|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EduTEc 3 - Formação flexível, integrada e híbrida em Educação e ... | Horizonte: Grupo de Estudos e Pesquisas |  |

**Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)**

**Curso de Especialização em Educação de Tecnologias (EduTec)**

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)**

**Habilitação em Metodologias ativas e aprendizagem**

**Síntese Reflexiva – Educação e Tecnologias – Relatório Final**

# A ESSENCIALIDADE DAS METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO EM FISIOTERAPIA

**ALINE DO SOCORRO SOARES CARDOSO**

São Carlos – SP

2021

**A ESSENCIALIDADE DAS METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO EM FISIOTERAPIA**

**ALINE DO SOCORRO SOARES CARDOSO**

**Sumário**

1. Apresentação e justificativa do tema: introduzindo o tema do TCC

2. Breve revisão de literatura sobre o tema da habilitação

3. Caracterização do especialista

*3.1. Perfil profissional do especialista*

*3.2. Importância da formação desse profissional*

*3.3. Principais saberes e competências do profissional*

*3.4. Tipos de atividades e funções principais do profissional*

*3.5. Principais desafios e dificuldades comuns do profissional*

4. Componentes mais essenciais realizados no EduTec

5. Ideias e propostas de aplicação pedagógica de tecnologias digitais

6. Reflexão pessoal sobre o tema tratado no TCC: síntese e recomendações

7. Referências

**A ESSENCIALIDADE DAS METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO EM FISIOTERAPIA**

**ALINE DO SOCORRO SOARES CARDOSO**

**1. Apresentação e justificativa do tema: introduzindo o tema do TCC**

**2. Breve revisão de literatura sobre o tema da habilitação**

**3. Caracterização do especialista**

***3.1. Perfil profissional do especialista*** *(quem é esse especialista?)*

O especialista em Metodologias Ativas e Aprendizagem é o profissional preparado para identificar, elaborar e aplicar estratégias pedagógicas que visam posicionar o aluno no centro da busca e da produção de seu próprio conhecimento. Esse especialista tem foco em uma aprendizagem ativa e/ou aprendizagem significativa. Especificamente, trata-se da pessoa que trabalha para que o processo de ensino-aprendizagem envolva ativamente os alunos por meio de discussões reflexivas, estímulo à autonomia, resolução de problemas, estudos de caso, dramatizações e outros métodos.

***3.2. Importância da formação desse profissional*** *(em que esse especialista contribui?)*

A formação de profissionais especialistas em Metodologias Ativas de Aprendizagem é importante pois trata-se de atividade a ser desempenhada em todos os exercícios de ensino, nos mais diversos níveis. Essa atividade é de forte contribuição para a inserção de novas tendências e tecnologias educacionais no ensino, no gerenciamento de pessoas para que desenvolvam o seu próprio processo de autonomia dentro da aprendizagem, nas oportunidades de experienciação de novas abordagens da educação, na compreensão sobre o perfil de aprendizado de cada aluno em favor do desenvolvimento cognitivo e comportamental, entre outros.

***3.3. Principais saberes e competências do profissional*** *(o que esse especialista deve saber para realizar suas atividades com qualidade?)*

Para realizar atividades com qualidade, são saberes e competências fundamentais ao especialista em Metodologias Ativas e Aprendizagem:   
  
- Saber mediar  
- Ter escuta qualificada  
- Saber estratégias pedagógicas variadas  
- Ter familiaridade com tecnologias digitais  
- Buscar uma relação horizontal entre professor-aluno  
- Buscar colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem  
- Fomentar o pensamento crítico-reflexivo

***3.4. Tipos de atividades e funções principais do profissional*** *(qual é o campo de atuação desse especialista?)*

Como anteriormente mencionado, o profissional especialista em Metodologias Ativas e Aprendizagem é atuante em todos os exercícios de ensino nos diversos níveis. Logo, o campo de atuação desse especialista é amplo, tendo a ver principalmente com a atividade essencial do mesmo nas abordagens educacionais que envolvem os alunos de forma ativa e reflexiva, na resolução de problemas, na discussão em grupo, em jogos educacionais, entre outros. Tal atividade tem por função estimular e proporcionar meios para que os educandos desenvolvam diversas habilidades individuais e coletivas e se familiarizem com o aprendizado ativo.

