

COORDENADORES DO PROJETO
Marcos Alexandre de Melo Barros
Maria Auxiliadora Soares Padilha

METODOLOGIAS ATIVAS *e práticas inovadoras no* **ENSINO SUPERIOR**

DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

ORGANIZADORES

Alexandra Pontes Florêncio
Bruno Rogerio Acioli Lins Filizola
Carla Guedes Porfirio
Eliseu Magno Silva Carneiro



FICHA TÉCNICA



Coordenadores do Projeto:

Auxiliadora Padilha e Marcos Barros - Professores da Disciplina “Didáticas, Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação e Metodologias Ativas e Inovadoras no Ensino Superior”.

Organizadores:

Alessandra Florêncio
Bruno Filizola
Carla Porfírio
Eliseu Magno

Relação dos Temas e Autores

1. Gamificação no Ensino Superior
Bruno Filizola e Elka Souza
2. Design Thinking na Sala de Aula Universitária
Adriana Falcão e Ana Curgel
3. Aprendizagem Baseada em Equipes (TBL) no Ensino Superior
Eriberto Amaral e Telma Ayres
4. Sala de Aula Invertida
Alisson Souza, Eliseu Magno e Michelle Rodrigues
5. Mobile Learning
Danielly Lucena
6. Redes Sociais como Ambientes de Aprendizagem no Ensino Superior.
Flammarion Cysneiros e Juliana Silva
7. Podcast no Ensino Superior
Bruno Fernandes e Paulo Ventura
8. Salas Flexíveis, Aulas Inovadoras
Daniela Souza e Claudine Maia
9. Infografia
Marcus Peixoto
10. Aprendizagem On Line
Tiago Araújo

Extras:

Metodologia Ativa em Gestão Do Turismo: práticas de Lazer e Recreação para o público interno da Unifg
Carla Guedes Porfírio

Aula Teatro: Lei de Crimes Ambientais
José Luís Said Cometti

Projeto de Logística Humanitária
Ana Cristina Pinheiro de Cerqueira Oliveira e Adilson Jesús Paradella



Foto de Capa
Site: www.freepik.com

Projeto Gráfico
Inove Primer

Diagramação
Andreza de Souza

Revisão
Do autor

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Ficha Catalográfica

M593 Metodologias ativas e práticas inovadoras no ensino superior [recurso eletrônico]. / Coordenadores: Marcos Alexandre de Melo Barros, Maria Auxiliadora Soares Padilha Organizadores: Alexandra Pontes Florêncio, ... [et al.]. Recife: Ed. Educat UFPE Publicações, 2020.

69 p.: il.

Inclui referências ao final de cada capítulo
ISBN: **978-65-87229-09-6** (online)

1. Metodologias ativas. 2. Ensino superior. 3. Práticas inovadoras. 4. Novas tecnologias. I. Padilha, Auxiliadora. II. Barros, Marcos. III. Florêncio Alessandra. IV. Título.

378 CDU (1999)

Fabiana Belo - CRB-4/1463

Inove Primer - Recife-PE
Fone: (81) 3039.3959 / 9.86903427
inoveprimer@gmail.com
www.inoveprimer.com.br

AGRADECIMENTOS



À professora Sônia Calado, pelo exemplo, excelência e cuidado durante todo o período em que esteve na Coordenação e Docência do MPID-UNIFG e, especialmente, por nos proporcionar experiências incríveis de aprendizagem e desenvolvimento.

Aos professores Auxiliadora Padilha e Marcos Barros, pela dedicação, companheirismo e inspiração, à frente da Disciplina de Didática e Metodologias ativas e inovadoras, bem como pela condução de projetos extraordinários como o Prêmio Sônia Calado de Práticas ativas e/ou inovadoras na UNIFG, as Capacitações para docentes da Semana Pedagógica UNIFG e as Oficinas para professores da Rede Pública de ensino, além desta publicação, resultado de uma aprendizagem colaborativa e transformadora.

À professora Vanessa Piasson, ex-Diretora da FG Recife, pela determinação para a realização das Oficinas e incentivo para a publicação deste texto.

Ao professor Lukar Dias, Coordenador da FG Recife, pela confiança e orientação para a execução das Oficinas e conclusão deste trabalho.

À Débora Feitosa, secretária do MPID-UNIFG, pela presteza e zelo no trato dos registros e suporte para o sucesso da disciplina e efetivação dos projetos.

À Adriana Alves da FG Recife, pelo apoio na realização das Oficinas e sistematização de informações.

À Alessandra Florêncio do NAPE UNIFG, pela cooperação e apoio para a organização das Oficinas e organização deste e-book.

À atual Coordenadora do MPID Professora Juliana Araújo pela acolhida e incentivo para que pudéssemos aprofundar as nossas experiências no âmbito da própria Rede Laureate.



Os Organizadores

INTRODUÇÃO



As mudanças geradas a partir das novas tecnologias revolucionaram a vida em sociedade. Já não se pode mais conceber o mundo sem internet, computadores, equipamentos móveis, satélites, etc. As inovações passaram a fazer parte do nosso dia a dia, em casa, no trabalho, no lazer ou em qualquer outro lugar. Mesmo em lugares mais remotos ou reservados é possível perceber a influência das novas ferramentas na vida das pessoas (o fenômeno das redes sociais, talvez seja um dos exemplos mais destacados). A comunicação, a economia, a política, a saúde e tantas outras dimensões da sociedade estão sendo afetadas pelas constantes mudanças.

É fundamental pensar também em outras formas de aprender e de ensinar, que valorizem o tempo presente e as novas experiências vividas em comunidade. A educação não pode simplesmente reproduzir as mesmas concepções e práticas do passado, nem tampouco esperar que a sociedade de hoje possua as mesmas expectativas e objetivos de outrora. Neste ponto, vale a admoestação de Albert Einstein, “Insanidade é continuar fazendo sempre a mesma coisa e esperar resultados diferentes”. As pessoas são diferentes e aprendem por diferentes meios, por isso cumpre exercitar novas concepções e métodos que promovam uma educação realmente colaborativa e personalizada.

O investimento em metodologias ativas e práticas inovadoras se constitui uma das estratégias mais avançadas de se pensar e fazer educação. Uma nova abordagem que contempla aos anseios das novas gerações - familiarizadas com as novas tecnologias - e também aos segmen-



INTRODUÇÃO



tos em processo de ambientação que, de uma forma ou de outra, almejam uma aprendizagem significativa e transformadora. E mais do que isso: é mister planejar a educação também para as gerações que ainda estão por vir, pois o futuro chega muito rápido. E o desafio da educação, como o da sustentabilidade, consiste em promover hoje mais bem-estar - para os presentes - e um legado - para os nossos sucessores-, a fim de que encontrem mais oportunidades e um mundo bem melhor para se viver.





SUMÁRIO



09 **GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR**
Bruno Filizola
Elka Souza

13 **DESIGN THINKING NA SALA DE AULA UNIVERSITÁRIA**
Adriana Falcão
Ana Gurgel

17 **TEAM-BASED LEARNING (TBL) - APRENDIZAGEM BASEADA EM EQUIPES NO ENSINO SUPERIOR**
Eriberto Cordeiro Amaral
Telma Ayres

21 **SALA DE AULA INVERTIDA**
Alisson Souza
Eliseu Magno
Michelle Rodrigues

25 **MOBILE LEARNING**
Danielly Lucena

29 **REDES SOCIAIS COMO AMBIENTES DE APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR**
Flammarion Cysneiros
Juliana Silva

33 **PODCAST NO ENSINO SUPERIOR**
Bruno Fernandes
Paulo Ventura

37 **SALAS FLEXÍVEIS, AULAS INOVADORAS**
Daniela Souza
Claudine Maia

41 **INFOGRAFIA**
Marcus Peixoto

47 **APRENDIZAGEM ON LINE**
Tiago Araújo

51 **EXTRAS: PRÊMIO UNIFG DE PRÁTICAS ATIVAS E /OU INOVADORAS PROFESSORA SÔNIA CALADO**

57 **METODOLOGIA ATIVA EM GESTÃO DO TURISMO: Práticas de Lazer e Recreação para o público interno da Unifg**
Carla Guedes Porfirio

61 **AULA TEATRO : LEI DE CRIMES AMBIENTAIS**
José Luís Said Cometti

65 **PROJETO DE LOGÍSTICA HUMANITÁRIA**
Ana Cristina Pinheiro de Cerqueira Oliveira
Adilson Jésus Paradella

