Metodologias Ativas

Parte 08 – Espaços de Aprendizagem

Prof. Dr. Dilermando Piva Jr.

Nossa Agenda...

09:00 – 09:20 - Metodologias Ativas (teoria)
09:20 – 09:40 - Método de Estudo de Caso
09:40 – 10:00 - Aprendizagem baseada em Problemas (PBL)
10:00 – 10:15 - Aprendizagem baseada em Projetos (ProjBL)
10:15 – 10:25 – Intervalo (10 minutos)
10:25 – 10:40 - Aprendizagem baseada em Games e Gamificação
10:40 – 11:00 - Aprendizagem Híbrida (*Blended Learning*)
11:00 – 11:20 - Sala de Aula Invertida (*Flipped Classroom*)
11:20 – 11:40 - Ambientes de Aprendizagem
11:40 – 11:55 - Peer Instruction
11:55 – 12:00 – Encerramento.

O que são...

"Learning Spaces" OU
"Ambientes ou *Espaços de Aprendizagem*"

ESCOLA

?

ESCOLA

Do Grego... “espaço do ócio”

Qualquer local onde eles pudessem se reunir e debater ideias poderia ser considerado uma escola. Era um espaço livre, onde o sujeito ia quando queria, permanecia o tempo que julgasse necessário e debateria temas que fossem definidos em conjunto com seu mestre.

A pratica escolar, para os Gregos, estava mais associada ao **livre interesse do aluno** do que a prática repetitiva e orientada a uma determinada formação técnica.

Oba!!!
Finalmente estamos falando de algo interessante!.

O que são...

"Learning Spaces" OU
"Ambientes ou *Espaços de Aprendizagem*"

Learning Spaces...

- **Definição:**
  - Espaços de estudo, lazer, convívio e aprendizagem, com características inovadoras.

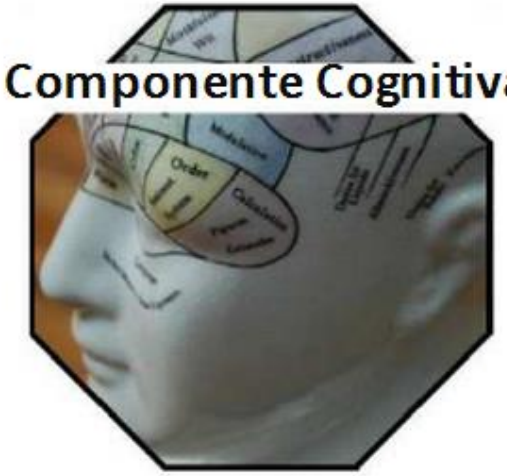
- **Disponível para:**
  - Estudantes, professores e demais membros da comunidade acadêmica

- **Principal Objetivo**
  - Promover o ensino (da melhor forma possível)

Principais Características ...

