

Metodologias de Aprendizagem Ativa

Gabrielly Kauanna de Jesus Ferreira

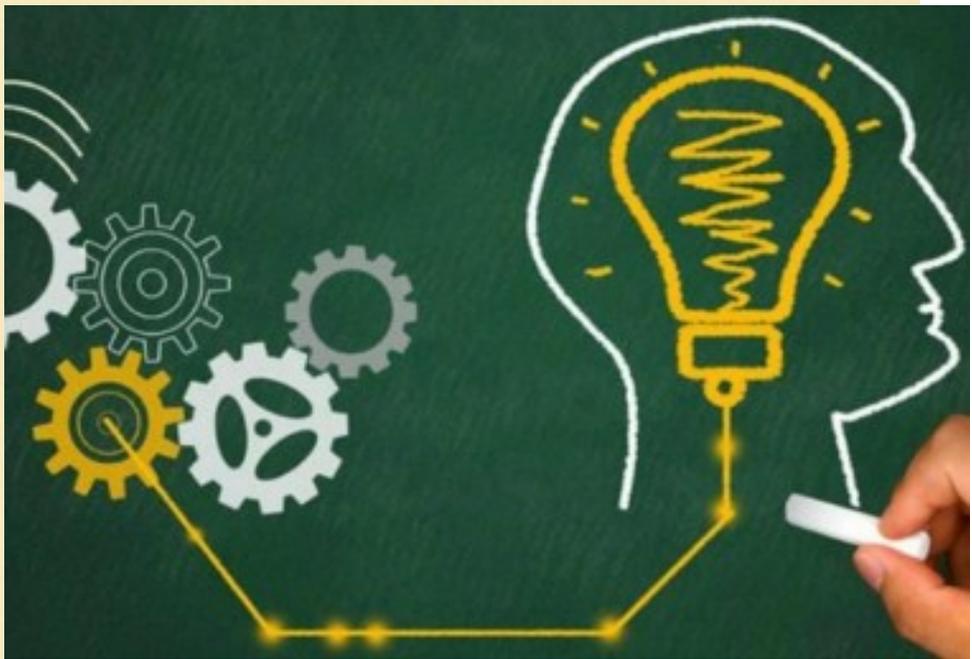
DESCRIÇÃO DA AUTORA

Gabrielly Kauanna de Jesus Ferreira, 23 anos, nasceu em 28 de Novembro de 1996 em Curitiba/PR. É formada em Magistério pelo Instituto de Educação do Paraná e cursa Pedagogia na PUC/PR.



DESCRIÇÃO DO LIVRO

O livro tem como objetivo trazer os conceitos, potencialidades e os desafios de algumas metodologias que foram apresentadas na disciplina de Metodologia de Aprendizagens Ativas, do 6º período do curso de Pedagogia da PUC/PR.



SALA DE AULA INVERTIDA

A sala de aula invertida é considerada uma grande inovação no processo de aprendizagem.

Como o próprio nome sugere, é o método de ensino através do qual a lógica da organização de uma sala de aula é de fato invertida por completo. O ensino online vem mudando cada vez mais a forma como as pessoas se relacionam entre si em um ambiente de aprendizagem trazendo diversos benefícios para o aluno de cursos online.

SALA DE AULA INVERTIDA

A cada dia surgem novas formas mais eficientes de se trabalhar o processo de ensino online.

Formas de proporcionar ambientes, processos e estruturas mais adequadas para que o aluno percorra uma trilha de aprendizagem de forma engajada e motivadora. O conceito de sala de aula invertida reflete muito bem este aspecto.

SALA DE AULA INVERTIDA

O principal objetivo é colocar o aluno como protagonista em um processo de aprendizagem.

Nesse processo ele tem toda a autonomia necessária para adquirir novos conhecimentos e habilidades quando lhe for mais conveniente. Graças ao uso da tecnologia, é o próprio aluno que decide quando, como e onde eles irão aprender.

SALA DE AULA INVERTIDA

Os desafios são o uso indevido da tecnologia, as mudanças que podem ocorrer, o tempo da aula, materiais disponibilizados pelo professor e como principal vantagem destaca a melhora no desempenho estudantil dos alunos.

ESTUDO DE CASO

O estudo de caso é um método de pesquisa que utiliza, geralmente, dados qualitativos, coletados a partir de eventos reais, com o objetivo de explicar, explorar ou descrever fenômenos atuais inseridos em seu próprio contexto. Caracteriza-se por ser um estudo detalhado e exaustivo de poucos, ou mesmo de um único objeto, fornecendo conhecimentos profundos (Eisenhardt, 1989; Yin, 2009)

ESTUDO DE CASO

O objetivo do trabalho é apresentar um roteiro de como desenvolver estudo de caso. Serão detalhadas suas cinco etapas: delineamento da pesquisa; desenho da pesquisa; preparação e coleta de dados; análise dos casos de forma individual e comparativa e, finalmente; elaboração dos relatórios.

ESTUDO DE CASO

Estudos de casos e outras pesquisas qualitativas utilizam, de forma geral, um direcionamento intencional. Assim, os critérios de escolha dos casos são essenciais para a qualidade dos resultados, devendo ser definidos previamente e com extremo cuidado.