01

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR

Bruno Filizola
Elka Souza

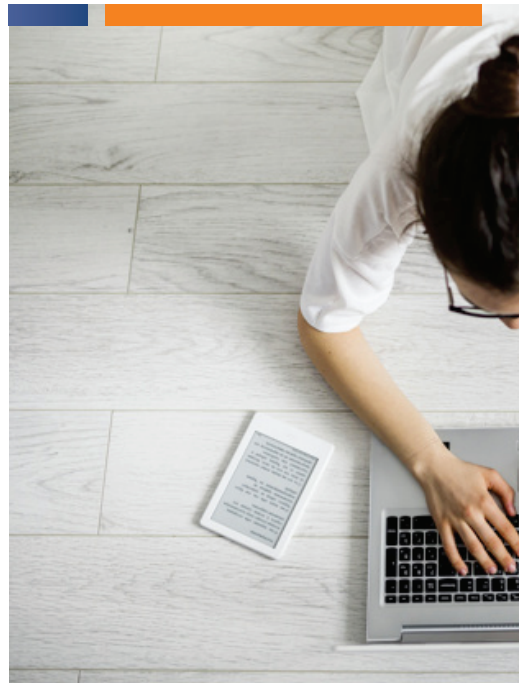


Os jovens de hoje possuem quatro características que os diferenciam das outras gerações: são digitais, conectados, móveis e em rede. Neste contexto, dentre as técnicas de metodologias ativas, a gamificação é uma forma de conectar o ensino com esta geração atual. De acordo com Fardo (2013), gamificação seria a “utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos games, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens”. Neste processo, ao gamificar, consi-

dere as seguintes atividades: (i) disponibilize diferentes experimentações, (ii) inclua ciclos rápidos de feedback, (iii) aumente a dificuldade das tarefas conforme a habilidade dos alunos, (iv) divida tarefas complexas em outras menores, (v) inclua o erro como parte do processo de aprendizagem, (vi) incorpore a narrativa como contexto dos objetivos, (vii) promova a competição e a colaboração nos projetos, e (viii) leve em conta a diversão.

IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR

Alta conexão com o jovem digital, conectado, móvel e em rede; Utilização da dinâmica gamer; Proporcionar um sistema em que os estudantes consigam visualizar o efeito de suas ações e aprendizagens, na medida em que fica mais fácil compreender a relação das partes com o todo; Faz com que os indivíduos sintam que seus objetivos contribuem para algo maior e mais importante, que suas ações fazem sentido dentro de uma causa maior; Busca obter o mesmo grau de envolvimento e motivação; É ferramenta de retenção para estudantes; Utiliza ferramentas online, através de sites e aplicativos que facilitam a utilização e interação; e Traz um tom mais leve para a sala de aula.





COMO USAR

Que tal ganhar *Pontos de Experiência* (o famoso XP) por completar uma lição ou por fazer uma pesquisa extra sobre o assunto da aula? Ou então, ganhar acesso a *Poderes Especiais* por ter chegado na aula no horário correto durante uma semana? – E se esses *poderes especiais + XP* me permitissem eliminar uma alternativa incorreta de uma questão da prova de matemática que vou fazer na próxima quarta-feira? Opa, se eu tiver bastante XP posso eliminar até duas respostas incorretas! E dependendo da minha nota na prova poderei ganhar até 100 moedas! Daí talvez eu consiga comprar aquela roupa estilosa para o meu avatar, ou quem sabe guardá-las para destravar a área secreta do curso?



Definir também: Parcerias Estratégicas: quem engajar? Aspectos gerais: qual a plataforma, tempo, etc? Objetivos: qual comportamento modificar? Objetivo do jogo: quais as conquistas? Ambientação: como a história engaja o jogador? Características do jogador: quem é o jogador? Pontuações e recompensas: como medir o resultado? Custos, dificuldades e obstáculos: como identificar e superar?



No contexto atual, impulsionado pelo avanço da tecnologia e plataformas de conteúdo digitais, o professor deve se aprofundar cada vez mais nos métodos que envolvem a construção de dinâmicas envolvendo jogos digitais (e porque não analógicos também), pois como Menezes (2016) nos traz, é necessário que o professor seja familiarizado e dedique tempo e planejamento aos métodos gamificados.

LEITURA COMPLEMENTAR E DICAS DE SITES

MENEZES, Aline Beckmann de Castro. Gamificação no ensino superior como estratégia para o desenvolvimento de competências: um relato de experiência no curso de psicologia. Revista Docência Ensino Superior, v. 6, n. 2, p. 203-222. 2016.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem. CINTED-UFRGS. v. 11, N° 1. 2013.
KAPP, Karl. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer. 2012.

www.porvir.org/gamificação;
www.kahoot.com;
www.duolingo.com;
e www.lumosity.com

02

DESIGN THINKING NA SALA DE AULA UNIVERSITÁRIA

Adriana Falcão
Ana Gurgel



Design Thinking como definição é um novo jeito de pensar e abordar problemas, ou seja, uma outra forma, um modelo de pensamento centrado nas pessoas. Conhecida como “aprendizagem investigativa”, pois os alunos são vistos não apenas como receptores da informação, mas como formadores de conhecimento. Para o professor há uma percepção de que a turma é mais engajada, e que se move de forma mais fluída pela sala pois faz parte de sua construção. O design thinking pode ser definido como uma

abordagem centrada no ser humano para a inovação que integra as necessidades individuais, as possibilidades tecnológicas e o desenvolvimento de uma filosofia compartilhada de ensino e aprendizagem. A metodologia proposta possui 05 etapas: descoberta, a interpretação, ideação, experimentação e evolução.

IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR

Valoriza a observação das pessoas envolvidas no desafio para que possam entender quais são suas necessidades; Estimula a geração e experimentação de ideias. Exercita o planejamento e a avaliação.

COMO USAR

Descoberta. O professor apresenta para os alunos um problema a ser resolvido. Problema: não há onde comprar e consumir refeições na escola.

Interpretação. O professor divide a turma em grupos de, no máximo 5 alunos. Solicita que exemplos de soluções para o problema conhecidos pelos membros do grupo em outras instituições sejam trazidos e colocados com exemplos, referências.





Ideação. O professor orienta para que cada grupo discuta alternativas de solução do problema. Cada grupo com uso de post-it vai escrevendo uma ideia de solução em cada post-it e colando no flip chart. Após o Brainstorming, um membro do grupo anota as ideias de cada post-it orde-



nando as ideias similares. Protótipos são elaborados pelos alunos para solução do problema. Cada grupo apresenta para toda turma as idéias que surgiram no grupo. O professor juntamente com especialistas (podem ser convidados ou eleitos pela turma) verifica a viabilidade das ideias, possibilidade de melhorias.

Experimentação e evolução.

Os alunos vão trabalhar em cima das melhorias propostas para cada uma das ideias, elegendo a melhor solução para ser proposta pela turma para solução do problema. Um projeto deve ser elaborado com ajuda do professor para que

deixe claro a solução proposta, sua viabilidade de maneira a ser aprovada e implementada na instituição.





LEITURA COMPLEMENTAR E DICAS DE SITES

<https://silabe.com.br/blog/design-thinking-na-sala-de-aula>, 2015

<http://porvir.org/design-thinking-chega-as-salas-de-aula>, Design thinking chega às salas de aula, 2014



03

TEAM-BASED LEARNING (TBL) - APRENDIZAGEM BASEADA EM EQUIPES NO ENSINO SUPERIOR

Eriberto Cordeiro Amaral
Telma Ayres



Team-based learning (TBL) - Aprendizagem Baseada em Equipes no Ensino Superior é uma estratégia desenvolvida por Larry Michaelsen, nos EUA, para cursos de administração nos anos 1970. Pode ser usada para todos os tamanhos de grupos. Tem fundamento nas teorias construtivistas, estimulando a dimensão saber conhecer; o professor assume lugar de facilitador e o ambiente educacional privilegia a igualdade, as experiências e

os conhecimentos prévios dos alunos, na busca da aprendizagem significativa construída na dinâmica do grupo.

IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR TBL DESENVOLVE:

a) Habilidades de comunicação, trabalho colaborativo, argumentação, liderança e tomada de decisão.

b) Reflexão na ação, compondo o processo de “ensinagem”.

c) Mudança e aperfeiçoamento dos conhecimentos prévios.

d) Interação em aulas remotas, híbridas e presenciais.

e) Dinamicidade nas estratégias educacionais em qualquer modalidade.

