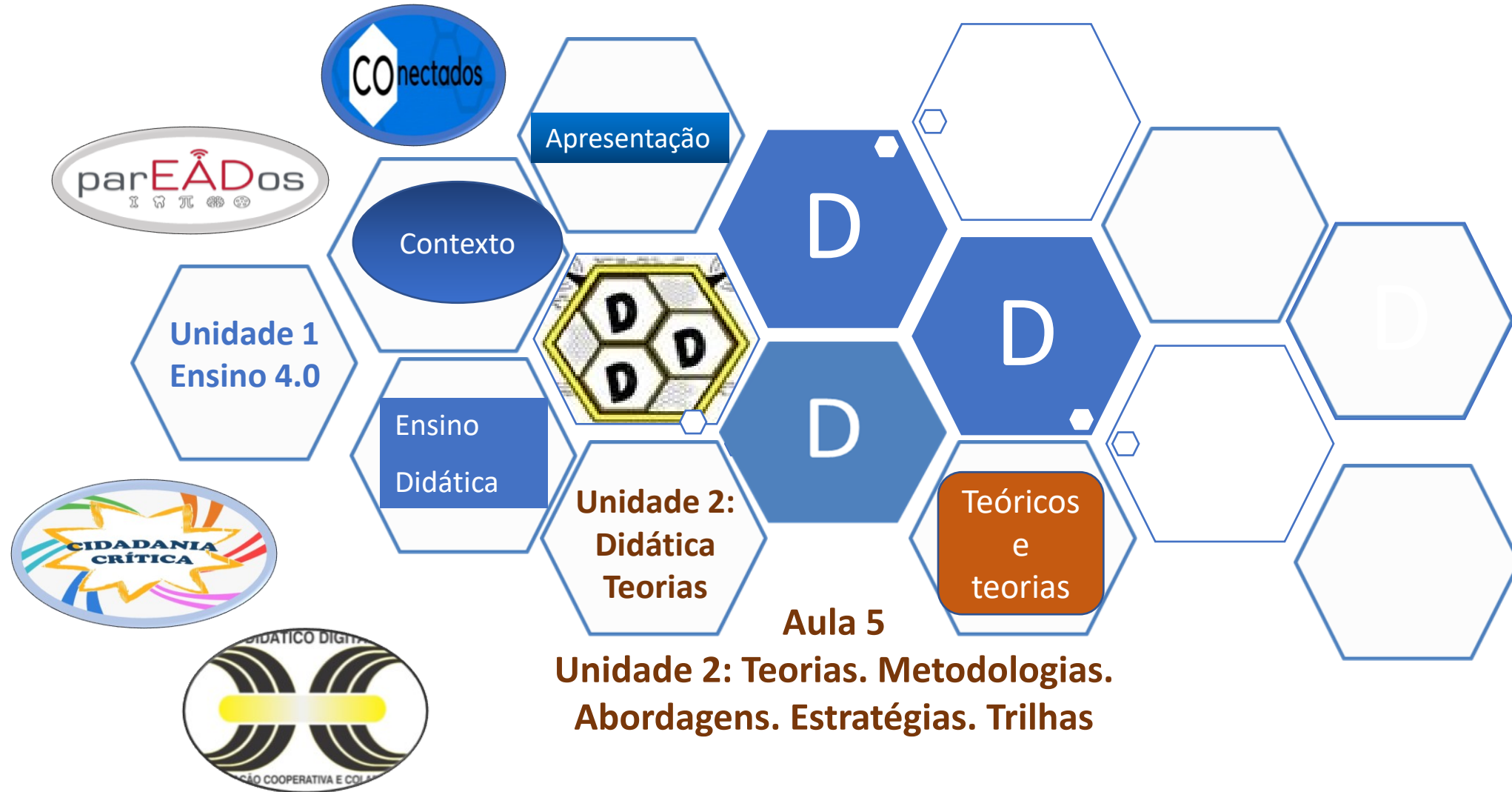


DESIGN DIDÁTICO DIGITAL 2020



Agenda. Unidade 2. 01/10/2020



- Roda de conversa. Exercício de Reflexão.
- Apresentação:
 - DDD para educação 4.0**
 - Teorias. Metodologias. Abordagens. Estratégias.**
- Trilhas
- Desafios individuais e grupais

