CICLO DE APRENDIZAGEM

AS EXPERIÊNCIAS E VIVÊNCIAS DENTRO DE UM CICLO



ADRIANA CASAVECHIA FRAGALLI
CAROLINA ABDALLA NORMANN DE FREITAS
DENIS MARTINS DE OLIVEIRA
DENYSE APARECIDA GONÇALVES BRANCO BALCONI
ÉDER RODRIGO GIMENES
EDUARDO SALES DE LIMA
FELLIPE DE ALMEIDA FONSECA
GUSTAVO AFFONSO PISANO MATEUS
LEONARDO SILVA PAIÃO
MÁRCIA DE SOUZA
RAQUEL CRISTINA LUIS MINCOFF
ROBERSON VIEIRA MACHADO
VERÔNICA KARINA IPÓLITO

EXPEDIENTE

Coordenador(a) de Conteúdo
Márcia de Souza
Projeto Gráfico e Capa
Arthur Cantareli Silva
Editoração
Nivaldo Vilela de Oliveira Junior
Design Educacional
Rossana Costa Giani
Curadoria
Carolina Abdalla Normann de Freitas
Revisão Textual
Carolina G. Branco e Helaine P. Ferreira
Ilustração
Geison Ferreira da Silva

Comitê Editorial
Cláudia Cristina Batistela Francisco
Crislaine Rodrigues Galan
Cristiane Gonçalves Aguiar
Denis Martins de Oliveira
Elisabeth Penzlien Tafner
Fabiane Carniel
Fernanda das Neves Terra
Gustavo Affonso Pisano Mateus
Kátia Solange Coelho
Márcia de Souza
Maria Fernanda Francelin
Fotos
Shutterstock

FICHA CATALOGRÁFICA

U58 Universidade Cesumar - UniCesumar.

Núcleo de Educação a Distância. **FRAGALLI,** Adriana Casavechia; **FREITAS,** Carolina A. Normann de; **OLIVEIRA,** Denis Martins de; **BALCONI,** Denyse A. Gonçalves Branco; **GIMENES,** Éder Rodrigo; **LIMA,** Eduardo Sales de. **FONSECA,** Fellipe de Almeida; **MATEUS,** Gustavo Affonso Pisano; **PAIÃO,** Leonardo Silva; **SOUZA,** Márcia de; **MINCOFF,** Raquel Cristina Luis; **MACHADO,** Roberson Vieira; **IPÓLITO,** Verônica Karina.

Ciclo de Aprendizagem: As Experiências e Vivências Dentro de um Ciclo / Adriana Casavechia Fragalli, Carolina A.Normann de Freitas; Denyse A. Gonçalves Branco Balconi; Éder Rodrigo Gimenes; Eduardo Sales de Lima; Fellipe de Almeida Fonseca; Gustavo Affonso Pisano Mateus; Leonardo Silva Paião; Márcia de Souza; Raquel Cristina Luis Mincoff; Roberson Vieira Machado; Verônica Karina Ipólito. - Indaial, SC: Arqué, 2023.

232p.

ISBN papel 978-65-5466-022-8
ISBN digital 978-65-5466-023-5

"Graduação - EaD".
1. Ciclo 2. Aprendizagem 3. Ensino 4. EaD. I. Título.

CDD - 370.152 3

Bibliotecária: Leila Regina do Nascimento - CRB- 9/1722.

Ficha catalográfica elaborada de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Impresso por:

SUMÁRIO

UNIDADE 1

INQUIETAÇÕES, METODOLOGIAS E TECNOLOGIAS PARA UMA JORNADA DE QUALIDADE NA EDUCAÇÃO 8

UNIDADE 2

PRODUÇÃO DOCENTE PLANEJAMENTO E INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA NO USO E OTIMIZAÇÃO DE ELEMENTOS E OBJETOS DE APRENDIZAGEM 26

UNIDADE 3

PRÁTICA PEDAGÓGICA EXITOSA: ON-LINE, PRESENCIAL E HÍBRIDA 92

UNIDADE 4

AULA AO VIVO - INTERAÇÃO, METODOLOGIA IMERSIVA E O USO DO CICLO DE APRENDIZAGEM UNICESUMAR 126

UNIDADE 5

AUTONOMIA AUTORAL DIGITAL DOCENTE - AADD 164

UNIDADE 6

A FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO PARA CICLO DE APRENDIZAGEM DA UNICESUMAR 194

PREFÁCIO



Descoberta, aprendizado e inovação. É isso que você pode esperar dessa segunda edição do Livro do Ciclo de Aprendizagem. Se você leu a primeira edição, não preciso relembrar que lá está o "manual" de uma EAD que busca excelência. Por outro lado, nessas novas páginas, cuidadosamente escritas por quem faz o ciclo acontecer, você vai fazer descobertas concretas.

Acredito que para colher resultados diferentes, precisamos fazer coisas diferentes. Dessa forma foi com o Ciclo, nossos professores, coordenadores de cursos e lideranças pedagógicas precisaram pensar diferente, criar teorias capazes de defender uma metodologia que eles faziam dar certo. Lendo as páginas desse livro e, principalmente, olhando para trás, tenho certeza de que inovamos, afinal de contas, uma ideia é boa se funciona para o maior número de pessoas e equipes, não é mesmo? O Ciclo funcionou para mais pessoas do que aqueles que escreveram poderiam imaginar, essa foi a primeira descoberta que fiz ao ler esse livro.

Ao longo dos capítulos você vai encontrar aprendizados, experiências, sucessos e até mesmo os desafios. Por isso, espero que você, leitor, possa absorver os princípios dessa metodologia e adaptá-los ao seu próprio contexto, seja como educador, estudante ou líder de uma instituição de ensino.

Como CEO da Vitru Educação, terminei a leitura com a certeza de que preciso continuar estimulando essas equipes e suas ideias inovadoras. Não vai ser fácil, o ambiente precisa ser de colaboração e criatividade. Além disso, não pode ser apenas por um período, precisa ser duradouro. Afinal, o que não está mudando? O mundo está em constante atualização. Nós estamos em constante descoberta. Nosso Ciclo precisará ser revisto e renovado, antes da terceira edição, nós sabemos. Mas, aprendi uma coisa: não é sobre a quantidade de tempo que vamos levar para fazer isso, é sobre o tanto que aprenderemos enquanto fazemos. Não é quantidade, é sobre a qualidade do processo. E, nesse material, está descrito o quanto nós, especialmente vocês, aprenderam. Talvez essa seja a melhor das descobertas escritas nessas páginas.

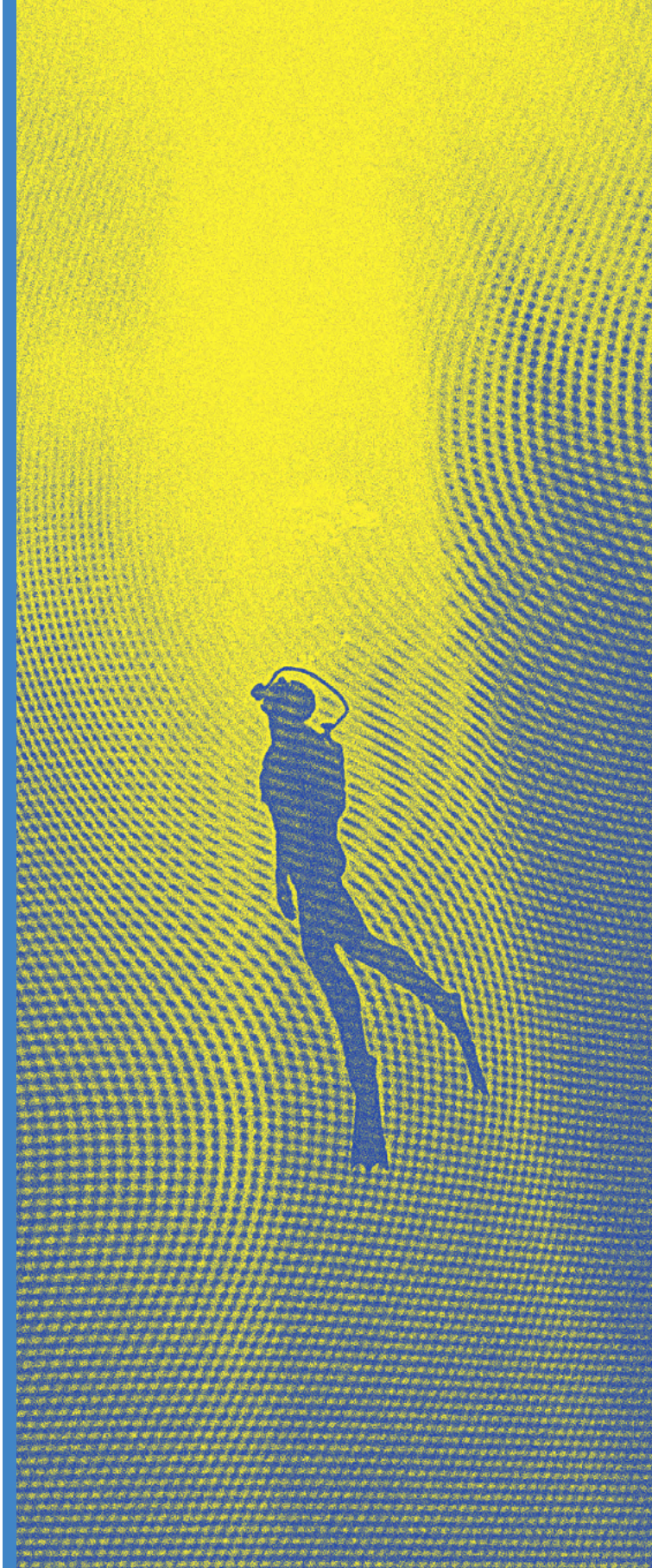
Quando falamos em inovação, por exemplo, é natural pensarmos em Inteligência Artificial, esse tema tem ganhado destaque no mundo, e na educação ainda mais. Nossos alunos já esperam que ela esteja em nossos processos educacionais. Um estudo recente do Google sobre tendências do mercado da educação revelou que 73% dos estudantes acham importante que as instituições de ensino invistam em tecnologia como IA. Contudo, não espere deste livro todas as respostas para o futuro da educação, ele não tem, mas ele é parte da preparação.

Precisamos estar prontos para o que virá (e já veio), para oferecer o que os alunos esperam de nós e para sermos a melhor solução que eles precisam a fim de transformar suas vidas e realizar seus sonhos por meio da educação. Eu sei que é uma grande missão, mas acredito também que a inovação é movida por grandes causas, quando a repetição tem um fim nobre, encontramos energias para inovar. Descobri nesse livro pessoas com energias renovadas para ir além do óbvio.

E, pessoas inovadoras, práticas inovadoras, processos inovadores, atitudes inovadoras, sem dúvidas é o que precisamos. Precisamos de gente disposta a fazer o diferente, sem deixar de executar o rotineiro com excelência. Esse livro fala sobre tudo isso, é sobre inovações incrementais que melhoram o que temos feito e, também, sobre inovações disruptivas que nos mostram um novo caminho.

APROVEITE! MAS, ALÉM DISSO, DESCUBRA A PARTIR DESSE LIVRO O QUE VAI TE FAZER INOVAR. VOCÊ ENCONTRARÁ O MODO, ASSIM COMO OS AUTORES DO CICLO DE APRENDIZAGEM ENCONTRARAM.





APRESENTAÇÃO

Pensando em como contribuir com este livro, através desta apresentação, compreendi que precisava falar do caminho percorrido e dos autores. Então lembrei de uma poesia de Allan Dias que diz assim:

"QUE VIDA É UM MERGULHO PROFUNDO
VAMOS MERGULHAR!
SEM RASO, MORNO, MÉDIO
TALVEZ NÃO SEJA O MAIS SEGURO, MAS O SEGURO MORREU
DE TÉDIO
VAMOS MERGULHAR!"

E foi nesse movimento de mergulhar na vontade de compartilhar o seu dia a dia, as dificuldades e alegrias que esse grupo de educadores corajosos relatam a suas experiências, dentro da docência.

Suas vivências aqui apresentadas são recheadas de generosidade e coragem de fazer diferente no universo da Educação. Onde não há tédio, pois os estudantes, conteúdos, tecnologias, inovações exigem uma postura diferenciada desses profissionais, que buscaram descrever como enfrentam esses desafios...

Cada capítulo traz o olhar intenso de uma prática pedagógica desenvolvida com base num ciclo de aprendizagem desenvolvido pelos educadores da UNICESUMAR, sem medo de errar, relatando os bons frutos colhidos durante este ano de aplicação do ciclo. Convictos de serem ferramenta de desenvolvimento para que os estudantes possam se transformar durante o seu processo de construção da sua formação universitária e pessoal.

A ideia foi trazer não tutoriais de como fazer uma atividade, ou como utilizar um objeto de aprendizagem, mas sim, de compartilhar pelo olhar dos autores, como eles, num mergulho profundo em seus estudos, vivências, prática pedagógica, acreditam ser possível auxiliar no desenvolvimento dos estudantes, com atividades reais, aplicáveis, concretas, que os levem a problematizar as situações, experimentar e refletir sobre elas, produzindo conceitos, partindo para ações concretas e podendo assim avaliar de forma mais coerente cada situação.

Enfim, esse grupo de educadores foi intenso, pois sabe que:

" NÃO EXISTE MEIA VONTADE
OU A GENTE ERRA E APRENDE
OU VIVEU PELA METADE
NÃO DEIXE O MEDO TE AFOGAR
VAMOS MERGULHAR!" (ALLAN DIAS)

Kátia S. Coelho

UNIDADE 1

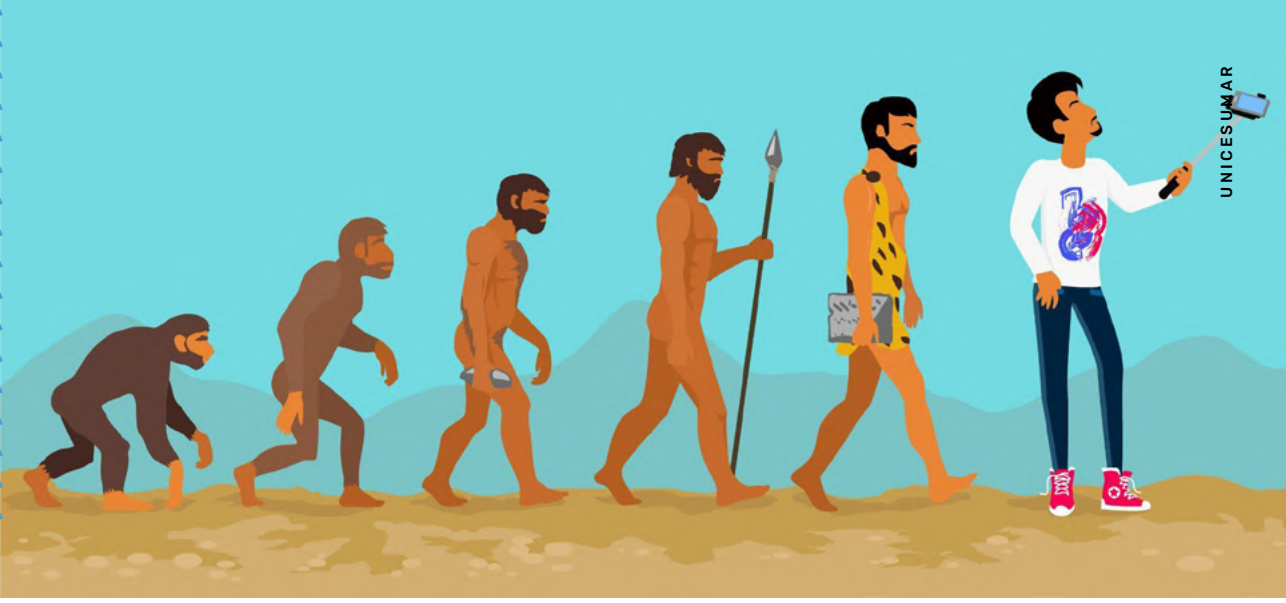


INQUIETAÇÕES, METODOLOGIAS E TECNOLOGIAS PARA UMA JORNADA DE QUALIDADE NA EDUCAÇÃO

AUTORA: Márcia de Souza.
APOIADOR: Kátia Solange Coelho.

OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM

Estamos com a nossa segunda produção sobre a Identidade Pedagógica que temos adotado primeiro na Unicesumar e depois no Grupo Vitru. Aqui a principal oportunidade de aprendizagem que queremos trazer é a do papel do profissional da educação enquanto pensador, que se coloca diante dos desafios do seu tempo, (seja qual for este tempo, presente ou futuro) enquanto pensador da educação. Somos atores deste campo profissional e somos ativos na vida da sociedade como um todo e, estamos em todos os lugares: nos centros, nos morros, junto às populações ribeirinhas, formando seres humanos nos mais diversos contextos, no desafio de formar pessoas em todos os cenários sociais. Como estamos nos enxergando e quem somos nós? Enfim, vamos em frente, muito mais que na teoria da educação continuada, vamos cientes de que a humanidade evolui a cada segundo e temos que escolher se estamos indo com ela. Ou estamos estagnados num tempo que não dá conta de responder aos desafios do tempo presente e dos tempos futuros



Descrição da Imagem: a imagem faz analogia a teoria da Evolução, de Charles Darwin publicada o livro "A origem das espécies'" (1859). A imagem mostra 6 imagens do que seria a evolução do homem, sendo originada do macaco. Da esquerda para à direita, a 1ª imagem é de um primata com braços longos e coluna inclinada; a 2ª seria um primata com a coluna menos encurvada, mas ainda caminhando com os joelhos em ângulo de 90º; a 3ª etapa da evolução, já é de uma imagem mais aproximada de um homem, com estatura mediana e o uso dos primeiros artefatos de caça (pedra); o 4º seria um homem já em postura ereta, com uma lança na mão; o 5º já apresenta um homem com o uso de roupas de pele de animal e o uso da escrita; à 6ª imagem já apresenta um homem, com estilo atual de vestimentas, tênis nos pés e o uso de um celular instalado em um pau de self.

Atualmente, a pressa e a exigência por inovação em todas as áreas, deixa o ambiente universitário em uma berlinda. Como alcançar as expectativas de formação superior em um momento em que uma abordagem inovadora é aquela que rompe com as convenções e introduz uma nova maneira de pensar ou resolver um problema? Como chegar a projetar os futuros possíveis para todas as áreas e para todas as oportunidades de inovação e desenvolvimento que temos pela frente? Como se antecipar e formar pessoas capazes, com competências para este futuro ou como se antecipar na formação do currículo com competências para este futuro, das quais ainda nem existem? Estaria a educação em um momento sem precedentes? Poderíamos dizer que bem agora, bem na nossa vez, bem na nossa hora de trabalhar as oportunidades para o ensino superior, temos uma projeção de incontáveis cenários pela frente, que se constitui num emaranhado de contextos e futuros.

Usamos quadro, giz, EVA, sulfite e cartolina, mas usamos tecnologias diversas também. E, nós continuamos com um problema para resolver. Aliás, já chegamos à conclusão de que este problema estará sempre por aqui e por isso, vamos a partir daqui entender que não se trata de um problema, mas de um desafio

sobre o qual quem atua na área da educação deve entender que é constante. Nos referimos à condição de constante evolução e transformação do mundo. Estamos envolvidos numa dinâmica que é a de constante atenção ao mundo presente e aos mundos futuros.

E olha que novidade isso de agora falarmos de "futuros". A ideia do mundo moderno e pós-moderno ou de qualquer outra fase da sociedade sucumbe ao pensamento de que o multi (seja multiverso ou multifuturos) se coloca à nossa frente ou ao nosso lado, como sinais de uma composição de mundo que não demos conta ainda de compreender.

Estamos aqui num ambiente em que não é possível colocar a problemática para o ensino (seja ele superior ou fundamental) em uma caixa. A complexidade que tratamos é, sem dúvida, maior do que podemos dar conta no ambiente do ensino. O problema aqui, é não apenas entender o melhor caminho para garantir a formação necessária no contexto de conteúdos, que verte para um pensamento mais conservador do ensino. Trata-se de um problema mais complexo, em que o profissional da educação ou qualquer outro profissional não tem mais a possibilidade de parar de aprender. O que difere este profissional de outros é que ele deve estar na vanguarda do que há de vir. Ou seja, quem atua com a educação, não pode deixar de pensar sobre o mundo próximo. Aquele mundo em que o aprendiz primário irá atuar ou simplesmente viver.

Esta conversa aqui, parece para alguns beirar a loucura, não é mesmo. Mas veja, se antes era quase como certo o quadro de profissões, você que tem menos de 50 anos e já se reinventou diversas vezes no seu universo de trabalho, família e ambientes diversos, acha que podemos precisar o que essa geração que tem hoje 16 anos vai viver? Você não tinha sequer, celular na idade deles...

Nossa, que problema bom temos pela frente... em duas décadas saímos do tablado diferenciado do professor, para a necessidade de criar aprendizagem personalizada, adaptativa que atenda a necessidades e interesses diversos. Adrenalina a mil por aqui, só em pensar nisso... ainda é insuficiente, tá, mas novamente temos nesse livro a ousadia de dizer que para este momento, continuamos a experimentar coisas novas... e já que no mundo da tecnologia, da inteligência artificial e da inovação não existe mais fronteiras, do interior do Estado do Paraná, no sul do Brasil, continuamos a pensar a educação e estamos tentando dar respostas com experiências do agora e para o depois, dessa humanidade que caminha a passos largos [e que para muitos está estacionada]. Será que isso faria sentido

para o resto do mundo? Será que é relevante e vale à leitura desse livro? Será que estas pessoas acessam informação suficiente ou significam alguma coisa para a educação brasileira? E o giz, o quadro, o sulfite, o EVA? Às vezes [muitas vezes] é tudo o que temos...

No Brasil existem diversas metodologias de ensino utilizadas nas escolas, e o uso delas pode variar de acordo com a localidade, o investimento, a orientação filosófica da escola, com o professor, tecnologia embarcada, o curso ou até mesmo de disciplinas. Estamos, como nunca, vivendo um emaranhado de modelos metodológicos que mesclam experiências mais inovadoras com o ensino Tradicional. Ou seja, temos ainda a metodologia mais antiga em que o professor é a principal fonte de informação e as mais inovadoras em que o ensino é personalizado, considerando a experiência do estudante.

Da lousa ao advento da Inteligência Artificial (IA), estamos diante de um conjunto de tempos presentes, direcionando ser humano para um conjunto de futuros, numa realidade impactante sobre as diversas áreas da sociedade.

E qual o problema? Como materializar um problema? Como traduzir e dar nome a isso? E qual o motivo pelo qual precisamos saber sobre isso? Já sabemos que estamos diante de uma imensidão de desigualdades para quem acessa o ensino, seja ele fundamental e médio, superior ou pós-graduação. Ainda maior esta imensidão quando instamos ensino público ou privado, já que a utilização dessas metodologias, da filosofia, da condição de acesso e da qualidade desse acesso é, também, impactante quanto a modelos e condições sociais, de negócios e investimentos.

O futuro da educação superior no Brasil é um tópico complexo e dinâmico de oportunidades. A crescente adoção de tecnologias educacionais nas plataformas de ensino online, com uso de realidade virtual, inteligência artificial e aprendizado adaptativo, permite uma maior democratização do ensino e acesso à tecnologia embarcada nos processos de aprendizagem. No entanto, este emaranhado que tratamos, deixa obscuro o processo de geração de cenários que dê conta das diversidades a serem administradas por meio de uma flexibilidade curricular que atendam aos futuros e demandas do mercado de trabalho que foge do habitual. O mercado carece de profissionais que não foram formados ainda. Vivemos num presente em que o mundo sente a carência de pessoas que sejam capazes de criar o inexistente desejado, ou seja, as expectativas superam a capacidade da massa de pensadores e fazedores dos novos futuros.

A questão é que a educação formal, em todos os seus níveis, ainda se comporta de maneira insuficiente e isso deve nos mover, ao invés de retrair. Este contexto serve de fator mobilizador, de condição fundante de todos os aspectos de desenvolvimento das comunidades universitárias e do novo momento do pensamento sobre ensino no país. A resposta sobre "contra o que lutamos?" ou "para onde nos movemos?" é algo a ser perseguido, tendo os aspectos de transformação tecnológica como algo desejado, ou não, por nós pensadores do ensino.

Nada disso muda o descoberto pela ciência sobre aprendizagem até aqui. Nada disso invalida ou anula os avanços dos modelos de ensino vividos pela humanidade, estamos apenas na página seguinte desse livro que a humanidade escreve, desde as pinturas rupestres.

Como você percebe esse contexto diverso que vive o ensino no país? Quais experiências já vivenciou sobre este contexto e como observa o cenário local em sua comunidade? Sugerimos aqui um exercício, que é um "mão na massa". Um diálogo com estudantes da sua região, da escola ou universidade em que é docente. Como será que as pessoas estão olhando a escola, a universidade e a educação? Quais são as expectativas? Qual nome as pessoas dão para os seus sonhos quando passa pelo processo de ensino e aprendizagem? O que as pessoas esperam de resposta? O que vai tornar esse ambiente de aprendizagem atraente e, mais que isso, suficiente para este futuro que já tocamos com as mãos do amanhã?

Minhas **Anotações**

Nas tentativas que temos visto no contexto atual para dar conta desse cenário, em especial no ensino superior, em que a liberdade do rito para as universidades é maior, as metodologias de ensino continuam mescladas entre tradicional expositiva, por projetos, por competências, ativo, analítico ou imersivo, entre outros.

Sobre o ensino por projetos adotados por algumas universidades, vale lembrar que este é um modelo centrado na capacidade de entrega do estudante em sua construção do conhecimento. Os estudantes são incentivados a buscar soluções para problemas reais e no trabalho em equipe, desenvolvendo habilidades como a criatividade, a comunicação e a colaboração. Os projetos podem variar em escopo e complexidade, dependendo da idade e nível de habilidade dos estudantes, bem como dos objetivos educacionais específicos. Um projeto típico pode envolver pesquisas, entrevistas, coleta e análise de dados, criação de protótipos ou modelos, produção de relatórios e apresentações públicas.

Parece-nos a melhor saída, não é mesmo? No entanto, é importante notar que o ensino por projetos não é uma abordagem única para todos os contextos educacionais. É necessário um planejamento cuidadoso, uma orientação adequada e uma avaliação rigorosa para garantir que os objetivos de aprendizagem sejam alcançados e que os estudantes obtenham os resultados pretendidos. O uso ou não de elementos de IA e demais tecnologia são opções para subsidiar todas as necessidades do processo de ensino-aprendizagem.

Com relação ao ensino por competências, sabemos que essa metodologia parte da ideia de que o objetivo da educação é desenvolver competências e habilidades nos estudantes, que serão úteis para a vida pessoal e profissional. O ensino por competências enfatiza o desenvolvimento de habilidades, conhecimentos e atitudes que são relevantes e, em vez de se concentrar apenas na transmissão de conteúdo, o ensino por competências busca desenvolver habilidades como pensamento crítico, comunicação, resolução de problemas, colaboração e autogestão.

Conforme Filatro e Cavalcanti (2018, p. 18),

> [...] vislumbramos que a competência solução de problemas é desenvolvida quando eles [os/as professores/as e alunos/as] se deparam com um problema complexo e são impelidos a articular seus conhecimentos com as demandas e desafios encontrados no mun-

> do real. Essa articulação demanda que os alunos [e professores/as] desenvolvam o pensamento crítico, levando em consideração reflexões e julgamentos realizados pela análise de conteúdos, experiências e observações prévias.

A implementação do ensino por competências pode ser desafiadora, uma vez que pode exigir mudanças significativas na forma como o ensino é garantido e avaliado. Também é importante garantir que as habilidades que são enfatizadas sejam relevantes para a vida prática dos estudantes e que sejam ensinadas de forma eficaz. E nesse cenário, tanto a IA ou qualquer outro achado tecnológico, são colaboradores da intencionalidade pedagógica.

Nos modelos imersivos, ativos, analíticos ou qualquer outra técnica inovativa, temos abordagens pedagógicas que combinam elementos que buscam oferecer uma experiência educacional mais flexível e personalizada para os estudantes. O conteúdo e elementos de interação são disponibilizado em diferentes formatos e, também, com o uso de diferentes tecnologias.

Veja, aqui não estamos tratando sobre modalidade de ensino. Se um dia discutíamos se EAD ou Presencial fazia mais sentido, hoje discutimos a suficiência das oportunidades de fazer experiênciar e dar resposta ao que é necessário onde quer que o estudante, uma vez profissional, deseje estar. Já não é mais sobre a suficiência do campo profissional, já que ele hoje vai do real em sua variedade infinita, até a busca da perfeição no campo do multiverso. **Como eu preparo um outro ser para dar conta de atuar naquilo que ainda não existe? Como dizer que por projeto ou por competência é suficiente? Como simular o suficiente?**

E aí? Aqui não é mais sobre problemas, mas pode ser sobre a reflexão que fazemos sobre aquilo que já conhecemos. O problema não é novo. Continua sendo o como garantir que o público esteja engajado conosco e aprenda tudo o que planejamos ensinar. A reflexão ainda é sobre como acompanhar este presente do futuro [ou, futuros], sem achar que estamos só reprogramando um passado em que sonhávamos com um mundo diferente para o hoje, sem pensar que somos uma espécie insatisfeita, que não sabe para onde está caminhando e por isso está sempre em busca do inexistente.

> Ainda é sobre lembrar das diversas realidade e que não podemos julgar que todos têm o mesmo nível de acesso e recursos que garantam a mesma condição de aprendizado. Não dá para jogar tudo no mesmo balaio e entrar na bolha da imaginação que nivela a todos com a mesma régua. Precisamos nos lembrar que a tecnologia ainda não é inclusiva, que a comunicação não chega igual para todos, que na mesma sala de aula temos aqueles para quem a IA já é real e aqueles que sequer sabem da sua existência. Então, os futuros de alguns já são a realidade de outros e a realidade de alguns é muito aquém do alcance de outros [mesmo para os que acessam o ensino superior].

A inovação e a criatividade são motores essenciais ao progresso e do crescimento e podem assumir várias formas, que é o que temos visto numa velocidade alucinante nas últimas décadas. Sobre a criatividade, Resnick (2020, p. 19) afirma que

> A Criatividade é desenvolvida a partir de um determinado tipo de esforço, que combina a exploração curiosa com a experimentação lúdica e a investigação sistemática. Pode até parecer que novas ideias e visões vêm como um raio, mas elas costumam acontecer depois de muitos ciclos de imaginação, criação, exploração lúdica, compartilhamento e reflexão, ou seja, depois de percorrer repetidamente a espiral da aprendizagem criativa.

Não seria nada diferente com a inovação. Veja a ascensão da internet, que é transformadora tendo revolucionado a forma como nos comunicamos, trabalhamos e acessamos informações, com suas plataformas que permitem que pessoas de todo o mundo se conectem e compartilhem informações em tempo real. Ou ainda, seja com carros elétricos, que acendem como um conceito mais ecológico e eficiente do que os carros tradicionais.

