

TEXTO COMPLEMENTAR DE ESTÁGIO/LICENCIATURAS	
ATIVIDADE:	Pesquisar metodologias ativas com uso de tecnologias digitais, conforme respectivo estágio.

METODOLOGIAS ATIVAS

A partir da leitura deste texto e da situação-problema apresentada ao final, você deverá redigir uma possibilidade de solução em forma de relato, que conduzirá a elaboração de seus planos de aula. Assim, o material aqui apresentado servirá de base para que você possa conhecer as metodologias ativas. Após o estudo e análise destas metodologias será necessário optar por um formato condizente com a disciplina do seu estágio, de acordo com o campo ao qual pertence e público a que se destina.

Nesse sentido, a orientação é que a resposta para a situação-problema elaborada por você se baseie nestas metodologias ativas de aprendizagem a fim de que apresentem novas possibilidades de ensino e aprendizagem para a Educação Básica.

A proposta de metodologia ativa é uma estratégia de ensino, por vezes influenciada pelo uso das tecnologias digitais, que se caracteriza por inserir o estudante no centro do processo a partir de discussões, interações, atividades de análise, síntese e avaliação no sentido de solucionar problemas.

A seguir, são elencadas algumas sugestões de metodologias para que você possa utilizar na solução da situação-problema que deverá ser escrita em forma de relato.

1.1 WEBQUEST

A *WebQuest* é uma metodologia de ensino e aprendizagem que utiliza diferentes recursos, além da web, por meio do desenvolvimento de uma tarefa de investigação estruturada. Um dos aspectos marcantes de modelo *WebQuest* é seu formato de organização da informação, sendo geralmente constituída pelos seguintes componentes:

COMPONENTES DAS WEBQUESTS	
Introdução	É composto de um texto curto, introdutório e motivador, que prepara o cenário para a ação que se espera dos estudantes, buscando relacionar prováveis interesses do público-alvo com o tema a ser estudado.
Tarefa	Esta etapa é considerada o coração da <i>WebQuest</i> , sendo composta por atividades motivadoras e autênticas, cujo objetivo é superar o artificialismo dos conteúdos escolares. Por meio destas atividades, espera-se que o aprendizado seja significativo, de modo que o público-alvo transforme estas informações em conhecimentos aplicáveis ou as utilizem na criação de um novo produto.
Processo (incluindo os recursos)	Aqui são apresentados os caminhos que o público a que se destina a <i>WebQuest</i> deve percorrer para obter um bom resultado na execução da tarefa, devendo ser clara e bem estruturada. Esta etapa tem por objetivo transmitir segurança aos participantes, para que eles ultrapassem seus próprios limites cognitivos e elaborem um saber capaz de resolver o problema proposto pela tarefa.
Avaliação	Este é um dos pontos mais importantes do trabalho colaborativo da <i>WebQuest</i> , baseada na Taxonomia de Bloom que analisa três domínios: o cognitivo, o afetivo e o psicomotor. Na proposta de Bernie Dodge, deve-se trabalhar com tabelas, fichas, rubricas ou um questionário a ser respondido pelos estudantes, bem como algumas formas de análise das interações e descobertas realizadas, chegando a um demonstrativo do nível de compreensão dos conteúdos e, por extensão, do aproveitamento (BARROS, 2005).
Conclusão	Ligada à avaliação, a conclusão na <i>WebQuest</i> é uma forma de apresentar um resumo das aprendizagens, bem como os pontos que poderão ser retomados em outros momentos. Esta pode ser apresentada sob a forma de um vídeo, texto conclusivo e/ ou outro material que seja pertinente ao conteúdo estudado, que provoque uma reflexão e a continuidade da pesquisa.
Referências e Crédito	É importante que no material produzido conste as referências utilizadas para sua elaboração, bem como, conste o nome dos seus colaboradores (BARBA; CAPELLA, 2012).

Fonte: PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Caderno de Orientações**: Professor PDE e Orientador EaD. 2019.

1.2 APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETO – ABP

É uma metodologia ativa desenvolvida por meio de intenso processo de investigação e elaboração de produtos de modo colaborativo e interdisciplinar.

