



VENHA DESENVOLVER O
SEU POTENCIAL
CURSOS DE GRADUAÇÃO E
PÓS-GRADUAÇÃO
PRESENCIAIS



FIP
FACULDADES
INTEGRADAS
POTENCIAL

Metodologias Ativas

Professora Marcia A. C. da Ressurreição



Pauta do encontro:

- Retomada do encontro anterior;
- Aprendizagem baseada em projetos.

*“(…), o conhecimento novo é produto de atividade intencional, da interatividade cognitiva, das trocas afetivas, das trocas interpessoais e do investimento de interesse e valores”
(FAGUNDES; MAÇADA; SATO, 1999).*



Aprendizagem Baseada em Problemas

É uma metodologia ativa que promove aprendizagem colaborativa através de um problema que precisa ser resolvido, estimulando a investigação, o debate, e outras ações que facilitam a participação dos alunos.

Não tem um produto final.

Aprendizagem Baseada em Projeto



O que é?

O Project Based Learning tem o propósito de integrar diferentes conhecimentos, além de fomentar o desenvolvimento de competências. Aliás, ao estimular a solução para problemas do mundo real, ele permite o controle de quais aprendizados e habilidades serão adquiridos.

Aprendizagem Baseada em Projetos

Metodologia autêntica e realista, pode ser apresentada pelo professor ou pelos alunos.

Nos projetos de aprendizagem os alunos podem falar à vontade sobre suas curiosidades e seus interesses.

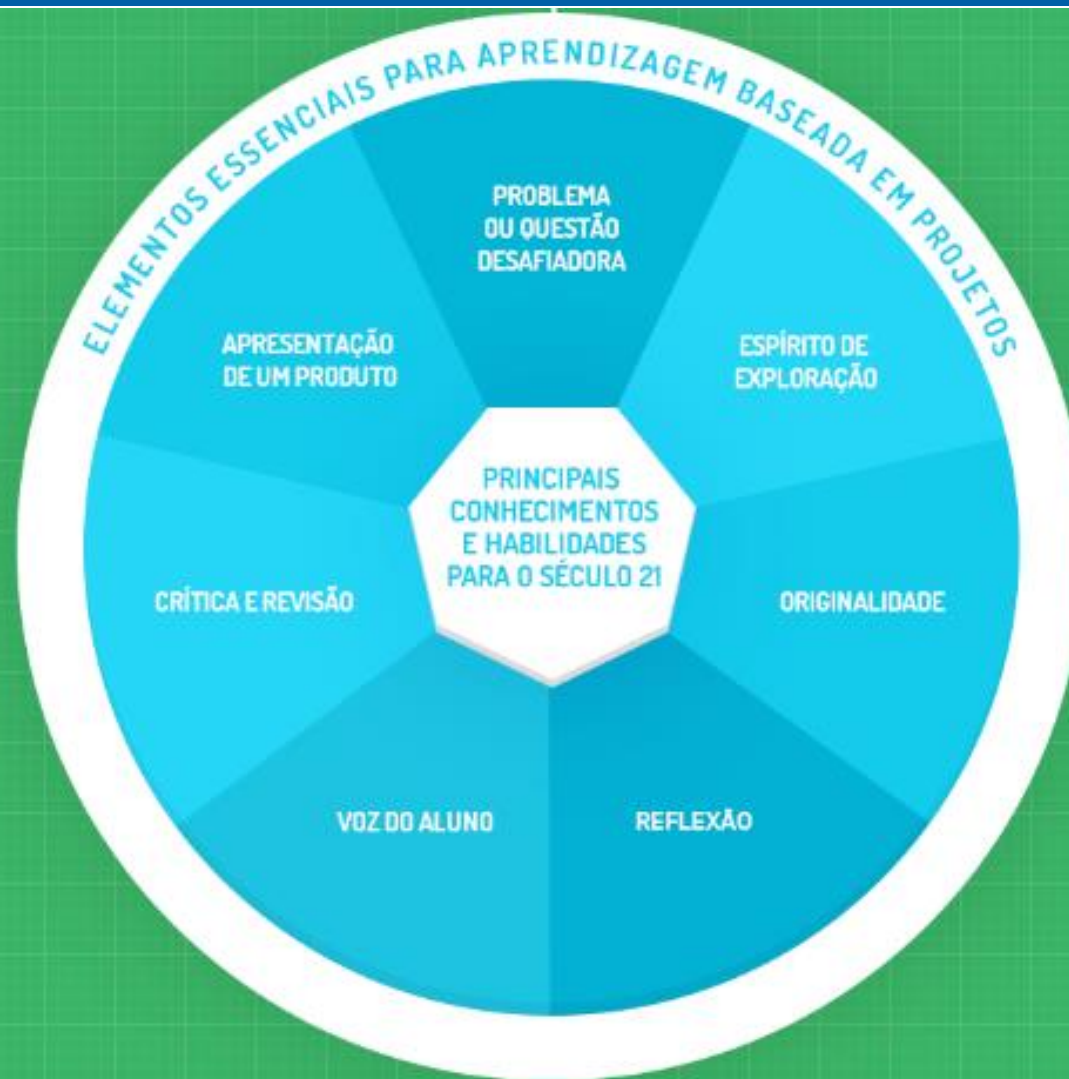
Por exemplo:

Por que o arco-íris aparece quando chove?

