



RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETO NO ENSINO MÉDIO: MONITORIA DA DISCIPLINA DE LINGUAGEM DE INFORMAÇÃO

Maria Eduarda Bezerra Barborsa;
Maria Anaelly Pinheiro Alves;
Gabriela Coutinho Machado de Souza

Programa de Monitoria

CCHSA - Centro de Ciências Humanas, Sociais e Agrárias Campus III - Bananeiras

INTRODUÇÃO

A disciplina utiliza a metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), que incentiva os estudantes a aplicarem o conhecimento de forma prática, desenvolvendo projetos que envolvem a criação de textos, planilhas, imagens, vídeos e outros recursos digitais, utilizando diversas ferramentas disponíveis na internet.

Na disciplina, os alunos são desafiados a resolver problemas reais por meio de projetos colaborativos, o que promove uma aprendizagem mais significativa e o desenvolvimento de habilidades como a criatividade, a resolução de problemas e o trabalho em equipe. Durante o programa de monitoria, foram implementadas atividades que incluíram desde a orientação dos alunos no uso das ferramentas até a criação de novos conteúdos, como a introdução à programação com HTML5.

Um dos principais resultados desse processo foi a criação de um site, desenvolvido através do Google Sites, que organiza todos os projetos da disciplina. O site reúne explicações detalhadas e exemplos práticos de cada projeto, além de uma lista de todas as ferramentas utilizadas, como editores de texto, softwares de planilhas, editores de imagens e vídeos. Esse recurso não apenas facilita o acesso dos alunos ao conteúdo, como também serve como um guia completo para a realização das atividades, promovendo a autonomia e o aprofundamento no uso das tecnologias digitais.

METODOLOGIA

As metodologias adotadas nas atividades de monitoria seguiram o modelo de Metodologias Ativas (MAs), com foco na Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), que é a abordagem central da disciplina. Essas metodologias colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem.

Durante as aulas, alunos foram incentivados a explorar diferentes ferramentas tecnológicas, como Scratch, Canva, Google Sites, Google Planilhas, ChatGPT e PowerPoint. O objetivo era que eles descobrissem de forma prática como essas ferramentas podem ser aplicadas. As monitoras desempenharam um papel fundamental ao explicar os objetivos de cada aula, orientando os alunos na utilização das ferramentas e solucionando dúvidas ao longo das atividades.

Além disso, foi desenvolvido um plano de aula focado na introdução ao HTML5, resultado de uma pesquisa sobre conceitos fundamentais e práticas recomendadas para o ensino dessa linguagem de programação. O conteúdo foi adaptado para o nível básico, com enfoque em recursos didáticos que fossem

acessíveis aos estudantes, incluindo materiais online, tutoriais e vídeos voltados para iniciantes, a fim de facilitar o aprendizado.

A criação de um site, utilizando o Google Sites, foi um elemento crucial para a organização e disponibilização dos conteúdos da disciplina. Esse site foi concebido como uma plataforma interativa, centralizando as aulas e recursos didáticos de forma estruturada e acessível. Dessa maneira, os alunos puderam consultar os materiais de forma autônoma e intuitiva, fortalecendo o processo de aprendizagem e a compreensão das ferramentas e projetos desenvolvidos ao longo do curso.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A monitoria da disciplina de Linguagem de Informação teve como principal foco a criação e organização de um site que centralizasse todos os conteúdos e atividades da disciplina. Esse recurso digital foi projetado para facilitar o acesso dos alunos ao material didático, promovendo uma maior autonomia no processo de aprendizagem. O site reúne todas as aulas ministradas, explicações detalhadas sobre os projetos e exemplos práticos, além de servir como um guia interativo para a utilização das ferramentas tecnológicas exploradas durante o curso, como Scratch, Canva, Google Planilhas e Google Sites.

Durante o período de monitoria, as monitoras desempenharam um papel essencial na estruturação do site, organizando as aulas, os tutoriais e as atividades de forma lógica e acessível. Elas também auxiliaram os alunos na navegação e exploração do site, o que facilitou o uso das ferramentas digitais por parte dos estudantes. O site se destacou como um recurso didático inovador, reunindo em um só lugar todos os elementos da disciplina, desde as introduções teóricas até as etapas de desenvolvimento de projetos.

A expectativa é que a introdução oficial do site como parte central do processo de ensino-aprendizagem aumente significativamente o engajamento dos alunos e melhore a qualidade dos projetos desenvolvidos. A possibilidade de acessar o conteúdo a qualquer momento, bem como de revisar as etapas dos projetos com exemplos práticos, deve estimular uma aprendizagem mais profunda e eficiente.

O suporte das monitoras ao longo desse processo foi determinante para a implementação eficaz da plataforma, ajudando a sanar dúvidas e direcionar os alunos na realização das atividades. A criação do site demonstrou ser uma ferramenta central para consolidar o conhecimento adquirido em sala de aula e incentivar a experimentação e a criatividade, pilares das metodologias ativas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A monitoria na disciplina de Linguagem de Informação, com foco na criação do site, trouxe resultados significativos para o aprendizado dos discentes. O site, que organiza e disponibiliza de forma acessível todo o conteúdo da disciplina, contribuiu para a autonomia dos alunos, permitindo que eles revisem e aprofundem os temas abordados em sala de aula de maneira independente.

Além disso, o uso de ferramentas tecnológicas, aliado ao suporte das monitoras, fortaleceu o aprendizado prático e colaborativo, estimulando o desenvolvimento de projetos criativos e engajando os alunos em novas formas de resolver problemas. Com a finalização do site e a implementação do plano de aula sobre HTML5, espera-se que o impacto positivo continue, oferecendo uma plataforma robusta que facilite o acesso ao conhecimento e incentive a exploração contínua das tecnologias disponíveis.

REFERÊNCIAS

Nobre, J. C. S., Loubach, D. S., da Cunha, A. M., & Dias, L. A. V. (2006, November). Aprendizagem Baseada em Projeto (Project-Based Learning–PBL) aplicada a software embarcado e de tempo real. In *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)* (Vol. 1, No. 1, pp. 258-267). de Oliveira Silva, D., Castro, J. B., & Sales, G. L. (2018).

Aprendizagem baseada em projetos: contribuições das tecnologias digitais. # Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia, 7(1). Magalhães, W. D. A. M., & Pereira, A. L. S. (2019).

O uso da aprendizagem baseada em problemas no ensino técnico: projetos integradores como experiência interdisciplinar. *Educitec-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*, 5(12).