

DISCIPLINA

MÉTODOS E TÉCNICAS INOVADORAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Tipo de disciplina: Obrigatória | **Carga Horária:** 60h | **Créditos:** 4

Semestre: 2023.1 | **Início:** 24/03/2023 | **Término:** 30/06/2023

Professoras: Arlete Marinho Gonçalves e Fernanda Chocron Miranda

Estagiários: Luiz Pedro Reis Pinheiro e Rose das Graças Bezerra de Souza Gatinho

E-mail para contato: disciplinas.ppgcimes@gmail.com

Ementa:

Refletir, discutir e aplicar métodos e técnicas inovadoras de ensino-aprendizagem. Entre os assuntos a serem estudados estão: Metodologias Ativas. Aula invertida. Aprendizagem baseada em problemas e projetos. Aprendizagem por pares. Recursos pedagógicos com ênfase no ensino e aprendizagem criativa. Recursos tecnológicos. Recursos tecnológicos com ênfase no ensino e aprendizagem.

Ementa adaptada para esta edição da disciplina:

Centrada na discussão sobre conceitos e fatores que influenciam o ensino e aprendizagem. Perspectivas teóricas de ensino e aprendizagem. Práticas inovadoras em contextos de aprendizagem. Metodologias Ativas. Recursos pedagógicos e tecnológicos com ênfase na aprendizagem criativa e inovadora.

Objetivos

Geral:

Conhecer as diversas formas de ensino-aprendizagem e exercitar a análise crítica e adoção de métodos e técnicas inovadoras que podem ressignificar a prática da ensinagem no século XXI.

Específicos:

- Promover a compreensão sobre os conceitos e as metodologias de ensino e aprendizagem;
- Discutir e refletir criticamente sobre Metodologias Ativas e seus diferentes usos.
- Planejar atividades voltadas para formas de aprender e de ensinar a partir da adoção de metodologias diversificadas e atuais.
- Exercitar a concepção de ações pedagógicas de forma criativa por meio de metodologias ativas, críticas e pós-críticas.

Conceitos Nucleadores e Dinâmicas de Aprendizagem (DAs)

Ao longo da disciplina serão explorados **três conceitos nucleadores** principais, de fundamental compreensão e apropriação teórico-prática pelos discentes para atendimento dos objetivos da disciplina.

Para isso, a disciplina estará baseada na realização de atividades de cunho teórico-

prático, realizadas de forma síncrona ou assíncrona, e que poderão estar centradas em momentos expositivos e de debate teórico-conceituais de materiais recomendados (Textos - TXT, Vídeos - VID, Documentos - DOC, Infográficos - INF), ou em Dinâmicas de Aprendizagem (DAs) diversas, com foco individual, em dupla ou em grupo.

A seguir, apresentamos os conceitos nucleadores da disciplina:

Conceito Nucleador 1: CONCEITOS E FATORES QUE INFLUENCIAM O ENSINO E A APRENDIZAGEM

1. Conceitos de ensino e de aprendizagem.

2. Fatores que influenciam Processos de Ensino e Aprendizagem (PEA):

- Cognitivos
- Socioculturais
- Biológicos
- Emocionais

Conceito Nucleador 2: PERSPECTIVAS TEÓRICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

1. Paradigmas de Processos de Ensino e Aprendizagem (PEA):

- Behaviorismo/Comportamentalismo
- Humanista
- Cognitivista/Escola nova ou ativas
- Sociocultural
- Pós-modernista

Conceito Nucleador 3: PRÁTICAS INOVADORAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Aprendizagem baseada em problemas (ABP) ou *Problem Based Learning (PBL)*
- Aprendizagem baseada em projetos (ABPj)
- Aprendizagem por pares (*Peer instruction*)
- Círculo de cultura e suas derivações
- Desenho Universal da Aprendizagem (DUA)
- *Design thinking*
- Gamificação (*Gamification*) e uso de elementos de jogos
- Jogos Sérios
- Sala de aula invertida (*Flipped classroom*)/ Aprendizagem invertida (*Flipped learning*)

Competências e habilidades

Nesta disciplina, os discentes serão instigados a desenvolver e/ou aprimorar as seguintes competências e habilidades:

- Autoconhecimento;
- Diálogo entre pares;
- Construção e exposição de argumentos;
- Leitura e compreensão de textos acadêmico-científicos;
- Sistematização de informações e conhecimentos em formatos diversos;
- Produção textual autorreflexiva e argumentativa;
- Trabalho colaborativo;
- Autoavaliação.

Ambiências de Aprendizagem

A disciplina contará com ambiências de aprendizagem diversas, entre as quais destacamos:

- **Auditório do NITAE²**, onde serão realizados os encontros síncronos presenciais.
- **Sala de webconferência no Zoom.us**, na qual serão realizados os encontros síncronos remotos. Os dados de acesso à sala de webconferência **Zoom.us** serão enviados por e-mail, com antecedência, antes dos encontros remotos.
- **Sala de aula virtual no Moodle**, que abriga as duas disciplinas obrigatórias do PPGCIMES. Nela, estarão concentradas todas as informações e orientações sobre as atividades da disciplina, acesso ao programa, aos materiais de embasamento, bem como às orientações e espaços para realização e submissão das atividades assíncronas e atividades de avaliação de aprendizagem. O acesso ao Moodle se dá via *login* e senha (já disponibilizados pelas docentes da disciplina de Criatividade) na seguinte página: <https://aedmoodle.ufpa.br/login/index.php>.
- **Ambiência de estudo individual**, é recomendável que cada discente configure um espaço/tempo fora da sala de aula para seus estudos, seja onde for (casa, trabalho, ônibus, multiverso, entre outros). Essa ambiência deve ser favorável ao estudo individual e permitir um momento (com o mínimo de tranquilidade possível) para que você reflita sobre o que tem vivido na disciplina, organize as suas atividades e se dedique ao desenvolvimento do seu mestrado. A proposta é que cada discente, já na primeira disciplina, identifique os seus modos de aprender e defina estratégias de como otimizá-los e melhor organizá-los no âmbito da sua rotina profissional.
- **Diário de percepções**, consistirá de uma materialidade individual (caderninho de bolso) para registro de percepções, *insights*, comentários, dúvidas, entre outras informações relevantes identificadas e vivenciadas ao longo das disciplinas obrigatórias do PPGCIMES. A proposta é que o diário receba registros, se não todos os dias, mas com a regularidade da rotina de estudos estabelecida por cada discente. Como um bom diário, o seu preenchimento deve ser baseado em reflexões constantes, e deve se configurar como uma ambiência de permanente registro e consulta ao registrado. A intenção é que a cada nova “entrada”, cada discente configure conexões, articulações e amarrações, de modo que essas possam sustentar proposições de pesquisa à frente no percurso formativo de cada discente.

