

Metodologias Ativas

Prof. Mestranda. Rosana Barbosa Cunha Costa
rosana@fateciba.edu.br



Diário de bordo

A escrita do Diário de Bordo deve conter



©Pixabay

- A data da reunião;
- Detalhamento das atividades, reflexões e comentários sobre como a formação desenvolveu-se com os participantes;
- Avaliação: reflexão sobre o modo como decorreu a formação, tarefas, o processo de trabalho e considerações futuras.

Percurso da pauta

- Objetivos;
- O que é Metodologia Ativa;
- Benefícios;
- Ensino Híbrido;
- Gamificação;
- *Storyboard storytelling*;
- Participação da rede;
- Referências.



© Pixabay

Objetivos



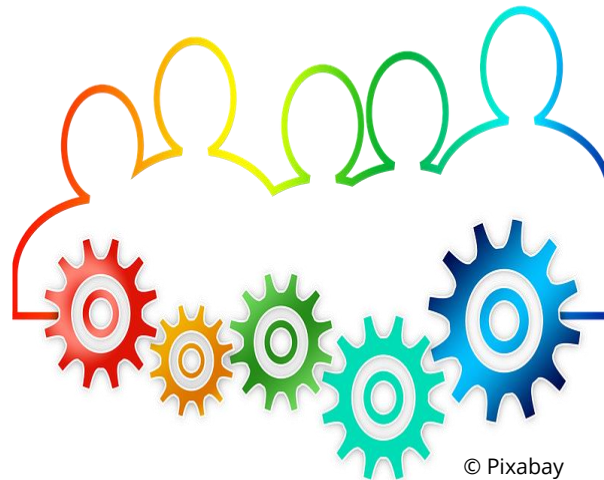
© Pixabay

- Apresentar o conceito de Metodologia Ativa
- Listar 3 metodologias ativas: Ensino Híbrido, Gamificação, *Storyboard* e *Storytelling*
- Exemplificar essas metodologias pensando em sua utilização no componente de Arte, Educação Física e Língua Portuguesa.

Para refletir

De que maneira as metodologias ativas contribuem com a prática docente?

3 minutos



O que são metodologias ativas

São estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada dando ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando e com orientação do professor.



Metodologias ativas



Benefícios das metodologias ativas

- Criatividade e confiança
- Empatia e resiliência
- Responsabilidade pessoal e social



© Pixabay

- Desenvolvimento da autonomia
 - Desenvolvimento do pensamento crítico
 - Autonomia e proatividade
-
- Senso de coletividade
 - Ativação das redes cognitivas e sensoriais
 - Aprimoramento para resolução de problemas
 - Trabalho em equipe e engajamento

Como aplicar

1

O que ensinar?

Qual tema/conteúdo quero abordar?

2

Para quem ensinar?

Quem é o meu público? Quais são suas características?

3

Como vou ensinar?

Qual a melhor estratégia / recurso?

Ensino híbrido

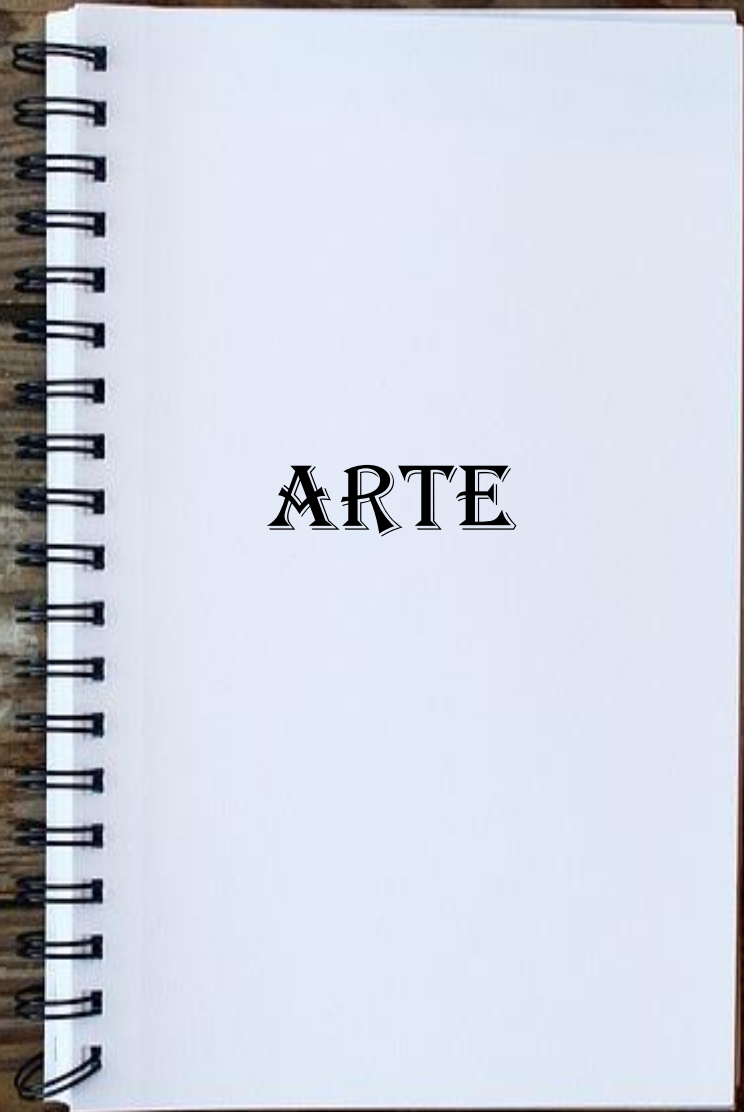
Faz a união do: off-line (presencial) com o on-line (à distância/virtual).

