**Código Python para Recomendação de Metodologia de Ensino**

**Resumo:**

* O projeto visa oferecer suporte pedagógico na escolha/adoção por parte da instituição da metodologia de ensino mais adequada à sua realidade com base no seu público-alvo e no seu projeto político pedagógico.

**Funcionalidades do código:**

* **Perguntas ao usuário:**
  + Nível de ensino (Educação Infantil, Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II, Ensino Médio, Ensino Superior).
  + Área de conhecimento (Linguagens, Ciências Exatas, Ciências Humanas, Artes, etc.).
  + Temas específicos a serem abordados.
  + Características dos alunos (faixa etária, interesses, estilo de aprendizagem, etc.).
  + Recursos disponíveis na instituição (laboratórios, biblioteca, tecnologia, etc.).
  + Alinhamento com o PPP da instituição.
* **Opções de metodologias:**
  + **Aprendizagem baseada em projetos:**
    - Explicação: Os alunos desenvolvem projetos práticos para aprofundar o conhecimento de forma interdisciplinar.
    - Exemplos: Construção de um robô, criação de um jornal, organização de uma feira de ciências.
  + **Aprendizagem por investigação:**
    - Explicação: Os alunos formulam perguntas, coletam dados e constroem seus próprios conhecimentos através da pesquisa.
    - Exemplos: Estudo de um problema ambiental local, investigação de um evento histórico, análise de uma obra literária.
  + **Aprendizagem colaborativa:**
    - Explicação: Os alunos trabalham em grupos para realizar tarefas e alcançar objetivos comuns.
    - Exemplos: Elaboração de um mural em grupo, desenvolvimento de um jogo educativo em equipe, realização de uma pesquisa bibliográfica colaborativa.
  + **Aprendizagem gamificada:**
    - Explicação: Elementos de jogos são utilizados para tornar a aprendizagem mais motivadora e engajadora.
    - Exemplos: Pontos por acertos em quizzes, badges por conquista de habilidades, rankings de desempenho.
  + **Aprendizagem por problematização:**
    - Explicação: Os alunos são desafiados a resolver problemas reais e complexos, utilizando seus conhecimentos e habilidades.
    - Exemplos: Desenvolvimento de um plano para reduzir o desperdício de água na escola, criação de uma campanha de conscientização sobre o bullying, organização de um debate sobre um tema social relevante.
* **Recomendação da metodologia:**
  + Com base nas respostas do usuário, o código recomendará a metodologia mais adequada ao contexto da instituição.
  + A recomendação será acompanhada de explicações detalhadas sobre a metodologia, exemplos de aplicações na prática e sugestões de recursos complementares.