

## A CONCEPÇÃO DE UM AMBIENTE VIRTUAL PARA FORMAÇÃO DE PROFESSORES(AS) EM ABP (APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS) NO CONTEXTO DA PÓS-GRADUAÇÃO

THE CONCEPTION OF A VIRTUAL ENVIRONMENT FOR TEACHER TRAINING IN PBL (PROJECT-BASED LEARNING) IN THE POSTGRADUATE CONTEXT

- **Lucimara de Sousa Teixeira** (Universidade Nove de Julho/UNINOVE – [lucimarateixeira7@gmail.com](mailto:lucimarateixeira7@gmail.com))
- **Marcelo Aparecido Barbosa** (Universidade Nove de Julho/UNINOVE – [marcelobarbosa36@gmail.com](mailto:marcelobarbosa36@gmail.com))
- **Adriana Aparecida de Lima Terçariol** (Universidade Nove de Julho/UNINOVE – [atercariol@gmail.com](mailto:atercariol@gmail.com))
- **Margarete Bertolo Boccia** (Universidade Nove de Julho/UNINOVE – [margaretebertolo@gmail.com](mailto:margaretebertolo@gmail.com))
- **Andreza Gessi Trova** (Universidade Nove de Julho/UNINOVE – [gessitrova@gmail.com](mailto:gessitrova@gmail.com))

### Resumo:

Este estudo é resultado de um relato de experiência vivenciado por pós-graduandos participantes da disciplina “Educação a Distância na Era Digital: Fundamentos, Tecnologias e Práticas Online”, ofertada no programa de Mestrado, vinculado a uma Universidade na capital de São Paulo, no segundo semestre de 2017. Nesse contexto, os pós-graduandos tiveram a oportunidade de vivenciar e investigar a respeito de uma metodologia ativa, a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP). A experiência consistiu no desenvolvimento de um minicurso com essa temática voltado aos educadores, desde o ensino básico ao ensino superior, e futuros professores. O projeto foi dividido em duas fases: a primeira consistiu no desenvolvimento do plano de ensino, ementa e conteúdos programáticos, a partir do uso colaborativo do Google Docs; a segunda consistiu na estruturação desse minicurso em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). A plataforma escolhida para o desenvolvimento deste curso foi o Canvas. Como principais resultados essa vivência oportunizou a ampliação das possibilidades de utilização das metodologias ativas em especial da ABP, juntamente com as TDIC e os ambientes virtuais de aprendizagem, pois quando utilizados segundo uma abordagem construcionista, favorecem o desencadeamento do processo de ensino e aprendizagem mais envolvente, motivador e significativo. Além disso, essa experiência favoreceu aos educadores/pesquisadores envolvidos a oportunidade da concepção de um minicurso que tem com objetivo oferecer subsídios teóricos e práticos para a formação dos professores no tocante ao uso efetivo de Metodologias Ativas, em um curso totalmente a distância. Sendo assim, essa vivência articulou os conteúdos abordados na disciplina ofertada no âmbito da pós-graduação, ao mesmo tempo que oportunizou o desenvolvimento de práticas pedagógicas efetivas em ambientes digitais, colaborando assim também para a formação de formadores.

**Palavras-chave:** Formação de Professores, Metodologias Ativas, Aprendizagem Baseada em Projetos, Tecnologias, Ambientes Virtuais.

### Abstract:

*This study is the result of an experience report by postgraduate students participating in the course "Distance Education in the Digital Age: Fundamentals, Technologies and Practices Online", offered in the Master's program, linked to a University in the capital of São Paulo, in the second half of 2017. In this context, the graduate students had the opportunity to experience and investigate about an active methodology, Project-Based Learning (PBL). The experience consisted in the development of a mini-course with this theme addressed to educators, from elementary education to higher education, and future teachers. The project was divided into two phases: the first one consisted in the development of the teaching plan, syllabus and programmatic contents, from the collaborative use of Google Docs; the second consisted of structuring this mini-course in a Virtual Learning Environment (AVA). The platform chosen for the development of this course was Canvas. As main results, this experience facilitated the expansion of the possibilities of using the active methodologies in particular of the BPA, together with the TDIC and the virtual learning environments, because when used according to a constructionist approach, they favor the triggering of the process of teaching and learning more involving, motivating and meaningful. In addition, this experience favored the educators / researchers involved the opportunity to design a mini-course that aims to offer theoretical and practical subsidies for the training of teachers regarding the effective use of Active Methodologies in a distance course. Thus, this experience articulated the contents addressed in the subject offered in the scope of the postgraduate, at the same time that it opportunized the development of effective pedagogical practices in digital environments, thus also collaborating for the formation of trainers.*

