



UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo Relato de Experiência Relato de Caso

ACTIVE LEARNING SPACES: UMA POSSIBILIDADE DE DISRUPÇÃO NA EDUCAÇÃO.

AUTOR PRINCIPAL: Cristiano Garcia

CO-AUTORES:

ORIENTADOR: Adriano Canabarro Teixeira

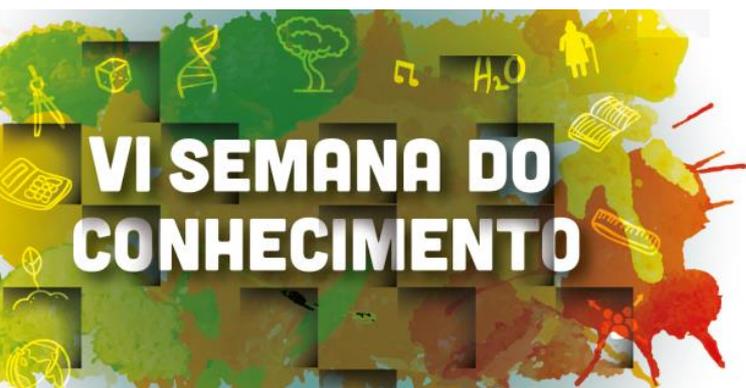
UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

Ambientes disruptivos buscam a promoção de uma maior autonomia da aprendizagem do aluno em contraposição aos modelos caracterizados pela pouca flexibilidade, marcados por um ensino com características transmissivas, centrado no professor e com pouco uso de tecnologias digitais. Somados às atividades onde os alunos participam, colaboram, coproduzem e compartilham conhecimentos, podem ampliar os horizontes de aprendizagem. Este resumo destina-se a explorar o conceito de Active Learning Space localizando-o dentro da perspectiva de espaço disruptivo de aprendizagem, como ambiente potencializador de estímulos de uma aprendizagem mais significativa aos estudantes. Esta pesquisa está ancorada no Programa de Pós-graduação em Educação da UPF a partir da seguinte questão investigativa: Qual a influência de um espaço disruptivo de aprendizagem, como o GEPID Active Learning Space na capacidade de resolução de problemas complexos em alunos no século XXI?

DESENVOLVIMENTO:

Entende-se por Active Learning Space um espaço físico flexível e com presença extensiva de tecnologias digitais para o fomento à aprendizagem multidisciplinar e com intencionalidade didático-pedagógica, e que suporte experiências de aprendizado



UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



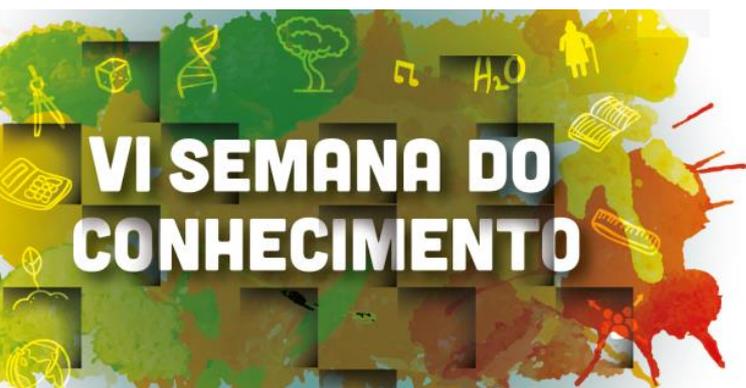
baseadas na exploração, na experimentação e na construção de soluções de base tecnológica com vistas à compreensão mais ampla possível de determinado desafio cognitivo.

O GEPID Active Learning Space é um espaço de aprendizagem criado pelo Grupo de Pesquisa em Cultura Digital. Tudo nele é móvel e pode ser organizado de diferentes formas. Os alunos, por exemplo, podem escrever nas mesas, nos quadros que estão espalhados pelas paredes ou mesmo projetar a tela de seu smartphone em quatro superfícies ao mesmo tempo, de forma que as pessoas não precisam estar dispostas como em uma sala de aula comum. Neste espaço, os eles têm diferentes instrumentos e possibilidades, como robótica, tablets, ambientes de programação para educação, realidade virtual, consoles de games, infraestrutura para videoconferência, ambientes de computação nas nuvens, softwares de suporte para metodologias ativas, impressão 3D e livros. Tem-se ainda o potencial de exploração das tecnologias em pesquisas e ações de extensão e o que o torna um fomentador de possibilidades para se trabalhar com metodologias e abordagens ativas e inovadoras, como o Design Thinking.

Para responder a questão investigativa foi realizada uma pesquisa de campo em um ambiente disruptivo de aprendizagem com 3 alunos do 2º ano do Centro de Ensino Médio Integrado da Universidade de Passo Fundo (CEMI-UPF), os quais, se propuseram em participar efetivamente das atividades.

As atividades de pesquisa foram desenvolvidas de março a maio de 2019 e em 4 encontros de 3 horas de duração. Para cada encontro foi programado um conjunto de atividades didáticas voltadas a exploração do problema complexo da mobilidade urbana. Os encontros foram organizados e trabalhados em fases: Pré-pesquisa; Descoberta; Interpretação; Ideação; Experimentação; Evolução; e Pós-pesquisa. Com exceção da pré-pesquisa e da pós-pesquisa, são etapas da dinamicidade da abordagem metodológica do Design Thinking.

Optou-se por utilizar a observação, entrevista e questionário como instrumentos metodológicos, e que foram aplicados durante todas as atividades da pesquisa, e, para isso, utilizados recursos de filmagem, gravações de áudios e protocolos de observação. Observou-se que com o uso dos Active Learning Spaces em conjunto com metodologias ativas despertam a curiosidade e estimulam a busca pelo saber e aprender dos alunos e ainda promovem e potencializam o desenvolvimento da competência de resolução de problemas complexos.



UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A disrupção no campo da Educação remete à ruptura com modelos tradicionais de aprendizagem, centrados quase que exclusivamente no professor. Instaure um ambiente inovativo nas práticas pedagógicas com a utilização de recursos tecnológicos digitais e o uso de metodologias voltadas à aprendizagem ativa. Como forma de aproximar essa realidade, surgem os Active Learning Spaces, que são espaços flexíveis na perspectiva de ambiente físico e que podem ter um impacto significativo na aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria E. Bianconcini. Prática e formação de professores na integração de mídias. Prática pedagógica e formação de professores com projetos: articulação entre conhecimentos, tecnologias e mídias. *Integração das Tecnologias na Educação*, [s. l.], p. 38–45, 2005.

ALMEIDA, Maria E. Bianconcini. Apresentação. In: *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

CHRISTENSEN, Clayton M.; HORN, Michael B.; JOHNSON, Curtis W. *Inovação na sala de aula: como a inovação disruptiva muda a forma de aprender*. Porto Alegre: Bookman, 2012.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa):
09262419.7.0000.5342

ANEXOS