Programação Resumida

Período de realização	Tipo de Atividade	Programação prevista
INTRODUÇÃO E APRESENTAÇÃO DA TURMA		
24.mar.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono presencial	Boas-vindas e Dinâmica do Auto Retrato. Apresentação das diretrizes e programa da disciplina.
CONCEITO NUCLEADOR 1 - CONCEITOS E FATORES QUE INFLUENCIAM O ENSINO E APRENDIZAGEM		
25.mar. a 06. abr.2023	Atividade Assíncrona	Leitura aprofundada do material de embasamento recomendado para o Conceito Nucleador 1.
31.mar.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono presencial	Dinâmica de mapeamento sobre percepções e impressões da turma sobre ensino-aprendizagem.
06.abr.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono remoto	Carrossel Conceitual. Orientações sobre a Assistência de Qualificações.
10 a 19.abr. 2023	Atividade Assíncrona Integrada com Criatividade	"Em busca de pistas iniciais": Assistência das Qualificações.
CONCEITO NUCLEADOR 2 - PERSPECTIVAS TEÓRICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM		
07.abr. a 04. mai.2023	Atividade Assíncrona	Leitura aprofundada do material de embasamento recomendado para o Conceito Nucleador 2.
20.abr.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono presencial	Momento expositivo sobre Conceito Nucleador 2. <i>DA1 - Experimentação do Desenho Universal da Aprendizagem (DUA) > Estudo e Preparação.</i>
28.abr.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono remoto	Carrossel Conceitual.
05.mai.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono presencial	<i>DA1 - Experimentação do Desenho Universal da Aprendizagem (DUA) > Apresentações Livres.</i>
Até às 13h30 de 05.mai.2023	Atividade de Avaliação de Aprendizagem (AA1)	Diário de percepções
CONCEITO NUCLEADOR 3 - PRÁTICAS INOVADORAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM		
05.mai. a 13. jun.2023	Atividade Assíncrona	Leitura aprofundada do material de embasamento recomendado para o Conceito Nucleador 2.
05.mai.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono presencial	Momento expositivo introdutório e de amarração sobre Conceito Nucleador 3 com os conceitos anteriormente trabalhados.
12.mai.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono presencial	Momento expositivo de exemplos práticos de metodologias ativas. Sorteio das duplas para as DAs (2 e 4) e para AIF. <i>DA2. Representação visual de PEAs baseados em metodologias inovadoras.</i>
13.mai. a 02. jun.2023	Atividade Integrada Final (AIF)	<i>DA4. Metodologias inovadoras na prática > Estudo, Experimentação e Preparação.</i>
19.mai.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono presencial	Momento expositivo sobre Gamificação, Jogos Sérios e adoção de elementos de jogos para ensino-aprendizagem. <i>DA3. Brainstorming e prototipação de jogo sério.</i>
26.mai.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono presencial Integrado com Criatividade	Oficina sobre Produtos/Processos Educacionais Criativos e Inovadores.
02.jun.2023, 9h30 às 13h30	Feira de Ensino e Aprendizagem Criativa e Inovadora	<i>DA4. Metodologias inovadoras na prática > Exposição final.</i>
Até às 23h de 13.jun.2023	Atividade de Avaliação de Aprendizagem (AA2)	Escrita reflexiva sobre práticas inovadoras

23.jun.2023, 9h30 às 13h30	Encontro síncrono presencial	Feedback e devolutiva da AA2 pelas docentes
ENCERRAMENTO E AMARRAÇÕES FINAIS		
03 a 25.jun. 2023	Atividade Assíncrona Integrada com Criatividade	Atividade Integrada Final das Disciplinas Obrigatórias > Concepção e Desenvolvimento
16.jun.2023, 9h30 às 13h30	Plantão de Dúvidas Integrado com Criatividade	Atendimento orientado de discentes.
Até às 23h de 25.jun.2023	Atividade Integrada Final (AIF)	Submissão protótipo artefato educacional da AIF.
29.jun.2023, 14h30 às 18h30	Encontros síncronos presenciais Integrados com Criatividade	Atividade Integrada Final das Disciplinas Obrigatórias > Apresentação/ Defesa.
30.jun.2023, 9h30 às 13h30		
30.jun.2023, 14h30 às 18h30	Encontro síncrono presencial	Dinâmica de Autoavaliação. Dinâmica de Feedback sobre aprendizagem e ensino na disciplina.
Até às 23h de 09.jul.2023	Atividade Integrada Final (AIF)	Submissão resenha individual da AIF.

Formas de avaliação da aprendizagem

O processo de avaliação será continuado, processual e construído, conjuntamente, encontro a encontro, atividade a atividade. Ao longo do programa, estão detalhadas as orientações de funcionamento de cada atividade ou DA e o que é esperado dos discentes na sua realização/participação, sendo, portanto, responsabilidade de cada um se envolver e dedicar ao processo de construção de conhecimento individual e também coletivo com a turma, as docentes e os monitores.

Para dar clareza sobre como as docentes da disciplina constituirão o conceito final, apresentamos os parâmetros que serão combinados para a avaliação:

- **Parâmetro 1:** Dinâmicas de Aprendizagem (DAs) que terão pontuação de 0 a 10 pontos cada uma, a ser atribuída conforme orientações e critérios explicitados no comando de cada dinâmica. A média final das DAs será resultado da somatória de notas de cada dinâmica, dividida pelo número total de dinâmicas realizadas ao longo da disciplina.
- **Parâmetro 2:** Atividades de Avaliação de Aprendizagem (AAs) a serem desenvolvidas individualmente, que terão pontuação de 0 a 10 pontos, a ser atribuída conforme orientações e critérios explicitados no comando de cada AA.
- **Parâmetro 3:** Atividade Integrada Final (AIF), que terá pontuação de 0 a 10 pontos, sendo essa uma única nota para ambas as disciplinas obrigatórias. A atribuição da nota pelas docentes seguirá as orientações indicadas no comando da atividade.

Resultado Final:

Média aritmética final das DAs + Nota AA1 + Nota AA2 + Nota AIF ÷ 4 = **Nota Final**

A **Nota Final** será convertida para a tabela de conceitos da UFPA, que é a seguinte:

0 a 4.9	Insuficiente
5.0 a 6.9	Regular
7.0 a 8.9	Bom
9.0 a 10.0	Excelente

INTRODUÇÃO E APRESENTAÇÃO DA TURMA

24.mar.2023, 9h30 às 13h30 *Encontro síncrono presencial* | Auditório NITAE²

Boas-vindas e Dinâmica do Auto Retrato

- *Funcionamento:* A turma será organizada em duplas por sorteio. No âmbito de cada dupla, de forma separada dos demais, os discentes se apresentam um para o outro (características, formação e descreve sobre seu tema/proposta de produto para o programa) um para o outro. No momento da apresentação, cada integrante deve escolher itens que estarão dispostos sobre uma mesa, de modo, a se caracterizar de acordo com a descrição feita ao colega. Utilizando uma moldura (já organizada pelas docentes da disciplina) um dos componentes, já caracterizado, coloca seu corpo no meio da moldura. Cada um da dupla apresentará o seu par dentro de um retrato e deverá mostrar aos colegas da turma as características do mesmo associando-as aos itens escolhidos e remetendo às trocas que tiveram um com o outro. Nesse momento, a criatividade é prioridade. Não deixe de explorar gostos pessoais, formação profissional, bem como possíveis informações iniciais sobre o tema de pesquisa e proposta de produto educacional.

- *Tempo previsto: 150 minutos.*

Apresentação das diretrizes e do programa da disciplina

- *Tempo previsto: 70 minutos.*

Material de Embasamento

OBRIGATÓRIO

TXT_O Mito Da Caverna. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1Dlu5cbQ7zjilLaP6N6iM9c_0_3Aopz8R/view?usp=share

VID_Tik Tak Draw. O Mito da Caverna. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=96c4SrZK-Ng>

CONCEITO NUCLEADOR 1

CONCEITOS E FATORES QUE INFLUENCIAM O ENSINO E APRENDIZAGEM

25.mar. a 06.abr.2023 Atividade Assíncrona

Leitura aprofundada do material de embasamento recomendado para o Conceito Nucleador 1.

- Tempo previsto: a definir por cada discente.

31.mar.2023, 9h30 às 13h30 Encontro síncrono presencial | Auditório NITAE²

Dinâmica de mapeamento sobre percepções e impressões da turma sobre ensino-aprendizagem.

- *Funcionamento:* Será utilizada a Técnica de Associação Livre de Palavras (TALP). As docentes orientarão os alunos a refletirem sobre a frase-chave: "Quando ouvem a expressão ensino-aprendizagem, o que lhes vem a mente?". Os discentes terão 1 minuto para escrever uma palavra-chave no papel cartão, usando um pincel. Após o término do tempo, as professoras solicitarão que os discentes possam transformar o papel cartão em 1 balão de comentário. Cada estudante deverá afixar seu cartão contendo a imagem/palavra-chave no mural e fazer uma breve explicação sobre a escolha da palavra associando ao tema sobre o que sabe sobre "ensino-aprendizagem".

- Tempo previsto: 50 minutos.

Momento expositivo sobre Conceito Nucleador 1.