Componente Tecnológica

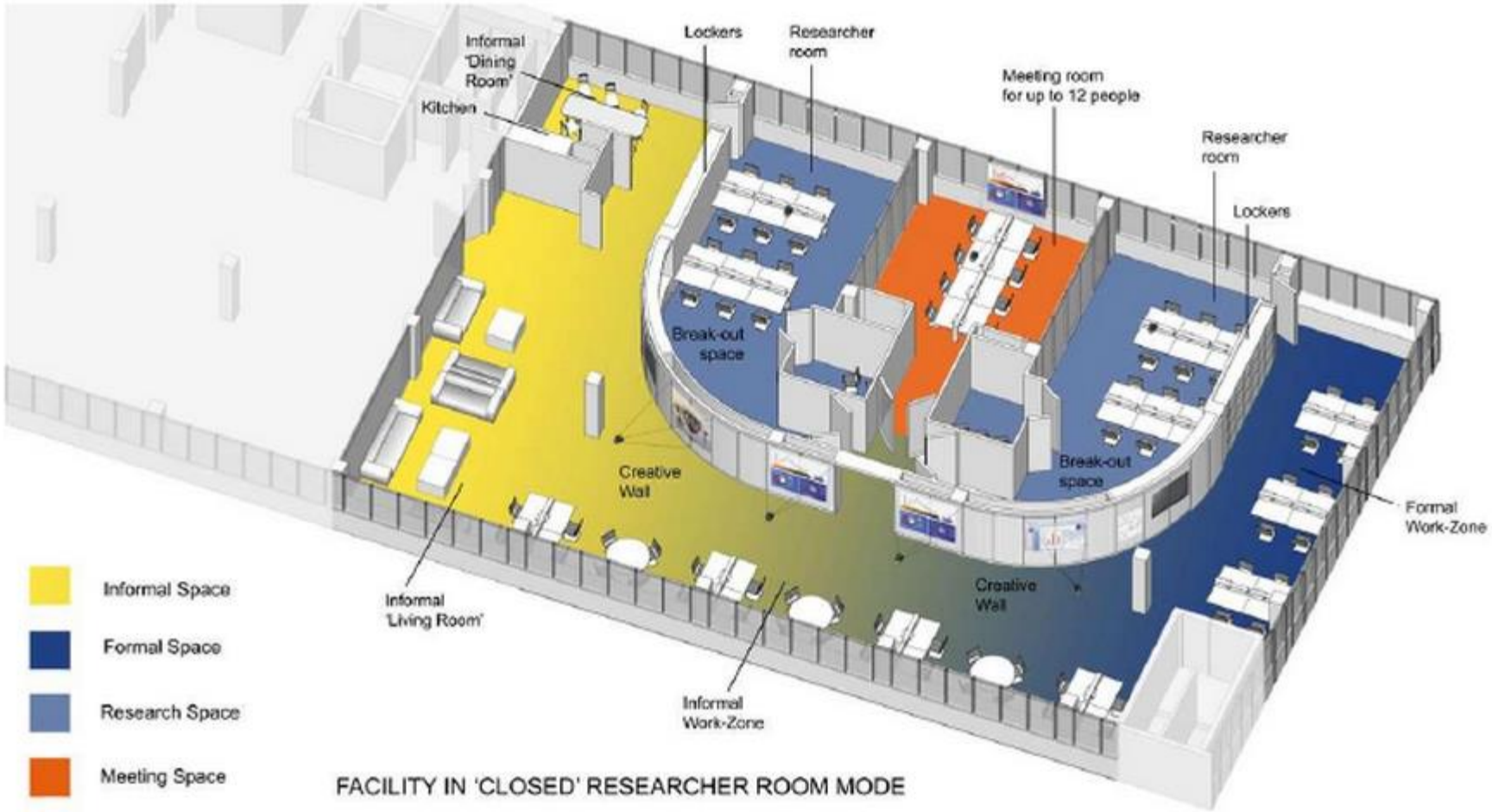
Componente Cognitiva



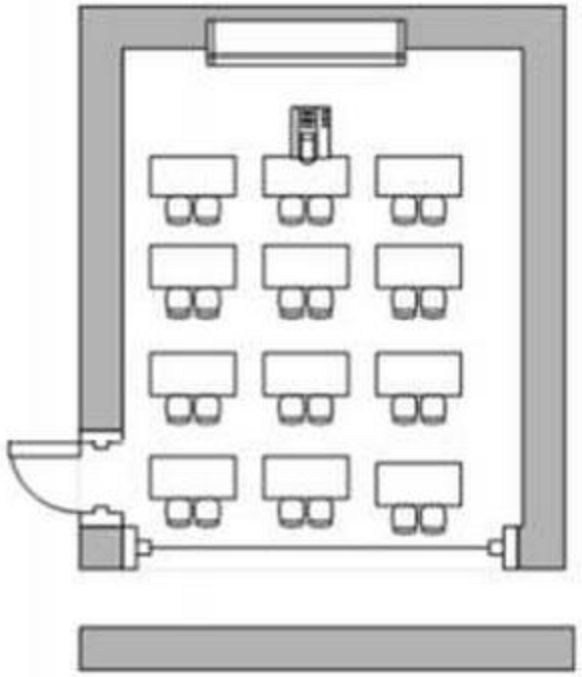
Componente Social

Componente Psicológica

Organização dos Espaços de Aprendizagem



O que muda?



