



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE MINAS GERAIS
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO**

**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA
METODOLOGIAS ATIVAS EM SALA DE AULA:
NOVAS ESTRATÉGIAS PARA VELHOS PROBLEMAS¹**

Modalidade EaD

Arcos - MG

Outubro 2021

¹ Formação relacionada ao seguinte curso do Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT): Técnico em Múltiplos Didáticos.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE MINAS GERAIS
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO**

Reitor:	Kléber Gonçalves Glória
Pró-Reitor de Extensão:	Carlos Bernardes Rosa Júnior
Diretor do campus:	Charles Martins Diniz
Coordenador do curso:	Viviane Lima Martins

**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA
METODOLOGIAS ATIVAS EM SALA DE AULA:
NOVAS ESTRATÉGIAS PARA VELHOS PROBLEMAS**

Modalidade EaD

Projeto Pedagógico do curso “Metodologias Ativas em sala de aula: novas estratégias para velhos problemas”, submetido ao Setor de Extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais, como requisito parcial para a aprovação de Curso de Formação Continuada.

**Arcos - MG
Outubro 2021**

Sumário

1. Dados institucionais
2. Dados gerais do curso
3. Justificativa
4. Objetivos do curso
5. Público-alvo
6. Pré-requisitos e mecanismos de acesso ao curso
7. Matriz curricular
8. Procedimentos didático-metodológicos
9. Descrição dos principais instrumentos de avaliação
10. Definição dos mínimos de frequência e/ou aproveitamento da aprendizagem para fins de aprovação/certificação
11. Infraestrutura física e equipamentos
12. Referências

Anexo I – Plano de Ensino

1. Dados Institucionais

Razão Social	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais – IFMG
CNPJ	10.626.896/0001-72
Esfera Administrativa	Federal
Endereço	Av. Juscelino Kubitscheck, 485 - Distrito Industrial II, Arcos - MG, 35588-000
Telefone/Fax	(37)3351-5173
Site da instituição	www.ifmg.edu.br/arcos

2. Dados Gerais do Curso

Nome do curso	Metodologias Ativas em sala de aula: novas estratégias para velhos problemas.
Área temática (conforme FORPROEXT)	Educação
Atuação relacionada à seguinte Classificação Brasileira de Ocupações (CBO)	- Professor de ensino profissionalizante no ensino de nível médio CBO 2331-10; - Coordenador de ensino CBO 2394-05.
Número de vagas por turma	Fluxo contínuo
Periodicidade das aulas	Semanal
Carga horária	40h
Modalidade da oferta	A distância
Local das aulas	Ambiente Virtual de Aprendizagem
Coordenador do curso	Viviane Lima Martins Viviane.martins@ifmg.edu.br Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP); Especialista em Educação e Tecnologias – Universidade Cruzeiro do Sul (UNICSUL) e Metodologias Ativas – Universidade Virtual do Estado de São Paulo (UNIVESP); Graduada em Letras – Universidade de São Paulo (USP).

3. Justificativa

Educação na Era da Informação traz muitos desafios a docentes, em especial aqueles pertencentes à uma formação enraizada no século passado. Hoje, as tendências da área da Educação apontam para a utilização de metodologias ativas de ensino, que têm no aluno o centro do processo ensino-aprendizagem, sendo este o protagonista do seu próprio processo de formação.

Neste contexto, as metodologias ativas se tornaram um mote para falar de inovação pedagógica. Entretanto, com tantas técnicas inovadoras de ensino, identificar sua devida aplicação prática é outro desafio. Aprendizagem ativa atraiu fortes defensores entre professores à procura de alternativas aos métodos de ensino tradicionais, mas também há aqueles docentes mais conservadores, que acreditam não passar de mais um “modismo educacional”.

É notório que a grande maioria dos estudantes se sentem desestimulados com os métodos tradicionais de ensino e este fator, atrelado às atratividades que as tecnologias promovem, contribui, e muito, para o fracasso escolar. Assim, é fundamental, portanto, que o docente repense seu papel de educador, reformule seus pensamentos e suas práticas. De nenhuma forma estamos pedindo para se abandonar o modo tradicional, porém é preciso que este não seja a única e exclusiva forma de transmissão de conhecimento na escola.

A proposta desse curso é trabalhar com algumas de Metodologias Ativas, aqui escolhidas, como Sala de Aula Invertida, Gamificação, Design Thinking e Aprendizagem Baseada em Problemas e Projetos, tendo por intuito, além de apresentar as técnicas, fomentar o engajamento dos docentes interessados em inovar suas práticas, contribuindo, assim, para uma educação mais colaborativa na construção do conhecimento.

4. Objetivos do curso

O curso tem como objetivo geral compreender o contexto educacional do século XXI e promover o uso das diversas metodologias ativas de ensino-aprendizagem aplicadas na educação básica, técnica e superior.

Como objetivos específicos, pretende-se:

- apresentar conceitos fundamentais e principais razões para se adotar uma ou mais estratégias que envolva a aprendizagem ativa do estudante;
- demonstrar as habilidades para utilização prática das Metodologias Ativas, em especial a Sala de Aula Invertida, a Gamificação, o Design Thinking e a ABP.
- promover reflexões para que os docentes consigam identificar as melhores situações de uso de cada uma das metodologias.

