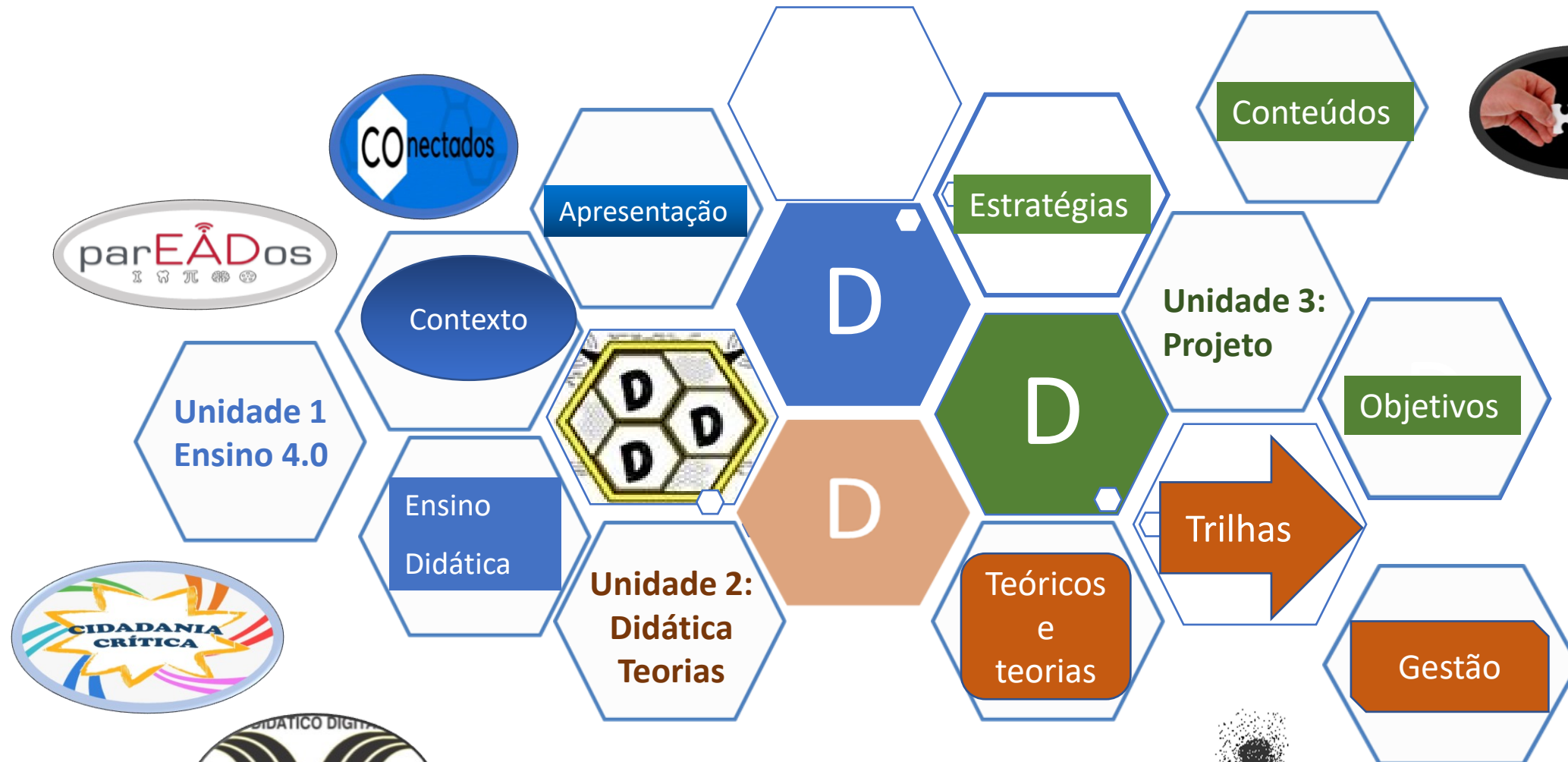


DESIGN DIDÁTICO DIGITAL 2020



Aula 10
Unidade 3: PROJETO. Estratégias



Estratégias didáticas no digital



Estratégias didáticas no digital





Questões iniciais para seleção de estratégias

- o que esperamos que os estudantes irão aprender através da realização da atividade?
- como é que essa atividade irá contribuir para alcançar os objetivos da unidade/tópico/tema ...
- Qual é o perfil dos estudantes e o que os motiva a aprender o que desejo ensinar.
- quantos estudantes irão realizar as mesmas atividades?
- como essas atividades serão avaliadas?

