

# BNCC, ENSINO HÍBRIDO E NOVOS MODELOS DE SALA DE AULA

IMERSÃO PEDAGÓGICA 2021

Dra. Isabelle Pires


[issapires@hotmail.com](mailto:issapires@hotmail.com)/[professoraisa@gmail.com](mailto:professoraisa@gmail.com)

## BUSINESS PLANNING





## OBJETIVOS:

- Promover discussão sobre a BNCC e o Ensino Híbrido.
  - Disponibilizar ferramentas para o ensino híbrido, com vistas a transformar os/as estudantes em protagonistas do próprio aprendizado.
  - Compartilhar métodos e links para manusear plataformas fundamentais para o ensino remoto.
  - Dar dicas para planejar aulas on-line inovadoras.
- 

**Que estudiante  
queremos formar?**



<https://answergarden.ch/1707878>

# BIODATA

- Professora doutora em Letras (UFPB); Mestre em Linguagem e Ensino (UFCG); Especialista em Literatura e Ensino (UFCG).
- Coordenadora de Linguagens na equipe PROBNCC e Redatora de Língua Portuguesa da Proposta Estadual do Ensino Médio no Programa ProBNCC.
- Coordenação da equipe de Linguagens da TV PB Educa.
- Pesquisadora no Projeto "Desengaveta meu texto" (Fundação Carlos Chagas/Itaú Social).
- Formação de professores no Programa SOMA - PB.
- Autora do livro "A poesia em movimento: literatura interativa na sala de aula" (2016, Appris editora) e organizadora da obra "No Chão da Sala de Aula - Práticas em Educação" (Ideia editora).
- Professora e orientadora de TCC no curso de Pedagogia.
- Pesquisadora nas áreas de Ensino e Aprendizagens Ativas, Literatura e Semiótica, Tradução intermídia, Poesia visual, Recepção, Suportes de texto e Gêneros digitais. Palestras, formação, oficinas, workshops, mentoria.

# LIVROS



Em A poesia em movimento: Literatura interativa em sala de aula são desenvolvidas discussões sobre leitura literária em suportes distintos e o ensino de literatura na contemporaneidade. São apresentados resultados de uma experiência envolvendo Poemas Visuais/intermídia. O trabalho de prática de leitura de poemas experimentais tem o escopo de proporcionar uma leitura literária diferenciada através de textos híbridos, que dialogam com outras linguagens – como a tipografia, o cinema, a publicidade, as artes plásticas e a geometria – na tentativa de favorecer a convivência do leitor com a poesia e, conseqüentemente, a experimentação do prazer estético, numa leitura de textos híbridos em outros espaços, como o vídeo e a web. Aqui, o leitor encontrará experiências distintas de recepção dos textos que não apenas o papel impresso. A nova experiência estética propõe uma transformação e ampliação do horizonte de expectativa dos leitores, uma vez que agrega valores, como a interatividade e a animação à leitura literária.



# LIVROS



Grande parte dos Artigos deste livro traz sequências didáticas concretas, alinhadas à Base Nacional Comum Curricular – BNCC, quadros de sugestões de obras para serem abordadas em sala de aula e metodologias ativas, além de brincadeiras, dinâmicas e jogos para facilitar o trabalho do/a professor/a e promover uma educação integral. Ainda, proporcionam discussões fundamentais para a prática docente e para a educação num contexto hodierno. Aqui estão reunidos trabalhos de muitas mãos que experienciam o chão da sala de aula e que pensam a educação como espaço de possibilidades e transformações. Nas mãos de um(a) profissional atento(a) e comprometido(a) esse trabalho pode fazer valer todo o esforço das pesquisas destes autores e autoras que compartilhamos com vocês, pois acreditamos que é possível. (<https://ler.amazon.com.br/?asin=B074ZPHRKX>).

# Construir e Construir-se



*Self Made Man*: o homem esculpindo a si mesmo. (Escultura da Artista Bobbie Carlyle)

# PROVOCAÇÕES

✓ VÍDEO – PEIXES NÃO SOBEM EM ÁRVORES



ele viverá sua vida toda acreditando que é incapaz.



# PROVOCAÇÕES

## ESCULTURA

*Self Made Man* é uma escultura da artista *Bobbie Carlyle*; Descreve um homem lapidando a si mesmo para fora da pedra bruta. É seu trabalho mais conhecido, feito originalmente em bronze e representa o homem se esculpindo bem como a seu futuro a partir da pedra crua da qual emerge.

## VÍDEO

O vídeo do rapper estadunidense *Prince Ea*, se coloca contra o atual sistema de ensino e já foi visto cerca de 1,5 milhão de vezes! Nesse vídeo, ele interpreta um advogado de acusação, que apresenta evidências suficientes capazes de condenar, de uma vez por todas, o nosso sistema escolar contemporâneo.

# PROVOCAÇÕES

O QUE EU SOU?

QUAL O MEU PAPEL?

DEVO ENSINAR?

O QUE EU QUERO(ONDE

QUERO CHEGAR)?

# OS TRÊS TIPOS DE CONHECIMENTO

- ✓ **PARA A PRÁTICA** – utilizado para a formação teórica do professor: ênfase mais tradicional da formação de um professor (transmissivo), leituras, pesquisas de teorias (licenciaturas).
- ✓ **NA PRÁTICA** – Conhecimento da AÇÃO, aprendemos a partir da prática de outros professores experts e suas experiências e daqueles que se dispõem a compartilhar.
- ✓ **DA PRÁTICA** – Reflexão sobre nossa ação em sala de aula/via remota e nosso autodesenvolvimento.
- ✓ **Aproximar os três âmbitos e consolidá-los.**



EDUCAETHOS



# CARL ROGERS



NA ÁREA DA EDUCAÇÃO, ROGERS NÃO DIRECIONOU SEUS ESTUDOS EM PRÁTICAS ESPECÍFICAS, DEFENDIA QUE AS PESSOAS SÓ APRENDEM AQUILO DE QUE NECESSITAM OU O QUE QUEREM APRENDER.

# O professor e a atuação docente

- ✓ **CARL ROGERS (meados do século XX** - "os resultados do ensino ou não têm importância ou são perniciosos“):
  - *SÓ SE APRENDE O QUE TEM NECESSIDADE DE APRENDER;*
  - *CONFLITO ENTRE O QUE SOU E DEVO SER – INCONGRUÊNCIA QUE GERA SOFRIMENTO (NEUROSES);*
  - *O PROFESSOR E O TERAPÊUTA – FACILITAR O PROCESSO, APOIAM, AUXILIAM;*
  - *O ESTUDANTE E O PACIENTE- CONDUZ SEU APRENDIZADO AO SEU MODO;*
  - **CONGRUÊNCIA, EMPATIA E RESPEITO;**
  - ESTUDANTES PLENAMENTE FUNCIONAIS;
  - LIBERDADE E RESPONSABILIDADE PARA AGIR;
  - DISPONIBILIDADE PARA CRIAR;
  - **FACILITAR O PROCESSO E INTERFERIR O MÍNIMO POSSÍVEL (AUTONOMIA).**