***3.5. Principais desafios e dificuldades comuns do profissional*** *(quais desafios ou dificultadores são normalmente enfrentados pelo especialista?)*

Tornar o aluno o centro do processo de aprendizagem talvez seja o maior desafio desses especialistas. A educação brasileira é marcada por um modo de ensino tradicional/positivista cada dia mais subserviente ao capitalismo e, recentemente, à diversas movimentações da política neoliberal qual estimula declaradamente a formação profissional meramente tecnicista. Neste cenário, formar crianças, jovens e adultos que possuam pensamento crítico e a consciência de que são eles os principais responsáveis pelo conhecimento adquirido não é uma tarefa simples e configura inúmeras dificuldades para o docente que busca estimular um novo comportamento em alunos historicamente tratados com seres passivos.

**4. Componentes mais essenciais realizados no EduTec**

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Metodologias ativas de aprendizagem

***:. Descrição do componente realizado:***

O componente Metodologias Ativas de Aprendizagem pode ser considerado a base da a especialização em Metodologias Ativas e Aprendizagem. Esse componente explana um plano histórico onde a abordagem das ideias educacionais do século XIX e século XX levam o educando a compreender a origem das práticas com metodologias ativas. Nesse sentido, o plano também apresenta as demandas do século XXI e fornece uma ideia geral sobre os métodos ativos na educação.   
 Resumidamente, o contexto histórico mostra que as metodologias ativas surgiram no século XIX como alternativa ao ensino tradicional de aprendizagem passiva. Contrariando esse modelo de ensino, as metodologias ativas procuram construir um ambiente de aprendizagem onde o aluno é estimulado a assumir uma postura ativa e responsável em seu processo de aprender, buscando a autonomia, a autorregulação e a aprendizagem significativa. Num contexto onde buscava-se uma educação com ação, surgiu, com aporte filosófico, educacional e psicológico de pensadores como Ausubel, Bruner, Dewey, Piaget e Rogers, o que chamamos hoje de metodologias ativas de aprendizagem.   
 No geral, as metodologias foram concebidas a partir do desenvolvimento tecnológico, científico e cultural e continuam a ganhar nova roupagem e a agregar valores conforme as mudanças vêm ocorrendo. Deste modo, as relações das metodologias ativas com as tecnologias atuais estão cada vez mais ligadas, isso porque é cada vez mais frequente a associação de estratégias pedagógicas ativas às tecnologias. Após a contextualização histórica, o componente apresentou de forma mais detalhada as seguintes metodologias ativas: Estudo de caso, Instrução pelos pares (Peer Instruction), Sala de aula invertida (Flipped Classroom), Aprendizagem Baseada em Equipes (Team-based Learning), Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) e Design thinking, sendo essas duas últimas apresentadas em uma unidade independente.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

As metodologias ativas, para além de práticas e estratégias que posicionam o aluno como protagonista do conhecimento, também podem provocar mudanças a nível social na vida dos educandos, estimulando nesses o caráter reflexivo que os lança para fora da tradicional educação bancária, tornando os mesmos seres ativos frente à necessidade de aprimoramento e conquista de novos saberes. Por sua vez, a imersão no processo de reflexão gera a consciência que, segundo Paulo Freire, torna o aprendiz um ser crítico capaz de não se deixar oprimir.   
 O emprego de metodologias ativas consiste em um tipo de aprendizado alcançado pela real compreensão de conceitos por meio de atividades extremamente participativas. Muitas vezes os professores tentam mediar o entendimento de conceitos pelos alunos por meio de demonstrações de resoluções estratégicas de um problema, provocando antes observação e reflexão sobre a questão a ser resolvida. O processo de reflexão, entretanto, é um ciclo que necessita ser repetido até que o aluno se torne autônomo na busca e produção de conhecimento. Daí a importância do professor ser qualificado para mediar o processo de ensino-aprendizagem e ajudar o aluno a autoavaliar o efeito do ensino sobre a aprendizagem. Por outro lado, para o professor especialista em Metodologias Ativas e Aprendizagem, considerar novas formas de ensino que possam melhorar a qualidade da aprendizagem inclui também uma prática reflexiva que visa obter novos insights da atividade realizada.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Personalização da aprendizagem com os estilos de uso do virtual

