

# DESIGN DIDÁTICO DIGITAL 2020



**Aula 2**  
**Unidade 1: Contexto**

# Agenda. Aula 2 (10 a 17/09)

## AÇÃO SÍNCRONA (19-20 hs)

- Comentários Gerais. **A voz dos líderes** 10'
- Apresentação tema.
  - **Unidade 1. Contexto** 20'
    - Intervalo. Comentários. 10'
- Agenda. Desafios grupal e individual. 10'
- Dúvidas. 10'

## Ação assíncrona

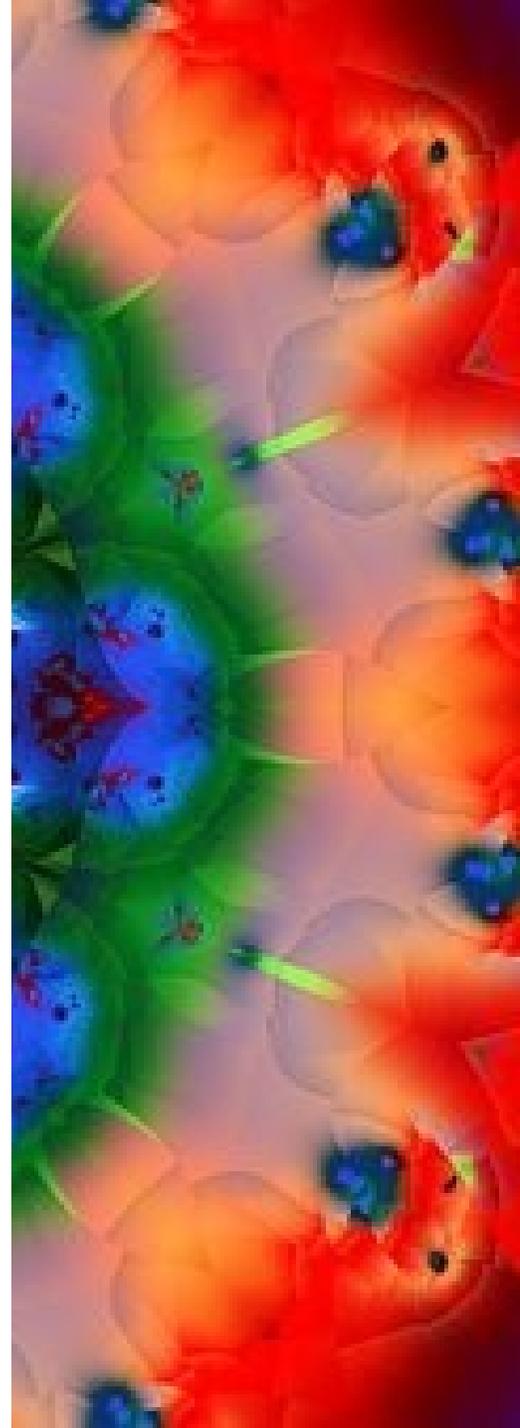
(10/09 – 20 hs. > 17/09 – 12 hs).





# CONTEXTO

- Educações
  - Contexto sociedade e cultura digital
  - Contexto digital pandêmico
  - Competências educacionais
  - Educação 4.0
- 