A metodologia ABP é organizada a partir de uma pergunta complexa organizada, e estruturada segundo Lorenzoni (2016), em sete passos:

PASSOS DA METODOLOGIA DE PROJETOS	
1) Pergunta Motivadora	Comece com uma questão que não possa ser resolvida facilmente, por exemplo, com apenas uma pesquisa no Google. Assim, o assunto da aula é introduzido de uma forma instigante e o professor é capaz de averiguar quanto seus estudantes sabem sobre o tema.
2) Desafio Proposto	Apresente o desafio para a turma. Ele pode ser uma apresentação, objeto ou pesquisa que demonstre o conteúdo e as habilidades (conhecimentos) adquiridas ao longo do processo.
3) Pesquisa e Conteúdo	É hora de os estudantes se tornarem especialistas no assunto em questão. Eles devem ir atrás de diversas fontes, textos, outras pesquisas sobre o tema ou mesmo entrevistas, tudo o que os ajude a atingir o objetivo estabelecido.
4) Cumprindo o Desafio	Nesta etapa, os estudantes cumprem o desafio proposto e encontram uma maneira de colocar em prática os conhecimentos e competências que adquiriram sobre a pesquisa. Caso o projeto envolva a criação de um objeto pouco familiar aos estudantes, como um filme, robô ou aplicativo – recomende mentores (especialistas) que possam supervisionar e orientar o trabalho.
5) Reflexão e <i>Feedback</i>	Os estudantes refletem sobre o tema por meio de debates, exercícios ou mesmo rodas de conversa. Durante esta fase, tanto o professor quanto os mentores (conselheiros) têm espaço para provocar a turma com perguntas e dar <i>feedbacks</i> quanto ao trabalho desenvolvido.

6) Responda a pergunta inicial	Nesta etapa, volte a pergunta motivadora do início para que o estudante responda de acordo com os seus novos aprendizados.
7) Avaliação do Aprendizado	Ao final do processo, o professor aplica avaliações, que podem ou não ser uma prova escrita para identificar se cada estudante atingiu os objetivos propostos e se desenvolveu as habilidades (conhecimentos) planejadas.

Fonte: PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Caderno de Orientações**: Professor PDE e Orientador EaD. 2019.

1.3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

É uma metodologia de ensino e aprendizagem composta por um conjunto de atividades planejadas para ensinar um conteúdo, constituído de passos e etapas ligadas entre si e organizadas de acordo com os objetivos propostos pelo professor para tornar o aprendizado mais significativo e eficiente.

Esta proposta metodológica é composta pelos componentes descritos a seguir:

COMPONENTES DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA	
Contextualização (Exploração)	As tarefas devem ser iniciadas pela apresentação de uma situação problema, por meio da formulação de perguntas que permitam a reflexão e percepção dos conhecimentos prévios dos participantes sobre o tema a ser discutido.
Planejamento (Introdução)	Uma vez recebida a tarefa inicial, os participantes organizam o planejamento das atividades e determinam o funcionamento do trabalho cooperativo, os objetivos e os critérios de avaliação sob orientação do professor.
Realização (Estruturação e Informação)	Depois de estabelecido o planejamento é hora de realizar o que foi planejado e exercitar o que foi aprendido. Aqui os participantes se propõem a pensar a partir dos conteúdos, utilizando os conhecimentos adquiridos para estabelecer, em conjunto com os seus pares, possíveis soluções aos

	problemas identificados.
Aplicação	Esta parte implica em colocar os conhecimentos adquiridos em prática de modo a contribuir para a melhoria social com as soluções identificadas (AL-LÈS, 2012).

Fonte: PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Caderno de Orientações**: Professor PDE e Orientador EaD. 2019.

1.4 AULA GAMIFICADA

No contexto do uso escolar das tecnologias digitais, a Gamificação surge como uma alternativa para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, superando a abordagem tradicional. Os recursos digitais (computadores, tablets e smartphones) são um meio de aproximação do cotidiano do estudante com o ambiente escolar.

Confira os passos para iniciar as suas aulas com metodologia da Gamificação:

