

OS PAPÉIS DE ALUNOS E PROFESSORES NAS METODOLOGIAS ATIVAS

PAPEL DO PROFESSOR

Os professores atuam como mediadores nas metodologias ativas, fomentando as discussões, motivando, instigando e dando feedbacks aos estudantes.

PAPEL DOS ALUNOS

SALA DE AULA INVERTIDA

O estudante tem um primeiro contato com os conteúdos em casa, disponibilizados pelo professor. Posteriormente, são auxiliados pelo educador em relação às dúvidas e à resolução de questões.

Papel:

- pesquisar
- discutir em grupo
- realizar tarefas em grupo

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS

Aborda o conteúdo na forma de situações-problema, na qual o estudante necessita articular os conteúdos estudados na resolução destes.

Papel:

- solucionar problemas
- articular conceitos
- pesquisar
- contribuir com as equipes

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

Propõem o envolvimento dos alunos no desenvolvimento de projetos que pretendem solucionar problemas concretos. Os estudantes constroem seus saberes de forma colaborativa, por meio da solução de desafios.

Papel:

- solucionar desafios
- contribuir com as equipes
- construir um produto

GAMIFICAÇÃO

Consiste na utilização de elementos de jogos, como dinâmica, estética, entre outros, em um contexto não lúdico, buscando melhorar o engajamento e a experiência do usuário.

Papel:

- realizar atividades
- explorar
- interagir
- competir

JIGSAW

É baseada na aprendizagem por meio do trabalho em grupo. Organizada em etapas bem estruturadas, permite que o estudante aprofunde os conteúdos.

Papel:

- trabalhar em equipes
- pesquisar o assunto
- estudar tópicos e subtópicos
- discutir em grupo

ESTUDO DE CASO

Tem como princípio o estudo de problemas almejando fazer com que os estudantes se aprofundem em determinados assuntos, estimulando-os a buscar o conhecimento de forma ativa.

Papel:

- analisar
- discutir
- comparar
- trabalhar em grupo

DESIGN THINKING

Centrada em um problema do usuário, ela propõe que o estudante busque soluções baseadas na empatia.

Papel:

- investigar
- criar hipóteses
- prototipar
- contribuir com as equipes

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

Faz referência a uma abordagem de aprendizagem inovadora derivada do uso de jogos de computador que possui valor educacional, ou diferentes aplicações de software construídas para educação. Tem como finalidade o apoio à aprendizagem, a avaliação e análise de alunos e melhoria do ensino.

Papel:

- compreender e solucionar problemas

APRENDIZAGEM EM PARES

Trabalha o processo de ensino e aprendizagem entre pares, na qual os estudantes devem realizar testes conceituais e interagir com um colega para discutir sobre a temática abordada.

Papel:

- realizar teste
- interagir com colega
- refazer teste

APRENDIZAGEM BASEADA EM TIMES

Propõe que os estudantes trabalhem em equipes para resolução de tarefas, realizando estudos prévio extra classe.

Papel:

- trabalhar em grupos
- estudar o assunto
- realizar teste individual
- realizar teste em grupo