**Educação 1.0****Educação 2.0****Educação 3.0****Educação 4.0**

**Antes da  
Revolução  
Industrial**

**Depois da  
Revolução  
Industrial**

**Era da  
internet e da  
tecnologia**

**Quarta Revolução  
Industrial, era  
digital**

**Singular**

**Massiva,  
repetitiva**

**Participativa**

**Em rede**

**Elitizada**

**Popularizada,  
pasteurizada**

**Popularizada e  
criativa**

**Metodologias  
ativas**

**Ensino  
individual**

**Ensino coletivo,  
trabalhos  
individuais**

**Ensino com base  
em trabalhos  
criativos de  
equipe**

**O aluno aprende  
junto ao professor,  
em trabalho de  
equipe**

**Foco no  
educador**

**Foco na sala  
de aula**

**Foco no ensino  
híbrido (online e  
off-line)**

**Foco na experiência  
e no processo,  
foco em como é  
ensinado e não o  
que é ensinado**

**Submissão  
do aluno**

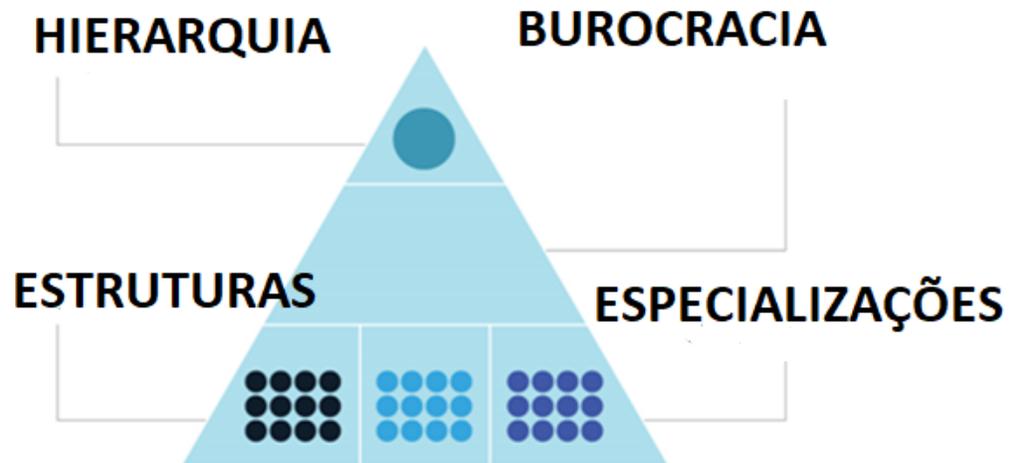
**Memorização**

**Fomento do  
pensamento  
analítico**

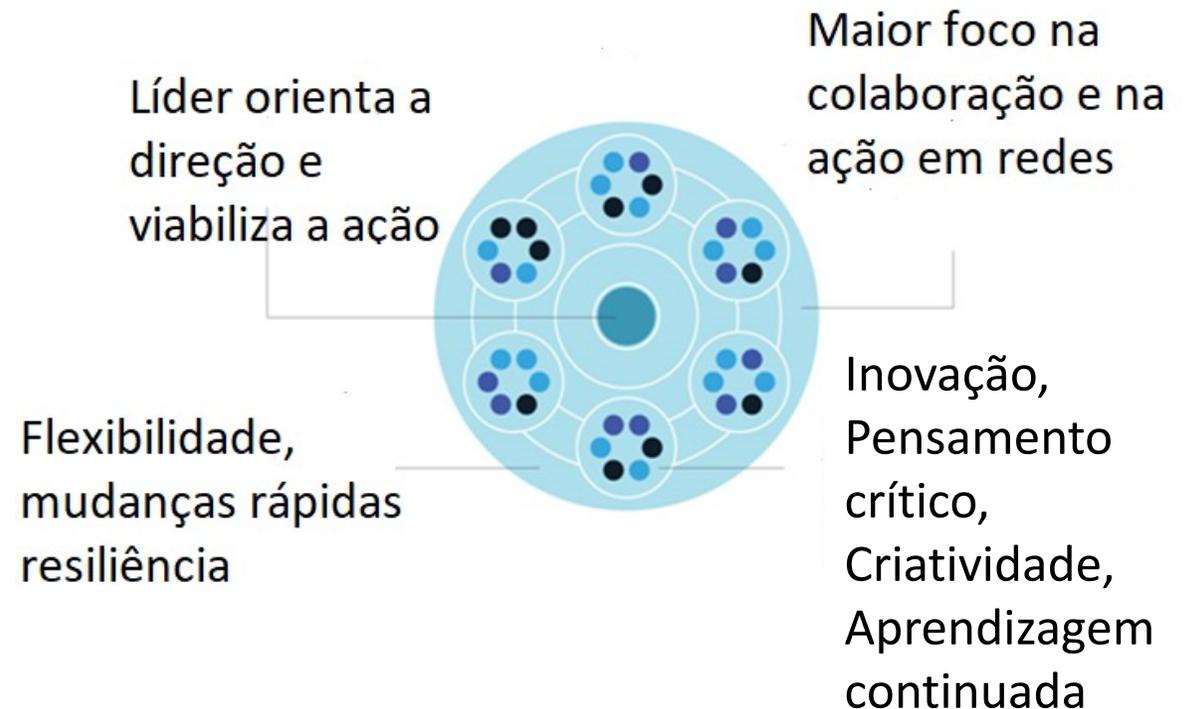
**Professor como  
curador de múltiplos  
estímulos**