**Keywords:** Teacher Training, Active Methodologies, Project-Based Learning, Technologies, Virtual Environments.

## 1. Introdução

O uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na formação dos professores há algum tempo passou a ser destaque nos estudos e discussões sobre processos formativos e mudanças necessárias à essa formação. Com a Educação à Distância (EaD) trazendo novas ferramentas, a utilização de tecnologia digital vem surpreendendo os mais céticos com a apresentação de bons resultados de aprendizagem revelando uma necessidade de revermos e discutirmos mudanças nas aulas presenciais de maneira premente. Não estamos mais à espera do futuro, pois o futuro se concretizou agora, na chamada Era da Informação, Comunicação e Conhecimento, cujas tecnologias se tornaram itens de sobrevivência da sociedade.

As expectativas quanto às tecnologias não são mais quanto ao uso desses recursos, sejam eles equipamentos de projeção, de acesso à internet ou redes sociais, o que se discute hoje é a adequação das linguagens que possam facilitar o processo de ensino e de aprendizagem mediados por dispositivos, equipamentos, plataformas, entre outros.

Para tratarmos desse protagonismo dos alunos, as metodologias chamadas ativas veem se destacando, pois colocam o aluno como agente principal de sua aprendizagem. A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) se apresenta como uma metodologia desafiadora e motivadora para que o estudante desenvolva seu aprendizado. O grande mérito de John Dewey, foi ter sido um dos primeiros a chamar a atenção para a capacidade de pensar do

aluno, assumindo o papel de protagonista nesse processo e possibilitando aos docentes utilizarem inovações nas práticas pedagógicas, o que permite ao aluno assumir uma postura mais ativa, fomentando seu interesse pela busca de novos conhecimentos.

Sobre metodologias ativas Moran (2015),

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa (MORAN, 2015).

Dessas práticas, pode-se obter como resultado a formação de profissionais capazes de se inter-relacionarem com diferentes grupos e tecnologias em diversas situações de seu cotidiano. Além disso, o desenvolvimento de projetos pode oportunizar a familiarização e apropriação por parte dos docentes e discentes, bem como, de toda a comunidade escolar envolvida colocando a tecnologia a serviço da educação.

Provoca-se nesses atores a construção do conhecimento de forma colaborativa e autônoma, usando ABP e as tecnologias presentes em sala de aula como recursos pedagógicos. Em um projeto, trabalha-se com propostas diversas, com o desafio de conceber e articular o projeto para que se desenvolva metodologias mais ativas no contexto escolar, integrando diversos conteúdos. Assim, provocando questionamentos entre docentes e discentes, por meio de projetos que desencadeiam a construção de diversos conceitos, a equipe conclui que a abordagem do conhecimento não é efetuada de forma individual e sim coletiva.

## 2. Os nativos digitais e a necessidade de mudanças metodológicas na sala de aula

Os jovens no contexto atual são denominados por alguns estudiosos como nativos digitais, segundo Santaella (2007), a história, a economia, a política, a cultura, a percepção, a memória, a identidade e a experiência estão atualmente mediadas pelas tecnologias digitais. Os nativos digitais estão imersos nesta tecnologia e em redes sociais, inseridos em uma cultura que não é limitada por espaços físicos, suas ações possibilitam estarem em vários lugares, contidos em um ciberespaço e por meio dele, sendo assim tornam-se colaboradores nas intervenções sociais.