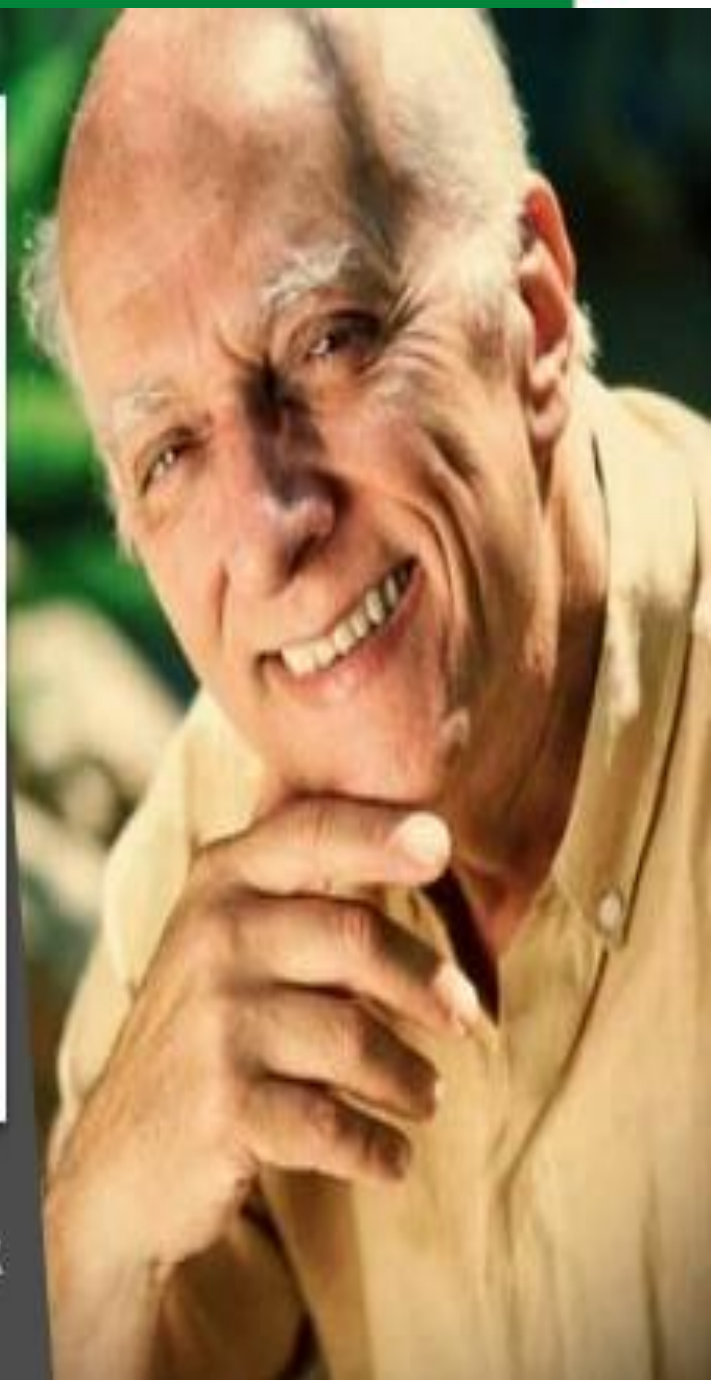


Ensinar é um exercício de imortalidade. De alguma forma continuamos a viver naqueles cujos olhos aprenderam a ver o mundo pela magia da nossa palavra. O professor, assim, não morre jamais...

Rubem Alves



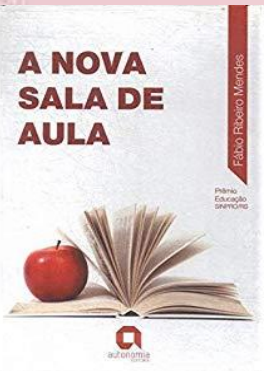
PENSADOR



# O professor e a atuação docente

## **RUBEM ALVES – O PROFESSOR DE ESPANTOS (Conversas sobre educação”, 2004);**

- *NÃO ENSINA, MAS DESPERTA, INSTIGA, DESAFIA (mediador, facilitador);*
- *NÃO PODE HAVER PASSIVIDADE NO PROCESSO (protagonismo);*
- *FALAR MENOS, PROVOCAR MAIS (metodologia ativa);*



# O professor e a atuação docente

- ✓ **FÁBIO MENDES, AUTOR DE "A NOVA SALA DE AULA"(2012).**
- *TER CLAREZA DA NOSSA IDENTIDADE COMO PROFESSOR;*
- *ALUNOS QUE PRODUZEM, SÃO OUVIDOS;*
- *O PROFESSOR NÃO ENSINA ELES APRENDEM POR CONTA PRÓPRIA (APRENDIZAGENS UBÍQUAS).*
- *A METODOLOGIA E AVALIAÇÃO NÃO SÃO CLARAS E DIVERSAS.*
- *PROCURAR FORMAÇÃO CONTINUAMENTE;*
- *USAR AS NOVAS TECNOLOGIAS COM CONTEXTO PEDAGÓGICO, NÃO PRETEXTO PEDAGÓGICO;*
- *ENTENDER O TRABALHAR EM EQUIPE;*
- *PLANEJAR E AVALIAR-SE SEMPRE;*
- *PROMOVER A TOLERÂNCIA E A DEMOCRACIA, A HUMANIDADE;*

# O professor e a atuação docente



**SEJA UM INFLUENCIADOR**



# PONTOS-CHAVE

- ✓ O modo de conduzir as aulas. É essencial a movimentação do professor. Sem isso, os alunos acabam fazendo outras atividades;
- ✓ Manter a circulação, mediar;
- ✓ Assumir a **interdisciplinaridade** e o **trabalho coletivo (BNCC)**;
  - Partir da **realidade concreta** respeitando cada **especificidade do espaço/tempo** da escola dos seus sujeitos (BNCC – PARTE DIVERSIFICADA);
  - Pensar um **currículo participativo, flexível, dinâmico (BNCC)**;
  - Construir **formas de resistência à dominação sócio/econômica/cultural (pensamento crítico)**.

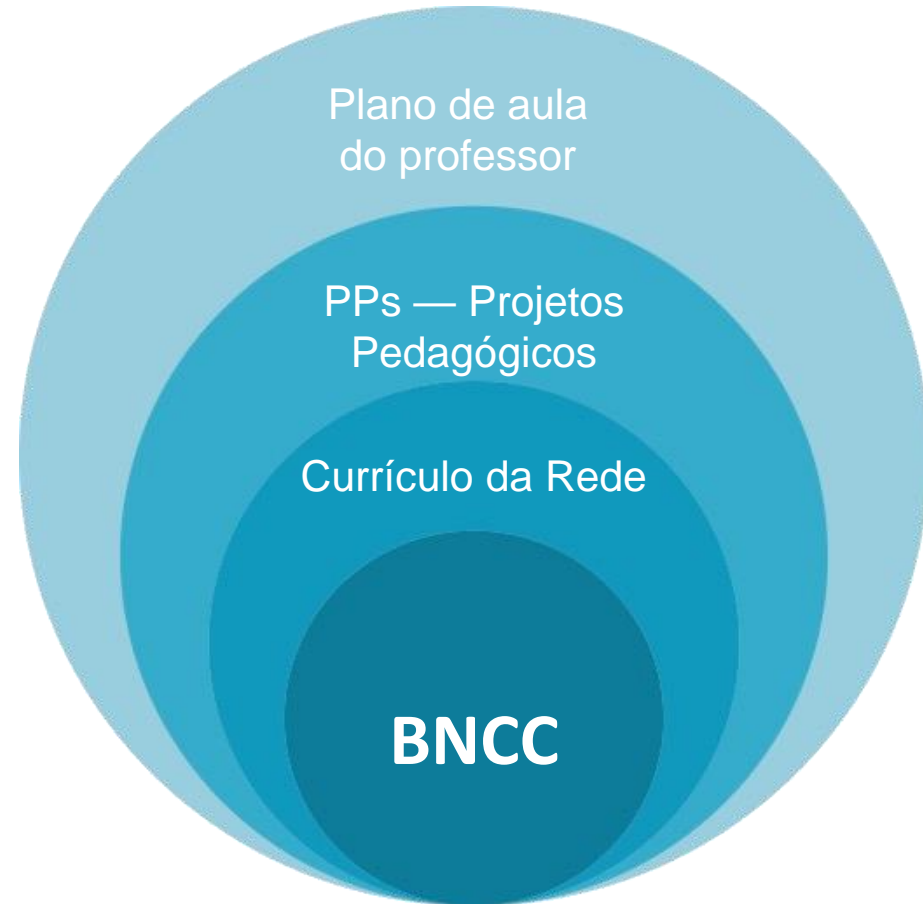
# O QUE A BASE NACIONAL CURRICULAR PROPÕE?



