



Reboot na aula

Planeje, inove e engaje!

Autoras: Náthalli de Oliveira Maciel
Letícia C. S. Flores
Letícia Lopes Leite
Deise Mazzarella Goulart Ferreira

APRESENTAÇÃO

Olá, cursista!

Seja bem-vindo(a) à oficina **Reboot na aula: Planeje, inove e engaje!**

É um prazer ter você conosco nessa atividade, que foi preparada com a intenção de provocar inquietações, despertar motivações e apresentar ferramentas que podem auxiliar em sua prática pedagógica. Espera-se contribuir com sua formação e proporcionar novos conhecimentos que façam sentido para o seu dia a dia.

O objetivo central desta ação formativa é apresentar, de maneira prática, as possibilidades de uso de metodologias ativas e tecnologias educacionais como aliadas às ações de planejamento, desenvolvimento e aplicação da prática docente.

Ao compreender o ensino como uma prática investigativa e criativa, o professor é convidado a conhecer ferramentas que integram os recursos tecnológicos ao currículo escolar e alinham à BNCC desenvolvendo o pensamento computacional, letramento computacional e competência digital. Durante esta oficina, serão exploradas metodologias ativas e ferramentas digitais gratuitas que potencializam o protagonismo dos estudantes e auxiliam o docente a



SEMUNI25

25ª SEMANA UNIVERSITÁRIA DA UnB

inovar em suas práticas pedagógicas, entre elas, Padlet, Edpuzzle, MagicSchool.AI e WayGround.

Vamos lá?

METODOLOGIAS ATIVAS COMO PRÁTICAS DE TRANSFORMAÇÃO DOCENTE

As metodologias ativas baseiam-se na participação efetiva dos estudantes na construção do conhecimento, estimulando o desenvolvimento da autonomia, da colaboração e do pensamento crítico. Elas se apoiam na ideia de que a aprendizagem se torna mais significativa quando o estudante é desafiado a resolver problemas reais, a criar e a refletir sobre o próprio processo de aprender.

Na primeira etapa desta oficina, apresentaremos algumas das metodologias mais aplicáveis ao contexto da educação básica, com exemplos e possibilidades de integração tecnológica. Para tornar a experiência mais dinâmica, propomos um jogo de cartas na mesa, no qual cada participante receberá uma carta com nome de alguma metodologia. No quadro, serão projetadas definições correspondentes e, ao reconhecê-las, os participantes devem levantar a carta da metodologia que acreditam estar sendo descrita.

A atividade tem o objetivo de familiarizar o grupo com os conceitos fundamentais das metodologias ativas, promovendo a reflexão coletiva sobre suas características e possibilidades de uso em sala de aula.

As metodologias são: 1. Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP); 2. Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom); 3. Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP/PBL); 4. Aprendizagem Cooperativa; 5. Gamificação; 6. Aprendizagem Baseada em Jogos (Game-Based Learning); 7. Instrução por Pares (Peer Instruction); 8. Aprendizagem Baseada em Serviço (Service Learning); 9. Estudo de Caso; 10. Rotação por Estações.

SEMUNI25

25ª SEMANA UNIVERSITÁRIA DA UnB

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS PARA PLANEJAR, INOVAR E ENGAJAR

Na segunda etapa da oficina, os participantes vivenciarão uma rotação por estações de forma que possam experienciar uma das metodologias apresentadas explorando o conteúdo por diferentes abordagens. Cada grupo conhecerá e experimentará ferramentas digitais que correspondem às metodologias apresentadas anteriormente.

As estações serão organizadas por eixos:

- Engajamento e Interatividade: Padlet (Aprendizagem Baseada em Projetos):

O eixo *Engajamento e Interatividade* está voltado à construção coletiva de ideias e à valorização das vozes dos estudantes. Com o Padlet, os professores podem criar murais colaborativos que servem como espaço de troca, reflexão e documentação das etapas do projeto.