Agora, ao carregar consigo um dispositivo móvel, a mobilidade se torna dupla: mobilidade informacional e mobilidade física do usuário. Para navegar de um ponto a outro das redes informacionais, nas quais se entra e se sai para múltiplos destinos, YouTube, sites, blogs, páginas etc., o usuário também pode estar em movimento. O acesso passa a se dar em qualquer momento e em qualquer lugar. Acessar e enviar informações, transitar entre elas, conectar-se com as pessoas, coordenar ações grupais e sociais em tempo real tornou-se corriqueiro. Assim, o ciberespaço digital fundiu-se de modo indissolúvel com o espaço físico. Uma vez que as sobreposições, cruzamentos, intersecções entre eles são inextricáveis,

chamo de espaço de hiper mobilidade esse espaço intersticial, espaço híbrido e misturado (SANTAELLA, 2007, p. 183-187).

Nesse contexto, esses indivíduos desenvolvem distintas habilidades e competências com o uso constante dos meios tecnológicos, o que os caracteriza como verdadeiros *ciborgues* de nosso mundo digital, como salienta Santaella (2003). A autora define o termo *ciborgue* como a mutação dos corpos, fruto de uma simbiose do ser humano com as próteses tecnológicas, ou seja, a capacidade do homem ampliada por aparelhos tecnológicos.

Assim, este sujeito desenvolve um perfil que se distancia do perfil do estudante, segundo uma perspectiva de educação bancária. Como escreveu Paulo Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 2011, p. 24).

Desta maneira, o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo em que crescem juntos e em que os ‘argumentos de autoridade’ já não valem. [...] Em lugar de serem recipientes dóceis dos depósitos, são agora investigadores críticos, em diálogo com o educador, investigador crítico também. Enquanto a prática bancária implica uma espécie de anestesia, inibindo o poder criador dos educandos, a educação problematizada, de caráter autenticamente reflexivo, implicada um constante ato de desvelamento da realidade (FREIRE, 1996, p.96 - 97).

De acordo com esse autor, tradicionalmente os discentes assumiam uma postura passiva e apenas recebiam as informações que lhes eram “depositadas”. Os educandos eram considerados meros receptores de informações, uma vez que sua função era apenas memorizá-las e repeti-las, nada mais, pois apenas deveriam receber, guardar e armazenar.

O perfil desses estudantes se modificou, eles desejam ser protagonistas dos seus conhecimentos, utilizando sua inteligência para organizar, avaliar, aplicar o conhecimento aprendido. Os nativos digitais desafiam, integram, complementam seus potenciais com as mídias. [...] os espaços multidimensionais, que as redes fizeram emergir, têm um impacto significativo na aquisição personalizada e customizada do conhecimento. A absorção em si do conhecimento é individual e específica. Mas, para que isso se dê, há a dependência do contexto, da experiência e da história de cada um. Contextos não são puramente individuais. São sociais e institucionais, envolvendo signos, significados e hábitos de pensamento socialmente construídos. Ninguém vive em uma bolha individualista [...]. Quando a informação está encarnada em redes inteligentes ubíquas, a par da intensificação na absorção individual do conhecimento, ela também propicia a interação com o outro no desenvolvimento de habilidades cognitivas, para a formação de julgamentos a respeito do mundo e para adquirir guias para a ação (SANTAELLA, 2013, p.71-125).

Favorece-se assim a aprendizagem ubíqua, aquela cujo aprendizado pode ocorrer em qualquer momento ou local, por meio de dispositivos móveis, uma vez que se facilita o acesso às informações pelos estudantes. Isso não indica que os discentes tenham obtido de forma consistente o aprendizado pelo simples fato de obter a informação em si. Segundo

Carvalho (2017, p. 105), a aprendizagem ubíqua “é uma pedagogia construtivista, cujo foco é o aprendizado, e não o professor”.

Sobre a concepção construtivista na formação de professores, o autor Fernando Becker (2009) nos convida a refletir que esta concepção deve ser a ideia de que nada, a rigor, está pronto, acabado, e de que, especificamente, o conhecimento não é dado, em nenhuma instância, como algo terminado.

Ele se constitui pela interação do indivíduo com o meio físico e social, com o simbolismo humano, com o mundo das relações sociais; e se constitui por força de sua ação e não por qualquer dotação prévia, na bagagem hereditária ou no meio, de tal modo que podemos afirmar que antes da ação não há psiquismo nem consciência e, muito menos, pensamento (BECKER, 2009, p.2).

