Revisão Sistemática da Literatura (RSL) surgem com uma metodologia mais robusta e são constantemente utilizadas como “ponto de partida” para garantir se existe a necessidade de novos estudos em determinada área de pesquisa (Hutton *et al.* 2015). Diversas áreas do conhecimento estão explorando e utilizando a RSL em seus estudos, como: Rodrigues *et al.* (2019) na área de ciências sociais; Dias *et al.* (2018) na área de produção; e, Lima e Lima (2017) na enfermagem.

Pensando nisso, este estudo buscou compreender o que há de publicação na literatura científica sobre a educação criativa com abordagens nas metodologias ativas aplicadas ao ensino superior, com foco na utilização no ensino pós-pandemia. Além disso, esse trabalho buscou gerar informações relevantes afim de auxiliar os profissionais da educação na utilização dessas metodologias e no avanço das pesquisas sobre essa temática. Para isso, será realizado uma RSL baseada nas orientações da comunidade científica *The Cochrane Collaboration* (2005) que relata os Principais Itens para Relatar Revisões Sistemáticas e Meta-análises (PRISMA). Para tal, a pergunta norteadora foi: “Na educação criativa, quais metodologias ativas são mais utilizadas no processo educacional?”.

Além desta introdução, que contextualiza estudo, as seções seguintes apresentam a fundamentação teórica; seguindo da metodologia, que explica os procedimentos de análise da investigação; e, depois a exposição dos resultados, assim como sua análise; avançando com as considerações finais; e, por fim, as referências utilizadas no estudo.

2. Referencial Teórico

A situação da educação aponta a necessidade de mudanças na formação dos novos profissionais. Atualmente, o desafio é o de estar formando profissionais realmente preparados para o mundo do trabalho (Leite *et al.* 2021). Ainda hoje, na grande parte das instituições de ensino, predomina as práticas pedagógicas tradicionais baseadas na exposição oral do professor. Apesar de utilizarem alguns recursos didáticos mais novos, o ensino ainda é centrado na

figura do professor, o que produz uma prática pedagógica mecânica e rígida (Silva *et al.* 2020). Com isso, a formação dos profissionais tem sido insuficiente, o que gera uma postura passiva e limitada, não desenvolvendo o senso crítico e reflexivo dos estudantes.

2.1 Educação Criativa

Lee (2013) afirma que a criatividade é a natureza da educação e, por sua vez, desenvolver a criatividade humana por intermédio da atividade e experiência educacional é a natureza da educação criativa (EC). A mudança para uma EC poderá ser percebida nas políticas educacionais de um país, ao desenvolver iniciativas e perspectivas para desenvolvimento do potencial criativo dos seus alunos (De Farias 2021).

Com a modernização dos recursos tecnológicos disponíveis, os professores têm acesso a uma infinidade de estratégias que podem ser utilizadas para melhorar e dar maior qualidade ao processo de aprendizagem. Dentre elas, destacamos as metodologias criativas, as quais têm a capacidade de prender a atenção do aluno, os motiva a querer aprender mais e a buscar mais informações. Pensando nisso, a utilização da EC em Animações em Quadro Brancos (AQB) vem como uma alternativa para ser utilizada no ensino superior. A técnica remete às práticas utilizadas com crianças, mas que tem grande potencial para ser utilizada no ensino superior. Além disso, vem como uma estratégia para contornar os problemas de dificuldade de atenção e concentração para assistir aula, principalmente online.

Esses vídeos, resultantes da AQB, são desenvolvidos com a intencionalidade pedagógica de funcionar como objeto de aprendizado dos estudantes, funcionando como ferramentas digitais com potencial de contribuir para o processo de ensino-aprendizagem. No ensino superior, essa metodologia pode ser aplicada em diferentes áreas do conhecimento, desde disciplinas mais simples às mais complexas, onde existem altos índices de reprovação. A EC em AQB pode ser utilizada como material complementar de estudo, após a explicação em sala do professor e em sistemas que aplicam metodologias ativas, como a sala de aula invertida.

A sala de aula invertida é uma metodologia na qual o conteúdo e as instruções são estudados antes da aula. Nesta condição, a aula se torna um momento para trabalhar os assuntos previamente estudados, os quais são relacionados com atividades práticas como a resolução de problemas e projetos, discussão em grupo, etc. Na abordagem da sala de aula invertida pretende-se ter uma aprendizagem ativa, onde o aluno atua como protagonista das discussões e da construção do conhecimento. Dessa forma, o professor consegue trabalhar as dificuldades dos estudantes no lugar de apenas expor o conteúdo em forma de apresentações (Valente 2014).

A utilização da tecnologia aliada a metodologia da sala de aula invertida ajuda a melhorar processo de ensino e aprendizagem, uma vez que possibilita a criação de materiais e estratégias que auxiliaram professor e aluno. Bottentuit Junior (2019) ressaltou a alternativa da utilização das tecnologias digitais de informação para dinamizar as práticas de sala de aula invertida, as quais funcionam como pontes entre os docentes e os conteúdos a serem trabalhados.

Souza e Mossin (2021) mencionam que as práticas educativas direcionadas às atividades de busca e uso da informação são importantes no ambiente acadêmico. Esse estudo apresenta AQB como temática central, apoiada na Lei de acesso à Informação (Lei 12.527/2011), onde retrata de forma positiva o contato dos educandos com o material educativo em vídeo e traz reflexões críticas sobre as condições de trabalho no ambiente acadêmico.

As condições de trabalho, a Lei que institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica e, também, a popularização do acesso às tecnologias digitais de informação e comunicação, além da ampliação do volume informacional disponibilizado, fazem emergir a necessidade do desenvolvimento de ações no ensino e aprendizagens (Souza e Mossin 2021).

De Farias (2021, 13) menciona que na medida que os governos, professores e sociedade colocam em pauta modos para melhorar a educação e a escola, uma ideia tem ganhado visibilidade – “a necessidade de estimular a formação de indivíduos mais criativos”. Com base nisso, é necessário aliar as tecnologias disponíveis na literatura com as teorias de ensino aprendizagem, juntamente com o planejamento das aulas. Com a junção desses saberes será possível

atingir maior interação entre professor/aluno, maior interesse dos alunos dentro e fora da sala de aula, para assim obter melhores resultados no processo de ensino-aprendizagem e, como consequência, contribuir de forma mais eficaz e eficiente para formação e preparação dos estudantes para o mundo do trabalho, além de melhorar o trabalho docente.

2.2 Metodologia Ativa

Diante das dificuldades enfrentadas no processo de ensino-aprendizagem, a utilização das metodologias ativas de ensino surgiu como uma estratégia inovadora e eficiente para promover o desenvolvimento da autonomia do estudante, que começa a atuar como sujeito da aprendizagem. Ademais, essa metodologia muda o papel do professor de detentor do conhecimento para facilitador e mediador do processo de formação (Silva *et al.* 2020).