***:. Descrição do componente realizado:***

O componente Personalização da Aprendizagem com os Estilos de Uso do Espaço Virtual é trabalhado em 3 unidades principais nas quais o aluno pode estudar sobre os aspectos conceituais dos estilos de aprendizagem, em especial, as definições, a caracterização e como identificar os diferentes estilos e, por fim, pode aprender sobre os estilos de uso do Espaço Virtual e sobre a aplicação dos estilos de aprendizagem no contextos de educação a distância.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

Este é um componente que vai muito além de explicar que existem diferentes formas de aprender, mostra, sobretudo, que o entendimento sobre as diferentes maneiras que as pessoas melhor aprendem um conteúdo é importante para o desenvolvimento individual do aluno e de toda a turma onde esse se insere. A identificação dessas maneiras/formas de aprender, seja por percepção do próprio aluno ou por aplicação de testes como Honey- Alonso, CHAEA, permitem ao docente não só potencializar a aprendizagem por meio do estilo que o aluno mais se identifica, mas também poder trabalhar explorando cada vez mais os estilos não dominado pelo estudante para que esse possa desenvolver ou aperfeiçoar outras formas de aprendizado. Daí a importância de personalizar a aprendizagem.   
 No campo virtual, conhecer os Estilos desse espaço permite que o docente realize o planejamento de práticas pedagógicas que melhor promovam o desenvolvimento discente, compreendendo que o espaço virtual é diferenciado e que, por não haver interação presencial, muitas vezes provoca o afastamento dos alunos do verdadeiro processo de aprendizagem. Deve o professor, portanto, buscar meios para tornar essa aprendizagem mais atraente dentro do estilo de cada estudante sem, porém, deixar de estimular os estilos com os quais os educandos possuem pouca afinidade.  
 Cursar esse componente me permitiu conhecer sobre o teste CHAEA e o Uso do Espaço Virtual e poder identificar meu próprio estilo de aprendizagem, disposto na Figura 1. Creio que os resultados de ambos os testes representam com fidelidade o meu estilo. Ao estudar, só consigo de fato aprender após refletir, analisar e debater sobre o tema. No geral, costumo ser cuidadosa e detalhista e isso sem dúvidas se reflete na maneira como uso o espaço virtual, uma vez que sou o tipo de estudante que gosta de pesquisar bastante na internet, procurando manter-me sempre informada e não me contentando com o primeiro site que visito sobre o assunto. De fato, não tenho grandes problemas em pesquisar sempre mais um pouco. Busco ser bastante cautelosa na pesquisa por informações e gosto de segurança nos conteúdos que leio. Geralmente não seleciono um artigo para estudar sem antes ter procurado em diversas bases o mesmo tema e sem ter refletido sobre diversos materiais envolvidos.   
 Tal qual o resultado do CHAEA, no Questionário de Uso do Espaço Virtual é perceptível uma maior aproximação entre o estilo Reflexivo e Teórico. No ambiente presencial, isto se deve às características pessoais de organização, planejamento e ao meu traço psicológico de ser sistemática. No espaço virtual, é possível que também tenha a ver com a forma sistemática como organizo minhas informações, principalmente no referente à pesquisa e armazenamento de dados, onde costumo a relacionar, escalonar e nomear sites e pastas.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Práticas pedagógicas com tecnologias digitais

***:. Descrição do componente realizado:***

O componente Práticas Pedagógicas com Tecnologias Digitais aborda a categorização de ferramentas e tecnologias digitais para uso pedagógico. Destacando, entre essas, as ferramentas para atividades de Mão na Massa, Audiovisual, Realidade Virtual e Realidade Aumentada, Jogos e Games, ferramentas em Nuvem, ferramentas para criação de Histórias em Quadrinhos (HQ), para atividades com Redes sociais, para atividades com sites com exercícios e atividades de revisão e para Gestão do ensino-aprendizagem. Além disso, o componente destaca amostras de práticas pedagógicas com tecnologias digitais e também práticas pedagógicas com abordagem da aprendizagem ativa.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

