

PRÁTICAS INOVADORAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Conceito Nucleador 3

PRÁTICAS/METODOLOGIAS PREVISTAS:

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 e suas derivações
5. Desenho Universal da Aprendizagem (DUA)
6. *Design thinking*
7. Gamificação (*Gamification*) e uso de elementos de jogos
8. Jogo SériO (*Serious Game*)
9. Sala de aula invertida (*Flipped classroom*)/ Aprendizagem invertida (*Flipped learning*)

O QUE **CARACTERIZA** UMA
METODOLOGIA DE ENSINO-
APRENDIZAGEM INOVADORA?

Questão Norteadora

PROGRAMAÇÃO DO ENCONTRO

Momentos expositivos:

- *Foco introdutório e de amarração sobre o CN3 com os conceitos anteriores.*
- *Apresentação de exemplos práticos de metodologias ativas.*

[INTERVALO]

DA2. Representação visual de PEAs baseados em metodologias inovadoras.

*METODOLOGIAS ATIVAS
NÃO SÃO NOVIDADE!*

(MATTAR, 2017, p. 19)

*“Paulo Freire (1921-1997), por exemplo, já defendia uma **postura mais ativa** dos alunos no processo de aprendizagem” (MATTAR, 2017, p. 19).*

*“todas as metodologias trabalhadas neste livro convidam o aluno a **abandonar sua posição receptiva** e a participar do processo de aprendizagem por novas e diferentes perspectivas, como decisor, criador, jogador, professor, ator, pesquisador e assim por diante; de alguma maneira, ele deixa de ser aluno” (MATTAR, 2017, p. 20).*