Professor:

eu falo eu demonstro e vocês observam e ouvem...

Sala de aula:

geometricamente alinhada, maior distancia para o professor

Xiiii,
Todas as nossas salas e laboratórios são assim!!!
Como mudar?

Muda... Para quê?

Professor:

Promove uma aprendizagem mais colaborativa...

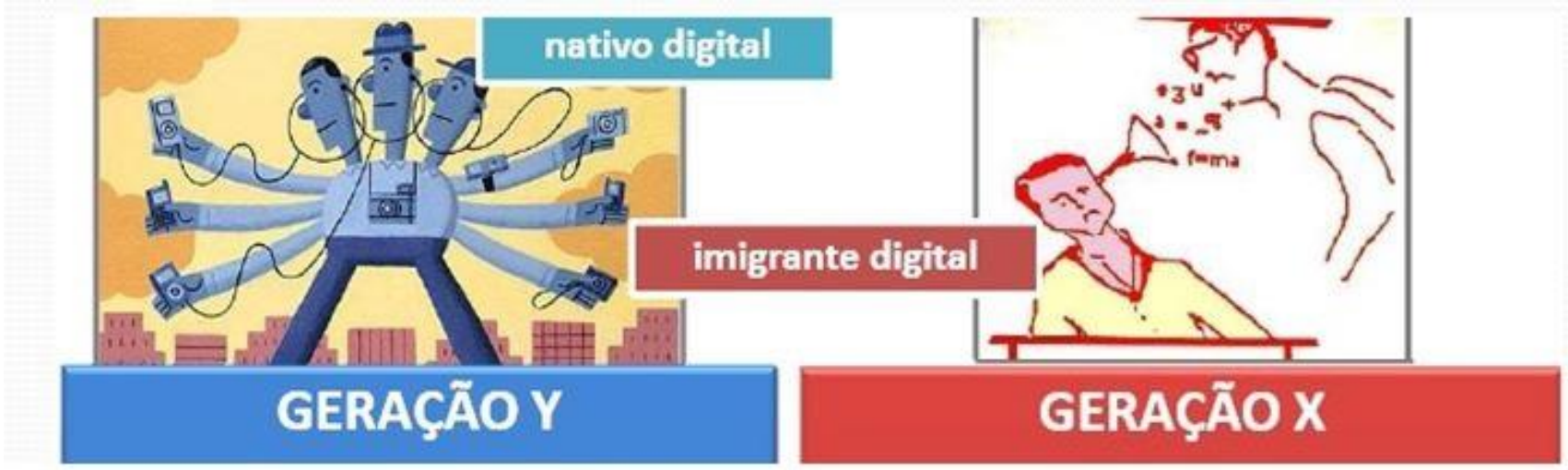
Sala de aula:

gravação das aulas, contacto mais próximo com o grupo e com o professor

Novas REalIdades...

Novos

EsPaços...


nativo digital
imigrante digital
GERAÇÃO Y
GERAÇÃO X

?

Não adianta utilizar tecnologia de ponta se as cadeiras estão fixas no chão

Espaços de Aprendizagem

12 EDUCAUSE review January/February 2007

Illustration by David Bishop, © 2007

Entering the INTERACTION AGE

Implementing a Future Vision for Campus Learning Spaces...