O que faz o lápis escrever?

Por que as ondas sempre chegam na praia em linha reta?

Por que as tartarugas ficam tão velhas?



FONTES:

Project-Based Learning vs. Problem-Based Learning vs. X-BL
Guia para Professores de Ensino Fundamental e Médio

Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Etapas da aprendizagem baseada em projetos

- ANCORA
- ARTEFATOS
- BRAINSTORMING
- QUESTÃO MOTRIZ
- APRENDIZAGEM EXPEDICIONÁRIA
 - ALUNO ATIVO
- TECNOLOGIA EM AÇÃO
 - PROCEDIMENTOS
 - FEEDBACK
- APRESENTAÇÃO FINAL

Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Âncora: é a fundamentação do ensino em *um cenário do mundo real*.

Pode ser uma manchete, uma questão apresentada por alguém da sociedade, vídeo/preparar o cenário, ou seja, sensibilização.

Com isso, a metodologia pretende que os estudantes não só desenvolvam competências, como *construam seus conhecimentos e trabalhem de maneira colaborativa*.

Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Artefatos: são itens criados ao longo da execução de um projeto e que representam possíveis soluções, ou aspectos da solução, para o problema. São as etapas do produto final.

Pode ser produzido qualquer tipo de atividade para auxiliar na conclusão da resposta e que, preferencialmente, seja utilizado as tecnologias.

Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Brainstorming: produção de uma lista com o máximo de tarefas possíveis.

É necessário orientar os alunos quanto as variedades de atividades que poderão propor e organização do cronograma.

Colocando em ação...

Com base na manchete abaixo elabore um projeto .

Sete em cada dez brasileiros não praticam atividade física


24% das escolas públicas não oferecem Educação Física em nível adequado

SAÚDE

Agência Brasil

© 26/09/2017 - 09h14 (Atualizado em 26/09/2017 - 09h22)



 [Veja a galeria completa](#)

Não esqueça...

Questão problematizadora;

Conhecimentos que serão adquiridos;

Interdisciplinaridade;

Alunos participativos.



Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Questão motriz: é a questão principal contextualizada a âncora, aos objetivos e aos artefatos.

Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Aprendizagem expedicionária: envolve a realização de atividades extra-sala ou expedições reais para várias localizações da comunidade relacionadas ao projeto em si.

Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Turma ativa: é usada para representar o protagonismo do aluno, momentos que demonstram algum poder de decisão, decisões sobre a produção dos artefatos.

Aprendizagem Baseada em Projetos desenvolve habilidades como autonomia, pro-atividade e curiosidade para a resolução de problemas. Também fomenta a comunicação interpessoal e o trabalho em equipe, tanto entre os alunos quanto entre estudantes e professor. (...)o educador passa a ser um colaborador orientador.



Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Tecnologia em ação: incentivar uso de diferentes meios tecnológicos, sempre que possível, mediando seu uso para promover a aprendizagem.

Exemplos: WEB 2.0, AVA, GOOGLE EDUCAÇÃO.

Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Pré planejamento: refere-se ao plano de ensino que o professor fará antes de apresentar para a turma o projeto.

- Quais padrões podem ser abrangidos?
- Quais recursos tecnológicos estão disponíveis?
- Quanto tempo levará a preparação de recursos de ensino?
- Que outros recursos estão disponíveis para o projeto planejado?
- Qual é o prazo para o planejamento de uma unidade de ABP?

Planejamento: são as atividades que os alunos executarão ABP após o início do projeto.

Colando em ação...

O projeto apresenta:

- O uso da tecnologia;
- Atividade extra-classe;

Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Procedimentos: são as propostas de estudos e pesquisa.

Podem ser: ensino estruturado, investigações, webquests, vídeos de ensino, laboratórios e demonstrações, mapas conceituais, palestras, trabalho em equipe, minilições orientadas aos alunos com a participação dos mesmos, diário de bordo, avaliação/auto-avaliação.

Etapas da
aprendizagem
baseada em
projetos

Feedback

Formativo

Acontece durante o processo ajudando a formar ou reorientar os trabalhos conforme necessário.

Avaliar e auto -avaliar

Etapas da aprendizagem baseada em projetos

Apresentação final: o produto final deverá ser apresentação de uma atividade que retrate a solução contextualizada com a realidade, podendo intervir na mesma.

As opções são: jornais locais, apresentação dos alunos, carta, canais de tv locais, centros de mídia escolar, blogs da turma, revistas de atualidades, entre outros...

Colando em ação...

Apresente para os colegas seu projeto.



Finalizando esse estudo...

- Trabalhar com outros docentes refletindo sobre o tema principal do projeto;
- Fazer planejamento com os alunos e construir cronograma para cada fase;
- Distribuir as tarefas para cada aluno do grupo, os aprendizes terão uma função;
- Estabelecer artefatos e o produto final.

Referências Bibliográficas

BACICH, Lilian e MORAN, José. Orgs. ***Metodologias ativa para uma educação inovadora.*** Editora Penso, 2016

BENDER,W.N. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI.** Porto Alegre:Penso,2014.

Metodologias Ativas: Inovações na prática pedagógica: formação continuada de professores para competências de ensino no século XXI , Crescer em Rede, Cidade: São Paulo, 2018.



Até breve,

Professora Marcia





FIP
FACULDADES
INTEGRADAS
POTENCIAL

www.fipcotia.edu.br