O professor precisa conceber o conhecimento, do ponto de vista construtivista, conhecendo os seus alunos como eles interagem com o meio que estão inseridos e quais são as suas “novas” formas de aprendizagem, exigindo dos docentes uma mudança em seu paradigma, pois é necessário compreender que os nossos discentes necessitam de meios diferentes para a construção de novos saberes que articulem a realidade e contexto social-digital que está inserido. Rompendo com uma concepção metodológica de ensino reprodutivista e bancária, como mencionado anteriormente.

Para Piaget (1975) o aluno é um sujeito cultural ativo cuja ação tem dupla dimensão: assimiladora e acomodadora. A dimensão assimiladora produz transformações no mundo objetivo, enquanto pela dimensão acomodadora produz transformações em si mesmo, no mundo subjetivo.

Estes processos são complementares e o futuro profissional precisa conceber, compreender e refletir que o ato de aprender e construir relações e esquemas cognitivos não se dá na escuta, nem tampouco na passividade, mas em uma interação “radical” com o seu meio, como Piaget (1975) ressalta. O discente não é uma “tábula rasa”, precisamos conceber que os nossos discentes possuem movimentos e necessidades diversas para a construção dos seus diferentes saberes.

Os atuais alunos exigem uma mudança nas metodologias de ensino e no modo como o aprendizado se desencadeia, acarretando a necessidade dos docentes modificarem suas aulas tradicionais. As TDIC e os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) se utilizados segundo uma abordagem construtivista, possibilitam o desenvolvimento de espaços de aprendizagem, a partir de metodologias mais inovadoras, favorecendo o desencadeamento do processo de ensino e de aprendizagem mais envolvente, motivador, significativo, contextualizado, no qual se faz presente:

[...] a comunicação, a troca de informações, o compartilhamento de vozes e discursos, o que vem comprovar que, se a meta dos organizadores vivos é se preservar (“o organismo quer perdurar”) e se o desejo do humano é ser desejado por outro ser humano, aquilo que o ser humano quer é, sobretudo, se comunicar, não importa quando, como, para quais fins. As RSIs estão demonstrando que o humano quer comunicar com a finalidade pura e simples de se comunicar, estar junto (SANTAELLA; LEMOS, 2010, p. 50).

Tomando como pressuposto a importância de colaborar cada vez mais com a inovação nas metodologias, visando ao aprendizado mais efetivo dos discentes, os projetos interdisciplinares e colaborativos se tornam propostas metodológicas favoráveis para instaurarmos mudanças na forma como o conhecimento é construído em sala de aula por parte dos discentes e, conseqüentemente, propiciam mudanças também nas práticas dos docentes. Em um projeto em que se trabalha com propostas inovadoras, o desafio é conceber e articulá-lo de forma que se construa uma nova metodologia, integrando diversos conteúdos.

Uma vez que as redes se constituem em ambientes em que cada um tem visibilidade no seu entorno, dependendo do uso que decide fazer dele, é uma constante a intenção de dar-se a conhecer, e gerar tráfego comunicativo por meio de conteúdos profissionais ou amadores. A transparência é reforçada pelo simples fato de cada cibercidadão poder expressar suas ideias, necessidades, sugestões, críticas ou qualquer tipo de sentimento. Assim, qualquer uma passa a funcionar como gerador de conteúdos e de vínculos emocionais. As pessoas se reconhecem e se relacionam principalmente por temáticas. Há formas de categorização do discurso, como são os recursos do Twitter, que também funciona como um recurso de documentação (SANTAELLA, 2013, p. 44).

Para tanto, buscar novos métodos para as práticas pedagógicas, torna-se essencial, visando um melhor envolvimento dos estudantes. Segundo Moran (2015), pode-se perceber que as novas mídias buscam revolucionar os paradigmas convencionais do ensino, visto que, manter tais métodos distancia professores e alunos. Isto possibilita que os educadores(as) desenvolvam cada vez mais metodologias diversificadas para potencializar habilidades e competências em seus educandos, aprimorando seu conhecimento, de uma forma moderna e criativa, e utilizando projetos articulados com as TDIC, recursos esses que estão a cada dia mais presentes no universo escolar.