# A Educação formal reproduz o mundo do trabalho

## Cultura Industrial 2.0



## Cultura Industrial 3.0...





# Mundo V.I.C.A.

- **VOLÁTIL**

*Mudança, ritmo, velocidade*

- **INCERTO**

*Difícil prever e se preparar para o futuro*

- **COMPLEXO**

*Excesso de informações e conexões*

- **AMBÍGUO**

*Falta de clareza, múltiplos caminhos,  
insegurança*

**Uma nova Cultura  
um novo Mundo....**

# CULTURA DIGITAL

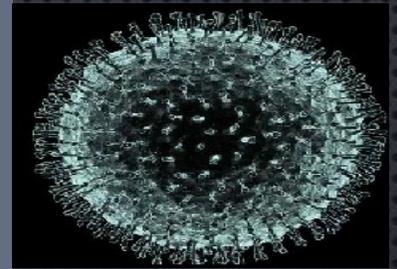
*Fisicamente isolados, vivemos em tempos analógicos mediados por linguagens e semânticas digitais (Pierre Lèvy, Coronation, 2020).*

Em uma rede complexa, formada por pessoas, dados, circuitos, softwares, vírus, a ação é sempre compartilhada e cada membro só pode agir quando conectado e influenciado por outros coabitantes e co-cidadãos. (Schlemmer, 2020).



# CORONATION

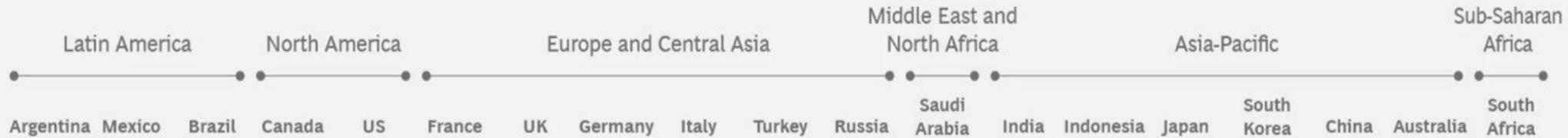
- O espaço público mudou para o virtual.
- Todos se comunicam pelas mídias sociais.
- Medicina, educação e comércio a distância tornaram-se comuns.
- Uma profunda mudança de hábitos e habilidades.
- A Internet é parte de serviços essenciais e dos direitos humanos.
- Novas formas de inteligência coletiva ultrapassam barreiras nacionais, nos campos científico e de saúde...
- Os recursos analíticos e de aprendizado devem ser compartilhados e abertos a todos gratuitamente.
- A harmonização internacional e interlinguística dos sistemas de metadados semânticos ajudaria a processar e comparar dados e apoiar formas mais poderosas de inteligência coletiva.



PIERRE LÉVY. 13/05/2020

<https://pierrelevyblog.com/2020/05/13/coronation/>

# Competências mais valorizadas em 20 países/2019



	Argentina	Mexico	Brazil	Canada	US	France	UK	Germany	Italy	Turkey	Russia	Saudi Arabia	India	Indonesia	Japan	South Korea	China	Australia	South Africa
<b>Comunicação</b>	3	1	1	2	1	1	4	1	4	1	3	2	2	2	2	2	1	1	
<b>Habilidades Analíticas</b>	4	3	3	4	4	4	1	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	
<b>Liderança</b>	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	6	4	10	8	3	2		
<b>Resolução problemas complexos</b>	8	6	6	7	5	2	2	5	2	5	6	7	5	5	6	4	4		
<b>Adaptabilidade</b>	2	4	4	1	3	7	5	8	9	6	7	4	6	6	3	5	5		
<b>Criatividade</b>	6	7	8	6	6	9	8	3	5	4	5	3	3	2	7	7	8		
<b>Colaboração</b>	9	9	7	5	8	5	7	7	5	9	10	12	8	6	5	8	10		
<b>Inovação</b>	5	8	9	8	7	8	6	6	8	8	4	5	6	4	11	8	6		
<b>Pensamento crítico</b>	10	5	5	13	9	11	9	10	10	7	8	10	13	9	13	10	7		
<b>Meios ágeis de ação</b>	10	11	11	12	10	10	12	12	7	12	11	8	9	6	9	6	13		
<b>Inteligência Emocional</b>	7	10	10	10	11	6	10	11	12	11	12	9	11	11	4	11	9		
<b>Correr riscos</b>	12	12	13	9	13	13	10	9	11	10	9	11	9	11	10	12	11		
<b>Sensibilidade intercultural</b>	12	13	12	11	12	12	13	13	13	12	13	13	11	13	12	13	12		



Source: BCG/The Network proprietary web survey and analysis.  
 Note: Nineteen countries are shown because the G20 includes the European Union.