As metodologias ativas de ensino-aprendizagem são ferramentas de ensino que permitem que o professor atue como um facilitador do processo de aprendizagem, orientando o estudante durante suas pesquisas e permitindo que ele reflita e decida por ele mesmo o que fazer para atingir objetivos definidos (Berbel 2011). Essas metodologias possibilitam aos estudantes aprender enquanto estão envolvidos na pedagogia crítica, interativa e reflexiva (Silva *et al.* 2020). Além disso, possibilita a interação com outras áreas do conhecimento, formando um aprendizado completo e criando caminhos para que a efetivação de uma verdadeira prática interdisciplinar ocorra.

Por outro lado, o avanço tecnológico que vivenciamos nos últimos anos impactou em demasia a educação. Atualmente, nós encontramos um panorama educacional formado por alunos que foram imersos, desde o nascimento, em um contexto tecnológico. Por esta razão, mudanças foram observadas no comportamento e no interesse dos alunos em sala de aula. Com isso, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) estão se tornando cada vez mais integradas em nossa sociedade e nas estratégias de ensino-aprendizagem (Resendiz-Balderas 2020).

Pensando nas diferentes formas de aprendizagem, nas vantagens da utilização da metodologia ativa e nos recursos tecnológicos disponíveis, diferentes metodologias ativas foram desenvolvidas nos últimos anos. Dentre elas

podemos citar a aprendizagem baseada em equipes (*Team Based-Learning, TBL*); aprendizagem baseada em problemas (*Problem Base-Learning, PBL*); aprendizagem baseada em projetos (*Project Based-Learning, PBL*); sala de aula invertida; ensino híbrido; gamificação e outros.

A Aprendizagem Baseada em Equipes (*Team Based-Learning, TBL*) é fundamentada no trabalho em equipe, raciocínio aprofundado e pensamento crítico. Essa metodologia estimula o desenvolvimento da capacidade intelectual do aluno, uma vez que ativa as habilidades de desenvolver, processar e discutir sobre determinado tema. Ademais, as atividades melhoram a interação entre os membros do grupo, aprimorando a capacidade de trabalhar em equipe (Sakamoto *et al.* 2020).

A Aprendizagem Baseada em Problemas (*Problem Base-Learning, PBL*) é um método que tem como objetivo ampliar o conhecimento e o desenvolvimento das habilidades dos alunos em trabalho coletivo, cooperativo e colaborativo, partindo de situações-problema hipotéticas e próximas daquilo que seria encontrado na prática profissional (Silva *et al.* 2021). Seguindo a mesma linha, a aprendizagem baseada em projetos (*Project Based-Learning, PBL*) busca utilizar projetos realistas, baseados em uma determinada questão, tarefa ou problema para ensinar os conteúdos acadêmicos aos alunos. Dessa forma, o aprendizado é baseado na resolução de um problema no contexto do trabalho prático (Oliveira *et al.* 2020).

O ensino híbrido pressupõe a combinação entre estudos no espaço físico nas instituições de ensino e fora dele de forma *online*. É uma combinação dos modelos presencial e a distância, contando com o auxílio das ferramentas tecnológicas disponíveis. Na parte *online* existe algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, o lugar, o modo e/ou o ritmo do estudo (Oliveira *et al.* 2021). De outra forma, a gamificação é uma metodologia de aprendizagem que utiliza-se de jogos com o objetivo de motivar, engajar, envolver, aumentar a atividade, promover a aprendizagem, resolver problemas, desenvolver habilidades e motivar a ação para alcançar resultados específicos (Silva *et al.* 2018).

Cabe ao professor, após o conhecimento de cada uma, avaliar qual é a melhor opção a ser utilizada de acordo com as características dos estudantes. Grande

parte das instituições de ensino superior (IES) tem avançado na construção de currículos com métodos de ensino inovadores. No entanto, ainda é necessário bastante esforço nessa área para conseguir aliar, efetivamente, as tecnologias disponíveis com as teorias de ensino – aprendizagem para que o processo seja eficiente.

3. Metodologia da pesquisa

De acordo com as orientações da comunidade científica *The Cochrane Collaboration* (2005), este estudo refere-se a uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL), com os Principais Itens para Relatar Revisões Sistemáticas e Meta-análises (PRISMA), por meio de uma pesquisa no âmbito da Educação Criativa (EC) e suas Metodologias Ativas (MA).

A RSL, segundo Galvão *et al.* (2015), trata de um tipo de revisão sistematizada que seleciona e avalia (criticamente) pesquisas relevantes. Este tipo de revisão inclui métodos estatísticos (meta-análise), que podem ser simples ou complexos, para que se possa ou não ser usado para analisar e resumir os resultados dos estudos (incluídos). Dentro da RSL, o método PRISMA trata-se de um *checklist* com 27 itens e, também, de um fluxograma de quatro etapas, que tem o objetivo de orientar os autores a melhorar seus relatos.

Para tal pesquisa, este estudo será pautado em algumas etapas, baseada também em Rodrigues *et al.* (2019):

- I. A elaboração da Pergunta Orientadora (PO) - estratégia nas buscas de dados: A PO utilizada na busca dentro das bases científicas foi: “Na educação criativa, quais metodologias ativas são mais usualmente utilizadas no processo educacional?”. Com isso, adveio o cruzamento das principais palavras-chaves relacionadas à PO, o que resultou na expressão - "*education*" "*creativity*" and "*active methodology*", utilizada nos campos de pesquisas dentro das plataformas das bases de dados investigadas.

- II. A investigação nas Bases de Dados (BD) - busca em várias fontes: As BD consultadas no levantamento dos artigos foram: *Scopus*¹ (Elsevier – todos os anos) e *Web of Science*² (Principal Coleção – todos os anos: 1945 a 2022) e, por intermédio do acesso CAFE³ (Comunidade Acadêmica Federada) disponível no Portal de Periódicos CAPES/MEC (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/Ministério da Educação e Cultura). A expressão criada na primeira etapa foi utilizada nos campos de pesquisas dentro dessas BD, com a opção de pesquisa direcionada para os termos nos títulos, resumos, abstracts e, também, as palavras-chaves.
- III. Os Critérios de Inclusão (CI) e os Critérios de Exclusão (CE) – a definição: Foram incluídos somente trabalhos com os seguintes aspectos:
- Ano de publicação: A partir de 2017 até 15/03/2022.
 - Idioma: Português, Espanhol e Inglês.
- Após, foram excluídos os artigos científicos que:
- Não possuem “Acesso Livre”, isto é, conteúdo com acesso gratuito.
- IV. As Produções Elegíveis (PE) - verificação de qualidade: Os artigos científicos oriundos das PE passaram por um processo de triagem e verificação; onde foram verificadas as qualidades dessas produções, por meio da leitura e a análise dos títulos e resumos; alguns artigos que não atenderam à proposta desta revisão foram excluídos; e, em seguida, foi realizado o cruzamento entre as BD para excluir os duplicados.
- V. As Produções Inclusas (PI) - análise dos estudos: Com auxílio do *software Excel - Microsoft Office 365*[®], foi realizado uma sintetização