COMO USAR

Etapa 1- Formar as equipes: Forme time ímpares e heterogêneos que estimule o máximo de interação.

Etapa 2- Garantir o preparo individual: Estimule a resolução de testes individualmente com prévia entrega do





material. Alerta que a pontuação do aluno será em razão do seu desempenho individual, sendo critério de desempate quando necessário.



Etapa 3 - Preparatória dos testes: Use testes obrigatoriamente de múltipla escolha, de até 5 alternativas de resposta e argumentos conceituais. Use de 05 a 10 questões por exercício.

Etapa 4 - Atividade individual: realize-a em sala e sem consulta. Em cada questão são quatro pontos a serem divididos em cada uma das respostas. Recolha a produção individual e tenha uma planilha de apuração para correção.

Etapa 5 - Atividade em grupo: Use as mesmas questões da etapa individual. O grupo discute, defende e argumenta a escolha, sendo esta a principal proposta. Há um cartão de apuração

específico, cuja resposta é demarcada por um furo. Dentro do tempo previsto, dê até 3 chance de ajustes. O acerto na primeira tentativa vale 4 pontos, no segundo 2, e, no terceiro apenas 1 ponto. Errando na terceira tentativa, indique a resposta correta.

Etapa 6 - Apelação: Abra a possibilidade da apelação acaso não concordem com a resposta indicada como correta. O apelo deve ser feito por argumentações embasadas, sugestão de melhoria e com consulta a fontes bibliográficas pertinentes. Ela pode corresponder a ponto extra para o grupo.



Etapa 7 – Premie a equipe vencedora. Para isso, use a criatividade. Para a formação dos times pode-se usar aplicativos geradores de grupos aleatórios que estão disponíveis na internet. Existem, também, vários recursos on-line para o envio das tarefas individuais e coletivas na modalidade remota.

LEITURA COMPLEMENTAR E DICAS DE SITES

ARAUJO, U. F.; ARANTES, V. A. Comunidade, conhecimento e resolução de problemas: o projeto acadêmico da USP Leste. In: ARAUJO, U. F.; SASTRE, G. (Orgs.). Aprendizagem baseada em problemas no ensino superior. São Paulo: Summus, 2009. p.101-122.

BOLLELA, V. R.; et al. Aprendizagem baseada em equipes: da teoria à prática. Simpósio: Tópicos fundamentais para a formação e o desenvolvimento docente para professores dos cursos da área da saúde, capítulo VII. Medicina. Ribeirão Preto, 2014, p. 293-300.

LIMA, Valéria Vernaschi; et al. Nota técnica aprendizagem baseada em equipes: diretrizes, etapas e recomendações. São Paulo: Hospital Sírio-Libanês, 2016.

MICHAELSEN, L.; KNIGHT, A. FINK, L. Team-based learning: a transformative use of small groups. New York: Stylus, 2002.

04

SALA DE AULA INVERTIDA

Alisson Souza
Eliseu Magno
Michelle Rodrigues



No formato de sala de aula tradicional a ênfase está no ensino por meio de preleções. O professor utiliza a maior parte do tempo tentando transferir conhecimento de maneira uniforme e os alunos ficam com a incumbência de realizar tarefas em casa, para depois submetê-las à correção do professor. Na sala de aula invertida a proposta é bem diferente, pois o foco é a aprendizagem. O tempo é melhor aproveitado e o professor dedica mais atenção aos alunos de forma personalizada. Os conteúdos básicos são

compartilhados previamente, por meio de textos, áudios, vídeo-aulas, etc. Os alunos estudam em casa e chegam à sala de aula já tendo estudado o material recomendado. Assim, as dúvidas e atividades práticas são feitas com o suporte do professor, que via de regra oferece feedback imediato. A inversão da sala de aula favorece o desenvolvimento da autonomia e mais engajamento por parte do aluno, além de um maior estreitamento do vínculo com o professor e mais interação e colaboração entre os colegas.

IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR

O aluno exerce a condição de protagonista, pois assume a responsabilidade pela sua própria aprendizagem e alcança maior autonomia. O professor supera o papel de mero transmissor de informações e passa a exercer com propriedade as funções de planejamento, facilitação e orientação. A inversão otimiza o uso do tempo, favorece a integração com as novas tecnologias, amplia as conexões, torna as aulas mais atrativas, atende os diferentes ritmos e realidades de cada aluno e potencializa os resultados do processo de ensino-aprendizagem.





COMO USAR

O modelo de Sala de aula invertida vem sendo aplicado em diferentes áreas (ciências humanas, exatas e saúde) e difundido entre os países com bastante êxito. A abordagem



pode ser aplicada no ensino fundamental, médio e superior. Neste último, pode potencializar ainda mais o ensino, a pesquisa e a extensão, tendo em vista que confere mais tempo para a prática orientada, resolução de problemas, uso de laboratórios e desenvolvimento de projetos. Especificamente sobre cursos on line, para aplicação de Sala de aula invertida, vale lembrar que os professores podem gravar os seus próprios vídeos e/ou recomendar cursos já existentes. Assim por exemplo, os Massive Open Online Course (MOOC), como o Coursera,

Veduca e OpenUped, entre outros, disponibilizam gratuitamente vídeos das principais Universidade do Brasil e do Mundo.



LEITURA COMPLEMENTAR E DICAS DE SITES

BERGMANN, Jonathan e SAMS, Aaron. Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem ; tradução Afonso Celso da Cunha Serra. Rio de Janeiro : LTC, 2017.

CARBONELL, Jaume. Pedagogias do século XXI: bases para a inovação educativa. Edição: 3ª. Porto Alegre: Penso, 2016.

MARLI, André. Práticas inovadoras na formação de professores. Edição: 1ª. Campinas: SP: Papirus, 2016. Santos, Edméa, e Marco Silva. "A pedagogia da transmissão e a sala de aula interativa." Algumas vias para entretecer o pensar e o agir. Curitiba (PR): SENAR-PR (2007).

[http://www2.eca.usp.br/moran/;](http://www2.eca.usp.br/moran/)

<http://www.jonbergmann.com/;> e

<http://www.aaronsams.com/>

05

MOBILE LEARNING

Danielly Lucena



Derivado do E-Learning, o Mobile Learning é compreendido como sendo a junção dos conceitos de mobilidade e aprendizagem. Saccol, Schlemmer e Barbora (2011) o definem como sendo “processos de aprendizagem apoiados pelo uso de tecnologias da informação ou comunicação móveis e sem fio, cuja característica fundamental é a mobilidade dos aprendizes, que podem estar distante uns dos outros e também de espaços formais de educação”. Traxler (2011) definiu aprendizagem móvel como qualquer

oferta educativa onde as únicas tecnologias dominantes são os dispositivos portáteis. É uma ferramenta de ensino onde os dispositivos móveis são utilizados dentro e fora de sala de aula para auxiliar o processo de aprendizagem. Alunos e professores podem usufruir de materiais de vários formatos, em qualquer hora e lugar, bem como dos inúmeros recursos oferecidos por essas tecnologias.

IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR

A mobilidade e sua incorporação na cultura e na sociedade trazem novas perspectivas e desafios para a educação no ensino superior; O crescimento acelerado do uso dos dispositivos móveis como tablets e smartphones apresentam inúmeras possibilidades para distribuição e produção de conteúdo em formatos que exploram novas formas de aprender; A utilização do M-Learning como recurso educacional possibilita: dinamizar as aulas; estimular os alunos às novas descobertas e a produção de novos conhecimentos; apresentar recursos de mídia para que possam renovar o processo de ensino-aprendizagem, permitindo-lhes que estudem e aprendam





dam com mais atratividade e interação; Amplia a aprendizagem além da sala de aula tradicional e acompanha os alunos em qualquer lugar. Fornece acesso imediato a informações e abrange uma ampla gama de alunos ao mesmo tempo, facilitando assim, a aprendizagem colaborativa e contínua. É mais fácil transportar dispositivos móveis que pesados livros didáticos.



COMO USAR

Essencialmente o M-learning necessita de dispositivos móveis como notebooks, tablets e smartphones para sua utilização. Vídeos são ótimos para explicar o que muitas vezes fica difícil apenas através dos textos. Audioblogs, podcasts e rádios virtuais podem ser usados como ferramentas para inovar em sala de aula. Algumas ferramentas, apps e plataformas podem ajudar os profes-

ssores a produzir, editar e divulgar conteúdos a partir do uso dos áudios, vídeos e jogos em classe. Criação de blog para inserir textos pessoais e escolares de cada turma; Acessar e-books, textos e apostilas para as disciplinas. Acessar a dicionários e enciclopédias para apoio nas aulas.