1. Conceitos de ensino e de aprendizagem
2. Fatores que influenciam Processos de Ensino e Aprendizagem (PEA):
 - Cognitivos
 - Socioculturais
 - Biológicos
 - Emocionais

- Tempo previsto: 100 minutos.

Material de Embasamento

OBRIGATÓRIO

TXT_SOUSA, Priscila. Conceito de andragogia. Disponível em: <https://conceito.de/andragogia>

TXT_GOMES, Manoel Messias. Fatores que facilitam e dificultam a aprendizagem. Revista Educação pública. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/18/14/fatores-que-facilitam-e-dificultam-a-aprendizagem#:~:text=Entre%20eles%2C%20destacam%2Dse%20aspectos,na%20escola%20e%20fora%20dela>

VID_MOREIRA, Ivana. 6 princípios e 5 armadilhas da Andragogia, a arte e a ciência de ensinar para adultos.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VRaIPSZzCWk>

VID_Tudo sobre aprender. O que é ensinar e o que é aprender. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=DRpx8LLt64k>

Carrossel Conceitual

- *Funcionamento:* Todas(os) deverão ter lido PREVIAMENTE o material de embasamento sobre o Conceito Nucleador em questão. No início do encontro, a turma se dividirá, aleatoriamente, em três grupos para realizar, de forma paralela, debates orientados por temas geradores sobre três aspectos constitutivos do conceito nucleador. Os grupos formados deverão circular entre as salas auxiliares no Zoom.us, cada uma contendo um tema gerador para debate, este a ser explorado e conduzido por uma das docentes e/ou monitores da disciplina. A intenção é favorecer o aprofundamento de questões suscitadas na leitura dos textos e em momentos expositivos anteriores em sala, bem como fomentar o reconhecimento dos conceitos teóricos em situações da vida prática compartilhadas pelos próprios discentes. Para debater cada tema gerador, cada grupo deverá permanecer por 60 minutos na sala auxiliar, de modo a explorar ao máximo dúvidas e questionamentos problematizados sobre aquele aspecto do conceito nucleador. Ao final, os grupos deverão retornar para a sala principal e sintetizar (oralmente), em até 3 minutos, os principais pontos de compreensão e conexões a respeito do conceito gerador trabalhado. Até duas pessoas de cada grupo poderão fazer a síntese em nome de seus colegas. A escolha dos representantes será via sorteio ao final do encontro, portanto, é importante que todos participem ativamente no debate, tanto expondo como ouvindo atentamente, e buscando construir articulações/amarrações.

- *Tempo previsto:* 180 minutos (debates temáticos paralelos); 30 minutos (socialização final sobre os debates).

Orientações sobre a Assistência de Qualificações

- *Funcionamento:* As docentes explicarão como funcionará a Atividade Assíncrona prevista para o período de 10 a 19 de abril de 2023, relativa à Assistência dos Exames de Qualificação da Turma 2022 do PPGCIMES.

- *Tempo previsto:* 10 minutos.

Material de Embasamento

OBRIGATÓRIO

TXT_GADOTTI, Moacir. Aprender com emoção, ensinar com alegria. In: GADOTTI, Moacir. Boniteza de um sonho: ensinar-e-aprender com sentido. – 2. ed. – São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2011, p.59-72. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1WDVMbCOPiRnSnwn2u0fSj5zoAwhr4YQx/view?usp=sharing>

TXT_MARIN, Alda Junqueira. Didática e docência: ensinar, aprender e ensinar a ensinar. In: CRUZ, Giseli Barreto da. [et. al.] (orgs.). Ensino de didática: Entre recorrentes e urgentes questões. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2014, p. 147-160. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1nPC8Y2RITkQVxV4UhBRdV928EFGOwPsh/view?usp=sharing>

TXT_hooks, bell. Introdução - Ensinando a transgredir. In: hooks, bell. Ensinando a transgredir: a educação como prática de liberdade; tradução de Marcelo Brandão Cipolla. – 2. ed. – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017, p. 9-36. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1Z04hic2SUBWfB8MFDbZx2_VtD9q-kmv_/view?usp=sharing

COMPLEMENTAR

TXT_FRANCO, Maria Amélia Santoro. Práticas pedagógicas de ensinar-aprender: por entre resistências e resignações. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 41, n. 3, p. 601-614, jul./set. 2015. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ep/a/gd7J5zhMMcbJf9FtKDyCTB/?format=pdf&lang=pt>

TXT_BELLAN, Zezina. Andragogia em ação: Como ensinar adultos sem ser maçante. – Santa Bárbara d'Oeste, SP: Z3 Editora e Livrarias, 2005.

“Em busca de pistas iniciais”: Assistência dos Exames de Qualificação.

- *Funcionamento:* No período de 10 a 19 de abril de 2023, cada discente deverá realizar à Assistência dos Exames de Qualificação da Turma 2022 do PPGCIMES. Essa é uma etapa importante na trajetória formativa do(a) discente no Mestrado, cujo objetivo é avaliar o estágio de desenvolvimento do trabalho de pesquisa em andamento. Assim, o objetivo do acompanhamento é introduzir o(a) discente no processo de produção científica. Dentre os objetivos de aprendizagem dessa atividade estão: Perceber aspectos importantes na construção de uma pesquisa de Mestrado Profissional em Ensino; Ambientar-se na cultura acadêmica; Refletir sobre a própria proposta de pesquisa. Para a realização da atividade, cada discente, individualmente, precisará:

- Observar nos Exames de Qualificação: a estruturação do trabalho; a proposta do produto/processo; a clareza da abordagem teórica-metodológica; as 8 contribuições da Comissão Examinadora e o caráter criativo e inovador do produto/processo, entre outros aspectos.
- Acompanhar no mínimo três Exames de Qualificação.
- Escolher um Exame de Qualificação que mais dialogue com o que pretende desenvolver e registrar em um formulário online a ser enviado pelas docentes das disciplinas obrigatórias o seguinte questionamento: “Qual a principal contribuição do trabalho para a minha proposta de pesquisa?”. O diário de percepções será um importante instrumento na organização das ideias e informações que surgirem nas bancas assistidas. Parte dessas percepções/impressões serão insumos para responder ao questionamento central desta atividade.

- *Tempo previsto: a definir por cada discente.*

CONCEITO NUCLEADOR 2 PERSPECTIVAS TEÓRICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

07.abr. a 04.mai.2023 Atividade Assíncrona

Leitura aprofundada do material de embasamento recomendado para o Conceito Nucleador 2.

- Tempo previsto: a definir por cada discente.

20.abr.2023, 9h30 às 13h30 Encontro síncrono presencial | Auditório NITAE²

Momento expositivo sobre o Conceito Nucleador 2.

1. Paradigmas de processos de ensino e aprendizagem (PEA):

- Behaviorismo/Comportamentalismo
- Humanista
- Cognitivista/Escola nova ou ativa
- Sociocultural
- Pós-críticos

- Tempo previsto: 60 minutos.

DA1. Experimentação do Desenho Universal da Aprendizagem (DUA) > Estudo e Preparação

- *Funcionamento:* Em sala, os discentes serão organizados em 5 grupos de até 4 pessoas. Por sorteio, cada grupo receberá um conjunto de materiais específicos sobre um dos paradigmas de PEA e deverá iniciar o diálogo com os seus membros sobre a atividade e a leitura dos materiais indicados no tempo reservado em sala de aula. De forma assíncrona, cada grupo deverá dar sequência à leitura do material de embasamento do conceito nucleador 2, que envolve uma teoria metodológica relacionada a um paradigma sorteado, dando maior atenção para as seguintes pautas: (i) Quem são os teóricos que embasam a teoria? (ii) Qual o papel da escola-universidade? (iii) Qual o papel do professor ao usar a teoria? (iv) Qual o papel do aluno para a teoria? (v) Como funciona o processo de ensino e aprendizagem ao se utilizar a teoria estudada? A partir do material de embasamento, cada grupo deverá organizar e apresentar os Paradigmas de Processos de Ensino e Aprendizagem (PEA) de forma dinâmica livre (teatro, desenhos, murais, mapas conceituais, vídeos animados etc..) no dia 05 de maio de 2023. Para isso, recomenda-se que cada grupo busque conhecer e aproveitar as competências e habilidades já existentes em cada integrante, otimizando e integrando as mesmas para compor uma apresentação criativa e marcante.