- Planejamento e Criação: MagicSchool.ai (Aprendizagem Baseada em Problemas):

O eixo *Planejamento e Criação* propõe o uso da IA como aliada no processo de ensino-aprendizagem. A MagicSchool.ai apoia o professor na criação de situações-problema, roteiros de aula e estratégias de investigação, favorecendo o planejamento intencional e centrado no estudante.

- Visualização e Experimentação: Edpuzzle (Sala de Aula Invertida):

O eixo *Visualização e Experimentação* destaca o potencial do Edpuzzle para transformar vídeos em experiências de aprendizagem ativa. Na Sala de Aula Invertida, o conteúdo é apresentado previamente e o tempo de aula é dedicado à aplicação prática.

- Avaliação e Reflexão: Wayground (Gamificação):

O eixo *Avaliação e Reflexão* enfatiza o uso da gamificação como forma de avaliar e engajar. O Wayground permite criar quizzes inteligentes com elementos de jogo, recompensas e desafios colaborativos.

SEMUNI25

25ª SEMANA UNIVERSITÁRIA DA UnB

A proposta é que o professor, ao transitar por cada estação, vivencie a tecnologia na prática e reflita sobre como ela pode potencializar metodologias ativas em sua área de ensino.

DA TEORIA À AÇÃO: PLANEJAMENTO DOCENTE INOVADOR

No terceiro momento da oficina, os(as) participantes serão convidados(as) a vivenciar uma experiência de planejamento orientado com apoio da inteligência artificial, aplicando as metodologias ativas e ferramentas digitais apresentadas anteriormente.

Cada grupo receberá um script-guia de planejamento, elaborado previamente pela equipe formadora, contendo os seguintes elementos estruturais:

- Tema da aula (ou situação de aprendizagem)
- Objetivos de aprendizagem alinhados à BNCC
- Recursos disponíveis
- Tempo estimado e público-alvo
- Campo aberto para adaptação e inovação

A partir desse roteiro inicial, os cursistas utilizarão uma ferramenta de IA para refinar e personalizar o plano de aula com o script fornecido, incorporando uma metodologia ativa e uma ferramenta tecnológica exploradas durante a oficina, de acordo com suas preferências e contextos de atuação.

Essa etapa tem como propósito articular teoria, prática e autoria docente, estimulando a reflexão sobre o papel da IA como coparticipante do processo de criação pedagógica, e não como substituta da intencionalidade do professor.

SEMUNI25

25ª SEMANA UNIVERSITÁRIA DA UnB

Durante o processo, os grupos serão incentivados a discutir:

- Como a IA pode apoiar a criatividade e a elaboração de atividades contextualizadas;
- Quais riscos e cuidados éticos devem ser considerados no uso dessas tecnologias;
- De que forma a escolha da metodologia e da ferramenta influencia o engajamento e a aprendizagem dos estudantes.

Ao final, cada grupo apresentará brevemente sua proposta de aula, explicando quais decisões foram tomadas de forma autônoma e quais foram mediadas pela IA, promovendo um debate coletivo sobre o equilíbrio entre tecnologia, pedagogia e autoria docente.

ENCERRAMENTO

“Rebootar” a aula significa reiniciar com propósito: olhar novamente para o que fazemos, compreender o que pode ser aprimorado e integrar novas possibilidades.

Ao final desta oficina, espera-se que cada participante leve consigo um repertório de metodologias e ferramentas tecnológicas aplicáveis à sua realidade escolar, além da consciência de que inovação não se resume ao uso de tecnologia, mas ao modo de pensar e conduzir o processo de aprendizagem.

Como lembra Paulo Freire (1996), ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as condições para que ele se produza e essa criação passa por planejamento, escuta, diálogo e abertura à experimentação.

REFERÊNCIAS



SEMUNI25

25ª SEMANA UNIVERSITÁRIA DA UnB

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso Editora, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. 1996.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semina: Ciências sociais e humanas*, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.

SHEPARD, Lorrie A. Ambitious Teaching and Equitable Assessment: A Vision for Prioritizing Learning, Not Testing. **American Educator**, v. 45, n. 3, p. 28, 2021.