As novas gerações de estudantes já nascem em um período da história onde computadores, celulares, internet e várias outras tecnologia derivadas dessas primeiras são desde sempre a realidade desse público. Não obstante, o progresso tecnológico também exigiu das gerações mais antigas novos conhecimentos e adaptações para que essas não ficassem alheia às atividades envolvendo tecnológicas digitais. É nesse cenário que o professor atual caminha.   
 Numa sociedade extremamente movida pelas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), cabe ao professor não deixar a sala de aula à margem de um mundo presente na vida de seus alunos e, muitas vezes, considerado atrativo por esses. Daí a importância de um componente que discuta sobre como explorar possibilidades tecnológicas no contexto da educação. Vale ressaltar que muitas ferramentas digitais aplicadas com objetivo de ensino-aprendizagem também compõem estratégias pedagógicas de metodologias ativas. Nesse sentido, o componente Práticas Pedagógicas com Tecnologias Digitais proporciona ao docente ideias de aplicações de ferramentas tecnológicas com vista a aprimorar e potencializar as atividade de ensino.

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Didática e prática docente na cultura digital

***:. Descrição do componente realizado:***

O componente Didática e Prática Docente na Cultura Digital aborda essencialmente o processo didático e as atribuições do professor, fornece noções gerais sobre o trabalho docente na cultura digital, pontua as atribuições recorrentes do professor com propósitos didáticos e as atribuições do professor na cultura digital considerando antigas funções e novas roupagens. Além disso trata das expectativas sobre o professor e características desse no século XXI. Por fim, apresenta algumas ferramentas e estratégias para que novas atribuições do professor sejam executáveis.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

Como expressado no componente anterior, as TDICs já fazem parte da sociedade humana que há décadas desenvolve cada dia mais uma cultura digital. Essa cultura deve ser considerada na formação e nas práticas pedagógicas docente. Porém, para que o professor possa inserir ferramentas digitais em sua prática e didática algumas questões devem ser sempre observadas:   
 Primeiramente, o docente de fato domina a ferramenta que pretende utilizar? Caso não, é possível que esse docente aprenda sozinho ou ele necessita de uma qualificação e capacitação mais específica? Caso necessite, desenvolver esse novo conhecimento requer investimento financeiro? Quem custeará? Quanto tempo será necessário para essa qualificação e/ou capacitação? Em segundo, a ferramenta tecnológica escolhida ajudará a cumprir os objetivos de aprendizagem para o assunto abordado? Esse uso aumentará a participação dos alunos? A ferramenta favorece o estilo de aprendizagem da maioria dos alunos? E acaso não favoreça, ela pode estimulá-los a desenvolver os estilos menos desenvolvidos? Uma vez realizada todas ou parte dessas reflexões, penso que a prática docente é mais agregadora. Já a didática, pode depender ainda de formação continuada para que seja melhorada.

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Aprendizagem ativa e significativa na cultura digital

***:. Descrição do componente realizado:***

O componente Aprendizagem Ativa e Significativa na Cultura Digital traz apontamentos sobre aprendizagem ativa, aprendizagem significativa e metodologias ativas, discorrendo sobre a relação existente entre essas. Fornece as bases pedagógicas e fundamentos teóricos da aprendizagem ativa e significativa além de também indicar, de forma mais detalhada, algumas estratégias e metodologias para aprendizagem ativa na cultura digital: Aprendizagem baseada em problemas (PBL), Aprendizagem baseada em projetos, Aprendizagem entre pares (Peer instruction) ou aprendizagem baseada em times (Team Based Learning), Sala de aula invertida e aprendizagem invertida, Movimento Maker (“Faça Você Mesmo”), Abordagem Steam (Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics) e Robótica pedagógica.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