- *Tempo previsto:* 20 minutos (divisão de grupos) e 120 minutos (estudo sobre os temas, debates temáticos paralelos).

Material de Embasamento

OBRIGATÓRIO

TXT_PIOVESAN [et al.] Psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem [recurso eletrônico] / Josieli Piovesan ... [et al.]. – 1. ed. – Santa Maria, RS : UFSM, NTE, 2018. 1 e-book. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1LldGA4-EwWtrmi25XQdU7ptPrqYPRjy9/view?usp=share_link

TXT_SANTOS, Roberto Vatan. Abordagens do processo de ensino e aprendizagem. Revista Integração, jan/fev/ma, 2005. Ano X, Nº 40. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/177895/mod_resource/content/1/Texto%20Proc%20ens-aprend.pdf#:~:text=As%20abordagens%20educacionais%20objeto%20de,ognitivista%20e%20abordagem%20sociocultur%20al.

OBRIGATÓRIO POR GRUPO

GRUPO 1 - Behaviorismo/Comportamentalismo (Autores de base: Jonh B. Watson, Pavlov e Skinner)

TXT_PIOVESAN [et al.] Psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem [recurso eletrônico] / Josieli Piovesan ... [et al.]. – 1. ed. – Santa Maria, RS : UFSM, NTE, 2018. 1 e-book. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1LldGA4-EwWtrmi25XQdU7ptPrqYPRj9/view?usp=share_link

VID_Universo da Psicologia. O Behaviorismo Metodológico de Watson (Behaviorismo Clássico). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=pL0M5Gd943s>

VID_UNIFESP. Teorias da aprendizagem _ Behaviorismo. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=SfwaLmh_8uA

VID_Psicologicamente. BEHAVIORISMO - Entenda a Diferença entre Metodológico e Radical em Apenas 5 Minutos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Cqgs9EDqM6s>

GRUPO 2 - Humanista (Autores de base: Carls Rogers, Wallon)

TXT_FERREIRA, Aurino L.; ACIOLY-RÉGNIER, Nadja M. Contribuições de Henri Wallon à relação cognição e afetividade na educação. Dossiê: Cognição, Afetividade e Educação, Educ. rev. (36), 2010. Disponível em:

<https://www.scielo.br/jj/er/a/9jbsbrcX4GygcRr3BDF98GL>

TXT_LIMA, Leícia Dayane; BARBISA, Zildete C. L. PEIXOTO, Sandra P. L. Teoria Humanista: Carls Rogers e a educação. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/fitshumanas/article/view/4800/2804>

VID_Didactics. Henri Wallon - Afetividade e inteligência- Teoria Psicogenética. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=-6vuFpW9dFs>

VID_Didactics. Carl Rogers - Teoria da personalidade centrada na pessoa. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=a0RYUICrnUE>

GRUPO 3 - Cognitivista/Escola nova ou ativas (Autores de base: Bruner, Piaget, Vygotsky, Bruner, John Dewey, William Kilpatrick, Gardner, David Ausubel)

TXT_MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora : uma abordagem teóricoprática. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 2-25. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1Ygah7BBrr_1ZCOzwAjxRONVp0oT4Uvfs/view?usp=sharing

TXT_LIMA, Maurícia Cristina; CLAPIS, Maria José. Estudantes aprendem fazendo com significado. In: DEBALD, Blasius. Metodologias ativas no ensino superior: o protagonismo do aluno. Porto Alegre: Penso, 2020. (E-pub – Capítulo 5). Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1uP3LakZH-msvdWGGk5xw5J2GxTnNl6BP/view?usp=sharing>

TXT_OLIVEIRA, Sandra. Modos de ser estudante e as pedagogias ativas: autonomia e aprendizagem na experiência do indivíduo livre. In: DEBALD, Blasius. Metodologias ativas no ensino superior: o protagonismo do aluno. Porto Alegre: Penso, 2020, p. 9-20. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1nPvp_xmwGPQI77owukP623WyNXyiUQH/view?usp=sharing

TXT_SCHMIDT, Irineu Aloisio. John Dewey e a Educação Para uma Sociedade Democrática. Rev. Contexto e Educação. Editoria Unijuí. Ano 24, n º82, Jul/Dez. 2009. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1m_BeFtd8k6XJQMtn6AqI8NHno7DvVDr8/view?usp=share_link

TXT_LINS, Maria Judith S.C. Contribuições da teoria de Piaget para a educação. REVISTA EDUCAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEA, VOL. 2, NO 4 (2005). Disponível em:

<http://periodicos.estacio.br/index.php/reeduc/article/view/4894/2322>

TXT_MOREIRA, Marco Antonio. O que é afinal aprendizagem significativa? In: MOREIRA, Marco Antonio. Aprendizagem significativa: a teoria e textos complementares. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011, p. 13-57. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1sm4J4klxppqcUCWI3bbMaVbxVDytnyPo/view?usp=sharing>

VID_Didactics. PIAGET (3): CONSTRUTIVISMO NA ESCOLA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z-FfrQLVyN8>

VID_UNIVESP. Filosofia da educação - John Dewey. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=XSftv7DRSN4>

GRUPO 4 - Sociocultural ou crítico (Autor de base: Paulo Freire)

TXT_FREIRE, Paulo. A concepção "bancária" da educação como instrumento da opressão, seus pressupostos, suas críticas. In: FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 57ª ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2014. p. 79-106.

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1wAJwEV42tpP1iEEosKoMDBo7EYkqg2Tb/view?usp=sharing>
TXE_FREIRE, Paulo. Carta de Paulo Freire aos professores. Estudos Avançados, 2001, 15(42), p. 259-268. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/13pQdV56yet7amG5hPSVBKzIRQHl2VdVs/view?usp=sharing>
TXE_FREITAS, Talvacy Chaves de; LACERDA, Juciano de Sousa. A "Pedagogia da Autonomia" de Freire e a "Autocomunicação de Massa" de Castells no fortalecimento do protagonismo estudantil na educação híbrida em tempos de pandemia. Intercom - RBCC São Paulo, v. 44, n. 3, p.145-158, set./dez. 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/interc/a/wpJxRshGb5VtjbtJMHjSD7G/?format=pdf&lang=pt>
VID_Paulo Freire em Cordel. Casa de Educação Popular. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8K86VcKEo7s>
VID_Paulo Freire: vida e obra - De Lá Pra Cá. TV Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qGiDAa91UFg>

GRUPO 5 - Pós-críticos (Autores de base: Edgar Morin, Perrenoud, Papert, Enicéia Mendes)

TXE_PERRENOUD. 10 competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed, 2000. Disponível em https://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/OUVRAGES/Perrenoud_2000_A.html

TXE_MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários para a educação do futuro. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1KnMJaib-eh6CMMptPBd7lGRJR8bmssSm/view?usp=share_link

TXE_PAPERT, Seymour. Uma palavra para a arte de aprender. In: PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 2008. p. 87-106. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/18Lur447XgbB2snTOFm24084t-vjnnmpu/view?usp=sharing>

TXE_SANTOS, Camila M.; SANTOS, Lorinisa K. O que é o Ensino colaborativo? Resenha Rev. bras. educ. espec. 26 (4). Oct-Dec 2020. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbee/a/36DnQgy4bGSQQYdymBGSK9N/?format=pdf&lang=pt>

TXE_SEBASTIAN-HEREDERO, Eladio. Diretrizes para o Desenho Universal para a Aprendizagem - DUA. Revisão de Literatura, Rev. bras. educ. espec. 26 (4) Out-Dez, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-54702020v26e0155>

VID_AR inovações educacionais. Antonio Nóvoa comenta os desafios na educação do século XXI; Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Pfx5hpc_E8g

COMPLEMENTAR

TXE_DUTRA, F. O Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância. Jornal da Universidade, 2020. Disponível em:

<https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/>

TXE_HODGES, C.; MOORE, S.; LOCKEE, B.; TRUST, T. The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. Educause Review, 2020. Disponível em: <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>

INF_DESAFIOS da educação. Infográfico: as diferenças entre educação a distância e ensino remoto, 2020. Disponível em:

<https://desafiosdaeducacao.grupo.com.br/diferencas-ead-ensino-remoto/>

SALA VIRTUAL UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão. Google Classroom: NITAE2-UFPa | Cursos sobre Ensino Remoto e TDICs. Belém, PA: UFPa, 2020. Disponível em: <https://classroom.google.com/u/0/c/MTQwNTgwMTAzNTE>

28.abr.2023, 9h30 às 13h30 Encontro síncrono remoto | [Sala Zoom.us](#).