¹ Fonte: Portal *Scopus Preview*, Elsevier - <https://www.scopus.com/home.uri>

² Fonte: Portal *Clarivate Analytics*, *Web of Science* - <https://clarivate.com/products/scientific-and-academic-research/research-discovery-and-workflow-solutions/webofscience-platform/>

³ Fonte: Portal de Periódicos da CAPES, via acesso CAFE - <https://www.periodicos.capes.gov.br/>

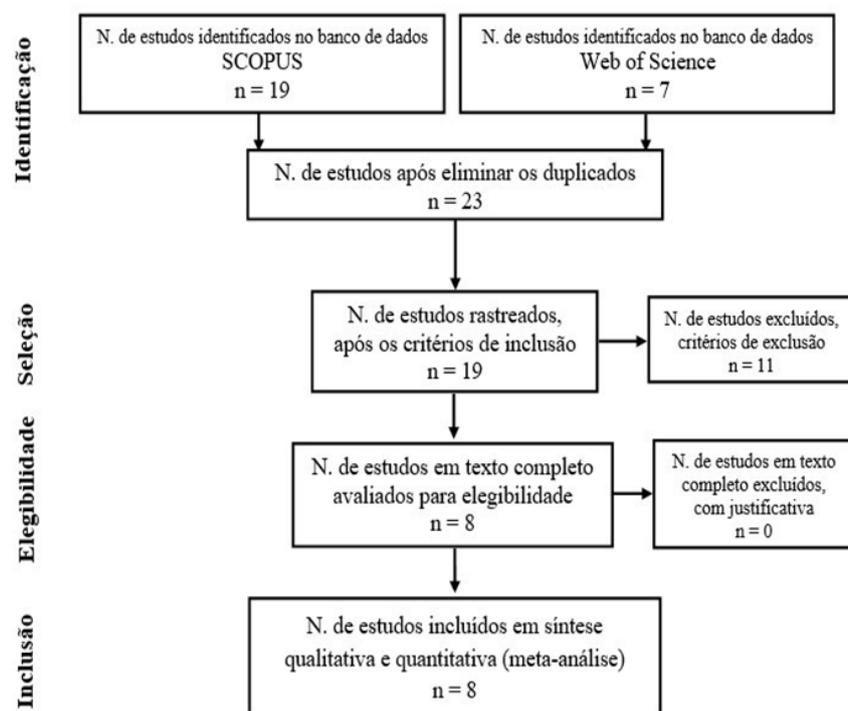
das principais informações dos artigos selecionados (inclusos), mencionados na etapa anterior, além da leitura na íntegra dos mesmos para identificar as convergências e divergências da literatura, de acordo com os objetivos deste estudo.

Este levantamento de dados bibliográficos ocorreu em março de 2022, de acordo com as etapas descritas anteriormente e seus resultados são apresentados na seção seguinte, assim como a sua análise.

4. Análise e Discussão dos Resultados

Inicialmente foram identificados 26 estudos com a expressão - "education" "creativity" and "active methodology"; após foram eliminados os estudos duplicados, resultando em 23 estudos identificados de acordo com o protocolo da seção de metodologia. Esses dados oriundos do levantamento bibliográfico realizado nas bases de dados da Scopus e Web of Science são apresentados na figura 1.

Com a aplicação dos critérios de inclusão, o fluxograma na figura 1, passou a apresentar 19 estudos; mas, em seguida foram excluídos 11 estudos, de acordo com critério de exclusão. Após essa seleção, 8 estudos passaram para a fase de elegibilidade; importante destacar, que nenhum estudo foi excluído nessa fase, já que todos atenderam a proposta da pesquisa. Na parte de inclusão, foram 8 estudos inclusos para a síntese qualitativa e quantitativa, que serão apresentados no decorrer desta seção e também na seção seguinte.



Fonte: Fluxograma PRISMA, *The Cochrane Collaboration* (2005). Adaptado pelos autores.

Os artigos inclusos nesta RSL são apresentados na tabela 1, onde observa-se também o idioma dos estudos, a quantidade de citações e o ano de publicação. Em relação aos idiomas, 37,5% dos estudos foram publicados em inglês e a mesma correspondência de valor com outros estudos no idioma em português e, somente, 25% em espanhol. De acordo com as bases analisadas, 50% desses estudos ainda não apresentavam citações, porém a outra parte apresentou um média 9,75 citações; destaque para o estudo sobre inovação educacional no ensino superior que aborda o uso de *role playing* e *vídeo educativo* na formação de futuros professores, com 21 citações. Apesar do levantamento ter sido realizado a partir de 2017, os estudos incluídos são correspondentes aos anos de 2020 com 50%, 2021 com 37,5% e 2022 com 12,5%.

Autor(es) / Artigo(s)	Idioma	Citação	Ano
Veiga, S. <i>Developing Transversal Competencies in the Sociodramatic Space: Narrative of a Curricular Experience in Higher Education</i>	Inglês	0	2022
De Melo et al. <i>Educação Médica em tempos de pandemia e a utilização de metodologias ativas mediadas por tecnologia</i>	Português	0	2021

Machado et al. <i>Elaboração de um jogo didático biofísico como ferramenta de aprendizagem e motivação para cursos de medicina</i>	Português	0	2021
Garcia-Escudero et al. <i>Relationship Between the University Admission Score and Academic</i> <i>Barcelona School of Architecture</i>	Inglês	11	2021
Moreno-Guerrero et al. <i>Educational innovation in higher education:</i> <i>Use of role playing and educational video in future teachers' training</i>	Inglês	21	2020
Latorre-Coscolluela et al. <i>Design Thinking:</i> <i>creatividad y pensamiento crítico en la universidad</i>	Espanhol	3	2020
Parra-González et al. <i>Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumnado tras</i>	Espanhol	4	2020
Silva et al. <i>O uso de metodologia ativa no campo das Ciências Sociais em Saúde:</i>	Português	0	2020

Tabela 1 - Artigos incluídos na revisão sistemática da literatura

Fonte: Elaboração dos autores. Baseado no levantamento sistemático da literatura, 2022.