LEITURA COMPLEMENTAR E DICAS DE SITE

TRAXLER, John. Aprendizagem Móvel e Recursos Educativos Digitais do Futuro, 2011. Disponível em: <http://www.crie.minedu.pt/files/@crie/1330429481_Sacausef7_36_47_Aprendizagem_movel_red_futuro.pdf>

SACCOL, Amarolinda; SCHLEMMER, Eliane; BARBOSA, Jorge. M-learning e U-learning: nova perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

<https://canaldoensino.com.br/blog/mobile-learning-e-o-futuro-da-educacao-na-tela-do-celular>



06

REDES SOCIAIS COMO AMBIENTES DE APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR

Flammarion Cysneiros
Juliana Silva



As redes sociais oferecem inúmeras oportunidades de desenvolvimento. O estímulo constante a interações sociais, compartilhamento de informações e geração de conteúdo potencializam a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento profissional. Ferramentas como o Facebook, Twitter, YouTube e Whatsapp podem ser utilizadas como recursos importantes na seara da educação, especialmente para engajamento de alunos e a melhoria da



comunicação dentro e fora da sala de aula. No sec. XXI, é fundamental que professores e aprendizes estejam aptos a lidar com as novas tecnologias, fazer as melhores escolhas e usufruir do que elas podem oferecer de melhor para aperfeiçoar as experiências pedagógicas e estimular uma aprendizagem realmente significativa.

IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR

A ampliação do acesso às novas tecnologias geram mais oportunidades para o compartilhamento de informações e a geração de conteúdo relevantes, voltados à aprendizagem e ao desenvolvimento profissional. As redes sociais fazem parte do cotidiano dos estudantes, especialmente das gerações mais jovens, que já estão familiarizados com o uso desses recursos no cotidiano da vida pessoal e profissional.

Educadores e educandos podem explorar as ferramentas disponíveis a partir das novas tecnologias para melhorar a comunicação com a família, a Universidade e o mundo do trabalho.

A Universidade pode estimular os aprendizes a expressar





suas ideias e construir soluções colaborativas, bem como orientar os alunos a utilizar as redes sociais de forma segura, ética e sustentável.

COMO USAR



O educador pode criar grupos do Facebook para aumentar o engajamento de seus alunos, por meio da troca de informações, geração de conteúdo e discussões on-line. O Twitter permite que os aprendizes possam, por exemplo, seguir professores e pesquisadores, e receber deles conteúdos relevantes, além de postar comentários e promover o compartilhamento. O YouTube é ideal para o compartilhamento de vídeos-aulas, documentários e filmes, todos muito úteis para a aplicação no contexto da aprendizagem, inclusive mediante o modelo de Sala de Aula Invertida.

No Whatsapp podem ser criadas listas de transmissão para o envio de orientações, textos, áudios e vídeos para cerca de 200 pessoas (cada lista) de forma instantânea e gratuita.





LEITURA COMPLEMENTAR E DICAS DE SITE

Facebook para Educadores. Linda Fogg Phillips, Derek Baird, M.A., & BJ Fogg, Ph.D.

Justen, Liana Márcia. Comunidades De Aprendizagem E Redes Educacionais. Rede Agrinho, Curitiba, 2014.

<http://www.agrinho.com.br/material-professor>

<http://captology.stanford.edu/teaching/about-teaching.html>.



Bruno Fernandes
Paulo Ventura



Podcast nada mais é que uma “rádio virtual” que você mesmo cria e disponibiliza na Internet. São programas de rádio disponíveis on-line cujo conteúdo de mídia é transmitido via Feed RSS e produzidos sob demanda com a intenção de abordar assuntos previamente estabelecidos. Esses programas são elaborados por podcasters que disponibilizam os arquivos de áudio para serem baixados em quaisquer dispositivos móveis ou em um computador através da assinatura de agregadores de podcasts ou direta-

mente de um site. Surgida em 2004, a palavra podcast advém da junção das palavras Ipod (mp3 player da Apple) e Broadcasting (transmissão em rede). Ainda que esse neologismo seja inadequado por não estar limitado a esses recursos, o podcasting constitui todo um conjunto de tecnologias usadas na produção e distribuição de conteúdo via áudio. A sua utilização em sala de aula reduz o volume de material impresso, abrindo novas perspectivas no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, a plasticidade espacial e temporal a nível de gestão individual dos momentos e espaços de aprendizagem são outros elementos que este instrumento demonstra ser capaz de trazer como contribuição para o cenário educativo.

IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR

As atividades em sala de aula, ao invés de consumirem diversas páginas de papel, passarão a ocupar o espaço virtual de um arquivo podcast (Sustentabilidade Ambiental), sendo tanto o consumo quanto a produção de podcasts atividades de baixo custo. Os podcasts são particularmente úteis para estudantes com perda parcial ou total da visão assim como para os estudantes que tem o estilo de aprendizagem





voltado para a audição, o que revela o caráter inclusivo dos podcasts. A utilização do podcast como recurso educacional possibilita: dinamizar as aulas; estimular os alunos às novas descobertas e a produção de novos conhecimentos; e apresentar recursos de mídia para que possam

renovar o processo de ensino-aprendizagem, permitindo-lhes que estudem e aprendam com mais atratividade e interação.

COMO USAR

A publicação de matérias jornalísticas (O aluno atuando enquanto repórter) – Neste cenário, o aluno deverá publicar uma matéria sobre qualquer tema de seu interesse, ou escolhido em parceria com o docente. A partir daí, deverá produzir e apresentar para a classe o seu podcast. Os alunos podem criar seus próprios podcasts, treinando habilidades de pesquisa, escrita, verbalização, resolução

de problemas, gerenciamento de tempo e melhoria do vocabulário. O compartilhamento de podcasts entre duas ou mais Instituições de Ensino Superior – O docente poderá instruir seus alunos a elaborarem podcasts para serem ouvidos por alunos de outras instituições, e vice-versa, em um trabalho que envolva sempre mais de uma IES.





LEITURA COMPLEMENTAR E DICAS DE SITE

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. B. Recomendações para Produção de Podcasts e Vantagens na Utilização em Ambientes Virtuais de Aprendizagem, 2008. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1822/8001>>.

Acesso em 8 jun. 2017, 22:35:15.

Associação Brasileira de Podcasts (ABPOD): www.abpod.com.br



Daniela Souza
Claudine Maia



O espaço flexível de ensino e aprendizado permite uma maior estimulação da criatividade e interação do grupo. Tais elementos são essenciais para possibilitar a construção de conteúdos mais ricos e diversificados. As salas de aula flexíveis permitem ainda a incorporação das mais variadas e diversificadas metodologias ativas. É fundamental trabalhar o ambiente de aprendizagem como um espaço flexível e um ambiente favorável ao ensino e ao aprendizado, bem como utilizar as diferen-

tes possibilidades pedagógicas e diferentes arranjos a partir de um planejamento detalhado.

IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR

- Valorização do conhecimento e das experiências quanto aos múltiplos arranjos de salas de aulas flexíveis;
- Os educadores podem utilizar o espaço físico para criação de diferentes cenários.
- A Universidade pode trabalhar os elementos físicos disponíveis para vivências sensoriais;
- Destaque para o papel do planejamento com foco no aprendizado mais rico e plural;
- Estímulo ao desenvolvimento de estratégias e táticas que permitam maiores resultados de ensino.





COMO USAR

Criar cenários cambiantes conforme a intenção pedagógica a ser desenvolvida.

Usar o mobiliário disponível nas salas de aula, assim como materiais físicos de modo que remeta a atividades lúdicas.

Explorar os diferentes arranjos da sala de aula, como fileiras (tradicional), grupos, círculo e/ou em “U”.

Investir em atividades essencialmente participativas e em pequenos grupos conforme o planejamento de cada atividade proposta.



LEITURA COMPLEMENTAR E DICAS DE SITE

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello, Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação – Porto Alegre: Penso, 2015.

Espaços de Aprendizagem, Glauco de Souza Santos.