Carrossel Conceitual

- *Funcionamento:* Todas(os) deverão ter lido PREVIAMENTE o material de embasamento sobre o Conceito Nuclear em questão. No início do encontro, a turma se dividirá, aleatoriamente, em três grupos para realizar, de forma paralela, debates orientados por temas geradores sobre três aspectos constitutivos do conceito nuclear. Os grupos formados deverão circular entre as salas auxiliares no Zoom.us, cada uma contendo um tema gerador para debate, este a ser explorado e conduzido por uma das docentes e/ou monitores da disciplina. A intenção é favorecer o aprofundamento de questões suscitadas na leitura dos textos e em momentos expositivos anteriores

em sala, bem como fomentar o reconhecimento dos conceitos teóricos em situações da vida prática compartilhadas pelos próprios discentes. Para debater cada tema gerador, cada grupo deverá permanecer por 60 minutos na sala auxiliar, de modo a explorar ao máximo dúvidas e questionamentos problematizados sobre aquele aspecto do conceito nucleador. Ao final, os grupos deverão retornar para a sala principal e sintetizar (oralmente), em até 3 minutos, os principais pontos de compreensão e conexões a respeito do conceito gerador trabalhado. Até duas pessoas de cada grupo poderão fazer a síntese em nome de seus colegas. A escolha dos representantes será via sorteio ao final do encontro, portanto, é importante que todos participem ativamente no debate, tanto expondo como ouvindo atentamente, e buscando construir articulações/amarrações.

- *Tempo previsto: 180 minutos (debates temáticos paralelos); 30 minutos (socialização final sobre os debates).*

Material de Embasamento

O mesmo do encontro síncrono presencial de 20 de abril de 2023.

05.mai.2023, 9h30 às 13h30 Encontro síncrono presencial | Auditório NITAE²

DA1. Experimentação do Desenho Universal da Aprendizagem (DUA) >

Apresentações Livres

- *Funcionamento:* A partir do material de embasamento indicado no encontro do dia 20 de abril de 2023, cada grupo deverá organizar e apresentar os Paradigmas de Processos de Ensino e Aprendizagem (PEA) de forma dinâmica livre (teatro, desenhos, murais, mapas conceituais, vídeos animados etc..) explorando as diretrizes do DUA. Cada grupo terá 20 minutos para realizar a sua apresentação.

- *Critérios de avaliação:* (i) Capacidade criativa e de organização da apresentação proposta – 2,0 pontos; (ii) Apropriação teórico-conceitual demonstrada – 2,0 pontos; (iii) Clareza nas formas de expressão/apresentação e exploração do paradigma sorteado – 2,0 pontos; (iv) Caráter instigante e envolvente da apresentação – 2,0 pontos; (v) Uso do tempo previsto – 1,0 ponto.

- *Tempo previsto: 100 minutos (apresentações); 30 minutos (feedbacks, comentários e socialização final sobre os debates).*

Material de Embasamento

O mesmo designado aos grupos da DA1.

Atividade de Avaliação de Aprendizagem (AA1) Diário de percepções

- *Funcionamento:* A partir do material de embasamento e do conhecimento construído nos encontros síncronos e nas atividades assíncronas da disciplina, os discentes deverão elaborar, de forma individual, um diário das percepções auto-reflexivo sobre experiências de aprendizagem dos conceitos nucleadores 1 e 2. O diário das percepções deverá estar voltado à articulação de conceitos estudados na disciplina com a vivência do discente. Todos deverão entregar o diário para conferência parcial dos registros no dia 05 de maio de 2023, ao final do encontro síncrono presencial.

- *Tempo previsto: a definir por cada discente.*

- *Cr terios de avalia o*: (i) Apropria o dos conceitos estudados na disciplina de M todos – 2,0 pontos; (ii) Articula o da viv ncia do discente com as reflex es da disciplina de M todos – 2,0 pontos; (iii) Capacidade reflexiva sobre sua pr pria aprendizagem – 2,0 pontos; (iv) Identifica o de pontos de converg ncia e conex es entre as disciplinas obrigat rias do PPGCIMES – 2,0 pontos; (v) Regularidade, organiza o e densidade dos registros feitos di rio – 1,0 ponto.

CONCEITO NUCLEADOR 3 PRÁTICAS INOVADORAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

05.mai. a 13.jun.2023 Atividade Assíncrona

Leitura aprofundada do material de embasamento recomendado para o Conceito Nucleador 3.

- Tempo previsto: a definir por cada discente.

05.mai.2023, 9h30 às 13h30 Encontro síncrono presencial | Auditório NITAE²

Momento expositivo introdutório e de amarração sobre Conceito Nucleador 3 com os conceitos anteriormente trabalhados.

- Tempo previsto: 90 minutos.

Material de Embasamento

OBRIGATÓRIO

TXT_MATTAR, João. Prefácio e Introdução. In: MATTAR, João. Metodologias ativas: para uma educação presencial, blended e a distância. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017. p. 12-24. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/18HhoRPpcjVSh3vk0GLHFADUBUF-PQJYH/view?usp=sharing>

TXT_FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. Metodologias Ativas. IN: FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. Metodologias inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa. – 1.ed. – São Paulo: Saraiva Educação, 2018., 2018 p.28-91 (Capítulo 1). Disponível em:

TXT_FAVA, Rui. O retorno da Paideia grega em forma de Paideia digital. In: DEBALD, Blasius. Metodologias ativas no ensino superior : o protagonismo do aluno. Porto Alegre: Penso, 2020. (Epub– Capítulo 11). Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/16CE5E1Fbg0Oflyzipsuuxi3GRLptOpz/view?usp=sharing>

VID_Coordenadoria de desenvolvimento. Metodologias ativas. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=VnESbWDjH7Y>

COMPLEMENTAR

TXT_CORTELAZZO, Angelo. L. et al. Espaços de aprendizagem. In: Metodologias ativas e personalizadas de aprendizagem: para refinar seu cardápio metodológico. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018. p. 57-77. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1EAguvXMVarlZx49siwwHR7SOAefYLeNX/view?usp=sharing>

TXT_FILATRO, Andrea. Aprender e ensinar de modo inovador nas organizações. IN: FILATRO, Andrea [et al.]. DI 4.0: inovação em educação corporativa. - São Paulo : Saraiva Educação, 2019. p. 54-91

https://drive.google.com/file/d/129gpFi2VlfRYaobrGi6wwTwkKeKTKCEI/view?usp=share_link

TXT_LEAL, E. A.; MIRANDA, G. J.; CASANOVA, S. P. C. Revolucionando a sala de aula: como envolver o estudante aplicando as técnicas de metodologias ativas de aprendizagem. São Paulo: Atlas, 2018. p. 105-124. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1y7_vLH4b05OxQgHhhKx_CtaWfxdo8gEd/view?usp=sharing

12.mai.2023, 9h30 às 13h30 Encontro síncrono presencial | Auditório NITAE²

Momento expositivo de exemplos práticos de metodologias ativas

- *Funcionamento:* As docentes da disciplina reunirão fontes de referência diversificadas (artigos, teses e dissertações, relatos de experiência, entre outras) para apresentar experiências práticas

reais de implementação das chamadas metodologias ativas e práticas inovadoras de ensino-aprendizagem. A proposta é que neste encontro, os discentes façam um passeio geral por algumas das principais inovadoras de ensino-aprendizagem do contemporâneo, muitas com densa bagagem teórica na literatura científica. O objetivo é instigar os discentes a identificar os vários arranjos metodológicos existentes nas metodologias expostas e como os elementos aluno-professor-conteúdo-ambiência se alternam hierarquicamente. Recomenda-se, fortemente, que os discentes registrem no diário de percepções as compreensões sobre as práticas apresentadas, buscando registrar pontos de convergência e divergência.