Em uma análise focada nos periódicos, tabela 2, com auxílio da plataforma *SCImago Journal & Country Rank*⁴ obtemos dados e informações sobre a área, o número do *International Standard Serial Number* (ISSN), o indicador *SCImago Journal Rank* (SJR)⁵, o *Best Quartile*, o país e a editora dos periódicos.

As áreas dos periódicos, tabela 2, são em sua maioria na área das ciências sociais, mas com presença também nas áreas da ciência da computação, psicologia, saúde/medicina, engenharia, ciência ambiental, energia e, também, física e astronomia. Já o SJR e o *Best Quartile* demonstram que esses periódicos apresentam baixo impacto/prestígio científico, com exceção dos periódicos *Sustainability* com 0.61 de SJR (2020) e *Best Quartile* Q2 na área de *Geography, Planning and Development*.

⁴ É um portal disponível ao público que inclui periódicos e indicadores científicos a partir das informações contidas na base de dados da SCOPUS (Elsevier BV). Fonte: <https://www.scimagojr.com/aboutus.php>.

⁵ Esse indicador medi o prestígio científico do periódico, baseado na ideia de que a área do conhecimento, a qualidade e a reputação de um periódico influenciam diretamente as citações por ele realizadas. Fonte: <http://portal.utfpr.edu.br/pesquisa-e-pos-graduacao/indicadores/indicadores-externos/indicadores-externos>.

Periódico ISSN - Área	SJR (2020)	Best Quartile	País	Editor
<i>Education Sciences</i> (2227-7102) Ciência da Computação; Profissões de saúde; Psicologia; Ciências Sociais	0,45	Q2 Computer Science Applications	Suíça	MDPI AG
<i>Medicina (Ribeirão Preto)</i> (0076-6046 / 2176-7262) Medicina (diversos)	0,1	Q4 Medicine (miscellaneous)	Brasil	Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo
<i>Revista Brasileira de Ensino de Física</i> (0102-4744 / 1806-1117) Física e Astronomia; Ciências Sociais	0,2	Q3 Education	Brasil	Sociedade Brasileira de Física
<i>ACE-Architecture City and Environment</i> (1886-4805 / 1887-7052) Engenharia; Ciências Sociais	0,24	Q2 Architecture	Espanha	Universitat Politecnica de Catalunya
<i>Sustainability</i> (2071-1050) Energia; Ciência ambiental; Ciências Sociais	0,61	Q1 Geography, Planning and Development	Suíça	MDPI AG
<i>Revista Electronica de Investigacion Educativa</i> (1607-4041) Ciências Sociais	0,4	Q2 Education	México	Universidad Autonoma de Baja California
<i>Educar</i> (0211-819X / 2014-8801) Ciência da Computação; Ciências Sociais	0,23	Q2 Communication	Espanha	Universitat Autonoma de Barcelona
<i>Interface: Comunicação, Saúde, Educação</i> (1414-3283 / 1807-5762) Ciências Sociais	0,35	Q2 Communication	Brasil	Fundação UNI Botucatu/ UNESP

Tabela 2 - Periódicos inclusos na revisão sistemática da literatura**Fonte:** Elaboração dos autores, 2022. Baseado em *SCImago Journal & Country Rank*.

Entender o impacto e prestígio dos periódicos é um fator importante em uma investigação de RSL, assim como o entendimento dos autores e o vínculo institucional. Na tabela 3, observa-se que 32 pesquisadores estão envolvidos nesses 8 estudos, sendo que somente um estudo teve autoria única os demais apresentam três ou mais autores. Os institutos ao qual esses pesquisadores estão vinculados são variados, dos quais 50% são do Brasil com a *Fundação Universidade Regional de Blumenau*, *Universidade Federal do Amazonas* e *Universidade Federal Fluminense*; 46,88% são da Espanha com a *Universitat Politècnica de Catalunya*, *Universidad de Granada* e *Universidad Internacional de la Rioja*; e, 3,12% de Portugal com *Instituto Politécnico do Porto Escola Superior de Educação, no Porto*.

Instituto Vinculado – Autores	País
<i>Instituto Politécnico do Porto Escola Superior de Educação: Porto</i> Veiga, Helena Sofia Pacheco	Portugal
<i>Fundação Universidade Regional de Blumenau</i> De Melo, Ana Carolina; Valente, Caroline; Souza, Daniela Maysade; Batista, Keila Zaniboni Siqueira; Lopes, Ricardo Dantas; Barauna, Sara Cristiane	Brasil
<i>Universidade Federal do Amazonas</i> Machado, Mariana; Alves, Isabelle Santos; Maia, Eva Rita Ribeiro Medeiro; Magalhães, Alessandra Alves da Silva; Cordeiro, Isabelle Bezerra	Brasil
<i>Universitat Politècnica de Catalunya</i> Garcia-Escudero, Daniel; Bardí Milà, Berta; Fayos Vallés, Francisco; Valls Dalmau, Francesc	Espanha
<i>Universidad de Granada</i> Moreno-Guerrero, Antonio-José; Rodríguez-Jiméne, Carmen; Gómez-García, Gerardo; Navas-Parejo, Magdalena Ramos	Espanha
<i>Universidad de Zaragoza</i> Latorre-Cosculluela, Cecilia; Vázquez-Toledo, Sandra; Rodríguez-Martínez, Ana; Liesa-Orús, Marta	Espanha
<i>Universidad de Granada</i> <i>Universidad Internacional de la Rioja</i> Parra-González, Maria Elena; Segura-Robles, Adrián; Romero-García, Carmen	Espanha
<i>Universidade Federal Fluminense</i> Silva, Andréa Neiva da; Senna, Marcos Antônio Albuquerque de; Teixeira, Michelle Cecille Bandeira; Lucietto, Deison Alencar; Andrade, Ian de	Brasil

Tabela 3 - Autores inclusos na revisão sistemática da literatura

Fonte: Elaboração dos autores. Baseado no levantamento sistemático da literatura, 2022.

Em outra análise, podemos visualizar a “nuvem de palavras” dos *abstracts* (resumos), correspondente aos artigos inclusos. Para elaborar a ilustração,

figura 2, foi utilizado os recursos *on line* da plataforma *Word Clouds*⁶ que permite a criação de elementos visuais em *tags*⁷. Para que as palavras correspondessem de forma adequada, foram utilizados somente os resumos em inglês, logo todas as palavras apresentadas na figura estão neste idioma.



Figura 2 – Nuvem de palavras

Fonte: Elaboração própria, com auxílio da plataforma Word Clouds.

A “nuvem de palavras”, figura 2, foi gerada com 411 palavras que apresentaram maior frequência de repetição dentro dos abstracts, apesar das 1.414 palavras resultantes de todos os abstracts. A palavra com maior destaque (repetição) e que consta centralizada na figura é “students”, o que evidencia que os estudos analisados dentro da proposta da pesquisa – Educação Criativa e Metodologias Ativas – apresenta grande contribuição aos estudantes, de uma forma geral. A palavra “study” também tem grande relevância e aparece com muita frequência em outros momentos.