**Competências futuras mais  
valorizadas no BRASIL  
11/2019**

1. Liderança
2. Adaptabilidade
3. Comunicação
4. Habilidades Analíticas
5. Inovação
6. Criatividade
7. Inteligência Emocional
8. Resolução problemas complexos
9. Colaboração
10. Pensamento crítico
10. Meios ágeis de ação
11. Correr riscos
12. Sensibilidade intercultural

# Educação 4.0

## A mudança é a única constante

- A última coisa que um professor precisa dar a seus alunos é informação. Eles já têm informação demais.
- As pessoas precisam de **capacidade para extrair sentido da informação**, perceber a diferença entre o que é importante e o que não é, e acima de tudo combinar os muitos fragmentos de informação num amplo quadro do mundo.
- As escolas deveriam ensinar
  - Os **4 C's** : pensamento crítico, comunicação, colaboração e criatividade.
  - Habilidades para lidar com as mudanças, aprender coisas novas
  - Preservar seu equilíbrio mental em situações que não lhe são familiares
  - Aprender a se **reinventar** várias vezes.

**Yuval Harari.** 21 lições para o século 21. Cap. 19. Págs.. 319/330.

# Educação 4.0. Implicações para as pessoas

- **Continuidade**

- Permanente estado de aprender e reaprender ao longo da vida.
- Ir além do currículo disciplinar (Hard skills)
- Desenvolver “Soft skills” – habilidades, atitudes e capacidades necessárias para se viver num mundo que muda muito rápido.

- **Autoconhecimento.**

- Suas melhores habilidades. O que pode melhorar.
- O que deseja/precisa aprender....

- **Desenvolver “soft skills” ....**

- Comunicação, colaboração, criatividade, posicionamento crítico, cidadania
- Empatia, trabalho em equipe, relacionamento interpessoal, liderança.
- Iniciativa, curiosidade, proatividade, inovação...
- Gestão do tempo, pontualidade e produtividade.

# Contexto DDD

## Educações.... 1,2,3.....4...5....

- Nova cultura voltada para a viabilização de **EXPERIÊNCIAS**.
- Facilitar e promover o processo de **Aprendizagem Autônoma**.
- **Metodologias Inovativas**.
- Trilhas. Desafios. Personalização

Vamos, turma?  
Juntos?

???







## DESAFIO GRUPAL DA SEMANA 2

### CRIAR APRESENTAÇÃO SOBRE O TEMA DO GRUPO

#### QUESTÃO:

Em um contexto de Educação 4.0 ... o que é .... desenvolver uma nova cultura de aprendizagens, considerando os aspectos presentes nos “4 C's” e seus subtemas...

## DESAFIOS INDIVIDUAIS

1. Escolher ou indicar um subtema.
2. Pesquisar, ler e refletir sobre o seu subtema.
3. Conversar com o seu grupo sobre as relações entre os subtemas e o tema central do **DESAFIO GRUPAL**.
4. Definir com o grupo o formato da apresentação
5. Participar ativamente da produção da apresentação.
6. APRESENTAR em 17/09/2020

## Desafio Grupal - semana 2

Produzir apresentação em qualquer formato que trabalhe a seguinte questão, na ótica dos temas de cada grupo.

Em um contexto de Educação 4.0 ... o que é .... desenvolver uma nova cultura de aprendizagens, considerando os aspectos presentes nos “4 Cs” e seus subtemas...

SUGESTÕES DE SUBTEMAS				
	3C	CONECTADOS	PAREADOS	CIDADANIA CRÍTICA
TEMA CENTRAL	<b>COMUNICAÇÃO</b>	<b>COLABORAÇÃO</b>	<b>CRIATIVIDADE</b>	<b>CIDADANIA/ CRITICIDADE</b>
SUBTEMAS	1. Redes	1. Interação	1. Expressões da ...	1. Cidadania digital
	2. Convergências	2. Empatia	2. ... e inovação	2. Onlife
	3. Cibercultura	3. Cooperação	3. .... crítica	3. Acesso digital
	4. Liberdade de expressão	4. Compartilhamento	4. Emoção e sensibilidade	4. Segurança
	5. Fake news	5. Comunidades	5. Pensar /agir criativo	5. Fake news
	6. Meios (Mídias)	6. REAs	6. Imagens	6. Consciência Crítica
	Outros....	Outros....	Outros....	Outros....