5. Público-alvo

Como público-alvo o curso busca atender docentes da educação básica, técnica e superior, além de estudantes de licenciaturas. Entretanto, seu caráter extensionista permite que outros públicos, interessados em educação e ensino e gestão de sala de aula.

6. Pré-requisitos e mecanismos de acesso ao curso

Para o curso, em termos de seleção, ter concluído o Ensino Superior.

O processo seletivo será por ordem de inscrição.

7. Matriz curricular

Componentes Curriculares	
1ª Semana – 10 horas	1. As Metodologias Ativas e o contexto educacional do século XXI. 2. Métodos e recursos para uma educação inovadora.
2ª Semana – 10 horas	3. Sala de Aula Invertida: no controle do próprio aprendizado. 4. Gamificação: aprender com a ludicidade dos jogos.
3ª Semana – 10 horas	5. Aprendizagem Baseada em Problemas e Projetos: enxergando a realidade com responsabilidade e agindo com conhecimento.
4ª Semana – 10 horas	6. Design Thinking na educação: arquitetando soluções e construindo conhecimentos.

8. Procedimentos didático-metodológicos

Através do uso da plataforma Moodle, enquanto Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), será disponibilizado em módulos semanais, os conceitos acerca das Metodologias Ativas propostas na matriz curricular do curso. Além da teoria conceitual e da exposição de exemplos, serão disponibilizadas atividades para acompanhamento do aprendizado através exercícios de fixação, fórum de discussão entre os cursistas e sugestões de leitura complementar.

9. Descrição dos principais instrumentos de avaliação

Como forma de avaliação, serão propostas atividades em forma de questionários diversos, além da participação nos fóruns.

10. Definição dos mínimos de frequência e/ou aproveitamento da aprendizagem para fins de aprovação/certificação

A frequência mínima para aprovação será de 75% do número de dias úteis do curso (4 semanas, 5 dias úteis por semana).

Para fins de certificação, o discente além de manter a frequência mínima exigida

deverá obter rendimento global mínimo de 70%. O rendimento global será calculado pela média aritmética simples dos aproveitamentos de cada um dos módulos.

11. Infraestrutura física e equipamentos

O Instituto Federal de Minas Gerais, em seus variados *campi*, possui estúdios de EaD equipados com modernos sistemas de captação de vídeo e áudio, sistemas de iluminação e sistema de isolamento acústica.

Além disso, possui equipe técnica multidisciplinar que atua na definição de políticas e padrões para o ensino a distância, acompanhando as etapas de pré-produção, produção e pós-produção.

As videoaulas ficam armazenadas em uma plataforma de streaming e as salas virtuais em servidores dedicados na reitoria da instituição, constantemente acompanhados por técnicos especializados.

12. Referências

- ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS, 2014.
- ARAÚJO, U. F.; SASTRE, G. Aprendizagem baseada em problemas no Ensino Superior. São Paulo: Summus, 2009.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação . Porto Alegre: Penso, 2015.
- BERGMANN, J.; SAMS, A. A sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, 2016.
- BROWN, T. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- CASTELLS, M. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CORTELLA, M. S. A escola e o conhecimento: fundamentos epistemológicos e políticos. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 27. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- SANTAELLA, L. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007.

Anexo I – Plano de Ensino

NOME DO CURSO:		
Metodologias Ativas em sala de aula: novas estratégias para velhos problemas		
CH teórica: 30 h	CH prática: 10 h	CH total: 40h
Ementa: As Metodologias Ativas e o contexto educacional do século XXI. Métodos e recursos para uma educação inovadora. Sala de Aula Invertida: no controle do próprio aprendizado. Gamificação: aprender com a ludicidade dos jogos. Aprendizagem Baseada em Problemas e Projetos: enxergando a realidade com responsabilidade e agindo com conhecimento. Design Thinking na educação: arquitetando soluções e construindo conhecimentos.		
Objetivos gerais: O curso tem como objetivo geral compreender o contexto educacional do século XXI e promover o uso das diversas metodologias ativas de ensino-aprendizagem aplicadas na educação básica, técnica e superior.		
Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none">• apresentar conceitos fundamentais e principais razões para se adotar uma ou mais estratégias que envolva a aprendizagem ativa do estudante;• demonstrar as habilidades para utilização prática das Metodologias Ativas, em especial a Sala de Aula Invertida, a Gamificação, o Design Thinking e a ABP.• promover reflexões para que os docentes consigam identificar as melhores situações de uso de cada uma das metodologias.		
Bibliografia Básica: <p>ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS, 2014.</p> <p>ARAÚJO, U. F.; SASTRE, G. Aprendizagem baseada em problemas no Ensino Superior. São Paulo: Summus, 2009.</p> <p>BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.</p> <p>BERGMANN, J.; SAMS, A. A sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, 2016.</p> <p>BROWN, T. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.</p>		
Bibliografia Complementar: <p>BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.</p> <p>CASTELLS, M. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.</p> <p>CORTELLA, M. S. A escola e o conhecimento: fundamentos epistemológicos e políticos. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2008.</p> <p>FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 27. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.</p> <p>SANTAELLA, L. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007.</p>		