Fonte: <https://unisuamnews.com.br>

# BNCC e os currículos

- ❖ Documento de **referência nacional**.
- ❖ Define as **aprendizagens essenciais** da Educação Básica.
- ❖ O conjunto de saberes servirá como **norte para a construção e adaptação dos Currículos** de todos os sistemas de ensino e a partir destes, os PPPs e planos de aula (diversidades locais).



**BASE NÃO É CURRÍCULO!**

# IMPLEMENTAÇÃO

## IMPLEMENTAÇÃO

ESTUDO DE EXPERIÊNCIAS NACIONAIS E INTERNACIONAIS APONTOU  
5 PASSOS FUNDAMENTAIS PARA UMA IMPLEMENTAÇÃO EFICAZ NAS REDES:



# **BNCC - EXPECTATIVAS**

**BNCC**

**Ajudará a superar a fragmentação das políticas educacionais.**

**Fortalecerá o regime de colaboração entre as três esferas do governo.**

**Garantirá a qualidade da educação e um patamar comum de aprendizagens a todos os estudantes.**



# Fundamentos Pedagógicos

## Focar nas Competências Gerais

Mobilização de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício de cidadania e do mundo do trabalho.

## Ter como premissa principal a Educação integral

- Pleno desenvolvimento do estudante;
- Seu crescimento como cidadão;
- Sua qualificação profissional.

# Competência x Habilidade

## Competência

- Capacidade que o indivíduo tem para realizar algo.
- Exemplos: resolver problemas, trabalhar em equipe, ler textos, etc.

## Habilidade

- Aplicação prática de uma determinada competência para resolver uma situação complexa.
- Exemplo: selecionar estratégias e recursos, compreender criticamente um texto.

# EDUCAÇÃO BÁSICA

## COMPETÊNCIAS GERAIS DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

### EDUCAÇÃO INFANTIL

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Campos de experiências

0-1a 6m

1a 7m -  
3a 11m

4a -  
5a 11m

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

### ENSINO FUNDAMENTAL

Áreas do conhecimento

Competências específicas de área

Componentes curriculares

Competências específicas de componente

Anos Iniciais

Anos Finais

Unidades temáticas

Objetos de conhecimento

Habilidades

ENSINO MÉDIO



# Educação Infantil

(adaptação N.E.)



# 6 DIREITOS DE APRENDIZAGENS

A Base estabelece que a Educação Infantil é uma etapa essencial para a construção da identidade e da subjetividade das crianças e **estabelece seis direitos de aprendizagem:**



**Conviver**



**Brincar**



**Participar**



**Explorar**



**Expressar**

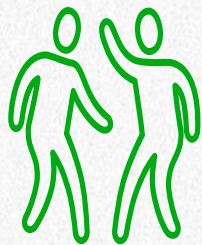


**Conhecer-se**

# 5 CAMPOS DE EXPERIÊNCIA



Eu, o outro  
e o nós



Corpo, gestos  
e movimentos



Traços, sons,  
cores e  
formas



Escuta, fala,  
pensamento e  
imaginação



Espaço,  
tempo,  
quantidades,  
relações e  
transformações

**Os Campos de Experiência e os objetivos não têm caráter de currículo, mas servem para auxiliar o professor a planejar atividades com maior clareza do que deve ser desenvolvido em cada fase.**

Dentro dos Campos há objetivos de aprendizagem que são divididos em três grupos etários – **bebês (0 a 1/6 meses)** , **crianças bem pequenas (1/7 a 3/11 meses)** e **crianças pequenas( 4 anos a 6/2 meses)**.



# Ensino Fundamental

## Áreas do Conhecimento e Componentes Curriculares EF

	COMPONENTES CURRICULARES	
	Anos Iniciais (1º ao 5º ano)	Anos Finais (6º ao 9º ano)
Linguagens	Língua Portuguesa	
	Arte	
	Educação Física	
	Língua Inglesa	
Matemática	Matemática	
Ciências da Natureza	Ciências	
Ciências Humanas	Geografia	
	História	
Ensino Religioso	Ensino Religioso	

(Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#estrutura>. Acesso em: 24/04/18).

# Organização das Competências Específicas de Componente

## ANOS INICIAIS

## ANOS FINAIS

As competências específicas possibilitam a **articulação horizontal** entre as áreas, perpassando todos os componentes curriculares, e também a **articulação vertical**, ou seja, a **progressão** entre o **Ensino Fundamental – Anos Iniciais** e o **Ensino Fundamental – Anos Finais** e a continuidade das experiências dos alunos, considerando suas especificidades.

## Unidades temáticas

## Objetos de conhecimento

## Habilidades

Para garantir o desenvolvimento das competências específicas, cada componente curricular apresenta um conjunto de **habilidades**. Essas habilidades estão relacionadas a diferentes **objetos de conhecimento** – aqui entendidos como conteúdos, conceitos e processos –, que, por sua vez, são organizados em **unidades temáticas**.

(Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#estrutura>. Acesso em: 24/04/18).

# O Ensino Fundamental

- ★ Articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil.
- ★ Novas formas de relação
- ★ Interesses manifestos pelas crianças
- ★ Consolidação das aprendizagens anteriores e pela ampliação das práticas
- ★ Percurso contínuo de aprendizagens entre as duas fases do Ensino Fundamental
- ★ Evitar ruptura no processo de aprendizagem
- ★ Desafios de maior complexidade
- ★ Retomar e ressignificar as aprendizagens do Ensino Fundamental– Anos Iniciais no contexto das diferentes áreas
- ★ Fortalecer a autonomia

# Cada habilidade é identificada por um código alfanumérico

**EF67EF01**

O primeiro par de letras indica a etapa de **Ensino Fundamental**.

O último par de números indica a posição da habilidade na **numeração sequencial** do ano ou do bloco de anos.