Marcus Peixoto



O conceito de infografia não é consensual. A própria palavra pode levar a distintas interpretações: para alguns autores, a palavra *info* remeteria à palavra informática, sendo oriundo do termo *infographics* e tendo a conotação de gráficos animados através de *softwares*. Para muitos outros, entretanto, *info* significa informação e *grafia* sua representação de forma diagramada; ou seja, de uma

forma abstrata, representativa de uma realidade. Porém há um elo comum entre a grande maioria dos pesquisadores e dos conceitos: infografia ou infográfico é a transmissão de uma informação com o auxílio de recursos (ex.: imagens, gráficos, etc.). Desta forma, um infográfico seria um elemento “híbrido” de informação, mesclando elementos verbais e visuais, de maneira narrativa, eficiente e dinâmica. Sua capacidade de apresentar informações complexas de maneira rápida e eficaz o fez ser um elemento de grande valor em diversas áreas, como o jornalismo, revistas científicas, informações militares, informes meteorológicos e em muitas outras atividades. O advento da informática e a popularização de *softwares* gráficos e de *design* incrementaram seu uso no século XXI e o tornaram ainda mais relevante na transmissão da informação, despertando forte interesse na área da educação.



IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR

A utilização de infográficos possui forte aderência e grande potencial de uso no ensino superior, destacando-se: (i) sua sólida relação com o modo de pensar das gerações Y (*millenials* - nascidos entre 1980 e 1995) e Z



(nascidos entre 1995 e 2010): dinâmico, com grande potencial interativo e imediato. Sendo, por conseguinte, um excelente facilitador no processo de aprendizagem, pois torna-o mais adequado ao jovem atual bem como também tem o potencial de ser mais prazeroso para uso

dos alunos; (ii) a junção de imagens e textos incrementa a eficiência do processo de compreensão do tema, aumentando a aprendizagem do aluno; (iii) serve de balizador para pesquisas futuras mais formais; (iv) fomenta as habilidades de síntese e análise dos alunos; (v) trabalha sobre a autonomia do estudante, possibilitando que ele adeque o estudo ao seu ritmo, com revisões dos pontos que lhe interessa (facilitado pelo caráter não-linear da infografia); (vi) potencial extremamente elevado de utilização no ensino on-line, sobretudo com a evolução de itens de interação que podem ser agregados ao



infográfico. Também se destaca, no contexto do ensino on-line pelo seu dinamismo e eficiência, facilitando seu uso em ambientes móveis e com tempo limitado. Por outro lado, um grande desafio para sua efetiva utilização atual baseia-se na necessidade de “alfabetização visual” dos docentes. Tal processo inclui não somente conhecimentos e aprendizagem contínua de TIDs (Tecnologias





Digitais), mas também a compreensão de elementos de *design* (senso estético) e conceitos de construção eficiente de infográficos (algo não ensinado nos currículos tradicionais de formação docente).

COMO USAR

Conceitualmente, o infográfico pode ser construído sem recursos tecnológicos, porém seu uso em sala de aula torna-se mais eficaz com a correta utilização das ferramentas de informática adequadas.

Adicionalmente, a constante evolução de tais recursos tecnológicos, obriga aos docentes uma constante atualização de seus conhecimentos sobre as principais ferramentas em uso. Atualmente, destacam-se *softwares* como o Canvas (Canva.com), GeoGebra (para construção de gráficos), Visme, Infogr.am, Piktochart, entre muitos outros.

LEITURA COMPLEMENTAR E DICAS DE SITE

ALYAHYA, D. Infographics as a learning tool in higher education: the design process and perception of an instructional designer. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18:1, 1-15, 2019.

BOTTENTUIT Jr. J.B.; LISBOA, E.S.; COUTINHO, C.P. O Infográfico e as suas potencialidades educacionais. IV Encontro Nacional de Hipertexto e Tecnologias Educacionais, Univ. De Sorocaba, 2011.



CALEGARI, D.A.; PERFEITO, A.M. Infográfico: possibilidades metodológicas em salas de aula de Ensino Médio. *Entretextos*, v.13, n.1, 2013.

CHAUDHURY, S.R. Encouraging undergraduate students to 'self-learn' digital marketing using infographics: An exploratory study. *Innovations in Education and Teaching International*, 1-12, 2019.

DUNLAP, J.C.; LOWENTHAL, P.R. Getting graphic about infographics: design lessons learned from popular infographics. *Journal of Visual Literacy*, 35:1, 42-59, 2016.

MIRANDA, F.; ANDRADE, R.C. Pensar infográfico: uma proposta de ensino introdutório de infografia sob a perspectiva da linguagem gráfica. *Revista Brasileira de Design da Informação*, 14(3), 374-396, 2017.

PERRONI, L.C.P.; ROSA, M. Infografia, a arte de informar. *Curso de especialização em Matemática, Mídias Digitais e Didática*, 2015.

PESSOA, A.R.; MAIA, G.G. A infografia como recurso didático no ensino à distância. *Revista Temática*, Ano VIII, n.5, 2012.

Sites complementares:

https://www.canva.com/pt_br/

<https://www.geogebra.org/>

<https://www.visme.co/>

<https://www.infogr.am/>

<https://piktochart.com/>



A Infografia no Ensino Superior



CONCEITO "mais comum": Sistema híbrido de comunicação eficiente > palavras & números > Verbal & visual

O QUE

História

Apesar de seu sucesso "atual", existe há bastante tempo:
-> uso inicial "informativo";
-> jornalismo;
-> militar e científico



ATRIBUTOS

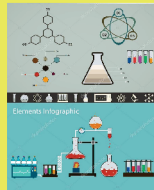
Integrado ao modelo da Geração "Milênio"

- * Capaz de integrar múltiplos recursos multimídia
- * Dinâmico
- * Abrangente (públicos diversos e específicos)
- * Atrativo
- * Prático & Rápido
- * Não-linear

Fonte de Aprendizagem

Método eficiente para transmissão de conceitos complexos e/ou com ações encadeadas;

EDUCACIONAL



- > Forte alinhamento com o jovem do século XXI: "dinâmico, imediato";
- > Concretude e Imagem aumentam compreensão;
- > Incremento na aprendizagem de elementos matemáticos (números, porcentagens, formas, etc.);
- > Desenvolvimento cognitivo de análise e síntese;
- > Desafio: Baixa utilização em sala de aula;

ENSINO SUPERIOR

Alfabetização Visual

- > Necessidade de capacitação docente contínua em TID;
- > Gestão eficaz do desvelamento da "alfabetização visual" entre professores e alunos
- > Não substitui o texto científico, mas oferece subsídios ao alunos para seu aprofundamento;
- > Trabalha autonomia do estudante: ritmo próprio, revisão do conteúdo,
- > Novas tecnologias ampliam oportunidades de interatividade e maior aproveitamento da aprendizagem...
- > Grande potencial no EaD;

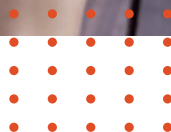
Disciplina: Didáticas, Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação e Metodologias Ativas

Prof.: Marcos Barros
Aluno: Marcus Peixoto

MPID

FG
Faculdade de Engenharia
Tecnológica de Marília

Tiago Araújo



O advento das novas tecnologias ampliou consideravelmente as possibilidades de acesso, produção e compartilhamento da informação, gerando oportunidades extraordinárias do ponto de vista do conhecimento e da aprendizagem. De fato, já não se pode mais pensar o processo de ensino-aprendizagem sem dedicar uma atenção particular às ferramentas tecnológicas e suas implicações no campo da educação. Aprender na web

levanta aspectos próprios, especialmente com relação ao redirecionamento do tempo e do espaço. Os alunos estão cada vez mais conectados, móveis e em rede, de sorte que as distâncias são encurtadas e a dimensão cronológica assume diferentes contornos. Neste sentido, é preciso estar atento às oportunidades, o que implica disposição para o novo e capacidade para se relacionar e aprender com o outro, inclusive em diferentes contextos.

IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO SUPERIOR

Ampliação do acesso ao ensino superior, por meio da abertura de novas vagas, redução das distâncias e otimização do tempo. Redução de custos com a produção e compartilhamento de materiais didáticos, mediante publicações digitais, plataformas de conteúdos etc.

Melhoria da comunicação, com mais interatividade entre os usuários e as tecnologias, como entre as pessoas e as comunidades, por exemplo.

Possibilidade de maior personalização do processo de





ensino, com atenção maior aos diferentes estilos e ritmos de aprendizagem.

COMO USAR



Acessando Cursos Online Abertos e Massivos (MOOCs), que disponibilizam cursos por meio de vídeos-aulas das principais universidades do Brasil e do mundo, a exemplo do Coursera.

