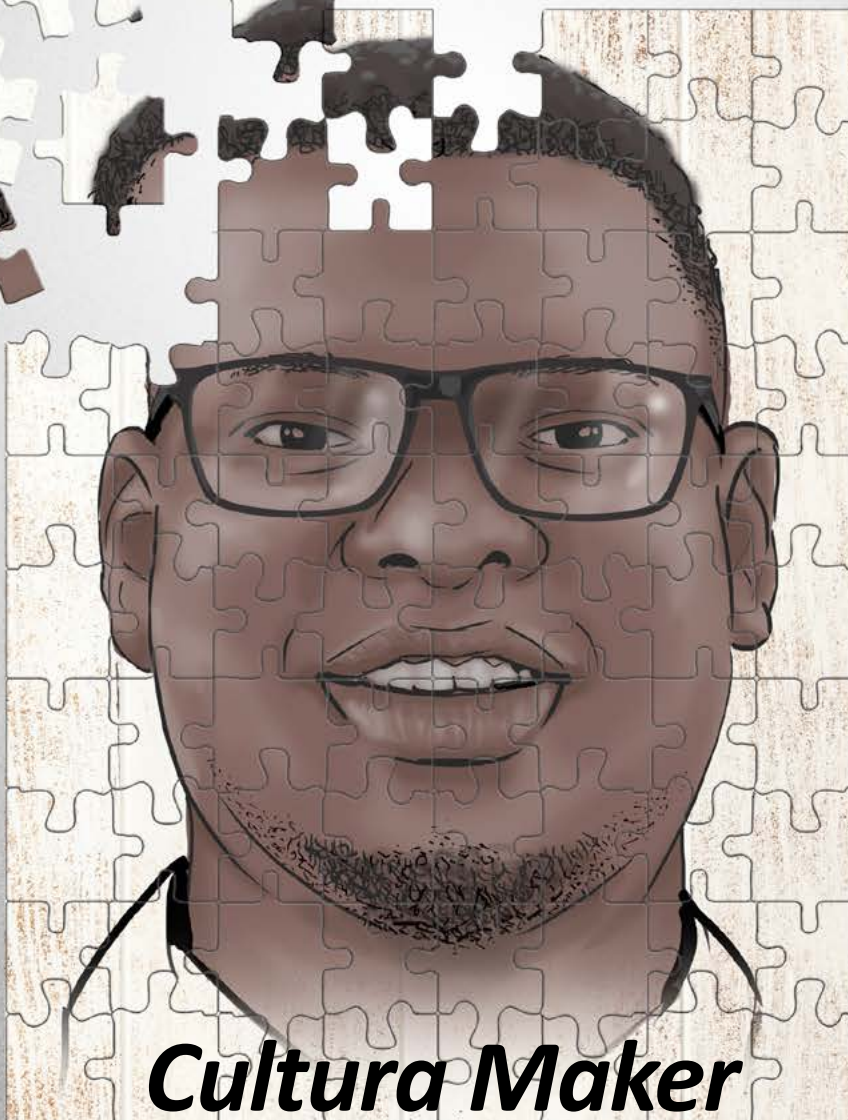


SABERES

Ano 02, núm. 02

Em revista

Reflexões e Práticas Pedagógicas



Cultura Maker

Aprendizagem Baseada em Projetos na educação 4.0

Com o prof. MSc. Rafael Augusto dos Anjos Rosa



Trabalho de Conclusão de Curso

Etapa crucial da graduação.

*É por meio dela que são materializados os estudos,
as leituras, a vivência e a troca de saberes.*

É fruto da formação dos discentes.

*O momento em que se coloca à prova todo o
conhecimento adquirido no curso.*

Editorial



Caro (a) leitor (a),

A revista Saberes chega à sua terceira edição e traz como tema central a metodologia da Aprendizagem Baseada em Projetos - ABPJ, traçando discussões que apontam estratégias, recursos e a aplicabilidade metodológica.

Em linhas gerais, a Aprendizagem Baseada em Projetos caracteriza-se por atribuir um papel central à formulação dos problemas como ponto de partida para o desenvolvimento de projetos concretos baseados em situações reais, permitindo aos discentes a vivência dos desafios que lhes serão designados em sua profissão.

Em consonância com os princípios das metodologias ativas em uma perspectiva dialógica, a Aprendizagem Baseada em Projetos favorece, também, o desenvolvimento de competências socioemocionais, requisitos necessários para o desempenho exitoso na atuação profissional, além das competências técnicas e cognitivas.

Assim como em edições anteriores, as reflexões e discussões apresentadas nesta edição da revista Saberes dialogam com as ações e estratégias adotadas pelo UniCatólica com vistas à valorização e direcionamento para o desenvolvimento do protagonismo e autonomia do estudante ao longo do processo da construção do conhecimento. Neste sentido, o Núcleo de Apoio Didático Metodológico do UniCatólica - NADIME, através do programa de formação permanente de docentes, também provoca reflexões acerca da atuação do professor, intensificando o convite para a adoção de metodologias e práticas inovadoras.

Compreender e assumir a necessidade de adotar metodologias inovadoras provoca um movimento diferenciado e direcionado para processos disruptivos, mas que legitima a atuação do professor enquanto orientador e facilitador no contexto ensino-aprendizagem. Nesta realidade encontra-se uma missão desafiadora, mas que, sem dúvidas, traz consigo a possibilidade de contribuir para o desenvolvimento do estudante de forma integral.

Convido-lhe para conhecer, ao longo das próximas páginas, algumas reflexões e práticas acerca da temática aqui discursada. Em verdade, o que é apresentado nas seções que compõem a 3ª edição da Saberes tem o objetivo de contribuir e inspirar para que debates e novas reflexões aconteçam considerando as metodologias e aprendizagem ativas em uma perspectiva transformadora.

Boa leitura!

Professora Ma. Mariana Lacerda Barboza Melo

Pró-Reitora Acadêmica do Centro Universitário Católica do Tocantins-UNICATÓLICA

Sumário

Cultura Maker

A matéria central deste número traz a **CULTURA MAKER: Aprendizagem Baseada em Projetos na Educação 4.0**

Com o Professor MSc. Rafael Augusto dos Anjos Rosa 06

A necessidade da formação continuada de professores em metodologias ativas e o ensino eficiente

Com Prof. MSc. Osnilson Rodrigues Silva 12

Entrevista com o Professor Thiago Forlan Tardivo

Pela Editora Geral: Profª. Drª. Valdirene Cássia da Silva 16

**Comunicação, Arte & Cultura
“A Teoria da Espiral do Silêncio”**

Com o Prof. MSc. Adriano Alves da Silva 18

Meio Ambiente & Sustentabilidade

Com a Profª. MSc. Chryss Ferreira Macedo 20

Acessibilidade & Vida

Com o Prof. MSc. Pablo Régis Andrade 24

Atualidades “INEP”

Com a Profª. MSc. Lidiane dos Santos Silva 26

Metodologias Ativas

Com a Profª. MSc. Sibéria Sales Queiroz 28

Boas Práticas / Nossos Professores, nosso patrimônio.

Com a Profª. Esp. Izabel Cristina Lucena Lemos 30

Obs: Contém hipertextualidade

Esta é uma publicação digital interativa, na qual são inseridos conteúdos audiovisuais e links externos. Basta clicar sobre as **áreas destacadas** e navegar. Ao clicar sobre a foto do editor da matéria, por exemplo, você será direcionado para o Curriculum Lattes dele. Este é um diferencial da Revista Saberes criado para tornar sua leitura mais conceitual e prazerosa.



revistasaberes@catolica-to.edu.br

Expediente

Reitoria

Reitor

Padre Helenes Oliveira de Lima

Pró-Reitora Acadêmica

Ma. Mariana Lacerda Barboza Melo

Pró-Reitor de Administração

MSc. Rilu Dani Cosme da Silva

Editora Geral

Profª. Dra. Valdirene Cássia da Silva

Revisão Gramatical

Profª. MSc. Sibéria Sales Queiroz de Lima

Capa e Diagramação

Prof. MSc. Adriano Alves da Silva

Editorias

Prof. MSc. Adriano Alves da Silva

Profª. MSc. Chryss Ferreira Macedo

Profª. Dra. Eliene Gomes dos Santos

Profª. Esp. Izabel Cristina Lucena Lemos

Profª. MSc. Lidiane dos Santos Silva

Prof. MSc. Osnilson Rodrigues Silva

Prof. MSc. Pablo Régis Andrade

Prof. MSc. Rafael Augusto dos Anjos Rosa

Prof. MSc. Sibéria Sales Queiroz

Profª. Dra. Valdirene Cássia da Silva

SABERES Reflexões e Práticas Pedagógicas
Em revista



Cultura Maker e Aprendizagem Baseada em Projetos na educação 4.0

Segundo Chris Anderson, físico e jornalista científico, a próxima revolução industrial será uma revolução maker. O próprio Chris Anderson nos orienta sobre as potencialidades do movimento maker na educação, quando estabelece um fluxo associado ao compartilhamento online de ideias. Essas interações são realizadas por alunos, professores e membros da sociedade civil em direção a um conhecimento que seja disseminado por meio global. Todos esses indivíduos conectados, compartilhando ideias, produtos e ações formam o que chamamos de cultura maker.

O movimento maker tem sua raiz fixa na cultura do faça você mesmo (FVM), ou seja, coloque a mão na massa, aprenda fazendo. O advento da internet e das tecnologias de Informação e comunicação (TDIC), repaginou o movimento e agora tudo aquilo que é criado por um maker pode ser compartilhado com milhões de outros makers em todo o globo, formando um movimento a nível global.

Do ponto de vista educacional, podemos olhar a aprendizagem baseada em projetos como uma aliada do movimento maker, tal metodologia focada no aprender fazendo garante, ao professor desenvolver competências cognitivas, atitudinais e socioemocionais nos estudantes independentes do estágio educacional no qual esse indivíduo esteja.