Considerar:

- a relação entre objetivos – conteúdos – atividades – tempo – avaliação
- as limitações decorrentes da formação do estudante
- as condições de acesso e uso dos recursos digitais por parte dos estudantes.
- a contribuição da atividade para o alcance dos objetivos.



Nível cognitivo do objetivo de aprendizagem	Exemplos de estratégias didáticas
Criar	relatórios propositivos revisão de textos normativos
Avaliar	
Analisar	mapeamento de partes interessadas levantamento de prós e contras identificação de causas-raiz
Aplicar	
Compreender	questionários de compreensão mapas conceituais linhas do tempo resumos
Recordar	

Para cada nível cognitivo da Taxonomia de Bloom revisada (ANDERSON; KRATHWOHL, 2001), indicamos uma estratégia didática adequada: níveis cognitivos básicos requerem atividades de compreensão; níveis cognitivos intermediários requerem discussão estruturada, com participação ativa dos alunos; níveis cognitivos altos requerem trabalhos criativos para além da sala de aula.

Tecnologia?

- Espaços e
- Ferramentas
- Jogos
- Inclusão
- Avatares
- Interação
- Colaboração
- Narrativas interativas
- Trocas
- Comunidades online
- Objetos virtuais
- Softwares específicos
- Buscas
- Repositórios
- Book-marks
- Simulações
- Avaliações

Viabiliza?

- Formas diferenciadas de acesso à informação
- Modos alternativos de promover a aprendizagem
- Personalização dos caminhos
- Maior flexibilidade dos processos de aprendizagem
- Utilização de opções metodológicas dinâmicas
- Ampliação da qualidade da interação
- Desenvolvimento prático de habilidades
- Desenvolvimento de atitudes
- Partilha e apoio em grupos
- Produção coletiva
- Comentários entre pares
- Transparência
- Continuidade...

Aprendizagem?

- Projetos
- Construção
Conceitual coletiva
- Resolução de Problemas
- Narrativas
- Desenvolvimento de jogos
- Habilidades para aprendizagem
- Comunicação
- Colaboração
- Identidade de aprendizagem
- Redes e articulação entre conceitos
- Atitudes
- Atuação em equipes
- Avaliações...
- **CIDADANIA**