Misturado aos exemplos acima [e a outros milhares de oportunidades], temos a inteligência artificial, um campo que está avançando rapidamente e tem potencial para transformar muitos setores, desde saúde até finanças e transporte. Produtos inovadores podem vir de qualquer lugar, e neste advento, há espaço para ser um inovador. Frequentemente, a inovação surge de uma combinação de necessidade, criatividade, curiosidade e persistência, bem como da vontade de correr riscos e aprender com o fracasso [acredito que tenha sido assim também com os materiais líticos].

Neste momento [ou na história da humanidade], este emaranhado entre inovação, expectativa e limite de tempo, provocou os combinados da vida social sobre todos os aspectos, incluindo a educação. E entendo que, o que temos tentado fazer, é usar metodologias para fazer com que não se perca o essencial... a memória da construção científica e ao mesmo tempo a condição de absorção das novas descobertas. Seria essa a primeira vez na história em que o medo do que criamos nos consome?

Temos medo do excesso e da facilidade do acesso à informação, ainda que em alguns momentos nós mesmos a tenhamos desejado, ou você nunca pensou em aprender de maneira mais fácil aquele teorema do Pitágoras, só para saber de fato o porquê que a soma dos quadrados dos catetos é igual ao quadrado da hipotenusa? Ganhamos, então, espaço para fortalecer esta crescente necessidade de manter-se atualizados, inovando e formando profissionais e pessoas capazes de viver bem neste novo mundo. A distância entre o que julgamos retrógrado e o próximo passo brilhante é quase inexistente no hoje e no amanhã, [que não é um amanhã tão distante quanto antes].

Seja metodologias imersivas, ágeis ou ativas, o objetivo é o mesmo, de buscar promover uma aprendizagem mais envolvente e participativa, utilizando recursos tecnológicos para criar experiências e interação com os conteúdos de estudo. Essas metodologias podem ser aplicadas em diferentes áreas do conhecimento, com o uso de realidade virtual (VR), realidade aumentada (RA), gamificação, simulações ou laboratórios virtuais, as metodologias inovativas tem pretendido ajudar a tornar a aprendizagem mais interessante e envolvente para os estudantes [do tempo presente], permitindo que eles experimentem os conceitos de forma mais concreta e prática.

E afinal, o Ciclo de aprendizagem dá conta do analógico e do digital e pretende ensinar a ensinar e ensinar a aprender na mesma medida? É neste contexto que estamos inquietos enquanto profissionais da educação. Como dar conta de entender esse novo mundo, nos prepararmos com autonomia digital, compreender como tudo isso está imbricado na prática docente e dar conta de ensinar.

Conforme Tomelin (2021, p. 21), quando se trata da reflexão para a constituição do Ciclo de Aprendizagem, considera que

> [...] o processo de aprender, em qualquer experiência humana que temos, é constituída de uma mobilização. Independente da tecnologia aplicada, sempre inauguramos um ciclo de aprendizagem, quanto nos deparamos com uma situação de tensão, de dúvida, de problematização, de curiosidade e de significação.

Se você chegou a este momento da leitura desse livro, já sabe que os tempos são novos para os docentes. E falando nisso, os novos tempos trouxeram um novo grupo de pessoas para dentro do contexto das universidades. O docente, o coordenador de curso, os tutores, hoje dividem espaços e responsabilidades com estudiosos que complementam os saberes como pesquisadores, designers instrucionais, desenvolvedores, analistas de inteligência. O mundo é outro, não é mesmo!? O importante é saber para onde toda essa gente está caminhando e para qual % da população estamos direcionando nossa atenção, quando desejamos cumprir com o papel de ator do nosso tempo. Vamos adiante com aquele % de gente que funda futuros, com os que permanecem no presente ou para aqueles que o presente é o passado distante de quem projeta o futuro? Como nos lembrou o Tomelin (2021, p.18), **“ninguém aprende a nadar em um livro”.**

E buscando dar identidade a tudo isso, no contexto que se coloca, nós já estamos chegando há quase uma década de inquietação, que nos últimos anos pede estudos e práticas no processo de desenvolvimento e consolidação do modelo Unicesumar, que agora se transforma em identidade Vitru. Estamos (aquele emaranhado de profissionais da educação) nos esforçando para imprimir nossa identidade, como modelo metodológico para o ensino superior.

APROFUNDANDO

Quer desvendar esse momento e aprofundar mais sobre o como tem sido este tempo de estudo e construção de um Ciclo e uma identidade? Escuta aí este podcast, que mais é uma roda de conversa entre coordenação de curso, designers, pesquisadores, e gestores de ensino superior da EAD.
Vem com a gente!

Aqueles que nos acompanharam com a leitura do primeiro livro escrito sobre esta proposta de uma identidade pedagógica autoral e proprietária, devem se recordar que o modelo elaborado para aquele material suscita profissionais da educação como genuínos estudiosos e cientistas de um novo modelo. Estávamos pactuados em adotar aquela estratégia como tradução para um método pedagógico e, será que isso deu certo? Dois anos depois da elaboração dos primeiros escritos, estaríamos caminhando ainda na mesma pauta?

A efeito de definição, Tomelin (2021, p. 25), insta que a composição do Ciclo de Aprendizagem, incorporado primeiramente pela Unicesumar,

> [...] considera os fundamentos de métodos educativos inovadores, entremeados de metodologias de aprendizagem imersiva, ágil e ativa. São sete etapas de um ciclo que elege uma visão de aprendizagem holística e que não se prende somente ao processo cognitivo de aprendizagem conceitual. Assim, nasce nosso ciclo, contemplando: Problematização, Significação, Experimentação, Reflexão, Conceitualização, Ação, Avaliação.

Em nosso primeiro livro nos empenhamos em conceitualizar o que seria essa identidade e como estaria composta cada uma das etapas que compõe o nosso Ciclo de Aprendizagem. Estivemos dedicados a exemplificar e dar vida a esta identidade que ousou se transformar em um modelo que perpassaria todos os nossos objetos de aprendizagem e inspirava o dia a dia dos nossos docentes na produção de todos os conteúdos e ainda, a relação com o processo de ensino-aprendizagem e tudo isso, com estratégia para implementação de um método pedagógico.

O Ciclo de Aprendizagem organizado primeiramente na EAD da Unicesumar, segue pautado na aprendizagem construída por meio da participação protagonista do estudante. É um processo contínuo que incentiva os estudantes a aprenderem de forma ativa e prática, refletir sobre suas realidades e experiências e, aplicar o conhecimento adquirido em situações e problemas. Ao fazer isso, os estudantes desenvolvem habilidades e competências que podem ser aplicadas em sua vida pessoal e profissional. É um modelo que se baseia no processo de aprendizagem do indivíduo, considerando a sua experiência, conhecimentos prévios e habilidades. Ele é composto por sete etapas: Problematização, Significação, Experimentação, Reflexão, Conceitualização, Ação e Avaliação.

EU INDICO

Para retomar as etapas do ciclo de aprendizagem (Problematização, Significação, Experimentação, Reflexão, Conceitualização, Ação e Avaliação) e mais sobre a Identidade Pedagógica e nosso Ciclo de aprendizagem, convidamos você à assistir estes vídeos embarcados aqui no QRcode:

A principal motivação estaria baseada no desenvolvimento de uma abordagem pedagógica inovadora e eficaz para professores e estudantes. Ao seguir o ciclo de aprendizagem, o estudante tem a oportunidade de desenvolver habilidades como autonomia, criatividade, trabalho em equipe e pensamento crítico, além de adquirir conhecimentos relevantes para sua formação profissional.

E diante de tudo isso, como estaria e qual o lugar ocupado pelos profissionais envolvidos nesta estratégia? Qual seria a realidade da prática e autoria docente, a produção docente e o uso de metodologias inovativas (ágeis, ativa e imersiva) em todo esse processo? Como a formação docente daria conta de alinhar o entendimento e a priorização desta pauta entre a equipe pedagógica e a rotina de operação acadêmica? Não estaríamos podando ou encapsulando a criatividade e a autonomia docente? A missão deste novo livro é exatamente a de apresentar como tem sido esta implemen-

tação do ponto de vista da equipe pedagógica na utilização ou incorporação da proposta do Ciclo de Aprendizagem como uma resposta à diversidade de cenários com os quais estamos lidando na prática docente da atualidade.

Bem, nos capítulos seguintes, daremos voz aos docentes e as suas produções, um conjunto de atividades que os professores promoveram no ambiente acadêmico. Atribuindo este espaço para nossos docentes, queremos contribuir para a credibilidade e visibilidade da instituição acadêmica e para a carreira do próprio professor, já que ao final, a relação do estudante com a universidade é mediada, alimentada e fomentada por este ator, o docente, que no momento atual, segue sendo o maior impactado por todas as transformações que o campo da educação tem vivido.



Serão apresentadas aqui, práticas pedagógicas, estratégias, tecnologias e métodos utilizados pelos professores para ensinar, na maior variedade possível. São práticas centradas no estudante, que enfatizam o papel ativo destes atores em seu próprio aprendizado, o uso de tecnologia educacional para engajar e motivá-los ao ensino colaborativo que incentiva a aprendizagem em grupo, a aprendizagem baseada em projetos, que envolvem os estudantes em projetos práticos e aplicados.

Além disso, estaremos diante de uma nova prática docente, aquela em que o docente é AADD. Ou seja, em que este profissional se apresenta com autonomia, é autoral, é digital e é docente, exercendo controle sobre o conteúdo e a distribuição do material digital que utiliza para suas aulas, bem como sobre sua propriedade intelectual. Isso inclui o direito de decidir como o material será usado, compartilhado e adaptado além de garantir que recebam o crédito adequado por seu trabalho.

Fico aqui sempre imaginando a quantidade de laboratórios de ensino que temos pelo país a fora e como seria interessante termos espaços legitimados pelos próprios docentes e demais profissionais para compartilhar estas ousadias. As ágoras do ensino merecem praças, arquibancadas e tecnologias, merece ser tomada por aqueles que não centralizam o poder da decisão, mas que outrossim, corroboram para uma atenção permanente sobre a educação brasileira, legítima, inclusiva, democrática, progressista e organizadora de um novo contexto social.

Ainda que em meio a diversidade de cenários e adversidades de contextos, com a presença de recursos educacionais digitais, é fundamental que os professores tenham a liberdade de criar, adaptar e compartilhar materiais que atendam às necessidades de seus estudantes e que reflitam sua própria visão pedagógica. No entanto, é importante lembrar que a autonomia autoral digital docente também tem limites. Os professores devem respeitar os direitos autorais de terceiros e garantir que seus materiais não violem esses direitos. Além disso, é importante que os professores sigam as políticas de suas instituições educacionais em relação à propriedade intelectual e ao uso de materiais digitais.

Condensando este tempo e estes movimentos adotados, a identidade pedagógica que se apresenta, conta com um esforço e dedicação intelectual para a organização de formação docente, como processo de preparação de professores para o exercício da profissão desse novo ensino, pois professores bem preparados são capazes de promover conhecimento de forma clara e eficaz, motivar os estudantes e estimular o desenvolvimento de suas habilidades e competências.

MAPA MENTAL

Como você vê tudo isso? Será mesmo que é necessário e relevante que uma equipe pedagógica se dedique à pensar suas práticas e desenhar uma identidade específica ou seria mais viável, pela frequência com que as coisas mudam, não se apegar à uma forma identitária de ensino? Se o cenário é diverso, não seria mais prático seguir a onda? Não seria viável deixa o mundo seguir seu rumo e se adaptar permitindo que apenas aconteça?

Conta aí, como você gostaria que fosse o ensino superior no Brasil? Quais as responsabilidades você consegue identificar que este ensino tem para com as comunidades e o desenvolvimento econômico? O que o uso de tecnologia, deu o desenho de novos futuros podem nos ensinar [se é que isso é uma verdade]. Vamos fazer um checklist?

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

UNIDADE 2



PRODUÇÃO DOCENTE PLANEJAMENTO E INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA NO USO E OTIMIZAÇÃO DE ELEMENTOS E OBJETOS DE APRENDIZAGEM

AUTORES: Roberson Vieira Machado; Adriana Casavechia Fragalli; Verônica Karina Ipólito; Eduardo Sales de Lima.
APOIADORES: Cristiane Gonçalves Aguiar, Denis Martins de Oliveira e Elizabeth Tafner.

OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM

seja muito bem-vindo a este capítulo do nosso livro. Por aqui será possível compreender os principais aspectos que envolvem a importância do planejamento e a intencionalidade pedagógica no uso e otimização de elementos e objetos de aprendizagem voltados à produção docente. A partir dessa premissa, considerando a aplicabilidade do Ciclo de Aprendizagem Unicesumar, apresentaremos algumas ideias e formatos para auxiliar nas práticas de produção de livros, cartilhas e materiais didáticos de apoio, bem como de slides, de materiais de avaliação prática de aprendizagem (MAPA) e de questões discursivas e objetivas.

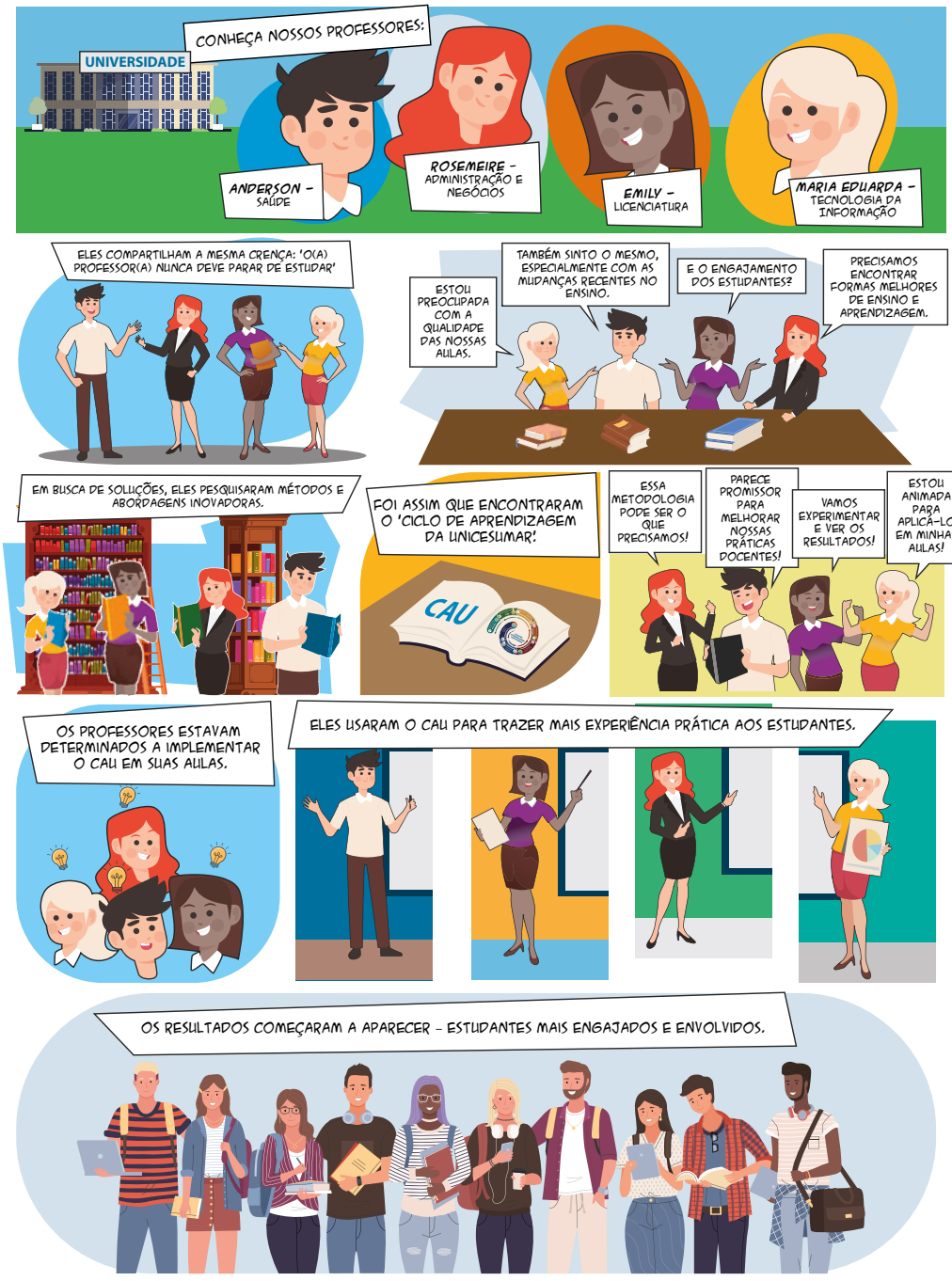


Figura 1 - História em quadrinho / Fonte: o autor.

Rosemeire é uma professora universitária que atua em cursos de administração e negócios; Anderson, por sua vez, atua como professor universitário em cursos na área da saúde; Emily é professora em cursos de licenciatura, em nível superior, na área da educação; enquanto Maria Eduarda ministra aulas em cursos na área de tecnologia da informação. As três professoras e o professor mencionados, possuem entre um e cinco anos de experiência com a docência no Ensino Superior, tanto na modalidade presencial quanto na modalidade a distância (EaD) e, ainda assim, encontram-se rodeados de questionamentos e sempre em busca de melhoria, especialmente porque compartilham a mesma crença de que "o professor nunca deve parar de estudar".

Preocupados com a qualidade de suas aulas, com o engajamento e participação dos estudantes e com a necessidade de adaptabilidade frente às mudanças nos processos de ensino e aprendizagem – as quais vêm ocorrendo ao longo da história recente da educação e têm ganho uma força exponencial nos últimos anos, especificamente, após a chegada da pandemia causada pela COVID-19 no início de 2020 –, recentemente os professores passaram a buscar, com maior frequência, novas formas e métodos que pudessem auxiliá-los em seus trabalhos, visando sempre a experiência dos estudantes e a aproximação da teoria com a prática em suas respectivas áreas e cursos em que atuam.

Enfim, seus olhares estão voltados para o sucesso dos estudantes na aquisição de novas competências a partir do cumprimento do programa de ensino e abordagem dos objetos de conhecimentos previamente estabelecidos. Foi assim que os professores Anderson, Rosemeire, Emily e Maria Eduarda conheceram o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar (CAU), uma metodologia da Universidade Cesumar de Maringá, concebida por várias mãos e que se caracteriza como identidade pedagógica da Instituição.

Você, conhece algum ciclo de aprendizagem ou metodologia que possa auxiliar o docente em suas aulas e práticas de ensino, seja na modalidade presencial, seja na modalidade a distância ou híbrida de aprendizagem? Já teve a oportunidade de ver tal metodologia em prática? Conseguiu perceber os resultados de sua aplicação? Será que o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar poderia contribuir ou melhorar as práticas docentes das professoras Rosemeire, Emily e Maria Eduarda, bem como do professor Anderson?

Observando a narrativa inicial deste capítulo, temos quatro personagens centrais que, apesar das diferenças entre as áreas em que cada um exerce suas

atividades docentes, vivenciam as mesmas dores no que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem. A título de exemplo, seguem alguns questionamentos inerentes aos desafios a que os professores estão sujeitos:

- O que fazer para garantir que os objetivos do programa acadêmico sejam alcançados em relação aos objetos de conhecimento estabelecidos para a disciplina?
- Como estruturar cada aula, cada atividade e cada material de avaliação prática e teórica, de modo que toda essa produção docente esteja conectada e faça sentido em relação aos propósitos pré-estabelecidos?

Neste sentido, vamos abordar, neste capítulo, a temática: **produção docente – planejamento e a intencionalidade pedagógica no uso e otimização de elementos e objetos de aprendizagem como, por exemplo:**

- Livros.
- Cartilhas.
- Laboratórios.
- Recursos visuais.
- Banco de questões.
- Materiais didáticos de apoio.
- Material de Avaliação Prática de Aprendizagem (MAPA) etc.

Para isso, abordaremos aspectos relacionados ao planejamento e à estruturação pedagógica, a partir da intencionalidade do professor em relação ao uso e otimização de ferramentas e atividades a serem entregues aos estudantes, com foco no desenvolvimento de competências a partir dos objetos de aprendizagem.

Diante da ilustração inicial, eu lhe convido a listar suas principais dores ou preocupações, em relação ao planejamento e à intencionalidade pedagógica no uso e otimização de elementos e objetos de aprendizagem voltados à produção docente. Enquanto estiver anotando, considere a importância desses elementos para assegurar os objetivos e as competências a serem desenvolvidas, os quais foram previamente definidos pelo Projeto Pedagógico do Curso em que atua. Tenho certeza de que, assim, você vai conseguir mergulhar ainda mais nos estudos previstos para este capítulo.

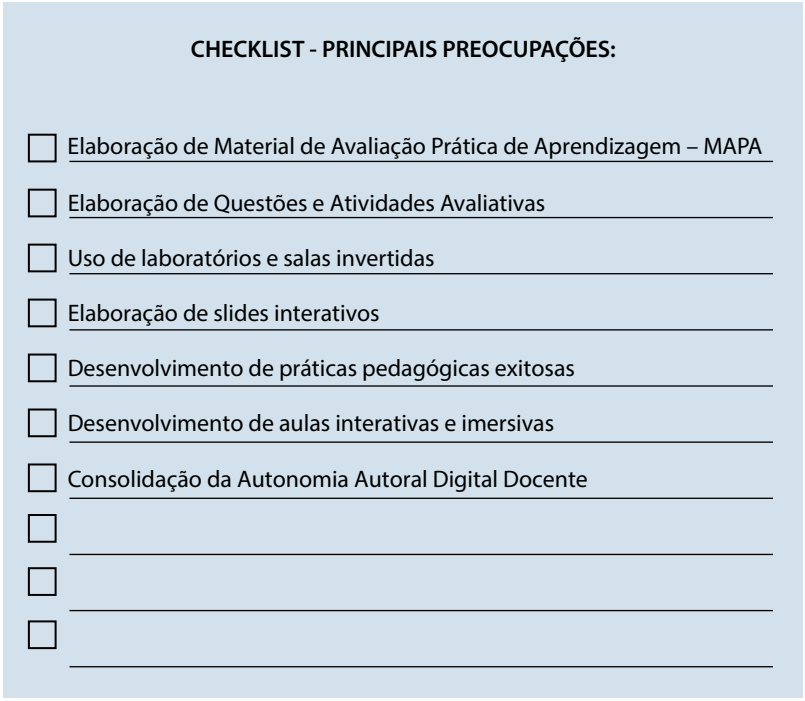


Figura 2 - Checklist 1 - Lista com as principais dores em relação ao planejamento e à intencionalidade pedagógica no uso e otimização de elementos e objetos de aprendizagem voltados à produção docente
Fonte: o autor.

Descrição da Imagem: a figura apresenta uma checklist das principais preocupações. Está em forma de quadrado e dentro da figura, do lado esquerdo, consta dez quadradinhos. Ao lado de cada quadrado tem uma linha com uma frase. Apenas seis quadrados estão com frases e os outros quatrosomente a linha. No primeiro checklist "Elaboração de Material de Avaliação Prática de Aprendizagem – MAPA", no segundo "Elaboração de Questões e Atividades Avaliativas", no terceiro consta "Uso de laboratórios e salas invertidas", em seguida "Elaboração de slides interativos, no quarto checklist "Desenvolvimento de práticas pedagógicas exitosas", no quinto "Desenvolvimento de aulas interativas e imersivas" e no sexto "Consolidação da Autonomia Autoral Digital Docente".

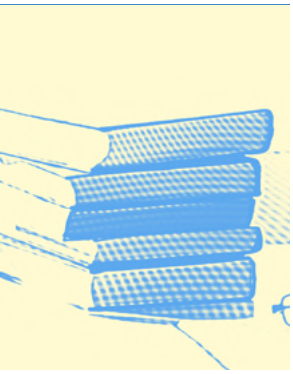
Agora eu lhe pergunto: como fazer uso e otimização dos elementos e objetos de aprendizagem, por meio de um planejamento estruturado, sem perder de vista a intencionalidade pedagógica previamente estabelecida? Como os livros e/ou materiais didáticos de apoio podem auxiliar o docente na manutenção da identidade pedagógica institucional? Como planejar e preparar slides a partir de sua intencionalidade pedagógica? É possível conectar atividades com questionários, materiais de avaliação prática, fóruns de discussão, slides e aulas etc., visando a otimização de elementos e objetos de aprendizagem? Utilize o espaço do seu Diário de Bordo para colocar suas reflexões acerca dos questionamentos apresentados.

Minhas **Anotações**

PLANEJAMENTO E INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA

Assim, seguimos com este capítulo falando de **Planejamento e Intencionalidade Pedagógica**, temas extremamente relevantes à atuação e produção docente, sobretudo, no universo da educação de nível superior. Dessa forma, como intenção primária de seus esforços, partimos da premissa de que todo professor busca o sucesso das ações pedagógicas que empreende ao longo do processo de ensino e aprendizagem. Nessa linha de raciocínio, compreendemos o planejamento como uma etapa primordial para o educador ao implementar sua metodologia docente, ou seja, seu conjunto de estratégias, técnicas e abordagens com a intenção de facilitar a aprendizagem dos estudantes e promover o desenvolvimento de competências por meio das ferramentas utilizadas.









Conceito antagônico ao de improvisar, o ato de planejar está relacionado à melhor administração e aproveitamento de recursos, mostrando-se muito importante não só para a sociedade capitalista, considerando as diversas organizações que a compõe, mas também para a educação, em que incluímos as instituições de ensino e seus agentes. Planejar no ambiente educacional é o que possibilita aferir o processo sistematizado das atividades educacionais, viabilizando, assim, o alcance das metas e objetivos estabelecidos. Neste sentido, o planejamento é uma técnica que está presente na didática e se faz necessária para a elaboração de um sistema de formação, devendo ser incorporado desde a educação infantil até o ensino superior (MAGRI, 2016).

Vale ressaltar que planejamento educacional diz respeito ao conjunto de ações realizadas com propósito deliberado, ou seja, com intencionalidade, para direcionar as atividades nesse contexto, visando organizar os fins e os meios para conseguir os objetivos propostos. Desse modo, considerando suas mais variadas formas de aplicação, não é objeto deste estudo explorar e esgotar todos os tipos e níveis de planejamento. Por isso é importante deixar claro que o planejamento a ser tratado aqui terá como referência o uso e otimização de elementos e objetos de aprendizagem no contexto da produção docente.

As atividades de um professor universitário têm início muito antes do primeiro dia de aula, com a elaboração de um plano e com a reserva de um tempo de estudo e de preparo da disciplina. Essa etapa inicial é indispensável para o trabalho docente, pois é graças ao planejamento que seu trabalho assume racionalidade e permite que seja avaliado, considerando as práticas aplicadas e os métodos utilizados para atingir os objetivos do programa de ensino e aprendizagem (FREIRE, 2016).

O planejamento permite a antecipação de possíveis problemas que possam ocorrer no percurso, diminuindo, assim, as chances de errar. Nesta linha de pensamento, podemos inferir que, em sua essência, o ato de planejar tem como função reduzir

incertezas em relação ao futuro e ao ambiente em que o professor atua, mas é importante considerar que, especialmente no contexto acadêmico de nível superior, as incertezas são uma constante, portanto é preciso aceitar que o preparo de materiais de apoio pedagógico, de atividades avaliativas, bem como das aulas a serem ministradas, devem estar sempre em processo de revisão e adaptação por parte dos educadores, e um bom planejamento pode auxiliá-los com isso.

Afinal, por onde começar? Um planejamento docente eficaz exige que o educador tenha conhecimento de onde está e saiba onde quer chegar. A definição desses dois pontos é fundamental para que se possa tomar decisões assertivas em relação a qual caminho trilhar, mesmo diante de um ambiente tão diverso, intenso e cheio de agitação natural, como a universidade (SILVA; ORDINE, 2021).

Nesse contexto, Carina Magri (2016, p. 11) ressalta que "é importante saber que é apenas por meio do planejamento que definimos onde pretendemos chegar". Para tanto, de acordo com a autora, convém seguir as seguintes etapas:

- Definir os objetivos.
- Verificar o estado atual em que nos encontramos.
- Desenvolver premissas sobre as condições futuras.
- Identificar os meios para alcançar os objetivos.
- Executar os planos de ação necessários para atingir tais objetivos.

PENSANDO JUNTOS

Além de seguir as etapas para assegurar um planejamento efetivo, é fundamental conhecer o perfil do estudante, seus objetivos e interesses, uma vez que são o público-alvo das ações a serem implementadas.

Dessa forma, é importante destacar que, a partir do planejamento docente em relação à produção, uso e otimização de elementos e objetos de aprendizagem, obtêm-se os planos que irão facilitar o alcance dos objetivos previamente definidos. Assim, o planejamento na produção docente assume dupla atribuição: 1) definir os objetivos (o que fazer) e 2) executar os planos (como fazer). Observe a Figura 3:

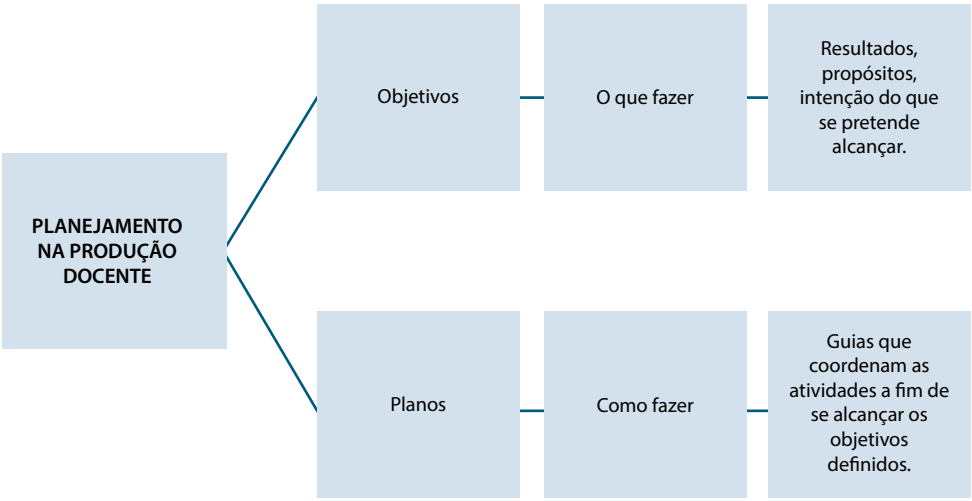


Figura 3 - Atribuições do planejamento na produção docente / Fonte: adaptado de Magri (2016, p. 11).

Descrição da Imagem: a figura é representada por meio de um organograma do tipo horizontal, em que, iniciando da esquerda para direita, há um quadrado com o título "Planejamento na Produção Docente". A seguir, ligados por uma linha cada, há dois quadrados no mesmo nível hierárquico, em o quadrado superior refere-se aos "Objetivos", e o quadrado inferior refere-se aos "Planos". Na parte superior, o quadrado "Objetivos" é ligado por uma linha a outro quadrado, à sua direita, com o texto "O que fazer". Esse mesmo quadrado se liga a outro à sua direita, também por uma linha, com a definição do que seriam os objetivos: "resultados, propósitos, intenção do que se pretende alcançar". Na parte inferior da imagem, o quadrado "Planos" é ligado por uma linha a outro quadrado, à sua direita, com o texto "Como fazer". Esse quadrado se liga a outro a sua direita, também por uma linha, com a definição do que seriam os planos: "Guias que coordenam as atividades a fim de se alcançar os objetivos definidos".