As práticas inovadoras trabalhadas serão:

1. Aprendizagem baseada em problemas (ABP) ou *Problem Based Learning (PBL)*
2. Aprendizagem baseada em projetos (ABPj)
3. Aprendizagem por pares (*Peer instruction*)
4. Círculo de cultura
5. *Cultura Maker*
6. *Design thinking*
7. Gamificação (*Gamification*) e uso de elementos de jogos
8. Jogos Sérios
9. Sala de aula invertida (*Flipped classroom*) / Aprendizagem invertida (*Flipped learning*)

- Tempo previsto: 120 minutos

Sorteio das duplas para as DAs (2 e 4) e para a AIF.

- Tempo previsto: 10 minutos

DA2. Representação visual de PEAs baseados em metodologias inovadoras.

- *Funcionamento*: Com base no momento expositivo e no material de embasamento, os discentes, em duplas previamente sorteadas, realizarão um exercício de fixação de conteúdo e registro das impressões sobre a metodologia inovadora que está sob a sua responsabilidade. A proposta é criar, no tempo de sala de aula, um mapa mental ou esquema/representação visual hierárquico(a) contendo a percepção/compreensão/opinião sobre como os elementos aluno-professor-conteúdo-ambiência se relacionam hierarquicamente na metodologia em questão. É importante que na representação proposta, os discentes evidenciem as primeiras percepções sobre o funcionamento da metodologia sorteada para a sua dupla e seus fluxos interacionais principais. Em um segundo momento, cada dupla deverá apresentar a sua representação visual, em no máximo 5 minutos. Ao final das apresentações, as docentes darão feedbacks e abrirão para o debate da turma.

- *Crerios de avaliaão*: (i) Capacidade criativa acionada na construo da representao visual – 2,0 pontos; (ii) Apropriaao teoico-conceitual demonstrada – 2,0 pontos; (iii) Clareza nas formas de expressao/apresentao das informaes – 2,0 pontos; (iv) Carater instigante e envolvente da apresentao do material construido – 2,0 pontos; (v) Uso do tempo previsto – 1,0 ponto.

- Tempo previsto: 100 minutos.

Material de Embasamento

OBRIGATÓRIO POR DUPLA

DUPLA 1 - Aprendizagem baseada em problemas (ABP) ou Problem Based Learning (PBL)

TXT_ARAÚJO, U. F.; SASTRE, G. (orgs.). Aprendizagem Baseada em Problemas no Ensino Superior. 3º ed. São Paulo: Summus, 2016. p. 205-236. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1Z2yOsuX_Lb2j992mq0Zx9yS1rmn3b0UD/view?usp=sharing

TXT_MUNHOZ, A. S. ABP: Aprendizagem Baseada em Problemas: ferramentas de apoio ao docente no processo de ensino e aprendizagem. São Paulo: Cengage Learning, 2015. p. 111-185. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/10MvENrwwcFP_5Qy0glrp2EokIqPxAYsU/view?usp=sharing

VID_FGV. PBL: um Novo modelo de Aprendizagem – FGV/EESP. 2016. (3m31s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=yHmdKTD0SX0>

VID_GUSTAVO BENITES. Aprendizagem baseada em problemas - ABP Definições e conceitos. Disponível:

<https://www.youtube.com/watch?v=qk6vS8UDT0c>

DUPLA 2 - Aprendizagem baseada em projetos (ABPj)

TXT_BENDER, W. N. Aprendizagem baseada em Projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014. p. 9-70. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1bBlmsKTEfge5ot9UldmDK8_lFxiMi-eKm/view?usp=sharing

VID_PESQUISA & JOGOS. Aprendizagem baseada em projetos. 2018. (16m20s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=EgZ0iFxmAU>

VID_JOVENS GÊNIOS. Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL). 2016. (3m55s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=c3FIWpbusfU>

VID_CIEB. Aprendizagem baseada em projetos. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=FYgpi41UrQo>

DUPLA 3 - Aprendizagem por pares (Peer instruction)

TXT_MAZUR, E. Peer instruction: a revolução da aprendizagem ativa. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 1-44. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1a-yNADxntvs760UcJaQ9uRpwq8p9LrC9/view?usp=sharing>

TXT_MATTAR, João. Peer Instruction. IN: MATTAR, João. Metodologias ativas: para uma educação presencial, blended e a distância. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017. p. 41-48. Disponível em:

<https://drive.google.com/open?id=10MIG98694TqLOblqWOZ-56DxIOk7RZgG>

VID_DEFAULT NAME. Instruções pelos pares na aprendizagem ativa (legendado). 2015. (13m56s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=iCDXylrYNS8>

DUPLA 4 - Circulo de cultura

TXT LEAL, YnaKam Luís de V. SILVA, Severino B. AZEVEDO, Ciro L. Círculo de cultura freireano: instrumento metodológico para o ensino profissional. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1uBnXVIAYDWbeEP8Y2LAHWeb_SCviUCm/view?usp=share_link

VID_Professora Débora Parreiras. Paulo Freire – Análise sobre Círculo de Cultura. Disponível:

<https://www.youtube.com/watch?v=2YeBI74OZlc>

DUPLA 5 – Cultura Maker

TXT_SOBREIRA, Elaine Silva Rocha; VIVEIRO, Alessandra Aparecida; D'ABREU, João Vilhete Viegas. Cultura Maker e Jogos Digitais. In: MEIRA, Luciano; BILKSTEIN, Paulo. Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem. - Porto Alegre: Penso, 2020, p. 27-38. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/10WOcIPdU6YUBP14s0DJp4EItY97UAFC7/view?usp=sharing>

TXT_GAVASSA, R. C. F. B. et al. Cultura Maker, Aprendizagem Investigativa por Desafios

e Resolução de Problemas na SME - SP (Brasil). FLBrazil. V.01, N. 01, 2016. Disponível em: https://fablearn.org/wp-content/uploads/2016/09/FLBrazil_2016_paper_127.pdf

TXT_BLIKSTEIN, P.; VALENTE, J.; MOURA, É. M. de. Educação Maker: Onde Está O Currículo? Revista e-Curriculum, v. 18, n. 2, p. 523-544, jun. 2020. ISSN 1809-3876.

Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/curriculum/article/view/48127/32229>

TXT_DUBREIL, S.; LORD, G. Make It So: Leveraging Maker Culture in CALL. CALICO Journal, [S. l.], v. 38, n. 1, p. i-xii, 2021. DOI: 10.1558/cj.42531. Disponível em:

<https://journal.equinoxpub.com/Calico/article/view/19202/21001>

VID_TAS, M. Cultura Maker: que bicho é esse? YouTube, 2019. Disponível em:

<https://youtu.be/A9uI0UrViqg>

DUPLA 6 - Design Thinking

TXT_CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A. O que é design thinking? IN: CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A. Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva, 2016. (Capítulo 1).

TXT_CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A. Para que serve o design thinking? IN: CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A. Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva, 2016. (Capítulo 2).