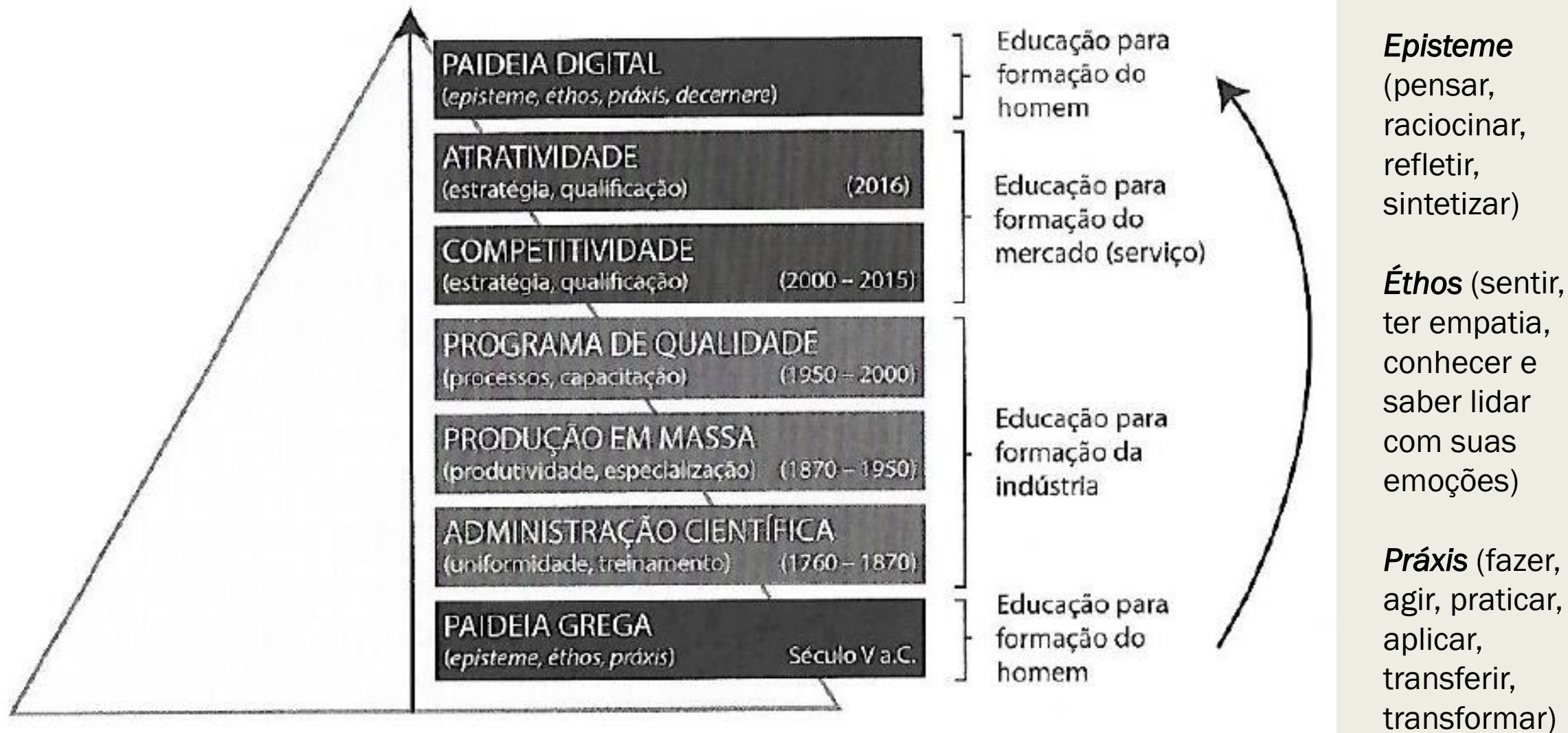


Figura 11.1 A evolução da educação.

Fonte: adaptada de Fava (2016).

(FAVA, 2020, p.97)

“Um sistema de ensino é muito mais do que o apostilamento, trata-se da oferta de um **conjunto de competências e produtos a serem desenvolvidos** por meio de um roteiro subsidiado pela gestão de ferramentas tecnológicas e pela disponibilização de um vasto repertório de objetos de aprendizagem que não ferem a liberdade de cátedra do professor, mas ampliam seus recursos para a aplicação dos conteúdos, avultando a relação ensino e aprendizagem” (FAVA, 2020, p. 100).

“Os estudantes são **desafiados à autonomia** de pensar, fazer conjecturas, errar, elaborar perguntas, criar e buscar respostas possíveis. Essa perspectiva, mais contemporânea e empresarial, na condução dos processos não anula a necessidade de trabalhar e desenvolver as competências sociais e emocionais, afinal elas são tidas como os grandes diferenciais a serem evidenciados nos egressos frente aos desafios de um futuro em constante e veloz mutação” (FAVA, 2020, p. 100).

Figura 1.1 – Competências fundamentais para profissionais e cidadãos do século XXI

colaboração	solução de problemas	pensamento crítico
curiosidade e imaginação	liderança por influência	agilidade e adaptabilidade
iniciativa e empreendedorismo	comunicação oral e escrita eficaz	acesso a informações para análise

Fonte: adaptada de WAGNER, 2010.

(FILATRO; CAVALCANTI, 2018, p.33)

