

METODOLOGIAS ATIVAS E TECNOLOGIAS

**ENSINO REMOTO DURANTE O RTE – REGIME
DE TRATAMENTO EXCEPCIONAL**

O QUE SÃO AS FAMOSAS “METODOLOGIAS ATIVAS”?

A primeira ideia importante sobre isso é que essas metodologias não são novas.

A discussão central sobre elas diz respeito ao papel mais ativo do aluno durante os processos de ensino e de aprendizagem e isso já é discutido em educação há muitos anos.

Com a ampliação do acesso às tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), essa discussão ganha novo fôlego e mais espaço nos cenários educacionais contemporâneos.

A METODOLOGIA PODE SER ATIVA OU PASSIVA, NÃO A APRENDIZAGEM.
APRENDER SEMPRE EXIGE AÇÃO DO APRENDIZ.
LOGO, A APRENDIZAGEM É ATIVA.

I. OUTROS ASPECTOS GERAIS IMPORTANTES

Nas metodologias ditas ativas:

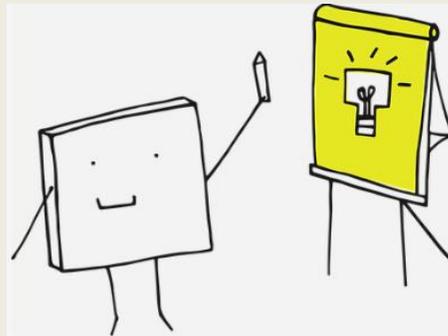
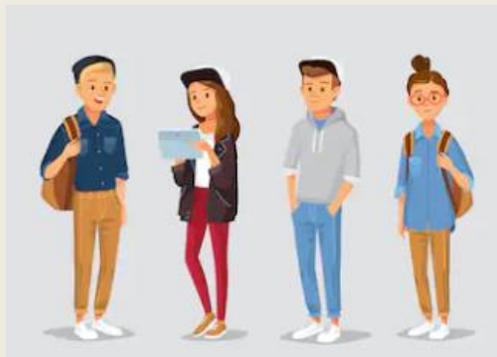
- ❑ há valorização dos **conhecimentos prévios** dos estudantes;
- ❑ a sala de aula é um **espaço de cocriação** onde os estudantes aprendem por meio de desafios, jogos, experiências concretas, problemas, projetos etc.
- ❑ Não há necessidade de materiais sofisticados. Podem ser utilizados materiais simples e mesmo tecnologias básicas. **O foco está na postura de interação**, na comunicação, no questionamento, no estímulo à criatividade e à reflexão dos estudantes com a mediação constante do professor.



A ênfase na palavra “ativa” precisa estar sempre associada à aprendizagem “reflexiva”, para tornar visíveis os processos, os conhecimentos e as competências do que está sendo aprendido a cada atividade.

2. METODOLOGIAS ATIVAS E MODELOS HÍBRIDOS

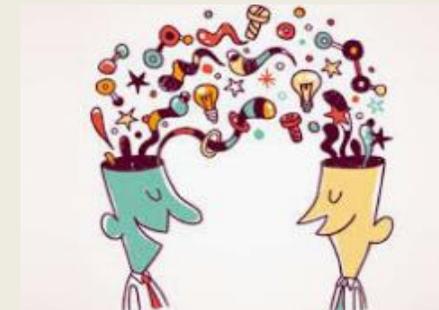
- ❑ As metodologias ativas dão destaque ao **papel protagonista do aluno**, ao seu envolvimento participativo e reflexivo. Em disciplinas remotas ou na modalidade EaD isso se torna uma questão mais premente e mesmo uma necessidade.
- ❑ A ideia de “híbrido” destaca a flexibilidade, a mistura e o compartilhamento de espaços, tempos, materiais, atividades, etc. Esse hibridismo tem o forte componente da mediação tecnológica.



As metodologias ativas, num mundo conectado e digital, expressam-se por meio de modelos de ensino híbridos, com muitas possibilidades de combinações (MORAN, 2018).

ARENDIZAGEM PERSONALIZADA

- ❑ A personalização, do **ponto de vista dos alunos**, é o movimento de construção de caminhos que façam sentido para cada um, que os motivem a aprender, ampliem seus horizontes e se relacionem com seus projetos de vida.
- ❑ A personalização, do **ponto de vista dos professores e das instituições de ensino**, é o movimento de ir ao encontro das necessidades e interesses dos estudantes e ajudá-los a desenvolver seu potencial, engajá-los em projetos significativos e na construção de conhecimentos, competências e habilidades mais amplos que os disciplinares.



A personalização exige maturidade e autonomia crescentes dos estudantes. E postura aberta dos docentes para acolher, conhecer, valorizar e estabelecer pontes entre o universo dos alunos e o que pode fazê-los avançar.

3. AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E AS METODOLOGIAS ATIVAS

As tecnologias:

- ❑ facilitam a aprendizagem colaborativa.
- ❑ propiciam a reconfiguração da prática pedagógica, a abertura e plasticidade do currículo e o exercício da coautoria de professores e aluno. Por meio da mediação das TDIC, o desenvolvimento do currículo se expande para além dos espaços físicos da sala de aula, supera a prescrição de conteúdos apresentados em livros, estabelece ligações entre diferentes espaços de saber (ALMEIDA; VALENTE, 2012).

AS METODOLOGIAS ATIVAS DESCONSTRÓEM A IDEIA TRADICIONAL DO “PROFESSOR QUE TUDO SABE”. PROFESSORES E ALUNOS SÃO PARCEIROS. O DOCENTE CONDUZ, MEDIA O PROCESSO COMO ALGUÉM MAIS EXPERIENTE E COM MAIS CONHECIMENTOS DO CONTEÚDO, MAS ABERTO A TAMBÉM APRENDER.

EM DISCIPLINAS REMOTAS, JÁ MEDIATIZADAS PELAS TDIC, PODE SER MAIS FÁCIL TIRAR PROVEITO DESSES MÚLTIPLOS CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM.

4. ALGUMAS TÉCNICAS E ESTRATÉGIAS

SALA DE AULA INVERTIDA



A aula invertida é uma estratégia ativa e um modelo híbrido que otimiza o tempo da aprendizagem.

O conhecimento básico fica a cargo do aluno (com a curadoria do professor) e os estágios mais avançados têm interferência do professor e também um forte componente grupal.

Em disciplinas remotas, a sala de aula invertida é uma possibilidade de organização.

A aula invertida tem sido vista de uma forma reducionista como sendo assistir vídeos antes e realizar atividades presenciais depois. Essa é uma das formas de inversão, mas o aluno pode partir de projetos, pesquisas e produções para iniciar-se no assunto e depois aprofundar conhecimento e competências em atividades supervisionadas (MORAN, 2018).

Isso é possível também em disciplinas remotas.

APRENDIZAGEM BASEADA EM INVESTIGAÇÃO E EM PROBLEMAS

- ❑ Na **aprendizagem baseada em investigação**, os estudantes, sob orientação dos professores, desenvolvem a habilidade de levantar questões e problemas e buscam (individualmente ou em grupos, por métodos indutivos ou dedutivos) interpretações coerentes e possíveis soluções.
- ❑ Na **aprendizagem baseada em problemas (PBL)**, o foco é a pesquisa de diversas causas possíveis para um problema. A PBL propõe uma matriz curricular não disciplinar ou transdisciplinar, organizada por temas, competências e problemas diferentes em níveis de complexidade crescentes que os alunos compreender e equacionar com atividades individuais e em grupo.



APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

- ❑ É uma metodologia em que os alunos se envolvem com tarefas e desafios para resolver um problema ou desenvolver um projeto que tenha ligação com a sua vida fora da sala de aula.
- ❑ Os projetos de aprendizagem prevêem paradas para reflexão, feedback, autoavaliação e avaliação de pares, discussão com outros grupos e atividades para aprimoramento das ideias.
- ❑ Os principais modelos para implementação desta metodologia (que pode ser aplicada a disciplinas remotas tendo como foco objetivos de aprendizagem) são:
 - ➔ **Exercício-projeto:** no âmbito de uma única disciplina
 - ➔ **Componente-projeto:** como atividade acadêmica independente de disciplinas
 - ➔ **Abordagem-projeto:** como atividade interdisciplinar
 - ➔ **Currículo-projeto:** quando a estrutura de disciplinas se dissolve e os conteúdos são abordados a serviço do projeto



APRENDIZAGEM POR NARRATIVAS

- ❑ Hoje, com as tecnologias, é mais fácil criar e compartilhar histórias. E desde sempre, uma das formas mais eficientes de aprendizagem é a que acontece por meio de histórias contadas ou vividas (BRUNER, 2004; MURRAY, 2003).
- ❑ As narrativas podem ser utilizadas como instrumentos de registro, pelos alunos, de seu **processo de aprendizagem** sobre os conteúdos. Também podem fazer parte das reflexões em grupo da disciplina quando compartilhadas.
- ❑ Os estudantes podem, ainda, produzir narrativas **sobre os conteúdos** criando histórias que contextualizam e atribuem sentido aos conteúdos curriculares.



As narrativas digitais (digital storytellings) são elementos poderosos de motivação e produção de conhecimento (MORAN, 2018).