Para a busca desta “inovação” Maurice Tardif (2002) ressalta que os saberes docentes são adquiridos e construídos em um processo contínuo de aprendizagem, em que o professor aprende de forma progressiva e, com isso, se insere e domina seu ambiente de trabalho. Assim, não se pode dizer que os saberes docentes são constituídos por um conjunto de conteúdo definidos e imutáveis.

O professor precisa assumir uma nova forma de atuar, criativa, articulando e dialogando com as diferentes ferramentas educacionais e digitais para que em suas ações identifique métodos, metodologias, técnicas e ferramentas mais eficazes para aprendizagens significativas e contextualizadas.

### 3. Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), pode ser considerada uma nova possibilidade de aprendizado, ou uma nova metodologia, atualmente denominada Metodologia Ativa.

De acordo com o dicionário Houaiss (2001), projetar é atirar(-se) a distância, arremessar(-se), lançar(-se). Nesta concepção projetos é desenvolver um plano, estabelecer

e apresenta metas, objetivos, ações considerando tempos, espaços, recursos, avaliações, previsões, problemas a serem “respondidos” refletidos pelos sujeitos ativamente ao longo do processo.

Ponderando as discussões sobre projetos Araújo (2008) ressalta que o trabalho por meio de projetos deve ser compreendido como uma estratégia para construção dos conhecimentos, entendendo estratégia como uma ação que pressupõe decisões, escolhas, apostas, riscos e incertezas.

Podemos ressaltar que a aprendizagem por meio de projetos pode incentivar e estimular a curiosidade epistêmica de nossos discentes, podendo promover diferentes aprendizagens e desenvolvimento em nossos alunos, não apenas os de cunho cognitivo, mas também social, cultural entre outros que os profissionais da educação poderão usar de diferentes estratégias para o desenvolvimento e trabalhos com projetos, pois é uma proposta de trabalho que de ensino-aprendizagem, envolvendo os alunos em investigações.

Para Bender (2014),

A aprendizagem baseada em projetos é um modelo de ensino que consiste em permitir que os alunos confrontem as questões e os problemas do mundo real que consideram significativos, determinando como abordá-los e, então, agindo de forma cooperativa em busca de soluções (p. 9).

Essas novas possibilidades de aprendizado colocam inúmeros desafios para os educadores levando-os a perceber a necessidade de modificarem suas práticas pedagógicas, de modo que alcancem maior motivação e envolvimento por parte dos discentes, que estão conectados ao mundo. Nesse sentido, considerar a possibilidade de se utilizar metodologias mais ativas em sala de aula, torna-se um encaminhamento sensato, considerando o fato da urgência de mobilizarmos os estudantes para que assumam o papel de protagonistas de seu aprendizado, nos diferentes níveis de ensino.

Neste sentido, sobre os desafios docentes, Marcelo (2009) enfatiza que:

Que ser professor no século XXI pressupõe o assumir que o conhecimento e os alunos (as matérias-primas com que trabalham) se transformam a uma velocidade maior à que estávamos habituados e que, para se continuar a dar uma resposta adequada ao direito de aprender dos alunos, teremos de fazer um esforço redobrado para continuar a aprender (MARCELO, 2009, p. 8).

As constantes mudanças sociais, educacionais, no perfil discente do século XXI, salas de aulas virtuais e presenciais exigem dos futuros profissionais da educação e dos formadores constantes redimensionamento, garantindo a qualidade pedagógica, mas

Carlos Alberto Ferreira (2010) nos alerta nos processos formativos docentes com projetos façam uma gestão flexível dos conteúdos programáticos das diferentes áreas curriculares e/ou disciplinas, em função dos projetos delimitados.

Pressupõe o exercício de funções de observação e de orientação dos grupos de alunos no decorrer dos projetos, numa perspectiva de avaliação formativa contínua dos processos de trabalho e de aprendizagem deles.

O autor ainda assenta que estas práticas necessitam dos professores reflexão constante, acompanhamento, uma metodologia de trabalho onde os discentes construirão questionamentos por meio de temas do seu interesse, depois vão para a pesquisa,

organizando, refletindo e sistematizando os dados, compreendo a sua responsabilidade e autonomia na elaboração e apresentação dos resultados.