Veja no Quadro 1, um modelo proposto de planejamento para uma produção docente:

PLANEJAMENTO DE PRODUÇÃO DOCENTE				
1. Objetivos	2. Estado atual	3. Condições futuras	4. Meios para alcançar os objetivos	5. Planos de ação
Definir o(s) objetivo(s) ou resultado(s) que se deseja obter com o uso de determinado(s) elemento(s) ou objeto(s) de aprendizagem.	Verificar as condições atuais que possam afetar o alcance do(s) objetivo(s) previamente definido(s) em relação ao uso e otimização de determinado(s) elemento(s) e objeto(s) de aprendizagem.	Desenvolver premissas ou suposições importantes acerca das condições futuras ligadas à implementação do plano em relação ao uso e otimização de determinado(s) elemento(s) e objeto(s) de aprendizagem.	Identificar os meios e desenvolver uma abordagem sistemática ou uma sequência de etapas a serem executadas para o alcance do(s) objetivo(s) ou resultado(s) previamente definido(s).	Implementar as ações necessárias para atingir tal(is) objetivo(s) de acordo com as responsabilidades, recursos e cronogramas atrelados à produção docente.
FAÇA VOCÊ MESMO... **1. Objetivos:**	FAÇA VOCÊ MESMO.. **2. Estado atual:** .	FAÇA VOCÊ MESMO... **3. Condições futuras:**	FAÇA VOCÊ MESMO... **4. Meios para alcançar os objetivos:**	FAÇA VOCÊ MESMO... **5. Planos de ação**:

Quadro 1 - Planejamento de produção docente / Fonte: o autor.

Num cenário ideal, todo o planejamento inicial vai se desdobrar conforme o esperado, certo? Contudo, e se, no meio do caminho, ocorrer uma situação totalmente inesperada e que compromete toda a estrutura inicial do seu trabalho docente, o que fazer? A exemplo do que enfrentamos em 2020, com a chegada da pandemia, causada pelo novo coronavírus, todo o planejamento educacional realizado no início do ano pelas equipes pedagógicas, precisou ser totalmente adaptado pelas instituições de ensino de todos os níveis para assegurar que o processo de ensino e aprendizagem dos alunos não fosse prejudicado.

O fato é que, mesmo diante de uma situação tão extrema como aquela causada pela COVID-19, "o planejamento impõe ao homem que defina aonde ele quer chegar, como deve fazer, quando, como e em qual sequência. Dessa forma, as incertezas que serão encontradas adiante podem ser diminuídas" (MAGRI, 2016, p. 11). Assim, podemos inferir que, mesmo diante de potenciais adversidades que exijam reajuste/readaptação imediata das ações previstas, o professor que planeja tem maiores chances de sucesso. Além disso, nas palavras de Silva e Ordine (2021, p. 7):

> Exige-se muita sensibilidade, pois mesmo após todo o planejamento inicial, é preciso replanejar momento a momento. Em vários deles improvisando com o que temos em mãos para que o ritmo da sala seja respeitado em suas variedades, atendendo aquele aluno com várias lacunas de aprendizagem e ao mesmo tempo desafiando aquele que já desenvolveu várias competências e habilidades exigidas para o período planejado.

De qualquer forma, "durante esse processo enfrentamos dificuldades e entendemos que um planejamento eficaz por parte dos docentes pode melhorar e muito o trabalho pedagógico e consequentemente a qualidade da aprendizagem" (SILVA; ORDINE, 2021, p. 8).

Pensando em sua atuação como professor/educador, esse planejamento recebe a mesma importância, do ponto de vista da produção docente, tanto para aulas ministradas na modalidade presencial, quanto para as aulas remotas (ministradas na modalidade a distância) ou híbridas.

Com relação ao significado da aula nos cursos de nível superior de ensino, vai além de um espaço e tempo que o estudante tem para ouvir o que o professor tem a dizer ou simplesmente assistir às projeções de slides ou vídeos. Aula, nas palavras de Gil (2020, p. 12), "é tempo e lugar para ler, duvidar, questionar, perguntar, escrever, ouvir os colegas, comparar, debater, exercitar e experimentar". Para o autor, são muitas as atividades que podem ser desenvolvidas em aula, e muitas delas não precisam necessariamente ocorrer em uma sala ou ambiente específico para este fim, seja físico ou virtual. Isso significa que há assuntos e conteúdos que poderiam ser abordados em outros locais como, por exemplo, aqueles em que de fato se efetivam as atividades dos profissionais que se deseja formar, podendo ser o próprio ambiente profissional em que o estudante de ensino superior trabalha (GIL, 2020).

> Cabe ao professor, nesse contexto, definir os objetivos da disciplina, selecionar estratégias e táticas de ensino, planejar as atividades didáticas e elaborar instrumentos de avaliação da aprendizagem. Mas sempre em interação com os alunos, mediante trabalhos em equipe e adoção de métodos ativos capazes de proporcionar um ambiente estimulador da aprendizagem. Cabe ao aluno, consequentemente, a adoção de posturas ativas, que impliquem o interesse em aprender, participar, perguntar, trocar ideias, questionar e debater (GIL, 2020, p. 12).

Esse "planejar", ainda que se dê no início do ano, deve ser modificado ou adaptado sempre que for preciso, de acordo com o perfil e com as necessidades dos estudantes, procurando atender à demanda do momento. Em vista disso, pensando na oxigenação do processo de ensino e aprendizagem, fica evidente, do ponto de vista pedagógico, a necessidade de olharmos à nossa volta para compreender onde estamos, quem somos e com quem estamos lidando. Por isso, jamais, antes um professor, precisou tanto de um direcionamento ou de um planejamento diário de suas aulas, o que pode até gerar certo incômodo, mas também aumenta a chance de acertar a partir de sua produção docente (SILVA; ORDINE, 2021).

Embora não seja fácil, por se tratar de algo extremamente dinâmico, planejar no ambiente educacional evita que as atividades sejam feitas sem o devido preparo prévio e de maneira improvisada, portanto trata-se de uma tarefa de

suma importância para a atuação docente. Quem planeja tem autonomia para administrar a situação, os recursos e os objetivos e, ao fazer isso, consegue tomar decisões mais assertivas. Logo, podemos inferir que o desempenho do planejador está interligado à atenção dele às etapas de planejamento que, no caso do profissional docente, deve-se considerar as seguintes questões: **a)** para quem ensinar?; **b)** o que ensinar?; **c)** como ensinar? (MAGRI, 2016).

PENSANDO JUNTOS

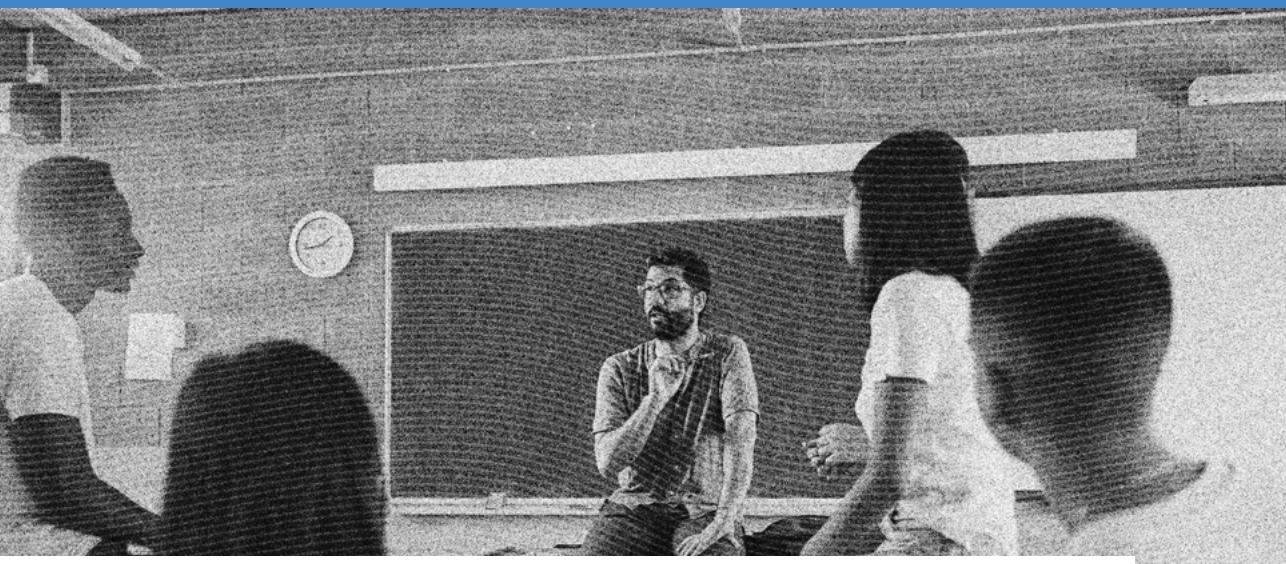
A partir de um bom planejamento, a produção docente é dotada de intencionalidade, porque está voltada ao que se pretende realizar e à sua sistematização, uma vez que os meios para isso foram previamente estabelecidos.

Segundo José Carlos Libâneo (2022, p. 188), "o pedagogo, o professor, realizam uma prática humana baseada em relações de influência em que é impossível excluir o caráter de intencionalidade". Para o autor, essa intencionalidade diz respeito a uma intervenção do educador, por meio do uso de métodos e de ferramentas, em direção a finalidades formativas que levam a um comprometimento moral com a prática educativa.

É muito importante que o professor tenha uma intencionalidade por trás de suas atividades docentes, ou seja, um objetivo a ser alcançado, especialmente porque o que diferencia a educação escolar dos demais tipos de educação é sua intencionalidade e o fato de adotar práticas sistematizadas e com alto grau de organização. Nesta linha de pensamento, por intencionalidade pedagógica, podemos compreender o direcionamento dado ao processo de ensino e aprendizagem, por intermédio das ações organizadas e empreendidas pelo professor, ao planejar a disciplina e ao ministrar suas aulas. Isso nos leva à direção contrária do "fazer por fazer" ou do "fazer de qualquer jeito", gerando uma convergência entre os objetivos e as práticas pedagógicas que acabam sendo direcionadas por intermédio do planejamento docente (REZENDE *et al.*, 2021).

Para Libâneo (2022, p. 54), "todos os profissionais que se ocupam de domínios e problemas da prática educativa em suas várias manifestações e modalidades e onde haja um caráter de intencionalidade são, genuinamente, pedagogos" e, neste contexto, o autor inclui, dentre outros agentes e profissionais da educação, os professores. A partir desse olhar, podemos inferir que, ao pensar suas aulas, ao planejar suas ações e ao produzir materiais de apoio e de avaliação prática de ensino, é importante que o docente tenha consciência sobre qual é a sua intencionalidade pedagógica no uso e otimização de elementos e objetos de aprendizagem.

Nessa linha de raciocínio, aproprio-me das palavras de Paulo Freire [1921-1997] para melhor compreensão acerca da relação da consciência com a intencionalidade e com o uso de métodos nas práticas docentes:



> Na realidade, o método é a forma exterior da consciência que se manifesta por atos, que assume a propriedade fundamental da consciência: a intencionalidade. A essência da consciência é estar com o mundo, e essa conduta é contínua e inevitável. Consequentemente, a consciência é, em essência, um "caminho para" algo fora dela mesma, que a rodeia e que ela apreende por seu poder de "ideação". Portanto, a consciência é, por definição, um método no sentido mais geral da palavra (FREIRE, 2018, p. 140).

O que você espera, enquanto professor, quando ministra uma aula? Eu, por exemplo, compartilho das mesmas expectativas apresentadas pela professora Rogéria Alves Freire (2016), em que afirma querer sair da sala de aula com a certeza de que os estudantes entenderam os conceitos abordados, que saberão defini-los e, acima de tudo, que consigam aplicá-los e justificar seus usos, levando em consideração suas realidades individuais. Para a professora Rogéria, "na aula, é fundamental ter consciência de que ensinamos ao mesmo tempo conteúdos relativos a procedimentos, a atitudes, a fatos e a conceitos" (FREIRE, 2016, p. 68).

Vale ressaltar, ainda, a importância de se assegurar a construção do conhecimento, ao invés da multiplicação, apenas. Além disso, é fundamental desenvolver a autonomia e o protagonismo do estudante de ir além do que foi apresentado pelo professor, pesquisando em outras fontes, bem como ouvindo e interagindo com outros colegas, a fim de aumentar seu campo de conhecimento e experiência em relação aos assuntos estudados.

Muito bem, imagino que até aqui já tenha ficado clara a importância do planejamento para a produção e atuação docente e, ao considerar a intencionalidade pedagógica do professor em relação às suas práticas e metodologias utilizadas, há de se considerar a necessidade de, inicialmente, responder às questões apresentadas no Quadro 2:

- Como as ações empreendidas vão impactar meus alunos?

- Qual a melhor forma de levantar um problema, uma questão norteadora, capaz de gerar um conflito cognitivo que leve o estudante a querer resolvê-lo?

- Como provocar curiosidade em meu aluno de modo que ele se sinta estimulado a buscar significado ao conteúdo recebido?

- Como aproximar a teoria da realidade/contexto em que o acadêmico está inserido, levando-o a experimentar o conteúdo, cognitiva e ativamente?

- As atividades e abordagens propostas são capazes de gerar uma reflexão crítica sobre a experiência estampada no processo de ensino-aprendizagem?

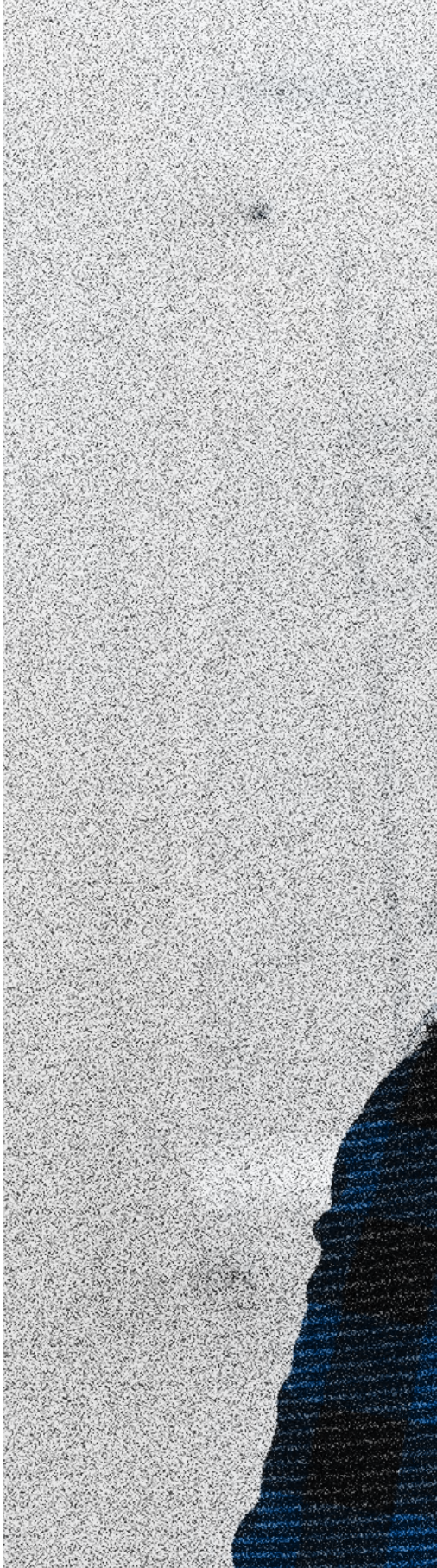
• Qual a melhor forma de organizar e compartilhar os conceitos relacionados ao conteúdo programático? • Como levar o aluno à aplicação teórico-prática do que foi proposto durante a disciplina? • Por fim, qual a melhor forma de avaliar, de verificar de maneira crítica e coerente, o aprendizado do estudante?

Quadro 2 - Questões norteadoras para consolidação da intencionalidade pedagógica / Fonte: o autor.

Minhas **Anotações**

Neste sentido, o Ciclo de Aprendizagem Unicesumar, se bem compreendido e aplicado, pode contribuir significativamente com o professor universitário na busca por respostas às questões listadas no Quadro 2. Além disso, pode auxiliar, ainda, na implementação de ações efetivas voltadas ao uso e otimização de elementos e objetos de aprendizagem, já que ele é estruturado em sete importantes etapas que se complementam em um propósito sinérgico e que vão ao encontro de cada uma das referidas questões norteadoras para consolidação da intencionalidade pedagógica. Caso você tenha interesse, você pode rever o Ciclo de Aprendizagem Unicesumar no Glossário deste livro.

Enfim, fazendo uso das palavras de Silva e Ordine (2021, p. 18), "nosso foco são os alunos, e é a partir deles e das condições de ensino existentes que estruturamos nosso planejamento". Esta frase demonstra a importância de o professor pensar em sua produção docente considerando o perfil dos seus estudantes, suas competências prévias e as competências que pretende desenvolver neles a partir das atividades propostas, portanto a universidade existe para contribuir na formação dos estudantes e, para que isso se efetive na construção de uma humanidade promissora, a formação do educador deve ser uma constante, no sentido de capacitação e aprendizagem contínua, de modo que consiga pensar/planejar suas aulas, atividades de avaliação e materiais de apoio, sem perder de vista sua intencionalidade pedagógica.





A partir dessas considerações, com a intenção de auxiliar os professores Anderson, Rosemeire, Emily e Maria Eduarda, personagens centrais da nossa narrativa inicial, seguiremos com este capítulo apresentando alguns exemplos e práticas referentes à produção, uso e otimização de objetos de aprendizagem, desenvolvidos a partir do Ciclo de Aprendizagem Unicesumar e, para isso, começaremos falando da elaboração de materiais.

ELABORAÇÃO DE MATERIAIS

Que o planejamento e a intencionalidade pedagógica são essenciais para a qualidade do processo de ensino e aprendizagem, isso já ficou claro, mas e agora? Como desenvolver isso na prática? É justamente o que o Ciclo de Aprendizagem Unicesumar traz: uma metodologia que leva o professor a planejar o seu processo de ensino tendo como base a intencionalidade pedagógica. Para que você compreenda este método, nada melhor do que conhecer exemplos reais da sua utilização na criação de elementos e objetos de aprendizagem.

Quando vemos um livro, um material didático, slides ou questões já prontas, parece até que a sua elaboração foi simples, como se em um toque de mágica, tudo estivesse pronto, contudo, antes mesmo de ligar o computador e escrever a primeira letra, antes de montar o planejamento pedagógico, o docente precisa refletir e definir mentalmente como irá construir determinado elemento ou objeto de aprendizagem, que é todo recurso utilizado para melhorar a experiência de aprendizagem, como, por exemplo, a ilustração de uma pizza para explicar frações. Minha preocupação como professora sempre foi utilizar esses objetos de forma que o conteúdo faça sentido para o aluno. Um material didático pode estar repleto de conteúdos importantíssimos para a formação do discente, mas se ele não conseguir enxergar a funcionalidade prática do assunto, pouca atenção será dedicada à sua aprendizagem.

Por isso a elaboração do livro didático intitulado *Custos de Produção*, foi um grande desafio para mim. Fazer com que o aluno se interessasse pelo conteúdo e conseguisse de verdade absorvê-lo, não foi uma tarefa fácil. O livro em questão é utilizado na disciplina de custos de produção do curso de Engenharia de Produção da Unicesumar. Conforme definido no Projeto Pedagógico do Curso (PPC), nessa disciplina os alunos precisam aprender sobre a importância de se apurar o

custo da produção de um produto ou da prestação de um serviço, compreender os conceitos e as terminologias utilizadas na contabilidade de custos, reconhecer e classificar os diferentes tipos de custos e despesas, identificar quais elementos compõem o custo de um produto ou serviço, calcular o custo de produção segundo os diferentes métodos de custeio e utilizar os dados encontrados durante o processo de cálculo do custo para gerar informações que auxiliem na gestão do negócio.

Agora, imagine construir um material que ajude alunos e alunas que, em muitos casos, nunca vivenciaram um ambiente industrial ou de produção ou que tenham dificuldade em matemática básica, a compreender todos esses conteúdos? Pois é, não foi uma tarefa fácil, contudo a metodologia do Ciclo de Aprendizagem Unicesumar tem se mostrado uma ferramenta excelente. O método propõe que antes mesmo de iniciar o conteúdo, deve-se gerar todo um contexto sobre o assunto, estimulando o interesse do aluno. O ciclo segue as seguintes etapas: Problematização, Significação, Experimentação, Reflexão, Conceitualização, Ação e Avaliação. Inicialmente, pensar em utilizar todas estas etapas para formular um material parecia algo extremamente difícil, mas quando imaginamos a aplicação do conteúdo em uma situação, seja ela real ou fictícia, fica muito mais fácil.

Foi então que comecei a imaginar: se vou falar de custos, preciso trazer o contexto de uma indústria, esta foi minha primeira definição. Em seguida, a preocupação era demonstrar para os alunos que todos os conteúdos do material estão interligados, ou seja, os conceitos, as classificações, os elementos de custos, os cálculos, não são conteúdos isolados, e que, na prática, são utilizados de forma conjunta. Foi então que defini a estratégia de utilizar um caso fictício como objeto de aprendizagem deste material, a proposta foi: vou escrever o livro como se estivesse contando a história de uma empresa que precisa conhecer, calcular e tomar decisões relacionadas aos seus custos de produção. Assim, a ideia é a de que o livro começasse contando o caso de um empresário que decide abrir uma empresa mas que, logo no início, percebe que não é nada fácil calcular o custo de produção, assim, ao longo das unidades, ele iria aprendendo a calcular e analisar o custo de produção da sua empresa, com isso, o aluno iria acompanhando a história e aprendendo junto.

Para construir essa história, primeiramente defini o personagem principal: Marília. Então, busquei uma imagem de mulher empresária e utilizei várias vezes no texto, para que os alunos conseguissem fazer ligação entre os assuntos, percebendo que todos os conteúdos abordados se referiam a um único caso fictício. Em

seguida, defini o ramo de atividade: uma fábrica de roupas. Minha preocupação era trazer um caso de algum ramo que os alunos conseguissem imaginar o processo produtivo. Se utilizasse como exemplo uma fábrica de açúcar ou uma indústria siderúrgica, poucos alunos, ou talvez nenhum, conseguiria compreender termos como moagem, centrifugação, refino, laminação, dentre outras etapas do processo produtivo dessas indústrias. Já utilizando uma fábrica de roupas eu conseguiria trazer exemplos que fossem mais familiares, como corte, costura, linha, tesoura, tecido etc. Mesmo que o discente nunca tenha ido à uma indústria têxtil, provavelmente conhece estas ações por já ter feito, ou visto alguém fazer, o remendo de uma blusa, a bainha de uma calça, ou seja, minha opinião era que o processo de fabricação de roupas seria mais facilmente compreendido pelos estudantes.

Assim, iniciei o livro construindo a problematização contando a história de Marília:

> Desde pequena, Marília observava sua mãe costurar roupas sob encomenda, assim começou sua paixão pela costura, contudo Marília quis ir mais longe, fez faculdade de Moda, criou sua própria coleção e acaba de abrir uma fábrica de roupas chamada MariModas (FRAGALLI; CASTRO, 2022, p. 6).



Na problematização, contamos que, quando Marília iniciou as atividades da empresa, logo percebeu a necessidade de conhecer seus custos de produção e que esta tarefa não era simples de fazer. A intenção foi demonstrar algo comum: empreendedores com excelentes ideias de negócio, mas com dificuldades no processo de gestão.

Como estratégia para um efetivo processo de ensino e aprendizagem, tomei como base o conceito de Metodologias Ativas:

> Podemos entender Metodologias Ativas como formas de desenvolver o processo do aprender que os professores utilizam na busca de conduzir a formação crítica de futuros profissionais nas mais diversas áreas. A utilização dessas metodologias pode favorecer a autonomia do educando, despertando a curiosidade, estimulando tomadas de decisões individuais e coletivas, advindos das atividades essenciais da prática social e em contextos do estudante (BORGES; ALENCAR, 2014, p. 120)

Assim, defini um papel para o estudante nesta história. Como a disciplina é do curso de Engenharia de Produção pensei: vou convidar o aluno a se imaginar como gerente de produção da empresa modelo MariModas, assim ficará claro que os conteúdos estudados serão úteis para sua carreira profissional.

> Por esse motivo, Marília contratou você para ser gerente de produção da indústria MariModas. Nesse cargo, você deverá auxiliá-la em todo o processo de produção, contudo a principal preocupação, neste momento, são os custos: ela acredita que, se não souber identificar, calcular e analisar os custos de produção da sua fábrica, seu negócio pode ir por água abaixo. Assim, este material preparará você para resolver esse problema (FRAGALLI; CASTRO, 2022, p. 6).

Percebeu que, até aqui, o aluno foi levado a entender que o conteúdo que será estudado tem uma aplicação prática? Isso desperta seu interesse. Uma vez despertado o interesse, precisamos levá-lo a refletir sobre a importância do conteúdo, é aí que vem a Significação. Nesta etapa, podemos trazer dados reais, como o número de empresas que fecham as portas precocemente por falta de gestão, fazendo o estudante compreender a importância do conteúdo. Neste livro quis demonstrar que, mesmo que pareça simples calcular o custo de um produto, na prática não é bem assim:

> Quando pensamos em custo de produção, automaticamente, imaginamos aquilo que foi gasto para fabricar o produto. E isso é correto, é por isso que conhecer o produto e o seu processo produtivo é fundamental para conseguir identificar e calcular o custo de produção. Então, imagine uma fábrica de roupas. O que você vê? Acredito que a resposta seja: máquinas de corte, máquinas de costura, tecidos, linhas, botões, tesouras, estrutura para iluminação, mesas, cadeiras etc. Agora, imagine que, nessa fábrica, sejam produzidas diariamente diferentes peças de roupas, como camisas, calças e shorts de vários modelos e em vários tamanhos. Como você calcularia o custo de uma camiseta tamanho M? (FRAGALLI; CASTRO, 2022, p. 6).

Percebe que começamos a fazer uma imersão do aluno na história? Isso é legal, o aluno começa a se envolver. Então, surge a Experimentação. É hora de trazer uma degustação para que o estudante, que já ficou interessado e que já compreendeu a importância do conteúdo, perceba que é necessário se aprofundar: **“Tente fazer uma lista de tudo o que é gasto para fabricar camisetas” (FRAGALLI; CASTRO, 2022, p. 7).**

Em seguida, refletimos sobre a experiência:

> Você, provavelmente, deve ter anotado a quantidade de tecido e de linha utilizados, pois é o que observamos no produto. Entretanto, será que apenas o tecido e a linha são custos que compõem a camiseta? Será que tudo aquilo que observamos anteriormente, como máquinas, mesas, também não fazem parte do custo da camiseta? Será que há mais elementos, além do que já comentamos, que fazem parte do custo de produção? E como calcular o quanto de todos esses elementos devem compor o custo de um único produto? (FRAGALLI; CASTRO, 2022, p. 7).



Pronto, agora o aluno está engajado e preparado para iniciar os estudos dos conteúdos da disciplina. Parece trabalhoso, mas na verdade é possível construir todas estas etapas em poucas linhas e, no final, a qualidade do material aumenta exponencialmente, assim como a compreensão do aluno.

Todo este exemplo compõe a abertura do livro, que, ao longo das unidades, continua contando a história da Marília e sua fábrica MariModas, sendo que, em cada unidade, o aluno, enquanto personagem da história como gerente de produção, é convidado a solucionar um problema específico. Assim, dentro do ciclo de aprendizagem macro, que percorre a história fictícia, em cada unidade desenvolvemos novamente todo o ciclo, mas com problemáticas mais pontuais.

Por exemplo, na unidade intitulada "Objetivos da apuração dos custos de produção", trouxe uma problematização contando as dores da Marília quando iniciou as atividades de sua indústria:

> Você acredita que um negócio pode ter sucesso sem o controle de custos? Marília, a proprietária da indústria de roupas MariModas, percebeu isso logo no primeiro mês de funcionamento da empresa. Seu negócio mal saiu do papel, e ela já está com dificuldades para saber o que compõe o custo dos seus produtos, como calcular esse custo, qual é o valor pelo qual ela deve vender seus produtos para que não venha a ter prejuízo, entre outras questões (FRAGALLI; CASTRO, 2022, p. 7).

Na unidade "Classificação dos gastos", antes de apresentar os conceitos, levei o aluno a refletir sobre como os custos se comportam dependendo do nível de produção ou do tipo de materiais utilizados no processo produtivo, pois é justamente este comportamento que determina sua classificação.

> Em seu emprego como gerente de produção da empresa MariModas, com certeza, você terá que tomar decisões que impactam nos custos de produção ou, até mesmo, nas despesas da empresa. Por isso, agora que você já aprendeu a identificar os custos e as despesas, precisa entender que não basta apenas identificá-los para tomar decisões relacionadas a esses elementos. Também, é preciso saber como eles se comportam, ou seja, se são constantes ou não, se acompanham o ritmo de produção ou de vendas, se são fáceis ou difíceis de serem identificados, entre outros aspectos (FRAGALLI; CASTRO, 2022, p. 7).

E assim segue desenvolvendo em cada unidade conteúdos que contribuíssem com a gestão da fábrica MariModas e, consequentemente, preparava o aluno em sua formação acadêmica. O interessante é que o livro passa por todas as etapas do processo de custeamento e análise de custos seguindo um mesmo exemplo: identifica

os custos de fabricação das peças de roupas produzidas na empresa MariModas, determina o quanto desses produtos Marília precisava vender para não ter prejuízo, calcula o preço mínimo que ela precisa aplicar em suas vendas, enfim, aborda todos os conteúdos definidos para o material seguindo uma mesma problemática. Perceba que o conteúdo do livro segue o que foi definido no PPC do curso, mas a utilização do Ciclo de Aprendizagem Unicesumar trouxe uma visão mais prática acerca do assunto, gerando maior engajamento por parte do estudante.

Além do material didático, elaborei o estudo de caso da disciplina de Custos de Produção utilizando a metodologia do ciclo de aprendizagem. Da mesma forma, define como estratégia trabalhar o conteúdo por meio um caso fictício que fosse o mais próximo possível da realidade dos alunos, e confesso que a devolutiva foi melhor do que esperava. Na aula de estudo de caso realizei com os alunos o cálculo da produção de brigadeiros. A devolutiva foi tão boa que acabei utilizando o exemplo em várias disciplinas que trabalham custos. A seguir, estão os slides que utilizei na disciplina de Gestão dos Custos Logísticos:



Brigadeiro – ingredientes

- 2 latas de leite condensado
- 1 lata de creme de leite
- 3 colheres de chocolate em pó
- 1 colher de margarina
- 200g de chocolate granulado



Brigadeiro – modo de fazer

- Em uma panela coloque o leite condensado, o creme de leite e o chocolate em pó.
- Misture bem e leve ao fogo baixo mexendo sempre até desprender do fundo da panela.
- Retire do fogo, despeje em um prato untado com margarina e espere esfriar.
- Com as mãos untadas de margarina enrole o brigadeiro e passe no chocolate granulado.