O primeiro par de números indica o **ano (01 a 09)** a que se refere a habilidade, ou, no caso de Língua Portuguesa, Arte e Educação Física, o **bloco de anos**, como segue:

## Língua Portuguesa/Arte

**15** = 1º ao 5º ano

**69** = 6º ao 9º ano

## Língua Portuguesa/Educação Física

**12** = 1º e 2º anos

**35** = 3º ao 5º ano

**67** = 6º e 7º anos

**89** = 8º e 9º anos

O segundo par de letras indica o **componente curricular**:

**AR** = Arte

**CI** = Ciências

**EF** = Educação Física

**ER** = Ensino Religioso

**GE** = Geografia

**HI** = História

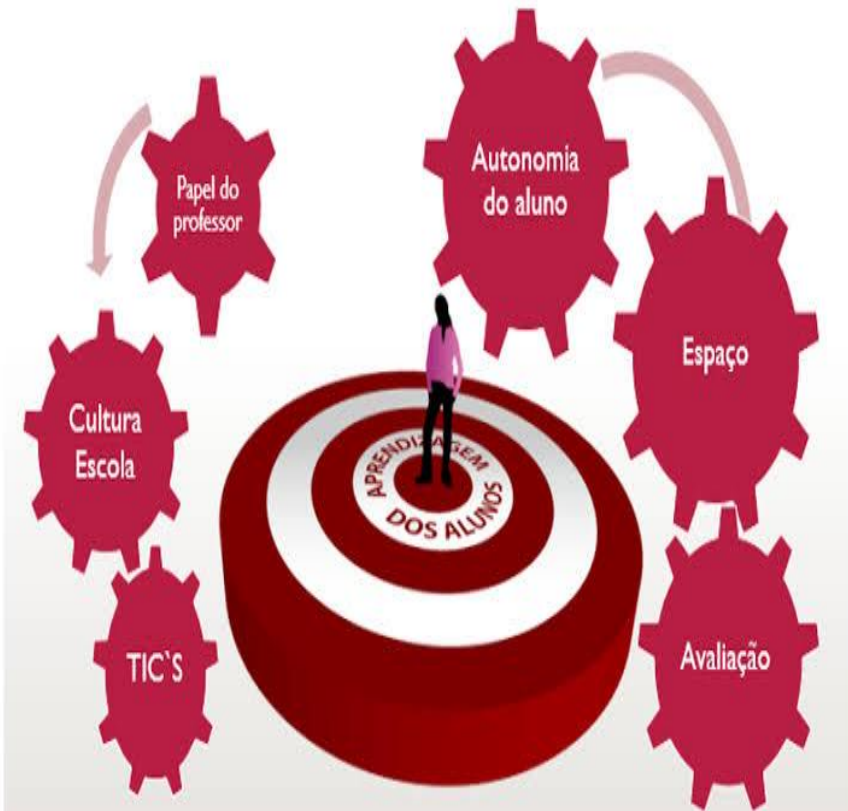
**LI** = Língua Inglesa

**LP** = Língua Portuguesa

**MA** = Matemática

# ETAPA ENSINO MÉDIO

**Competências - cognitivo, social, emocional e ético.**



- ✓ **Protagonismo e Autonomia** - formação que, em **sintonia com seus percursos e histórias**, faculte-lhes definir seus **projetos de vida**.
- ✓ **Interdisciplinaridade e Trabalho em Grupo** - **quatro áreas do conhecimento** somadas à **possibilidade do ensino profissionalizante**.
- ✓ **Flexibilidade do currículo e interdisciplinaridade.**
- ✓ **Carga horária ampliada – 2400 para 3000.**
- ✓ **Ensino profissionalizante – formação técnica rápida e objetiva.**
- ✓ **Gerar cidadãos** preparados para os **desafios do mundo em que vivemos.**

# COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

ENSINO MÉDIO

BNCC

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias

Habilidades de área

Habilidades de Língua Portuguesa

Competências específicas de Matemática e suas Tecnologias

Habilidades de área

Competências específicas de Ciências da Natureza e suas Tecnologias

Habilidades de área

Competências específicas de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Habilidades de área

Itinerários

Formação técnica e profissional



# Novo Ensino Médio

## Maior mudança na Educação dos últimos 20 anos

### Princípios

- Protagonismo jovem
- Foco no **projeto de vida** do jovem
- Possibilidade de escolha para o estudante da **área de maior interesse**
- Formação para o **mundo do trabalho**

### Novidades

LDB alterada

ITINERÁRIOS FORMATIVOS e escolha dos estudantes por especificidade.

Inclusão da Formação Técnico-Profissional na carga-horária da educação básica em um dos itinerários.

Ampliação da **carga horária** anual de **800** para **1.000** horas.

# Exemplo de Funcionamento

## ATUAL ENSINO MÉDIO

*13 disciplinas obrigatórias*

Português	Educação Física	1º
Matemática	Filosofia	
Química	Sociologia	2º
Física	Artes	
História	Espanhol	
Geografia	2ª Língua Estrangeira	3º
Biologia		

## NOVO ENSINO MÉDIO



# Números da BNCC do Ensino Médio

ÁREAS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES
Linguagens	7	27
Língua Portuguesa		53
Matemática	5	45
Ciências da Natureza	3	23
Ciências Humanas	6	31
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>179</b>

# Cada habilidade é identificada por um **código alfanumérico**

**EM 13 LGG 103**

O primeiro par de letras indica a etapa de **Ensino Médio**.

O primeiro par de números (13) indica que as habilidades descritas podem ser desenvolvidas em qualquer série do Ensino Médio, conforme definição dos currículos.

A segunda sequência de letras indica a área (três letras) ou o componente curricular (duas letras):

**LGG** = Linguagens e suas Tecnologias

**LP** = Língua Portuguesa

**MAT** = Matemática e suas Tecnologias


**CNT** = Ciências da Natureza e suas Tecnologias

**CHS** = Ciências Humanas e Sociais Aplicadas


Os números finais indicam a competência específica à qual se relaciona a habilidade (1º número) e a sua numeração no conjunto de habilidades relativas a cada competência (dois últimos números).

Vale destacar que o uso de numeração sequencial para identificar as habilidades não representa uma ordem ou hierarquia esperada das aprendizagens. Cabe aos sistemas e escolas definir a progressão das aprendizagens, em função de seus contextos locais.


# Principais desafios do Novo Ensino Médio




**Definir os itinerários formativos** a partir da capacidade instalada, a demanda dos estudantes e os arranjos produtivos locais;



**Adequação da carga horária dos docentes e de sua formação** em função do remanejamento necessário para implementação dos itinerários;



**Desafio dos municípios com baixo número de escolas e turmas** para implementação dos itinerários formativos;




**Adequação e revitalização da infraestrutura física** para implementação de laboratórios direcionados a cada itinerário;



**Garantir equidade de oportunidades e mobilidade entre as escolas de ensino médio;**








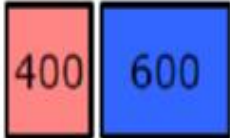



Complexidade de articular **parcerias para oferta do ensino técnico** e outros itinerários formativos;



**Recursos e infraestrutura adequada** para implementação das escolas de **ensino médio em tempo integral.**

## Exemplos de possibilidades de Carga Horária

(até 2022, são 700 horas a mais para o Ensino Diurno, partindo das 2.400 horas atuais para 3.000 horas. Já para o Ensino Noturno, permite-se manter a carga atual e ampliar a duração do curso para mais de 3 anos.

	1º ano	2º ano	3º ano
Exemplo 1			
Exemplo 2			
Exemplo 3			
	1.000h	1.000h	1.000h

BNCC

Itinerário Formativo



# Guia de implementação

## Novo Ensino Médio

Resultado de **trabalho conjunto**:  
Consed com apoio do MEC e  
Movimento pela Base.

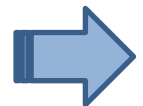
Ainda **em discussão e elaboração**.

Tem o **propósito** de apontar  
**possibilidades para a construção**  
**de uma nova estrutura de Ensino**  
**Médio.**



Apoio técnico:

MOVIMENTO  
PELA BASE  
NACIONAL COMUM



# Implementação da BNCC na Escola

Aqui estão listadas algumas tarefas importantes para que as instituições de ensino possam dar os primeiros passos na implementação da BNCC:

## 1. Leitura crítica do documento

Promover encontros para leitura e discussão do documento, em conjunto com o corpo docente e com outros membros da comunidade escolar, é importante para que toda a equipe esteja preparada e tenha subsídios para contribuir na implementação da BNCC.