Participando e/ou Formando grupos de discussão e aprendizagem nas redes sociais, como Facebook. Seguindo educadores e líderes, que compartilham conteúdos relevantes, por meio do Twitter.

Acessando bibliotecas e museus virtuais, como a Biblioteca Nacional e o Museu de Arte de São Paulo - MASP

Assistindo a canais educativos como o YoutubeEdu e a Univesp TV





LEITURA COMPLEMENTAR E DICAS DE SITE

Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento. Torres, Patrícia Lupion (Org). Curitiba: SENAR-PR (2014).

Coursera

[https://pt.coursera.org/;](https://pt.coursera.org/)

Biblioteca Nacional

[http://www.bn.br/portal/;](http://www.bn.br/portal/)

Museu de Arte de São Paulo - MASP

<http://masp.art.br/masp2010/index.php;>

Univesp TV

<http://univesptv.cmais.com.br/cursos>

<https://piktochart.com/>



Edital

A Sociedade Capibaribe de Educação e Cultura Ltda. - SOCEC, incluindo todas as suas unidades (UNIFG - Centro Universitário Guararapes; FG - Faculdade dos Guararapes; Faculdade CEDEPE - CEDEPE Business School), por intermédio do Mestrado Profissional em Inovação e Desenvolvimento (MPID), torna público o presente Edital de apoio às práticas ativas e inovadoras com ênfase na melhoria da qualidade em todas as áreas de ensino desta Instituição.

1. Apresentação - Prêmio UNIFG de Práticas Ativas e /ou Inovadoras Professora Sônia Calado

Novos desafios se impõem nos cenários atuais da educação. Para atender às demandas sociais, transformações na educação e novas formas de trabalhar com o conhecimento foram exigidas das unidades de formação. A implantação de metodologias ativas e inovadoras, sob a perspectiva institucional, do docente e do aluno se tornaram imperativas.

Dentro deste contexto, a SOCEC, por intermédio do Mestrado Profissional em Inovação e Desenvolvimento (MPID), abre inscrições para o “Prêmio UNIFG de Práticas Ativas e /ou Inovadoras Professora Sônia Calado” no processo de ensino-aprendizagem. Este edital tem a intenção de:

- Identificar, divulgar e valorizar as iniciativas de inovação e excelência pedagógica;
- Potencializar iniciativas de Projetos de Inovação e Excelência Pedagógica em todas as áreas de ensino

da instituição, que apresentem propostas metodológicas ativas, atuais e inovadoras no processo de ensino-aprendizagem;

- Otimizar o aproveitamento dos conteúdos pelo corpo discente, contribuindo para sua formação sólida;
- Reconhecer e promover o trabalho criativo e de qualidade que vem sendo executado na área de forma a contribuir para a continuidade das ações contempladas;
- Difundir metodologias que podem ser compartilhadas.

2. Conceitos e Critérios

Este edital tem o objetivo de promover o desenvolvimento de projetos com ênfase em **inovação pedagógica e metodologias ativas** para as áreas de ensino da SOCEC.

Por **Inovação**, entende-se ser um processo criativo, transformador, que promove ruptura paradigmática, mesmo que parcial, impactando positivamente a qualidade de vida e o desenvolvimento humano.

Inovação Pedagógica é ação intencional que demonstra mudanças evidentes no paradigma didático adotado em relação ao tradicional, na busca da melhoria do processo de ensino-aprendizagem.

Por **Metodologia Ativa** entende-se ser uma concepção educacional que coloca o aluno como principal agente no processo de aprendizagem.



Critérios de Avaliação

As iniciativas serão avaliadas de acordo com a adequação aos critérios abaixo:

- Mediação;
- Ruptura com a forma tradicional;
- Relação teoria e prática;
- A forma como o professor organiza os espaços e tempos; e
- Protagonismo do aluno.

3. Público alvo

Os candidatos devem satisfazer aos seguintes requisitos:

I. Manter um estado de “continuidade e compromisso” com a SOCEC, que pode ser definido em uma das seguintes maneiras:

I.1. Ser membro em tempo integral (TI) do corpo docente ou do corpo administrativo por no mínimo seis (6) meses;

Nota: reitores, vice-reitores, diretores de escola e funcionários com alta responsabilidade administrativa que requerem dedicação em tempo integral não podem candidatar-se.

I.2. Ser professor contratado em meio-período, ou como professor adjunto, desde que tenha lecionado a mesma disciplina por, no mínimo, um ano.

II. Demonstrar um histórico de compromisso com excelência em ensino e aprendizagem;





III. Apresentar uma iniciativa convincente de aplicação de práticas ativas e/ou inovadoras em ensino e aprendizagem em qualquer campo do ensino em qualquer das Instituições mantidas pela SOCEC e que, preferencialmente, tenha potencial de replicação para ser implantado em toda a Rede Laureate. Projetos que envolvam colaboração entre mais de uma instituição da Laureate são altamente encorajados;

IV. Mostrar um notável sucesso com os alunos e um respeito profissional por parte dos colegas, incluindo resultados de análises da satisfação dos alunos;

V. Preencher a ficha de inscrição (Anexo 01) até 17 de julho de 2017. Cada candidato deverá apresentar sua proposta com todo o material de suporte e/ou apêndices em um único documento / envelope a ser entregue diretamente ao MPID no campus Piedade da UNIFG.

4. Processo de Inscrição

Cada funcionário poderá inscrever apenas um projeto junto à SOCEC. As inscrições podem ser individuais ou em grupo.

A entrega da ficha de inscrição e de eventuais anexos deverá ser realizada junto à coordenação do MPID (Campus Piedade) até a data limite de 17 de julho de 2017 às 18:00hs.

5. Formatação Obrigatória

Para concorrer ao Prêmio, o projeto a ser inscrito deve atender obrigatoriamente ao conteúdo descrito neste item. Os textos produzidos serão concisos, elucidati-



vos e que demonstrem aos leitores a aplicabilidade e confiabilidade da metodologia.

Este formulário a ser preenchido deverá contemplar os seguintes itens:

1. Tema;
2. Contexto;
3. Objetivos;
4. Conteúdos vivenciados;
5. Procedimentos didáticos;
6. Inovações implementadas;
7. Processos de avaliação; e
8. Resultados alcançados.

7. Critérios de Avaliação

Os trabalhos serão submetidos à apreciação de pelo menos 03 (três) avaliadores, elegidos pelo MPID, os quais irão avaliar a apresentação escrita. Os resultados finais das avaliações não serão passíveis de recurso.

Cada avaliador apresentará a sua nota individual de 0 (zero) a 100 (cem), sendo o resultado final a composição das notas dos três avaliadores.

A banca deverá observar a relevância e pertinência ao enquadramento aos critérios, bem como a originalidade e contribuição para o avanço do conhecimento na área.

Após a correção, os trabalhos serão ordenados pelas notas (da maior para a menor).

8. Cronograma

Publicação do EDITAL: abril 2017

Inscrição: até 19 de maio de 2017





Avaliação: até 01 de junho de 2017

Divulgação dos resultados: 05 de junho de 2017

Apresentação dos trabalhos à banca examinadora: 09 de junho de 2017

9. Banca Examinadora

A banca julgadora será composta por professores especialistas na área e pelo núcleo do MPID da UNIFG.

10. Da Premiação

Serão premiadas as melhores iniciativas segundo definição da banca examinadora. As iniciativas premiadas serão publicadas no e-book “Práticas Ativas e Inovadoras na UNIFG / FG / CEDEPE” com ISBN, além de serem certificadas pela Instituição.



Carla Guedes Porfirio
carla.porfirio@faculdadeguararapes.edu.br

Objetivos

A atividade proposta para a turma compreendeu o planejamento e execução de dinâmicas voltadas para o lazer dentro da própria instituição de ensino, em diversos setores. Os objetivos almejados com a prática podem ser divididos em gerais e específicos.

Objetivo Geral: Estimular os alunos a desenvolverem atividades de recreação, desde a idealização do projeto, organização até execução, baseando-se nas competências requeridas pela Laureate 3.0 (cultura de alto desempenho da Laureate).

Objetivos Específicos: Compreender o lazer como ferramenta para a melhoria do desenvolvimento das atividades profissionais em um ambiente corporativo; Desenvolver e aperfeiçoar habilidades nos discentes do cst em Gestão do Turismo inerentes ao perfil do profissional de recreação; Proporcionar atividades prazerosas e motivacionais para o público interno da UNIFG.