Esta metodologia de trabalho por projetos ressalta do protagonismos dos alunos, pois eles decidirão o processo a percorrer, enquanto o docente desempenhará o papel de orientador ativo, avaliador, acompanhando o processo e estimulando e instigando o processo autônomo, criativo e ativo dos seus alunos considerando a subjetividade e a coletividade, mas não esquecendo de orientar e aprofundar as discussões, respeitando os pares, integrando as aprendizagens de conteúdos, desenvolvendo competências, cooperação, autoavaliação entre outros elementos que suscitarão ao longo do processo. As aprendizagens decorrentes da metodologia de projetos serão significativas, pois o interesse e envolvimento individual e coletivo permitirão a relação e correlação com outros saberes que os alunos já detém.

Vale destacar que, uma possibilidade para se criar uma aprendizagem mais ativa em sala de aula é por meio do desenvolvimento de projetos, uma vez que essa metodologia integra mudanças no processo de ensino e aprendizagem. Conforme Hernández (1988, p. 49) enfatiza, o trabalho por projetos “não deve ser visto como uma opção puramente metodológica, mas como uma maneira de repensar a função da escola”. Adotando o projeto como uma prática metodológica não podemos assegurar que os estudantes obtenham o conhecimento, mas propicia uma reorganização do pensamento do educando e educador para que, por meio de etapas possa promover a contextualização do ensino e aprendizagem.

Em uma era que as mídias digitais permitem a comunicação instantânea e há disponibilidade de informações quase ilimitada na internet, os defensores da ABP sugerem que produzir sentido a partir da grande quantidade virtual de informações caóticas é exatamente o tipo de construção do conhecimento que todo aluno no mundo de hoje precisa dominar (BENDER, 2014, p.25).

Provocar questionamentos entre docentes e discentes, por meio de projetos desencadeia a construção de diversos conceitos, principalmente o trabalho em equipe, indicando que abordagem do conhecimento não é efetuada de forma individual e sim coletiva. Provoca-se nesses atores a construção do conhecimento de forma colaborativa e autônoma, usando as tecnologias presentes em sala de aula como recursos pedagógicos. Neste cenário, conforme destaca Valente (1993), as TDIC enriquecem o aprendizado dos discentes, pois:

[...] na abordagem Construcionista onde o computador é usado como ferramenta, cria-se a possibilidade de enriquecer ambientes de aprendizagem onde o aluno, interagindo com objetos desse ambiente, tem chance de construir seu conhecimento, uma vez que ele exerce o papel de quem ensina o computador, também por meio de um software, possibilitando que as suas ideias sejam explicitadas, testadas e depuradas (VALENTE, 1993 *apud* TERÇARIOL, 2003, p. 70).

Colocando em prática o protagonismo esperado, reorganizando e construindo conhecimentos. Para Bender (2014) em um ABP os estudantes e os docentes trabalham juntos nas tarefas para obter um produto final, para desenvolvimento do projeto incluem geralmente as seguintes fases:



- Fazer brainstorming sobre as possíveis soluções.
- Identificar uma série específica de tópicos para ajudar a coletar informações.
- Dividir responsabilidades sobre recolhimento de informações.
- Desenvolver uma linha do tempo para o recolhimento das informações.
- Pesquisar por informações sobre problema ou a questão.
- Sintetizar os dados coletados.
- Tomar decisões cooperativamente sobre como prosseguir a partir desse ponto.
- Determinar quais informações adicionais podem ser essenciais.
- Desenvolver um produto, ou múltiplos produtos ou artefatos, que permitam que os estudantes comuniquem os resultados de seu trabalho (BENDER, 2014, p. 24).

A ABP, caracteriza-se assim num conjunto de tarefas que exigirão planejamento para seu desenvolvimento; além disso, sem o trabalho coletivo e cooperativo ficaria inviabilizado. A ABP propicia que os membros do projeto contemplem o desafio proposto em fases, com essa metodologia os docentes orientam seus discentes de forma que eles possam construir seu aprendizado.

Supõe-se que o aprendizado é a incorporação do conhecimento que o indivíduo visa utilizar no futuro, sendo assim, o aprendizado em um ABP, não é individual e sim coletivo, afinal vivemos em um oceano de informações que para essa geração já se faz de forma natural e espontânea.