ESTUDO DE CASO

O estudo de caso contribui para compreendermos melhor os fenômenos individuais, os processos organizacionais e políticos da sociedade. É uma ferramenta utilizada para entendermos a forma e os motivos que levaram a determinada decisão. Conforme Yin (2001) o estudo de caso é uma estratégia de pesquisa que compreende um método que abrange tudo em abordagens específicas de coletas e análise de dados.

ESTUDO DE CASO

Essa metodologia é útil quando o fenômeno a ser estudado é amplo e complexo e não pode ser estudado fora do contexto onde ocorre naturalmente. Ele é um estudo empírico que busca determinar ou testar uma teoria, e tem como uma das fontes de informações mais importantes, as entrevistas. Através delas o entrevistado vai expressar sua opinião sobre determinado assunto, utilizando suas próprias interpretações.

PBL (APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS)

O PBL é essencialmente um método de ensino-aprendizagem que utiliza problemas da vida real (reais ou simulados) para iniciar, focar e motivar a aprendizagem de teorias, habilidades e atitudes.

O PBL, como outros métodos construtivistas, está pautado no pressuposto de que o conhecimento é construído em vez de simplesmente memorizado e acumulado.

PBL (APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS)

- Além disso, o PBL fundamenta-se em resultados de pesquisas educacionais, especialmente na área da psicologia cognitiva, que indicam que o trabalho dos alunos com a vida real, particularmente em grupos, favorece a aprendizagem. o PBL é caracterizado pelo trabalho dos alunos em pequenos grupos facilitados por tutores. Este trabalho implica a busca de informações e conceitos – de forma autônoma e planejada – na biblioteca, Internet, junto a docentes e profissionais especialistas.

PBL (APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS)

Por sua vez, o problema deve promover a integração de conteúdos de várias áreas do conhecimento ou, ao menos, de conceitos e teorias de uma disciplina e contemplar um processo formal de solução de problemas (Ribeiro, 2008). Os problemas PBL devem ser condizentes com o nível cognitivo/motor/afetivo dos alunos. Isto é, devem ser concebidos de forma a desafiar a capacidade intelectual/emocional e a destreza dos alunos, mas sem frustrar sua capacidade de resolvê-los.

PBL (APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS)

O professor é um facilitador do processo de aprendizagem, no qual o aluno tem papel ativo, o que lhe exige grande esforço e comprometimento. O professor prepara problemas com situações que desafiam a curiosidade dos alunos por conhecimento. Isto implica que nem sempre as respostas são as esperadas pelo professor.

APRENDIZAGEM POR PARES

A aprendizagem entre pares e times – em inglês, Peer Instruction (PI) ou team based learning (TBL) –, como o próprio nome revela, se trata da formação de equipes dentro de determinada turma para que o aprendizado seja feito em conjunto e haja compartilhamento de ideias.

APRENDIZAGEM POR PARES

Seja em um estudo de caso ou em um projeto, é possível que os alunos resolvam os desafios e trabalhem juntos, o que pode ser benéfico na busca pelo conhecimento. Afinal, com a ajuda mútua, se pode aprender e ensinar ao mesmo tempo, formando o pensamento crítico, que é construído por meio de discussões embasadas e levando em consideração opiniões divergentes.

DESIGN THINKING

Design thinking é o termo utilizado para se referir ao processo de pensamento crítico e criativo, possibilitando a organização de ideias de modo a estimular tomadas de decisão e a busca por conhecimento. Não se trata de um método específico, mas sim de uma forma de abordagem.

DESIGN THINKING

O Mapa Mental é um grande instrumento utilizado nesta metodologia, pois organizam e desenvolvem ideias e pensamentos. O foco é proporcionar uma visão mais clara e completa do processo criativo, o que é fundamental para o surgimento de outros insights. O desafio é incentivar os alunos a criarem algo novo que não esteja no seu dia-a-dia.

Storytelling/Storyboard

Storytelling é a capacidade de contar histórias de maneira relevante, onde os recursos audiovisuais são utilizados juntamente com as palavras, já Storyboard é uma construção gráfica que revela quadro a quadro o conteúdo de um conteúdo audiovisual, como um vídeo utilizado em uma estratégia de marketing.

Storytelling/Storyboard

O maior desafio é apoiar o professor no processo de inovação de sua aula, sabendo que existem outras abordagens.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Rafael. **Como funciona a sala de aula invertida?**. Revista Edools. Maio 2018. Disponível em: <https://www.edools.com/sala-de-aula-invertida/> Acesso em: 09/11/2020

FILHO, Edmundo Escrivão. RIBEIRO, Luis Roberto de Camargo. **Aprendendo com pbl – aprendizagem baseada em problemas: relato de uma experiência em cursos de engenharia da eesc-usp**. Revista Pesquisa e Inovação - Minerva. USP/SP. 2008.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas**. Editora Pedagógica e Universitária LTDA.

PINTO, Diego de Oliveira. **Metodologias Ativas de Aprendizagem: o que são e como aplicá-las**. Disponível em: <https://blog.lyceum.com.br/metodologias-ativas-de-aprendizagem/> Acesso em: 09/11/2020.

YIN, Roberto K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2ª Ed. Porto Alegre. Editora: Bookmam. 2001.