Permite a integração das tecnologias digitais para potencializar o processo de aprendizagem.

Há momento em que os estudantes estarão: sozinhos, em grupos e com o professor.

Também se destaca a flexibilidade, a mistura e compartilhamento de espaços, tempos, atividades, públicos, materiais, técnicas e tecnologias.

Existem inúmeras possibilidades de combinações, arranjos, itinerários e atividades.

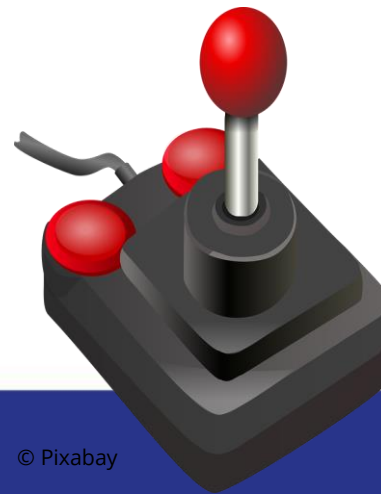


ARTE

Gamificação

É o uso de elementos, técnicas e design de jogos em contextos não-jogos.

Utiliza componentes de jogos (promover disputas com pontos, rankings, prêmios e qualquer elemento da mecânica de jogo) para diferentes atividades, tornando-as mais divertidas e promovendo o engajamento.

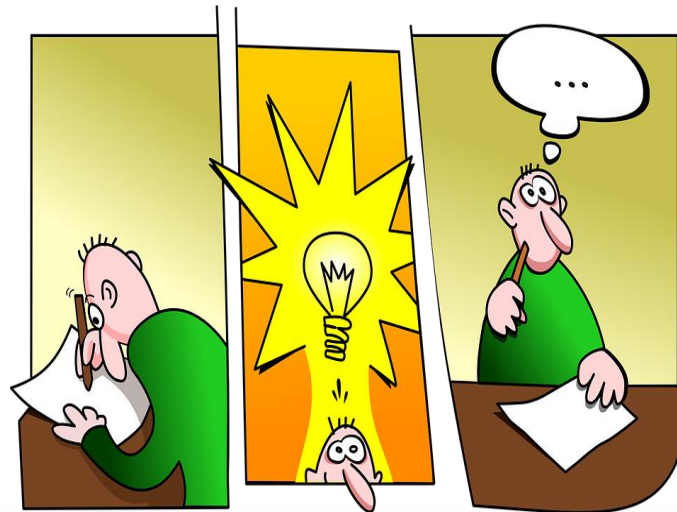


EDUCAÇÃO FÍSICA

Storyboard e storytelling

STORYBOARD é considerado um protótipo, script ou esqueleto sobre o qual é planejada a história que será contada.

É no storyboard que serão inseridos os textos, as imagens, os áudios e outros recursos que estarão presentes na narrativa que compõe o STORYTELLING.



© Pixabay

Fonte: CULTURA DIGITAL, 2021. Disponível em:
<https://www.instagram.com/p/CKjjrZ5hc9M/>. Acesso em: 28 fev. 2023.

LINGUA PORTUGUESA

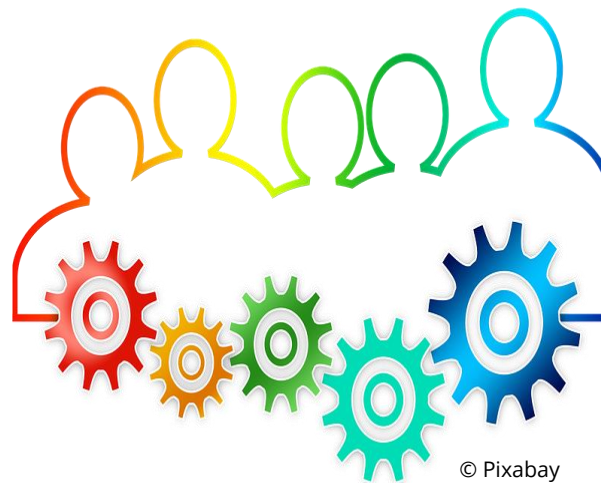
LINGUA INGLES



Para refletir

Quais metodologias ativas você já aplicou em sala de aula?

3 minutos



Aplicativos

SITES E APLICATIVOS GAMIFICAÇÃO

<https://kahoot.com>

<https://nearpod.com>

<https://wordwall.net/pt>

<https://www.goosechase.com>

<https://runmarco.allcancode.com>

<https://scratch.mit.edu/>

<https://www.efuturo.com.br>

<https://jovensgenios.com/>



© Pixabay

Acesso em: 28 fev. 2023.

Aplicativos

SITES E APLICATIVOS STORYBOARD/STORYTELLING

<https://www.storyboardthat.com/pt>

<https://www.powtoon.com>

Acesso em: 28 fev. 2023.



© Pixabay

Referências

BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.). Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2017.

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando M. (Org.). Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

TAKE 5. Entenda a diferença entre Gamificação e Game-Based Learning. Blog, [s/d]. Disponível em: <https://www.take5.com.br/educacao-corporativa/gamificacao-e-game-based-learning/>. Acesso em: 28 fev. 2023.