TXT_BUCHANAN, R. Wicked problems in design thinking. Design issues, v. 8, n. 2, p. 5-21, 1992. Disponível em:

https://web.mit.edu/jrankin/www/engin_as_lib_art/Design_thinking.pdf

TXT_SOUZA, Karina Cristina Martins de. DESIGN KIT EDU: um toolkit para promover a criatividade na aprendizagem. Orientador ou Orientadora: Maria Ataíde Malcher. 2020. 194 f. Dissertação (Mestrado

Profissional em Ensino) - Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, Universidade Federal do Pará, Belém, 2020. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/12997>

SLIDES_FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C.; MUCKENBERGER, E. Design Thinking and Online Education. 2017. Disponível em: <https://digitalcommons.andrews.edu/adventist-learn-online/2017/tuesday/12/>

DUPLA 7 - Gamificação (Gamification) e uso de elementos de jogos

TXT_KAPP, Karl M. What is Gamification. In: KAPP, Karl M. The Gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012, p.25-50. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1ACNjHwb7m7ZwirKRIDfpK4blEDIZVN-J/view?usp=sharing>

TXT_BUSARELLO, R.I. Gamificação e aprendizagem: estímulo à motivação e ao engajamento. IN: BUSARELLO, R.I. Gamificação: princípios e estratégias. 1.ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016, p.46-69 (Capítulo 4).

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1lxaRVRju7p2V2CvHbXZMrJ_rvarglxuT/view?usp=share_link

TXT_KAPP, Karl M. Applying Gamification to Learning Domains. In: KAPP, Karl M. The Gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012, p.165-192.

Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/15VQa12eiw97J9IB-y1NZu2-y5bq6w14k/view?usp=sharing>

TXT_BUSARELLO, R.I. Elementos dos jogos em gamification. IN: BUSARELLO, R.I. Gamificação: princípios e estratégias. 1.ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016, p.71-92 (Capítulo 5). Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1lxaRVRju7p2V2CvHbXZMrJ_rvarglxuT/view?usp=share_link

RODRIGUES, Luis Felipe; OLIVEIRA, Abílio; RODRIGUES, Helena. Main gamification concepts: A systematic mapping study. Heliyon, Volume 5, Issue 7, July 2019, e01993. Disponível em:

<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01993>

DUPLA 8 - Jogos Sérios

TXT_RIEBER, L. P.; SMITH, L.; NOAH, D. The value of serious play. Educational Technology, 38(6), 1998, p. 29-37.

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1XIQ_NTNoEpSi_o_4ptZTeMuyRlwMpWVV/view?usp=sharing

TXT_KAPP, Karl M. It's in the Game: Understanding Game Elements. In: KAPP, Karl M. The Gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012, p.25-50.

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1HmxnsuHszXrm3vJ82vNRzDzL3klq_IR/view?usp=sharing

TXT_McGONIGAL, Jane. Fracasso divertido e melhores chances de sucesso. IN: McGONIGAL, Jane. A realidade em jogo. Tradução Eduardo Rieche. – Rio de Janeiro, BestSeller, 2012. p.73-85. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1-Uq8cpWA_Xi6qBUKNlhZjV0yWRDeNVI4/view?usp=share_link

TXT_McGONIGAL, Jane. A economia do envolvimento. IN: McGONIGAL, Jane. A realidade em jogo. Tradução Eduardo Rieche. – Rio de Janeiro, BestSeller, 2012. p.222-247. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1YB9mucAkf2CTItH6VbCMv1NZ3gpscLFd/view?usp=share_link

DUPLA 9 - Sala de aula invertida (Flipped classroom)/ Aprendizagem invertida (Flipped Learning)

TXT_TALBERT, Robert. Guia para utilização da aprendizagem invertida no ensino superior. Porto Alegre: Penso, 2019. p. 3-25; 89-155 (Capítulos: 1, 4, 5 e 6). Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1ammpANtc0fmLitISodyMSd1sEIOLxyT/view?usp=sharing>

VID_CANAL FUTURA. Conheça a sala de aula invertida | Conexão. 2017. (26m35s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=pADyAN15cZ0>

13.mai. a 02.jun.2023 Atividade Assíncrona

DA4. Metodologias inovadoras na prática > Estudo, Experimentação e Preparação.

- **Funcionamento:** A partir dos materiais de embasamento recomendados, cada dupla deverá conceber a realização de uma dinâmica de aprendizagem criativa, inovadora, que acione os fundamentos e permita a experimentação de uma metodologia ativa, crítica ou pós-crítica na prática. Cada dupla ficará responsável por uma das metodologias previamente distribuídas por sorteio. A dinâmica a ser concebida e realizada pelas duplas deverá ser baseada em um cenário real de ensino-aprendizagem no âmbito do Ensino Superior, podendo ser em ambiente formal ou não formal. Essa caracterização deverá ser, inicialmente, descrita pela dupla antes do início da dinâmica, que ocorrerá na I Feira de ensino e aprendizagem criativo e inovador, no dia 02 de junho de 2023 em local fora do NITAE² (a definir). Lembrem-se, que as metodologias não são receitas de bolo a serem seguidas. Criem, adaptem e transgridem as orientações quando necessário for!

- Tempo previsto: a definir por cada dupla.

19.mai.2023, 9h30 às 13h30 Encontro síncrono presencial | Auditório NITAE²

Momento expositivo sobre Gamificação, Jogos Sérios e adoção de elementos de jogos para ensino-aprendizagem.

- Tempo previsto: 100 minutos.

DA3. Brainstorming e prototipação de um jogo sério.

- *Funcionamento*: Em sala, a turma será dividida aleatoriamente em 5 grupos e deverá colocar a mão na massa e conceber um protótipo de baixa fidelidade de um jogo sério voltado à aprendizagem em um contexto educacional de Ensino Superior. Para isso, serão fornecidos materiais diversos para estruturação do protótipo e as equipes terão 45 minutos para tal. Após a concepção e desenvolvimento, cada grupo terá 5 minutos para apresentação, além de espaço para perguntas e discussão final.

- *Critérios de avaliação*: (i) Capacidade criativa e de organização do protótipo proposto – 2,0 pontos; (ii) Apropriação teórico-conceitual demonstrada – 2,0 pontos; (iii) Clareza nas formas de expressão/apresentação do protótipo – 2,0 pontos; (iv) Caráter instigante e envolvente da apresentação – 2,0 pontos; (v) Uso do tempo previsto – 1,0 ponto.

- Tempo estimado: 120 minutos.

Material de Embasamento

OBRIGATÓRIO

TXT_RIEBER, L. P.; SMITH, L.; NOAH, D. The value of serious play. *Educational Technology*, 38(6), 1998, p. 29-37. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1XIQ_NTNoEpSi_o_4ptZTeMuyRlwMpWVV/view?usp=sharing

26.mai.2023, 9h30 às 13h30 Encontro síncrono presencial | Auditório NITAE² | **Integrado com a Disciplina Criatividade**

Oficina sobre Produtos/Processos Educacionais Criativos e Inovadores.

- Tempo previsto: 210 minutos.

Orientações sobre o desenvolvimento da AA2 e da Atividade Integrada Final (AIF).

- Tempo previsto: 10 minutos.

Material de Embasamento

OBRIGATÓRIO

TXT_RIZZATTI, I. M. et al. Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. *ACTIO*, Curitiba, v. 5, n. 2, p. 1-17, maio/ago. 2020. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/actio/article/view/12657>

DOC_Documento de Área 46 CAPES - Ensino. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de->

COMPLEMENTAR

DOC_Ficha Descritiva do Produto/Processo Educacional do PPGCIMES. Disponível em:

<https://www.ppgcimes.proesp.ufpa.br/index.php/br/documentos/formularios/423-formularios-para-deposito-e-defesas-publicas>

02.jun.2023, 9h30 às 13h30 Feira de Ensino e Aprendizagem Criativa e Inovadora

DA4. Metodologias inovadoras na prática > Exposição final.

- **Funcionamento:** Cada dupla deverá apresentar a dinâmica concebida a partir de uma das metodologias estudadas. A apresentação ocorrerá em formato de Feira aberta para a comunidade acadêmica. Todas as duplas deverão organizar os referidos espaços para demonstração/experimentação da atividade concebida, já definida por sorteio. Sugere-se que cada dupla sempre deixe 1 expositor no local de apresentação enquanto o outro circula para conhecer as propostas dos colegas, fazendo a troca a cada 30 minutos. Sempre que for apresentada a proposta, o integrante da dupla deverá mencionar para que contexto de ensino-aprendizagem de Ensino Superior a proposta foi concebida. Nesse momento, a dupla deve explorar materialidades que favoreçam o entendimento e o envolvimento de quem assiste. A proposta é instigar quem a assiste a conhecer a metodologia apresentada e compreender o seu uso prático e contextualizado, além de suas potencialidades formativas. Se as metodologias não são receitas, as apresentações também não podem ser o mais do mesmo. Ousem e se empenhem!