Para melhor entendermos as bases da aprendizagem baseada em projetos, nos guiamos pela obra de Bender (2014) que segue as ideias do filósofo americano John Dewey (1859-1952).

O primeiro momento da metodologia é focada no Planejamento das atividades, o professor elabora o seu plano de ensino, já de posse da ementa do curso, guiando-se por situações que fazem parte da vida profissional escolhida pelo estudante. Em seguida, temos a Âncora que pode ser um filme, vídeo, podcast, revistas eletrônicas e demais ferramentas da informação e comunicação. A âncora deve ser capaz de colocar o estudante no centro de um problema. Mobilizados, os estudantes se organizarão em grupos, será escolhido por eles um representante e, em seguida, será organizado um momento para promover um *Brainstorm*. No momento de apresentação do Esboço do projeto,

o professor - facilitador pode buscar auxílio em um outro profissional da área em que o projeto tangencia. As críticas e revisões estão dentro do ciclo de aprendizagem dos alunos, cabe a eles por meio da Voz e Escolha, determinar se o feedback dado pelos facilitadores será implantado ou não no projeto.

A arte final dos estudantes deve ser compartilhada com toda a comunidade acadêmica, no que chamamos de momento do projeto. Desse modo, a cultura maker se entrelaça com a metodologia de projetos em busca de uma educação que leva em

consideração a colaboração, a tecnologia e os componentes atitudinais e sociais do estudante, formando um cidadão engajado para um mundo que está em constante transformação.

O uso de tal metodologia propicia, aos cursos de graduação, um componente importante no mundo 4.0, a inovação. As instituições brasileiras já estão atentas ao efeito que a aprendizagem baseada em projetos atreladas ao movimento maker pode causar em seus meios acadêmicos, a mudança e renovação dos seus cursos seguem uma tendência mundial, que coloca as metodologias ativas no centro da transformação.

Síntese do movimento maker na educação



Podemos ver que o papel do professor continua sendo de fundamental importância, não há inovação no mundo acadêmico se não houver professores engajados e atentos às nuances que a revolução tecnológica implica no mundo acadêmico.

A busca por um acadêmico autônomo também passa pela mudança nos ambientes universitários, tais mudanças estão interligadas desde o projeto pedagógico do curso, até o funcionamento dos laboratórios e bibliotecas da instituição. As estruturas de laboratórios das faculdades, sobretudo as privadas, estão cada vez mais parecidas com os Fab Labs dos makers, esses espaços de criação servem até para potencializar a imagem das instituições, uma vez que existem momentos em que os laboratórios ficam a serviço da sociedade.

Em São Paulo, o governo do estado investe nos FAB LAB LIVRE SP, locais onde a comunidade pode compartilhar os seus projetos, por isso as universidades estão pegando carona e reorganizando os seus espaços para atender a esses potenciais estudantes.

É fácil entender os motivos pelos quais as instituições veem apostando na metodologia de projetos como um pilar da transformação, isso porque o método facilita o acréscimo de novas

estratégias e metodologias de ensino.

Durante o desenvolvimento do projeto, os momentos em que os discentes estão presentes com o professor podem ser potencializados por meio do ensino híbrido. A gamificação pode motivar os estudantes no desenvolvimento do projeto, a metodologia de problemas é fundamental para o aprofundamento nas habilidades específicas que se deseja desenvolver, por fim, por ter essa capacidade de agregar métodos e estratégias de ensino, a metodologia de projetos se torna essencial no mundo VUCA, ou seja, mundo volátil, incerto, complexo e ambíguo.

Cientes dos desafios provocados pelas mudanças do perfil do acadêmico ingressante e das potencialidades causadas pela inserção das tecnologias, para responder a tais demandas, as universidades devem inovar em seus métodos de ensino, propor aos estudantes um estudo focado no desenvolvimento de competências e habilidades de forma colaborativa, inovadora e empreendedora. Nesse sentido, devemos ter professores inseridos na cultura maker, embasados em metodologias ativas, metodologias colaborativas como a de projetos, pois estes dois elementos juntos oferecem um caminho interessante para os tempos futuros na educação 4.0.

Todos somos Makers

Por fim, ainda podemos dizer que a personalização da educação pode ocorrer mesmo quando tratamos com grupos em projetos, isso porque a avaliação nesse caso é individualizada por meio de rubricas que levam em consideração todas as competências propostas pelo professor para o desenvolvimento do estudante. Podemos finalizar dizendo que todos os professores são Makers Educacionais, capazes de projetar tarefas para que o estudante atinja o desenvolvimento necessário para alcançar o melhor de sua formação.

✉ rafael.rosa@catolica-to.edu.br

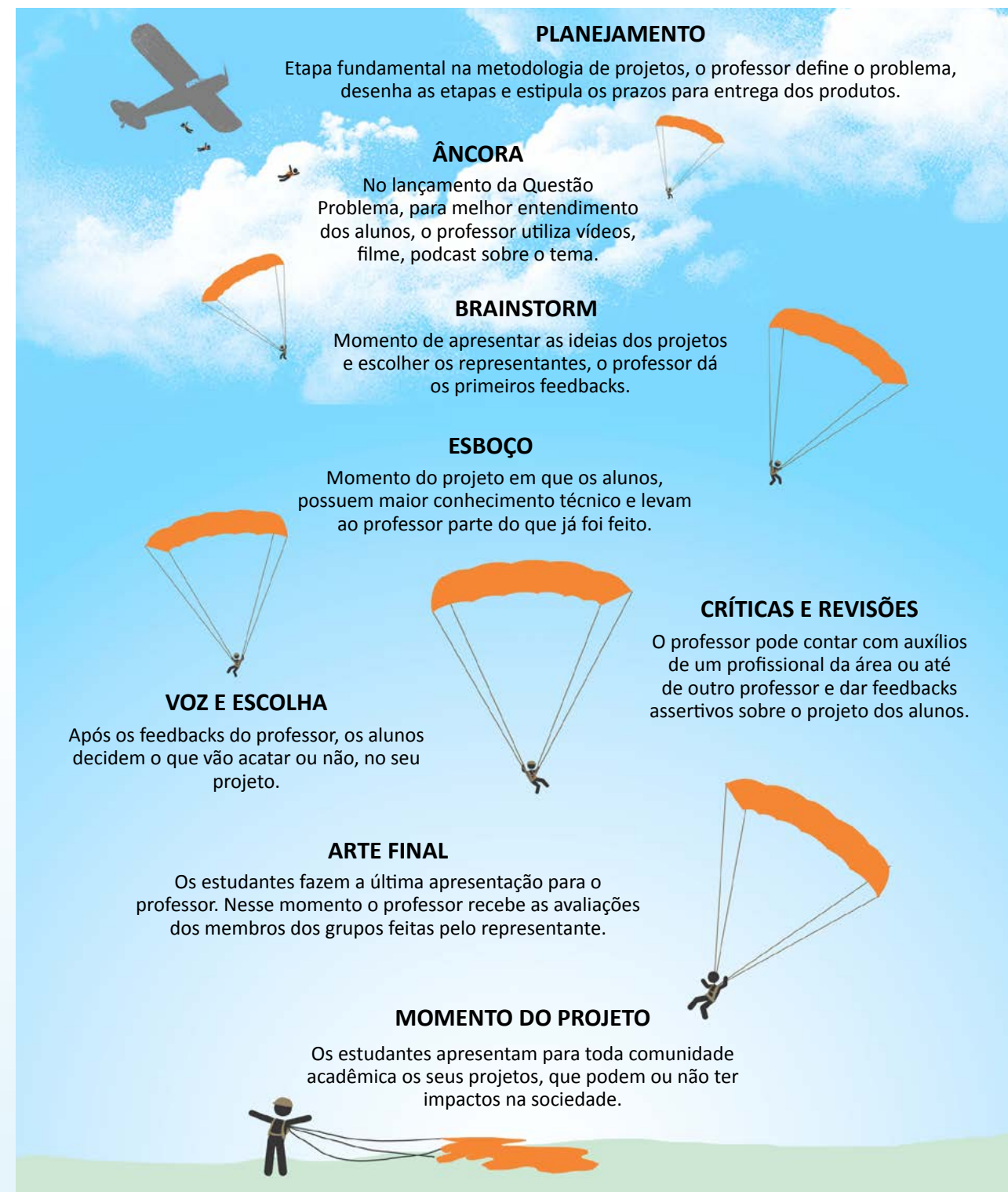
📷 [@rafaeldosanjos012](https://www.instagram.com/rafaeldosanjos012)

🐦 [@profrfaelrosa](https://twitter.com/profrfaelrosa)

☎️ [\(63\) 98130-6658](tel:(63)98130-6658)

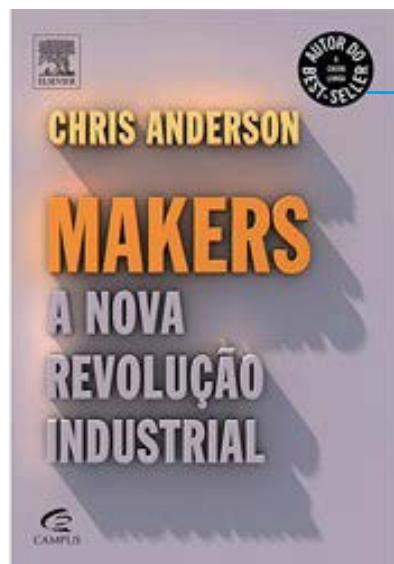
APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

Focada no estudante, a Aprendizagem Baseada em Projetos, vem despontando como uma excelente metodologia para professores que desejam propiciar aos estudantes situações reais da vida no trabalho e desenvolver competências e habilidades, cognitivas e atitudinais, segue os passos:





Dicas de Leitura do Prof. Rafael



“**Todos somos makers.** Nascemos Makers (basta ver o fascínio das crianças por desenhos, blocos, lego e outros trabalhos manuais) e muita gente cultiva esse dom nos passatempos e paixões. Não se trata apenas de oficinas e garagens ou dos tradicionais esconderijos dos homens, nos porões e sótãos. Quem adora cozinhar é Maker culinário e faz do fogão sua bancada de trabalho (comida feita em casa é melhor, certo?). Quem adora jardinagem, é Maker botânico. Tricô e costura, livros de recortes, bijuterias e tapeçaria – todos que se dedicam a essas atividades são makers, tudo é criação. [...]. O simples ato de “criar em público” pode tornar-se motor de inovação, mesmo que essa não seja a intenção. Trata-se simplesmente do que acontece com as ideias: difundem-se quando compartilhadas.”