Today

By Andrew J. Milne

Learning space design for higher education has become a popular topic of discussion as institutions attempt to chart a course for the future of their campuses. Several authors in EDUCAUSE publications have forecast the future for such spaces, a future infused with new and sometimes exotic-sounding technologies.[1] Indeed, some discussions in the literature may cause readers to infer that the future campus will be populated largely with technologies that have yet to be invented. However, noteworthy elements of these future visions are already emerging, in the form of new technologies. The changing character of the product options, coupled with a lack of actionable research findings regarding the impact of particular technology solutions, can make it difficult for institutional planners to predict which of these ideas might yield the greatest near-term benefit and which might be best left for future work. But with directed effort, some ingenuity, and a future-focused vision, colleges and universities should be able to identify and leverage existing technologies with which to build aspects of the "future" campus learning space—today.

Andrew J. Milne is the CEO and co-founder of Thinkmap, Inc., a global leader for interactive workspace technologies that accelerate team performance. He is also a visiting scholar at Stanford University's Center for Design Research.

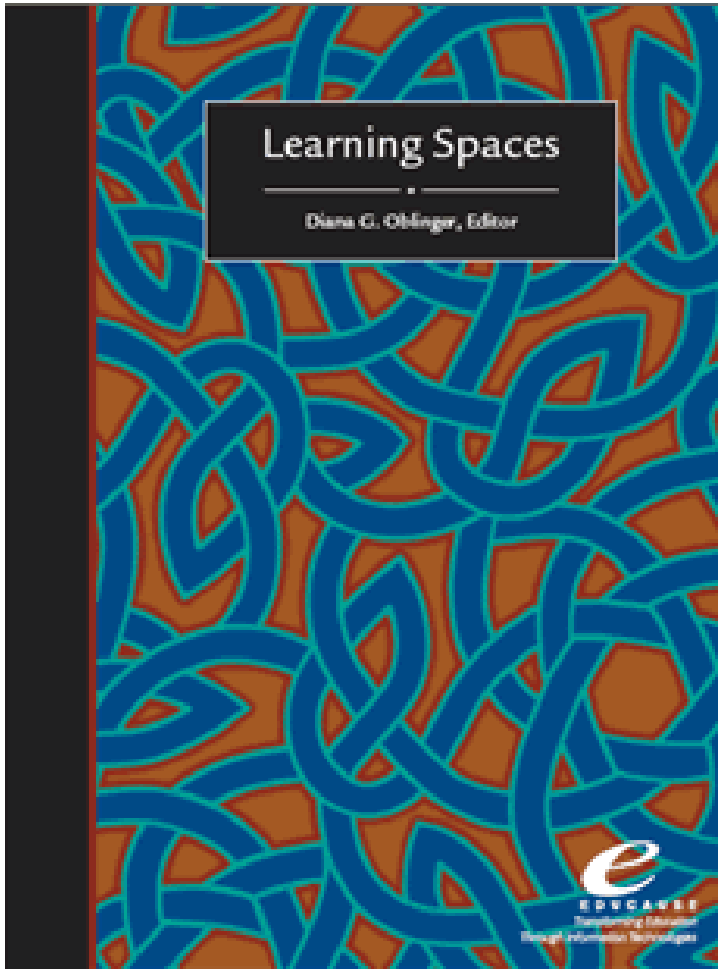
© 2007 Andrew J. Milne

Aprendizagem centrada no aluno

O espaço de aprendizagem permite aos alunos:

- Dialogar entre si?
- Trabalhar um mesmo conteúdo em diversas mídias?
- Trabalhar em projetos em grupo?
- Interagir de diversas formas, como aprendizagem colaborativa e cooperativa?
- Apresentar seu trabalho publicamente, ensinar outros alunos, dar e receber críticas e comentários?