## 2. Participação na construção dos currículos locais

É essencial que o gestor mobilize e envolva a equipe na busca de informações sobre audiências e reuniões públicas, para oferecer uma contribuição e acompanhar o processo de estruturação dos currículos estadual e municipal.

## 3. Reformulação do currículo e dos documentos normativos da escola

A partir do documento da BNCC e dos currículos locais, é preciso repensar o currículo e o Projeto Político Pedagógico (PPP) da instituição de ensino, explorando também as possibilidades existentes dentro da **parte diversificada**.

## 4. Atualização dos materiais didáticos

Todos os materiais e os recursos didáticos utilizados em sala de aula também deverão ser revisados para que atendam às expectativas da BNCC. Neste ponto, cabe o diálogo com a rede ou o sistema de ensino utilizado pela escola.

## 5. Revisão dos planejamentos e planos de aula

Cada um dos documentos norteadores da prática pedagógica deve ser revisto para garantir que a Base seja traduzida para a realidade das salas de aula, cultivando o conceito da educação integral e do trabalho interdisciplinar.

## 6. Formação dos professores

Este passo, na realidade, acontece simultaneamente aos demais. A BNCC prevê formação vinda dos governos federal, estadual e municipal, mas também é papel do gestor escolar buscar ativamente promover a formação da equipe pedagógica.

# NOVOS TEMPOS, NOVAS DEMANDAS



# DÚVIDAS RECORRENTES



Como melhorar a minha competência e habilidade em ensinar?

Como melhorar a competência do/a estudante em aprender?

Quais são as técnicas e os caminhos que o professor deve seguir para qualificar o ensino-aprendizagem?



# QUEM SÃO NOSSOS ESTUDANTES?

Homo Sapiens?



Homo “Zapiens”?



# QUEM SÃO NOSSOS ESTUDANTES?

## Homo “Zapiens”

Geração Multitarefa (APRENDIZAGEM  
UBÍQUA)

Estudam

Escutam música

Falam ao telefone

Assistem TV

Conversas paralelas

Navegam pela internet

Criam vídeos

Games

EM QUALQUER  
ESPAÇO E TEMPO.





# POR QUE METODOLOGIAS ATIVAS E ENSINO HÍBRIDO?

- ✓ A educação atual tem apresentado grandes desafios para os educadores e as instituições de ensino.
- ✓ Um grande problema para os professores é atrair e manter a atenção e o interesse dessas crianças e jovens (AGORA DE MODO REMOTO).
- ✓ Há uma crescente falta de motivação dos/as estudantes, com impactos sobre o desempenho e as taxas de evasão (AVALIAÇÕES EXTERNAS).
- ✓ Os métodos tradicionais/únicos de ensino e aprendizagem não conseguem mais atender necessidades dos jovens.

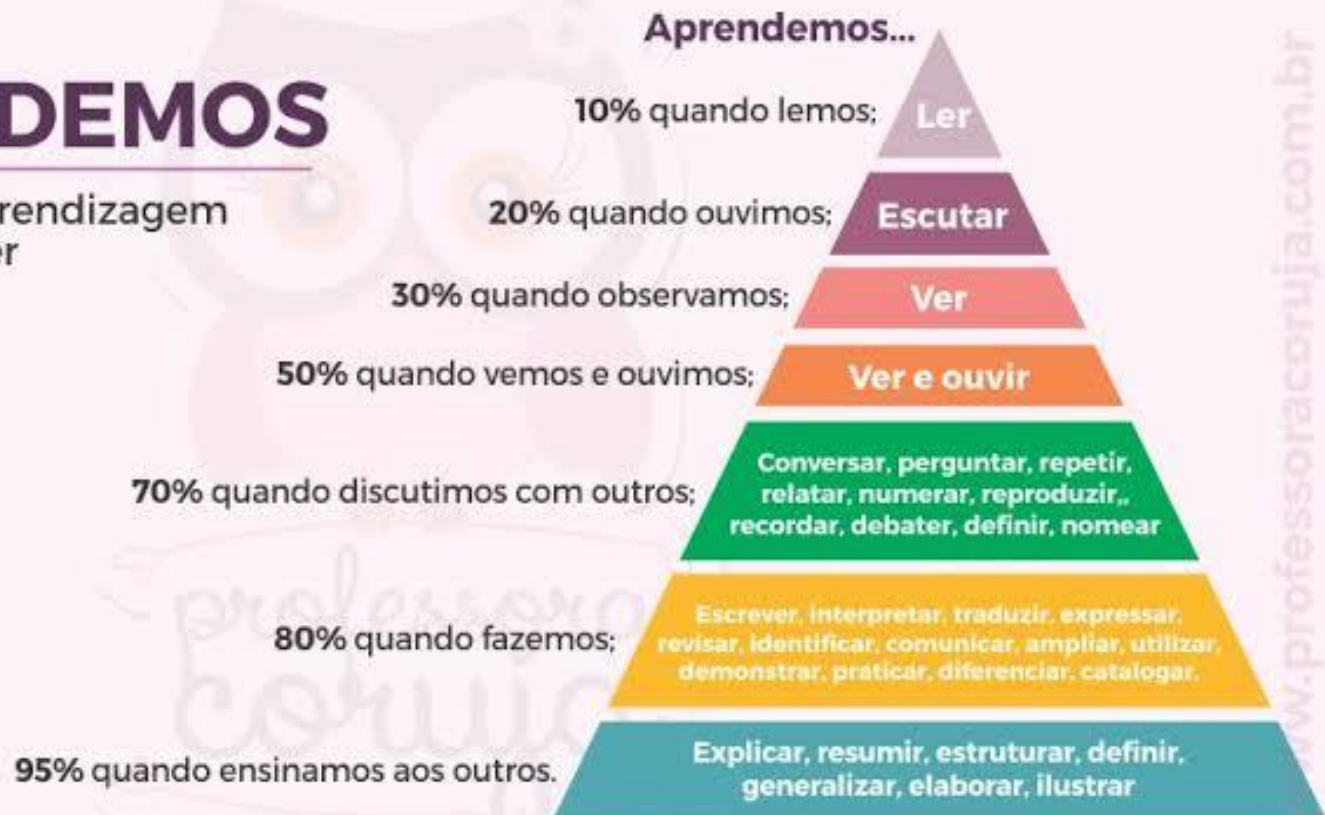
# UMA PROPOSTA DE SOLUÇÃO

Metodologias ativas de aprendizagem e Ensino Híbrido

❖ Alternativa com grande potencial para atender às demandas e desafios da educação hodierna.

## COMO APRENDEMOS

A pirâmide de aprendizagem de William Glasser



# O QUE TODAS ELAS TÊM EM COMUM?

## Estratégias de ensino e aprendizagem

Aprendizagem baseada em problemas

Aprendizagem baseada em reflexão sobre a experiência

Aprendizagem ubíqua (Santaella)

Ensino com Pesquisa em diversas mídias e suportes

Aprendizagem que possibilita a participação interativa dos alunos

Mapas Conceituais, infográficos

Jogos Ludopedagógicos

E tantas outras estratégias que os professores irão desenvolver, testar e replicar

# ALGUMAS ESTRATÉGIAS

- ❑ **Organizar espaços com núcleos de estudo e pesquisa**
- ❑ **Promover e incentivar a realização e apresentação pública de trabalhos realizados por estudantes e professores:**
  - ✓ Museu na Escola ou virtual
  - ✓ Projetos de Tecnologia e Cultura e de iniciação científica
  - ✓ Incubadoras, laboratórios abertos, clubes de leitura e escrita
  - ✓ Revista digital para publicação de trabalhos realizados
  - ✓ Concursos e feiras (empreendedorismo etc.)