10

“**A Aprendizagem baseada em projetos (ABP)** é considerada uma das práticas de ensino mais eficazes do século XXI. Os estudantes trabalham em questões e problemas reais, colaboram na criação de soluções e apresentam os resultados. Assim, tornam-se mais interessados no conteúdo de cada disciplina, aumentando seu entusiasmo pelo aprendizado e melhorando o seu desempenho.”



“**Aprendizagem baseada em projetos**, do Buck Institute for Education, descreve um conjunto de princípios que ajudam professores a planejar projetos efetivos, apresenta exemplos de projetos e contém ferramentas e recursos de auxílio na implementação de projetos. A edição em inglês está sendo usada por mais de 20 mil educadores em 30 países ao redor do mundo. Esperamos que esta edição em português permita aos professores brasileiros introduzir seus alunos na aprendizagem baseada em projetos e reforçar as habilidades necessárias no século XXI.”



Clínica
Veterinária
UniCatólica

**PARA
QUALQUER
TIPO DE
PEGADA**

**PARCELAMENTO
DOS SERVIÇOS EM
até 6X**

É SÓ LIGAR!

63 3221 2154
63 9201-7224



11



A necessidade da formação continuada de professores em metodologias ativas e o ensino eficiente

Esta coluna apresenta os resultados da pesquisa “Formação de professores em Metodologias Ativas”, elaborada pelos pesquisadores Ana Gadelha dos Santos Darub e Osnilson Rodrigues Silva, em novembro de 2019 e apresentada no CIET:EnPED (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias / Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância) entre os dias 24 a 28 de agosto 2020.

O objetivo da pesquisa foi conhecer as percepções de professores em relação à formação e utilização de metodologias ativas. Foram entrevistados 12 professores da rede pública de ensino do município de Rio Branco/AC. Os atores desta pesquisa foram 3 professores do ensino fundamental I, 3 professores do ensino fundamental II, 3 professores do ensino médio e 3 professores do ensino técnico/tecnológico e superior.

Os dados foram coletados por meio de roteiro de entrevista semiestruturado, enviado para os entrevistados por meio eletrônico. Para a análise dos dados, foi empregado o método de análise de conteúdo que resultou em três categorias: Categoria nº 1 - Principais dificuldades encontradas no contexto escolar; Categoria nº 2 - Formação continuada em metodologias ativas; Categoria nº 3 - Utilização das metodologias ativas na prática docente.

Categoria nº 1

Principais dificuldades encontradas no cotidiano escolar

Os entrevistados apresentaram dois principais aspectos responsáveis por desencadear dificuldades e desafios mais frequentes nas salas de aula: Problemas de origem no comportamento dos alunos e Falta de recursos didáticos e tecnológicos.

A maioria dos entrevistados apontou problemas originários no comportamento dos alunos, tais como, falta de motivação e concentração, conflitos emocionais, lacunas na aprendizagem de conceitos prévios e ausência nas aulas.

Um menor número de respostas apontou como dificuldade a falta de recursos didáticos e tecnológicos. Foi destacado o baixo investimento das instituições para o fornecimento das condições materiais propícias para a realização de aulas ajustadas às necessidades individuais.

Categoria nº 2

Formação continuada em metodologias ativas

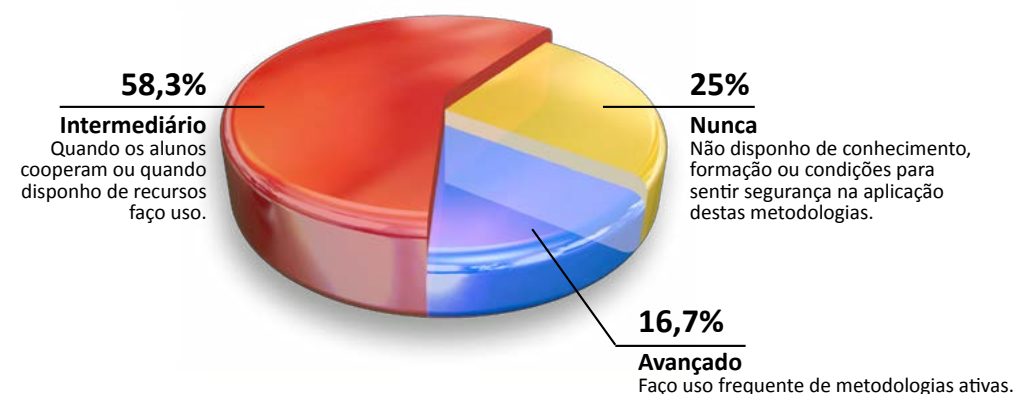
Quando indagados sobre a formação continuada em metodologias ativas, do total de 12 participantes, apenas 3 disseram ter passado por formação continuada específica sobre o tema.

A formação continuada é condição imprescindível para a prática docente de qualidade. Em especial, a formação continuada em metodologias ativas que possibilita transpor o modismo para que sejam aprofundadas as reflexões quanto ao uso para além da técnica, e compreendidas como possibilidade de reconfiguração dos processos de ensino e de aprendizagem.

Os apontamentos sobre a formação continuada em metodologias ativas são contrários às indicações dos professores sobre o nível de conhecimento destas metodologias. De acordo com o gráfico 1, a maioria dos respondentes tem um conhecimento intermediário sobre metodologias ativas ao ponto de as utilizarem com certa frequência.

Gráfico 1: Nível de conhecimento em metodologias ativas

Como você classifica seu nível de conhecimento e utilização em metodologias ativas na sua prática docente?



O gráfico 1 apresenta que 58,3% dos respondentes possuem, sobre as metodologias ativas da aprendizagem, um conhecimento intermediário e as utilizam quando há cooperação por parte dos alunos e recursos necessários para a sua execução. Do outro lado, 25% dos entrevistados disseram nunca terem feito uso destas práticas com a justificativa de não disporem de conhecimento, formação ou condições para sentirem-se seguros na aplicação de metodologias ativas.

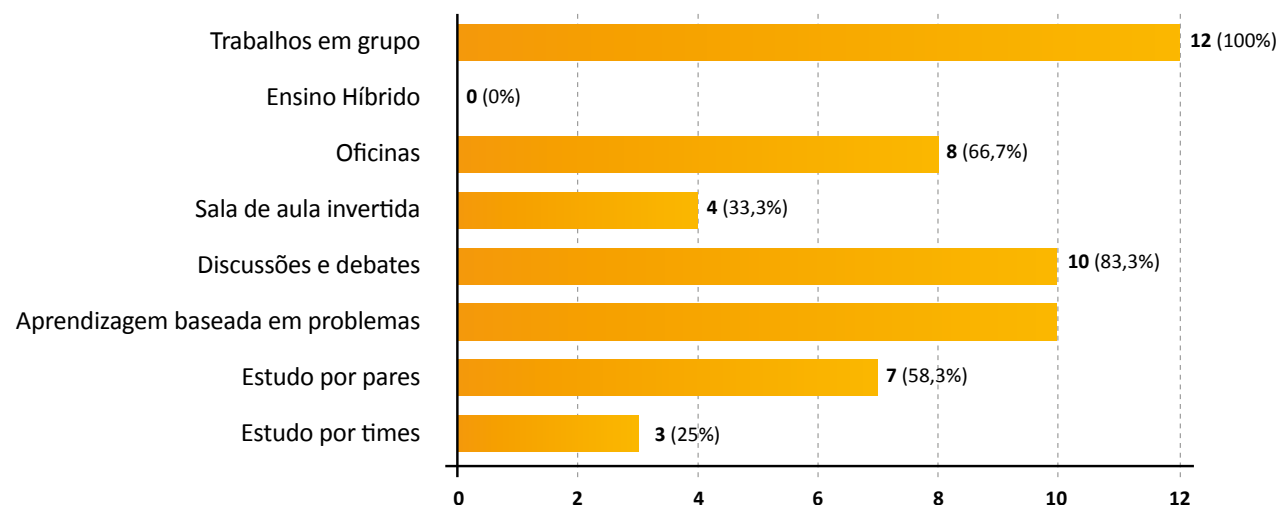
Categoria nº 3

Utilização das metodologias ativas na prática docente

Embora 75% dos professores entrevistados tenham declarado que nunca receberam formação continuada em metodologias ativas, quando sondados sobre a utilização de algumas práticas diferenciadas em sala de aula, obteve-se as respostas conforme apresentadas no Gráfico 2.

Gráfico 2: Práticas de ensino que os professores já fizeram uso

Das práticas de ensino a seguir, quais você já fez uso em suas aulas?



O gráfico 2 apresenta práticas metodológicas utilizadas nas salas de aula. O trabalho em grupo foi apontado por 100% dos entrevistados, seguido dos debates e discussões e aprendizagem baseada em problemas, com 83,3%. A utilização de oficinas foi apontada por 66,7%; o estudo por pares, com 58,3% e a sala de aula invertida com 33,3%. O estudo por times com 25% e o Ensino híbrido com nenhum apontamento 0% entre os participantes.

O que podemos aprender com isso?

Através dos dados apresentados nas entrevistas, identifica-se que 75% dos professores declaram que nunca receberam formação sobre o uso das metodologias ativas. Porém, o gráfico 1 e o gráfico 2 apresentam que o uso dessa abordagem é constante.