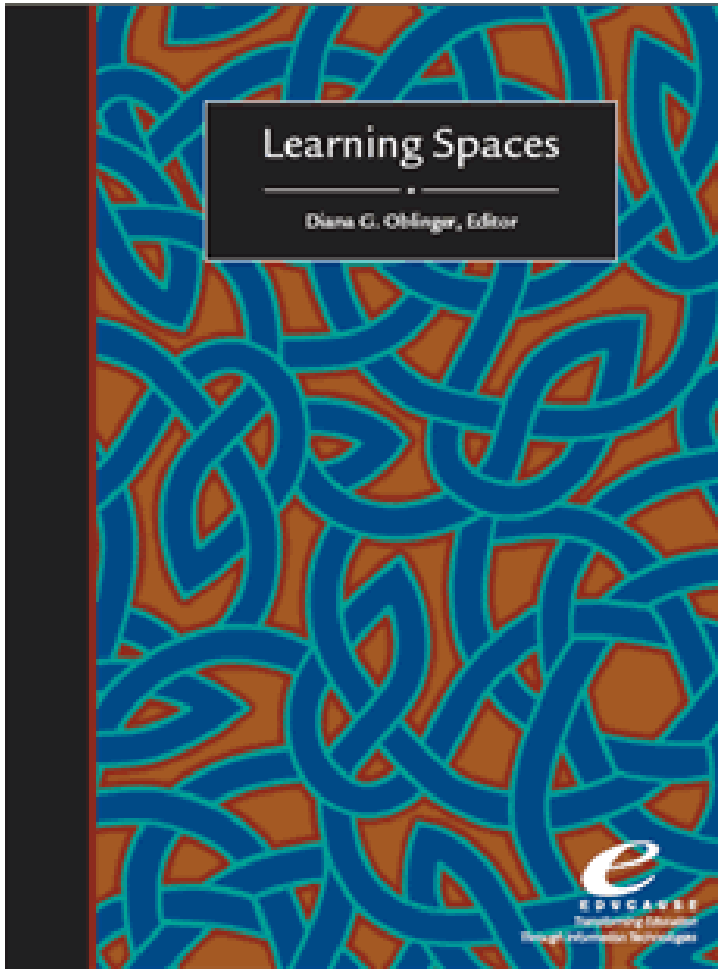
Referência



- Publicado em 2007
- 43 Capítulos
- 39 Estudos de Caso de renomadas instituições:
- MIT
  STANFORD
  VIRGINIA TECH
  DUKE

Acho que errou na digitação... O livro foi publicado em **2007** ?!

Referência



- Publicado em 2007
- 43 Capítulos
- 39 Estudos de Caso de renomadas instituições:
- MIT
  STANFORD
  VIRGINIA TECH
  DUKE

Virginia Tech's Math Emporium

Ensino de qualidade a custo menor

Aprendizagem independente, ativa

- ✓Material de auto-estudo
- ✓Estudantes aprendem nos horários e na velocidade que lhes convém

Atividades em grupo

- ✓O estudante decide estudar sozinho ou em grupo
- ✓Vídeo aulas disponíveis

Tutoria e Testes

- ✓Inúmeros testes dão feedback aos alunos
- ✓Tutores estão disponíveis para esclarecer dúvidas

Resultados

- ✓8000 alunos/ semestre letivo
- ✓Resultados de aprendizagem melhores
- ✓Custo aluno 75% menor

(http://www.emporium.vt.edu/)