⁶ Disponível em: <https://www.wordclouds.com/>

⁷ Palavra de origem inglesa. Significa código ou sequência de caracteres que identifica dados ou fornece informações ou especificações numa parte do texto, “etiqueta”.
Fonte: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, <https://dicionario.priberam.org/tag>.

O recurso de análise por “nuvem de palavras” é bastante interessante e amplamente utilizado em pesquisas científicas, pois o mesmo apresenta de forma ilustrativa os pontos e aspectos relevantes do estudo. Ainda analisando a figura 2, observa-se na centralidade dos estudos as palavras “active”, “methodoly”, “skills” e “learning”; o que remete a importância das metodologias ativas, das habilidades e do aprender.

Essa “nuvem de palavras”, figura 2, apresenta cinco eixos, sendo o primeiro: o processo e o método, com destaque maior para a educação, atrelado às questões de aproximação, transversalidade e os sujeitos; o segundo eixo, apresenta uma linha dentro do grau da profissão, com destaque para o professor, o trabalho e as experiências; no terceiro eixo, observa-se como central a questão social alinhada ao conhecimento, inovação, especialidades e também as universidades; já no quarto eixo, o destaque principal está na questão da criatividade e do desenvolvimento de metodologias, associados ao contexto, aplicação, estratégia e treinamento; e, por fim, o quinto eixo, apresenta o profissional e a técnica- científica, assim como o desenvolvimento, a motivação, o projeto e também os estudantes.

Essa seção onde os resultados são apresentados sob a forma de metaanálise, contribui para que os relatos apresentados na seção seguinte possam ter maior propriedade. Nesta próxima seção são apresentados os relatos desses estudos inclusos, ora objeto de estudo. Para alcançar o objetivo da pesquisa, a análise buscou identificar as convergências e divergências sobre essa temática; assim como, responder à pergunta norteadora: “Na educação criativa, quais metodologias ativas são mais usualmente utilizadas no processo educacional?”.

5. Discussão

A importância do ensino superior como papel decisivo na formação de cidadãos ativos, críticos, responsáveis e também na formação de profissionais competentes é tratada no estudo e Veiga (2022); que por meio de uma experiência narrada, no contexto de duas Unidades Curriculares de licenciatura em Educação Social da Escola Superior do Instituto Politécnico

do Porto - Portugal, relata a experiência na obtenção do diploma de Educação Social. A metodologia utilizada no estudo foi o *sociodrama*⁸, que é uma metodologia educativa ativa, criativa e inovadora, por meio da participação ativa dos alunos na construção do conhecimento, da atitude profissional, reflexiva e interventiva e, também, no seu desenvolvimento integral.

Veiga (2022) conclui em seu estudo que o uso da metodologia *sociodrama* contribui com: o compartilhamento das dúvidas, preocupações e ansiedades, o que proporcionar perceber que o seu drama pessoal é muitas vezes compartilhado por outros; perceber as múltiplas perspectivas e concepções, o que legitima ou reformula as formas de agir, sentir e pensar; consciência dos valores pessoais, profissionais e suas convergências; identificar características pessoais e profissionais (fragilidades e habilidades); considerar a necessidade de mudanças (internas e/ou externas); aprofundar e/ou ampliar as relações; formar competências transversais, de forma múltipla; e, ampliar os conhecimentos sobre os fundamentos, âmbitos e estratégias de intervenção na profissão.

De Melo *et al.* (2021) também apresentam um relato de experiência sobre a utilização de metodologias ativas mediadas por tecnologias associada aos tempos de pandemia (COVID-19)⁹, atrelada a disciplina Integração Básico-Clinica II do curso de Medicina na Universidade Regional de Blumenau, Brasil. Em 16 encontros, via ambiente virtual institucional, foram utilizadas metodologias ativas de ensino-aprendizagem com estratégias diversificadas, sendo elas: aplicativo *Menti-meter*¹⁰, *seminários, estudo de caso, gamificação, Problem*

⁸ Sociodrama é uma terapia de grupos e parte do pressuposto de que os membros: compartilham um conjunto de papéis culturais e sociais; viver uma história comum; e, também, vivenciam um conjunto de relacionamentos, questões, conflitos e problemas que lhes são específicos. Consideração os indivíduos, apesar de seu foco em questões coletivas. Fonte: ÁLVAREZ VALCARCE, P., 2011. Key Elements in a Sociodramatic Approach to Groupwork. In Sociodrama in a Changing World, 1st ed.; Wiener, R., Adderley, D., Kirk, K., Eds.; Lulu: Morrisville, NC, USA, 91–111.

⁹ Em 11 de março de 2020 foi caracterizada pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como uma pandemia, que foi desencadeada pelo SARS-CoV-2 (novo coronavírus). Fonte: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>.

¹⁰ Aplicativo digital criador de apresentações interativas e, ainda, coletor de pesquisas, dados e opiniões. Fonte: <https://www.mentimeter.com/features>.

Based Learning (PBL) - aprendizagem por problemas, Team Based Learning (TBL) - aprendizagem em equipe, (sala) aula invertida, aula expositiva dialogada e análise situacional. As contribuições do estudo demonstraram um aprendizado em relação a necessidade de adaptação, planejamento e criatividade, o que auxiliou na construção das práticas docente em tempos pandêmicos.

Outro artigo que converge com as questões pandêmicas é o estudo Machado *et al.* (2021), neste também é abordado as necessidades de elaborar estratégias para que se possa manter as atividades de ensino e, ainda, garantir que os alunos continuem com acesso à educação durante o período de isolamento social. Para tal, a metodologia ativa utilizada foi a *gamificação*, por meio um jogo didático - “Jogo Perfil”, dito como “Perfil Biofísica” - tabuleiro virtual, que tem o propósito de auxiliar na fixação de conceitos importantes na disciplina de Biofísica. O jogo contribui no aprendizado do aluno, assim como em um melhor desempenho na disciplina e também na motivação. Esse aprendizado em formato de brincadeira permitiu ao professor a interação com os alunos e a mediação dos conhecimentos, facilitando o processo de ensino-aprendizagem, o que por sua vez, permitiu ao aluno protagonismo e proatividade.