#### 4. Procedimentos metodológicos e resultados

Nesse cenário, este estudo consistiu em um relato de experiência vivenciado por estudantes de pós-graduação, no segundo semestre de 2017, na disciplina “Educação a Distância na Era Digital: Fundamentos, Tecnologias e Práticas *Online*”, ofertada no programa de Mestrado de Gestão e Práticas Educacionais vinculado a uma Universidade na capital de São Paulo.

Essa disciplina tinha como proposta pedagógica o objetivo de proporcionar estudos sobre fundamentos teóricos e metodológicos da modalidade a distância via internet, de forma que os pós-graduandos adquirissem subsídios para o planejamento, implementação e atuação, enquanto docentes na EaD.

Depois de esclarecida a proposta da disciplina, os estudantes foram divididos em equipes, cada qual com a responsabilidade de planejar e criar uma proposta de minicurso voltada ao uso de ambientes virtuais em contexto educacional. Vale ressaltar que, o grupo responsável por este relato, optou por investigar a temática “Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)”, pois esse tema é objeto de estudo da dissertação dos membros envolvidos. Como ambiente virtual de aprendizagem para organização desse minicurso online foi adotado o Canvas. Na sequência, foram elencados os conteúdos sobre ABP, fóruns, vídeos de apoio, template de projetos, entre outros recursos para facilitar e apoiar os cursistas em seu percurso de aprendizagem.

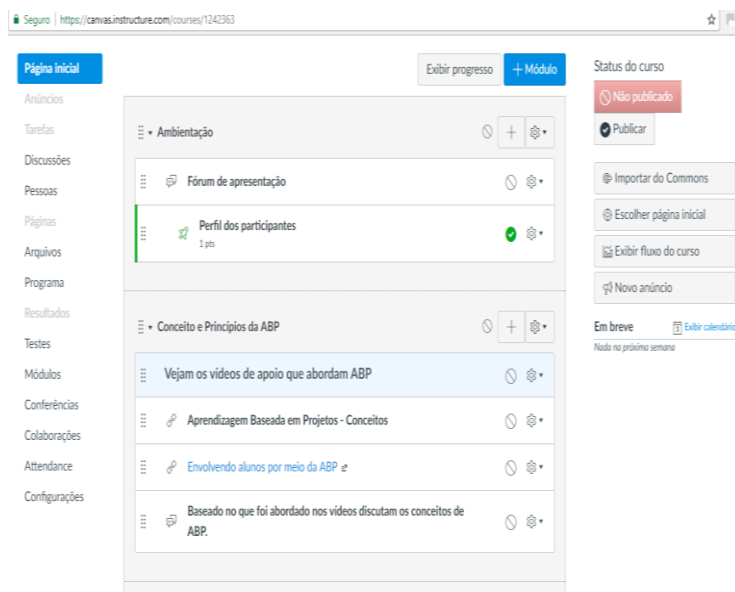


Figura 1 – Página inicial do curso “Aprendizagem Baseada em Projetos” no Canvas.  
Fonte: autoria própria.

Os módulos foram divididos em várias atividades que deverão ser progressivamente desenvolvidas pelos membros participantes. O ambiente projetado para ser iniciado com um fórum que propõe que cada membro do curso compartilhe suas ideias, expectativas, trajetória profissional, enfim socialize suas experiências.

As temáticas abordadas nesse minicurso são: - Conceito e Princípios da ABP; ABP e as Tecnologias; Importância do Planejamento e Fases da ABP; Exemplos de Boas Práticas e Elaboração de uma Proposta para ABP. Dentre as habilidades e competências a serem desenvolvidas pelos participantes, destacam-se como habilidades: trabalhar grupo; liderança; comunicação; desenvolvimento lógico; possuir habilidades de aprendizagem continuada e como competências: trabalhar com conflitos; resolver problemas; raciocínio lógico; se auto-orientar; ser crítico no seu aprendizado.