Estratégias didáticas em diferentes momentos e objetivos diversos

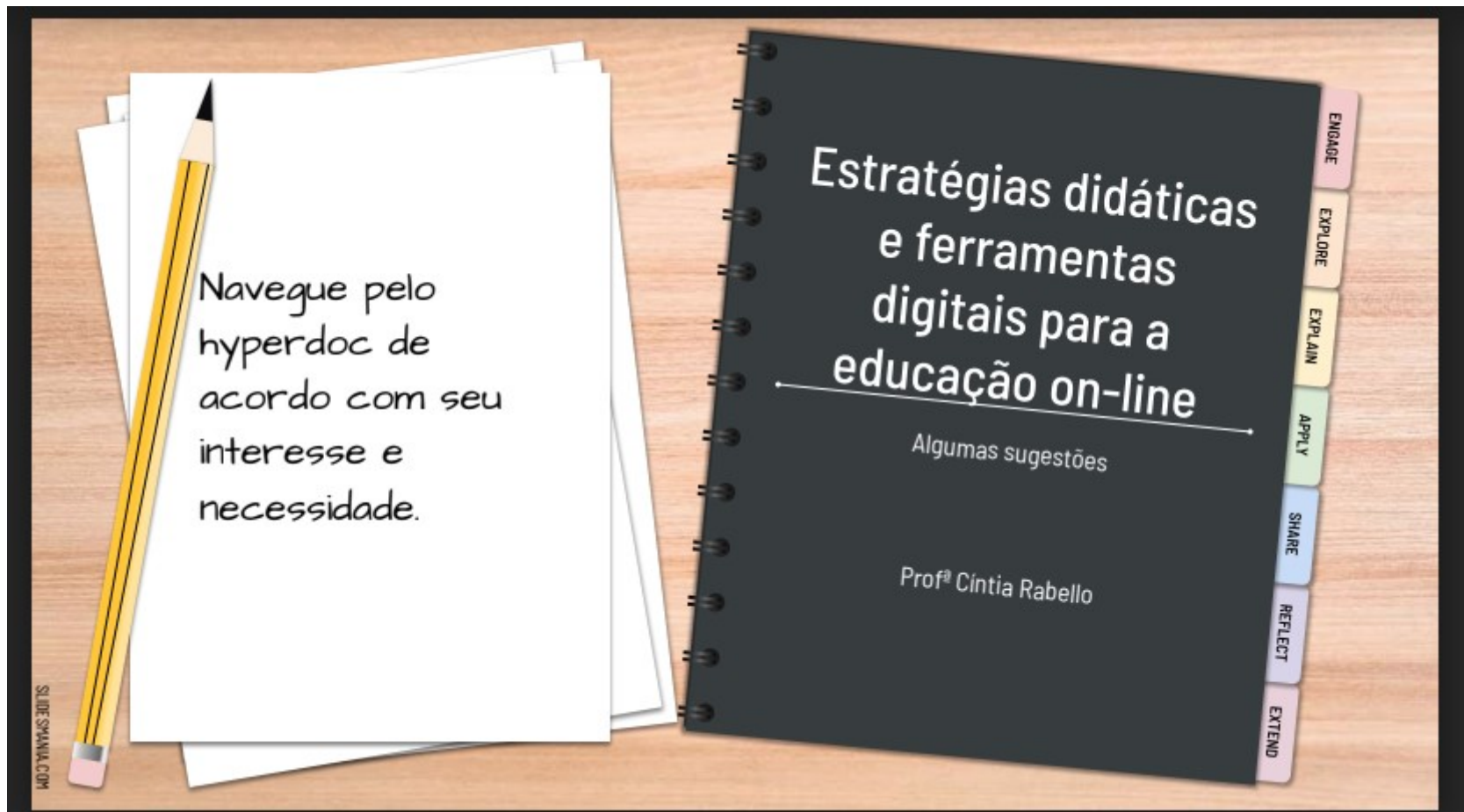
- **Início**

 - **Socialização**

 - permitem 'quebrar o gelo' entre os participantes
 - criar a noção de identidade grupal – socialização *online*;

- **Processo**

 - **Aquisição** de conceitos ou de vocabulário específico;
 - **Aprofundamento** de uma determinada matéria;
 - **Transferência** de conhecimentos para diferentes contextos;
 - **Aplicação** dos conteúdos/aprendizagens aos contextos de profissionais.



<https://drive.google.com/file/d/1leChZpBMSzRED3xHvH-sUt5GZVtYmSjZ/view>

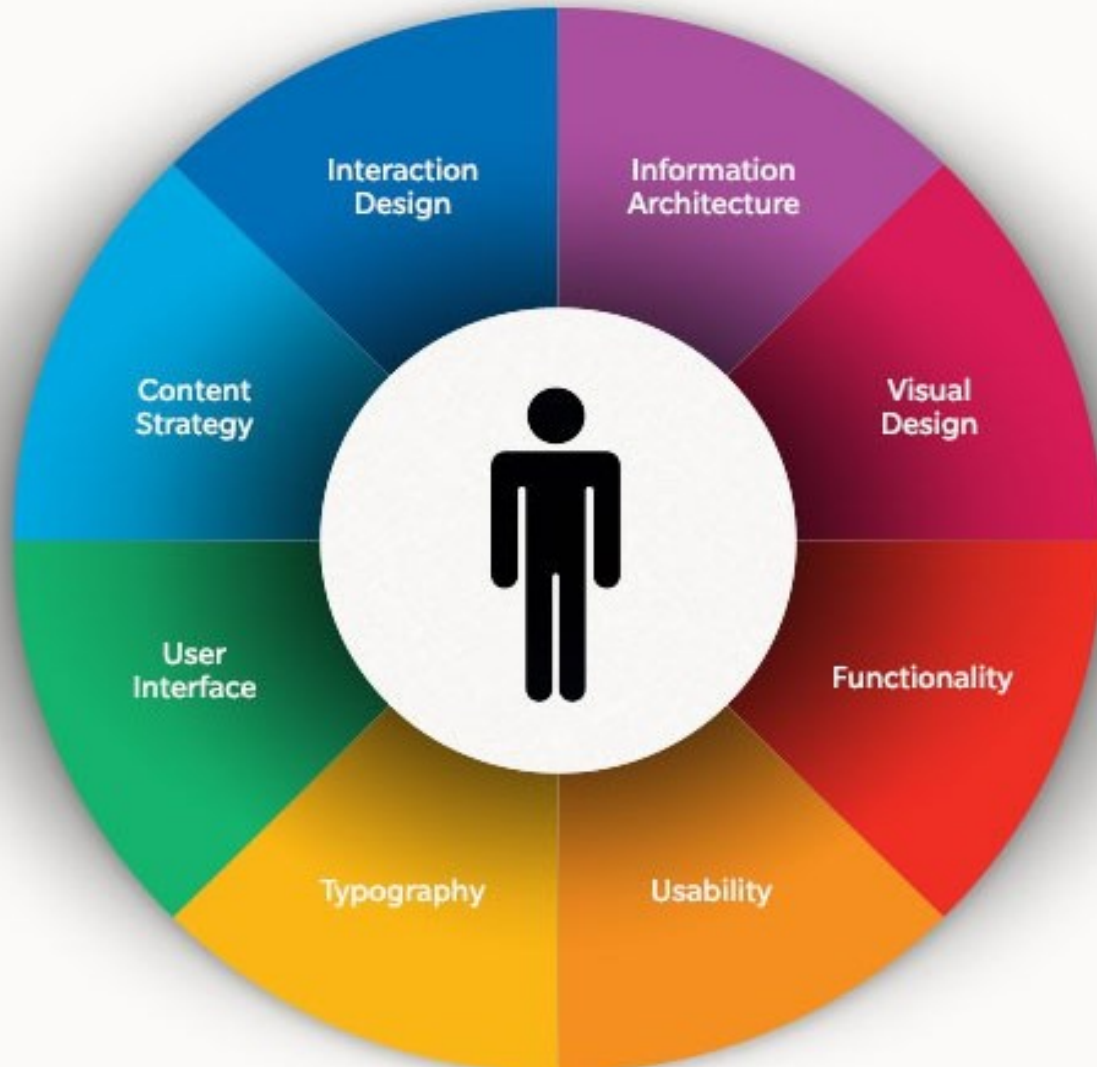
Cuidados na seleção de recursos digitais