Garcia-Escudero *et al.* (2021) abordam em seu estudo a problemática da admissão universitária e desempenho acadêmico no curso de arquitetura da Escola de Arquitetura de Barcelona ETSAB-UPC. Esses autores afirmam que "aprender fazendo projetos" é uma metodologia implementada nos ambientes de aprendizagem dos níveis pré-escolar e primário, mas é aplicada com menor assiduidade no ensino secundário e universitário. Os estudos na área da arquitetura em sua essência apresentam em seus conteúdos programáticos a metodologia ativa de *Project-Based Learning (PBL)* - aprendizagem baseada em projetos, que proporciona uma carreira construtiva, proativa e criativa. Esse estudo analisou os dados de 3.910 alunos do Plano 94¹¹ dessa escola de Barcelona e traz como reflexão a formulação de novos conteúdos programáticos e a implementação de uma orientação universitária.

¹¹ O Plano 94 foi habilitado para a prática profissional, que contava com *Projeto de Conclusão de Curso* ou *Projeto Capstone (Projeto Final de Carrera, PFC)* e com um total de 375 ECTS (*European Credit Transfer and Accumulation System*).

As metodologias ativas já são utilizadas há tempos dentro de algumas instituições, cursos ou de forma individual por profissionais acadêmicos. Entretanto, Garcia-Escudero *et al.* (2021) discorre, de forma crítica-construtiva, sobre as estratégias educacionais nos estágios finais da educação universitária e destaca a importância de “aprender a fazer projetos” que deve constituir parte importante do currículo universitário que queira optar por uma boa carreira e, ainda, ser um profissional mais competente.

Em contrapartida, Moreno-Guerrero *et al.* (2020) defendem o emprego de metodologias que têm a capacidade de promover a verdadeira inovação nas salas de aula. Nesse trabalho, propõem a utilização da *role-playing* em associação com vídeos como estratégia para o ensino-aprendizagem; essa é uma metodologia na qual os participantes realizam uma simulação ou encenação de um evento, que deve aproximar os participantes o máximo possível de uma situação real. Essa dinâmica permite que o aluno experimente diferentes estilos de aprendizagem em um ambiente familiar, onde se sinta confortável e seguro. Para avaliar a estratégia foi comparado a adoção da metodologia do *role-playing* em associação ao uso de vídeo com a metodologia tradicional de ensino, onde o professor ministra aulas expositivas e os alunos não participam ativamente desta apresentação dos conteúdos, mas realizam uma série de atividades após a exposição do assunto.

Os resultados obtidos no estudo de Moreno-Guerrero *et al.* (2020) mostraram que a utilização da *role-playing* contribuiu para aumentar a motivação, atenção, capacidade de trabalhar em grupo, capacidade de resolver problemas, criatividade, memória e colaboração durante as aulas, tornando o aluno o centro de sua própria aprendizagem e o professor o guia de todo o processo. Com isso, o aluno estará mais preparado para se inserir no mundo do trabalho. Além disso, incentivaram os professores a utilizarem metodologias que têm a capacidade de promover a verdadeira inovação nas salas de aula.

Na mesma linha, Latorre-Coscolluela *et al.* (2020) também defendem a necessidade de levar a inovação tecnológica para as salas de aulas, para promover melhor preparo dos discentes para serem inseridos no mundo do

trabalho. A metodologia utilizada neste trabalho foi a *Design Thinking*¹². A utilização dessa metodologia promoveu o maior engajamento na atividade proposta, desenvolvimento de empatia, confiança na solução do problema, criatividade e capacidade de inovação dos discentes.

Parra-González *et al.* (2020) já defendem o uso da *gamificação* na educação como estratégia de ensino-aprendizagem para melhorar o desempenho dos estudantes. Essa metodologia tem por característica estimular a motivação dos alunos para soluções de problemas quando confrontados com problemas complexos contextualizados na realidade profissional, ao mesmo tempo em que promove a formação das competências necessárias à sua inserção no mundo do trabalho. Esses autores concluíram que tanto o aluno quanto os professores têm altos graus de motivação, ativação e criatividade após a exposição a *gamificação*.

Silva *et al.* (2020) apontam as vantagens de se utilizar as metodologias ativas para instigar o estudante a pensar, questionar, aprender, fazer e assumir suas responsabilidades como futuro profissional. O objetivo dos autores foi avaliar se a utilização de metodologias ativas contribui para melhorar o processo de ensino e aprendizagem. Para isso, foi realizada uma experiência de construção de documentários utilizando a metodologia ativa de *problematização*¹³.

Com a término dessa experiência os autores concluíram que a adoção de metodologias ativas de aprendizagem pode aproximar o estudante da complexidade dos fenômenos estudados. Logo, tal aproximação fez com que ocorresse mudanças no processo de ensino-aprendizagem a partir da adoção de uma postura indagadora e reflexiva dos estudantes e docentes. Além disso,

¹² Essa metodologia visa utilizar a criatividade para propor soluções inovadoras aos problemas. Durante o processo pode-se utilizar vídeo, teatro, representações visuais, metáforas e música junto com estatística, planilhas e métodos de gerência para abordar os mais difíceis problemas de negócio e gerar inovação Fonte: VIANNA, M *et. al.*, 2012. *Design thinking: inovação em negócios*. Rio de Janeiro: MJV Press.

¹³ Diferentemente da metodologia da aprendizagem baseada em problemas, a *problematização* utiliza-se de um esquema denominado “Método do Arco”, composto por cinco etapas, que se inicia na realidade do problema e percorre as fases de observação, identificação de problemas, reflexão, teorização, hipótese de solução e propostas. O objetivo é a realidade e as possibilidades de transformá-la, através da solução do problema colocado. Fonte: VIEIRA, M. N. C. M.; PANÚNCIO-PINTO, M. P., 2015. A Metodologia da *Problematização* (MP) como estratégia de integração ensino-serviço em cursos de graduação na área da saúde. *Medicina*, 48(3), 241-248.

possibilitou uma relação dialógica entre docentes e discentes, respeitando as diferentes perspectivas de cada um, o que levou à sistematização dos conhecimentos, desconstrução de crenças e preconceitos, estimulando o protagonismo, a criatividade e autonomia dos estudantes envolvendo dimensões cognitivas, comunicacionais, estéticas e sociais em um trabalho eminentemente colaborativo.

Portanto, constata-se que existem vários tipos de metodologias ativas, sendo essas empregadas em diversos níveis e ambientes acadêmicos. Na tabela 4, podemos observar uma síntese das metodologias identificadas dentro destes estudos. Essa análise apresenta um resumo das contribuições dessas metodologias que despertam desde a criatividade até múltiplas competências.