PASSOS DA AULA GAMIFICADA	
1 – Compreender os resultados esperados da aprendizagem	Inicialmente é necessário que o professor determine o objetivo final, ou seja, aonde quer chegar com a aplicação do jogo. Para delinear suas estratégias, o professor deverá utilizar critérios analíticos, estudando o perfil da escola, como se dá a comunicação entre os integrantes da gestão escolar e professor, além de conhecer os estudantes, suas limitações, objetivos, habilidades e competências. Com todos os dados recolhidos, ele poderá estabelecer os principais objetivos, definindo então se o objetivo principal do processo é adquirir habilidades intelectuais, cognitivas e motoras, ou inspirar novas atitudes por parte dos estudantes.
2 – Escolha do que será trabalhado (tema, ideia ou	Escolher o foco do trabalho (baseado no conteúdo da disciplina), desde que seja amplo o suficiente para ser utilizado até o final do processo de aprendizado, para que os estudantes desenvolvam todos os requisitos de aprendizagem escolhidos anteriormente no decorrer do jogo. Assim,

desafio)	ele será capaz de realizar todas as etapas. Importante considerar também que sua escolha permita ser algo que eles possam criar e inserir em sua identidade cultural. Por exemplo, estimule seus estudantes a conhecerem de perto problemas ambientais, econômicos ou a história local e, a partir daí, dividam-se em grupos de trabalho antes mesmo de iniciar a criação do jogo: pesquisas, fotografia, desenhos, mapeamentos, entrevistas.
3 – Criação da estrutura do jogo	Entender o funcionamento do jogo, do objetivo e regras até as atividades práticas. Determinar onde e quais serão os desafios que os estudantes encontrarão em cada uma das etapas. Cada estudante deverá cumprir a tarefa proposta e participar ativamente da produção.

Fonte: PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Caderno de Orientações:** Professor PDE e Orientador EaD. 2019.

1.5 ENSINO HÍBRIDO

Ensino Híbrido, ou *blended learning*, é um modelo de educação formal que se caracteriza por combinar tempos, espaços, atividades, metodologias e públicos diversos, misturando ensino presencial e propostas de ensino *online* por meio da tecnologia.

MODELOS DE ENSINO HÍBRIDO	
Rotação por Estações	O espaço escolar é dividido em estações de trabalho, onde cada estação tem um objetivo específico. Mas cada uma delas está relacionada ao objetivo central da aula. Cada estudante ou grupo de estudantes deve passar por diferentes estações. Depois de um determinado tempo, preestabelecido pelo professor, trocarão de estação, de modo que ao final da atividade todos tenham trabalhado em todas as estações, que são independentes uma das outras e promovem a conclusão de objetivos separados, para que ao final do processo todos se completem. Algumas das estações poderão ter atividades <i>online</i> para que eles possam

	ter mais autonomia.
Laboratório rotacional	Aqui o espaço para o aprendizado é dividido em dois ambientes, sendo um deles <i>online</i> . O professor pode, por exemplo, alternar prática e teoria, com experimentação num laboratório físico ou experimentação virtual. Cada grupo fica um tempo predeterminado em cada módulo. A troca permite que os dois grupos passem pelos mesmos módulos e possa aprender de formas diferentes um mesmo tema.
Rotação individual	Sua base é muito parecida com o modelo de rotação por estações, contudo, aqui cada estudante tem seu roteiro personalizado, não sendo obrigado a passar por todas as estações. Ele passará apenas nas estações que fazem sentido ao nível de aprendizado dele.

Fonte: PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Caderno de Orientações**: Professor PDE e Orientador EaD. 2019.

SITUAÇÃO-PROBLEMA (SP)

Como aluno do curso de licenciatura, você precisará estagiar em uma escola da cidade onde mora. Para tanto, necessitará refletir sobre questões importantes para o bom desempenho de suas ações: qual escola escolher? Qual a proposta pedagógica da escola selecionada? Como aplicar de forma prática e significativa os conhecimentos aprendidos ao longo da graduação? Como propor que a relação entre ensino e aprendizagem aconteça de forma dinâmica? Como romper com ciclos tradicionais de ensino e aprendizagem e buscar a aplicação de propostas atuais e dinâmicas que colocam o estudante no centro do processo?

A partir destes questionamentos, você é convidado a conhecer a situação-problema, ou seja, uma problematização ligada à sua realidade profissional e ao campo de estágio que está realizando. Deste modo, adentrará na realidade da escola selecionada para a realização de seu estágio objetivando aplicar os conhecimentos previamente adquiridos e contribuir com a formação dos estudantes da educação básica.

Ao se apresentar na escola escolhida para realizar seu estágio, a pedagoga convida-o para uma breve reunião onde alerta que a escola passa por um período de mudanças e que a realidade poderá divergir do conceito de escola idealizada para estagiar. De acordo com ela, a escola está com alto índice de evasão e os alunos apresentam baixo rendimento em relação aos índices estaduais.