Brigadeiro

- Tempo de preparo: uma hora
- Rendimento: 40 unidades



Brigadeiro – elementos que compõem o custo de produção

Materiais:

- 2 latas de leite condensado – 10,00
- 1 lata de creme de leite – 4,00
- 3 colheres de chocolate em pó – 2,00
- 1 colher de margarina – 0,50
- 200g de chocolate granulado – 2,00

Total: 18,50





Figura 4 - Slides sobre brigadeiro - elemento que compõem o custo de produção / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta sete slides sobre "Brigadeiro - elemento que compõem o custo de produção". Cada slide informa sobre uma determinada ação. Todos compõem imagens do doce de brigadeiro. No primeiro slide, apresentamos os ingredientes do brigadeiro "2 latas de leite condensado, 1 lata de creme de leite, 3 colheres de chocolate em pó, 1 colher de margarina, 200 gramas de chocolate granulado". No segundo slide, apresenta-se o "Modo de fazer" seguido pelo texto "Em uma panela coloque o leite condensado, o creme de leite e o chocolate em pó. Misture bem e leve ao fogo baixo mexendo sempre até desprender do fundo da panela. Retire do fogo, despeje em um prato untado com uma margarina e espere esfriar. Com as mãos untadas de margarina enrole o brigadeiro e passe no chocolate granulado". No terceiro slide, a continuação do texto "tempo de preparo, uma hora. Rendimento, 40 unidades".

No quarto slide, apresenta-se os "Materiais - Elementos que compõe o custo de produção" seguido do texto "2 latas de leite condensado, R$ 10,00; 1 lata de creme de leite, R$ 4,00; 3 colheres de chocolate em pó, R$ 2,00; 1 colher de margarina, 0,50 centavos; 200 gramas de chocolate granulado, R$ 2,00. Total: R$ 18,50". No quinto slide, temos o texto de "Mão de obra" apresentando o texto "salário-mínimo: R$ 1.039,00; 44 horas semanais; 176 horas mensais e salário-mínimo por hora: R$ 1.039,00 dividido por 176 = R$ 5,90". No sexto slide, apresentamos os "Custos indiretos de fabricação, Aluguel - R$ 1,50; Gás - R$ 0,80; Energia elétrica - R$ 0,20; Total - R$ 2,50". E no sétimo e último slide apresentamos o resultado, "Materiais, R$ 18,50; Mão de obra, R$ 5,90; custos indiretos, R$ 2,50; Custo total, R$ 26,90 e Custo unitário, R$ 26,90 dividido por 40 igual a R$ 0,67 centavos".

Os alunos facilmente compreenderam a diferença de custos diretos (ingredientes que identificamos no produto, como chocolate em pó, leite condensado etc.) e custos indiretos (que fazem parte da produção mas que não identificamos no produto, como o gás, a energia elétrica etc.). E o interessante é que esse exemplo simples ficou gravado na memória dos alunos, já ouvi vários relatos do tipo: "professora, para lembrar o que compõe o custo de produção eu penso na aula do brigadeiro"; ou "professora, quando fico em dúvida se é custo direto ou indireto eu lembro da aula do brigadeiro". E isso é extremamente gratificante, perceber que o aluno conseguiu absorver o conteúdo é maravilhoso.

Considerando as experiências que tive na **elaboração de materiais** didáticos utilizando a metodologia do Ciclo de Aprendizagem Unicesumar, sugiro as seguintes reflexões:

- Utilize uma situação, real ou fictícia, em que o conhecimento a ser obtido por meio da disciplina seja necessário para resolver um problema macro, como uma empresa, uma cidade, uma pessoa, um equipamento etc.
- Caso seja possível, subdivida esta situação em problemas específicos em que cada conteúdo em particular seja necessário para resolvê-los. Considerando uma problemática-macro com o tema cidade, podemos ter problemas específicos como: educação, saneamento, transporte público, infraestrutura etc. Assim, em cada capítulo, é possível desenvolver todas as etapas do ciclo e ainda contribuir com a problemática-macro.
- Traga o aluno para o texto, coloque ele como alguém que irá utilizar os conteúdos aprendidos para resolver problemas práticos.
- Ao final de cada unidade, na etapa da Ação, proponha uma ação semelhante, ou até igual, à utilizada na etapa da experimentação, assim o aluno por si próprio irá perceber como o conteúdo contribuiu para seu crescimento.

Enfim, o Ciclo de Aprendizagem Unicesumar pode ser utilizado na elaboração de objetos de aprendizagem independentemente do conteúdo a ser abordado, trazendo maior compreensão e engajamento por parte do estudante.

PREPARAÇÃO DE RECURSOS VISUAIS COM INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA



Figura 5 - Slide inicial da terceira aula ao vivo da disciplina de História da América, do ano de 2023
Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta várias mulheres, uma ao lado da outra, que se destacaram nos processos de independências das Américas. No total são sete mulheres: a primeira e a última aparecem em preto e branco. As demais aparecem em colorido, sendo representadas como pinturas. Acima da imagem, na cor preta, em tamanho maior e em caixa alta, podemos ler os seguintes dizeres: "HISTÓRIA DA AMÉRICA"; "Prof.ª Dra. Verônica Ipólito".

Com as transformações promovidas nos últimos anos no meio de comunicação, podemos observar que as informações se tornaram mais visuais. Nesse sentido, é comum as pessoas perguntarem se os slides estarão disponíveis após uma palestra ou os alunos questionarem se terão acesso a apresentação após a aula. A utilização de recursos visuais em comunicações de diversas naturezas, bem como em aulas expositivas, seja na educação presencial, híbrida ou a distância, ainda é um tabu

e divide opiniões, principalmente como objeto de aprendizagem. Para alguns, os slides se tornam uma "bengala pedagógica" quando não são construídos de forma otimizada, com uma sintaxe visual que busque emitir uma mensagem plurilinguística como realmente é possível fornecer.

Na realidade, o desconhecimento do potencial pedagógico que os slides possuem, a dificuldade em planejar, criar e aproveitar os recursos oferecidos por esse mecanismo tecnológico, aliado ao analfabetismo digital que, por vezes, desconecta o professor da cultura digital a qual ele pertence, podem ser considerados alguns fatores para que ainda haja resistências e dificuldades em ver no slide um auxiliar no projeto de ensino e aprendizagem. A fim de compreendermos o que provoca essa desconexão, é de suma importância entendermos o que é a **cultura digital** que começou com a popularização da internet em 1995. Com relação a isso, Renata de Oliveira Sbrogio (2021, p. 23) afirma que:

> A cultura digital, na qual a sociedade contemporânea está imersa desde então, e por meio dela se modifica a todo instante, é marcada pela convergência de todos os tipos de mídia, das mais simples e tradicionais até as mais complexas e modernas [...]. A agilidade com que se modificam e se criam novos processos e tecnologias é um aspecto que dificulta a todos acompanhar tudo o que acontece, sem tempo hábil para adaptações. E, nesse aspecto, as inovações (especialmente as tecnológicas e metodológicas) são constantes entraves para que o espaço escolar consiga acompanhar as evoluções, especialmente na condição de infraestruturas adequadas.

Tais mudanças, em vigor desde os anos de 1990, promoveram a digitalização da informação a qual proporcionou uma revolução da comunicação, promovendo, por meio do surgimento dos dispositivos multimídia, um processo de mudança, tornando a comunicação mais visual na medida em que elementos diversos vão sendo agregados a ela (DONDIS, 2007, p. 7). É possível notar uma mudança substancial, principalmente nos processos comunicativos realizados nas redes sociais com a utilização de mecanismos variados, a exemplo de softwares, aplicativos, emoticons, emojis, avatares, gifs animados, dentre outros (SBROGIO, 2021, p. 25).

Apesar dessas mudanças serem agregadas ao processo educacional apenas tardiamente, fizemos um esforço para que, nas aulas ao vivo de História da América e História Política e Econômica, ministradas para os alunos do 3° ano do curso de História da Unicesumar, fossem realizadas a confecção de recursos visuais apresentados aos alunos e com o compromisso de que eles percorressem o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar, bem como respeitassem a formatação padrão dos slides, apesar de haver abertura para a edição e inovação desses slides, dando a opção para que se use a criatividade independente da área do saber. Nossa preocupação aqui é de como a estética desse recurso metodológico pode ser melhor explorada, a fim de torná-lo visualmente mais atrativo.

A fim de dar dinamicidade às aulas por meio dos recursos visuais, foi utilizado, como mecanismo para montagem deles, a plataforma on-line de design Canva, a qual possui uma infinidade de elementos que permitem o movimento dos slides, bem como os tornam esteticamente agradáveis, ou seja, menos desordenados e explorando mais imagens, organogramas, esquemas etc. Veja a Figura 6:



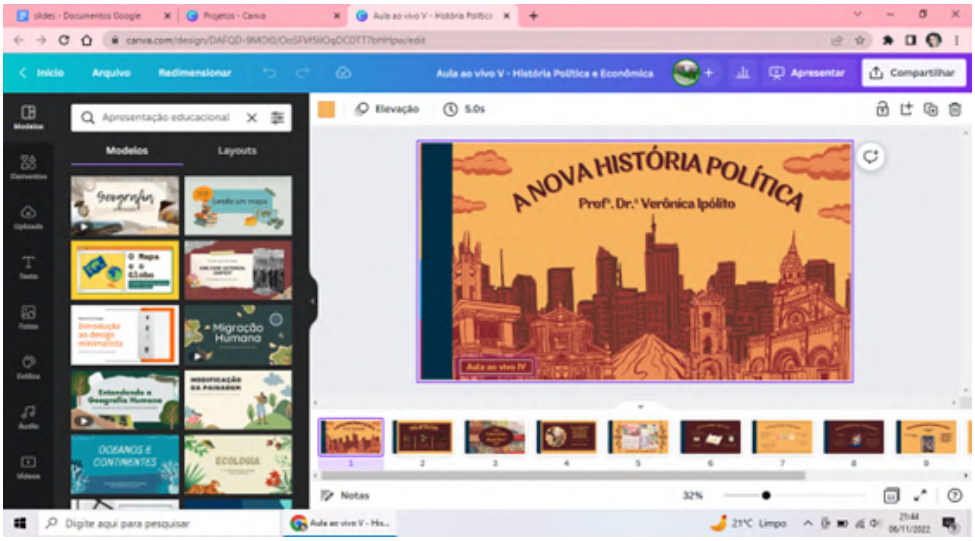


Figura 6 - Página do Canva com elementos para montagem de slides. Elaboração de slides para a quarta aula ao vivo da disciplina de História Política e Econômica / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta vários templates de apresentações (slides) sugeridos pelo site Canva. À esquerda, é possível ver dez exemplos de templates fornecidos por esse site. À direita, em tamanho maior e em cores que variam do marrom, terracota, amarelo e azul, há um template que traz os seguintes dizeres: "A Nova História Política"; "Prof.ª Dra. Verônica Ipólito" e "Aula ao vivo IV".

EU INDICO

E aí, ficou curioso sobre como montar apresentações no Canva sem fugir do formato padrão da Unicesumar? Então, não perca este vídeo em que ensinamos, passo a passo, como isso é possível! Saiba mais acessando o QR Code.:

Os objetivos da aula ao vivo são geralmente três e podem ser elencados de forma a explorar os elementos fornecidos pelo Canva, a fim de torná-los atrativos ao público-leitor, visando estimular a curiosidade e com o intuito de despertar o interesse do público-alvo, conforme a Figura 7:



Figura 7 - Os objetivos da Aula ao Vivo 4 da disciplina de História Política e Econômica (módulo 54/2022), ministrada pela Professora Verônica Karina Ipólito e apresentados aos alunos do 3° ano do curso de História EaD / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta um print de um slide de apresentação, no qual a cor de fundo predominante é o marrom e as escritas e bordas do fundo são no tom bege. Nela é possível ver, escrito na parte superior, os dizeres "OBJETIVOS". Abaixo, temos a ilustração de livros em pé num primeiro momento, com a escrita: "Compreender o que foi a Nova História Política"; ao lado dessa ilustração, pode-se observar a ilustração de outros livros empilhados e o destaque para os dizeres: "Conhecer os objetos e as abordagens da Nova História Política". Num terceiro momento, temos a ilustração de apenas um livro, do qual emerge um marcador no formato de fita e que traz, na sequência, a frase: "Analisar os debates que acentuaram o seu percurso".

Vamos, agora, tentar percorrer o **Ciclo de Aprendizagem** pensando na elaboração de recursos visuais. O exemplo que apresentarei é referente à **Aula ao Vivo 1** da disciplina de **História da América**, ministrada em fevereiro/março do ano de 2022. Na ocasião, o modelo de slides utilizados era outro, conforme se pode observar nas lâminas iniciais da apresentação, Figuras 8 e 9:

a



b



Figuras 8 e 9 - Slides iniciais apresentados na Aula ao Vivo 1 da disciplina de História da América para os alunos do 3° ano do curso de História EaD e ministrada pela Professora Verônica Karina Ipólito
Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta o fundo predominante na cor azul e, na cor branca, os dizeres: "UNICESUMAR", "Educação a Distância" e "História da América". Na lateral direita temos uma imagem em cujo centro é visível uma ave (águia) marrom que paira sob um arbusto. Atrás dessa imagem há duas linhas diagonais que se cruzam, formando um "X". Nos espaços em branco desse "X", há ilustrações de pessoas e outros objetos, como plantas, pessoas e uma casa. A Figura 5 apresenta a parte inferior em azul e, na cor branca, os dizeres: "Aula ao Vivo 1: os códices astecas". Acima disso, há uma ilustração com dois guerreiros lutando e ambos aparecem com instrumentos de luta, como o escudo. Em torno dessa figura central, há outras ilustrações aleatórias, como uma terceira pessoa se aquecendo próximo a uma espécie de forno, uma espécie de trono e várias figuras no formato circular. As cores dos elementos descritos variam entre amarelo, vermelho e preto.

Com o uso cada vez mais intenso das mídias digitais, seja no campo profissional ou na esfera social, é necessário, enquanto docentes, compreendermos a importância dos recursos visuais, bem como o design aplicado a eles como atrativos e estimuladores da aprendizagem. Afinal, como afirma Sbrogio (2021, p. 104):



> Slides são como "imagens" (com textos, cores, fotos, vídeos, sons) carregadas de sentidos e, se seu planejamento e produção forem direcionados pelo pensamento do Design, facilitando as leituras de seus discursos, ditos e não, propiciarão experiências de aprendizagem muito mais efetivas e significativas.

Ao iniciar a apresentação de recursos visuais em consonância com o **Ciclo de Aprendizagem** proposto pela Unicesumar devo, inicialmente, pensar na **Problematização**. Dessa forma, procuro trazer uma frase que faça o acadêmico refletir sobre a aula ou sobre a sua realidade enquanto futuro profissional e, a partir daí, visando um "conflito cognitivo", ou seja, instigar o aluno a saber mais, apresento uma narrativa, geralmente baseada em curiosidades históricas, a fim de prender a atenção do meu aluno já no momento inicial da aula. Para esse exemplo em específico (Figura 10), utilizei a frase "A América é um manancial de criações fantásticas e delírios que se misturam a violências variadas", de autoria de Gabriel García Marquez, importante escritor colombiano, e que nos faz refletir sobre a variedade de realidades históricas que a América contempla. Notem que a utilização do template, mais colorido e dinâmico, não retira a utilização do modelo de slide padrão, uma vez que os elementos no rodapé e na lateral foram preservados.



Figura 10 - Slide como frase para refletir antes do momento da Problematização. Aula ao Vivo 1 da disciplina de História da América (módulo 51/2022), exibida aos alunos do 3° ano do curso de História EaD pela Professora Verônica Karina Ipólito / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta um fundo na cor predominantemente roxo azulado. Sobre esse fundo há uma ilustração de uma folha de papel na cor branca com linhas em rosa, uma caneta e uma borracha também em rosa. Na folha há os dizeres: "A América é um manancial de criações fantásticas e delírios que se misturam a violências variadas. Gabriel García Márquez".

Feito isso, aprofundo-me nessas narrativas históricas com o intuito de cumprir o que o passo da **Problematização** almeja, que é, ainda mais nas aulas ao vivo, ser o professor um bom "contador de histórias", afinal, como afirmam Victor Biazon e Andrea Motta (2021, p. 31):

> No campo da comunicação e publicidade, dizemos que temos até 3 segundos para atrair a atenção dos espectadores, por isso, há uma preocupação inicial com a criação de peças atrativas. Transportando isso para o campo da educação, para a elaboração dos materiais didáticos, não temos uma métrica para expor, mas certamente faz diferença começar com um conteúdo atrativo, expor algo que ganhe o interesse dos estudantes, gerando expectativa para o que vem a seguir.

No intuito de introduzir o aluno à temática da aula e "contar uma boa história", abordo algumas práticas ancestrais que sobreviveram ao tempo, como o exemplo do drama maia intitulado *Rabinal Achi*, datado do século XV, escrito na língua maia *achi* e considerado, pela Unesco, Patrimônio Oral e Imaterial da Humanidade, em 2005. O *Rabinal Achi* é o único drama maia completo que sobreviveu ao tempo, tanto que todo dia 25 de janeiro esse drama é encenado em uma festa na Guatemala.

Ao tirar o estudante da zona de conforto e fazê-lo refletir sobre a permanência no tempo de práticas ancestrais dos povos pré-colombianos, vamos para o próximo passo do ciclo que é o da **Significação**. Assim, trago informações para instigar um relato inicial acerca do tema. Para essa fase do ciclo, lembro do caso do milho, o qual vemos, hoje, como um cereal nutritivo para a nossa alimentação, no entanto, para os maias, por exemplo, o milho era considerado um alimento sagrado e, como tal, cultuado como divindade relacionada à agricultura, com a ideia de abundância, prosperidade e fonte de vida. Entre os maias, a mitologia traz o milho como o protagonista da vida humana, pois se acreditava que de suas sementes teriam gerado a vida. Assim, espera-se que o acadêmico reflita que esse passado, apesar de distante, não está descolado da sua realidade, mas passa por um processo constante de ressignificação (IPÓLITO, 2018).

Na fase da **Experimentação - Mão na massa** é lançado um questionamento para que os alunos respondam no chat, Mentimenter ou outro recurso que possa ser compartilhado em tempo real durante a aula ao vivo. No caso da aula em tela, o questionamento realizado foi: "Você se recorda de algum conteúdo de História da América que estudou no Ensino Médio?" O intuito é promover um significado inicial sobre o tema e, ao mesmo tempo, avançar para a fase da **Reflexão**, a qual permite que o acadêmico pondere sobre sua experiência como aluno no passado, mas ocupando outro lugar: dessa vez, como futuro professor de História.

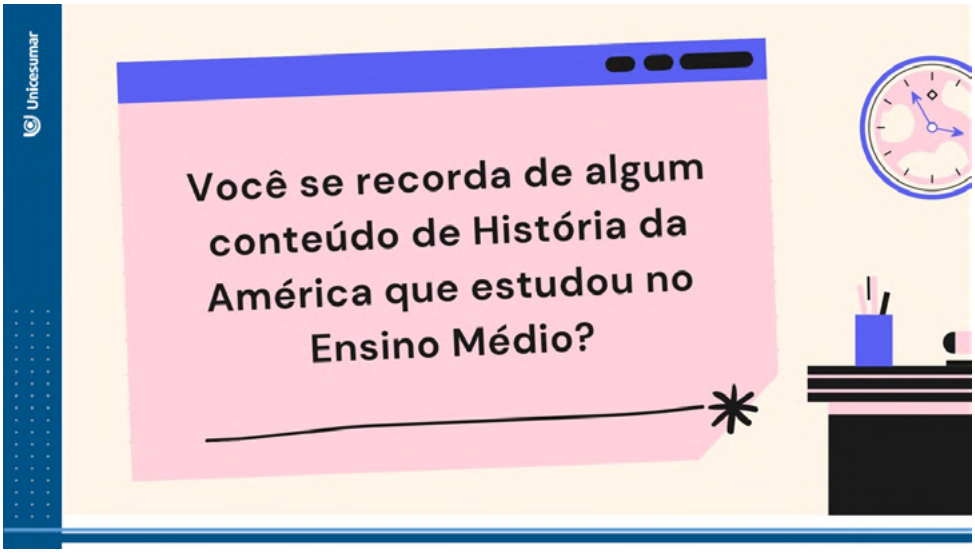


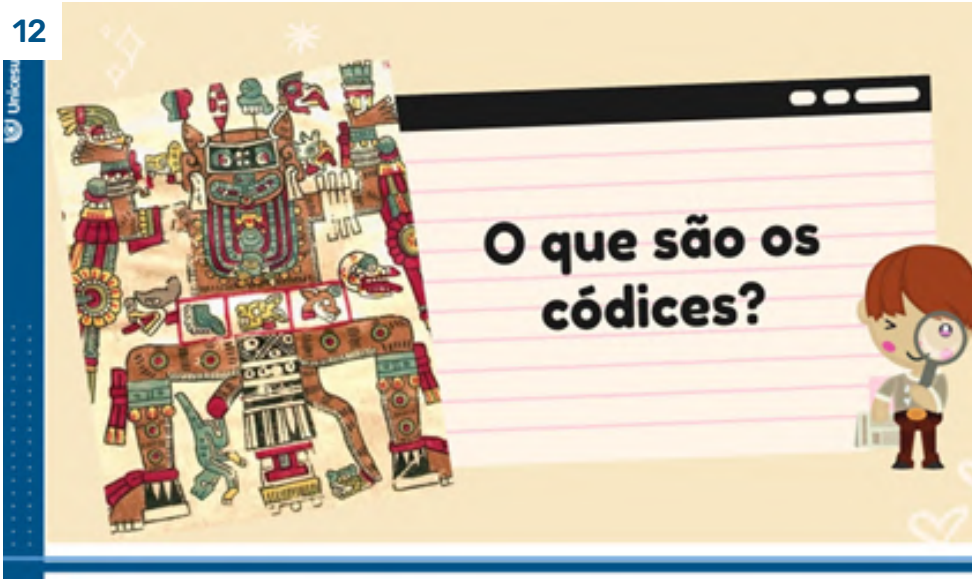
Figura 11 - Slide que exemplifica a implantação da fase Experimentação - Mão na massa e Reflexão do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar. Aula ao Vivo 1 da disciplina de História da América (módulo 51/2022), exibida aos alunos do 3° ano do curso de História EaD pela Professora Verônica Karina Ipólito
Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta um fundo predominantemente branco. Na lateral direita, há parte de uma mesa de escritório com uma porta caneta com três canetas dentro. Acima dessa mesa, há um relógio de parede. Na parte central, com um fundo rosa, com detalhes em roxo azulado e preto, há a seguinte frase: "Você se recorda de algum conteúdo de História da América que estudou no Ensino Médio?"

Na sequência, damos início a fase da **Conceitualização**, por meio da qual enfocamos na discussão teórica com o objetivo de aprofundar a Problematização que dizia respeito ao emaranhado de narrativas fantásticas que dizem respeito ao continente americano. O objetivo aqui é partir desse pressuposto da **Problematização**, mas agregar o conhecimento científico a todo o processo explicativo

do tema da aula que, nesse caso, são os códices astecas. Nessa parte da aula, debruçamo-nos em torno do que a ciência diz a respeito do conteúdo da temática da aula a ser apresentada. Deste modo, é necessário recorrermos à pesquisa e à literatura especializada (autores) no intuito de construirmos um entendimento acadêmico claro do conteúdo abordado.

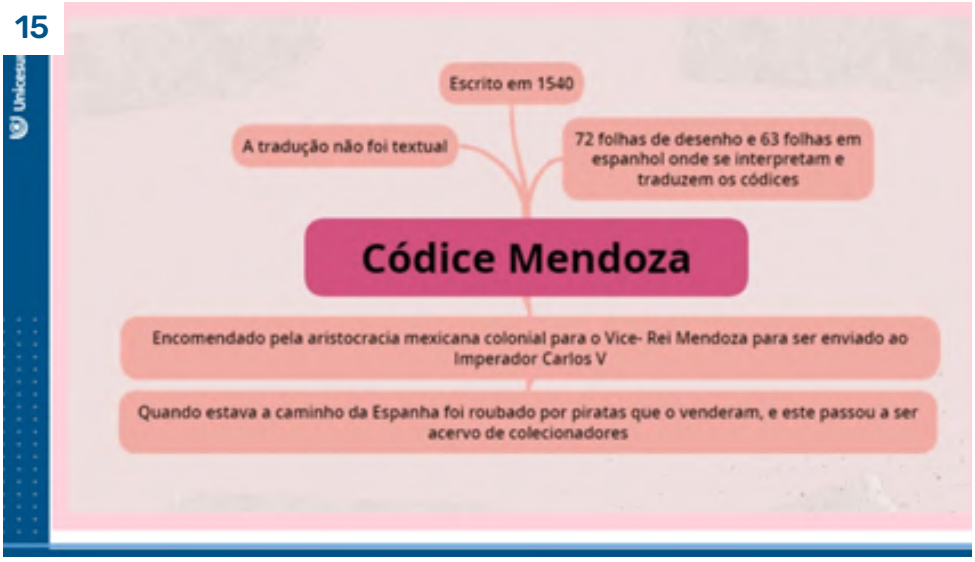
12



13







Sequência de slides que exemplifica a implantação da fase da Conceitualização do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar. Aula ao Vivo 1 da disciplina de História da América (módulo 51/2022), exibida aos alunos do 3° ano do curso de História EaD pela Professora Verônica Karina Ipólito / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a Figura 12 apresenta o seguinte questionamento: "O que são códices", escrito em um fundo com linhas. Na lateral esquerda, há uma imagem de um códice asteca que retrata uma figura divina para esse povo. A figura divina que aparece na imagem possui corpo humano com vários adereços coloridos. Os olhos, o nariz e a boca aparecem em tons de verde, vermelho e branco.

Na boca, sobressaem duas presas. A figura divina apresenta duas caudas. Em uma delas, emerge a figura de um crocodilo. A Figura 13 apresenta um fundo na cor roxo azulado. Sobre esse fundo há uma ilustração de uma folha de papel na cor branca com linhas em rosa, uma caneta e uma borracha também em rosa. Nesta folha há os dizeres: "... [Os códices] eram feitos com lâminas de papel de amate ou amatl, ou amaquahuitl, em náhualt, obtido da cortiça da figueira ou de folhas de maguey aplanadas ou feitas de pele de veado eram tratadas com uma capa de gesso ou cal, depois desse processo se escrevia ou se desenhavam os glifos, as lâminas se uniam como se fossem um biombo ou sanfona protegidas por capas de madeiras". A Figura 14 apresenta o fundo na cor bege com os seguintes dizeres: "Organização dos códices"; "Os códices se estruturavam em três sistemas de escrita (Canizal, 1994):"; "O pictográfico", no qual há a ilustração de uma paleta e pincel da aquarela; "O ideográfico", em que há uma ilustração do sol e "O fonético", no qual aparece a ilustração de um mapa simulando a localização de um ponto específico. A Figura 15 traz um mapa mental sobre o Códice Mendoza com as seguintes explicações sobre ele: ao centro: "Códice Mendoza"; a partir dessa palavra central ramificam-se os seguintes dizeres: "Escrito em 1540"; "A tradução não foi textual"; "72 folhas de desenho e 63 folhas em espanhol onde se interpretam e traduzem os códices"; "Encomendado pela aristocracia mexicana colonial para o Vice-Rei Mendoza para ser enviado ao Imperador Carlos V"; "Quando estava a caminho da Espanha foi roubado por piratas que o venderam, e este passou a ser acervo de colecionadores".

PLAY NO CONHECIMENTO

Olá! Agora quero aproveitar a oportunidade para convidá-lo a ouvir nosso podcast. Neste podcast, vamos falar a respeito de programas e recursos para a elaboração de slides. Acesse o nosso QR Code.

Após a **Conceitualização**, a etapa do **Ciclo de Aprendizagem** a ser percorrida é a **Ação**. Nesse momento, durante a aula ao vivo, o aluno terá a oportunidade de conectar a teoria com a prática, isto é, com os Ambientes Profissionais. Em linhas gerais, a **Ação** deve estar em consonância com os conhecimentos construídos até aqui ao mesmo tempo em que oportuniza ao acadêmico as soluções propostas pelos desafios recorrentes em sua futura atuação como profissional. No caso da aula ao vivo em tela, a **Ação** se refere à análise de dois documentos de época, quais sejam: primeiro, a análise de parte do *Códice Mendoza* com ilustrações de vestimentas e adornos utilizados pelos Astecas e, segundo, pertencente também ao *Códice Mendoza*, o estudo do Casamento Asteca. Nesse caso, por meio da condução do professor durante a aula ao vivo, os alunos tiveram a oportunidade de realizar o trabalho, na prática, de desvendar os códices astecas, tentar interpre-

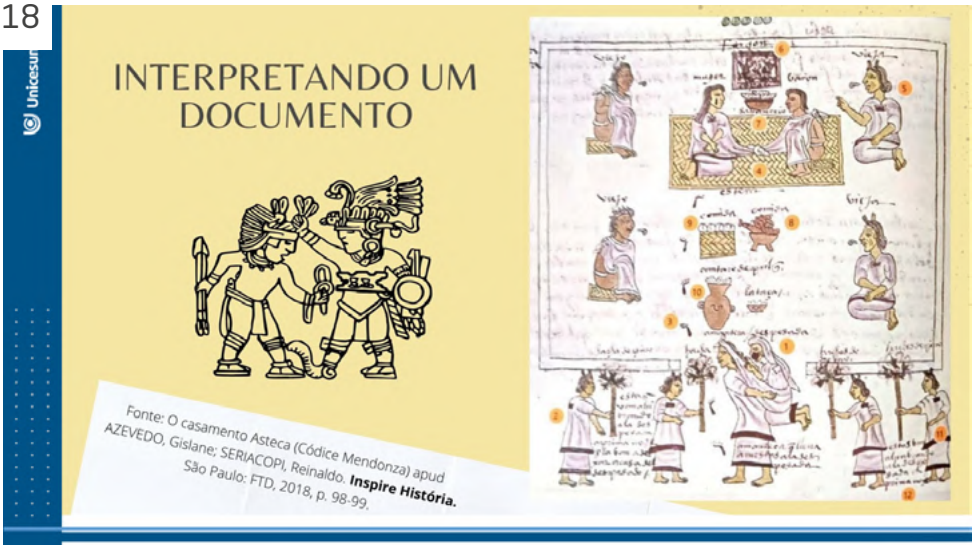
tá-los e, ao mesmo tempo, compreender o que os códices (imagens) revelam dos costumes e a história do povo Asteca. O que parecia serem várias ilustrações vão sendo ressignificados pelos acadêmicos que passam a enxergar História quando visualizavam apenas figuras.

