

<b>LABORATÓRIOS INTEGRADOS - DIMENSÃO PEDAGÓGICA I (MASTED-01-12)</b>				
<b>PROGRAMA DE GRADUAÇÃO:</b>		Mestrado em Educação Integrada STEAM (MASTED)		
<b>SEMESTRE:</b> Primeiro	<b>TIPO:</b> Básico	<b>CRÉDITOS:</b> 1 ECTS	<b>CARGA HORÁRIA:</b> 25 horas	<b>ORIENTAÇÃO:</b> 4 horas/semana
<b>IDIOMA:</b> Português/Inglês				

<b>OBJETIVOS</b>	
<b>Gerais</b>	Compreender e aplicar o arcabouço teórico da Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP).
<b>Específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser capaz de implementar o método de ABP em um caso de aprendizagem autêntico.</li> <li>• Criar um design de aprendizagem de acordo com a ABP que seja concluído em vários ambientes de aprendizagem, como sala de aula, online e utilizando novas tecnologias, mesmo quando todos esses ambientes de aprendizagem são usados no mesmo processo de ensino e aprendizagem.</li> <li>• Estabelecer um projeto com objetivos claros, cronograma e recursos.</li> <li>• Projetar um processo de aprendizagem no qual seus alunos resolvam problemas do mundo real.</li> </ul>
<b>CONTEÚDO</b>	
<p>A Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) é um modelo pedagógico que promove a aprendizagem ativa e centrada no aluno, apresentando problemas do mundo real e complexos aos alunos. De acordo com esse modelo pedagógico, ao encontrar respostas para os problemas, os alunos são levados a problematizar, refletir e atribuir significado à sua aprendizagem.</p> <p>Com essa ação, pretende-se que os participantes tenham, por meio do modelo teórico da Aprendizagem Baseada em Problemas e das metodologias de ensino abordadas, contribuições e estruturas para suas práticas de ensino. A avaliação do professor, a avaliação entre pares e a autoavaliação são integrais a essa ação. O assunto incluirá: Paradigma de Ensino versus Paradigma de Aprendizagem; O papel do professor na aprendizagem baseada em problemas; como a ABP funciona na prática e ferramentas do Canvas (online) para apoiar a criação de um design de aprendizagem.</p>	
<b>COMPETÊNCIAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• C1: Desenvolvimento de conhecimento e compreensão em pedagogia.</li> <li>• C2: Desenvolvimento de habilidades cognitivas avançadas e procedimentais associadas ao desenvolvimento e criação de conhecimento.</li> <li>• C5: Desenvolvimento da avaliação para evidenciar a aprendizagem e melhorar o processo de ensino e as práticas pedagógicas.</li> <li>• C6: Desenvolvimento da capacidade de prestar atenção à diversidade e igualdade para favorecer a inclusão de todos os alunos.</li> <li>• C7: Desenvolvimento da capacidade de estabelecer relacionamentos eficazes com famílias, cooperar com colegas e com outras instituições da comunidade.</li> <li>• C9: Integração do conhecimento teórico adquirido ao longo do curso com a prática de campo.</li> <li>• C14: Desenvolvimento de competências digitais avançadas.</li> <li>• C15: Desenvolvimento de competências em pedagogia digital para usar, planejar e implementar novas tecnologias.</li> <li>• C19: Desenvolvimento de competências para comunicação intercultural.</li> </ul>	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAGEM</b>	
<b>Conhecimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecimento curricular.</li> <li>• Conhecimento do framework de Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) e sua aplicação na sala de aula.</li> </ul>
<b>Habilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidade para criar um design de aprendizagem para suas práticas de ensino reais, onde levam em consideração o processo de aprendizagem de seus alunos em situações autênticas de aprendizado (segundo a PBL).</li> <li>• Habilidade para criar objetivos claros, cronograma e recursos para o projeto em si.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidade de definir um projeto de desenvolvimento/produção/pesquisa do mundo real como contexto da PBL.</li> </ul>
<b>Atitudes/valores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compromisso com a promoção da aprendizagem de todos os alunos.</li> <li>• Disposição para examinar, discutir, questionar suas próprias práticas.</li> <li>• Melhoria das atitudes de pesquisa, inovação, colaboração, aprendizagem autônoma.</li> <li>• Disposição para flexibilidade e aprendizado contínuo.</li> <li>• Disposição para ser crítico, autocrítico e refletir sobre os aspectos éticos e profissionais da profissão, bem como sobre a própria prática.</li> </ul>
<b>MÉTODOS DE ENSINO</b>	
<p>As metodologias de ensino seguem o modelo de aprendizagem dialógica, digital e profunda (Ruhalahti, 2019). Os princípios de design seguidos são:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Treinamento dialógico para construir uma comunidade de aprendizado colaborativa.</li> <li>• Autenticidade: definindo questões sobre o que há para aprender.</li> <li>• Orientação e reflexão em ritmo próprio sobre os tópicos.</li> <li>• Construção de um processo de andaime para os participantes.</li> <li>• Utilização de ferramentas e ambientes digitais para o processo de aprendizagem.</li> </ul> <p>O design detalhado de aprendizagem com andaimes é criado com base na extensão da unidade curricular e nos objetivos de aprendizagem. As atividades de ensino e andaime são conduzidas em sala de aula e online. Ferramentas digitais para aprendizagem são utilizadas com base no conceito de Ambiente de Aprendizagem Pessoal (Wheeler, 2015).</p> <p>Os participantes terão, pelas metodologias de ensino escolhidas, inputs e estruturas para suas próprias práticas autênticas de ensino que podem ser utilizadas dentro do método de aprendizagem baseada em problemas. Orientação e andaime também são fornecidos após as aulas. A avaliação do professor, a avaliação entre pares e a autoavaliação são partes fixas do processo de treinamento. O programa de treinamento de pedagogia referente a toda essa proposta de projeto ocorre em três fases e, na fase final, a metodologia de ensino utilizada é introduzida como um dos princípios de design pedagógico futuros.</p>	
<b>AVALIAÇÃO</b>	
Avaliação durante todo o processo de aprendizagem.	
<b>PRÉ-CONDIÇÕES</b>	
Nenhuma	
<b>DEPARTAMENTO</b>	Ciências da Educação.
<b>PROFESSORES</b>	Sara Cruz
<b>LITERATURA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruhalahti, S. (2019). Redesigning a Pedagogical Model for Scaffolding Dialogical, Digital and Deep Learning in Vocational Teacher Education, Acta electronica Universitatis Lapponiensis 257.</li> <li>• Upola, S. (2019). Työelämäorientoitunut projektioppiminen ammatillisen koulutuksen kontekstissa. Acta electronica Universitatis Lapponiensis.</li> <li>• Wheeler, S. (2015). Learning with 'e's Educational theory and practice in the digital age. Llandysul: Gomer Press.</li> </ul>