Compreender as relações existentes entre a aprendizagem ativa e significativa é importante porque ambas se relacionam aos objetivos das metodologias ativas e com as possibilidades pedagógicas das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). Segundo a teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel, a aprendizagem significativa ocorre quando a aprendizagem cognitiva compreende ou cria significados. Isto é, segundo essa teoria, a aprendizagem é um processo que diz respeito à assimilação de significados. Desse modo, para que a aprendizagem significativa ocorra é necessário que o aluno esteja disposto a relacionar o conteúdo estudado a ideias relevantes e que façam sentido para o educando.  
 Para o professor, conseguir que seus alunos passem a ter a aprendizagem significativa não é uma tarefa nada fácil. Isso porque ainda que o aluno relacione o material de aprendizagem às ideias de sua estrutura cognitiva, não pode haver por parte do educando o propósito de decorar o conteúdo, mas sim de compreendê-los a partir de significados e das informações que previamente já possui, sendo essa avaliação de difícil identificação para o professor. Além disso, a aprendizagem significativa pressupõe material de aprendizagem potencialmente significativo, ou seja, que possa ser relacionado à estrutura cognitiva. Entretanto, apesar de mais trabalhosa quando a aprendizagem significativa passa a ocorrer, ela pode virar rotina na vida dos estudantes e potencializar a aprendizado sobre qualquer tema.

**5. Ideias e propostas de aplicação pedagógica de tecnologias digitais**

***Primeira Proposta Pedagógica com tecnologias digitais***

***:. Título ou tema da proposta:***

Abordagem de casos clínico por vídeos e PBL

***:. Nível de formação sugerido para a proposta:***

Ensino superior

***:. Disciplina ou área do conhecimento indicado:***

Outra

***:. Modalidade em que será implementada a proposta:***

presencial

***:. Nome da ferramenta de mediação da proposta escolhida:***

YouTube e PBL

***:. Descrição da proposta de aplicação:***

***---: Descrição da dinâmica de aplicação:***

O vídeo de um caso clínico é apresentado a um grupo de no máximo 8 alunos sem que o nome da doença ou da lesão a que se refere o caso seja revelada. Os alunos buscarão identificar e esclarecer termos desconhecidos citados no vídeo (o uso de dicionário será aceito) e tentarão identificar qual o problema (doença/lesão) do caso. Os alunos então formularão hipóteses explicativas para o problema identificado e formularão objetivos de aprendizado.   
Todo o desenrolar da reunião será organizado por um aluno coordenador escolhido para organizar a vez que cada participante fala bem como para estimular os alunos mais introvestidos a participarem. Também será selecionado um aluno secretário que deverá garantir que as várias etapas da discussão do grupo sejam convenientemente anotadas de forma a que o grupo não se perca na discussão. Do início ao fim o PBL será mediado pelo professor tutor que garantirá que o grupo funcione, que tenha coordenador e secretário e que todos os alunos participem. Entretanto, o tutor não impõe objetivos para o grupo, nem dá pistas para os alunos desvendarem o caso.  
Após o fechamento do primeiro dia de PBL os alunos retornam para casa e desenvolvem estudo individual dos assuntos levantados nos objetivos. Uma semana após, eles retornam ao grupo tutorial para rediscussão do problema e solução do caso.  
  
Formas de avaliação:   
Progressiva, de Habilidades e Informal:  
  
Avaliação progressiva: Tem por finalidade avaliar a progressão dos conhecimentos do aluno semanalmente e continuamente considerando cada PBL realizado ao longo do semestre.  
Avaliação de habilidades: Observação metódica do desempenho do aluno na realização das habilidades esperadas para o seu período na graduação.   
Avaliação informal: Avaliação permanente do aluno feita pelos tutores. Esta avaliação objetiva verificar o interesse, a conduta, a responsabilidade do aluno.

***---: Diferenciais da proposta (vantagens e benefícios):***

Possibilita a aplicação de conhecimentos, habilidades e atitudes para o desenvolvimento de uma solução viável para um caso clinico predefinido; Estimula o aluno a aprender, permitindo que ele busque o conhecimento nos inúmeros meios de difusão do conhecimento; Estimula a oralidade da experiência prévia e o uso desta experiência como elemento motivador para o aprendizado; Estimula o raciocínio, a discussão crítica e a pesquisa.