16



17



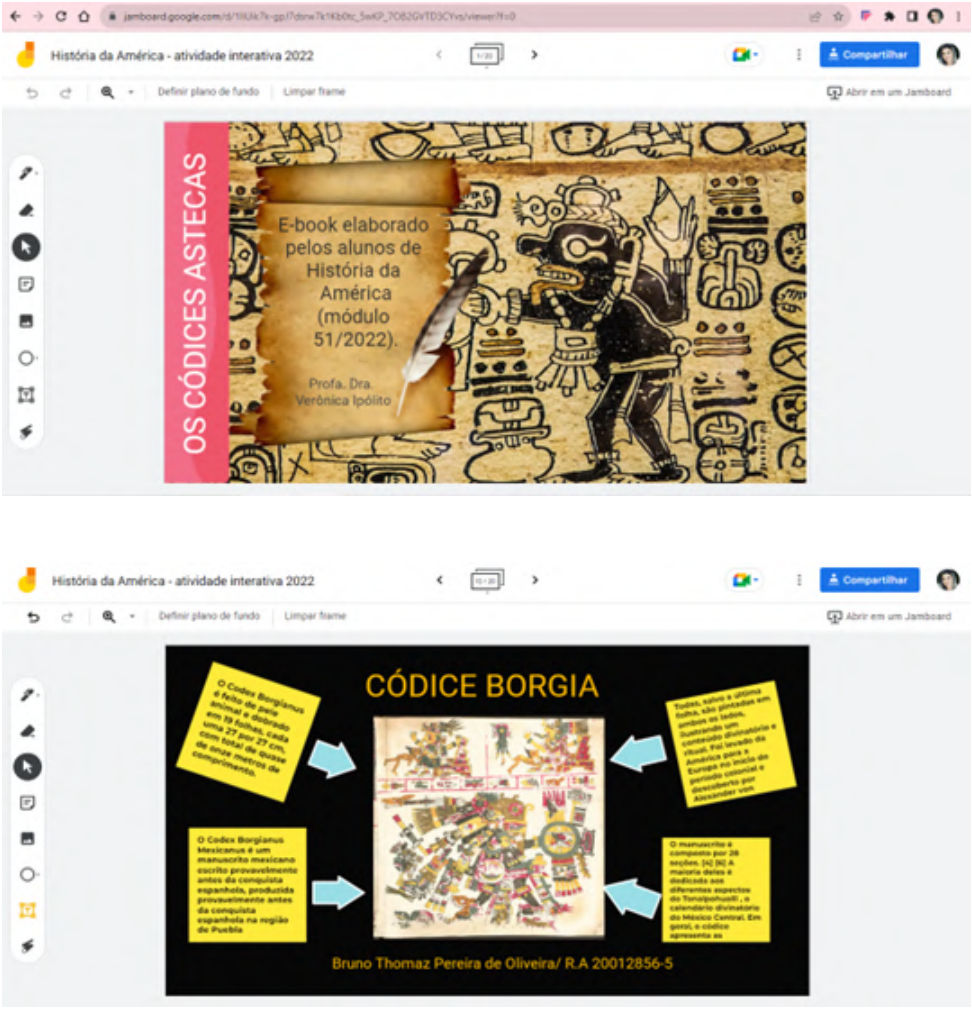


Figuras 16, 17, 18 - Sequência de slides que exemplifica a implantação da fase da Ação do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar. Aula ao Vivo 1 da disciplina de História da América (módulo 51/2022), exibida aos alunos do 3° ano do curso de História EaD pela Professora Verônica Karina Ipólito / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a Figura 16 apresenta uma ilustração de uma pirâmide asteca na lateral direita e, ao centro, em um fundo retangular em cor nude, aparece, escrito em preto, as palavras: "Vamos para a prática?" e "Análises de códices astecas". A Figura 17, com fundo rosa, apresenta, à esquerda, os seguintes dizeres: "Interpretando um documento". Abaixo deste, há a descrição de onde este documento está localizado. Do lado direito está o documento de origem asteca com várias figuras (códices) que remetem à cobrança de impostos empreendida pelos astecas aos povos subjugados. Nela, vemos figuras como mesas com partes de tecidos coloridos, com partes de dedos, plantas e plumas. Há, ainda, vários objetos feitos com plumas, bem como a vestimenta típica dos soldados de elite asteca, contando com um cocar e escudos enfeitados com plumas, há referências a batas vestidas pelas mulheres, pedras preciosas e o colar que elas formavam e ouro em pó. A Figura 18, em fundo amarelo, apresenta, à direita, os dizeres: "Interpretando um documento". Logo abaixo deste, há uma reprodução asteca de um cerimonial de nomeação de um soldado da elite asteca, bem como a descrição de onde o documento está localizado. O documento encontra-se no lado direito e traz várias mulheres e homens ao redor da figura central, um casal (noivos), que está em uma cerimônia de casamento asteca.

A última etapa do Ciclo de Aprendizagem a ser percorrida é a **Avaliação** por meio da qual é oportunizada ao acadêmico alguma atividade que o auxilie na verificação dos conhecimentos adquiridos com o conteúdo estudado na aula. Na aula ao vivo que estamos apresentando, os acadêmicos foram convidados a participar da elaboração de um mural no aplicativo Jamboard. Essa atividade consistiu na montagem de um mural, por aluno, com uma imagem de um códice asteca a ser pesquisado por ele e, na sequência, com a análise do referido códice

pelo discente. Para a elaboração dessa atividade, reforçamos a necessidade de o aluno pesquisar em sites confiáveis, a exemplo da EBSCO, nossa biblioteca virtual, dentre outras bases científicas.



Figuras 19, 20 - Sequência de slides que apresenta a atividade interativa realizada com os alunos da disciplina de História da América do ano de 2022. os alunos deveriam pesquisar a imagem de um códice asteca e inseri-la no seu mural do Jamboard. Posteriormente deveriam explicar, com suas palavras, a qual códice pertence e tentar compreender o que a parte selecionada quer apresentar. Na Figura 19 está a capa, elaborada pela professora, para o E-book. Na Figura 20 temos a contribuição de um aluno que selecionou uma parte do Códice Borgia e falou sobre ele. / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a Figura 19 traz a imagem da capa do E-book, a qual mostra um códice asteca ao fundo com destaque à figura de um homem, mas que apresenta a cabeça desproporcionalmente maior a seu corpo, em volta desse homem há vários símbolos de significado próprio da cultura asteca. À esquerda temos escrito, no interior de um pergaminho, os dizeres: "E-book elaborado pelos alunos de História da América (módulo 51/2022). Prof.ª Dra. Verônica Ipólito". Na lateral esquerda, em uma faixa vermelha na vertical, há os dizeres: "Códices Astecas". Na Figura 20, por sua vez, localizada na página dez do E-book, há uma imagem central que retrata seres divinos do panteão asteca, adornados com roupas e acessórios de guerra. O fundo dessa página é preto e, na parte superior, em caixa alta, temos os dizeres: "Códice Bórgia". Nas laterais há quatro quadros explicativos com setas que apontam para a imagem central. Nesses quadros há os seguintes textos: "O Codex Borgianus é feito de pele animal e dobrado em 19 folhas, cada uma 27 por 27 cm, com total de quase de onze metros de comprimento."; "O Codex Borgianus Mexicanus é um manuscrito mexicano escrito provavelmente antes da conquista espanhola, produzida provavelmente antes da conquista espanhola "; "Todas, salvo a última folha, são pintadas em ambos os lados, ilustrando um conteúdo divinatório e ritual. Foi levado da América para a Europa no início do período colonial"; "O manuscrito é composto por 28 seções. A maioria deles é dedicada aos diferentes aspectos do Tonalpohualli, o calendário divinatório do México Central".



Figura 21 - Slide que exemplifica a implantação da fase da Avaliação do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar. Aula ao vivo 1 da disciplina de História da América (módulo 51/2022), exibida aos alunos do 3° ano do curso de História EaD pela Professora Verônica Karina Ipólito / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta uma imagem com fundo azul e várias imagens que representam os astecas, como: pirâmide, guerreiro de elite, a pedra do calendário, deuses etc. Há outros elementos aleatórios, como emojis, figuras de professoras, tudo para chamar a atenção para a proposta de atividade que está sendo apresentada por essa imagem.



O resultado da **Avaliação**, com as respectivas produções dos alunos, foi disponibilizado para eles, na Sala do Café da disciplina de História da América, no formato de arquivo PDF, no entanto uma sugestão é salvar o arquivo no Flipbook. A ideia foi montar um E-book com a participação dos próprios alunos, fazendo-os protagonistas do conhecimento e, ao mesmo tempo, oportunizando o compartilhamento de experiências e práticas entre eles.

APROFUNDANDO

E aí, ficou curioso para saber o resultado da Avaliação (E-book) realizada pelos alunos da disciplina de História da América? Então, não deixe de acessar os links a seguir! Disponibilizamos o link do E-book nos formatos ***Flipbook***, PDF e Jamboard:

Flipbook **PDF** **Jamboard**

Você sabia que, além da elaboração de slides, o **Ciclo de Aprendizagem** também pode ser utilizado em outras ferramentas/recursos necessários para o andamento da disciplina? Pois bem, é sobre isso que vamos falar agora! Abordaremos como o **Ciclo de Aprendizagem** pode ser utilizado na elaboração de questões e na atividade MAPA.

PLANEJAMENTO E INTENCIONALIDADE: OS LIMITES DA PEDAGOGIA DE ESTEIRA

Por que é importante refletir sobre o **planejamento e intencionalidade**? De forma geral, com o crescimento exponencial do ensino a distância (EaD), testemunhamos uma espécie de fragmentação didática, relacionada também com o profícuo desenvolvimento da comunicação midiática e das lógicas de mercado. E, embora esses fenômenos também afetem o ensino presencial, influenciam muito mais o EaD.

A crescente influência do campo econômico nas formas de significação da vida também impactou as instituições de educação, alterando a forma de se conceber o ensino. Essas transformações foram identificadas como uma espécie de industrialização da relação ensino-aprendizagem. Esse fenômeno é caracterizado pela divisão social do trabalho, neste caso, do fazer educativo, e pela consequente fragmentação didática (PETTERS; KEEGAN, 1994).

As mudanças na forma de trabalho aliadas ao desenvolvimento midiático segmentaram o processo de ensino-aprendizagem de forma que uma pessoa grava as aulas teóricas; outra elabora as questões; outra interage com os alunos; outra explica o conteúdo em *lives* e aulas práticas; outra pessoa elabora as provas; e outra corrige. Essas separações de funções estão diretamente relacionadas com a lógica comercial e o controle de custos (MOORE; KEARSLEY, 2008).

A multiplicidade de autores e os diferentes locais de escrita colocaram o processo ensino-aprendizagem sob risco de fragmentação. Na prática de aula, não é difícil perceber isso. Muitas vezes é expresso diretamente pelo próprio aluno que tem dificuldades para fazer as conexões de sentido e de aprender. Independentemente da etapa em que os profissionais atuam, muitas das dificuldades se relacionam com a falta de compreensão do todo. Isso nos lembra dos processos industriais que reconfiguraram a sociedade a partir da divisão social do trabalho.

Dessa forma, seria possível que os processos de normatização, padronização e formalização do ensino-aprendizagem também propiciem a perda da autonomia docente frente à esteira industrial em que a educação contemporânea parece ser produzida?

O próprio processo de industrialização de um produto para exposição no mercado exige uma objetificação que afeta diretamente o profissional da educação, pois a partir desse momento, seu fazer educacional foi limitado a uma etapa do processo. Nesta lógica é possível, inclusive, que haja conflitos entre as diferentes partes, fragmentando a relação entre confecção do conteúdo e execução (BELLONI, 2009).

Esse tipo de relação educacional foi classificado por Benini (2012, p. 243) como sendo "altamente alienado". A relação de ensino-aprendizagem corre o risco de ser orientada pelos ideais industriais em que a esteira regulamenta e orienta o sentido, resultando, inclusive, na redução e perda da capacidade projetiva, principal característica de uma postura crítica, capaz de agir sobre a realidade (RAMOS, 1996).

Mesmo em formatos de ensino presencial, também encontramos sinais da pedagogia de esteira. Ela está presente nas padronizações irrefletidas, nas tabulações que reduzem o processo educacional ao preenchimento de colunas com os elementos relacionados à "aplicação do conteúdo"; "objetivos gerais"; "atividade"; "objetivos específicos", "ferramentas didáticas"; "estratégias"; "avaliações" etc.





Diante desse cenário, devemos perguntar acerca da relação com o Ciclo de Aprendizagem. Será que, mesmo aplicando o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar, ainda corremos o risco de ter nossa prática pedagógica influenciada pela perspectiva industrial e mecânica, à mercê da rotina de trabalho?

Antes de continuar a leitura, é importante contextualizar que o ciclo de aprendizagem da Unicesumar é um norteador para processo de inovação e busca a melhoria contínua do processo de aprendizagem. Estamos aprendendo diariamente a nossa melhor versão e esse é um grande desafio. Por isso, não tenho a intenção de dizer que temos um processo perfeito ou que as atividades que serão tratadas e a relação entre as equipes é totalmente harmoniosa, contudo é para lá que estamos caminhando, é para o futuro e para o melhor que buscamos caminhar.

APROFUNDANDO

A utilização do termo "Pedagogia de Esteira" é usada para expressar a relação educacional influenciada pelas lógicas de mercado, como apresentado nos estudos de Otto Peters sobre pedagogia e industrialização. A metáfora da esteira retrata três comportamentos principais: a rigidez dos processos; a divisão social do fazer educacional; e a alienação em relação ao todo.
Fonte: o autor.

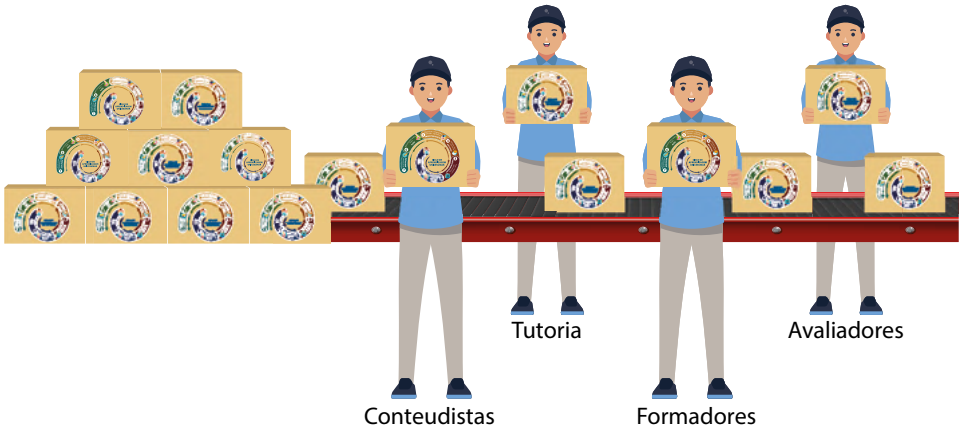


Figura 22 - Pedagogia da esteira: influência das lógicas industriais / Fonte: o autor

Descrição da Imagem: a figura apresenta uma esteira industrial transportando caixas com o símbolo do Ciclo de Aprendizagem Unicesumar. Ao lado da esteira, há quatro operários, representando os papéis da Equipe de Tutoria, dos Professores Conteudistas, da equipe Avaliadora e dos Professores Formadores. Cada um destes operários está trazendo as caixas para colocar na esteira e, ao final da esteira, estão empilhadas algumas caixas que já passaram pelo processo.

O problema apresentado compõe um cenário muito desafiador para a relação de ensino-aprendizagem, o que provoca a pergunta sobre a relação entre o planejamento, intencionalidade e a aplicação do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar. A partir da imagem apresentada e dos possíveis problemas apontados, nossa preocupação principal é de que o método seja reduzido a um mecanismo industrializado de ensino, em que as etapas da esteira se tornam mais importantes que o resultado final.

A partir dessa perspectiva, pare um pouco para pensar e me responda: Você sabe com clareza o que precisa entregar? Sua atividade deve apresentar um Ciclo completo ou só uma parte? Você deve padronizar suas entregas da mesma forma para todas as disciplinas, ou há diferenças? E as etapas do ciclo, você as apresenta proporcionalmente ou diferencia em determinadas situações? Você saberia dizer qual etapa é mais importante em cada disciplina? E a equipe, você sabe como cada uma das partes da equipe entende e apresenta o Ciclo? E a sua utilização do Ciclo, é fruto de planejamento ou você se sente colocando mais uma caixa na esteira? E por acaso, você tem conhecimento real e empírico do final dessa esteira, ou você apenas imagina onde ela vai dar?

PENSANDO JUNTOS

Consegue perceber a necessidade de planejamento coordenado pensando no Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar? Ainda nessa pausa para pensar, responda com sinceridade: o planejamento básico para o andamento da disciplina é suficiente para o desenvolvimento dos discentes? A questão é que o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar não pode ser usado como uma fórmula mágica, e, mesmo o observando corretamente, ainda é possível que haja diversas desconexões. Por isso, o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar não substitui a necessidade de planejamento.



Imagine comigo, o professor conteudista elabora o livro e as aulas conceituais pensando e aplicando o ciclo de Aprendizagem da Unicesumar. Os professores formadores e tutores elaboram as atividades e aulas aplicando o ciclo de Aprendizagem da Unicesumar. Os professores formadores elaboram aulas práticas e lives seguindo o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar. Agora me diga: quais são as possibilidades de desconexão no processo ensino-aprendizagem? E se esses atores não se comunicarem? E se não dialogarem sobre o processo de elaboração do conteúdo e de aplicação das aulas. Quais seriam os resultados? Será que haveria repetição de conteúdo? Será que haveria conflitos quanto à aplicação das aulas e a aplicação de atividades? Teria o risco de alguma das etapas sobressair às outras? Como isso afetaria o resultado final? Veja a Figura 23:

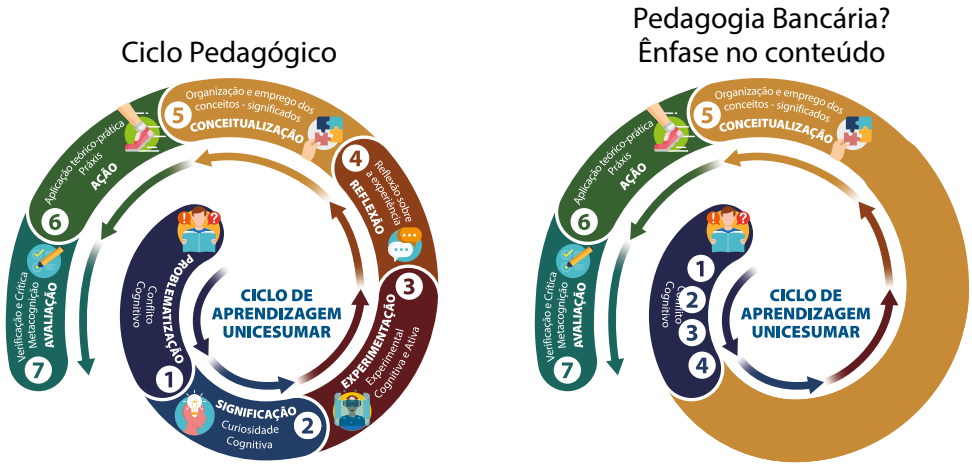


Figura 23 - Ciclo Pedagógico e Pedagogia Bancária / Fonte: adaptada de Carniel et al. (2021).

Descrição da Imagem: a figura apresenta dois Ciclos Pedagógicos colocados lado a lado. O primeiro (lado esquerdo) representa o ciclo pedagógico baseado no Ciclo de Aprendizagem Unicesumar. Já o segundo (lado direito) representa uma pedagogia bancária com ênfase no conteúdo, em que se pode observar uma relação desproporcional dos elementos que o compõem, enfatizando a conceitualização em detrimento dos outros.

Observe os modelos apresentados até aqui, pense em sua prática diária e tente visualizar como seria a sua aplicação do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar.

Segundo as imagens da Figura 23, o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar, sem planejamento, também pode ser utilizado de forma a reproduzir os padrões da pedagogia bancária, com ênfase na transmissão de conteúdo. É certo que em algumas disciplinas haverá diferenças quanto às proporções das etapas, mas isso deve ser planejado de acordo com cada disciplina, não pode ser algo ao acaso, nem uma estrutura fixa.

Outro caso a ser pensado é a diferença entre a aplicação do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar na elaboração de um livro e em uma aula, seja ela teórica ou prática. Na elaboração de um livro, o esforço teórico é maior, enquanto em uma aula os esforços na utilização das outras etapas do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar são mais importantes. Por isso, as aulas também não podem ser leituras do livro. E o mesmo se diga das atividades. Além da aplicação do Design Universal de Aprendizagem que respeita cada forma do estudante aprender.

Acredito que você já deve ter entendido que, quando cada um faz a sua parte sem se importar com o todo, o processo de ensino-aprendizagem é alienado aos cuidados da rotina de trabalho. Sem planejamento, retornamos para os *Tempos Modernos* de Chaplin, mas, agora, na educação.

Aqui continuamos nossa provocação enfatizando a importância de incluir todos os agentes do processo educacional no planejamento. Devido à divisão social do fazer acadêmico, é necessário encarar conscientemente a possibilidade de fragmentação do processo de ensino-aprendizagem. Só fazemos isso planejando, pois,

> [...] o ato de planejar é condição básica nas atividades docentes, as quais requerem apropriação teórica dos conteúdos, reflexão da própria experiência, análise do quadro da realidade dos sujeitos envolvidos no processo e das influências políticos pedagógicas da instituição (FORTES *et al.*, 2018, p. 316).

Observe a Figura 24, e reflita sobre o sentido "cíclico" do Ciclo de Aprendizagem:



Figura 24 - O que vem depois da avaliação? / Fonte: adaptada de Carniel et al. (2021).

Descrição da Imagem: a figura apresenta o Ciclo de Aprendizagem Unicesumar original, com todas as suas sete etapas: Problematização, Significação, Experimentação, Reflexão, Conceitualização, Ação e Avaliação. Ao final da última etapa do Ciclo, nós temos um ponto de interrogação, representando a ideia do que poderia vir depois dessa etapa.

Embora não esteja no gráfico, o planejamento é o elo que completa o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar, perpassa-o, ele é importante na elaboração, durante a aplicação e após as avaliações. O planejamento e intencionalidade precisam ser pensados disciplina por disciplina, num movimento contínuo (por isso "Ciclo"). Uma vez que as avaliações encerram o Ciclo, corre-se o risco de que sejam tratadas como um "rito de passagem", sem significação na aprendizagem. Elas fazem parte do processo de ensino-aprendizagem e, também, da reflexão sobre a experiência educacional como um todo. O que também ocorre com a escuta dos mediadores e os processos de elaboração dos professores conteudistas e formadores. Todo o processo encerra e inicia a partir do planejamento. "A ação consciente, competente e crítica do educador é que transforma a realidade, a partir das reflexões vivenciadas no planejamento" (FUSARI, 1998, p. 46).



Figura 25 - Planejamento participativo / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta uma mesa redonda de reuniões vista de cima. Em volta da mesa tem oito pessoas sentadas, trabalhando. Cada uma das pessoas possui algum tipo de material de auxílio como notebook, agenda, tablet ou pedaços de folhas impressas e, ao centro da mesa, tem a imagem do Ciclo de Aprendizagem Unicesumar.

No planejamento, o grupo precisa pensar a relação das etapas enquanto fazer educacional da equipe envolvida no processo. É preciso identificar como cada parte é percebida pela equipe e pelos estudantes. Deve-se dialogar, por exemplo, se a problematização está realmente produzindo o conflito cognitivo. É preciso identificar se o conteúdo realmente possui significação para a turma, e se o espaço para experimentação e reflexão foi suficiente, pois, do contrário, se fizermos todas as etapas do Ciclo em poucos minutos e enfatizarmos apenas a conceitualização, retornamos para o modelo bancário. O Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar permite um olhar mais preciso para as diversas etapas do processo. Assim, o planejamento realizado filtrando dados recolhidos de todos os agentes é o espaço em que as diversas percepções "colaboram" para o aprimoramento da relação ensino-aprendizagem. O planejamento precisa ser dinâmico, colaborativo, maleável, permeado por diálogo como aspecto central (CARNIEL *et al*., 2021).

Além de incluir todos os personagens no processo de planejamento, **também é preciso pensar na relação das disciplinas com o Ciclo** de Aprendizagem da Unicesumar. Embora o Ciclo tenha um espectro amplo e possa ser aplicado como método de ensino-aprendizagem, temos que perguntar se todas as disciplinas seriam bem aprendidas com as mesmas proporções de aplicação do Ciclo. Na área de humanidades, no caso da teologia, por exemplo, podemos separar as disciplinas em alguns blocos por semelhança. Algumas disciplinas são mais teóricas; outras mais práticas e outras mais reflexivas. Algumas tratam de temas atuais; outras fazem abordagens históricas; algumas lidam com elementos da subjetividade, como a espiritualidade; e outras têm perfil mais técnico, como a exegese e a metodologia de interpretação. Esse entendimento é importante para que o planejamento atenda às diferentes disciplinas por meio de diferentes abordagens, usando o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar com maior elasticidade.

Assim, há situações em que a **Problematização** e **Significação** podem receber maior ênfase; e em outras disciplinas, a **Reflexão** e **Experimentação** podem ser mais necessárias. Essa elasticidade faz parte do planejamento e intencionalidade. Sem estes, corre-se o risco de uma aplicação indiferente do Ciclo, sem considerar as necessidades das diferentes disciplinas, como nas pedagogias de esteira, por exemplo. Logo, mesmo com os pro-

cessos de divisão social do trabalho, há tendência à fragmentação, a qual pode ser minimizada a partir de um planejamento participativo e contínuo, que auxilia e viabiliza uma melhor aplicação do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar.

Pensando em disciplinas mais técnicas, como a Exegese (Curso de Teologia), por exemplo, a **Conceituação** pode ceder espaço para outras etapas do Ciclo, como a **Reflexão** e a **Experimentação**. O planejamento, pensando nas diferenças de cada disciplina, auxilia contra os processos mecânicos e as rotinas de trabalho, evita tratarmos os conteúdos e os alunos como o mito de Procusto (Figura 26).



Figura 26 - Imagem retratando o Mito de Procusto. É a narrativa de um gigante que convidava os viajantes para pousar em sua casa e, na hora de dormir, eram colocados na cama e, se fossem maiores que a cama, ele os cortava e, se fossem menores, esticava até ficarem perfeitamente encaixados na cama / Fonte: Natel (2016, on-line).

Descrição da Imagem: a imagem apresenta uma pintura sobre cerâmica com fundo preto e destacando um homem deitado numa cama pequena ao lado esquerdo e, do lado direito, outro homem com um machado nas mãos prestes a cortar as partes sobressalentes.

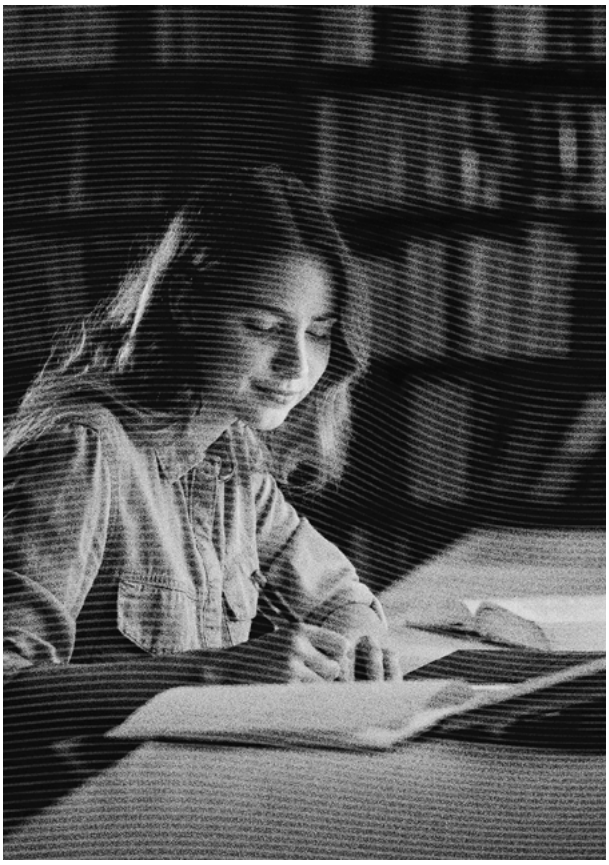
Primeiro, entendemos a importância de incluir a equipe no processo de planejamento, depois, descrevemos a necessidade de se pensar o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar em relação às disciplinas, e agora, concluindo esse processo, é necessário que o planejamento também considere a relação ensino-aprendizagem a partir do corpo discente. Essa ordem é apenas retórica, na prática esses três elementos do planejamento estão em contínua interação.

Dessa forma, o planejamento parte da compreensão do Perfil do Egresso e, também, do Perfil de Entrada dos discentes. Esse campo de planejamento nem sempre é elaborado diretamente pela equipe educacional e, muitas vezes, é produzido considerando diversos parâmetros, econômicos e políticos, por exemplo. Logo, a possibilidade de fragmentação também afeta essa etapa do planejamento, pois é a equipe pedagógica formada por supervisores, professores e tutores que está em contato direto com as turmas e que, por isso, possui ferramentas e dados relevantes para atualização do material didático à realidade das turmas.

Assim, por exemplo, sempre que dou aula para o primeiro ano, principalmente para turmas que estão nas primeiras disciplinas, tenho todo o cuidado de pensar dentro desse paradigma Entrada-Egresso. Nesse primeiro contato, procuro pensar no que será necessário desenvolver para que essa turma atinja o objetivo no final do curso. E, pensando no Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar, durante as primeiras disciplinas, o trabalho de Significação é muito mais necessário e demanda maior atenção e ênfase. Enfim, essas percepções iniciais são muito importantes para o planejamento, pois pode-se entender diversos detalhes sobre o perfil de entrada, e não apenas informações financeiras, mas também sonhos, aspirações, potenciais, dificuldades, problemas, preconceitos.

Um dos principais desafios do fazer educacional é entender quais os objetivos dos alunos e, com isso, pode torná-los "verdadeiros" protagonistas. O planejamento precisa ter em mãos tanto a formação esperada pelos estudantes quanto a formação desejada pelo mercado. Em ambos os casos, nós trabalhamos com expectativas e esperanças o que, em si, já é algo muito complicado. E, de forma prática, é a equipe pedagógica que tem a responsabilidade de construir esse caminho.

Pensando no EaD da Unicesumar, a entrada de disciplinas parte de um planejamento prévio, inicia no projeto pedagógico, ao relacionar os conteúdos ao perfil do egresso. Nessa primeira etapa, o conteúdo é avaliado pela equipe pedagógica e referendado por especialista na área, geralmente indicado pelos supervisores.



Uma segunda etapa do processo ocorre na aplicação das aulas, elas são precedidas por reuniões de planejamento voltadas para os desafios de acolhimento e auxílio aos estudantes. Neste momento, é possível, quando identificado, solicitar que a equipe de formadores e tutores auxilie com algum conteúdo carente de melhor explanação, resolvendo possíveis *gaps* identificadas no último ciclo de aulas. Por fim, as avaliações que são planejadas para serem coerentes com o livro texto e seguirem um perfil mais desafiador, acompanhando o estilo do ENADE. O roteiro de aulas é composto de: 1 MAPA (Material de Avaliação Prática de Aprendizagem); 1 Atividade discursiva; 2 Atividades de múltipla escolha com 10 questões cada; Avaliações; 1 Fórum; 4 Aulas Conceituais; 4 Aulas ao Vivo; 1 Estudo de Caso; Livro Acadêmico; Slides das aulas.

