

TEMA ENSINO REMOTO EMERGENCIAL

26 E 27 DE OUTUBRO DE 2020

10:00 ÀS 12:00 H
14:00 ÀS 18:00 H

XI EDUCONTAS

ENCONTRO NACIONAL DOS TÉCNICOS DE EDUCAÇÃO
PROFISSIONAL DAS ESCOLAS DE CONTAS

“O CURSO DOS SONHOS”

ANDREA FILATRO

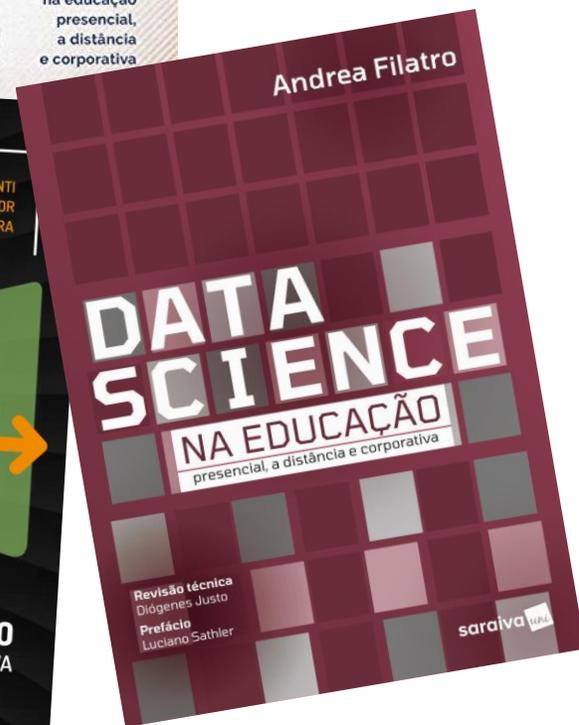
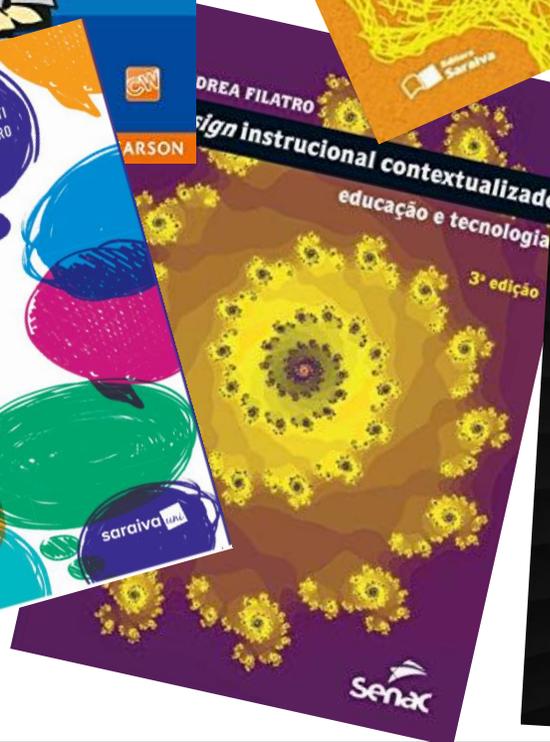
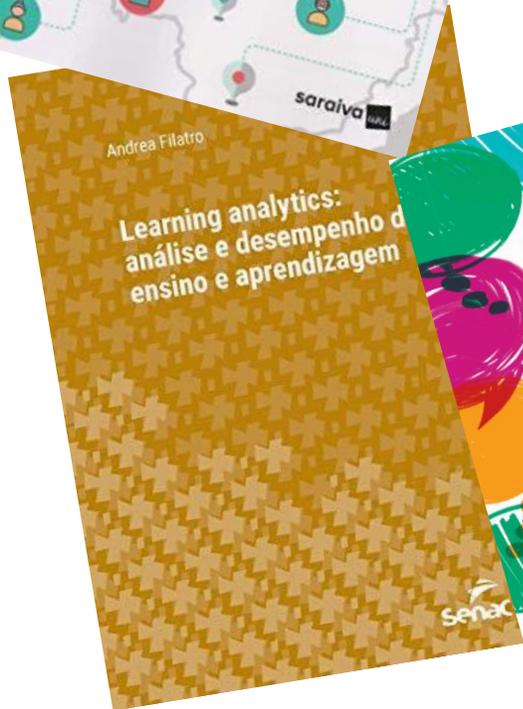
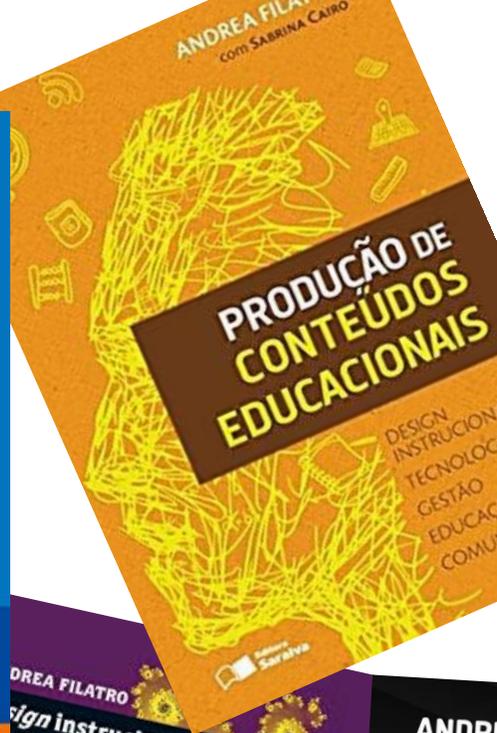
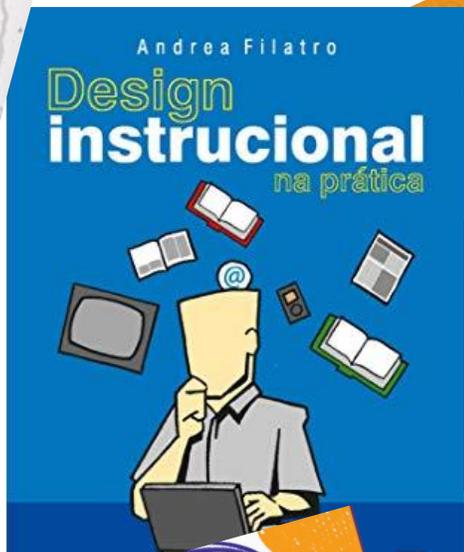
26-10-2020