***---: Procedimentos de aplicação (passo a passo detalhado de como aplicar):***

1. Leitura do problema, identificação e esclarecimento de termos desconhecidos;  
2. Identificação dos problemas – doença ou lesão a que se refere o caso clínico;  
3. Formulação de hipóteses explicativas para os problemas identificados no passo anterior (os alunos se utilizam nesta fase de seus conhecimentos prévios);  
4. Resumo das hipóteses;  
5. Formulação dos objetivos de aprendizado;  
6. Estudo individual dos assuntos levantados nos objetivos de aprendizado (em casa);  
7. Retorno ao grupo tutorial (após 7 dias) para rediscussão do problema frente aos novos conhecimentos adquiridos na fase de estudo anterior.

***---: Reflexão pessoal e comentários sobre a proposta:***

O uso de vídeos é uma importante ferramenta no estudo de casos clínicos. É bem verdade que um caso clínico narrado estimula nos educandos a produção de imagens mentais, porém um caso clínico exposto em material audiovisual pode provocar uma clareza de ideias tanto sobre a patologia que se pretende identificar quanto sobre as estruturas ostemioarticulares ou viscerais envolvidas.

***---: Abordagem pedagógica da proposta (opcional):***

***---: Autores, teorias e textos sobre o assunto (opcional):***

***:. Tipo de proposta ou estratégia:***

Aplicação de atividade pedagógica (em sala de aula ou AVA)

***Segunda Proposta Pedagógica com tecnologias digitais***

***:. Título ou tema da proposta:***

Uso do Facebook para debates de casos clínicos em Fisioterapia

***:. Nível de formação sugerido para a proposta:***

Ensino superior

***:. Disciplina ou área do conhecimento indicado:***

Outra

***:. Modalidade em que será implementada a proposta:***

distância

***:. Nome da ferramenta de mediação da proposta escolhida:***

Facebook

***:. Descrição da proposta de aplicação:***

***---: Descrição da dinâmica de aplicação:***

Após ministrados, em sala de aula presencial, os conteúdos básicos referentes a traumato-ortopodia ou outra disciplina de atuação clínica, o professor criará um grupo de status privado no Facebook. Todos os alunos participantes da disciplina deverão estar presentes no grupo. Em postagem comum na linha do tempo do grupo o professor disponibilizará um caso clinico qual será discutido pode meio de comentários na publicação. Posteriormente a isso, o professor criará um fórum aberto com questões sobre o caso clínico.

***---: Diferenciais da proposta (vantagens e benefícios):***

Ela permite a interação virtual entre alunos e professor e também permite ao professor verificar por meio da ferramenta "Visualizações" e "Comentários" quais alunos ali estiveram e participaram e quais não participaram e buscar respostas e soluções junto a esses sobre as suas dificuldades na tarefa ou no aprendizado.

***---: Procedimentos de aplicação (passo a passo detalhado de como aplicar):***

1. Os alunos serão orientados a resolver um caso clínico sobre uma doença de interesse do conteúdo abordado pelo professor.   
2. Os alunos, após as devidas orientações, terão 3 dias para debater entre si o caso clínico em um grupo formado no Facebook e no ultimo dia são convidados a participar de um fórum aberto pelo professor na mesma rede onde os estudantes deverão colocar as suas respostas sobre o caso clínico.   
(O grupo deve obrigatoriamente ter, além dos alunos, o professor como membro).

***---: Reflexão pessoal e comentários sobre a proposta:***

As redes socias são de amplo uso de diversos alunos. Apesar de atualmente muitos jovens terem migrado do Facebook para o Instagram, para atividades que envolvem a formação de grupos, o Facebook ainda permanece sendo a rede com maior segurança e possibilidades de trabalho que pode ser bem aproveitada por professores e alunos.

