



METODOLOGIAS ATIVAS

QUIZ



1. Aprendizagem Baseada em Projetos [PjBL] é uma metodologia de aprendizagem:

- A) passiva que aposta no envolvimento dos alunos no desenvolvimento de projetos que pretendem solucionar problemas concretos.
- B) ativa que aposta no envolvimento dos alunos no desenvolvimento de projetos que pretendem solucionar problemas concretos.
- C) ativa que aposta no envolvimento dos alunos no desenvolvimento de projetos que pretendem solucionar problemas gerais.
- D) passiva que aposta no envolvimento dos alunos no desenvolvimento de projetos que pretendem solucionar problemas gerais.

2 - Aprendizagem baseada em projetos promove o trabalho:

- A) em equipe, a colaboração, o pensamento crítico e criativo, a resolução de problemas, o desenvolvimento de competências de comunicação, entre outras competências para o séc. XVI.
- B) em equipe, a colaboração, o pensamento crítico e criativo, a resolução de problemas, o desenvolvimento de competências de comunicação, entre outras competências para o séc. XXI.
- C) em equipe mas apenas aos pares, a resolução de problemas com pares, o desenvolvimento de competências de comunicação em pares, entre outras competências para o séc. XXI.
- D) em individual, a colaboração, o pensamento crítico e criativo, a resolução de problemas, o desenvolvimento de competências de comunicação, entre outras competências para o séc. XXI.

3 - A metodologia baseada em projetos aponta para a criação de um produto concreto enquanto que na aprendizagem baseada em problemas o resultado final pode ser apenas uma ou várias propostas de solução para o problema.

- A) Verdadeiro
- B) Falso

4 - Pair Programming (programação em pares)

- A) não é uma estratégia pedagógica utilizada na aprendizagem da programação, que pode ser utilizada de forma autónoma ou articulada, como estratégia em outras metodologias de aprendizagem.
- B) é uma estratégia pedagógica apenas utilizada na programação, que pode ser utilizada de forma autónoma ou articulada, como estratégia em outras metodologias de aprendizagem.
- C) é uma estratégia pedagógica utilizada na aprendizagem da programação, que pode ser utilizada de forma autónoma ou articulada, como estratégia em outras metodologias de aprendizagem.
- D) é uma estratégia pedagógica apenas utilizada na programação, que só pode ser utilizada de forma autónoma, como estratégia em outras metodologias de aprendizagem.

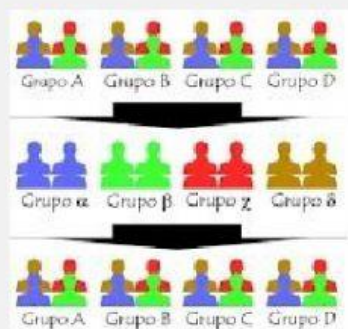
5 - Quais das opções abaixo não representa uma metodologia ativa?

- A) Google Classroom
- B) TBL (Aprendizagem baseada em Equipes)
- C) Word
- D) Mapa mental

6 - É o contrário do que representam as metodologias ativas

- A) Sala de aula Invertida
- B) Aula Expositiva
- C) PBL (Aprendizagem Baseada em Projetos)
- D) Projetos interdisciplinares

7 - A imagem representa que metodologia ativa?



- A) Gamificação
- B) Seminário
- C) Jigsaw
- D) Fishbowl