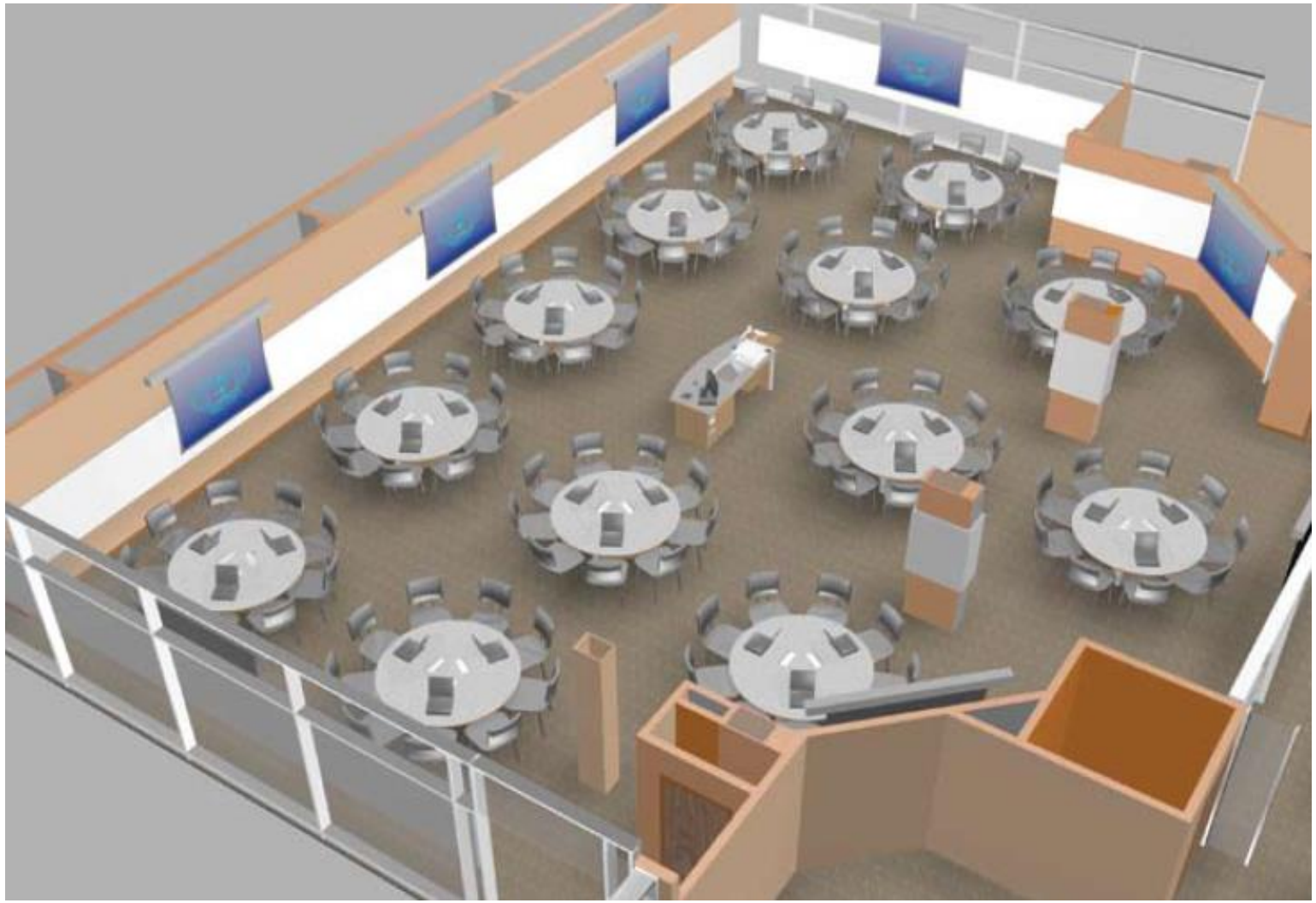
The Information Commons, Northwestern University

“Learning pod” – Universidade de Wolverhampton

Salas de aula North Caroline State University

Sala de aula para Engenharia no MIT

(*Massachusetts Institute of Technology*)



Espaços customizados em Stanford

Sala para negociação e reuniões em grupo

Ambiente Imersivo

Estudantes no “Learning Café” – Univ. de Glasgow

Decks de refeição – South East Essex College

No Brasil... Iniciativa do governo Carioca!

Ambientes Virtuais...

Ambientes Virtuais...