- **Crterios de avaliao:** (i) Capacidade criativa e de organizao da dinmica proposta – 2,0 pontos; (ii) Apropriao terico-conceitual demonstrada – 2,0 pontos; (iii) Clareza nas formas de expresso/apresentao e explorao das diretrizes da metodologia estudada – 2,0 pontos; (iv) Carter instigante e envolvente da apresentao – 2,0 pontos; (v) Uso do tempo previsto – 1,0 ponto.

- **Tempo estimado:** 200 minutos.

Orientaes sobre o desenvolvimento da AA2 e da Atividade Integrada Final (AIF)

- **Tempo previsto:** 20 minutos.

Atividade de Avaliao de Aprendizagem (AA2) Escrita reflexiva sobre prticas inovadoras

- **Funcionamento:** Concluda a DA4, cada dupla dever produzir um artigo, tipo relato de experincia, de acordo com um template a ser enviado previamente pelas docentes. O texto dever ser entregue no dia 13 de junho de 2023, via plataforma Moodle.

- **Tempo previsto:** a definir por cada discente.

- **Crterios de avaliao:** (i) Apropriao terico-conceitual demonstrada – 3,0 pontos; (ii) Capacidade reflexiva sobre sua prpria aprendizagem e vivncia na DA4 – 3,0 pontos; (iii) Qualidade e profundidade da narrativa apresentada – 2,5 pontos; (iv) Coerncia e coeso da narrativa – 2,5 pontos.

23.jun.2023, 9h30 às 13h30 Encontro síncrono presencial | Auditório NITAE²

Feedback e devolutiva da AA2 pelas docentes

- Tempo previsto: 220 minutos.

ENCERRAMENTO E AMARRAÇÕES FINAIS

03 a 25.jun.2023 Atividade Assíncrona | **Integrada com a Disciplina Criatividade**

Atividade Integrada Final (AIF) das Disciplinas Obrigatórias > Concepção e Desenvolvimento

- *Funcionamento:* Depois de estudar os autores e vivenciar as reflexões fomentadas nas duas disciplinas obrigatórias do PPGCIMES, é chegado o momento de conectar o arcabouço teórico para desenvolver, em dupla, um protótipo de artefato para ensino-aprendizagem, associado a uma resenha individual. O desenvolvimento da AIF deve ser fundamentado em, pelo menos, dois conceitos centrais, sendo um de cada disciplina (Criatividade e Métodos e Técnicas Inovadoras de Ensino e Aprendizagem), e deve explorar, necessariamente, uma das metodologias inovadoras previamente estudadas na disciplina de Métodos, especificamente na Dinâmica de Aprendizagem (DA4). As duplas de trabalho serão as mesmas definidas na referida DA4, sendo a AIF uma oportunidade de aprofundamento do conhecimento construído e de uso crítico e contextualizado da mesma metodologia inovadora estudada previamente pela dupla, bem como um ótimo momento para revisar o diário de percepções disponibilizado no início do semestre, visando identificar pontos de convergência entre as disciplinas e amadurecer reflexões iniciadas. O protótipo de artefato, portanto, deverá evidenciar as diretrizes de uma metodologia inovadora e/ou demonstrar/favorecer/facilitar a adoção da proposta metodológica em questão. Para isso, a dupla deverá apresentar característica(s) criativa(s) e inovadora(s) do artefato proposto e relacioná-lo/direcioná-lo à resolução de um problema existente em um contexto educacional específico, que deverá ser previamente explicado pela dupla autora do produto educacional. O protótipo do artefato deverá ser entregue via plataforma Moodle, até às 23h do dia 25 de junho de 2023 (domingo), e, em seguida, apresentado e defendido pelas(os) autoras(es) nos encontros integrados entre as disciplinas, que ocorrerão nos dias 29 e 30 de junho de 2023. Nos encontros, cada dupla terá 15 minutos para expor a concepção, motivação, forma, funcionamento, pertinência, usabilidade e caráter inovador e criativo do artefato desenvolvido, além do embasamento, coerente e pertinente, aos conceitos escolhidos e metodologia inovadora adotada. Após a apresentação do artefato, as(os) discentes receberão feedback das docentes de ambas disciplinas e convidados(as). Finalizada a etapa de exposição dos artefatos, cada estudante da dupla deverá escrever, individualmente, uma resenha reflexiva sobre o artefato desenvolvido, explorando os elementos de sua composição e articulando os conceitos e metodologias estudados nas disciplinas. O texto deverá ter entre 3 e 5 páginas (sem contar referências, capa ou ilustrações) e contemplar eixos pré-definidos pelas docentes das disciplinas e que serão enviados durante o curso. A resenha individual deverá ser entregue via plataforma Moodle, até às 23h do dia 09 de julho de 2023 (domingo), para as(os) docentes de ambas as disciplinas. Mãos e mentes à obra!

- *Tempo estimado: a definir pelas duplas.*

16. jun.2023, 9h30 às 13h30 Plantão de Dúvidas | *Sala Zoom.us* | **Integrado com a Disciplina Criatividade**

- *Funcionamento:* Momento reservado para dúvidas de discentes, individuais ou em equipe. A participação não é obrigatória e o atendimento será feito conforme demanda espontânea apresentada durante o plantão.

- *Tempo previsto: 220 minutos a definir conforme atendimento dos discentes.*

29.jun.2023, de 14h30 às 18h30 e 30.jun.2023, de 9h30 às 13h30 Encontros síncronos presenciais | Auditório NITAE² | **Integrados com a Disciplina Criatividade**

Atividade Integrada Final (AIF) das Disciplinas Obrigatórias > Apresentação do artefato educacional

- *Funcionamento:* O artefato deverá ser apresentado e defendido pelas(os) autoras(es) nos encontros síncronos presenciais integrados entre as disciplinas. Nos encontros, cada dupla terá 10 minutos para expor a concepção, motivação, forma e funcionamento, pertinência, usabilidade e caráter inovador e criativo do artefato desenvolvido, além do embasamento, coerente e pertinente, aos conceitos escolhidos. Após a apresentação do artefato, as(os) discentes receberão feedback das(os) docentes de ambas disciplinas e convidados(as) (!!!). **IMPORTANTE!** Não esquecer de coletar informações preciosas para a escrita da resenha individual.
- *Tempo estimado:* 220 minutos.

30.jun.2023, 14h30 às 18h30 Encontro síncrono presencial | Auditório NITAE².

Dinâmica de Autoavaliação

- *Funcionamento:* Avaliação interna de cada dupla e de cada estudante em relação ao seu processo de aprendizagem, como um todo, ao longo das atividades da disciplina, e sobre o envolvimento de cada integrante nas atividades. O processo avaliativo se dará com a retomada da alegoria do Mito da caverna. Cada discente irá escolher um dos elementos da alegoria para fazer uma analogia com a sua autoavaliação. Ao final, é importante que a equipe e cada estudante individualmente sistematize as autoavaliações para envio às professoras.
- *Tempo previsto:* 120 minutos.

Dinâmica de Feedback sobre aprendizagem e ensino na disciplina

- *Funcionamento:* Feedback da turma sobre a disciplina. Para isso, as(os) professoras(es) proporão uma matriz de avaliação, considerando as expectativas iniciais das(os) docentes e aquelas explicitadas pelas(os) discentes no primeiro encontro da disciplina, mas o processo não se limitará ao uso desse instrumento. Os discentes também poderão propor formas de registrar seu feedback às professoras, antes e durante o encontro, coletiva ou individualmente.
- *Tempo previsto:* 90 minutos.