# PROFESSOR

- Tarefas claras, compreensíveis e adequadas aos conhecimentos e capacidade do/a estudante.
- Condições para a realização das atividades envolvidas.
- Acompanhar atividades realizadas pelos/as estudantes.
- Discutir resultados coletivamente.
- EMPODERE-SE - Espalhe e compartilhe boa práticas



# ESTUDANTE

- Saber o que e como desenvolver as atividades requeridas.
- Dominar as técnicas do trabalho:  
Buscar e utilizar recursos variados (ler, resumir, expor os resultados etc).
- Desenvolver atitudes de ajuda mútua (colegas e professor).

# ATIVIDADES ELABORADAS

- Escolha coerente do tema da aula.
- Domínio do tema proposto.
- Escolha da metodologia (ativa) e dos métodos aplicados.
- **Escolha das atividades propostas:**
  - Materiais para pesquisa e consulta;
  - Compreensão e avaliação dos assuntos trabalhados;
  - Tentativa de solução de situações.
- **Adequação os desafios ao tempo disponível e nível de cada turma.**
- Plano de trabalho claro, compreensível e com sequência lógica.

# AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA SEMPRE

- Há motivação, assistência, material, avaliação e tempo adequados?
- O feedback satisfatório?
- Houve aproveitamento?

# FERRAMENTAS E PLATAFORMAS

**Learning analytics e aplicativos de gestão escolar**

**G-Suite**

**Google Sala de Aula**

**Programa Digital Inspira**

**Appprova**

**Blackboard**

**Portal Ludo Educativo**

**Britannica Escola**

**Google for education**

**Goconqr**

**YotubeEdu**

**WeVideo**

**Soundtrap**

**ExplainEverything**



# EXEMPLOS

## ENSINO MÉDIO - GAMIFICAÇÃO

Um ótimo exemplo é o que foi aplicado pela professora de História, Marili Bassini, na cidade de Americana - SP. A professora viu o potencial dos games em sala de aula e pediu que os alunos analisassem o jogo *Assassin's Creed* - que possui uma de suas edições ambientadas em Paris no período da Revolução Francesa. A proposta era que os alunos estudassem aspectos da narrativa envolvendo o jogo e identificassem quais deles eram reais e quais eram fictícios - uma vez que esse game não tem um compromisso com a realidade histórica.

**O resultado:** alunos engajados, que fizeram uma profunda pesquisa sobre o tema e aptos a discutir questões ligadas ao assunto.



# ENSINO MEDIO - GAMIFICAÇÃO - ELABORAÇÃO DE PROJETOS

Um exemplo de projeto bem-sucedido aliado à tecnologia, ocorreu no interior no Ceará, na Escola Estadual de Educação Profissional Guilherme Teles Gouveia. Nele, alunos do ensino médio utilizaram seus conhecimentos em educação ambiental e tecnologia para criar um aplicativo de smartphone que possibilita o monitoramento dos recursos hídricos dos domicílios, possibilitando a economia de água. Para a realização desse projeto os alunos precisaram executar tarefas, vencer desafios e propor soluções para problemas que não têm uma resposta fácil. Os alunos atuaram como protagonistas do seu aprendizado e precisaram articular diferentes saberes.

Fonte: <https://gutennews.com.br/blog/2018/07/05/3-exemplos-praticos-de-metodologias-ativas>.

# ENSINO HÍBRIDO

Tinha uma pandemia no meio do  
caminho...

No meio do caminha tinha uma pandemia



# O QUE É O ENSINO HÍBRIDO?



- ❑ O ensino híbrido, ou *blended learning*, é uma das maiores tendências da Educação do século 21:

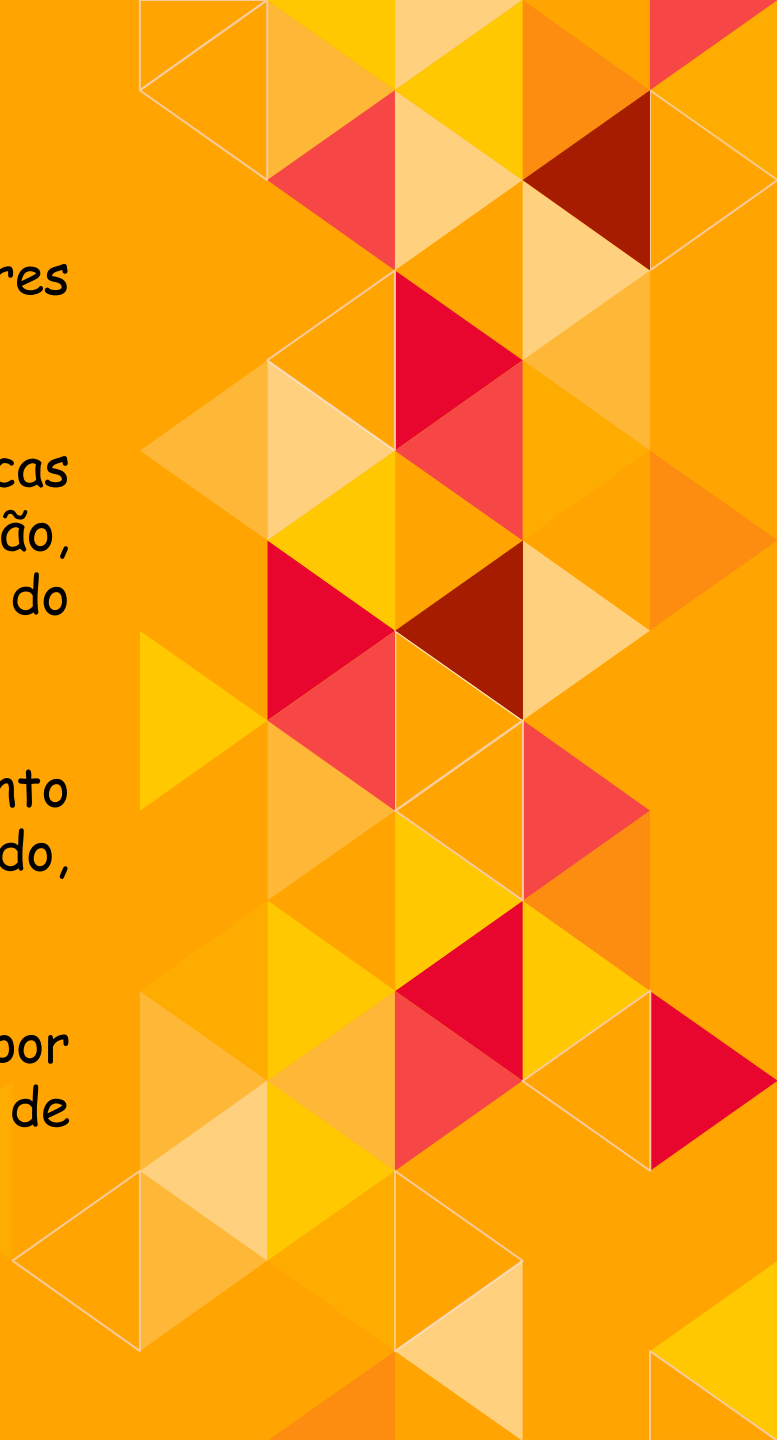
“Um ensino ao qual você integra atividades tecnológicas como também virtuais em conjunto com o ensino tradicional, utilizando atividades planejadas e que possuam um valor pedagógico”.

- ❑ Utiliza a tecnologia não apenas para complementar, mas para transformar e melhorar o processo de aprendizagem.