- AVA (existem muitos gratuitos...)
- Blog (Portfólio, Intercâmbio e Interação, Debates e Integração)
- Twitter (comentários pequenos, rápidos e com atualizações constantes) → http://www.c4lpt.co.uk/recommended/2011.html e tag #eadsunday (http://www.twitter.com/#!/search/eadsunday)
- Wiki (edição coletiva)
- Facebook (http://facebookforeducators.org/)
- Youtube (Repositório) – http://www.youtube.com/edu
- Skype (http://education.skype.com/)
- Apresentações, Google e Mundos Virtuais 3D (simulação)

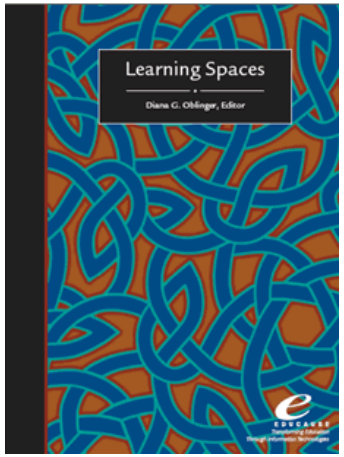
Na prática ...

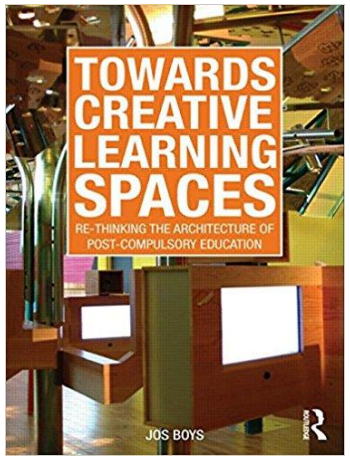
Os ESPAÇOS DE APRENDIZAGEM são ambientes (qualquer) que **quebram** o modelo de **massificação da educação**, centrado apenas no professor!

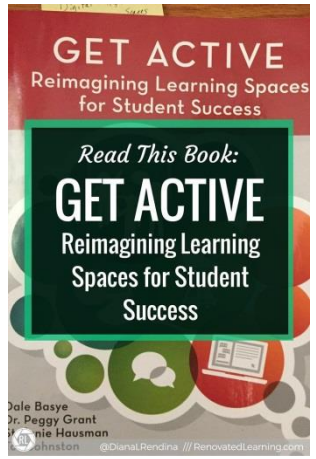
Mudança mais significativa...

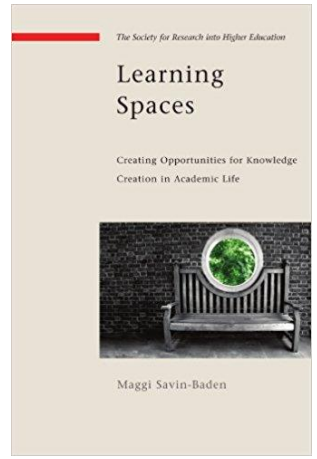
Mudança mais significativa...

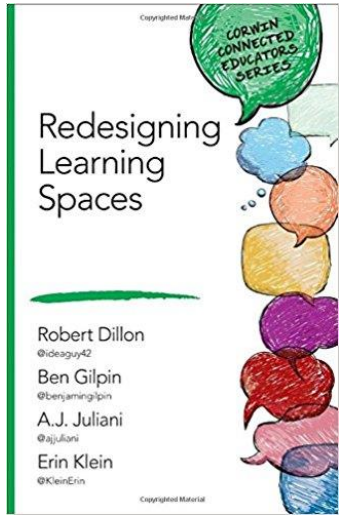
Referências...

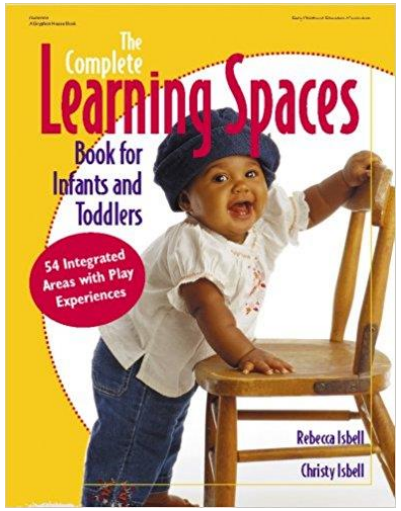












Muito obrigado!

pivajr@gmail.com

@dpivajr

pivaj