Aliado a essas ferramentas e materiais de apoio, geralmente ainda são incluídos outros elementos de auxílio, como: resposta às perguntas; vídeos em formato de pílulas de aprendizagem; indicação de livros, artigos, filmes, documentários, práticas etc. Nesse processo, também devemos incluir todas as atividades de caráter midiático voltadas para auxiliar na fixação dos conteúdos e na provocação acadêmica dos discentes. Essas atividades são planejadas de duas formas: **1)** previamente, como uma forma de cultura de aula. Assim, por exemplo, alguns rituais marcam o início e o desenvolvimento das disciplinas, como a disponibilidade dos materiais; participação e lembretes dos formadores etc.; e **2)** durante as aulas, a partir do entendimento da necessidade de maior auxílio e fundamentação.

Diante do processo e das ferramentas apresentadas, será que existe algum tipo de "risco no processo de ensino e aprendizagem"? Alguma chance de que a disciplina não coopere para a formação dos discentes? Diante do exposto na relação entre Planejamento/Intencionalidade e Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar e os principais problemas relacionados à relação ensino-aprendizagem, como as pedagogias de esteira, temos os seguintes desafios:

1. **Planejamento para alinhar o Conteúdo/Conceitualização com as demais necessidades de formação da disciplina**. Uma vez que o processo de elaboração é separado dos processos de aula, compete à equipe de professores, formadores e tutores realizar os ajustes necessários ao desenvolvimento dos discentes. Nesta etapa, coletamos experiências da turma com o material didático e com as aulas conceituais entendendo as necessidades de alteração e ajuste para as próximas edições e, também, para dispor de suporte técnico com materiais e aulas extras para melhor compreensão e desenvolvimento da turma.

Também ocorre o alinhamento do conteúdo ao perfil do egresso, caso seja necessário. Neste ponto, o processo educacional deve ser entendido como algo passível de alterações sociais. Isso porque o professor conteudista geralmente não participa do projeto de aplicação de aulas, isso gera a dificuldade para se adaptar os conteúdos ao perfil de entrada. Assim, nesta etapa deve-se alinhar o Conteúdo/

Conceituação com as atividades, ressaltando elementos de Reflexão, Significação, Experimentação, Ação e Avaliação. Em detalhes, deve-se perguntar acerca das etapas do Ciclo, se correspondem ao conteúdo e às necessidades das turmas, visualizando locais de maior elasticidade e necessidade de adaptação do método.

2. **O planejamento da disciplina pode aproveitar melhor os espaços de interação para gerenciar os elementos do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar**. A partir das necessidades específicas de cada disciplina, a utilização do Ciclo pode ser adaptada em relação a todas as atividades além dos espaços de aula. A Problematização e Significação, por exemplo, podem ser desenvolvidas no MAPA, na Atividade 1 e no Fórum. As Atividades 2 e 3 não podem ser apenas questões extraídas do livro, mas devem articular conhecimentos cruzando elementos da Conceitualização com a Problemática e Significação. A Reflexão pode ser desenvolvida por meio de espaços de discussão, *lives*, questionários interativos e outras ferramentas voltadas para a participação em aulas on-line. Dessa forma, entendemos que o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar pode contornar as dificuldades relacionadas aos formatos pedagógicos mais estruturados e, inclusive, superar as influências das rotinas e automatizações das lógicas de mercado.

3. **Planejamento multidisciplinar**. Nas disciplinas de Métodos de Estudo e Interpretação da Bíblia, Métodos de Estudo do Antigo e Métodos de Estudo do Novo Testamento (Curso de Teologia em que leciono), mesmo diante da possibilidade de fragmentação devido à divisão social do trabalho, distinguindo quem elabora o conteúdo, de quem aplica, de quem acompanha e de quem avalia, ainda assim, com uma aplicação planejada do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar, é possível exercer maior controle sobre o processo de ensino-aprendizagem. Neste caso específico, por meio do planejamento, identificou-se possibilidades interdisciplinares que favorecem o aprendizado. Ou seja, além do planejamento individual de cada disciplina, é possível um planejamento em blocos, neste caso

reunimos as disciplinas técnicas. O planejamento das três disciplinas propiciou maior elasticidade ao Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar, entendendo que, nesses casos, por serem mais técnicos, a Experimentação e a Ação possuem maior relevância. Assim, nos três casos o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar é aplicado da seguinte forma:

- O MAPA, Atividade 1 e o Estudo de Caso apresentam uma aplicação total do conteúdo da disciplina demonstrando o objetivo final esperado dos estudantes. Nesses elementos, são apresentados: Experimentação; Conceitualização e a Ação. Devido a ser uma disciplina técnica, o objetivo principal é que os discentes entendam o processo e a prática, articulando diversos saberes. A utilização do mesmo modelo nas três disciplinas facilita e solidifica o conhecimento sobre a prática, reduzindo a curva de esquecimento pela relação interdisciplinar.
- O Estudo de Caso é uma proposta clara de experimentação com explicação e resolução utilizando as ferramentas apresentadas na conceitualização.
- O MAPA e a Atividade 1 são propostas de Ação, em que os discentes deverão aplicar os passos do processo. Nesta etapa, eles são apoiados com um vídeo de Significação e Experimentação orientando a atividade.
- O MAPA e a Atividade 1 também são complementares, a inter-relação das atividades auxilia o processo de significação. Os estudantes entendem como um determinado conceito se relaciona com outras etapas do método. Isso dá maior fluidez para a disciplina e fortalece o sentido do termo "método" (caminho/percurso). Na Atividade 1, os estudantes são desafiados a um resultado que é necessário para resolver a atividade MAPA. Essa proposta também ajuda os alunos a entender que a disciplina não está segmentada, mas que todas as etapas se correspondem e são necessárias.
- O Fórum e as aulas práticas são espaços de Problematização e Significação. Eles dialogam com diversas etapas e assuntos da disciplina, principalmente com a Conceitualização, para que a turma entenda qual a relação de significado entre os conceitos e os problemas. As aulas práticas também atuam como instrumento de aproximação e nivelamento. Nelas a turma é desafiada a articular os conceitos aprendidos; as dúvidas e contribuições são tratadas neste espaço, assegurando que o conteúdo escrito e os problemas propostos são realmente práticos e necessários.

- As aulas conceituais e as aulas práticas articulam os conhecimentos necessários para a superação dos desafios propostos. É importante lembrar que a aula prática não deve ser uma repetição do conteúdo do livro, ou apenas uma explicação dos conceitos das aulas conceituais. Ela pode articular as etapas do Ciclo enfatizando diferentes perspectivas sobre a Conceitualização. Pode enfatizar os Problemas abordados ou, ainda, propor novos problemas para que a turma aplique os conhecimentos; pode enfatizar a Significação, propondo maior identificação entre os discentes e a Conceitualização; pode focar em Experimentação e Reflexão, propondo questões, coletando experiências. Pode ainda ser direcionada à Ação, ou ainda à Avaliação e em ambos os casos a perspectiva é mais prática, todavia, se ficar restrita à reprodução da Conceitualização, incorre-se no risco de supervalorizar o conteúdo em relação à prática.
- As avaliações apresentadas nas Atividades 1 e 2 e nas provas, embora representem um momento de transição de uma disciplina para a outra, não podem ser visualizadas como fim da linha. Elas são importantes para refletir sobre o fazer da equipe educacional. Em nosso exemplo, propõe-se acompanhamento durante todo o andamento da disciplina. O bom andamento depende do cuidado para avaliar se a turma está compreendendo e desenvolvendo as atividades, ou seja, durante a aplicação da disciplina é preciso estar atento se há necessidade de alteração e adaptação do planejamento inicial, isso devido às necessidades específicas de cada turma.
- Por fim, após o término das disciplinas, propõe-se o estudo do andamento da turma para verificar dificuldades, desistências e reprovações. O estudo das Atividades 2, 3 e provas são importantes para sanear a avaliação, identificando questões fora do padrão que facilitam ou dificultam a compreensão acima do limite.

O planejamento da disciplina ajuda a compor melhores resultados, principalmente em disciplinas de alta complexidade. Em nosso caso, o planejamento da aplicação do Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar possibilitou a real preparação dos discentes para uma exegese que articula vários saberes. Em nossa experiência, observamos que, ao cursar a última dessas três disciplinas, há maior facilidade com o conteúdo, maior compreensão e desenvolvimento por parte das turmas, observando-se, inclusive, relatos de aplicação prática profissional.

INDICAÇÃO DE FILME

Tempos Modernos.

Ano: 1936

Sinopse: o filme narra a história do icônico Vagabundo, empregado em uma das muitas fábricas da época, onde as máquinas passam a exercer controle sobre ele, dominando-o. A narrativa envolve várias situações inusitadas no interesse de lidar com as dificuldades da vida.

Comentário: um bom exercício é assistir ao filme clássico Tempos Modernos de Charles Chaplin, e refletir sobre as consequências para o processo de ensino-aprendizagem na prática educacional brasileira.



Agora que você já conheceu alguns exemplos práticos e compreendeu a importância do planejamento e da intencionalidade pedagógica para uma produção docente de qualidade e que auxilie o professor no uso e otimização de elementos e objetos de aprendizagem, eu te convido a prestar suporte aos professores Anderson, Rosemeire, Emily e Maria Eduarda, personagens centrais da narrativa inicial desta unidade. Diante do aceite a este convite, ajude-os apresentando algumas estratégias que eles poderiam utilizar, pensando na melhoria de suas aulas a partir dos princípios de planejamento e intencionalidade pedagógica que abordamos ao longo de nossas discussões. Para isso, imagine um cenário como se fosse real e considere o Ciclo de Aprendizagem Unicesumar para implementação das propostas. Agora é com você. Nós lhe aguardamos no próximo capítulo. Até lá!

MAPA MENTAL

Agora que você conheceu alguns exemplos da utilização do Ciclo de Aprendizagem Unicesumar na elaboração de elementos e objetos de aprendizagem, eu lhe convido a fazer um esboço de um Ciclo de Aprendizagem para um conteúdo/disciplina que você ministre. Para isso, construa um **mapa mental** passando pelas seguintes etapas: Problematização, Significação, Experimentação, Reflexão, Conceitualização, Ação e Avaliação. Imagine que este esboço representa um planejamento para uma aula que você irá ministrar, e para que o processo de ensino e aprendizagem seja eficiente, é necessário levar em consideração a intencionalidade pedagógica ao longo das etapas do ciclo.

UNIDADE 3



PRÁTICA PEDAGÓGICA EXITOSA: ON-LINE, PRESENCIAL E HÍBRIDA

AUTORES: Gustavo Affonso Pisano Mateus, Denis Martins de Oliveira e Fellipe de Almeida Fonseca.
APOIADORA: Crislaine Galan

OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM

Neste capítulo, serão apresentadas experiências e vivências no planejamento e operacionalização de cursos de graduação on-line, ensino presencial e na metodologia híbrida, influenciadas pela metodologia imersiva expressa no Ciclo de Aprendizagem I Unicesumar. Em especial neste primeiro momento de sua leitura, iremos nos debruçar sobre a bibliografia que dá suporte à compreensão de conceitos que se relacionam à aprendizagem e experiências observadas no ensino-aprendizagem do curso on-line de música.

Olá, caro leitor! É uma satisfação dividir este espaço contigo para que possamos, juntos, conhecer e explorar as potencialidades dos casos aqui relatados. Dialogar, escrever ou relatar experiências a colegas profissionais da educação é sempre desafiador, afinal, existem tantas variáveis a serem consideradas ao acompanharmos e conhecermos relatos de outras práticas pedagógicas, dentre estas, vamos manter em mente o processo de transposição didática e as infinitas possibilidades de modelagens pedagógicas individuais e identitárias, contudo, para iniciarmos nossa jornada neste capítulo, partiremos da compreensão de que somos realmente influenciados por estímulos externos, e que somos dotados de capacidade/plasticidade para mudança e adaptação o que nos possibilita inovar em inúmeros contextos. Vários conceitos e teorias que serão aqui apresentados podem nos auxiliar a consolidar uma compreensão coletiva acerca da atuação docente inovativa, todavia o desafio e a problemática aqui é refletir sobre como a metodologia imersiva expressa e detalhada pelo Ciclo de Aprendizagem Unicesumar (CAU) pode influenciar a estruturação pedagógica de um curso de graduação, desde sua concepção, até seus desdobramentos e operações pedagógicas, gerando práticas e vivências que serão socializadas com o intuito de inspirar e dar visibilidade a novas possibilidades e caminhos para o ensino on-line que oportunize diferentes experiências de aprendizagem ao longo da jornada acadêmica.

O ensino de música no contexto da educação à distância sempre foi um desafio e gera até hoje uma série de dúvidas acerca de seu delineamento metodológico e a efetividade da prática instrumental. Para expressar a complexidade de operacionalização na área de estudo da música e suas requisições/obrigatoriedades apresentadas, nos voltaremos aos artigos terceiro e quarto da diretriz curricular nacional do curso:

> Art. 3º O curso de graduação em Música deve ensejar, como perfil desejado do formando, capacitação para apropriação do pensamento reflexivo, da sensibilidade artística, da utilização de técnicas composicionais, do domínio dos conhecimentos relativos à manipulação composicional de meios acústicos, eletroacústicos e de outros meios experimentais, e da sensibilidade estética através

> do conhecimento de estilos, repertórios, obras e outras criações musicais, revelando habilidades e aptidões indispensáveis à atuação profissional na sociedade, nas dimensões artísticas, culturais, sociais, científicas e tecnológicas, inerentes à área da Música.
>
> Art. 4º O curso de graduação em Música deve possibilitar a formação profissional que revele, pelo menos, as seguintes competências e habilidades para: I - intervir na sociedade de acordo com suas manifestações culturais, demonstrando sensibilidade e criação artísticas e excelência prática; II - viabilizar pesquisa científica e tecnológica em Música, visando à criação, compreensão e difusão da cultura e seu desenvolvimento; III - atuar, de forma significativa, nas manifestações musicais, instituídas ou emergentes; IV - atuar nos diferenciados espaços culturais e, especialmente, em articulação com instituição de ensino específico de Música; V - estimular criações musicais e sua divulgação como manifestação do potencial artístico (BRASIL, 2004).

É fato que o aprendizado de música requer momentos e possibilidades do exercício da prática instrumental que transcenda o espaço disposto e reservado a esta imersão, que corresponde a atividade MAPA (Material de Avaliação Prático de Aprendizagem), em especial quando a fruição instrumental para esse profissional precisa ocorrer de forma coletiva para o desenvolvimento do pleno domínio de técnicas, repertórios, práticas em grupo e da habilidade de regência. Aqui, abrimos espaço para mais uma questão relevante e presente no ensino a distância: o uso de recursos e tecnologias.

Aqui, caro leitor, neste momento proponho envolvê-lo na complexidade do desafio vivenciado. Para que vivencie parte no planejamento das atividades, gostaria que você colocasse a mão na massa e fizesse um levantamento de recursos de aprendizagem que podem ser aplicados no desenvolvimento dos saberes experimentais para o curso de música. Para iniciar, você pode buscar por recursos no Google, YouTube e, de uma forma especial, encontrar inspirações nas redes sociais. Vamos lá?

Vencido o momento de busca para o planejamento, a partir dos resultados encontrados na experiência proposta, gostaria de propor que você utilizasse o Diário de Bordo, a seguir apresentado, para registro dos recursos encontrados, mas, para cada registro, gostaria que mantivesse os seguintes questionamentos em mente e registrasse as respostas:

- Esse recurso pode ser utilizado para o planejamento e desenvolvimento de uma atividade?
- Todos os estudantes possuiriam acesso a esse recurso de forma gratuita?
- Os estudantes possuem nativamente o domínio tecnológico necessário para sua utilização?
- O recurso possibilita interação adequada de forma síncrona ou assíncrona?
- O recurso contribui para as competências a serem desenvolvidas de forma convergente com o esperado da etapa de formação do ensino superior?

Minhas **Anotações**

Vencido o desafio proposto aqui, acredito que muitas perguntas quanto à dificuldade do que se propõem tenham sido formuladas, mas tenha calma, iremos recorrer à bibliografia e à literatura para traçar uma pequena trilha que possa nos auxiliar na compreensão das problemáticas e reflexões até aqui experienciadas.

Proporcionar a imersão, caro leitor, não é e nunca foi uma tarefa simples. Para que esse feito seja alcançado, é necessário planejamento, dedicação e interação com uma série de variáveis, como já expresso anteriormente, contudo partimos do pressuposto de que, a partir deste momento, este seja um objetivo coletivo, pois a **aprendizagem imersiva** permite situações de aprendizagem e renova pedagogicamente as práticas de ensino e aprendizagem, desde o envolvimento com o conteúdo até o desenvolvimento cognitivo (TANG et al., 2020). Proporcionar imersão se relaciona com a capacidade docente de proporcionar ambiência, por meio de seu processo de transposição didática e modelagem pedagógica.



UNICESUMAR

Ambiência é um conceito que deriva da arquitetura e relaciona-se ao espaço organizado que constitui um meio físico e, ao mesmo tempo, meio estético ou psicológico, especialmente preparado para o exercício de atividades. E tal conceito apresenta convergência com nossas reflexões, em especial quando as tecnologias imersivas podem simular conceitos complicados da ciência para aumentar o conhecimento específico e o desenvolvimento de habilidades. (MAKRANSKY; LILLEHOLT, 2018). Aqui, enfatizo o trecho acima que se relaciona ao desenvolvimento de habilidades, competências e atitudes, em outras palavras, a consolidação da aprendizagem, objetivo máximo de nossa atuação enquanto docentes.

Como já é de conhecimento, colega docente, a aprendizagem é o processo de mudança de comportamento obtido por meio da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais. Logo, aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. Assim, evidencia-se a relação da aprendizagem com a imersão, pois, na concepção de Makransky e Lilleholt (2018), existe um caminho afetivo em que a imersão se relaciona com presença e emoções positivas, caminhos cognitivos em que a imersão promove um valor cognitivo positivo da tarefa de acordo com a teoria do valor de controle das emoções de realização.

Aqui, nossa jornada de conceitualização perpassa um momento de convergência que nos levará posteriormente ao questionamento base para o delineamento de aprendizagem aplicado ao curso de música on-line da Unicesumar. Direcionamos nosso pensar neste momento, munidos dos conceitos até aqui apresentados, à Modelagem Pedagógica. Resgataremos aqui, também, em segundo plano, os questionamentos que foram respondidos no Diário de Bordo. O conceito de modelagem pedagógica deságua em um conjunto de premissas teóricas e práticas que representa, explica e orienta a forma como se organiza o currículo, materializam-se as intervenções pedagógicas e no modo como expressam as interações entre os atores do processo (professor/aluno/objeto de estudo).

Assim, a modelagem pedagógica surge como solução para tal inquietação, possibilitando atendimento às especificidades das diretrizes curriculares nacionais. Para tanto, as quatro disciplinas de "Mentoria Instrumental" presentes na matriz curricular do curso, receberam um delineamento pedagógico diferente das demais disciplinas de metodologia "comum". A representação da modelagem das disciplinas está representada no infográfico a seguir:



Semanas 1 e 2

O estudante dedica-se ao auto estudo acompanhando as aulas conceituais e leitura dos materiais didáticos, conforme planejamento e sinalização de conteúdo dos professores mediadores, além de realizarem a atividade de estudos discursiva da disciplina. Nesta semana os estudantes se familiarizam e iniciam a resolução da atividade MAPA.

Semana 3

(colocar uma "perninha" ligando as semanas 1 e 2 a semana três), os estudantes realizam as atividades de estudo objetivas da disciplina, bem como acompanham as palestras da semana de conhecimentos gerais. É também nesta semana que os estudantes recebem os roteiros discentes e acessam o G-site da disciplina, para verificarem os materiais/instrumentos necessários para as mentorias, bem como verificar o ensalamento via Microsoft Teams.

Semana 4



Estudantes participam dos grupos de mentoria instrumental via Teams para exercitarem a prática em instrumentos de corda, seguindo as orientações previamente encaminhadas via roteiro discente. Neste encontro os estudantes e o professor mentor exercitam em conjunto, dialogam e trocam experiências sobre a prática instrumental e carreira.



Semana 5

Estudantes dedicam-se ao estudo e finalizam atividades objetivas pendentes e também, recebem, verificam o roteiro discente e o ensalamento para a mentoria da próxima semana.

Semana 6

Estudantes participam dos grupos de mentoria instrumental via Teams para exercitarem a prática em instrumentos de teclas, seguindo as orientações previamente encaminhadas via roteiro discente. Neste encontro os estudantes e o professor mentor exercitam em conjunto, dialogam e trocam experiências sobre a prática instrumental e carreira.



Semana 7

Estudantes dedicam-se ao estudo e finalizam atividades objetivas pendentes e também, recebem, verificam o roteiro discente e o ensalamento para a mentoria da próxima semana.



Semana 8

Estudantes participam dos grupos de mentoria instrumental via Teams para exercitarem a prática em instrumentos de teclas, seguindo as orientações previamente encaminhadas via roteiro discente. Neste encontro os estudantes e o professor mentor exercitam em conjunto, dialogam e trocam experiências sobre a prática instrumental e carreira. Recebem ainda nesta semana o roteiro discente da mentoria instrumental da semana seguinte.

Semana 9



Estudantes realizam o processo de mentoria conduzidas em metodologia ativa com a supervisão de um docente, onde exercita a orientação por pares (peer instruction), realizam práticas de conjunto e trocam experiências. Cabe destacar que o roteiro discente dessa mentoria foi desenvolvido com orientação e supervisão do professor mentor. Os estudantes realizam o agendamento da avaliação digital presencial da disciplina seguindo as orientações institucionais.

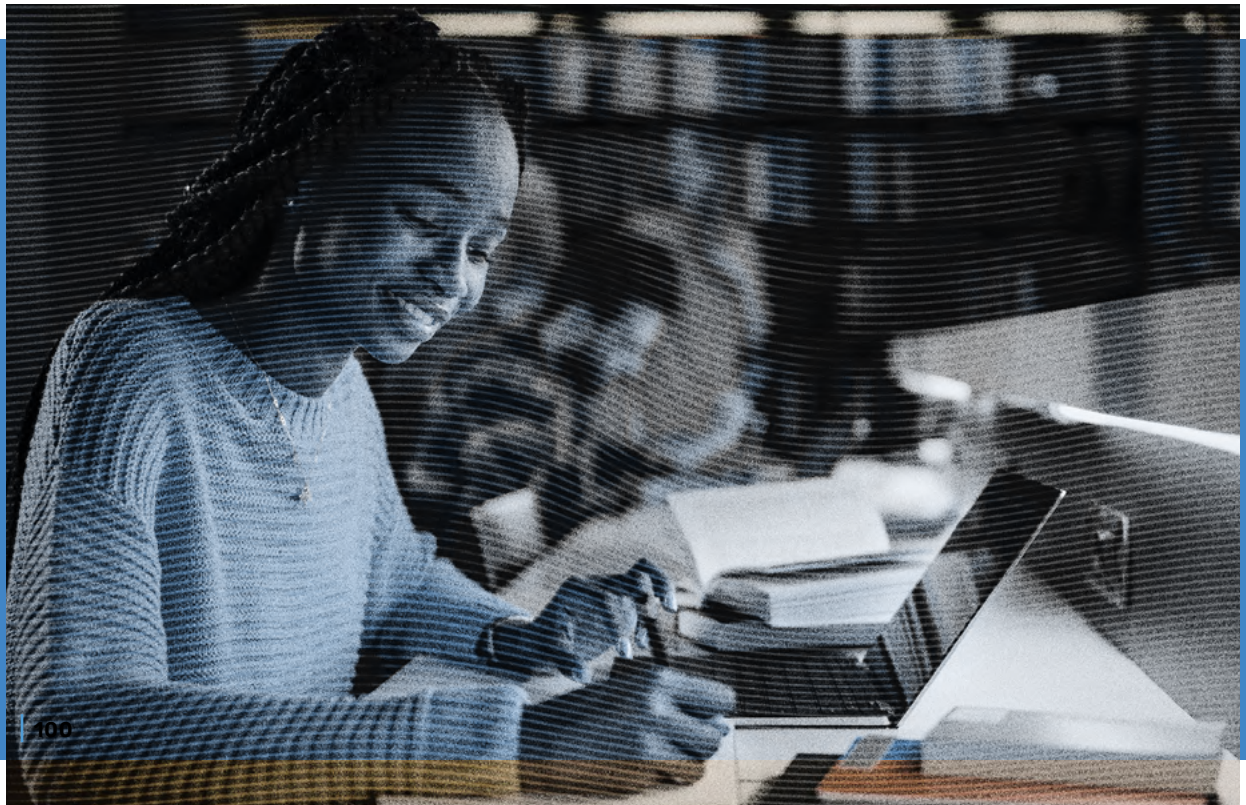
Semana 10 MAPA

Estudantes finalizam a atividade MAPA, bem como a avaliação digital presencial.

Figura 1 - Mentoria Instrumental II - Jornada do Estudante / Fonte: o autor.

Tais disciplinas foram planejadas para que, além do aporte de conteúdo específico, elas pudessem promover interação síncrona entre discentes e equipe pedagógica, em um processo de aprendizagem mediado para o desenvolvimento dos saberes específicos e requeridos da área do saber. Nesse contexto, a ferramenta Microsoft Teams foi escolhida para que os encontros ao vivo e síncronos da disciplina pudessem acontecer.

Conforme pode ser observado no infográfico apresentado, ao longo de dez semanas os estudantes possuem atividades a serem realizadas via Studeo, para atender ao conteúdo programático previsto para as disciplinas. Dentre as atividades disponíveis para a realização, além do acompanhamento das aulas conceituais e da leitura das bibliografias básicas, os estudantes possuem encontros ao vivo previstos para a 4ª, 6ª, 8ª e 9ª semana do módulo via Microsoft Teams. Os estudantes, ainda, possuem acesso a um google site desenvolvido pela equipe de mediação do curso, de forma autoral, para que eles pudessem verificar detalhes dos encontros como: conteúdo a ser abordado, roteiro discente de conteúdos a serem abordados e "ensalamento". O ensalamento e o desenvolvimento de grupos de estudantes se torna necessário nesse momento para que seja possível viabilizar a operação



destes encontros considerando as especificidades dos estudantes espalhados por diferentes regiões do país. Dentre essas especificidades cito os diferentes fusos horários das diferentes regiões. O desafio era agregar os estudantes para que todos pudessem participar dos encontros ao vivo via Microsoft Teams em horários condizentes com oferta de aulas ao vivo pela instituição. A Figura 2 ilustra os recursos disponíveis para o estudante via Google site da disciplina e o QR Code possibilita acessar o recurso:



Figura 2 - Print parcial do site da disciplina de Mentoria Instrumental: Instrumentos Harmônicos e Melódicos, do curso de Música / Fonte: Google (2022, on-line).

Descrição da Imagem: a figura apresenta um print parcial do site da disciplina de Mentoria Instrumental: Instrumentos Harmônicos e Melódicos, do curso de Música. No canto superior esquerdo, aparece a logo da Unicesumar, logo abaixo, no lado esquerdo ao centro, há quatro notas musicais, ao lado está escrito "Mentoria 1" e "Instrumentos Harmônicos e Melódicos I".

É válido destacar que o acesso a um roteiro discente de forma prévia possibilita que o estudante providencie os recursos necessários para as aulas ao vivo da disciplina de mentoria instrumental. Ainda segundo o infográfico, a disciplina de mentoria instrumental contempla conteúdos e reflexões sobre instrumentos harmônicos e melódicos, de teclas, cordas e vocais, cada um destes conduzidos por um docente mentor que conduz as reflexões e exercícios práticos juntos aos estudantes.

O QR Code ao lado dá acesso a um encontro da disciplina com temática voltada ao estudo da voz enquanto instrumento:



Ainda, em um encontro específico durante o módulo, os estudantes interagem entre si e têm suas reflexões intermediadas por pares, em atendimento à metodologia "***peer instruction***", que se configura como uma abordagem colaborativa entre estudantes, objetivando tirar o foco do momento da aprendizagem pautado na "transferência de informação", promovendo autonomia e protagonismo do estudante para posterior discussão e socialização entre seus colegas (CHICON; QUARESMA; GARCÊS, 2018). O QR Code a seguir dá acesso a um encontro conduzido pela metodologia apresentada:

Outro desafio, nesse contexto, refere-se à realização de atividades avaliativas que possam auxiliar no desenvolvimento de competências, saberes e atitudes relacionadas à área de formação e que possam atender a especificidade da prática em conjunto. O desafio se intensifica pelas diferentes realidades e pluralidades dos acadêmicos. Ainda que os encontros das disciplinas de Mentoria Instrumental ocorram via Microsoft Teams, a conexão com a internet para uma prática em conjunto pode ser um fator ou que interfira de alguma forma na experiência discente. Dessa forma, voltamos os nossos olhares para soluções tecnológicas presentes em nosso cotidiano como o uso de redes sociais. Segundo Monteiro (2021), o Tik Tok destaca-se enquanto solução neste contexto, uma vez que está disponível em 150 países e convertido em 75 línguas. Ainda segundo o autor, o aplicativo se destaca pelo público estratégico que alcança: cerca de 66% de seus usuários têm menos de 30 anos, uma geração de jovens conectados com idade majoritariamente entre 15 e 25 anos, que costumam gravar esquetes de humor ou dublagem de músicas, filmes, séries e demais vídeos da internet.

Dentre as potencialidades do aplicativo apresentadas, o desenvolvimento de vídeos que possibilitem a fruição musical de forma assíncrona configura-se como uma solução para o exercício estético e instrumental na música. Nesse sentido, adotamos tal premissa como estratégia para que os estudantes pudessem exercitar tais saberes práticos. O QR Code a seguir dá acesso a uma das atividades realizadas de forma assíncrona pelos discentes do curso:

Por fim, caro leitor, chegamos a este momento de reflexão. Até aqui, algumas práticas e possibilidades foram apresentadas com o intuito de inspirá-lo no planejamento e na experimentação de novas possibilidades de modelagem, de imersão de planejamento. Dessa forma, convido você a utilizar a ferramenta GoConqr (www.goconqr.com) para o desenvolvimento de um mapa mental, que contemple possíveis aplicações dos recursos e inspirações aqui socializados em sua área de estudo/atuação.



PRÁTICA PEDAGÓGICA EXITOSA: PRESENCIAL

Me. Denis Martins de Oliveira

Olá, é um prazer poder compartilhar essa experiência docente com você, espero contribuir para agregar ainda mais dinamismo, assertividade e criatividade em sua rotina profissional da educação. Desejo uma ótima leitura para você!