Procedimentos didáticos

Para a realização das práticas de lazer e recreação direcionadas ao público interno da UNIFG, fez-se necessário entender quais competências deveriam ser trabalhadas nessas atividades. Dessa forma, os alunos poderiam sugerir as recreações dentro de um objetivo,

que era atender as competências imprescindíveis para o desenvolvimento do trabalho dos colaboradores da instituição. Para tal, a analista de Recursos Humanos da UNIFG, Conceição Diniz, foi convidada para um bate-papo com a turma, falando sobre as competências que a Laureate preza na cultura organizacional das instituições. Nesse debate, os alunos puderam conhecer sobre a Laureate 3.0, uma cultura de alta performance incentivada pela rede para desenvolvimento de características dos colaboradores nas organizações.

Dentre as aptidões destacadas nessa cultura, optou-se por trabalhar as seguintes: Conhecimento e compreensão do outro, Foco no cliente, Gerar Resultados, Liderança de Pessoas, Engajamento, Colaboratividade, Resiliência, Inovação e Confiança. A partir deste ponto, os alunos tinham como missão inicial pesquisar e sugerir atividades recreativas que compreendessem estas competências, mas que também fossem adequadas ao ambiente corporativo.

Após este levantamento, os alunos apresentaram em sala de aula para os próprios companheiros de turma e professora algumas dessas recreações, para que todos pudessem analisar qual seria mais significativa em relação ao público e objetivos requeridos.

Além disso, com a lista de setores autorizados para a prática (devidamente solicitados pela docente) também foi possível relacionar qual atividade se adequaria melhor para cada departamento (em relação à quantidade de funcionários). Cada dinâmica escolhida pelos alunos foi ligada a uma ou mais competências, otimizando a visão proposta para a prática.

Após os passos iniciais, o planejamento foi desenvolvido em sala em conjunto com a docente responsá-



vel e estudantes, especificando como seria a abordagem aos funcionários, tipo de vestimenta e postura ao se apresentar, materiais necessários, horário para a atividade, cronograma de setores e feedback dos envolvidos – os alunos criaram um questionário para avaliar o retorno da atividade. Após a realização da mesma, a turma foi reunida para um debate sobre a prática, valores aprendidos, observações pertinentes e também para expor os desafios do lazer no contexto corporativo.

Inovações implementadas

A disciplina de Lazer e Recreação possui um conteúdo que aliado à prática será melhor absorvido pelos alunos. A inovação, porém, decorre da utilização de práticas adequadas que tornem o aluno participante do processo. Por isso, a realização de atividades que o aluno seja organizador e participe do planejamento, coloca-o como agente principal do desdobramento do conhecimento, reforçando o conteúdo e desenvolvendo as características necessárias.

Unindo-se a essa estrutura, as metodologias que proporcionem ao aluno interagir com profissionais do ambiente corporativo e não somente com os próprios discentes trazem uma responsabilidade maior acerca da aplicação do conteúdo e, conseqüentemente, inovação na forma de aprendizagem, já que o lazer e as atividades recreativas se desenvolvem em diferentes instâncias, de acordo com o público atendido, espaço utilizado, entre outras variáveis.

Além disso, constata-se o retorno de valores à própria instituição de ensino, percebendo-se que a prática proporcionou bem-estar e diversão aos colaboradores



ao mesmo tempo que trabalhou aspectos pertinentes ao meio corporativo em questão. Assim, os colaboradores puderam por um breve momento se desligar de suas atividades e após a execução das dinâmicas, retornar ao trabalho de forma mais produtiva.

José Luís Said Cometti
jose.cometi@faculdadeguararapes.edu.br

Objetivos

Formar profissionais cientes da legislação ambiental e criar o senso de responsabilidade e ética. Despertar valores como: comunicação, solução de problemas, responsabilidade, autodisciplina, relação interpessoal respeitando todos os tipos de diferenças e as leis ambientais. Aplicar o princípio da responsabilidade nos danos ambientais, identificando os atores envolvidos no processo (sujeito ativo e sujeito passivo do crime); Conhecer diversas situações tipificadas como crimes ambientais, conforme a Lei nº 9.605/1998. Conhecer as penas alternativas e restritivas de direito aplicadas aos crimes ambientais.

Procedimentos Didáticos

A turma é separada em equipes e é disponibilizado o relato de um caso de infração ambiental para cada uma. É feito um cenário com materiais recicláveis para fazer a ambientação de um tribunal. Os alunos deverão fazer a dramatização dos casos: Caso 1: Após uma denúncia, policiais encontraram na fazenda do Sr. Francisco, 140 quilos de carne de jacaré, 10 espingardas - uma delas com mira telescópica -, munição, uma máquina para recarregar cartuchos, armadilhas, arpões, tridentes e uma lança especial para capturar jacarés. O estabelecimento não possuía autorização do órgão ambiental. Caso 2: Uma empresa que fabrica tintas mantém seu terreno uma grande quantidade de resíduos de tintas enterradas, o que vem causando a poluição do lençol

freático. A empresa possui licença ambiental do órgão responsável, para a fabricação das tintas. Entretanto, nada foi informado sobre o passivo ambiental existente. Caso 3: Um cidadão foi denunciado por ter matado uma capivara. O fato ocorreu em um final de semana. Caso 4: Um agricultor viajou para a África do Sul para participar de uma feira de agrobusiness. No estande de determinada empresa que trabalha com o controle biológico de pragas, o agricultor ganhou de brinde, em um vidro, um exemplar do inseto utilizado na técnica da empresa. Quando voltou ao Brasil, o agricultor resolveu “experimentalmente” o brinde e soltou o bicho na sua lavoura, causando uma rápida reprodução da espécie. Caso 5: Uma cervejaria, que possui o devido licenciamento ambiental, estava com a Estação de Tratamento de Efluentes - ETE funcionando normalmente. Numa sexta-feira, o funcionário esqueceu-se de abrir o vertedouro que controla a vazão de entrada de efluentes na ETE e no sábado ocorreu um transbordo e o efluente bruto atingiu o riacho, causando poluição. Caso 6: Um Gestor Ambiental está sendo acusado de apresentar no processo de licenciamento ambiental um Relatório Ambiental Preliminar - RAP que continha informações falsas. A licença foi emitida e durante as obras do empreendimento, causou-se o aterramento de cinco nascentes, que contribuíam para o manancial que abastece a cidade, ocasionando o abaixamento do nível da água no reservatório. A equipe deverá verificar na Lei nº 9.605/1998 se o fato configura-se como crime ambiental. A partir disso é montado o julgamento com os personagens: Juiz Réu Advogado de defesa Advogado de acusação ou promotor público Testemunhas. O advogado de defesa deverá apresentar situações



ATENUANTES do crime ambiental. Por exemplo: que empresa contribuiu com o agente fiscalizador ou que se arrependeu e remediará espontaneamente a área afetada. O advogado de acusação ou promotor de justiça deverá apresentar situações **AGRAVANTES** para a gradação da pena ao infrator, como: afetando ou expondo a perigo, de maneira grave, a saúde pública ou o meio ambiente; e mediante abuso do direito de licença, permissão ou autorização ambiental; O réu responde aos questionamentos dos advogados e juiz, criando um diálogo de contextualização do crime ambiental cometido. O juiz, com base no contexto construído, faz a tipificação do crime ambiental, o julgamento e gradação da pena, conforme a Lei nº 9.605/1998. Promove-se um debate com a turma sobre o caso apresentado.

Inovações implementadas

Ainda que o teatro seja uma linguagem muito antiga e muito utilizada na educação, ela pode ser inovadora quando é utilizada em um contexto acadêmico onde é pouco explorada. Não se espera, na maioria das vezes, que em um curso de graduação tecnológica o aluno desenvolva uma atividade com essa metodologia. Portanto, ao introduzimos novidades e métodos, como o teatro, que quebrem a rotina do processo de ensino e aprendizagem baseado em ferramentas, como apostilas e slides, estamos promovendo a inovação. Quando a realidade é a fonte de todo o processo, os alunos se debruçam sobre ela para mantê-la ou transformá-la, a partir das necessidades do grupo, das suas crenças, dos seus valores, da sua cultura, enfim. Surgem novos desafios e a criatividade é estimulada na



dramatização de um estudo de caso real, a partir da construção dos personagens e da confecção do figurino e cenários. O teatro faz uso de uma linguagem oral especial e, justamente por isso, exercita a habilidade de comunicação e proporciona o crescimento intelectual da criança, a qual depende do domínio da linguagem e da interação com o meio social para desenvolver seu pensamento. Além disso, mais do que a linguagem em si, o teatro estimula a imaginação, capacidade que possibilita não apenas uma criação artística, científica e técnica, mas também desenvolve a habilidade de solucionar problemas, redigir um texto e de fazer algum planejamento (OLIVEIRA & STOLTZ, 2010). O teatro em uma graduação pode ser utilizado no processo pedagógico e estimular a socialização, valorizar as potencialidades de cada indivíduo e tornar o estudante como sujeito ativo da aula, que constrói e demonstra o conhecimento a cerca do assunto abordado. No caso dos crimes ambientais, permite a reflexão a cerca das ações de diversos atores da sociedade como empresários, funcionários públicos, agricultores e demais cidadãos na defesa de um meio ambiente ecologicamente equilibrado.