Esse dado aponta para um uso não intencional, não planejado e intuitivo das metodologias. Para tornarem-se eficientes em relação ao alcance de objetivos pedagógicos, as metodologias ativas requerem total conhecimento das suas etapas de execução, planejamento intencional, além de domínio de ferramentas digitais.

Outra consideração, resultado do confronto entre os gráficos e a falta de formação docente, é referente à ilusão sobre a adoção das metodologias com a finalidade de ocupar o

tempo, de colocar os estudantes para a realização de tarefas durante a aula e de acreditar que o trabalho em grupo sem planejamento poderá trazer ganhos ao aprendizado.

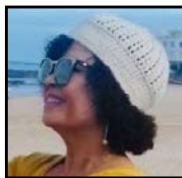
Sobre as dificuldades encontradas no cotidiano escolar, a pesquisa revelou que os professores ainda repetem uma crença de que os problemas gerados dentro da sala de aula têm origem no comportamento dos alunos.

As dificuldades podem ser ampliadas com a ausência de formação continuada para professores. Portanto, por meio de uma formação sólida é possível construir uma reflexão sobre as dificuldades enfrentadas por docentes, oportunizando o compartilhamento de saberes acumulados nas experiências didáticas e a geração de mudanças com a finalidade de produzir um ensino mais eficiente.

NADIME



O UniCatólica do Tocantins, por meio do Núcleo de Apoio Didático e Metodológico (NADIME), realiza ações de capacitação permanente de professores como continuidade às ações do Programa de Formação de Docentes. Essa política de formação docente objetiva reconhecer referenciais inovadores para o enfrentamento das mudanças nas práticas educativas no âmbito da formação superior de profissionais e busca desenvolver capacidades para aplicação na prática docente dos processos de ensino-aprendizagem inovadores.



Entrevista

Prof.ª. Dr.ª. [Valdirene Cassia da Silva](#)

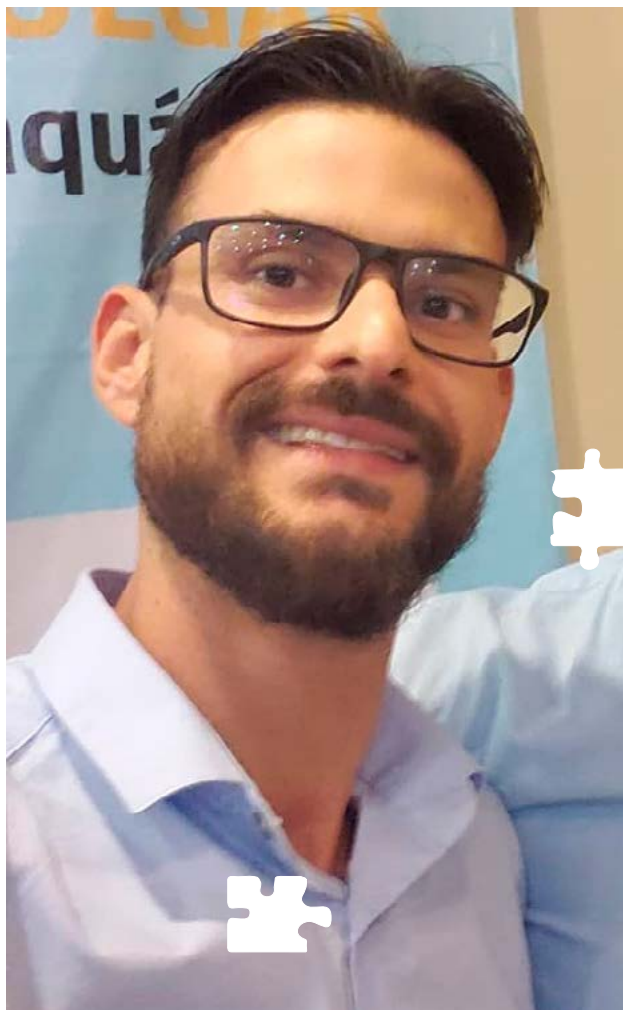
O que é Cultura Maker?

Thiago Forlan Tardivo possui graduação em Zootecnia pela Universidade Estadual de Maringá (2008) e Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Zootecnia pela Universidade Estadual de Maringá - UEM (2011). Atualmente, é Zootecnista da Diretoria para Aquicultura da Secretaria de Agricultura, Pecuária e Aquicultura do Estado do Tocantins, e Professor no Centro Universitário Católica do Tocantins nos cursos de Ciências Agrárias.

O que é cultura Maker?

A cultura Maker é a evolução do “Faça você mesmo (Do yourself)” que no século XXI tomou grandes proporções devido às ferramentas tecnológicas, o compartilhamento e o acesso à impressora 3 D.

Seu principal objetivo é a criação de novos itens, reutilizando outros ou não, com objetivo de trazer soluções para um determinado problema. É, sem dúvida, um novo marco na inovação, pois proporciona o desenvolvimento de processos criativos, inovadores e que venham a ser compartilhados em busca de soluções para o mesmo problema.



Como você percebe o movimento maker na educação?

Percebo que pode e deve ser utilizado como ferramenta de Metodologia Ativa junto aos acadêmicos, pois traz maior engajamento dos estudantes na confecção de produtos que tragam solução para um problema apresentado em uma determinada aula baseada na metodologia de Aprendizagem Baseada em Problemas. Essa é uma forma de deixar os acadêmicos mais curiosos e cada vez mais buscarem conhecimentos para resolverem os problemas com soluções palpáveis.

Como o docente pode construir sua disciplina na perspectiva maker?

Vejo que ele pode desenvolver sua disciplina com auxílio das Metodologias Ativas, principalmente com a Aprendizagem Baseada em Projetos na qual os produtos principais podem ser confeccionados pelos próprios acadêmicos. Tive uma experiência bem interessante na disciplina de Etologia e Bem-estar animal.

Os acadêmicos precisavam criar algo que trouxesse conforto para a espécie-alvo. Tivemos um resultado altamente satisfatório a partir dos produtos apresentados.

O que deve ser considerado na implantação de um espaço maker no ambiente educacional?

Na implantação de um espaço maker, em um ambiente educacional, devemos considerar o planejamento do que se pretende desenvolver as atividades. Pode haver a necessidade de mudança do espaço interno com a inclusão ou retirada de mobiliários que possam auxiliar ou atrapalhar o desenvolvimento das atividades; o exercício da criatividade de materiais, buscando sempre trabalhar com itens recicláveis para que os projetos tenham apelo sustentável e muita criatividade do docente, equipe e discente.

Como desenvolver um ambiente maker no contexto da cultura digital?

O ambiente maker deve ser desenvolvido em conjunto com os acadêmicos oportunizando a utilização de ferramentas tecnológicas que eles já estão acostumados a usar no dia a dia, principalmente as redes sociais. A partir disso, deve se incluir novas ferramentas que auxiliem nas habilidades e competências propostas para cada disciplina de forma que os acadêmicos se apropriem desta cultura digital e a utilizem para aprendizado e compartilhamento.

Quais os ganhos na formação do sujeito implicado no movimento maker, no que tange às habilidades e competências?

Pensando na aprendizagem, este movimento maker pode auxiliar na taxa de aprendizagem dos acadêmicos, já que as maiores taxas de aprendizagem são adquiridas a partir de discussão, fazendo e ensinando. Com isso, a partir da construção de produtos, sejam eles manuais ou digitais, juntamente com o compartilhamento deste produto desenvolvido, além de potencializar o desenvolvimento das habilidades e competências, há a troca entre os acadêmicos de novas ideias que foram concebidas pelos próprios colegas.

Quais as relações da cultura maker com os processos inovadores, sustentáveis e tecnológicos na educação?

A cultura maker tem dentro do seu propósito na reciclagem de itens, o que traz ampla sustentabilidade no âmbito ambiental, social e econômico. Na questão ambiental, podemos citar o reuso de equipamentos que não teriam mais utilidade e poderiam ser descartados ao meio ambiente gerando um passivo ambiental. No ponto de vista social, a cultura maker traz a inclusão de populações menos favorecidas com o desenvolvimento de ideias que podem ser concebidas e desenvolvidas por este público. Na questão econômica, a geração de novas fontes de renda e o desenvolvimento do empreendedorismo nos acadêmicos, o que vai gerar mais empregos locais.



A Teoria da Espiral do Silêncio

Abordagens comunicacionais no processo de ensino e aprendizagem

A Teoria da Espiral do Silêncio foi apresentada em 1972 pela alemã Elizabeth Noelle-Neumann. Segundo a pesquisadora, a disposição do indivíduo para assumir o seu ponto de vista sobre determinado assunto em público depende da avaliação que faz acerca da distribuição atual das opiniões da maioria. As pessoas estão mais predispostas a exprimirem publicamente as suas opiniões quando pressentem que a maioria está e estará do seu lado. Por outro lado, tendem a silenciarem-se e serem cautelosas quando pressentem que estão e estarão do lado de uma minoria.

Quem nunca se sentiu constrangido a tomar a palavra quando percebe que a maioria tem uma opinião contrária? Ou até mesmo, no caso da docência, quem nunca percebeu um silêncio sepulcral dos discentes quando são interpelados a emitirem suas opiniões sobre determinado assunto? À medida que os colegas mais corajosos vão se pronunciando, existe uma tendência ao compartilhamento de opiniões favoráveis ao contexto, levando ao silenciamento daqueles que partilham ideias contrárias ao consenso. Essa espiral tende a ser uma repressora da individualidade criativa.

O comportamento humano é pautado pela sociabilidade, assim a opinião partilhada pelo grupo tem força capaz de silenciar o contraditório. Segundo Neumann, existe a importância da estabilidade de opiniões e atitudes para manutenção das relações de grupo. O constrangimento, o medo do isolamento e, por consequência, o medo do Bullying faz com que o indivíduo passe a monitorar a opinião do grupo antes de fazer juízo de sua própria opinião. Quando a opinião pessoal do indivíduo não é partilhada pelo grupo, este tende a se calar e, em alguns casos, mudar a sua própria opinião, mesmo não concordando efetivamente.