Todo profissional da educação sabe que o processo de ensino e aprendizagem pode caminhar utilizando inúmeros recursos para que a finalidade primordial, o conhecimento, seja atingido. Em cursos de graduação em que a base de conteúdos possui grande parte disciplinas de caráter prático, é preciso construir uma didática que transite entre os pilares teóricos necessários para compreensão dos conteúdos, bem como conduza os alunos a praticarem tais técnicas ou processos de modo a construir uma jornada significativa e que agregue no processo de aprendizagem deles.

Você pode estar se perguntando, afinal, o que é uma prática pedagógica exitosa?

O processo de ensino e aprendizagem possui uma intencionalidade pedagógica, ou seja, existe um objetivo que deve ser atingido. Considerando o objetivo destinado a uma disciplina ofertada em um curso de graduação, que visa formar competências e habilidades no acadêmico para futura atuação profissional; uma prática pedagógica exitosa, vem a ser o resultado positivo de uma dinâmica, em sala de aula presencial ou virtual, que tenha atingido o objetivo acadêmico traçado para tal disciplina.

Daqui em diante, compartilho a experiência de uma disciplina que ministrei na modalidade presencial no curso de Design de Moda utilizando, como estratégia metodológica, o ciclo de aprendizagem da Unicesumar.

Problematização

Dentre as diversas disciplinas de caráter prático que o curso de Design de Moda da modalidade presencial do campus Maringá da Unicesumar possui, temos a oferta da disciplina de Técnicas de Estamparia Manual. A disciplina tem como característica o resgate das técnicas manuais de estamparia e pintura a fim de estimular o desenvolvimento de peças personalizadas nas coleções de moda. A seguir, o Quadro 1 ilustra a organização da disciplina:

Ementa	Desenvolvimento de linguagem criativa autoral na elaboração de elementos e vetores manuais, elaboração de estampas localizadas por meio de diferentes técnicas de estamparia. Separação de cores, impressão de desenho, gravação de tela, matriz, carimbo e aplicação da estampa no tecido.
Objetivo	Desenvolver o conhecimento de classificar e identificar os tipos de estampas. Desenvolver a habilidade de manipular e criar desenhos e representações de forma autoral para a prática de estamparia manual, transferir o desenho da estampa para uma peça de roupa.
Justificativa	A disciplina justifica-se pela necessidade do desenvolvimento de habilidades manuais e no desenvolvimento do processo criativo por meio de linguagem autoral, pilares fundamentais para um profissional designer de moda. Mediante técnicas manuais de estamparia é possível desenvolver o aspecto inovador e trazer ao produto de moda, diferencial estético e caráter de exclusividade, aprimorando, assim, o processo criativo e produtivo.

Quadro 1 - Organização da disciplina / Fonte: Unicesumar (2022).

Diante deste cenário, no que tange a prática pedagógica, organizei uma dinâmica para a disciplina de modo a exercitarmos a prática, atrelada aos pilares teóricos e baseada na construção da personalidade criativa de cada aluno, a fim de que estes buscassem se conectar com o conteúdo.

A prática pedagógica foi desenvolvida ao longo de um semestre com os alunos de Design de Moda do ensino presencial do campus Maringá. Considerando as necessidades do mercado de trabalho e o desenvolvimento da capacidade criadora dos acadêmicos (futuros designers), utilizei como base para a dinâmica da disciplina a organização do Ciclo de aprendizagem de modo a desenvolver as habilidades de desenho, estamparia e estimular a pesquisa, bem como o potencial criativo dos alunos.

A proposta pedagógica exitosa resultou no desenvolvimento de um portfólio físico de técnicas de Estamparia Manual. Partindo da necessidade de evidenciar a personalidade criativa do aluno, o resgate de suas referências, a ampliação de seu repertório e o domínio das diferentes técnicas de estamparia manual, o desenvolvimento do portfólio de estamparia manual mesclou técnicas de colagens, estamparia, desenho e pesquisa, por meio de diferentes materiais.

O primeiro passo para o exercício do processo criativo autoral vinculado ao portfólio de técnicas baseou-se na etapa da Problemática e organizou-se da seguinte forma:

A problemática consistia no desenvolvimento de um portfólio de técnicas que evidenciasse o olhar e a personalidade criativa de cada aluno, partindo de uma imagem e de uma textura (tecido) a fim de estimular a sensibilidade criativa como primeira etapa do processo.

O aluno diante do desafio de definir uma temática para seu portfólio foi instigado a escolher uma imagem (foto, desenho, recorte digital ou físico) que lhe remetesse a uma memória afetiva de sua vida: um momento familiar, com amigos, colegas, no trabalho ou ainda que se relacionasse com algum hobby com o qual ele tivesse afinidade.

Definida a imagem que tem como papel, nesse momento, levar o aluno a adentrar seu repertório particular, o próximo passo foi a escolha de um elemento/objeto que apresentasse algum tipo de textura. A textura deveria de alguma forma se conectar com a imagem já escolhida, complementando-a, podendo ser de qualquer material, desde que houvesse sensibilidade ao toque.



Figura 3 - Moodboard de texturas / Fonte: Ibba (2022).

Descrição da Imagem: a imagem apresenta fundo em cor branca e diversos recortes de materiais texturizados nas cores azul, vermelho, amarelo e verde. Existem colagens de tubos de tinta recortados e manchas de tinta, assim como pluma na cor preta e cordões de algodão cru.

A proposta nesta primeira etapa consiste, portanto, em estimular o aluno a conectar-se com seu processo criativo, usando dos sentidos (visão e tato) para iniciar um processo criativo autoral. Até o momento não falamos de estamparia e de nenhuma técnica, estamos apenas estimulando o aluno por meio da problematização para que ele pense sobre como e por quais caminhos ele quer organizar seu processo criativo e consequentemente sua dinâmica de trabalho ao longo da disciplina. A temática definida neste momento, para o desenvolvimento do portfólio, será basilar para todas as técnicas de estamparia que serão ensinadas ao longo da disciplina, por isso esta fase é importante, e cada aluno foi orientado individualmente, de modo a partilhar sua ideia e a defender a sua escolha de imagem e textura.

Significação

Após a definição da imagem e da textura, cada aluno deu continuidade em seu portfólio de técnicas, desenvolvendo, agora, um texto e um *moodboard* (painel com imagens inspiracionais).

Desta forma, adentramos a etapa da significação de modo palpável, visto que, ao escolher a imagem e a textura, o aluno, implicitamente, já definiu algo que lhe tenha significado. Agora com essas duas ferramentas (texto e *moodboard*) a significação é evidenciada, pois é o momento de o aluno representar, de forma visual e textual, a importância do tema pré-definido, e assim explorar tal referência.

O texto consistia em uma organização em formato livre como: poesia, nuvem de palavras, trechos de músicas, ou ainda textos tradicionais. O *moodboard*, por sua vez, deveria ser uma composição com imagens que levassem o observador a mergulhar no tema definido para o portfólio.





Figura 4 - Moodboard e texto inspiracional / Fonte: Ibba (2022).

Descrição da Imagem: Fa imagem apresenta uma composição com desenho e colagem de materiais diversos. Temos o desenho de um rosto feminino pintado em tons de laranja e roxo e a colagem de uma luva de borracha pintada de diferentes cores; ao lado temos um texto com escritas de máquina de escrever em vermelho e uma obra de arte de Henri Matisse nas cores azul, vermelho e verde. Há algumas colagens de corações nas cores branco e vermelho.

Fazendo um breve retrospecto, como problematização o aluno então definiu um tema para seu portfólio de técnicas usando como base uma imagem e uma textura que se complementam; posteriormente, organizou um texto e um *moodboard* para materializar a significação de tal temática em seu processo criativo.

Experimentação - Mão na massa

Após as aulas de construção da base criativa e de estímulo ao desenvolvimento e resgate do repertório individual do aluno, apresentei a eles as diferentes técnicas de estamparia manual.

A cada técnica, o exercício de experimentação era explicado e demonstrado e cada aluno partia, então, de seu tema para desenvolver a manipulação do material em específico, aplicando o tema no processo de confecção da matriz resultando na estampa propriamente dita.

Ao longo das diferentes técnicas de estamparia apresentadas e exemplificadas em sala de aula, os alunos experimentaram, desenvolvendo suas versões de estampas, que estavam conectadas aos elementos escolhidos no início do processo como referencial temático.



Figuras 5 e 6 - Praticando as técnicas de estamparia manual / Fonte: Ibba (2022).

Descrição da Imagem: a imagem apresenta oito imagens com as diferentes técnicas de estamparia manual. Primeiramente, temos uma cadeira desenhada com tinta vermelha e duas composições abstratas feitas em papelão que foram carimbadas no tecido branco. Posteriormente, temos o desenho de peixes e figuras abstratas feitas em bandeja de isopor, que foram carimbadas em tecido branco; assim como temos também o desenho de figuras botânicas, geométricas e rostos feitos em E.V.A, e carimbados em tecido branco com tintas coloridas. Por fim, temos a representação de silhuetas de corpos coloridos desenhados sobre lixa de construção e ao lado temos manchas feitas com tinta em borrifador de modo que as cores se misturaram e ficaram clarinhas nos tecidos.

O processo de experimentação de cada passo a passo para desenvolvimento das diferentes matrizes levava o aluno a refletir sobre a viabilidade técnica de desenvolvimento da estamparia, suas dificuldades e possibilidades em termos de variações cromáticas e composições.

O intuito desta fase era realmente entender se a estampa desenvolvida com base em um processo criativo autoral seria viável em termos produtivos, pois, assim, o aluno — que será um designer —consegue entender o quão importante são os processos integrados em uma indústria de moda. Dessa forma, temos a reflexão acerca da prática vivenciada, observando a viabilidade técnica do desenvolvimento da estampa, que poderia ou não dar certo, conforme o material utilizado, veja alguns exemplos de estampas que não deram certo, mas que se tornaram ferramenta de aprendizado, visto que o erro leva à correção e, consequentemente, permite ajustes e nos ensina que sempre podemos melhorar.



7



8

Figuras 7 e 8 - Técnica do carimbo com resultado não satisfatório / Fonte: Ibba (2022).

Descrição da Imagem: a imagem apresenta recortes de papelão formando uma silhueta feminina levemente abstrata que foi utilizada como carimbo para imprimir no tecido branco a figura, mas o resultado é imperfeito, pois não apresenta o desenho por completo, criando falhas na tinta.

Minhas **Anotações**

Conceitualização

A etapa de conceitualização esteve presente em alguns momentos, principalmente nas etapas teóricas que antecederam o exercício prático de cada técnica, pois havia a necessidade de explicar de onde, como e quando cada técnica surgiu e como se dava o desenvolvimento de cada uma.



Figura 9 - Slides do professor / Fonte: o autor.

Descrição da Imagem: a imagem apresenta uma composição com diversos slides utilizados pelo professor. Foram escritas em cor preta, imagens com o passo a passo de desenho e aplicação das técnicas de estamparia manual em isopor e carimbo.

PENSANDO JUNTOS

O exercício de observação é fundamental para profissionais da área criativa, portanto, o docente deve instigar os alunos a exercitarem o processo de observação, reflexão e prática criativa. A descoberta consiste em olhar a mesma coisa como todo mundo e pensar em algo diferente.
(Roger Von Oech)

Caro leitor, você já parou para pensar sobre o conceito de criatividade?

Para a área do design, lidar com o aspecto criativo é fundamental, por isso estratégias pedagógicas que auxiliem no desenvolvimento da criatividade do aluno são essenciais. Veja algumas definições de criatividade:

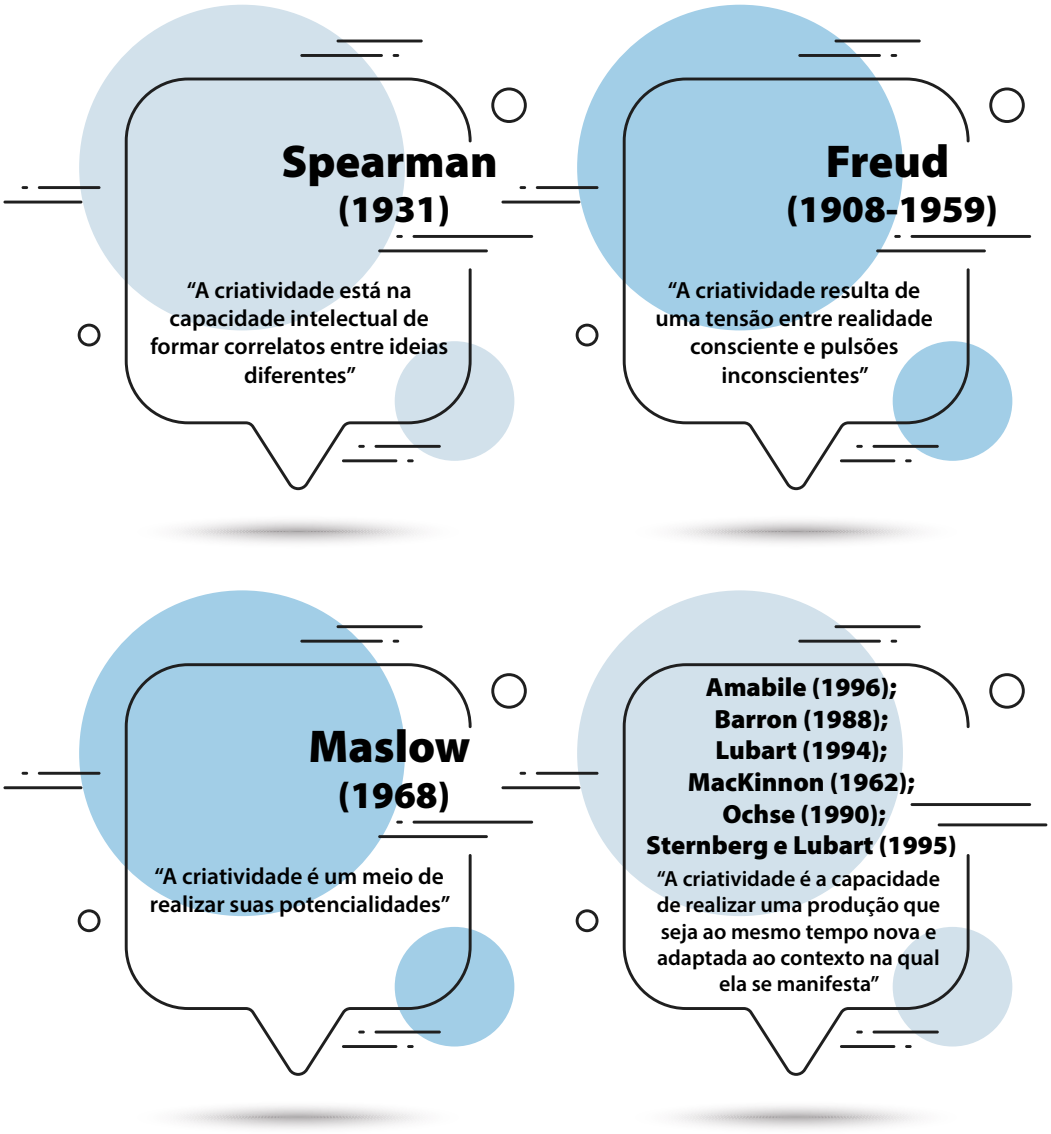


Figura 10 - Definições de criatividade / Fonte: adaptada de Lubart (2007).

INDICAÇÃO DE LIVRO

Como se Cria

Autor: Ana Veronica Pazmino
Editora: Blucher
Sinopse: o designer trabalha a nível pluri e multidisciplinar integrando métodos, teorias de diversas disciplinas. Dessa forma, este livro foi pensado e elaborado para alunos e professores de design de produtos, trata-se de um guia de técnicas e ferramentas de projeto que visa ser um auxílio no desenvolvimento de projetos. Está configurado com explicações de 40 métodos de projeto por meio de textos, infográficos e exemplos como um conjunto de práticas organizadas não apenas para transmitir informações acerca dos métodos de projeto, mas para ensinar a aplicá-los de forma eficiente nas diversas fases projetuais.



Ação

O processo de Ação esteve presente de forma enfática no desenvolvimento de croquis, ou seja, os alunos tiveram que, além de experimentar as técnicas de estamparia manual, testando a viabilidade delas, colocar em prática a criatividade, pensando em coleções de moda que pudessem utilizar ao menos uma das técnicas ensinadas ao longo da disciplina.







Figura 11 - Vivenciando a prática criativa / Fonte: Ibba (2022).

Descrição da Imagem: a imagem apresenta quatro desenhos de moda com roupas coloridas, sobre papéis coloridos colados. No primeiro desenho, temos uma jaqueta azul e uma saia xadrez de verde e preto com botas de cano alto na cor roxa; o segundo desenho apresenta conjunto de blusa manga longa e saia na cor marrom; o terceiro é um vestido longo na cor laranja e, por fim, uma blusa e saia preta com colete azul e botas na cor preta.

Diante desse cenário, ao longo do desenvolvimento do portfólio, o processo criativo foi ganhando forma, e as técnicas de estamparia se tornaram parte desse processo, que tem como base a pesquisa e o repertório individual de cada aluno.

Como etapa final, um *look* autoral deveria ser desenvolvido e estampado de forma manual.

Avaliação

Você pode se perguntar, como avaliar esse processo criativo?

Vamos lá! No que tange o processo avaliativo, voltamos a nossa primeira etapa que usa o ciclo como base, a problematização. Na problematização, tínhamos o desafio de desenvolver um portfólio de técnicas de estamparia manual, essa ferramenta além de estimular a criatividade de forma prática, é algo necessário a um profissional designer, pois um dos primeiros itens solicitados em uma entrevista de emprego é um portfólio.



Dessa forma, o foco era o desenvolvimento do portfólio, e cada aluno desenvolveu de forma exitosa sua proposta, assim como critérios avaliativos. Optei por trazer alguns itens básicos, como quatro diferentes amostras de estampas para cada tipo de técnica aprendida, a escolha da imagem, da textura e o desenvolvimento do texto e do *moodboard* também eram itens básicos. O quesito estético foi levado bem a sério, pois, além das entregas dos itens mencionados, o capricho, a criatividade e o cuidado com cada página do portfólio eram importantes para um resultado organizado. Por fim, a aplicação de uma das técnicas na estamparia de uma peça de roupa para compor um look foi o item final da avaliação, como resultado de todo o processo criativo autoral e do domínio das diferentes técnicas apresentadas.

O processo, como um todo, trouxe não só um estímulo para os acadêmicos, que puderam experienciar um desenvolvimento autoral de produto, como também trouxe a construção de um material essencial para apresentação em uma entrevista de emprego na área do design, que neste caso é o portfólio. Esse relato evidencia uma dinâmica de sala de aula diferente, mas com foco na intencionalidade pedagógica, conduzindo os alunos não só por meios teóricos e práticos, mas, acima disso, levando-os a reflexões criativas, criticidade e experimentações, características essenciais para qualquer profissional da área criativa.

PRÁTICA PEDAGÓGICA EXITOSA: HÍBRIDO

Esp. Fellipe de Almeida Fonseca

Olá, caro leitor! O ensino híbrido é uma nova abordagem de ensino que une a qualidade dos cursos presenciais da Unicesumar com o melhor do ensino EAD, possibilitando o estudante a ter novas experiências presenciais de ensino de forma flexível e combinada. São utilizadas diversas combinações de objetos de aprendizagem como o microlearning, conteúdos em áudio, ensino presencial pautadas em metodologias ativas, ensino telepresencial, atividades síncronas e assíncronas, laboratório de simulações virtuais, laboratório prático integrado nos polos, roteirização de atividades.





De acordo com Freire (1979), no ensino tradicional o educando recebe passivamente os conhecimentos, tornando-se um depositário do educador. De acordo com Camargo e Daros (2018), criar condições de ter uma participação mais ativa do aluno implica no desenvolvimento de estratégias que garantem um aprendizado ligado com as situações reais. O papel do facilitador é de extrema importância nesse modelo, e aqui irei descrever o seu papel e como a prática de ensino conduzida pelo facilitador pode ser modelada pelo Ciclo de Aprendizagem Unicesumar.

Para iniciarmos uma prática de ensino ativa, precisamos estar atentos aos quatro pilares básicos:

1. Alunos.
2. Facilitador.
3. Metodologia.
4. Estrutura.

Será explicado cada um dos pilares e o porquê de eles serem essenciais para a prática de ensino-aprendizagem ativa.

1. **Alunos**

Os alunos são as peças principais de um processo ativo de ensino-aprendizagem. Eles devem estar cientes de todos os seus deveres como estudante, como, por exemplo, ir para a prática do encontro presencial já tendo assistido às aulas ao vivo e lido o conteúdo no material da disciplina.

2. **Facilitador**

O papel do professor na metodologia ativa é de ser um facilitador e promover uma experiência imersiva para o aluno, realizando um papel de instigador e de facilitador, sendo responsável por explicar a metodologia e apontar os principais caminhos a seguir.

3. **Metodologia**

Existem diferentes metodologias e técnicas dentro do modelo ativo de ensino-aprendizagem. Um dos principais é o *design thinking*, que estabelece o processo como um todo, na busca de inovação de forma não linear, a atribuição e descoberta de novos valores e significados para os problemas, bem como o pensamento colaborativo para o alcance de soluções baseadas na experiência.

4. **Estrutura**

É essencial ter uma estrutura capaz de receber os alunos e se adequar ao modelo de ensino-aprendizagem ativo. Na Unicesumar, as salas de aula invertidas são compostas de mesas que podem se unir para formar um modelo organizacional propício para aquela aula em questão, formando grupos de diferentes formas. É composta também por projetores multimídia, quadros de vidro e paredes que podem receber a escrita por meio de giz. É imprescindível ter uma internet de alta qualidade e tomadas suficientes para todos os alunos.

Vamos, agora, exemplificar uma prática exitosa no ensino da Disciplina de Empreendedorismo para o ciclo básico das engenharias do modelo híbrido da Unicesumar.

Para despertar os estudantes em relação aos principais conceitos de empreendedorismo, iniciaremos o encontro realizando uma problematização. O papel do facilitador é instigar o estudante a pesquisar problemas do cotidiano que poderiam ser solucionados com propostas inovadoras. A turma, então, é dividida em grupos de três a quatro pessoas e é realizado um brainstorm durante dez minutos para escolherem um problema a ser resolvido.

Após os grupos terem escolhido um problema, entra a etapa da significação. Nesta etapa, os alunos deverão ser convidados pelo facilitador a refletirem sobre possíveis soluções e sobre a viabilidade de transformar essa solução em um modelo de negócio. Os alunos realizam mais uma vez o *brainstorm* e elegem uma solução para o problema. Pode ser um produto ou um serviço inovador. Vale lembrar que o papel do facilitador é de extrema importância nesta etapa, ajudando os alunos a pensarem com mais clareza.

Após os alunos escolherem uma solução, chegou a hora de experimentar. Nesta etapa, os alunos são convidados a pesquisarem como operacionalizar e construir a solução pensada. São feitas pesquisas na internet de produtos e ser-

viços similares e a utilização e experimentação como usuário deles. Após a experimentação, o facilitador propõe que o aluno anote todos os detalhes para que se possa refletir e promover melhorias e diferenciais na solução criada.

Na etapa da reflexão, o aluno irá refletir sobre a experiência concreta. Nessa atividade, os grupos de alunos irão preencher o Mapa de Empatia. Um framework em que os alunos irão estar na pele do cliente, imaginando o que o cliente vê, escuta, sente, fala e faz. O facilitador ajudará os alunos a pensarem em como transcrever para o papel a experiência do usuário. É uma reflexão de suma importância para a criação do modelo de negócio inovador, que virá na próxima etapa.

Na etapa da conceitualização, os alunos irão transformar a ideia de solução que tiverem em um modelo de negócio. Por meio do *framework Business Model Canvas*, os alunos irão preencher nove etapas para a criação do modelo. São elas: segmento de clientes, relacionamentos, canais, proposta de valor, atividades principais, parcerias principais, recursos, estrutura de custos e fontes de receita.

PENSANDO JUNTOS

Todas as inovações eficazes são surpreendentemente simples. Na verdade, o maior elogio que uma inovação pode receber é haver quem diga: Isto é óbvio! Por que não pensei nisso antes?
(Peter Drucker)

A sala de aula invertida é utilizada pelos alunos de Engenharia no modelo híbrido da Unicesumar.





Figura 12 - Sala de aula invertida Unicesumar / Fonte: Unicesumar, [2023]).

Descrição da Imagem: a figura consiste em uma sala de aula que tem seis mesas brancas e cada mesa com dez cadeiras azuis. No centro de todas as mesas, tem um buraco no formato retangular. Atrás dessas mesas, há uma parede pintada em preto e com desenhos aleatórios de giz e com dois ares-condicionados em cada coluna da parede. Na outra parede, há uma imagem de projetor de uma figura ilegível.

O Mapa da Empatia é uma ferramenta visual que ajuda no exercício de se colocar no lugar de clientes e compreendê-los com mais profundidade.

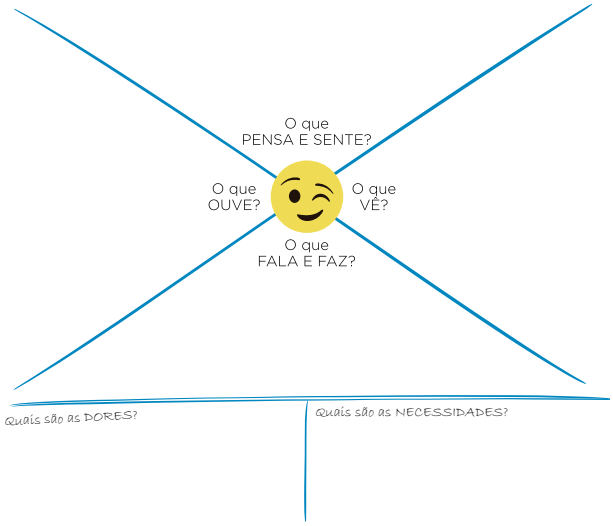


Figura 13 - Mapa de empatia

Descrição da Imagem: a figura apresenta um retângulo que está dividido em quatro triângulos e no meio com um círculo representando uma carinha sorridente amarela. Na parte de baixo, temos dois retângulos divididos ao meio. Em cada triângulo, temos perguntas como "O que sente?", "O que vê?", "O que fala e faz?" e "O que ouve?". Nos retângulos, as perguntas são "Quais são as dores?" e "Quais são as necessidades?".

Na Figura 14, apresentamos o *Business Model Canvas* utilizado pelos alunos na atividade:



Figura 14 - Business Model Canvas / Fonte: Gonçalves (2019).

Descrição da Imagem: a figura apresenta um quadrado referente a com cinco colunas na vertical e duas na horizontal. Na primeira coluna vertical, está escrito "Parcerias Principais". A segunda coluna, que está dividida em duas, apresenta "Atividades Principais" e "Recursos Principais". As colunas em azul estão destinadas à pergunta "Como?". Na terceira coluna vertical em vermelho está escrito "Propostas de Valor" e a pergunta "O que?". A quarta coluna vertical está dividida em duas, sendo que a de cima está escrito "Relacionamento com clientes" e na de baixo "Canais". Na quinta coluna vertical verde está escrito "Segmentos de Clientes". As colunas em verde estão destinadas à pergunta "Para quem?". Na parte de baixo, temos duas colunas na horizontal na cor amarela e está escrito "Estrutura de custos" e "Fontes de receita", ambas estão com a pergunta "Quando?".

EU INDICO

Convidamos você, leitor, a assistir um episódio da série de sucesso *Shark Tank Brasi*l. A atividade Desafio das Startups foi inspirada nesse programa de televisão, em que os alunos aprendem a desenvolver habilidades como oratória, persuasão, negociação etc.

Após os grupos terem construído os modelos de negócios por meio do *Business Model Canvas*, eles terão que realizar o *Pitch* de cada uma das soluções. Os estudantes terão cinco minutos para apresentar a solução e mostrar modelo de negócios para o resto da turma. Após as apresentações, o facilitador tem um papel importante de elogiar e enfatizar os pontos positivos da apresentação.

Após as apresentações dos modelos de negócios, os estudantes terão que votar em uma solução inovadora, porém a solução não pode ser a mesma do seu grupo. Ou seja, os alunos deverão eleger a melhor solução votando em um papel, dobrando-o e colocando em um recipiente fechado. Após todos os alunos terem votado, acontece a contagem de votos e o grupo com mais votos vence o desafio das Startups. Então, o facilitador explica para os alunos todo o propósito da atividade e parabeniza todos os participantes da dinâmica, explicando como a vivência pode estimular as habilidades deles na vida profissional.

PLAY NO CONHECIMENTO

Olá, aluno, ouça o nosso podcast para se apropriar mais desse conteúdo. Acesse o QR Code!

ANOTAÇÕES

UNIDADE 4



AULA AO VIVO - INTERAÇÃO, METODOLOGIA IMERSIVA E O USO DO CICLO DE APRENDIZAGEM UNICESUMAR

AUTORES: Éder Rodrigo Gimenes, Leonardo Silva Paião e Raquel Cristina Luis Mincoff.
APOIADORES: Claudia Cristina Batistela Francisco, Denis Martins de Oliveira, Maria Fernanda Francelin Carvalho.

OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM

Chegamos a um momento importante nesse material, aquele momento que vamos revelar o uso do ciclo de aprendizagem por meio da interação em experiências de docentes em aulas ao vivo. Queremos trazer até você inspirações e experiências de docentes do EAD da Unicesumar com a utilização do ciclo de aprendizagem. Foi algo memorável para cada um de nós e nossos estudantes. Literalmente, derrubamos as barreiras da distância e aproximamos os nossos estudantes do conhecimento que estávamos fornecendo em nossas respectivas disciplinas. Esperamos que, por meio dessas experiências, sejam despertadas em você formas de trilhar esse caminho que se chama ciclo de aprendizagem. Vamos juntos!

Tendo por base a metodologia imersiva para os cursos de graduação EAD, como podemos ser inovadores e levar uma experiência de aprendizagem para os estudantes que fará a diferença em suas vidas?

Entendendo que a metodologia imersiva, através da pesquisa do Leonel Morgado, se dá também por textos e narrativas, muita tecnologia como realidade virtual e aumentada e outros recursos que possam fazer o estudante utilizar a sua imaginação e se sentir parte desse cenário de aprendizagem, como poderemos atuar levando a nossa melhor versão para os estudantes e dentro das nossas áreas de conhecimento?

E nesse percurso, o docente tem o papel fundamental nos momentos de interação e metodologia imersiva. E, agora, vem a pergunta: **Como nós, profissionais da educação, poderemos fazer tudo isso acontecer na aula ao vivo?**

Pois bem, nós, como docentes, fizemos essa pergunta para nós mesmos, e nas próximas páginas, vamos contar algumas das nossas experiências e histórias que vivenciamos em nossas respectivas disciplinas.

Quando falamos sobre interação em uma aula ao vivo no ensino a distância, podemos enxergar isso de alguns ângulos diferentes na perspectiva do docente.

Existe aquele lado que entendemos como dificultoso, já que não vamos conseguir ter o controle de uma sala de aula física e tradicional, onde não estamos "vendo" o estudante, se ele está ou não prestando atenção, ou, até mesmo, como docentes, não vamos conseguir chamar a atenção do nosso estudante para aquilo que está sendo ensinado.