DESIGN DE INTERAÇÃO

relação entre o estudante e os recursos digitais

- O “ambiente virtual” como “material didático”
- Abordagem centrada no usuário
- Empatia, persuasão, jornadas emocionais...
- Usabilidade e interação
- Design:
 - Forma e conteúdo
 - Design visual e navegação
 - Mecanismos de pesquisa
 - Acessibilidade
 - Percepção Visual:
 - Layout, Cor, Fontes, Imagens, Formulários
- Adequação a dispositivos móveis
- Ética e criticidade

DESIGN DE INTERAÇÃO



<https://www.bluetext.com/user-experience-website-design/>

ASPECTOS POSITIVOS

- ✓ Funcionalidade
- ✓ Usabilidade
- ✓ Navegação amigável
- ✓ Personalização
- ✓ Interação

- ✓ Adequação às peculiaridades do
 - Curso
 - Conteúdos
 - Usuários
 - Estratégias didáticas...

<https://www.interaction-design.org/>

Gamificação – Microlearning -

PONTOS POSITIVOS DA GAMIFICAÇÃO EM ELEARNING

06. Envolvimento intelectual e emocional.

05. Uso na maioria dos processos de ensino online.

04. Mudanças comportamentais pelo envolvimento e comprometimento com o processo.



01. Engajamento e melhores condições de aprendizagem.

02. Feedback imediato. O estudante sabe qual é o desafio e o que precisa fazer para superá-lo.

03. Ambiente de aprendizagem envolvente e desafiador, com possibilidades para integração de teoria, práticas e vida real.

Microlearning



- Estratégia eficaz para apresentar informações em pequenos blocos.
- Uso complementar em cursos online.
- Conteúdos precisos e específicos que permitam aos estudantes a compreensão rápida do assunto.
- Objetiva oferecer aprendizado rápido, eficiente e envolvente em movimento.
- Acessível em vários dispositivos, como smartphones, tablets e laptops.
- Pode apoiar-se em Design de Interação e Gamificação.



- Conteúdo curto e interativo
- Cada unidade é um módulo independente e autônomo.
- **Cada módulo deve cumprir um objetivo específico de aprendizagem.**
- Integração com outros recursos digitais
- Personalização e acompanhamento do desempenho individual dos estudantes...

Microlearning

Desafio individual e grupal

CURADORIA DE CONTEÚDOS

ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS ONLINE PARA
FORMAÇÃO PROFESSORES EDUCAÇÃO 4.0

- Busca e seleção de exemplos de **ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS ONLINE PARA FORMAÇÃO PROFESSORES EDUCAÇÃO 4.0**
- Encaminhar sugestões(textos, e-books, vídeos, ...) comentadas para criar documento único
- Comentário: por que a sugestão é útil- importante- viável – original?
- Escolher líder(es) para viabilização do documento