Em um vídeo divulgado nas redes sociais, uma professora combina com os alunos presentes na sua sala de aula que o livro de capa “vermelha” que ela segura em suas mãos é verde. Assim, quando os alunos fossem perguntados de que cor era a capa do livro, eles responderiam veementemente de que se tratava da cor verde.

Momentos depois, um aluno chega atrasado à aula. A professora, põe o seu plano em prática perguntando para uma aluna que já estava na aula:

- Sicrana, de que cor é esta capa?

A aluna responde prontamente:

- Verde, professora.

A professora continua:

- Beltrano de que cor é esta capa?

- Verde, professora. Assim, ela faz repetidas vezes, obtendo sempre a mesma resposta. Então, ela se vira para o aluno atrasado e pergunta:

- Fulano, de que cor é esta capa? Ele, visivelmente relutante, responde:

- Verde, professora.

Todos os alunos presentes na sala de aula riem!

O que faz com que o aluno que vê a cor vermelha responder ser verde é resultado da Teoria da Espiral do Silêncio. O aluno que chega atrasado não entende em que contexto a cor vermelha para todos é verde, e assim, quando perguntado, segue o que para ele é o consenso.

Desta forma, acontece corriqueiramente nas aulas que ministramos, sem sequer nos darmos conta disso. As ideias consensuais são facilmente absorvidas e com isso alimentamos a “Espiral”. A individualidade, criatividade e discussão do contraditório são barradas pela falta de provocação crítica reflexiva. Os professores, imbuídos de uma falsa sensação de superioridade, reprimem as distintas linhas de pensamento que se opõem. O processo de ensino e aprendizagem, mais uma vez, é tradicionalmente pautado pelo monólogo opinativo.

O que fazer então?

O medo do constrangimento é, segundo Neumann, o maior vetor da teoria. Em termos metodológicos, é neste ponto que encontramos a chave para fomentar as vozes que tendencialmente silenciam-se. Para atenuar a ocorrência da Teoria da Espiral do Silêncio, é necessário encorajar a discussão do contraditório. Entender e monitorar as linhas de pensamento dominantes abrindo espaço para as linhas de pensamento minoritárias. Como por exemplo, passar a elogiar pontos de vista díspares.

Entender que, apesar de serem um grupo, não são homogêneos, não compartilham de uma mesma memória discursiva. Portanto, todos merecem atenção em suas múltiplas narrativas.



[Clique aqui para conhecer mais sobre a Teoria da Espiral do Silêncio.](#)



Mestre em Comunicação e Sociedade, Adriano é comunicólogo por formação. Pesquisador das teorias da comunicação e dos discursos imagéticos. Atua como artista plástico e docente integrante do NADIME - Núcleo de Apoio Didático Metodológico no Centro Universitário Católica do Tocantins.



Interaja!!!

@adrians10

adriano.silva@catolica-to.edu.br



História em Quadrinhos: recurso para projetos no ensino superior

A pandemia causada pelo novo Covid-19 levou à paralisação do meio de vida que conhecíamos. Na educação não foi diferente, todas as aulas foram paralisadas. Em meio ao caos, professores em todo os lugares, com suas becas, foram imbuídos de poderes das metodologias ativas e mídias digitais, para realizarem aulas virtuais com recursos jamais vistos neste planeta do conhecimento.

“Professores, lembrem-se de que com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”.



Este poderia muito bem ser o início de um dos enredos das histórias em quadrinhos do Mestre Stan Lee, nos dias atuais. Cada um de nós, professores teve que ultrapassar algumas barreiras de conforto das nossas aulas, para a reinvenção de nós mesmos como profissionais. A união, o diálogo e a troca de experiências foram e são de suma importância para a resolução de problemas comuns a cada um dos professores, independentemente do grau de dificuldade.

Para mim, não foi diferente. Uma das disciplinas

que ministro, a institucional de Educação Ambiental e Sustentabilidade, é composta por acadêmicos dos 13 cursos do UniCatólica. Essa disciplina objetiva proporcionar ao egresso a percepção do seu papel como agente educador para o meio ambiente de maneira sistêmica, bem como a sua responsabilidade e ética necessárias para sua atuação profissional. Nessa disciplina são realizadas diversas práticas dentro e fora da sala de aula com o objetivo de sensibilizar e aproximar os acadêmicos das temáticas sobre o meio ambiente, considerando as particularidades de cada nicho profissional dos futuros egressos. Uma das práticas de conclusão da disciplina é o momento de colocar em prática os conhecimentos adquiridos e construídos com a professora e colegas. Para isso, é realizado um projeto de intervenção, de caráter extensionista, com práticas ambientais dirigidas às escolas de ensino fundamental e médio.

Mas, como realizar esta prática em meio ao isolamento social? Impossível!? Não meu caro, Watson!

Surgiu a ideia, literalmente à minha frente, por meio da minha coleção de histórias em quadrinhos de Star Wars. Por que não realizar a construção de HQ's ambientais, com os meus alunos?

Iniciei uma pesquisa pela internet, em sites, youtube e blogs, sobre as experiências de

outros professores que realizaram proposta semelhante em suas salas de aula. Encontrei várias experiências realizadas com alunos no ensino fundamental e médio e poucas voltadas para o ensino superior. No ensino superior, a maioria dessas abordagens foi realizada no curso de pedagogia e tinham como foco a formação de professores para atuarem no Ensino Fundamental e Médio.

Como citei anteriormente, quando professores trocam experiências surgem grandes ideias. Compartilhando com a professora Lidiane, construímos juntas, uma estrutura para a prática com os acadêmicos para este projeto nas aulas virtuais.

O projeto objetivou a produção de Histórias em Quadrinhos - HQ's com a grande temática ambiental, pelos discentes da disciplina Institucional de Educação Ambiental e Sustentabilidade, tendo como instrumento a educação não-formal e visando proporcionar informações de maneira lúdica em diferentes temáticas, com linguagem simples e de fácil entendimento, voltadas para crianças e adolescentes.

Para isso, foi necessário um preparo sobre a temática nas aulas anteriores, o acréscimo de vídeos, discussões e a realização de um brainstorm com os acadêmicos sobre assuntos que, na opinião deles, fossem relevantes para serem discutidos futuramente. Preciso salientar que, nesse momento, não os informei qual o motivo desta prática, para que não houvesse influência nas escolhas das temáticas.

O resultado deste brainstorm, foram sugeridas 11 temáticas: Meio Ambiente; Lixo Doméstico; Lixo Hospitalar; Esgoto; Água; Coleta Seletiva; Uso de Energia; Mudanças Climáticas; Poluição; Uso de tecnologias para o meio ambiente.

Na aula seguinte, foi apresentado o projeto da História em quadrinhos para os acadêmicos, que se mostraram muito receptivos à proposta. Também foram orientados sobre o processo de construção das HQ's, sendo divididas em 06 etapas nas quais seriam avaliadas a participação individual e o cumprimento do trabalho em conjunto do grupo, em cada um dos processos

construtivos. Ou seja, se o acadêmico que não contribuísse para o crescimento conjunto do grupo, ele não receberia a pontuação individual e perderia a pontuação do grupo por não cumprimento dos requisitos daquela Etapa.

Essa metodologia tem como premissa que todos os membros do grupo sejam responsáveis por suas atividades, ou seja, pelo sucesso ou fracasso de uma etapa. A dedicação e o esforço de cada membro do grupo precisam ser direcionados para um objetivo em comum, o trabalho em conjunto para o sucesso do projeto.

Para as aulas virtuais foi adotada a plataforma Google Meet. As aulas aconteceram de forma alternada, entre encontros com o grande grupo e com cada grupo separadamente, esses encontros com duração entre 30 a 40 minutos para cada grupo de trabalho.

As primeiras orientações para o cumprimento da Etapa 1, consistiu na solicitação da divisão da turma em 11 grupos de trabalho e na escolha da temática de cada grupo para o projeto. Os acadêmicos solicitaram a “liberdade poética” de explorar a subtemática que mais sentissem confortáveis, tendo como premissa a diversidade dos conhecimentos de cada grupo.

Ainda como orientação da Etapa 1, os acadêmicos foram direcionados a pesquisas históricas e atuais e a escreverem uma introdução para a HQ da temática escolhida. Essa introdução deveria ser redigida no programa Microsoft Word, ser compartilhada com a professora e atender aos seguintes critérios:

- Utilizar linguagem simples, para todas as fases do ensino fundamental e/ou médio;
- Apresentar fatos históricos referentes aos impactos das temáticas no contexto mundial, nacional e do estado do Tocantins;
- Citações de escritores renomados;
- Referência bibliográfica.

Para a Etapa 2, foram realizados encontros virtuais com cada um dos grupos, para apresentação do produto resultante da Etapa 1. Após a apresentação da introdução para a professora, os acadêmicos receberam novas sugestões de melhoria textual, para posterior repostagem para nova correção.

Na Etapa 3, houve o encontro virtual com o grande grupo. Nesse momento, os acadêmicos receberam orientações através de vídeos de profissionais especializados em histórias em quadrinhos, acompanhados das seguintes instruções da professora para a construção do “esqueleto” da HQ: Linguagem para HQ; Construção de um Roteiro; Personagens; a função dos Balões; Expressão da imagem e os Cenários possíveis do programa a ser utilizado para o projeto. Foram solicitadas a produção de no mínimo 6 páginas de história, sendo que cada página deveria apresentar 12 quadros, totalizando um mínimo de 72 quadros por grupo.

Na Etapa 4, cada grupo apresentou à professora, o enredo, personagens (nomes, idades), diálogos de cada personagem, ou seja, a estrutura primária da HQ. E ainda, receberam o feedback com novas orientações a serem realizadas na Etapa 1 e 3, bem como acesso ao vídeo instrucional, produzido pela professora, sobre a ferramenta construtiva da história em quadrinho, o Pixton.