Estudo	Metodologia	Contribuições
Veiga (2022)	Sociodrama	Compartilhamento das dúvidas, preocupações e ansiedades; percepção das múltiplas perspectivas e concepções; consciência dos valores pessoais, profissionais e suas convergências; identificação das características pessoais e profissionais (fragilidades e habilidades); aprofunda e/ou amplia as relações; formação de competências transversais, em forma múltipla; e, ampliação dos conhecimentos sobre os fundamentos, âmbitos e estratégias de intervenção na profissão.
De Melo et al. (2021)	Metodologias múltiplas: <i>Aplicativo Menti-meter, seminários, estudo de caso, gamificação, Problem Based-Learning (PBL) - aprendizagem baseada por problemas, Team Based-Learning (TBL) - aprendizagem baseada em equipe, (sala) aula invertida, aula expositiva dialogada e análise situacional</i>	Aprendizado em relação a necessidade de adaptação, planejamento e criatividade, o que auxiliou na construção da identidade docente em tempos pandêmicos
Machado et al. (2021)	Gamificação	Aprendizado e melhor desempenho na disciplina, além de motivação; ao professor, permitiu a interação com os alunos e a mediação dos conhecimentos, facilitando o processo de ensino-aprendizagem, o que por sua vez, permitiu ao aluno protagonismo e proatividade.
Garcia-Escudero et al. (2021)	Role-playing em associação com vídeos Project Based-Learning	Proporciona uma carreira construtiva, proativa e criativa. Aumento da motivação, atenção, capacidade de

Moreno-Guerrero <i>et al.</i> (2020)	(PBL) aprendizagem baseada em projetos	trabalhar em grupo, capacidade de resolver problemas, criatividade, memória e colaboração durante as aulas, tornando o aluno o centro de sua própria aprendizagem e o Garcia-Escudero <i>et al.</i> (2021)
Latorre-Coscolluela <i>et al.</i> (2020)	Design Thinking	Maior engajamento na atividade proposta, desenvolvimento de empatia, confiança na solução do problema, criatividade e capacidade de inovação dos discentes.
Parra-González <i>et al.</i> (2020)	Gamificação	Motivação, ativação e criatividade
Silva <i>et al.</i> (2020)	Problematização na construção de documentários	Aproximar o estudante da complexidade dos fenômenos estudados; relação dialógica entre docentes e discentes; desconstrução de crenças e preconceitos; estimulação do protagonismo, da criatividade e autonomia; envolvimento das dimensões cognitivas, comunicacionais, estéticas e sociais.

Tabela 4 - Síntese das metodologias identificadas e suas contribuições

Fonte: Elaboração dos autores, 2022.

6. Considerações finais

Este estudo buscou compreender o que há de publicação na literatura científica sobre a educação criativa com abordagens nas metodologias ativas, por meio de uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL). Para tal, a pergunta norteadora foi: “Na educação criativa, quais metodologias ativas são mais usualmente utilizadas no processo educacional?”.

O levantamento realizado demonstrou um quantitativo baixo de estudos oriundos da expressão "education" "creativity" and "active methodology", onde após a aplicação de todos os critérios de seleção, seguido da etapa de elegibilidade, resultou em 8 estudos inclusos na análise qualitativa e quantitativa.

Na primeira parte da análise percebe-se uma predominância de estudos internacionais, em sua maioria na área das ciências sociais, mas com presença também nas áreas da ciência da computação, psicologia, saúde/medicina,

engenharia, ciência ambiental, energia e, também, física e astronomia. E, apesar do levantamento ter sido realizado a partir de 2017, os estudos inclusos são correspondentes aos anos de 2020, 2021 e 2022.

Em outra análise da pesquisa, por meio de “nuvem de palavras”, observa-se a predominância da palavra “students”, o que evidencia que os estudos analisados dentro da proposta da pesquisa – Educação Criativa e Metodologias Ativas – apresenta grande contribuição aos estudantes, de uma forma geral.

Na última etapa da análise, a discussão apresenta as convergências e divergências da literatura, onde foi possível observar a utilização de diversas metodologias ativas de ensino em prol de uma educação mais participativa e que desperte a motivação e criatividade dos envolvidos. Um aspecto identificado de relevância significativa foi o “despertar”, por parte dos docentes, no uso das metodologias ativas para uma educação mais criativa em busca da adaptação das novas demandas de ensino acarretadas pela pandemia. Logo, considerando por este aspecto este estudo apresenta a educação criativa aliada às metodologias ativas como parte de um conjunto de soluções dentro das demandas educacionais acarretadas pela pandemia e, principalmente, dos avanços tecnológicos que estamos vivenciamos nos últimos anos.

Portanto, de uma forma geral, os estudos analisados levam a crer que a utilização dessas metodologias contribui em diversos aspectos na construção do indivíduo pessoal-profissional e no desenvolvimento de uma sociedade com maior senso crítico e criativo. O presente artigo também contribui na geração de informações a respeito da temática. E, respondendo o questionamento da pesquisa, as metodologias mais utilizadas foram:

Sociodrama, Gamificação, Role-playing, Design Thinking, Problematização, Project Based-Learning (PBL), e também, Método Múltiplo (com uso de aplicativo Menti-meter, seminários, estudo de caso, gamificação, Problem Based-Learning (PBL) - aprendizagem baseada por problemas, Team Based-Learning (TBL) - aprendizagem baseada em equipe, (sala) aula invertida, aula expositiva dialogada e análise situacional).

A presente pesquisa não esgotou o assunto e sugere que sejam realizados outros tipos de revisões de literatura para o aprofundamento da temática, assim como investigar em outras bases de dados e também as ações de políticas públicas educacionais. A limitação encontrada nesta pesquisa foi exatamente a escassez de artigos levantados dentro dos parâmetros utilizados, mesmo assim foi possível realizar a análise que tratou de responder os questionamentos iniciais da investigação.

Agradecimentos

“O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001”.

7. Referencias bibliográficas

- ALMEIDA, E.V. *et al.*, 2021. Os avanços tecnológicos no século XXI: desafios para os professores na sala de aula. *REEDUC UEG*, 7(2), 2675-4681. Disponível em: <https://revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11738>. Acesso em: 08 mar./2022.
- BERBEL, N. A. N. 2011. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semin Cienc Soc Hum*. 32(1):25. Doi: 10.5433/1679-0383.2011v32n1p25.
- CARVALHO, M. F. N. *et al.*, 2007. A (des)motivação da aprendizagem de alunos de escola pública do ensino fundamental I: quais fatores envolvidos? Monografia de graduação. UFRPE: Recife.
- COSTA, J. H. *et al.*, 2018. Can teacher classroom leadership contribute to students' satisfaction? A review of the literature. *Revista Produção e Desenvolvimento*, 4(3), 15-28. Doi: 10.32358/rpd.2018.v4.322.
- COSTA, J. P. R. 2019. O futuro da educação: novidades e desafios impostos pelos avanços tecnológicos. *Cadernos da Fucamp*, 18(33), 105-109. Disponível em: <http://fucamp.edu.br/editora/index.php/cadernos/article/view/1693/1116>. Acesso em: 08 mar./2022.
- DIAS, A. C. *et al.*, 2018. Lean manufacturing in healthcare: a systematic review of literature. *Revista Produção e Desenvolvimento*, 4(2), 111-122. Doi: 10.32358/rpd.2018.v4.285.
- DE FARIAS, M. P., 2021. *Educação Criativa: Princípios, fundamentos e pedagogia*. Paco e Littera.