# TEM BENEFÍCIOS?

- Maior flexibilidade de tempo e menores custos;
- Possibilita o desenvolvimento de dinâmicas diferenciadas pela tecnologia e apropriação, pelos estudantes, da construção do conhecimento;
- Ampliação do interesse pelo conhecimento para além dos muros da escola, chegando, muitas vezes, aos familiares;
- Melhores resultados de aprendizagem por meio do uso de meios de obtenção de informação mais diversificados.

Fonte: <https://blog.coursify.me/pt/ensino-hibrido-em-escolas/>.



# 5 MODELOS

## Associação Brasileira de Educação a Distância (ABED)

**1. Modelo Híbrido presencial** - 60% do tempo presencial e 40% virtual. Uma das vantagens é o maior acompanhamento dos professores.

**2. Modelo Híbrido semipresencial convencional** - 20% do tempo presencial e 80% virtual.

**3. Modelo Híbrido com matriz curricular adaptada** - 30% do tempo presencial e 70% virtual - maximização de recursos.



# 5 MODELOS

**4. Modelo Híbrido invertido ativo - 30%** do tempo presencial e 70% virtual - A aprendizagem ativa por si é uma grande vantagem.

**5. Modelo Híbrido personalizado dinâmico** - flexibilidade entre o tempo presencial e virtual. Ensino personalizado e aprendizagem colaborativa estão entre as vantagens.

Fonte: <https://iscoolapp.blog/tag/ensino-hibrido/>.

# QUAIS AS POSSIBILIDADES DO TRABALHO À DISTÂNCIA:

NO QUE CONCERNE AOS MATERIAIS:

- 1 Envio de materiais
- 2 Envio e recebimento de materiais

NO QUE CONCERNE À INTERAÇÃO:

- 1 Assíncrono - sem interação, ou seja, sem sincronia
- 2 Síncrono - com interação, ou seja, com sincronia

MATERIAIS

INTERAÇÃO

## A. Envio de Materiais

## B. Envio e recebimento de materiais

### I. Assíncrono

- **IA1** Sites e Redes Sociais
- **IA2** Vídeo Aulas Gravadas
- **IA3** Ilustrações
- **IA4** Podcasts

- **IB1** Email
- **IB2** Sala de Aula virtual
- **IB3** Grupos de discussão
- **IB4** Questionários

### II. Síncrono

- **IIA1** = IIB1 sem interação

- **IIB1** Vídeo Aulas ao vivo
- **IIB2** Chats
- **IIB3** Questionários ao vivo

# 19 DICAS SÍNCRONAS ASSÍNCRONAS

## 1. Fazer um site: **Google sites** (<https://sites.google.com/> )

É super fácil e intuitivo! Você precisa ter uma conta no gmail. No site você pode disponibilizar formulários, arquivos, vídeos e abrir quantas páginas quiser. Cada página pode ser uma semana, um tema ou uma unidade. Organize como achar mais simples para os seus estudantes.

## 2. Crie Projetos: **Trello**

Você pode fazer com que cada coluna seja uma etapa do projeto. Dentro de cada etapa você pode inserir os cards com as ações. Você pode, inclusive, dividir as ações por estudante. Todo mundo tendo uma função, fica difícil não fazer nada.

# DICAS SÍNCRONAS ASSÍNCRONAS

## 3. Crie um perfil do Instagram ou uma página do Facebook

Se for fazer isso, lembre-se de que o Instagram é uma rede muito imagética, então os posts devem ser criativos.

## 4. Criar um Blog: Wix

Escreva mais textos para compor o espaço. Aproveite para dialogar com os/as estudantes em seu texto, diminuindo a distância existente. A cada publicação de material, converse com eles pelo texto. Para que a sua mensagem chegue de uma maneira mais efetiva, use sempre uma comunicação no singular.

# DICAS SÍNCRONAS ASSÍNCRONAS

## 5. Videoaulas (quadro branco ou um flipchart):

- Edite-Computador: *Movie Maker* ou *Imovie*;
- Celular: *o InShot*.
- Insira capturas de tela de slides: *Prezi, emaze ou genially*. Para gravar a captura de tela você pode usar o programa *Loom for Chrome*.
- Use o youtube - Insira suas aulas no youtube no **formato "não listado"**. Novamente você precisará de uma conta de gmail (compartilhe links).



# DICAS SÍNCRONAS ASSÍNCRONAS

- Use o **Teleprompter** programa para você ler o texto.
- Use o **Thumbnail** - Faça uma capa para o seu vídeo.  
( [www.youtube.com/dashboard](http://www.youtube.com/dashboard) ).

## 6. Crie imagens educativas

- Infográficos - **PikToChart**  
(<https://piktochart.com/>) (números e dados)
- Mapa Mentais - **Mindmeister**  
(<https://www.mindmeister.com/>)

# DICAS SÍNCRONAS ASSÍNCRONAS

7. **Crie HQs** - produzir uma história em quadrinhos e encaminhar aos seus estudantes

- **Pixton**
- **UtellStory**

8. **Utilize imagens gratuitas** - **Pixabay**

9. **Use o Podcast**

- **Spotify** - orientar um conteúdo, dar instruções sobre os próximos passos ou para um feedback após uma avaliação.

# DICAS SÍNCRONAS ASSÍNCRONAS

10. **Crie um grupo - Google grupos** - com os emails dos seus estudantes para que o envio fique mais prático (selecione a opção "lista de emails").

11. **Crie um ambiente de aprendizagem (AVA)**

- **Google classroom ou classroom screen**

(<https://classroom.google.com/><https://app.classroomscreen.com>) - criar tarefas, incluindo avaliativas, agendar data de envio, dar devolutivas etc.

# DICAS SÍNCRONAS ASSÍNCRONAS

12. Crie fóruns - Google grupos, opção "fórum de perguntas e respostas", whatsapp ou no telegram. (crie regras, netiquetas).

13. Questionários assíncronos - Google forms e síncronos - Poll Everywhere, Socrative e Kahoot.

14. Aulas em plataforma virtual - Google Meets, Zoom e o Teams (combina bate-papo, videoconferências, armazenamento de arquivos e integração de aplicativos no local de trabalho).

# DICAS SÍNCRONAS ASSÍNCRONAS

15. Crie lives - zoom, instagram, facebook e youtube - você poderá responder as perguntas que aparecem enquanto dá a aula e os estudantes poderão fazer perguntas por escrito no chat ou participando da live como convidado.

□ No zoom, você poderá compartilhar arquivos, tela, quadro virtual, passar um vídeo, projetar slides e ver todos os presentes ao mesmo tempo por vídeo. Além disso, você pode agrupá-los em salas, separadamente, para realizarem trabalho em grupo.

# DICAS SÍNCRONAS ASSÍNCRONAS

16. **Armazene e compartilhe materiais -**

- Google Drive, Google Docs (word), Google Sheets (excel)

17. **Slides animados e interativos**  
**Google Apresentações**

- Prezi (<https://prezi.com/login/>)
- Canva (<https://www.canva.com/>)

18. **Crie QRCODE - Code generator**  
(<https://br.qr-code-generator.com/>)

19. **Brainstorming - answergarden** -  
**Tempestade de ideias"**

(<https://answergarden.ch/create/>)



# 15 APLICATIVOS PARA PROFESSORES QUE TODO EDUCADOR DEVERIA CONHECER

• 1. TED - palestras com temáticas variadas, que são organizadas por assunto, e possuem legendas em mais de 100 idiomas.

• 2. CLIPESCOLA - Agenda eletrônica de comunicação escolar.

• 3. EDUCREATIONS - O app possui funcionalidades de desenho e diagramação que possibilitam a criação de uma lousa virtual, confecção de diagramas, gravar ou incorporar vídeos educativos e áudios, compartilhar conteúdos didáticos virtuais.