A escolha dessa ferramenta ocorreu a partir da simplicidade de sua utilização, programação intuitiva, possibilidade de feedbacks aos alunos, acompanhamento da construção em tempo real das histórias, diversidades de cenários, personagens, focos da objetiva do quadrinho, movimento e diálogos dos personagens, tudo isto, no modo gratuito tanto para a professora e quanto para os alunos.

Com a escolha do aplicativo, foi gravado um vídeo demonstrativo com os usos do Pixton, disponibilizado posteriormente. Para deixar divertido o processo de cadastro no Pixton, tanto a professora quanto os alunos, criaram seu avatar no aplicativo, escolhendo opções, sexo, formato de rosto, cor dos olhos, pele, cabelo, estilo de roupa, entre outros. A criação do avatar, abre acesso à “foto da turma” em um dos menus. Essa imagem poderá ser usada para representar a turma na finalização do projeto, por exemplo.

Ainda na opção professor, pode-se abrir diversas turmas para inserção dos alunos. Estes recebem um código de acesso personalizado, para logar na sala. O aluno terá acesso apenas à turma que a professora o convidou. E não poderão interferir na construção dos outros colegas de sala.

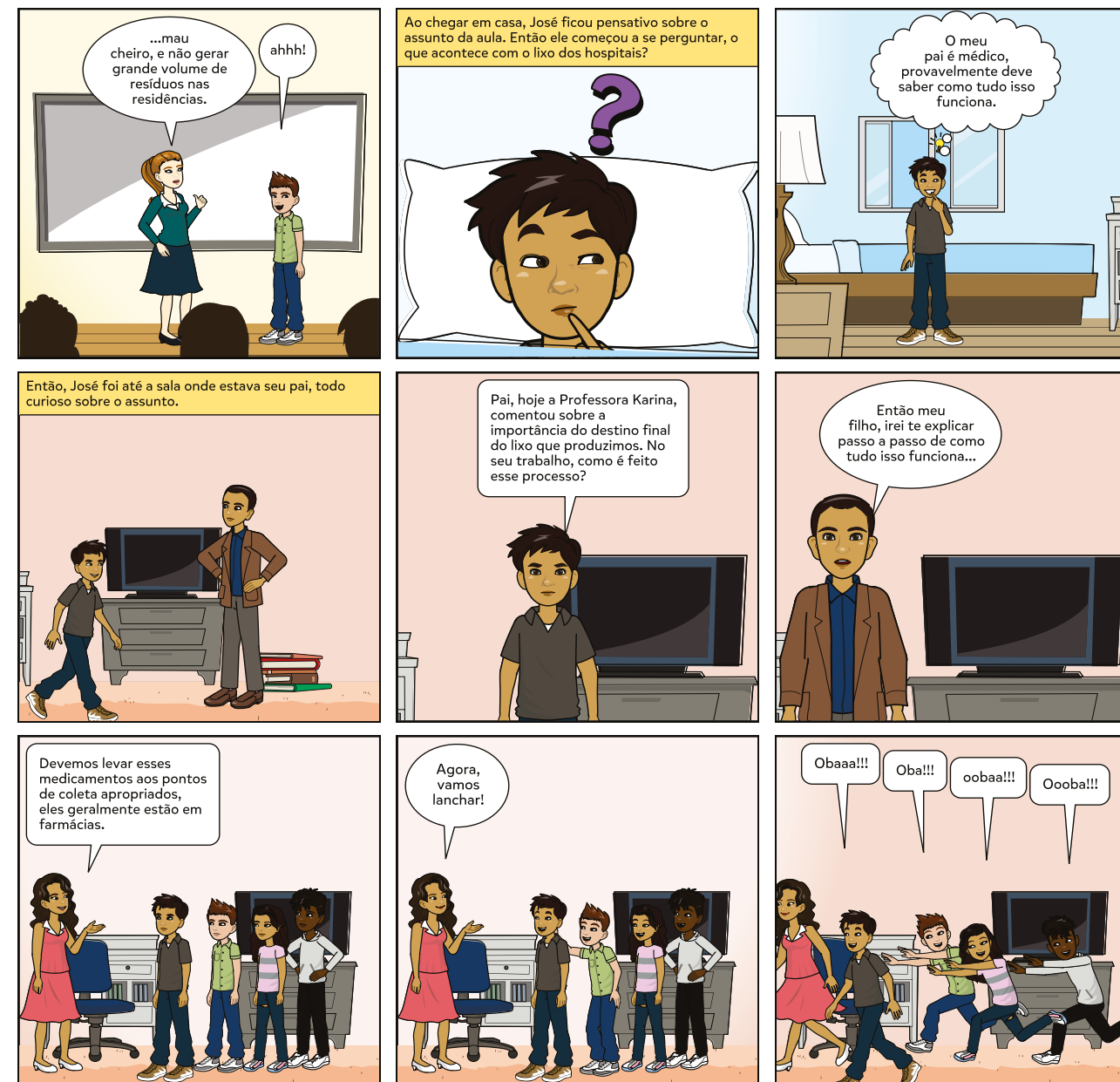
Como deve ter percebido, seria impossível a construção da HQ em grupo, se cada um estivesse com um acesso individual ao Pixton, correndo o risco de todo o trabalho se tornar um verdadeiro Frankenstein, ao reunir posteriormente as histórias, perdendo a unidade do grupo e do trabalho.

A solução foi criar um acesso para um dos componentes do grupo, acesso esse que foi compartilhado com os demais para a construção. Também para facilitar a logística da construção das histórias, os estudantes foram orientados a realizarem reuniões virtuais pela plataforma Google Meet. Um dos componentes logaria com a ferramenta Pixton e seria auxiliado pelos demais a construir a proposta da etapa. E mãos à obra!

Você pode conhecer um pouco mais da ferramenta Pixton, [clcando aqui](#).

Na Etapa 5, estava previsto apenas um encontro com os grupos separadamente, para receberem as orientações de melhorias na HQ. No entanto, tanto a professora como os acadêmicos, sentiram a necessidade de haver mais de um encontro de orientação, para o fechamento da atividade. Em média, ocorreram três encontros a mais, para cada grupo.

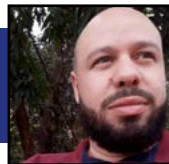
E claro, para o fechamento com chave de ouro, e cumprimento da Etapa 6, cada grupo apresentou sua HQ, desde a introdução aos quadrinhos, para o grande grupo. Este foi um momento muito especial. Os grupos tiveram a oportunidade de conhecer para além do seu mundo criativo, pois conheceram as narrativas dos demais, e puderam contribuir com sugestões. Por fim, esperamos que, após o processo de revisão e diagramação, esse trabalho possa ser publicado em breve em formato de E-book.



Para mim, como docente, foi uma experiência nova de um projeto em HQ, todo ele foi construído somente com encontros virtuais e usos de mídias digitais, de certa forma, longe do cotidiano das aulas presenciais. Claro que para chegar aos resultados deste projeto foi um percurso definido pela superação de todos os envolvidos. Superação dos medos, do novo, do como fazer, como relacionar com os colegas e com o professor, de como se expressar em um novo momento, em um novo modo de ensino e

aprendizagem. A relação de pertença do grupo, de unidade, foi primordial para o cumprimento das etapas, conseqüentemente do projeto.

Acompanhar os acadêmicos, as narrativas, os grupos, encontro a encontro, foi algo muito empolgante e encorajador. O que mais chamou a atenção foi o alinhamento que conseguiram realizar com os diversos tipos de conhecimentos de suas áreas de estudos, compilando e expressando em linguagem acessível histórias em quadrinhos, para crianças e jovens.




PROMOVENDO ACESSIBILIDADE



A acessibilidade é um tema tão comum e que está na boca de muitas pessoas, mas que se torna tão indefinido e até mesmo incompleto quando se busca uma resposta rápida sobre seu significado e aplicações. Recortada por experiências individuais e atravessadas por fortes intenções de normatização, a acessibilidade encontra em nosso meio educacional um lugar para ser trabalhada, mas também um lugar onde os confrontos emergem.

A acessibilidade é um tema tão comum e que está na boca de muitas pessoas, mas que se torna tão indefinido e até mesmo incompleto quando se busca uma resposta rápida. Recortada por experiências individuais e atravessadas por fortes intenções de normatização, a acessibilidade encontra em nosso meio educacional um lugar para ser trabalhada, mas também um lugar onde os confrontos emergem.

Nunca imaginei que dentro da escola as coisas para as pessoas que demandam qualquer tipo de adaptação do espaço, método, programa, atitude ou vias fossem encontrar o oposto do que precisam: barreiras. Nas mais diversas formas, uma diversidade de discursos e práticas revelam o quanto a escola tem seus “quês” de exclusão em vez de inclusão.

Ao que parece, estamos lidando com termos diferentes, mas complementares entre si quando ambos afetam diretamente quem as pessoas

são ou podem ser. Na medida em que vivemos de interações, sejam elas humanas ou não, um compromisso com o outro está sempre diante do “eu” ou do “outro”, como uma dicotomia relativamente excludente, pensariam alguns dos nossos leitores.

Mas, afinal, o que seria essa tal de acessibilidade? Dentre tantos pontos de vistas possíveis (econômico, legal, educacional, religiosa, filosófico, e outros) prefiro utilizar uma noção poética que serve à minha vida: a possibilidade feita ação que revela a diversidade humana e as potências destas unidades viventes. Uma forma particular de compreender que ninguém é tão igual que não precise de algo, bem como que as pessoas são tão diferentes que qualquer semelhança inexistia.

Daí surge uma proposta política, isto é, uma proposta que leva-nos a uma tomada de decisão, seja apoiada em uma ação orgânica

de rejeitar pela indiferença ou ação mecânica de identificar os lugares que nos são possíveis nesta engrenagem da vida humana. Não que isto signifique um lugar fixo, imutável. Somos seres pensantes e com capacidade de agir, o que nos permite, dentro de uma visão cultural, mudar. Creio que seja este um termo relevante para desenvolver um importante argumento sobre o ser humano.

