

INSTITUTO FEDERAL

Rio de Janeiro

Campus Eng. Paulo de Frontin

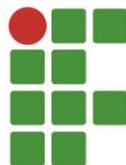
Professores para o futuro: a experiência da Finlândia e a formação de multiplicadores no IFRJ

PROGRAMAÇÃO

LOCAL: IFRJ campus Engenheiro Paulo de Frontin

DATA: 17 de maio de 2017

PROGRAMAÇÃO GERAL		
17 de maio de 2017 (QUARTA-FEIRA)		
Hora	Tema	Participantes
9h30	Mesa de Abertura	Rodney Cezar de Albuquerque – Diretor-Geral do IFRJ campus Engenheiro Paulo de Frontin Ricardo Esteves Kneipp – Diretor de Ensino do IFRJ campus Engenheiro Paulo Maria Emilia Alfano Barbosa – Coordenadora de Extensão do IFRJ campus Engenheiro Paulo de Frontin
10h	Mesa Redonda: “A educação Finlandesa, a experiência do Programa Professores para o Futuro e os desdobramentos dentro e fora da sala de aula”	Leonardo Emanuel de Oliveira Costa – Professor do IFRJ campus Rio de Janeiro Julio Page de Castro - Professor do IFRJ campus Duque de Caxias Helton Rodrigo de Souza Sereno – Professor do IFRJ campus Volta Redonda Seija Mahlamäki-Kultanen – Diretora da Professional Teachers Education Unit da HAME da University of Applied Sciences (Hamk) Moderador: Rafael Barreto Almada – Professor do IFRJ campus Rio de Janeiro
12h	Horário de Almoço	
14h	Oficinas Temáticas:	Oficina I: “Jogos didáticos – novas ideias de como criar empoderamento para a aprendizagem” Responsável: Prof. Leonardo Emanuel de Oliveira Costa Oficina II: “Peer Group Mentoring (Grupo de orientação por pares) como ferramenta de desenvolvimento profissional e institucional” Responsável: Prof. Julio Page de Castro Oficina III: “Utilização de Aprendizado baseado em projeto (PBL) como ferramenta didática” Responsável: Prof. Helton Rodrigo de Souza Sereno
17h	Encerramento	



INSTITUTO FEDERAL

Rio de Janeiro

Campus Eng. Paulo de Frontin

OFICINA I – “Jogos didáticos – novas ideias de como criar empoderamento para a aprendizagem”	
Responsável: Prof. Leonardo Emanuel de Oliveira Costa	
Objetivo	Esta oficina se propõe a discutir sobre o uso de jogos analógicos e gamificação como ferramenta motivacional e facilitadora para o processo de ensino e aprendizagem, em sala de aula. A oficina também irá abordar como utilizar os jogos analógicos para desenvolver as habilidades necessárias para o Século XXI. Desta forma serão apresentados jogos de tabuleiro modernos, a adaptação de um jogo de tabuleiro utilizando material de baixo custo e protótipos de jogos educacionais que foram elaborados por alunos do IFRJ do Campus Rio de Janeiro.
OFICINA II – “Peer Group Mentoring (Grupo de orientação por pares) como ferramenta de desenvolvimento profissional e institucional”	
Responsável: Prof. Julio Page de Castro	
Objetivo	Esta oficina tem por objetivo apresentar o <i>Peer Group Mentoring</i> (PGM) como ferramenta de desenvolvimento profissional e institucional, usando como base o projeto piloto realizado em parceria entre os campi Duque de Caxias e Maracanã do IFRJ e a <i>Professional teachers education unit da HAMK University of Applied Sciences</i> (Finlândia). Serão abordados os resultados do PGM na formação inicial e continuada de docentes, no apoio aos desafios da fase de indução de novos professores, da discussão, revisão e atualização das ferramentas e metodologias aplicadas com os estudantes e, por fim, o impacto do PGM como catalisador na implementação de novos ambientes de aprendizagem. Após uma abordagem geral do tema, os participantes serão divididos em grupos para elaboração de propostas de criação de PGM norteados pelas necessidades reais locais.
OFICINA III – “Utilização de Aprendizado baseado em projeto (PBL) como ferramenta didática”	
Responsável: Prof. Helton Rodrigo de Souza Sereno	
Objetivo	Esta oficina se propõe a discutir sobre o uso de projetos como ferramenta de aprendizagem em sala de aula, disciplinas, cursos como ferramenta de aprendizado e avaliativa. A oficina também irá abordar casos estudados da utilização dessa técnica além de metodologias de aplicação. A metodologia da oficina será desenvolvida através de exposição inicial dos objetivos, pretende-se através de dinâmicas abordar a utilização de PBL como ferramenta didática.