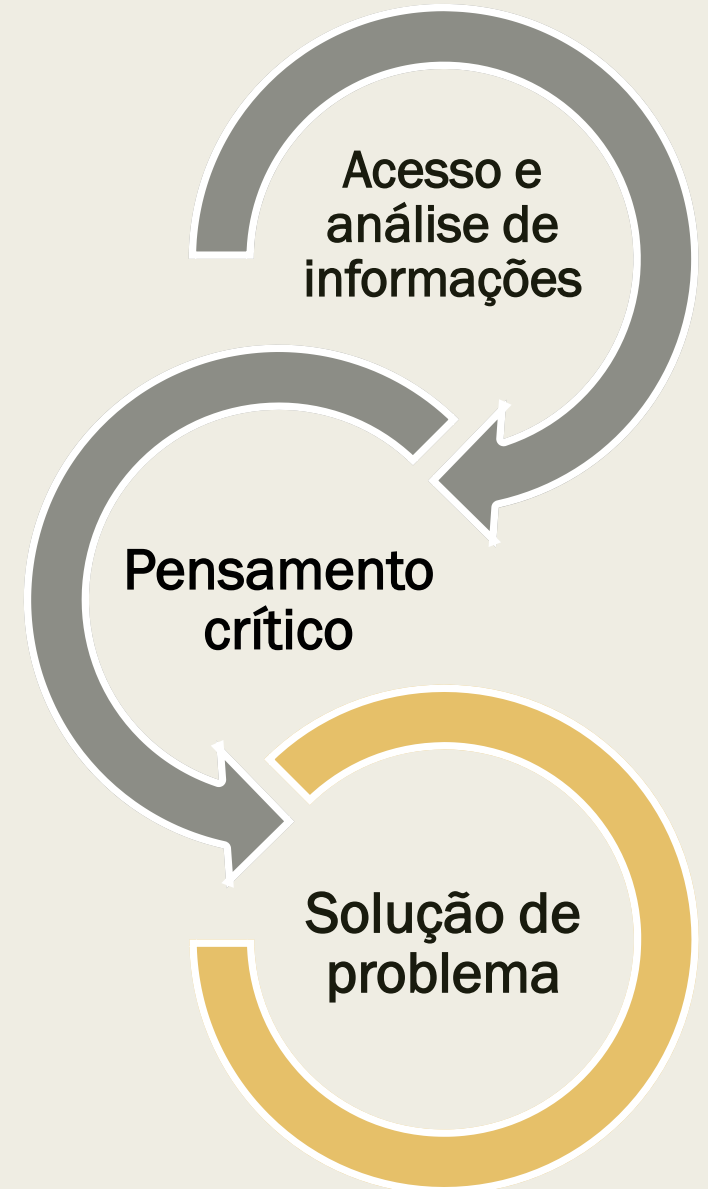
METODOLOGIAS INOV-ATIVAS

(FILATRO; CAVALCANTI, 2018)

*“Estudantes e profissionais deixam o papel passivo e de meros receptores de informações, que lhes foi atribuído por tantos séculos na educação tradicional, para assumir um **papel ativo** e de **protagonistas da própria aprendizagem**” (FILATRO; CAVALCANTI, 2018, p. 35).*

Foco na competência de **solução de problemas**.

Binômio **ação-reflexão**.



Fonte: Elaborado a partir de Filatro; Cavalcanti (2018)

COGNITIVISMO

**Aprendizagem
Significativa** (Ausubel)

Sujeito produz significado nas interações com o mundo.

Indivíduo aprende na interação com o mundo e o contexto em que vive.

PEDAGOGIA (Orientação docente para realizar atividades)

(SOCIO)CONSTRUTIVISMO

Teoria da Atividade (ação mediada - Vygotsky)

**Aprendizagem
Experiencial** (aprende fazendo - Dewey)

Sujeito capaz de construir conhecimento.

Não aprendemos pela transmissão/memorização, mas pela construção de novos conhecimentos.

**PEDAGOGIA e
ANDRAGOGIA** (Adultos autônomos com objetivos de aprendizagem)

CONNECTIVISMO

**Aprendizagens na era
digital** (Siemens)

Aprendemos de forma contínua e por toda a vida, no contato com informações e conteúdos advindos de variadas fontes.

HEUTAGOGIA
(Autoaprendizagem e compartilhamento de conhecimentos)

*“A aplicação de metodologias ativas é ampla e pode variar de acordo com o **nível de protagonismo assumido pelo aprendiz**. Ou seja, dependendo da atividade, estratégia ou tendência proposta, o aprendiz assume diferentes papéis (dos mais simples aos mais complexos)”*
(FILATRO; CAVALCANTI, 2018, p. 49).

“A aplicação de metodologias ativas é ampla e pode variar de acordo com o **nível de protagonismo assumido pelo aprendiz**. Ou seja, dependendo da atividade, estratégia ou tendência proposta, o aprendiz assume diferentes papéis (dos mais simples aos mais complexos)”
(FILATRO; CAVALCANTI, 2018, p. 49).



(FILATRO;
CAVALCANTI,
2018, p.82)

REFLEXÕES **CENTRAIS**, MAS NÃO FINAIS

- *Paradigmas estudados já apontavam necessidade de reconhecer os sujeitos como ativos.*
- *Cada paradigma, de algum modo, enfatiza em um ou mais aspecto constitutivo de como os sujeitos se comportam/interagem/aprendem, direcionando o foco das estratégias de ensino.*
- *As chamadas Metodologias Ativas são resultante da integração/intersecção de paradigmas e perspectivas variadas.*
- **Aprendizagem ativa como *postura*.**
- *As MAs não são receitas, mas princípios e conjuntos de diretrizes para organização de processos de ensino-aprendizagem, variando o nível de centralidade e autonomia atribuída ao aprendiz.*

PRÁTICAS/METODOLOGIAS PREVISTAS:

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 e suas derivações
5. Cultura Maker
6. *Design thinking*
7. Gamificação (*Gamification*) e uso de elementos de jogos
8. Jogo Sérioso (*Serious Game*)
9. Sala de aula invertida (*Flipped classroom*)/ Aprendizagem invertida (*Flipped learning*)

SORTEIO DAS DUPLAS

Inspira, respira, não pira!

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.