# APLICATIVOS PARA PROFESSORES QUE TODO EDUCADOR DEVERIA CONHECER

**4. WUNDERLIST** - Criação de *checklists* para organizar as tarefas didáticas e eliminá-las conforme forem executadas, agrupar as listas de atividades em pastas por assunto e atribuir uma data para a conclusão de cada lista. Ainda, a inclusão de notas e arquivos às listas e a ativação de lembretes para as tarefas programadas.

**5. POCKET** - guardar artigos, vídeos, áudios e diversos formatos de materiais. E se faltar sinal de internet bem na hora da sua aula, não tem problema, qualquer conteúdo que você tenha salvo pode ser acessado e assistido também offline.

## MAIS APP PARA IOS E ANDROID

### 6. TAYASUI SKETCHES SCHOOL (DISPONÍVEL PARA IOS E ANDROID) -

Desenho - recursos versáteis e realistas que permitem o trabalho com técnicas envolvendo pintura, desenho e ilustrações e conceitos como simetria, cor, textura, noções espaciais, mapas visuais ou mesmo seu próprio livro de ilustrações.

7. NUMBERS (disponível para iOS) - Para trabalhar e potencializar a compreensão sobre cálculo, noções de estatística e demonstrar como números também contam histórias, traduzam números em elementos visuais, criem planilhas criativas e apliquem, na prática, conceitos trabalhados em sala de aula, otimizando seu aprendizado.

# MAIS APP PARA IOS E ANDROID

**8. KEYNOTE (disponível para iOS) -** desenvolvimento e apresentação de slides, rico em possibilidades de recursos criativos.

**9. PAGES (disponível para iOS) -** processador de texto para criar trabalhos, relatórios, projetos e publicações de diversos conteúdos.

**10. CÂMERA (disponível para iOS e Android) -** os/as estudantes poderão aprender sobre luz e sombra, enquadramento de cena, simetria, entre outras coisas. O aplicativo também permite a captação de vídeos de modo bastante prático.

# MAIS APP PARA IOS E ANDROID

**11. FOTOS (disponível para iOS)** - organiza vídeos e fotos de forma automática e de fácil compartilhamento para a realização de projetos criativos.

**12. CLIPS (disponível para iOS)** - possibilita a captação e o compartilhamento de imagens e vídeos que podem ser editados com efeitos, filtros, legendas, adesivos animados, podem ser criados memes a partir de tópicos trabalhados em sala de aula.

**13. IMOVIE (disponível para iOS)** - recurso poderoso para que estudantes compreendam o que é uma narrativa e aprendam técnicas importantes como a de *storytelling* (técnica de contar histórias) é uma habilidade que permite desenvolver empatia, criar conexões, ajudar o aluno a defender um ponto de vista, a construir argumentos, a criar hipóteses.

# MAIS APP PARA IOS E ANDROID

## 14. TYNKER (disponível para iOS e Android) -

utiliza enigmas visuais de programação e outros desafios práticos que estimulam o interesse e a curiosidade para a resolução de problemas e a proposição de soluções criativas. Os estudantes podem criar e desenvolver seus próprios jogos, controlar robôs e drones, entre outras atividades estimulantes.

## 15. SWIFT PLAYGROUNDS (disponível para iOS) -

possibilita que, desde cedo, as crianças tenham contato com a linguagem de programação que será útil para se destacarem no mercado de trabalho.



# ELES ACREDITARAM - Patrícia Rosas Campina Grande -PB

Professora Patrícia Rosas | Desengaveta meu texto

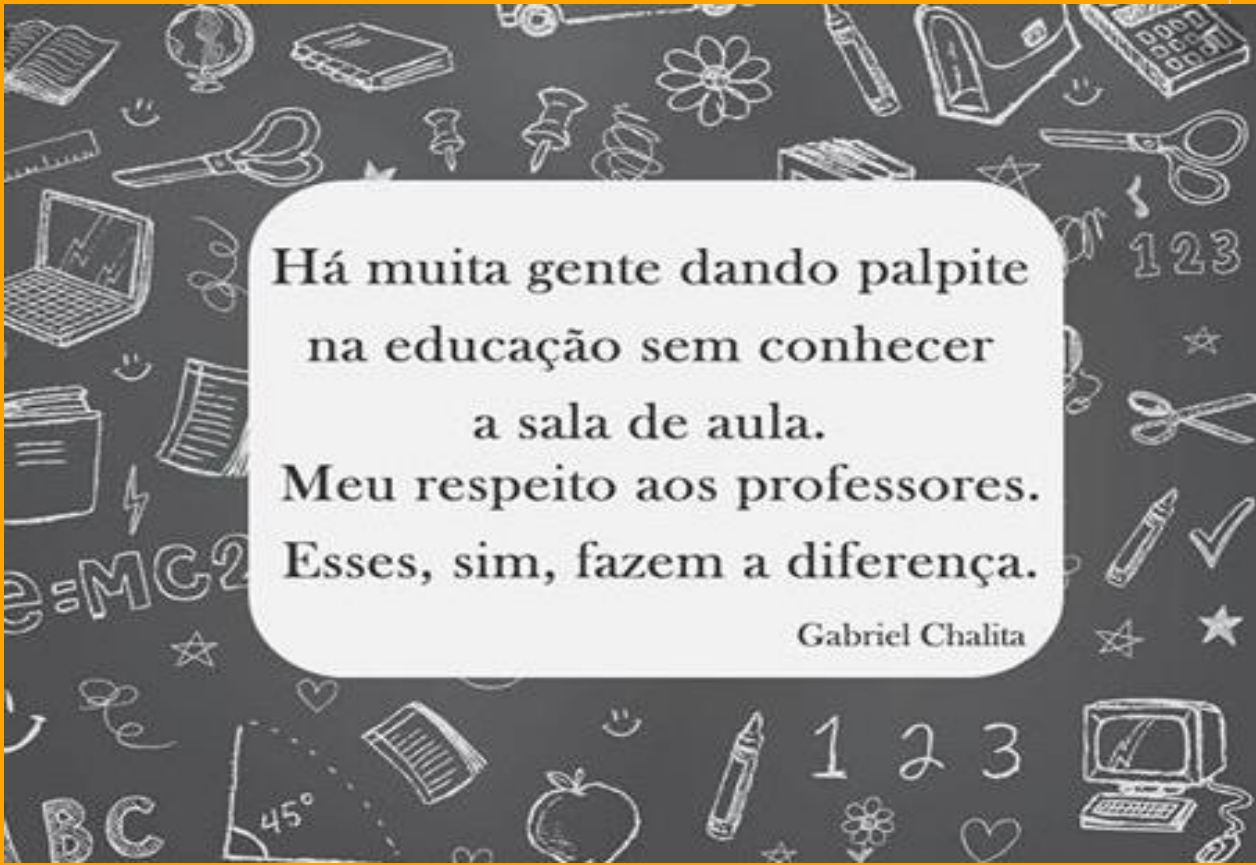
Qual legado gostaria de deixar para o mundo ?

1:01 / 2:00

# ELES ACREDITARAM - Jayse Ferreira Itambé- PE



**JAYSE FERREIRA**  
VAMOS ENCURTAR ESTA HISTÓRIA?



Há muita gente dando palpite  
na educação sem conhecer  
a sala de aula.  
Meu respeito aos professores.  
Esses, sim, fazem a diferença.

Gabriel Chalita





Que estudante  
queremos formar?

**ACESSE**

<https://answer garden.ch/1707878>

**Vamos fazer uma  
tempestade de ideias?**