Síntese operacional

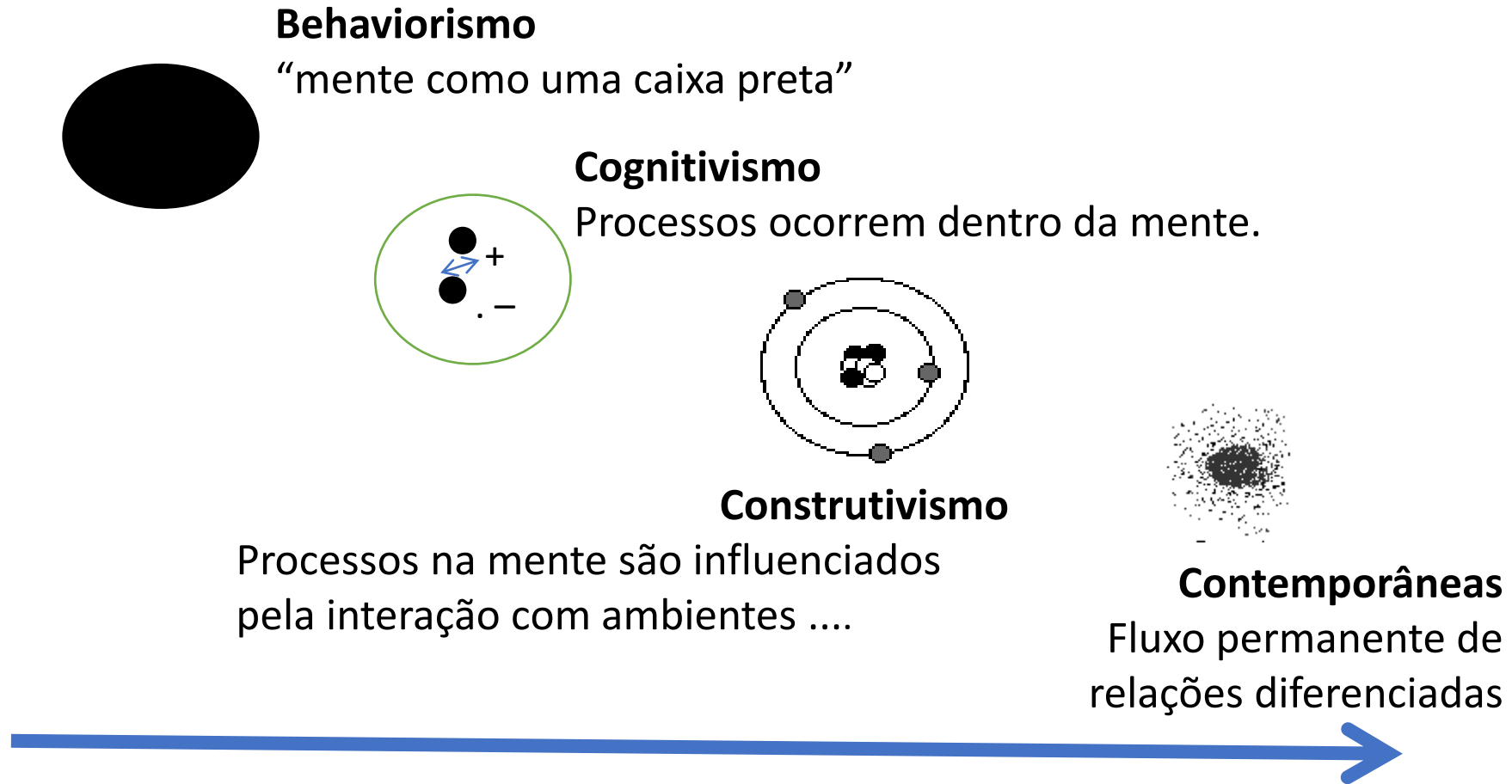
Teorias. Métodos. Abordagens. Estratégias. Competências.