- DE MELO, A. C. *et al.*, 2021. Educação Médica em tempos de pandemia e a utilização de metodologias ativas mediadas por tecnologia. *Medicina (Ribeirão Preto)*, **54**(2). Doi: 10.11606/issn.2176-7262.rmrp.2021.174684.
- GALVÃO, T. F. *et al.*, 2015. Principais itens para relatar Revisões sistemáticas e Meta-análises: A recomendação PRISMA. *Epidemiologia e Serviços de Saúde*, **24**(2), 335- 342. Doi: 10.5123/S1679-49742015000200017.
- GARCIA-ESCUADERO, D. *et al.*, 2021. Relationship Between the University Admission Score and Academic Performance in Architecture Studies. The Case of Plan 94 at the Barcelona School of Architecture. *ACE Architecture, City and Environment*, **1**(27). Doi: 10.5821/ace.16.47.10375.
- BOTTENTUIT JUNIOR, J. B., 2019. Sala de aula invertida: recomendações e tecnologias digitais para sua implementação na educação. *RENOTE*, **17**(2), 11-21. Doi: 10.22456/1679-1916.96583.
- HUTTON, B. *et al.*, 2015. The PRISMA extension statement for reporting of systematic reviews incorporating network metaanalyses of health care interventions: checklist and explanations. *Annals of internal medicine*, **162**(11), 777-784. Doi: 10.7326/M14-2385.
- LATORRE-COSCULLUELA, C. *et al.*, 2020. Design Thinking: Creativity and Critical Thinking in College. *Revista electrónica de investigación educativa*, **22**. Doi: 10.24320/redie.2020.22.e28.2917.
- LEE, Y. G. *et al.*, 2013. The teaching method of creative education. *Creative Education*, **4**(08), 25-30. Disponível em: <https://www.scirp.org/html/35909.html>. Acesso em: 14 abr./2022.
- LEITE, K. N. S. 2021. Utilização da metodologia ativa no ensino superior da saúde: revisão integrativa. *Arquivos de Ciências da Saúde da UNIPAR*, **25**(2), 133-144. DOI: <https://doi.org/10.25110/arqsaude.v25i2.2021.8019>.
- LIMA, O. J. L.; LIMA, Â. R. A., 2017. Realização da evolução de enfermagem em âmbito hospitalar: uma revisão sistemática. *Journal of Nursing and Health*, **7**(3), 1-10. Doi: 10.15210/jonah.v7i3.9076.
- MACHADO, M. *et al.*, 2021. Elaboração de um jogo didático de biofísica como ferramenta de aprendizado e motivação para acadêmicos do curso de medicina. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, **43**. Doi: 10.1590/1806-9126-RBEF-2021-0101.
- MORENO-GUERRERO, A. J. *et al.*, 2020. Educational innovation in higher education: Use of role playing and educational video in future teachers' training. *Sustainability*, **12**(6). Doi: 10.3390/su12062558.
- PARRA-GONZÁLEZ *et al.*, 2020. Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Educación*, **56**(2), 475-489. Doi: 10.5565/rev/educar.1104.

- OLIVEIRA, S. L. D., *et al.*, 2020. Aprendizagem Baseada em Projetos no Ensino Médio: estudo comparativo entre métodos de ensino. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, 34, 764-785. Doi: 10.1590/1980-4415v34n67a20 .
- OLIVEIRA, M. B. *et al.*, 2021. O ensino híbrido no Brasil após pandemia do covid-19. *Brazilian Journal of Development*, 7(1), 918-932.
- ORTIZ, J. L. R. *et al.*, 2019. A formação continuada no processo de atualização de professores de física: Formação para o Software Tracker. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 23, 90-99.
- RESENDIZ-BALDERAS, E. 2020. Discourse analysis, development of number sense in preschool education and ICT use. *Cienciasuat*, 14, 72-86. Doi: 10.29059/cienciauat.v14i2.1237.
- RODRIGUES, A. S. M. *et al.*, 2019. Desenvolvimento estimulado por empreendedorismo em incubadoras de empresa: Uma revisão sistemática da literatura. *Métodos de Información*, 10(19), 1-27. Doi: 10.5557/IIMEI10-N19-001027.
- SANTOS, A. S. 2020. *O Professor e a Tecnologia: O impacto do uso das TIC no processo de Ensino Aprendizagem*. Disponível em:
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/professor-e-a-tecnologia>.
Acesso em: 08 mar./2022.
- SAKAMOTO, S. R. *et al.*, 2020. Aprendizagem baseada em equipes: um ensaio clínico randomizado na graduação em enfermagem. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 73. Doi: 10.1590/0034-7167-2018-0621.
- SILVA, J. B. *et al.*, 2018. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. *Revista Thema*, 15(2), 780-791. Doi: 0.15536/thema.15.2018.780-791.838.
- SILVA, A. N. *et al.*, 2020. O uso de metodologia ativa no campo das Ciências Sociais em Saúde: relato de experiência de produção audiovisual por estudantes. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 24, e190231. Doi: 10.1590/Interface.190231.
- SOUZA, Á. N. G. de; MOSSIN, E. A. 2021. Animação Whiteboard (ou Desenho No Quadro Branco): um produto educacional para disseminar a Lei de Acesso à Informação no Ensino Médio Integrado. *Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*, 7, e129021. DOI: 10.31417/educitec.v7.1290.
- TAVARES, N. R. B. 2002. *História da informática educacional no Brasil observada a partir de três projetos públicos*. São Paulo: Escola do Futuro. Disponível em:
<<http://www.lapeq.fe.usp.br/textos/te/tepdf/neide.pdf>>. Acesso em: 08 mar./2022.
- THE COCHRANE COLLABORATION, 2015. Glossary of terms in The Cochrane Collaboration [Internet]. *Version 4.2.5*. London: *The Cochrane Collaboration*. Disponível em:
<http://community.cochrane.org/sites/default/files/uploads/glossary.pdf>.

- VEGA, A. M., 2016. Los derechos del lector digital: revisión sistemática de la literatura. *Métodos de Información*, **7**(13), 213-245. Doi: 10.5557/IIMEI7-N13-213245.
- VEIGA, H. S. P., 2022. Developing Transversal Competencies in the Sociodramatic Space: Narrative of a Curricular Experience in Higher Education. *Education Sciences*, **12**(2), 125. Doi: 10.3390/educsci12020125.