Seja na vida feito corpo ou no corpo que faz vida, cujo trocadilho se remete a uma concepção de processo e de relação entre social e individual, notamos que a constância se altera na medida em que há intervenientes com que importam na equação do nosso caminhar. De modo mais simples, estamos passíveis de encontros e desencontros que nos levarão a tomar ou retomar rumos possíveis da nossa vida.

Como um estado de mudança, a vida humana se confunde com a acessibilidade na medida em que observamos coisas que não nos agradam e identificamos saídas para elas, sejam elas legais, metodológicas, relacionais, entre outras. Quem nunca se percebeu tendo que observar de um outro ponto de vista e, com as ferramentas apropriadas, construir uma ponte ou desviar-se do caminho?

Parece ser uma visão fácil e até tranquila para os que nasceram “livres”, mas para os que já nasceram ou estão “presos” a concepções negativas das diversidades humanas, sejam estas

de pessoas com deficiência, mobilidade reduzida, lactantes, crianças, grupos minoritários, para estes sujeitos e outros tantos, isto não é algo tão tranquilo.

Em uma leitura descompromissada sobre quem nós somos enquanto seres sociais, identifiquei na da teoria da dramaturgia uma forma particular de dizer o que todos possuem: seus atributos. Em si, não são positivos nem negativos, mas aos olhos dos outros adquirem uma carga que imputa ao outro um lugar social. Se este atributo é perene, é fato a perenidade do sentido; se é temporão, é fato que a perenidade do sentido ali se dá.

A conflituosa semântica de quem os indivíduos são não fica fora da escola, mas solapa o espaço crítico das instituições de ensino quando os envolvidos no processo recusam-se a ver e mudar diante do outro. Projetam-se como acessíveis, mas não ressignificam as praxes individuais e comunitárias diante da mínima necessidade de sair da centralidade do universo.

Reside aqui uma importante provocação à acessibilidade, bem como à inclusão, à vida: “As ações pontuais surtem efeitos sem as sistêmicas?” Ao que me caberia dizer com um adágio popular: “Uma andorinha só não faz verão”. Mas, não serei eu a barreira para que o outro possa experimentar de livre gozo suas potencialidades por trás da representação do eu que tanto foram encadeadas ao termo deficiência; seja eu um docente ou não.



INEP

Minha sala de aula pontuando minha instituição no INEP

O MEC (Ministério da Educação e Cultura), por intermédio do INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira), qualifica as instituições de Ensino Superior com as notas de 1 a 5. Para isso, possui indicadores que estão diluídos em três dimensões de avaliação, sendo elas: didático-pedagógica; corpo docente e tutorial; e estrutura física.



Tais indicadores possuem critérios, que variam desde a concepção de ensino-aprendizagem da Instituição à avaliação dos projetos de ensino, de pesquisa e de extensão. Somada a isso, é basilar também a avaliação no que tange ao corpo docente, estrutura das salas de aulas, uso de tecnologias da Informação, dentre outros elementos.

Nesse sentido, uma pergunta é importante de ser realizada: **de que modo você, como professor, pode ser um profissional que viabiliza o aumento da nota do curso no qual atua?**

São muitos os indicadores que acabam variando a depender do curso (presencial, a distância ou outros). O importante é entender o que é avaliado nesses indicadores e de que modo você pode contribuir na sala de aula.

Preocupe-se em ser um profissional que publica bastante, que tem uma preocupação com trabalhos técnicos, artísticos e culturais que gerem publicação. O INEP qualifica com nota 5 se metade do corpo docente tiver no mínimo 9 publicações nos últimos três anos.



Preocupe-se em documentar e registrar suas aulas inovadoras, bem como em proporcionar atividades que tenham chances de serem exitosas. Pesquise, veja se há alguém fazendo algo parecido na sua região. Caso não haja, desenvolva um projeto que seja voltado diretamente à comunidade e que você, juntamente com seus alunos, quebre as barreiras da sala de aula. Isso é algo basilar, tendo em vista que pontua a sua Instituição. Não se esqueça de tirar fotos e registrar, escrevendo sobre a atividade desenvolvida e intitulado seus representantes. Incentive os colegas a criarem grupos de estudos com seus alunos. Participe também de grupos de pesquisas. Ser reconhecido pela sua publicação é importante no Instrumento do INEP.



Crie um portfólio sobre suas práticas. Nesse sentido, que tal usar a tecnologia para isso? Crie uma página e compartilhe. Outro fator muito importante é conseguir obter evidências em seus planos de ensino, os quais mostrem que você atinge os objetivos do curso. Dessa forma, você relacionará o perfil do egresso que o curso quer formar às demandas sociais emergentes.



Quanto às suas avaliações: você proporciona feedback? Você acompanha o desenvolvimento do seu aluno? É imprescindível que haja registros de todas estas práticas. Existem ferramentas gratuitas que podem te auxiliar nesse acompanhamento, como, por exemplo, o Google Sala de Aula. É imprescindível que, ao perceber as necessidades de melhorias no processo de ensino-aprendizagem, você adote ações concretas, que consigam ser visualizadas e comprovadas.



Quando utiliza de Tecnologia da Informação e Comunicação, você está se preocupando em criar experiências diferenciadas? Lembre-se de registrar todas estas experiências. Por fim, se preocupe em selecionar materiais bibliográficos importantes para seu componente curricular ao sugerir suas respectivas atualizações à gestão. É imprescindível entender que todas essas práticas te transformarão em um profissional professor que agrega valores e que tem uma preocupação para além da sala de aula.



Inovação educacional na educação superior

É notória a relevância e atualidade das discussões empreendidas em torno no termo Inovação. Tanto que esse tem sido alvo de inúmeras pesquisas, estudos, aplicações em várias áreas: saúde, negócios, indústria, agronegócio e, também, na educação.

A inovação pode ser vinculada à ideia de implantação de um processo que esteja constantemente evoluindo, isto é, aprimorando projetos, pessoas, formas de aprender, sistemas e formas de gerenciar atividades. Por isso passou a ser uma necessidade para as universidades e seus cursos de graduação e pós-graduação, em especial quando essas instituições de ensino estão em consonância com o mercado de

trabalho e com as mudanças sociais verificadas nas últimas décadas.

Quando associamos inovação ao contexto educacional, estamos aplicando esse conceito à busca por processos que pretendem assegurar que os ambientes escolares sejam propícios à aprendizagem efetiva, significativa, crítica, empreendedora e, principalmente, ao protagonismo discente.

A partir desses pressupostos, é importante lançar uma luz sobre as metodologias utilizadas e em que sentido elas são verdadeiramente inovadoras, pois sabe-se que a palavra inovar vem do latim *innovare* e significa renovar, mudar, tornar novo, sendo a inovação o ato ou efeito

de inovar, ou seja, implementar um serviço, um bem novo significativamente melhorado, aperfeiçoado e que traga um ganho final.

Inovar pode, em certo sentido, ser sinônimo do verbo mudar. Daí a provocação deste texto, estamos inovando? Em que sentido estamos inovando na sala de aula, nos processos de ensino-aprendizagem e em nossas metodologias didáticas?

Uma reflexão necessária é aquela que dá conta de observar nossos esforços para a mudança/ inovação e os ganhos alcançados. Nesse sentido, elencaria dois critérios relevantes para observar se estamos avançando: o protagonismo do discente e a personalização do ensino.

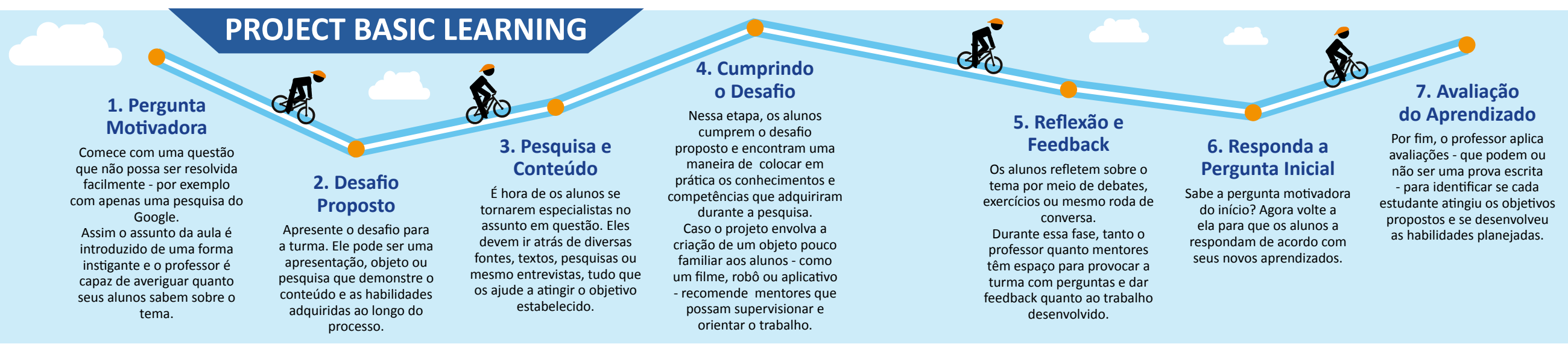
Daí a relevância das metodologias ativas para a real inovação na sala de aula. Neste texto de hoje gostaria de lembrar aos leitores das características da Metodologia de Aprendizagem baseada em Projetos como capaz de contribuir para esses dois critérios.

A Metodologia de Aprendizagem baseada em Projetos pode ser identificada a partir de uma

abordagem pedagógica de caráter ativo que enfatiza as atividades de projeto e tem foco o desenvolvimento de competências e habilidades. Nela, o estudante é protagonista do processo de conhecimento e é visto, percebido e avaliado como indivíduo e como pertencente a um grupo de trabalho. Logo, personalização e protagonismo com doses de empreendedorismo e criatividade.