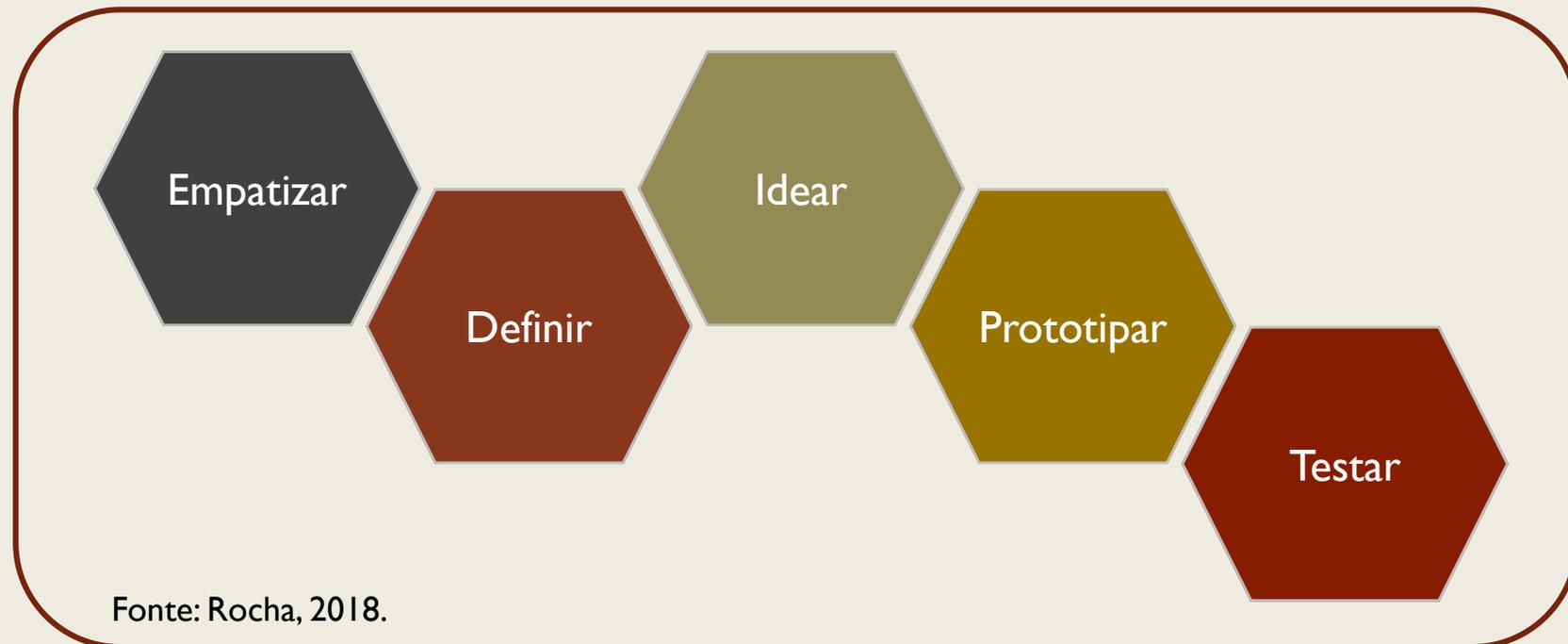
APRENDIZAGEM POR JOGOS - GAMIFICAÇÃO

- ❑ Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) são estratégias motivadoras e engajadoras que podem ser utilizadas em contextos remotos ou presenciais de educação.
- ❑ A aprendizagem por jogos estimula a produção de conhecimentos a partir de elementos lúdicos e de desafios que podem ser criados pelo professor ou pelos próprios alunos.



DESIGN THINKING

- ❑ É uma abordagem que se inspira na forma como os *designers* atuam para **resolver problemas**, originária do *design centrado no humano*.
- ❑ Tem como princípios: EMPATIA – COLABORAÇÃO – CRIATIVIDADE – OTIMISMO
- ❑ Suas etapas são:



PROFESSOR(A),

VOCÊ TEM ALGUMA PRÁTICA COM METODOLOGIAS ATIVAS QUE QUEIRA COMPARTILHAR CONOSCO E QUE PODE AJUDAR NO TRABALHO COM DISCIPLINAS REMOTAS?

ENTRE EM CONTATO: secretaria.ceduc@unifei.edu.br
secretaria.neoa@unifei.edu.br



REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B; VALENTE, J.A. *Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?* São Paulo: Paulus, 2011.
- BRUNER, J. Life as Narrative. *Social Research*, v. 71, n. 3, p. 691-710, fall 2004. Disponível em: <http://ewasteschools.pbworks.com/f/Bruner_J_LifeAsNarrative.pdf>. Acesso em: -7 maio 2020.
- MORAN, J.; BACICH, L. (Org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elissa Khoury Daher. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.
- ROCHA, J. Design thinking na formação de professores: novos olhares para os desafios da educação. In: MORAN, J.; BACICH, L. (Org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 153-174.