***---: Abordagem pedagógica da proposta (opcional):***

***---: Autores, teorias e textos sobre o assunto (opcional):***

***:. Tipo de proposta ou estratégia:***

Aplicação de atividade pedagógica (em sala de aula ou AVA)

***Terceira Proposta Pedagógica com tecnologias digitais***

***:. Título ou tema da proposta:***

Abordagem por Peer instruction e Socrative de casos clínicos de lesões ortopédicas

***:. Nível de formação sugerido para a proposta:***

Ensino superior

***:. Disciplina ou área do conhecimento indicado:***

Outra

***:. Modalidade em que será implementada a proposta:***

presencial

***:. Nome da ferramenta de mediação da proposta escolhida:***

Método Peer instruction com aprendizagem mediada pelo Socrative

***:. Descrição da proposta de aplicação:***

***---: Descrição da dinâmica de aplicação:***

O professor fará uma breve explanação sobre um conteúdo previamente estudado pela turma. Por meio do aplicativo Socrative professor promoverá um "quiz game" onde os alunos serão estimulados a um aprendizado reflexivo e motivados a melhorar o seu conhecimento próprio e os acertos gerais da turma.

***---: Diferenciais da proposta (vantagens e benefícios):***

O aplicativo Socrative permite ao aluno uma rápida resposta a um tema aprendido e permite ao professor reconhecer se a sua turma está conseguindo ou não aprender o assunto programado e emitir feedback ou complementação em tempo real sobre o assunto abordado.  
  
Pela associação entre o método Peer instruction e a ferramenta digital Socrative, os alunos podem:  
- Desenvolver a prática de discussão crítica entre si a respeito de determinado assunto;   
- Perder o medo de errar visto que suas respostas são enviadas de maneira anônima ao professor;   
- Ter a oportunidade de revisar o conhecimento que julga ter e ser capaz de reconhecer um erro e corrigi-lo após o debate com os colegas;  
- Sentir-se estimulado a aprender e acertar para ver melhorar o percentual de acerto de sua turma como um todo.

***---: Procedimentos de aplicação (passo a passo detalhado de como aplicar):***

1. O estudante realiza leitura prévia do conteúdo programado;  
2. O tempo em sala de aula será utilizado para uma rápida explicação do professor sobre o conteúdo (de duração entre 10 e 15 minutos).   
3. Os alunos são convidados a responder questões sobre o conteúdo programado.   
  
As questões são estruturadas de maneira objetiva e apresentadas aos alunos por escrita tradicional na lousa ou, preferencialmente, por meio de projetor. Os alunos responderão as questões usando o aplicativo Socrative Student (previamente baixado nos aparelhos celulares desses alunos) enquanto o professor poderá mensurar em tempo real o percentual de acerto da turma através do Socrative Teacher.  
  
4. Se o percentual de acerto apontado pelo Socrative Teacher for menor que 30%, deve-se revisar o conteúdo e reaplicar os testes (voltar-se ao passo 3).   
5. Se o percentual for maior que 30% e menor do que 70%, os alunos devem se reunir em pares ou grupos para realizarem uma discussão (de duração entre 10 e 15 minutos) sobre as questões e sobre o porquê de terem escolhido determinada opção de resposta.   
6. Posteriormente à discussão, os alunos voltam a responder as questões (passo 3) antes apresentadas e se desta vez o percentual de acerto for superior a 70% o professor então fecha o conteúdo e passa para o próximo assunto.

***---: Reflexão pessoal e comentários sobre a proposta:***

O Socrative Student permite ao aluno liberdade de responder sem medo às questões uma vez que o professor não julgará se um aluno em específico acertou ou errou, pois, o objetivo maior do Socrative Teacher é verificar o desempenho da turma como um todo. Deste modo, eu penso que essa proposta de aplicativo tende a potencializar os objetivos do método Peer Instruction uma vez que os alunos sentem-se mais seguros e a vontade em responder as questões, em debate-las com os pares e em corrigi-las.

***---: Abordagem pedagógica da proposta (opcional):***

***---: Autores, teorias e textos sobre o assunto (opcional):***

***:. Tipo de proposta ou estratégia:***

Gerenciamento da aprendizagem (manejo de turma/estudantes)

**6. Reflexão pessoal sobre o tema tratado no TCC: síntese e recomendações**

**7. Referências**