Como você já deve ter notado, valoriza-se a aprendizagem colaborativa e a interdisciplinaridade. Essa abordagem metodológica pode ser compreendida como um método sistemático de ensino-aprendizagem que envolve os alunos na aquisição de conhecimentos e habilidades por meio de um processo de investigação.

Busca-se a estruturação da metodologia a partir de questões complexas e autênticas e na criação de produtos e tarefas planejadas. Aqui, busca-se um resultado, uma resposta, um produto capaz de solucionar a questão motivadora do projeto. Esse produto tangível é um dos componentes que motivam os alunos.



Logo, a efetiva inovação no ensino superior pode encontrar caminho seguro e campo fértil na Metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos. Vale dar uma olhada nessa possibilidade metodológica.

Aspectos Essenciais

Conteúdo significativo
O conteúdo trabalhado ao longo do projeto deve ser relevante para a evolução acadêmica ou profissional dos alunos.

Pergunta Instigante
O projeto parte de dúvidas complexas e, portanto, um resultado esperado. Porém o caminho não precisa ser definido de antemão.

Protagonismo do Aluno
Os alunos tem voz e poder de decisão para tocar seus projetos, direcionando a aprendizagem. Assim, eles desenvolvem autonomia.

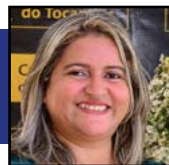
Habilidades do Século 21
Eles exercitam também a colaboração, o raciocínio lógico, a comunicação e o manuseio de tecnologias digitais, a criatividade e o controle do tempo.

Pesquisa e Inovação
Os alunos devem buscar informações em diversas fontes: livros vídeos, sites e fóruns, entrevistas. Eles também devem encontrar soluções criativas.

Feedback e Revisão
É importante que a turma receba orientações, seja guiada pelo professor ao longo do projeto e tenha feedbacks para enriquecer o aprendizado.

Produto e Apresentação
Demonstrar os resultados para o grupo não só os incentiva a criar produtos melhores, mas trabalha a liderança, a comunicação interpessoal e os prepara para o mercado de trabalho.

Infográfico adaptado de Info.geekie.com.br



Elaboração de modelos anatômicos para treinamento de antissepsia e suturas

Metodologia Baseada em Projetos

A disciplina de Técnica Cirúrgica deve apresentar ao acadêmico o ambiente cirúrgico e os principais procedimentos realizados na Medicina Veterinária. Para despertar o interesse dos alunos pela cirurgia, o conteúdo deve ser ministrado de forma aplicada e com o objetivo de salientar a importância dos cuidados a serem adotados no centro cirúrgico.

De acordo com a professora [Silmara Sakamoto](#), a aplicação da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) nesta disciplina permite que o acadêmico faça a conexão dos conteúdos teóricos com as situações reais da Clínica Veterinária, no formato de um projeto construtivo para a confecção de modelos anatômicos.

O treinamento e a repetição de alguns procedimentos permitem que o aluno trabalhe sua ansiedade e desenvolva maiores habilidades e segurança para auxiliar o cirurgião na rotina clínica. Assim, a criação de modelos anatômicos para o treino livre é uma forma de praticar e se familiarizar com técnicas importantes de antissepsia, incisões e suturas.

Cada aluno pode criar seu próprio modelo anatômico em um formato fidedigno à anatomia animal. Esses manequins devem possuir níveis de dificuldade como, por exemplo, a restrição do campo cirúrgico, necessário para maior aprendizado. Além disso, cada acadêmico pode idealizar o modelo conforme as suas necessidades e aptidões. Por outro lado, o docente deve orientar os acadêmicos para o cumprimento das seguintes etapas: apresentação do tema e objetivo do projeto; confecção do manequim de



Professora **Silmara Sanae Sakamoto de Lima**, curso de Medicina Veterinária, disciplina de Técnica Cirúrgica.

acordo com as premissas da aula; elaboração de vídeos explicativos sobre os procedimentos com legenda ou narração da técnica; apresentação e “batismo” de cada manequim para a turma e finalização da atividade com o depoimento do grupo sobre dificuldades encontradas e sua percepção sobre o uso do modelo anatômico.

Ao final da disciplina, os manequins foram doados pelos alunos para posterior uso na disciplina e nas monitorias, além de servirem como inspiração para novos modelos aprimorados.



Alunas com manequim “Pastel”.



“Pastel” posicionada para treino de antissepsia.



Manequim “Pequi” sendo utilizado em aula de Técnica Cirúrgica.



Conexão da prática com conteúdos teóricos.



Caros docentes, o Nadime acredita que a formação permanente é investimento em conhecimento. Essa formação deve ser realizada de forma sólida e responsável e estar voltada a aperfeiçoar o nosso fazer educação. Para tanto, é fundamental que todos nós, professores do UniCatólica, estejamos abertos à renovação de saberes condizentes com os novos tempos, com o objetivo de assegurar um ensino de qualidade que atenda aos movimentos de aprendizagem de nossos acadêmicos. Com esse propósito, o Nadime selecionou vídeos com experiências e estratégias pedagógicas para ajudá-los no dia a dia da sala de aula, seja ela presencial ou virtual.

Basta clicar nas imagens para acessar os conteúdos



“Gamificação na Aprendizagem”



“Sala de Aula Invertida”



“Metodologias Ativas”



“Crie Testes de Forma Automatizada”



“Registro de Atividades”



“Ferramenta Pixton HQ”



Observatório de Direitos Humanos do UniCatólica

O Observatório de Direitos Humanos é um núcleo de ensino, de pesquisa, de extensão e de intervenção formado pela comunidade do UniCatólica. Ele contribui para a promoção, proteção e educação em Direitos Humanos na comunidade interna e externa da instituição.

Os objetivos do Observatório de Direitos Humanos são:

- Criar ações para fomentar a educação e a extensão em Direitos Humanos às comunidades interna e externa do UniCatólica;
- Elaborar atividades de pesquisa e evidenciá-las em publicações acadêmicas e relatórios de pesquisa sobre Direitos Humanos;
- Potencializar ações de extensão em conjunto com organizações e entidades, governamentais e não governamentais, para o planejamento e realização de campanhas e atividades na promoção aos Direitos Humanos;
- Formular e propor políticas de divulgação e respeito aos Direitos Humanos para a comunidade interna do UniCatólica;
- Propor e implementar, em parceria com outros Núcleos do UniCatólica, diretrizes para facilitar os procedimentos de atendimento às questões ligadas aos Direitos Humanos.

As reuniões do Observatório são públicas, abertas à participação de qualquer integrante da comunidade interna do UniCatólica. Elas serão realizadas de acordo com a necessidade apresentada pelo Professor Coordenador do Observatório.

Todas as participações no Observatório são voluntárias e para participar como colaborador basta entrar em contato com o coordenador **prof. MSc. Osnilson Rodrigues Silva**.

 osnilson@catolica-to.edu.br

O cronograma do PROGRAMA QUALIFICA tem como objetivo apresentar a programação permanente e diversificada com foco em conectar o desenvolvimento de todos os colaboradores do UniCatólica com os objetivos institucionais, acelerando e impulsionando a performance de toda a instituição.



EVENTOS

- Presenciais ou on-line;
- Internos ou externos;
- Setoriais ou grupos específicos.



PÚBLICO-ALVO

- Educadores do UniCatólica e da UBEC;
- Estagiários e Menores aprendizes.



CADASTRO DE EVENTO

- Se você tem alguma programação para inserir no Cronograma do Programa Qualifica é necessário realizar o cadastro do seu evento [clikando aqui](#).



CERTIFICAÇÃO

Os participantes e instrutores recebem a certificação de forma automática via e-mail institucional no dia 15 do mês subsequente ao evento. Os certificados são gerados a partir das evidências do evento.



EVIDÊNCIAS DO EVENTO PARA CERTIFICAÇÃO

- Registro de Cadastro de evento;
- Lista de presença;
- Avaliação de reação;
- Registros fotográficos, quando houver.



INSCRIÇÕES

Os links de inscrição para os eventos estão disponíveis em cada programação.



ORIENTAÇÕES GERAIS

Por determinação da Reitoria, todos os educadores do corpo administrativo e do corpo docente deverão cumprir por ano uma carga horária mínima de 18 (dezoito) horas de treinamentos e ou formação continuada.

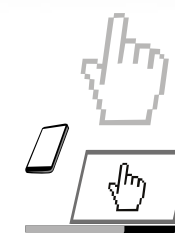
Contamos com a participação de todos neste processo de aprendizado!

Pós-Graduação em Processos Educativos Inovadores

Para Professores Efetivos do UniCatólica

Agenda do Curso

O curso terá a duração de 12 meses (maio de 2020 a abril de 2021). A abertura será no dia 16/05/2020 e o encerramento no dia 24/04/2021. Os encontros presenciais serão realizados aos sábados. Serão dois encontros presenciais por módulo, sendo que 1 encontro para a abertura e o outro para o fechamento. Os momentos a distância serão trabalhados aos sábados, entre os dois encontros presenciais. Os períodos de férias da instituição serão preservados.



	Módulos	Encontros
1º	Metodologias e estratégias de ensino e da aprendizagem ativas	16/5/2020 - 04/07/2020
2º	Currículo integrado e por competência	18/07/2020 - 05/09/2020
3º	Tecnologias digitais de informação e comunicação incorporadas ao ensino	19/09/2020 - 07/11/2020
4º	Avaliação da aprendizagem em currículos e metodologias inovadoras	21/11/2020 - 20/02/2021
5º	Trabalho de Conclusão de Curso - TCC	06/03/2021 - 24/04/2021

*26/12/2020 - 30/01/2021 - Período de férias

Inscriva-se e boas aulas!



SABERES

Em revista



Centro Universitário
Católica do Tocantins



NADIME
Núcleo de Apoio
Didático e Metodológico