Apresentação



ANDREA
FILATRO

Mestra e doutora pela Faculdade de Educação da USP e formada em Gestão de Projetos pela FIA/USP. Palestrante, autora, consultora e docente em design instrucional, educação a distância, tecnologia educacional e inovação em educação.





bit.ly/irb001

O que já sabemos



bit.ly/irb01

Curso dos Sonhos (Educontas)

Com o objetivo de compor o perfil do nosso grupo, pedimos a você a gentileza de responder a este questionário, apenas uma vez, assinando a alternativa que mais se aproxima da sua realidade.

Após enviar seu formulário, você poderá imediatamente o perfil consolidado do grupo clicando em "Ver respostas anteriores".

Obrigada!

Andrea Filatro

*Obrigatório

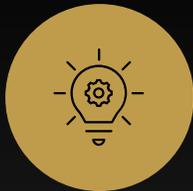
Qual sua formação acadêmica original (graduação)?

- Educação
- Comunicação

Programa



“O curso dos sonhos” e o design da experiência de aprendizagem



Retomada das metodologias inovativas



Novos produtos e serviços para a Educação 5.0



Eventos críticos à experiência de aprendizagem



O mapa da jornada do aprendiz

O Curso dos Sonhos

EDUCAÇÃO QUE PROVOCA, MOVIMENTA E PERDURA (Diederik Bosscha e Christian Jan - ENAP, 2019)

AVALIAÇÃO DE REAÇÃO GABARITADA

IMPACTO NO TRABALHO

RECOMENDAÇÃO A TERCEIROS (NET PROMOTER SCORE – NPS)

A pergunta de 1 milhão de dólares: como desenhar o Curso dos Sonhos

Design instrucional: metodologia para construção de soluções para problemas ou necessidades educacionais

Design de
ambientes de aprendizagem

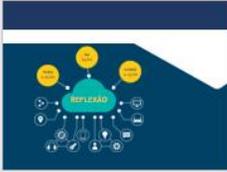
Design da
mensagem

Design de eventos
instrucionais

Design da
experiência de
aprendizagem

EVOLUÇÃO DO DESIGN INSTRUCIONAL



 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>	 <p>7</p>	 <p>8</p>
 <p>9</p>	 <p>10</p>	 <p>11</p>	 <p>12</p>	 <p>13</p>	 <p>14</p>	 <p>15</p>	 <p>16</p>
 <p>17</p>	 <p>18</p>	 <p>19</p>	 <p>20</p>	 <p>21</p>	 <p>22</p>	 <p>23</p>	 <p>24</p>

NOSSA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM ANTERIOR

Como saber se a aprendizagem está realmente acontecendo?

METODOLOGIAS ANALÍTICAS



Como ter uma experiência de aprendizagem agradável e inesquecível?



METODOLOGIAS (CRI)ATIVAS

O que tudo isso tem a ver com a vida real?

METODOLOGIAS INOV-ATIVAS



METODOLOGIAS ÁGEIS

Como aprender aquilo que é necessário e na hora em que é preciso?

METODOLOGIAS IMERSIVAS



AS GRANDES QUESTÕES EDUCACIONAIS

Sistemas de gestão da aprendizagem

Ferramentas para avaliação

Ferramentas para comunicação síncrona

Aplicativos para colaboração

Leitura socializada

Big Data e Analytics

Blockchain

Robótica

Internet das Coisas (IoT)



Comunidades



Desenvolvimento do pensamento computacional



METODOLOGIAS INOV-ATIVAS



Bibliotecas de conteúdo

Ferramentas de autoria

Planejamento e gestão do tempo

Realidade mista

Livros digitais enriquecidos

Jogos e gamificação

Holografia

Bibliotecas de conteúdo

Plataformas de cursos

Redes sociais

Laboratórios virtuais e remotos

NOVOS PRODUTOS E SERVIÇOS



bit.ly/irb002

Novos produtos e
serviços

 Andrea Filatro • 1m

Novos produtos e serviços (Educontas)

Recomendações de novos produtos e serviços em educação



bit.ly/irb002

Estudo de caso: aprendendo inglês

Necessidade versus desejo

Experiências de aprendizagem no mundo analógico: cursos formais, revista Speak up, professor particular, curso Ship or Sheep, Project 22

Experiências de aprendizagem possíveis no mundo digital:

Coursera: <https://www.coursera.org/search?query=english>

Duolingo: <https://www.duolingo.com/skill/en/Intro/1>

Cambly: <https://www.cambly.com/en/student?lang=pt>

Driven & Listen: <https://driveandlisten.herokuapp.com/>

Surfe no Second Life: <https://www.youtube.com/watch?v=IyMp7jEYv3g>

ChatClass: <https://www.chatclass.com.br/>

DESIGN
INSTRUCIONAL

DESIGN
THINKING



DESIGN DA EXPERIÊNCIA
DE APRENDIZEM

DESIGN INSTRUCIONAL
ORIENTADO A DADOS

Abordagens de design para a educação

Etapas do DI: análise, design, desenvolvimento, implementação e avaliação

Etapas do DT: ouvir, criar e entrega

Lentes do DT: desejabilidade, praticabilidade, viabilidade

Persona

Personagem fictício com características, comportamentos e modelo mental que representam o perfil das pessoas afetadas pelo problema