## 5. Considerações Finais

A disciplina “Educação a Distância na Era Digital: Fundamentos, Tecnologias e Práticas Online”, oferecida ao longo do segundo semestre de 2017, pôde entre outros aspectos desafiar os pós-graduandos a superar os desafios na concepção e implantação de um minicurso voltado para a capacitação de docentes e futuros professores na modalidade EaD. Espera-se que a partir deste minicurso cada membro possa compreender a temática abordada, de modo a adquirir condições de aplicá-la em sua sala de aula e que adquira condições ainda de desenvolver competências diversificadas.

Como principais dificuldades do grupo de pesquisadores envolvidos nessa experiência, destacamos o curto tempo para a elaboração do projeto piloto que contemplasse todos os conteúdos referentes a metodologia ativa e as TDIC, desafio esse

facilitado pelo conhecimento prévio dos pós-graduandos no assunto. Outro aspecto relevante foi a estruturação do curso em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Nessa etapa do projeto, os pós-graduandos se apropriaram da ferramenta Canvas e detectaram suas possibilidades para a estruturação de cursos em EaD.

Por fim, menciona-se como ponto favorável a ampliação das possibilidades de utilização das metodologias ativas em especial a Aprendizagem Baseada em Projetos juntamente com as TDIC e os ambientes virtuais de aprendizagem, pois quando utilizados segundo uma abordagem construcionista, favorecem o desencadeamento do processo de ensino e aprendizagem mais envolvente, motivador e significativo.

Além disso, destaca-se como um aprendizado para os educadores/pesquisadores envolvidos neste projeto a oportunidade da concepção de um minicurso que tem com objetivo pensar na formação continuada dos professores no tocante de prover técnicas e discussões sobre o uso efetivo de Metodologias Ativas em um curso totalmente EaD.

Essa vivência foi importante, pois articulou os conteúdos abordados na disciplina ao mesmo tempo que oportunizou o desenvolvimento de práticas pedagógicas efetivas em ambientes digitais.

## 5. Referências

- ARAÚJO, Ulisses. F. **Temas Transversais e a estratégia de projetos**. Editora Moderna: São Paulo, 8ª edição, 2008.
- BECKER, Fernando. **O que é Construtivismo? Desenvolvimento e Aprendizagem sob o Enfoque da Psicologia II**. PEAD-/UFRGS, 2009.
- BENDER, Willian N. **Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação diferenciada para século XVI**. São Paulo: Penso, 2014.
- CARVALHO, Amaury Cunha & Carvalho, Kezia C. de O. Rocha. Desafios da EAD na ubiquidade. In: TROVA, Andreza Gessi e BOCCIA, Margarete Bertolo. **Pedagogia e a modalidade de Educação a Distância**. São Leopoldo: Oikos, 2017.
- FERREIRA, Carlos Alberto. Vivências de Integração Curricular na Metodologia de Trabalho de Projecto. **Revista Galego-Portuguesa de Psicoloxía e Educación**, v. 18, n. 1, p. 91-105, 2010.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo. Editora Paz e Terra. 2011.
- HERNANDEZ, Fernando. **Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho**. Tradutora: RODRIGUES, Jussara Haubert. Porto Alegre: Editora Artmed, 1998.
- MARCELO, Carlos. **Desenvolvimento Profissional Docente: passado e futuro**. Sísifo/ Revista de Ciências da Educação, n. 8, 2009.
- MORAN, José Manoel. Mudando a educação com metodologias ativas. In **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015. Disponível em <[http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf)> Acesso em: 26 nov. 2017.
- PIAGET, Jean. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1975.
- SANTAELLA, Lucia; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter**. São Paulo - SP: Editora Paulus, 2010.

\_\_\_\_\_. **Comunicação Ubíqua** - Repercurssões na cultura e na educação. São Paulo: Editora Paulus, 2013, 1ª. Edição

\_\_\_\_\_. **Culturas e Artes do pós-humano: da cultura das mídias à Cibercultura**. São Paulo - SP: Editora Paullus, 2003. 357p.

\_\_\_\_\_. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

TERÇARIOL, Adriana Aparecida de Lima. **Um desafio na formação de educadores: a vivência e desenvolvimento de valores humanos usando as tecnologias**. 313 f. (Dissertação de Mestrado) Faculdade de Ciências e Tecnologias – Unesp – Presidente Prudente/SP, 2003.