TEORIA	METODO	ABORDAGEM	ESTRATÉGIA	COMPETÊNCIA
Princípios gerais sobre a relação ensino aprendizagem.	Caminhos para orientados pela Teoria.	Posições teóricas que orientam os caminhos da formação.	Atividade planejada de acordo com determinada abordagem	Comportamento desejável
Skinner – Psicólogo Behaviorismo	Foco no ensino. Estimular ou reprimir comportamentos, desejáveis ou indesejáveis.	<ul style="list-style-type: none">• Condicionamentos• Reforço positivo• Professor define todo o processo• Papel receptivo do aluno	<ul style="list-style-type: none">✓ Foco no conteúdo✓ Sequências✓ Feedback✓ Reforço positivo Autoinstrucional	Capacitação técnica para operar um equipamento

Teorias e culturas escolares tradicionais

ONDE?	Espaços presenciais
QUEM?	Professor solitário - Coletivo indiferenciado de alunos, especialmente crianças
QUANDO?	Momentos síncronos - Descontextualizados
O QUE?	Conteúdos ressignificados - seleção do professor > ensino > certezas
COMO?	<ul style="list-style-type: none">• Ensino: Livros didáticos (verdade) – transmissão (ressignificação da verdade)• Aprendizagem – atividades – metodologias “ativas” indiferenciadas Despersonalização – Descontextualização – Transmissão coletiva indiferenciada
PARA QUE?	Reprodução. Circularidade. Eterno retorno. Avaliações Pontuais. Imediatismo. Continuidade do processo interno de formação > Diplomas
POR QUE?	Ensino como trabalho fabril. Aprendizagem como “produto”. Metodologias como processos. Concepção de futuro previsível.
PROPOSTA	Prescritiva. Indiferenciada.

Teoria atômica e Teorias de aprendizagem



Continuum das teorias sobre o processo de aprendizagem (Willys)

Teorias Críticas Contemporâneas

- 1 Foco central no sucesso do aluno. **EMPATIA**
- 2 Formação para o mundo real e atual. **RESILIÊNCIA**
- 3 Atuação em equipes. **COLABORAÇÃO/COMPARTILHAMENTO/COCRIAÇÃO**
- 4 Igualdade de oportunidades de acesso à informação. **DEMOCRATIZAÇÃO**
- 5 Ação personalizada e compartilhada. **TRILHAS E TEIAS.**
- 6 Formação aberta para inovações. **FLUÊNCIA**
7. Uso de diferenciados meios de ensino. **HIBRIDO**
8. Integração com outros espaços, tempos e realidades. **UBÍQUO**
9. Estímulo à autonomia nos caminhos formativos. **PERVASIVIDADE**
10. Formação continuada. **METODOLOGIAS**

Estado da Arte

PESQUISA em EaD 2009

- Aprendizagem por
 - correspondência
 - rádio
 - televisão
 - computador
 - e-learning
 - Videoconferência síncrona
- AVAs estruturados
- REAs
- Jogos
- Telecentros
- Tutores
- Equipes EaD...

EaD – estado da arte. ABED. 2009

PESQUISA em EaD 2019

Aprendizagem

- Mobile-Learning (M-Learning)
- Técnicas de Gamificação
- Plataformas e-Learning *Responsivas*
- Sistemas na Nuvem
- Vídeo e Webconferência, Webinar
- Chatbots ... Bot.
- Realidades misturadas
- Blockchain
- Curadoria de conteúdos.
- Tutores “inteligentes”
- Inteligência artificial
- Mobilidade docente e discente...

(CIEAD/ ABED, 2019)

CAMINHO TEÓRICO PELA HUMANIZAÇÃO. ..

Quanto mais nossa sociedade for se tornando tecnologicamente avançada, maior será nossa necessidade de voltar aos princípios básicos da **comunicação humana** (Jennifer Rheingold, 2015).