A pedagoga destaca uma série de questões que estariam interferindo no cotidiano escolar e no rendimento dos alunos. Por ser uma escola com poucos recursos financeiros e tecnológicos, mostrava-se pouco atrativa para os alunos. Outro fator do baixo rendimento seria o uso ilimitado dos aparelhos celulares em sala de aula, que acabavam distraindo os alunos ao longo das aulas.

Após a reunião com a pedagoga, e com as informações repassadas por ela, você deve refletir sobre como realizará a regência de seu estágio nesta escola. Para tanto, deve considerar todos os fatores que irão interferir em sua regência e propor novas metodologias e tecnologias para que seus objetivos sejam alcançados de modo satisfatório. Lembre-se de que a solução para a SP deve estar de acordo com seu campo de estágio.

Agora é a sua vez de pesquisar e propor o uso de metodologias ativas que contribuirão com a transformação da realidade apresentada pela pedagoga. Logo, você deve responder a SP sugerindo atividades que utilizem metodologias ativas e tecnologias digitais que contribuirão para solucionar os problemas que estão interferindo no cotidiano da escola, com o tipo de estudante que pretende formar, bem como sobre a forma de organizar seu planejamento.

PARA SABER MAIS:

CARVALHO, Ana Amélia Amorim, org. – “**Actas do Encontro sobre WebQuest**, Braga, Portugal, 2006”. Braga : CIE, 2006. ISBN 978-972-8746-775. p. 8-25. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/7692/1/cf002.pdf>>. Acesso em: 12 maio 2020.

FRANCO, P. M.; FERREIRA, R. K. R.; BATISTA, S.C.F. Gamificação na Educação: considerações sobre o uso pedagógico de estratégias de games. Congresso Integrado de tecnologia da informação. **Instituto Federal Fluminense Campus Campos-Centro**. Rio de Janeiro. 2015. Disponível em: <www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/citi/article/download/6950/4639>.

Revista Nova Escola. **Ensino Híbrido: conheça o conceito e entenda na prática**. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/104/ensino-hibrido-entenda-o-conceito-e-entenda-na-pratica#>>. Acesso em: 12 de mai. 2020.

(SEQUÊNCIA DIDÁTICA). FOERSTER, Marion do Rocio; **Valaski**, Simone; SOARES, Sandramara Kusano de Paula. **Percepção da Hidrografia do meio Urbano e Conscientização Quanto à Preservação e Recuperação dos Corpos Hídricos**. Setor de Educação Profissional e Tecnológica – SETP. UFPR. Disponível em: <<http://www.epea2017.ufpr.br/wp-content/uploads/2017/05/576-E4-S12-PERCEP%C3%87%C3%83O-DA-HIDROGRAFIA-NO-MEIO-URBANO.pdf>>. Acesso em: 12 de mai. 2020.

SILVA, Diego O.; CASTRO, Juscilene Braga C.; SALES, Gilvandenys Leite. Aprendizagem baseada em projetos contribuições das tecnologias Digitais. **Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**. Canoas, vol. 7, n.º 1, p. 1-19. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/2763>>. Acesso em: 12 de mai. 2020.

LINO DE ARAÚJO, Denise. O que é (e como faz) sequência didática?. **Entrepalavras**, [S.l.], v. 3, n. 1, p. 322-334, maio 2013. ISSN 2237-6321. Disponível em: <<http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/148/181>>. Acesso em: 12 maio 2020.

REFERÊNCIAS

BARBA, C.; CAPELA, S. (Orgs.) **Computadores em sala de aula: métodos e usos**. Porto Alegre: Penso, 2012.

BARROS, Gilian C. **Webquest: metodologia que ultrapassa os limites do ciberespaço**. Escola BR: Inclusão Digital nas Escolas Públicas. **Paraná/Brasil**. Novembro, 2005. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012622.pdf>>. Acesso em: 11 mai. 2020.

LORENZONI, Marcela. Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) em 7 passos. **InfoGeeks**. 2016. Disponível em: <<https://www.geekie.com.br/blog/aprendizagem-baseada-em-projetos/>>. Acesso em: 11 mai. 2020.

PANTOJA, A. S.; PEREIRA, L. M. Gamificação: como jogos e tecnologias podem ajudar no ensino de idiomas. Estudo de caso: uma escola pública do Estado do Amapá. **Estação Científica (UNIFAP)**. Macapá, v. 8, n. 1, p. 111-120, jan-abr. 2018.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Caderno de Orientações: Professor PDE e Orientador EaD**. 2019.