



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



FIP
FACULDADES
INTEGRADAS
POTENCIAL

André Rosale

Licenciado em Matemática - Instituto Federal - SP

Mestre em Ensino de Matemática - IME - USP



Metodologias Ativas: Inovações no Cenário Educacional



ENCONTRO FINAL

- Aprendizagem Baseada em Problemas
- Aprendizagem Baseada em Projetos
- Aprendizagem entre pares
- Ensino Híbrido (TDICs)
 - Sala de Aula Invertida
 - Rotação por estações

- *Gamificação*
- *Narrativa - Storytelling*

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS - ABP

Problem Based Learning - PBL

Método de aprendizagem que tem por base a utilização de problemas como ponto de partida para a aquisição de novos conhecimentos.

Barrows (1986)

[...] o PBL é uma metodologia de ensino-aprendizagem colaborativa, construtivista e contextualizada, na qual situações-problema são utilizadas para iniciar, direcionar e motivar a aprendizagem de conceitos, teorias e o desenvolvimento de habilidades e atitudes no contexto de sala de aula, isto é, sem a necessidade de conceber disciplinas especificamente para este fim.

Ribeiro (2010)



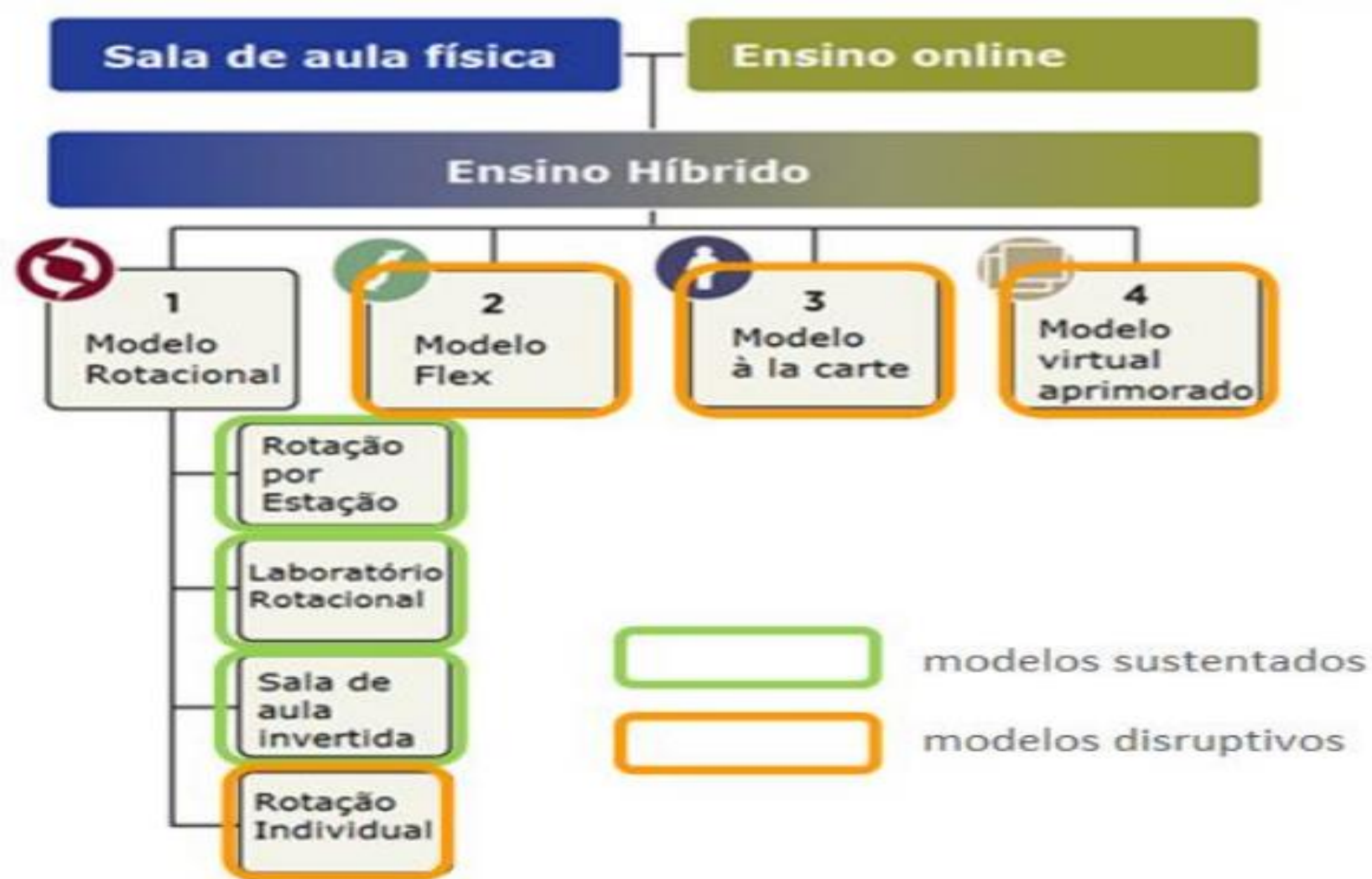
Aprendizagem Baseada em Projetos

o BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION - BIE, localizado nos Estados Unidos, define a Aprendizagem Baseada em Projetos como um método de ensino pelo qual os alunos adquirem conhecimentos e habilidades trabalhando por um longo período de tempo para investigar e responder a uma questão, um problema ou um verdadeiro desafio.

ENSINO HÍBRIDO

Podemos definir o ensino híbrido como um modelo de Educação que alterna momentos em que o aluno estuda os conteúdos e instruções usando recursos *on-line*, fora do ambiente da instituição de ensino e outros momentos em que o ensino ocorre em uma sala de aula, podendo interagir com outros alunos e professor/tutor.





GAMIFICAÇÃO

A gamificação como metodologia consiste em utilizar elementos presentes na prática dos games, mas focados em contextos escolares, como forma de motivar os alunos. Esse conceito é cada vez mais presente na área da Educação, possibilitando que os estudantes tenham papel central e ativo no processo de ensino e de aprendizagem, contribuindo para repensar o contexto educacional tradicional.

STORYTELLING

Storytelling é uma prática de contar histórias. Utilizada nas mais diversas áreas, encontra-se na Educação um amplo espaço de estudo da prática como recurso metodológico.

Planejamento:

Quais são nossos objetivos?

O que pretendemos fazer?

Público alvo

Como fazer?

Quando?

Quais recursos?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACICH, L; NETO, A, T; TREVISANI, F, M. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na Educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BACICH, L; MORAN, J (Orgs). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

EGAN, K. (1989). **Teaching as storytelling**. Chicago: University of Chicago Press.

FAZENDA, I. **Práticas interdisciplinares na escola.** São Paulo: Cortez Editora, 2017

MACHADO, N; CUNHA, M. **Linguagem, Epistemologia e Didática.** São Paulo: Escrituras Editora, 2016.

PATRINI, M. L. (2005). **A renovação do conto: emergência de uma prática oral.** S. Paulo: Cortez Editora





FIP
FACULDADES
INTEGRADAS
POTENCIAL

www.fipcotia.edu.br