Composto por nome criativo, perfil descritivo, necessidades de desejos, representação visual e lema



bit.ly/irb003

Características da persona

Estratégias de prototipação

Desenho

Fluxograma

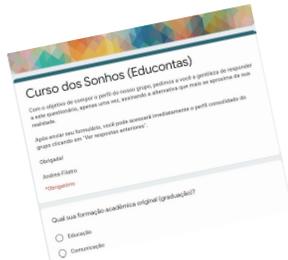
Maquete

Storyboard

Modelo

Encenação

A Palestra dos Sonhos



Diagnóstico coletivo



Reflexão



Busca de soluções / DI



Compartilhamento de inovações



Nuvem de palavras
Persona



Vídeo Empatia DT



Orientação conceitual



Estudo de caso



Prototipação "Palestra dos Sonhos"



LXD / Cocriação da experiência de aprendizagem

EAD	FASES DO INTERAÇÃO					
	1. Contexto	2. Preparação	3. Atividade	4. Avaliação	5. Retorno	6. Feedback
Aprender	Assistir vídeos, ouvir podcasts, ler artigos, etc.	(em grupo) Responder a perguntas, participar de discussões.	Construir, ler, analisar, discutir, compartilhar, criar, experimentar.	Verificar a compreensão.	Refletir sobre o que foi aprendido.	Compartilhar o que foi aprendido.
Participar						
Profundizar / especializar						
Transferir						
Desenvolver						
Compartilhar						
Interagir						

Mapa da jornada do aprendiz



DDL D



Avaliação

Experiência do usuário

Conjunto de percepções e respostas emocionais e funcionais (positivas e negativas) de uma pessoa resultantes de sua interação com um produto, serviço ou sistema

Experiência de aprendizagem

Conjunto de percepções e respostas emocionais e funcionais (positivas e negativas) de uma pessoa resultantes de sua interação com um produto, serviço ou sistema educacional

EXPERIÊNCIA DIDÁTICA

Experiências negativas

Experiências positivas

Tempo

foco nas
EXPERIÊNCIAS → SUBJETIVAS / QUALITATIVAS



→ Pessoas / Atividades / Contexto

SIGNIFI-
CATIVA

AGRADÁVEL

CONVENIENTE

USÁVEL

CONFIÁVEL

FUNCIONAL



→ Produtos / Características

foco nas

TAREFAS → OBJETIVAS / QUANTITATIVAS

SOLUÇÃO EDUCACIONAL

Abismo **difícil**
de cruzar

		FASES DE INTERAÇÃO					
		1 semana	30 min	20 min	90 min	45 min	
		Preparação		Orientação conceitual	Visita guiada	Fish Bowl	
EAD				Comentar, levantar dúvidas, exemplificar conceitos apresentados 	Visitar feira de expositores		
Presencial							
PESSOAS E RECURSOS	Aprendiz	Acessar artigos, vídeos, reportagens					
	Pares	(em grupos) Responder a desafio gamificado 		(em grupos) Interagir com expositores Experimentar inovações Responder a roteiro de visita 	(na turma) Discutir as inovações experimentadas na feira de expositores		
	Professor / especialista	Coordenar disparo de gamificação		Expor e demonstrar conceitos		Coordenar inscrições e tempo para discussão 	
	Fornecedores				Atender aos participantes Demonstrar tecnologias Esclarecer dúvidas		
	Ferramentas	E-mail Navegador Web Adobe Reader	Kahoot! Projetor de slides Kit multimídia	PowerPoint Vídeos selecionados Projetor de slides Kit multimídia	Celular SurveyMonkey	Cronômetro digital	
	Conteúdos	Documento “Referências prévias”		Questões sobre tendências emergentes em educação	Metodologias inovativas na educação	Roteiro de visita guiada com pontos a observar na feira de expositores	Observações colhidas na visita
	Ambiente	Livre		Sala de inovação organizada em grupos		Espaço de exposições	Sala de inovação em forma de aquário 

Design instrucional orientado a dados

Eventos críticos

Sinais

Métricas de acompanhamento

Intervenções educacionais baseadas em dados



bit.ly/irbchat

Bate-papo com
tutor inteligente



Obrigada!

www.andreafiltrato.com.br