**4 – 5 – 6...
C's**

COMUNICAÇÃO

PENSAMENTO CRÍTICO

CRIATIVIDADE

COLABORAÇÃO

FORMAÇÃO PARA HUMANIZAÇÃO



FLUÊNCIAS

COMPROMETIMENTO

CIDADANIA

**Essas são habilidades que robôs e IA
ainda não conseguem fazer.**

FORMAÇÃO HUMANIZADA NA EDUCAÇÃO 4.0

Hard Skills e *Soft Skills*

Hard Skills

(Conhecimentos)

Conhecimentos acadêmicos

Formação técnica

Conteúdos formais

Soft Skills (Habilidades)

Comunicação

Empatia

Colaboração

Resiliência

Participação em equipes

Habilidades e competências que se modificam a partir de **experiências** e da **interação de cada um** com outras pessoas, contextos e desafios.



DESIGN DIDÁTICO DIGITAL

1. Espírito de equipe

- Identidade grupal.
- Sentimento de pertencimento
- Disposição para participar, colaborar para o alcance de resultados comuns.

2. Engajamento

- Autoconhecimento /Autoavaliação
- Participação constante
- Desafios, missões, experimentações

3. Empatia

- Compreender o ponto de vista, emoção e o contexto dos outros.
- Motivação para ajudar o outro.

4. Contágio

- Compartilhamento
- Envolvimento de pessoas que não estão no processo.
- Ampliação da mobilização para ação.

Síntese operacional DDD (em construção)

TEORIAS	METODOS	ABORDAGENS	ESTRATÉGIAS	COMPETÊNCIAS
<p>Princípios gerais sobre a relação ensino aprendizagem.</p>	<p>Caminhos orientados pela Teoria.</p>	<p>Posições teóricas que orientam os caminhos da formação.</p>	<p>Atividade planejada de acordo com determinada abordagem</p>	<p>Comportamento desejável em Didática no digital</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teorias críticas • Tecnologias digitais • Neurociência social • Andragogia • Heutagogia • Ensino online • Gestão • Flow ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanização • Espaços de fluxos • Convergências • Design Instrucional • Gameificação • 	<p>Interação Pensamento Empático Colaboração UX Design Comunicação didática ...</p>	<p>Grupos Desafios Ação individual Ação Grupal Liderança Autoavaliação Avaliação pelos pares...</p>	<p>Soft skills Hard skills Planejamento</p>

Trilhas de aprendizagem

- conjunto integrado, sistemático e contínuo de ações destinadas ao desenvolvimento de pessoas e profissionais.
- Baseiam-se na teoria das competências, ou seja, conhecimento teórico e desenvolvimento prático unidos para chegar num resultado final.
- Sequência de atividades que se complementam para desenvolver aprendizagens sobre determinado conhecimento, habilidade ou atitude.
-

Desafio. Unidade 2

Trilhas de Aprendizagem

Elaboração de proposta de trilhas de aprendizagem para formação de competências vinculadas à Educação 4.0.

Sugestão de Temas

- **Comunicação**
- **Interação**
- **Empatia**
- **Colaboração**
- **Resiliência**
- **Criatividade**
- **Criticidade**
- **Cidadania**
- **Gestão Didática**
- **Trilhas ...**

Público Alvo: nossa turma

PASSOS

1. Criar uma história (ver Storytelling) que envolva
 - Contexto pandêmico
 - Educação 4.0
 - Formação acadêmica (graduação; pós; formação continuada; formação de professores universitários).
 - Aprendizagem online
 - Formação para um dos temas propostos
2. Definir os passos da trilha (1 passo por participante)
3. Cada passo possui abordagens/estratégias próprias.
4. Integração e articulação entre os passos.
5. O último passo é avaliação (desenvolvida pela equipe) da trilha.
6. Definição de espaço para comentários e apresentação de sugestões pelos participantes após o percurso.

Tempo para elaboração da proposta: máximo 2 semanas

Tempo para organização das equipes

Ações operacionais iniciais

- Formação das equipes (3 a 4 membros)
- Escolha do tema central
- Escolha do líder da equipe
- Definição da forma de comunicação na equipe

Semana 1 – 8 outubro - RODAS DE CONVERSA a partir de 5 de outubro (segunda feira)

Agendamentos - de acordo com o número de equipes