Ana Cristina Pinheiro de Cerqueira Oliveira

anacerqueira@faculdadeguararapes.edu.br

Adilson Jéus Paradella

adilsonparadella@faculdadeguararapes.edu.br

Objetivos

Buscar, de forma inovadora e criativa, o aprofundamento da socialização, contextualização dos conhecimentos adquiridos em sala, organização, pontualidade e desenvolvimento de habilidades. Fazer com que os alunos desenvolvam, ao longo do processo ensino-aprendizagem, não apenas a compreensão e aplicação dos processos logísticos empresariais, mas também percebam de modo holístico as diversas interfaces da logística em seu campo de atuação. Fazer com que o aluno tem uma visão humanitária da logística aplicada em benefício da sociedade. Mobilizar o estudante de logística na aplicação dos conceitos de logística humanitária assegurando com eficiência e eficácia o fluxo de suprimentos

Procedimentos Didáticos

Foram realizadas com orientação do professor: Reuniões periódicas de instruções; Acompanhamentos elaboração de formulários de controle de estoque; Registro áudio visuais; Visita de campo, pelos alunos sob orientação de professores, coordenador, para realização do cadastro familiar por comunidade, sexo, faixa etária e quantitativo de membros e outras informações.



Criação de páginas no facebook

Grupo no Facebook:

<https://www.facebook.com/groups/466241803767529/?ref=bookmarks>

Página no Facebook:

<https://www.facebook.com/loghumanitaria/?ref=bookmarks>

Link do Vídeo:

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100016106860279>

Inovações implementadas

Aplicação da Logística com viés humanitário, envolvendo atuação em campo por parte dos alunos para prática de pesquisa, planejamento e desenvolvimento de todo o processo logístico durante o semestre. Múltiplas ações por parte dos alunos do último período do curso de Logística, envolvendo docentes e discentes de outros cursos e a comunidade UNIFG, como também integração dos campi de Piedade, Recife e Jaboatão Centro. Iniciativa espontânea e criativa dos alunos em desenvolver: Parcerias com empresas potenciais doadoras (Fedex, Supermercado Central das Balas, Coyoty's MC Brasil, ORLOG, Bill Água Express, Arena Gol Surubim, O Boticário do Cabo de Santo Agostinho, Vix Logística, Senhorita Luna, Art Print, Supermercado Kipreço, Hotel Oliveiras, Supermercado Bom Dia, Casa do Bolo, Atacadão do Zé, Panificadora Cristal, Solar Pisos, Solar BR, Infraero, Unilever, ArcoMix). Para essas empresas os discentes sob a supervisão da Coordenação encaminharam ofício para



as empresas mencionadas acima. Parcerias com Rádios (Rádio Cabo FM, Rádio Integração FM, Rádio Pop FM, Rádio Surubim AM). Criação de Páginas em rede social (facebook) Bazar - O bazar solidário foi realizado nos dias 12 e 13 de junho na sala bar da Faculdade dos Guarapes piedade, onde roupas usadas foram vendidas para arrecadar fundos destinados a compras de alimentos. Evento Arraiá Solidário a UNIFG campi Piedade - O Arraiá Solidário foi realizado no dia 15 de junho, nos horários da manhã e noite, no HALL da Faculdade dos Guarapes, onde foi arrecadada uma quantia em dinheiro destinada a compras de donativos e materiais necessários para realização do projeto. Rifas: Foram vendidas rifas no valor de R\$ 2,00 (dois reais) para arrecadar fundos, que foram convertidos em donativos. Porta a porta: alunos do quarto período fizeram uma ação porta a porta no bairro de Prazeres, indo nas casas pedindo alguns alimentos, informando para os doadores sobre o destino desse alimento, que seria para o projeto Logística Humanitária.





No Mestrado em Inovação e Desenvolvimento da UNIFG - Rede Laureate fomos desafiados a pesquisar e desenvolver sobre metodologias ativas e práticas inovadoras na educação. A maior parte dos colaboradores deste texto fazem parte da primeira turma e desde a concepção foram desafiados pela então Coordenadora Sônia Calado a “pensar fora da caixa” e vivenciar experiências incríveis de aprendizagem. Nossas experiências ganharam força com a disciplina ministrada pelo professor Marcos Barros, convidado do Programa, que nos desafiou a experimentar na prática o que existe de melhor em termos de metodologias ativas e práticas inovadoras no ensino superior. A partir da disciplina do professor Marcos Barros tivemos a oportunidade de nos debruçarmos sobre os temas mais relevantes, obtermos novas luzes para a produção das nossas dissertações e, ainda, desenvolver projetos extremamente gratificantes, como o Prêmio Sônia Calado de Metodologias ativas e/ou práticas inovadoras na UNIFG; As Oficinas da Semana de Planejamento Docente da UNIFG; e as Oficinas de capacitação de professores da rede pública, estas últimas com a Coordenação e o incentivo da professora Vanessa Piasson e do professor Lukar Dias, respectivamente ex-Diretora e Coordenador da FG Recife, e o apoio de Alessandra Florêncio do NAPE UNIFG e Adriana Alves da FG Recife. A atual Coordenadora do MPID Professora Juliana Araújo prontamente acolheu os participantes com muita generosidade e ofereceu novas oportunidades para que pudéssemos aprofundar as vivências, resultando em mais crescimento e realização. Os demais professores também enriqueceram sobremaneira a nossa formação, de modo que a cada dia um mundo de possibilidades se abre à nossa frente.

Quanto aos projetos da disciplina, os resultados não poderiam ser diferentes:

No Prêmio Sônia Calado de metodologias ativas e/ou práticas inovadoras na UNIFG, além de produção do edital, planejamento e divulgação do evento, contribuímos para a avaliação dos vencedores do prêmio: Carla Guedes Porfírio (98 pontos), José Luís Said Cometti (92 pontos) e Ana Cristina Cerqueira Oliveira (90 pontos) com os 1º, 2º e 3º lugares, respectivamente.

As oficinas do Curso de Formação Continuada Docente FG foram realizadas nos dias 02 e 05 de agosto de 2016, sendo no dia 02 nos turnos da manhã e noite, na FG Boa Vista e no dia 05 pela manhã na UniFG (Campus Piedade). Tivemos 57 docentes inscritos e uma avaliação muito positiva dos participantes.

Nas Oficinas de capacitação de professores da rede pública tivemos a oportunidade de desenvolver as seguintes oficinas: Sala flexível X aula inovadora, Design think, Mobile Learning, Aprendizagem baseada em equipes, Gameficação e Sala de aula invertida, nos dias 15, 16 e 17 de agosto, na FG Boa Vista. Foram 491 inscrições e contou com avaliações positivas por parte dos professores da rede pública e satisfação dosicineiros.

Por fim, convém destacar que o presente texto também é expressão desse trabalho colaborativo que trouxe resultados muito significativos do ponto de vista da aprendizagem e da partilha para os alunos e professores da UNIFG e, certamente, resultará em mais desenvolvimento para os leitores praticantes destas lições tão valiosas.



As mudanças geradas a partir das novas tecnologias revolucionaram a vida em sociedade. Já não se pode mais conceber o mundo sem internet, computadores, equipamentos móveis, satélites, etc. As inovações passaram a fazer parte do nosso dia a dia, em casa, no trabalho, no lazer ou em qualquer outro lugar. Mesmo em lugares mais remotos ou reservados é possível perceber a influência das novas ferramentas na vida das pessoas (o fenômeno das redes sociais, talvez seja um dos exemplos mais destacados). A comunicação, a economia, a política, a saúde e tantas outras dimensões da sociedade estão sendo afetadas pelas constantes mudanças. É fundamental pensar também em outras formas de aprender e de ensinar, que valorizem o tempo presente e as novas experiências vividas em comunidade.