Ah, como é bom que podemos entender de uma outra forma, de um outro ângulo, entendermos isso como uma oportunidade de ensino-aprendizagem em que esse estudante, ao entrar em uma sala virtual de aula, possa ser visto pelo docente. É dar "voz" a esse estudante e enxergá-lo, permitir a interação, quer seja através de um *chat*, quer seja uma dinâmica síncrona, fazer com que o estudante perceba que o docente está olhando para ele, mesmo virtualmente.

E nessas dinâmicas síncronas, é preciso utilizar a tecnologia a nosso favor. São ferramentas que podem e devem trazer um significado durante esse momento ao vivo e facilitar a interação com o estudante. É preciso quebrar as barreiras do ensino a distância – não é porque o ensino é a distância que precisa ser distante. Um docente precisa ter a sua "caixa de ferramentas", algumas dessas ferramentas como *padlet*, nuvem de palavras, podcast e tantas outras são bem-vindas para essa interação com o estudante. É claro que, para que tenha significância, é necessário que esse ferramental esteja alinhado com o objetivo pedagógico da aula.

Outra coisa que queremos lhe contar que utilizamos em nossas experiências é o planejamento, e esse planejamento é essencial para a intenção pedagógica de cada aula: o que se espera daquela aula ao vivo? Como queremos que o nosso estudante entre e saia de cada aula? Aquele conhecimento está relacionado a algo imersivo do futuro ambiente profissional do nosso estudante? O estudante, no final da aula, terá despertado um senso crítico, um senso de solucionar problemas? Ele terá o conhecimento de ir para a ação, para resolver os desafios e problemas reais de sua futura profissão?

Essas são algumas das perguntas que, ao responder e planejar cada uma delas, nós, como docentes, estaremos mais perto de trazer uma experiência imersiva do nosso estudante dentro do ciclo de aprendizagem.

E nós tivemos que nos permitir experimentar o ciclo de aprendizagem, em nossas aulas ao vivo e nos momentos de interação com os nossos estudantes em nossas respectivas disciplinas. Foi literalmente rodar o ciclo de aprendizagem.

Agora, vamos lhe contar um pouco dessa nossa experiência prática como docentes no momento de planejar as nossas aulas para conseguirmos rodar o ciclo de aprendizagem de uma maneira imersiva. Caso queira rever as etapas do ciclo, volte para o Glossário deste livro. Que tal se permitir neste momento? Você topa? Sim? Sim!

Vamos lá, então. Posicione-se no papel de um docente que foi desafiado a planejar uma aula em uma determinada disciplina, e não será qualquer planejamento, é um planejamento utilizando as sete etapas do ciclo de aprendizagem com metodologia imersiva. Faça a sua reflexão para esse momento de interação ao vivo com os seus estudantes. Permita-se.

Você pode elaborar a sua observação e reflexão levando em consideração a experiência prática que acabamos de revelar de como planejamos as nossas aulas para rodarmos o ciclo de aprendizagem de uma maneira imersiva. O que você não pode é deixar de fazer essa reflexão, certo? Afinal, você topou.

Bom, e para anotar as reflexões e observações desse planejamento de aula rodando o ciclo de aprendizagem com a metodologia ativa em um momento de interação ao vivo, você terá o seu Diário de Bordo. Use e abuse do seu Diário de Bordo para se permitir realizar esse desafio.



Minhas **Anotações**



Figura 1 - Exemplo da aula ao vivo, curso de logística, 2022 / Fonte: o autor.

Descrição da Imagem: a imagem apresenta um slide de exemplo da aula ao vivo do curso de logística. Do lado esquerdo, está a imagem do professor, e no maior espaço da tela, está o slide com destaque o nome da disciplina, que é logística empresarial. Ao lado desse nome, está uma imagem que conecta atividades da logística como o modal rodoviário, modal aquaviário e o modal aéreo.

Após a realização de todo o planejamento nas respectivas disciplinas, chegou o momento de apresentarmos a você como realizamos essa interação ao vivo em cada uma das nossas aulas com a metodologia imersiva por meio do ciclo de aprendizagem aqui do EAD da Unicesumar.

Agora, cada professor que vivenciou isso irá apresentar sua própria experiência. Vamos lá!

Eu sou o professor Leonardo Silva Paião, e tenho paixão em ensinar e aprender, é um grande prazer e uma honra estar dialogando com você. Sabemos dos desafios que o ensino a distância no ensino superior nos traz e, entre esses vários desafios, o do ensino-aprendizado. E esse desafio, tenho conseguido superar por meio de uma trilha, ou melhor, de um ciclo. Isso mesmo, o nosso ciclo de aprendizagem.

E vou apresentar a você como apliquei o nosso ciclo de aprendizagem nas aulas ao vivo para a disciplina de Logística Empresarial no Curso de Logística, aqui no EAD da Unicesumar. Só que, antes, quero compartilhar um cuidado que tenho em todas as disciplinas em que sou o professor, o facilitador desse conhecimento. Esse cuidado é conectar-se com o estudante, e esse conectar são simples ações durante o momento de interação ao vivo, desde dar "voz" a esse estudante, saudando esse estudante, respondendo a sua dúvida, compartilhando e comentando a sua participação, até criar uma aproximação entre docente e discente. Costumo dizer que não é porque o ensino é a distância que precisa ser distante. Ter essa empatia pelo seu estudante é uma forma de obter a sinergia entre as partes e que fazer com que o conhecimento seja transmitido de uma forma leve, direcionada e, principalmente, imersiva.

Aqui, na parte imersiva, começo compartilhando minha experiência com o ciclo de aprendizagem na disciplina de Logística Empresarial. Eu sabia que seria necessário, em cada aula ao vivo, colocar o estudante para se deparar com uma situação concreta do ambiente profissional, trazer situações reais da atuação de um futuro profissional de logística. Que, ao obter o conhecimento desta disciplina, fornecido na aula ao vivo, o estudante estaria preparado a refletir e se posicionar como protagonista da sua formação e ter a capacidade de resolver esses problemas reais.

O diferencial que acabei utilizando para apresentar essa situação do ambiente profissional, por meio de uma situação-problema em cada aula ao vivo, foi e é através de um personagem. Isso mesmo. Quero apresentar a você o Sr. Márcio. Ele é um persona-

gem hipotético que apresento no primeiro dia de aula, e é por meio dele que obtive bom êxito ao rodar o ciclo de aprendizagem de uma maneira imersiva. Conheça o Sr. Márcio (Figura 2):



Figura 2 - Personagem Sr. Márcio elaborado para o livro de Logística Empresarial / Fonte: Paião (2021, p. 9).

Descrição da Imagem: a figura apresenta o desenho de um personagem chamado Sr. Márcio. Ele está de pé com os braços cruzados, utiliza um terno e calça marrom com uma camisa branca e gravata vermelha. O Sr. Márcio é calvo, com cabelos nas laterais, com bigode.

Essa é a proposta de trazer um personagem para que esse estudante se sinta imerso, com o foco na aprendizagem experiencial e na prática do contexto da sua futura profissão. Isso é trazido de uma forma leve e lúdica, em que, com esse personagem hipotético, eu elaborava uma narrativa para o nosso estudante justamente no contexto da Logística Empresarial, que é a disciplina na qual eu sou o facilitador no ensino-aprendizagem.

Sendo assim, eu criava um roteiro no início da aula, contando essa história hipotética do Sr. Márcio. Nele, o Sr. Márcio nos acompanhava em cada aula ao vivo. Eu narrava que o Sr. Márcio era o diretor de uma indústria de camisas. Inclusive, essa indústria tinha um nome, que é a Vestir Bem, e ela estava passando por alguns problemas do cotidiano profissional da área de logística. Eram desafios que o Sr. Márcio precisava superar em cada aula, e aquele estudante que estava comigo na aula ao vivo era convidado a realizar uma consultoria fictícia, imaginando-se nesse cenário e indo para a ação, ajudando e assessorando o Sr. Márcio em cada problemática de cada aula.

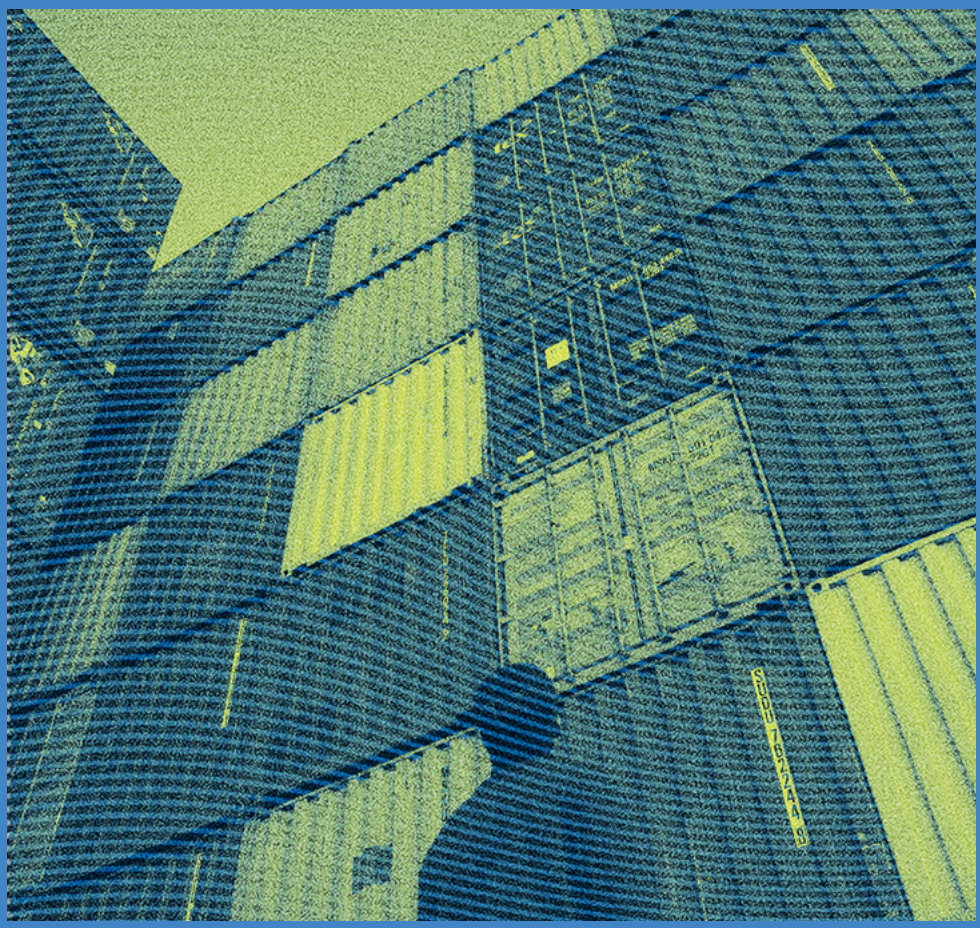
Assim como essa narrativa, eu abria cada aula ao vivo com um problema do ambiente profissional, justamente para esse estudante se sentir imerso e termos, assim, a primeira etapa do ciclo de aprendizagem sendo percorrida. Eu me lembro muito bem, durante as aulas, de que alguns estudantes, ao interagirem no *chat* durante a aula ao vivo, traziam relatos de que estavam passando pela mesma problemática em sua empresa, ou já haviam passado. Isso era um grande ganho, pois o estudante se percebia naquela situação-problema do ambiente profissional na área da Logística. O meu estudante estava percorrendo comigo o ciclo de aprendizagem de maneira imersiva como foi planejado para aquela aula.

Isso só validava ainda mais a aplicação do ciclo de aprendizagem na interação da aula ao vivo com a metodologia imersiva. Observe, a seguir, a primeira situação-problema que acabei trazendo para a primeira aula ao vivo de Logística Empresarial (Figura 3):



Figura 3 - Situação-problema para interação de aula ao vivo de Logística / Fonte: Paião (2021, p. 16).

Descrição da Imagem: a figura apresenta o desenho de um personagem chamado Sr. Márcio sentado na cadeira atrás de uma mesa de escritório que é a sala da diretoria da empresa Vestir Bem, e o seu olhar está voltado para uma tela de um computador que está em cima da mesa de escritório. Sua expressão é de preocupação, e esse ar de preocupação faz ele expressar a seguinte frase: "Mas de novo! Produtos entregues errados, produtos com atraso na entrega e produtos com quantidade incorreta".



Perceba que essa problemática do personagem hipotético não foi algo colocado "à toa", é algo que ocorre dentro das operações das empresas quando se trata de Logística. Pois bem, essa situação-problema foi planejada com o objetivo pedagógico daquela respectiva aula, pois justamente o conhecimento daquela aula ao vivo traria mais significado para esse estudante a superar essa problemática do ambiente profissional.

Assim, eu traria ele comigo para a segunda etapa do ciclo de aprendizagem, que é a significação. Deixando aquele estudante curioso sobre o assunto e o conhecimento que seria fornecido naquela aula, especificamente sobre logística relacionada ao ambiente profissional e quais seriam as competências necessárias para gerar ainda mais significado naquele estudante, eu o ajudaria a resolver o conflito gerado na problematização.

Logo na sequência, eu conduzia esse estudante para a terceira etapa do ciclo de aprendizagem, que é a experimentação. E para fornecer uma experiência daquele assunto que estava sendo abordado naquele momento de aula ao vivo, eu fornecia um vídeo rápido, uma reportagem, algo que mostrasse, na prática, alguma empresa aplicando aquela atividade profissional no âmbito da Logística Empresarial. Cada vez mais, esse estudante estava sendo imerso com o objetivo de aprendizagem daquela respectiva aula no campo profissional.

Chegava o momento da aula ao vivo de fazer esse estudante refletir, que é a quarta etapa do nosso ciclo de aprendizagem. Depois da experiência proposta e com o estudante engajado, eu solicitava uma reflexão por meio de uma pergunta-chave; a resposta faria esse estudante refletir com suas experiências e sua própria observação. E essa resposta e reflexão se percebia durante o *chat* no momento de aula ao vivo. A interação acontecia de forma síncrona.

Cada estudante que se sentia à vontade compartilhava a sua reflexão sobre aquele determinado assunto, estando, assim, juntamente o docente e discente refletindo com suas experiências iniciais. Havia, até aquele momento, uma troca entre os próprios estudantes, já que todos podiam observar a reflexão de cada um ao vivo durante a aula.

Reflexão: O que, para você, é a Logística Empresarial?

Depois de ter preparado esse estudante, chegava o momento da entrega do professor – a minha entrega com o meu objetivo pedagógico da respectiva aula –, e esses conhecimentos eram exatamente aqueles que são necessários no ambiente profissional em Logística para resolver a problemática inicial do Sr. Márcio e que ocorre no contexto da futura profissão daqueles estudantes.

Entramos na quinta etapa, a conceitualização – mostrar os caminhos para construir ou até desconstruir o conhecimento. Aqui, eu como facilitador e percorrendo esse ciclo com o estudante, devo ser bem assertivo:

- Quais conteúdos?
- Quais discussões?
- Quais relatos?
- Quais autores?
- Quais indicações?
- Quais observações?

É justamente fundamentar esse estudante por meio de um conhecimento científico relacionado ao ambiente profissional, já que estamos conduzindo essa conceitualização em uma metodologia imersiva. O estudante precisa estar preparado para tomar as suas próprias decisões, e esses conceitos são essenciais para que sejam associados à sua futura profissão, e o caminho do aprendizado seja aplicado.

Sendo assim, voltando para a primeira aula de Logística Empresarial, na conceitualização, eu fornecia alguns conceitos iniciais, como a introdução sobre logística empresarial, a logística como criação de valor para o cliente, o serviço logístico, desde o que é até como fazer, e associando isso à atuação profissional, perceba que tudo isso fica "amarrado" à problematização daquela aula.

Mais uma vez, aqui, na conceitualização, eram perceptíveis no *chat* da aula ao vivo, os comentários dos estudantes, interagindo com aquele conteúdo que estava sendo apresentado. O próprio ciclo de aprendizagem, ao ser aplicado em uma aula ao vivo, estava estimulando a interação dos estudantes. Entre eles, entre o docente, o ensino-aprendizado estava ocorrendo. É formidável isso, concorda? Consegue perceber, até aqui, como é possível? E você, sendo docente, observe que o ciclo de aprendizagem está também ao seu alcance.

Só que não acaba por aqui! A próxima etapa é tão importante quanto as demais: o estudante deve organizar os conhecimentos, sintetizar e apresentar soluções, isto é, ir para a ação. Existem várias formas de o estudante fazer essa conexão da teoria com a prática e ser protagonista do seu ensino-aprendizado.

Eu vou lhe contar como acabei fazendo na disciplina de Logística Empresarial. Aqui, no EAD da Unicesumar, temos o ambiente virtual do estudante, conhecido como Studeo. Lá, é possível abrir espaços virtuais de compartilhamento de conhecimento. Aproveitei esse espaço e, assim, era solicitada, toda semana, a postagem da problemática daquela respectiva aula. Assim, estava pronto o espaço para o estudante, de uma maneira voluntária, ter a iniciativa após a aula e durante a semana entrar em seu ambiente virtual do estudante e ir para a ação. Isso mesmo, ir para a ação.

Você se lembra do Sr. Márcio, certo? Pois bem, na aula inaugural foi explicado que esse estudante estava sendo convidado a realizar uma consultoria fictícia para o Sr. Márcio, então, essa postagem no ambiente do estudante era o lugar para ele realizar a sua consultoria. Esse estudante deveria ir até o ambiente e comentar o que faria para orientar o Sr. Márcio naquela respectiva problemática daquela

aula, quais as soluções que ele apresentaria e como ele resolveria aquela situação-problema. Por mais que fosse algo hipotético, a sua relação com a prática e atuação profissional era concreta e real (Figura 4).



Figura 4 - Ambiente do estudante (Studeo) com o desafio da aula /Fonte: o autor.

Descrição da Imagem: a figura ilustra a tela do ambiente virtual do estudante, o Studeo. Em destaque, está a imagem do primeiro desafio da aula 1: Solução pela logística, tendo uma frase em destaque convidando o estudante a participar do desafio; Essa frase é: "Oriente com soluções através da Logística: o que o Sr. Márcio pode fazer para reduzir as falhas em sua operação?" e, logo abaixo dessa frase, em destaque, está uma ilustração do Sr. Márcio, que está sentado na cadeira atrás de uma mesa de escritório, que é a sala da diretoria da empresa Vestir Bem, e o seu olhar está voltado para um a tela de um computador que está em cima da mesa de escritório. Sua expressão é de preocupação, e esse ar de preocupação faz ele expressar a seguinte frase: "Mas de novo! Produtos entregues errados, produtos com atraso na entrega e produtos com quantidade incorreta".

E, para a nossa alegria, tivemos a grata satisfação dos nossos estudantes de Logística da disciplina de Logística Empresarial se posicionando e aceitando esse desafio após cada aula ao vivo, sugerindo ações e soluções para o problema do Sr. Márcio em sua indústria hipotética Vestir Bem. Além da própria ação que cada estudante realizava de forma voluntária, rodando o ciclo de aprendizagem, ele aprendia com o comentário do próprio colega, pois são pontos de vista diferentes, com percepções diferentes, por meio de um conhecimento aplicado no contexto da profissão que se gera o aprendizado de maneira imersiva (Figura 5).

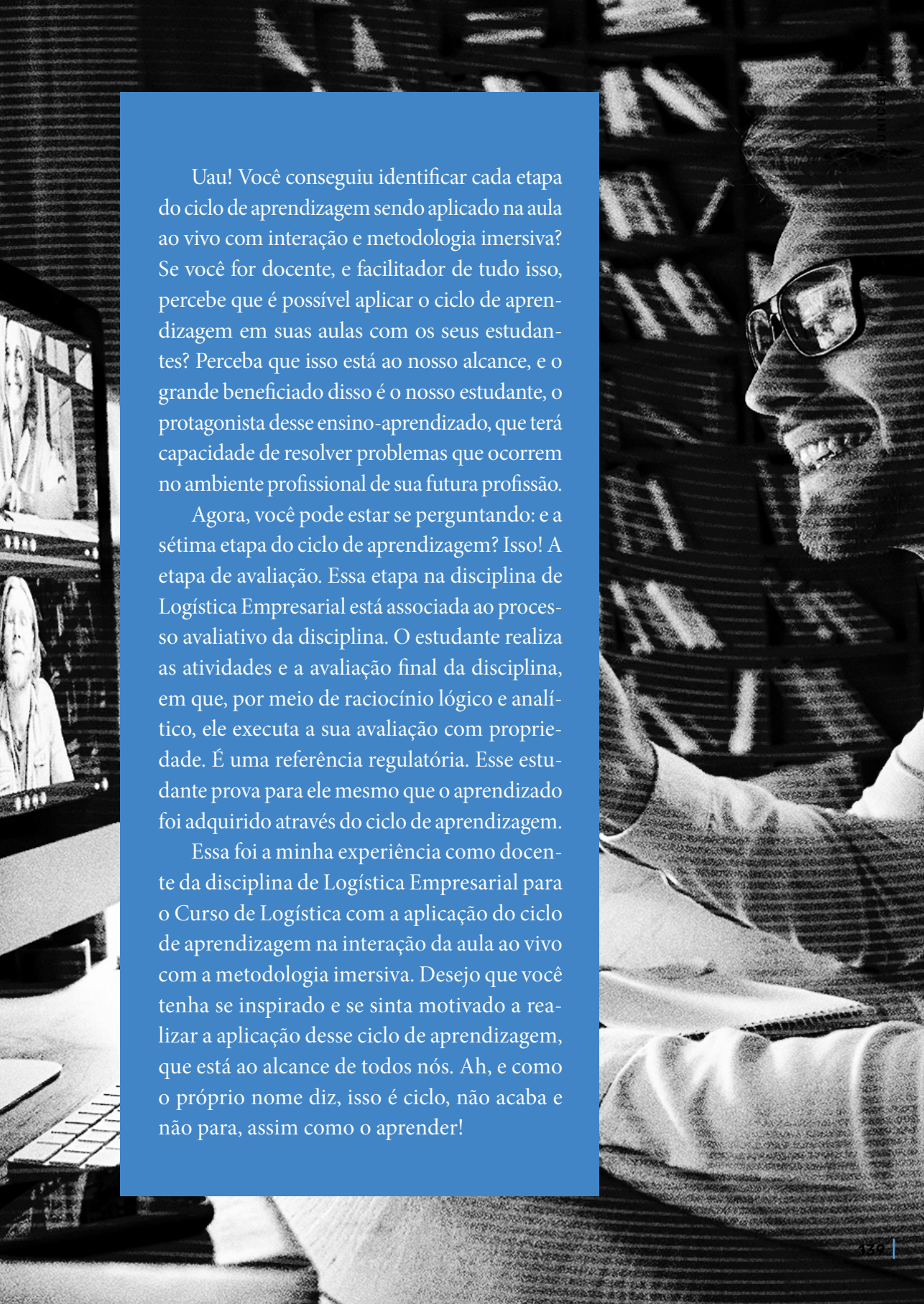


Figura 5 - Ambiente do estudante (Studeo) com respostas para o desafio da aula 1 / Fonte: o autor.

Descrição da Imagem: a figura ilustra a tela do ambiente virtual do estudante, o Studeo. Essa tela apresenta um resumo do número de participações do desafio da aula 1 realizada pelos estudantes. Nessa tela, apresenta-se um total de 157 itens de respostas, com destaque para duas respostas de dois estudantes.

Em números quantitativos, na disciplina de Logística Empresarial, obtivemos 801 participações voluntárias, somando as turmas e os desafios para cada aula ao vivo. Isso nos enche de orgulho! Mais do que esse número, é o valor qualitativo, que é a aplicação prática que os nossos estudantes se sujeitaram e se permitiram. De uma maneira imersiva, esses estudantes refletem sobre uma situação-problema e, a partir do conhecimento teórico e prático, posicionam-se quanto ao exercício de sua futura profissão.

É interessante que, no decorrer de cada aula ao vivo da disciplina de Logística Empresarial, os estudantes de Logística já esperavam o próximo desafio do Sr. Márcio, ou seja, qual seria a próxima problemática que o Sr. Márcio teria em sua indústria, e que os conhecimentos daquela aula trariam mais significado para o Sr. Márcio e para os nossos estudantes em sua consultoria hipotética, relacionando isso a uma experimentação prática e real, sem deixar de lado uma reflexão que ocorria no momento da aula, de que tudo isso preparava esse estudante para receber os conteúdos e, por fim, viria novamente uma nova ação.



Uau! Você conseguiu identificar cada etapa do ciclo de aprendizagem sendo aplicado na aula ao vivo com interação e metodologia imersiva? Se você for docente, e facilitador de tudo isso, percebe que é possível aplicar o ciclo de aprendizagem em suas aulas com os seus estudantes? Perceba que isso está ao nosso alcance, e o grande beneficiado disso é o nosso estudante, o protagonista desse ensino-aprendizado, que terá capacidade de resolver problemas que ocorrem no ambiente profissional de sua futura profissão.

Agora, você pode estar se perguntando: e a sétima etapa do ciclo de aprendizagem? Isso! A etapa de avaliação. Essa etapa na disciplina de Logística Empresarial está associada ao processo avaliativo da disciplina. O estudante realiza as atividades e a avaliação final da disciplina, em que, por meio de raciocínio lógico e analítico, ele executa a sua avaliação com propriedade. É uma referência regulatória. Esse estudante prova para ele mesmo que o aprendizado foi adquirido através do ciclo de aprendizagem.

Essa foi a minha experiência como docente da disciplina de Logística Empresarial para o Curso de Logística com a aplicação do ciclo de aprendizagem na interação da aula ao vivo com a metodologia imersiva. Desejo que você tenha se inspirado e se sinta motivado a realizar a aplicação desse ciclo de aprendizagem, que está ao alcance de todos nós. Ah, e como o próprio nome diz, isso é ciclo, não acaba e não para, assim como o aprender!

PENSANDO JUNTOS

Professores brilhantes ensinam para uma profissão. Professores fascinantes ensinam para a vida.
(Augusto Cury)

Olá, docente! Espero que esteja bem! Eu sou a Professora Raquel Mincoff, coordenadora do curso de Gerontologia e Enfermagem na modalidade da Educação a Distância (EAD) na Unicesumar. Coube-me a responsabilidade de contar a experiência que tivemos nas aulas ao vivo que aconteceram no ano de 2022. A vivência tem foco na inserção de algumas etapas do Ciclo de Aprendizagem nas aulas ministradas pelos docentes do curso superior de Gerontologia. Os recursos didáticos transcorreram na disciplina Tópicos em Gerontologia ofertada aos estudantes do 2º ano do curso.

Você pôde perceber que as etapas do ciclo seguem uma provocação inicial no intuito de despertar no estudante a reflexão sobre determinado tema, neste caso, compreender o contexto histórico do envelhecimento.

Bem, para problematizar, o docente apresentou a figura de um cérebro para abrir diálogo sobre a relação do intestino no envelhecimento. Este foi o *start,* a motivação para que os estudantes pensassem sobre como a ciência investigou o envelhecimento após os anos 1920, bem como o surgimento dos estudos que dispararam os conhecimentos atuais sobre o processo de envelhecer. A interação da ciência, por meio do estudo do corpo humano, tem o intuito de solidificar o aprendizado, como na figura a seguir (Figura 6):





Figura 6 - Exemplo de inserção da etapa problematização na aula ao vivo, curso de Gerontologia, 2022
Fonte: adaptada de Mincoff (2021).

Descrição da Imagem: a imagem está na figura de um slide de aula ao fundo, com a figura de dois desenhos de duas pessoas ao lado da imagem de um intestino. Uma tem cabelos longos, usa jaleco na cor branca e segura uma prancheta, e a outra tem cabelo curto, usa jaleco e está segurando uma lupa. Acima, tem a descrição de uma frase interrogativa (Desafio da aula 1: dois cérebros?).

Bem, essa narrativa inicial levou os estudantes na aula a pensarem sobre as possibilidades que a ciência utilizou para a investigação do processo de envelhecimento.

Em sequência, na etapa de significação, o professor utilizou uma reportagem indicando os resultados de pesquisa da pessoa responsável pelo descobrimento do processo de fagocitose. E, claro, a partir dessa descoberta, o pesquisador iniciou os trabalhos sobre o envelhecimento e se tornou o principal cientista que indicou o consumo de probióticos, conhecidos atualmente como lactobacilos. A sua tese se pautava na importância da recuperação celular para amenizar o envelhecimento celular. Além disso, esse cientista foi considerado o pai da Gerontologia pela descoberta relevante sobre a ação dos lactobacilos na microbiota intestinal, com destaque para a promoção da longevidade saudável (Figura 7).

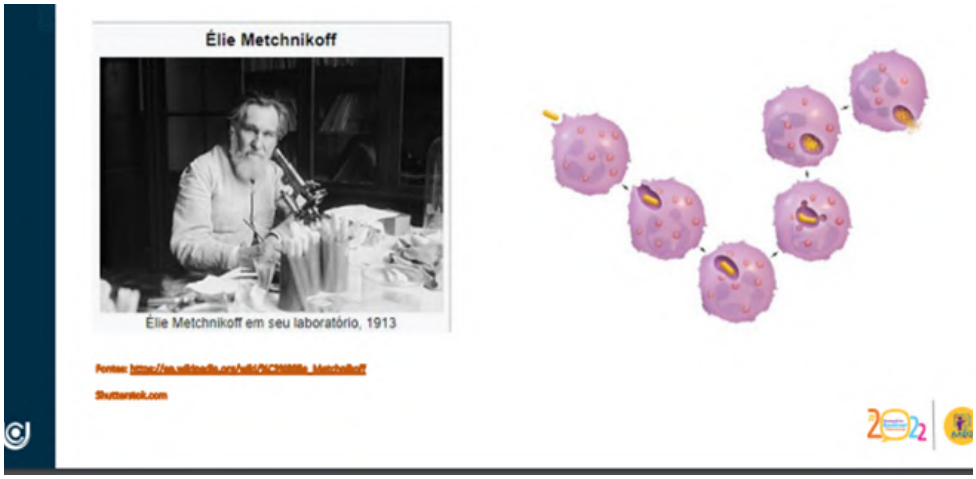


Figura 7 - Exemplo da etapa de significação, Gerontologia, 2022 / Fonte: adaptada de Mincoff (2021).

Descrição da Imagem: a imagem está inserida em uma figura de slide em que aparece uma foto com a descrição do nome da pessoa que está sentada em frente a um microscópio, datada de 1913. Logo abaixo, aparece a fonte com a disponibilização de um link de internet. À direita da foto, tem a imagem de seis círculos de cor roxa que representam a célula fagócitos.

A experiência foi imersiva! Uma vez apresentado o significado da origem do envelhecimento, fazem sentido as provocações do vídeo na etapa anterior (problematização) no estímulo da aprendizagem do estudante.

Nesse sentido, na etapa de experimentação, o docente motivou os estudantes a vivenciar, experimentar realmente as possibilidades de enxergar o contexto histórico do envelhecimento na prática. Durante a aula ao vivo, o professor disponibilizou o link para o acesso on-line dos estudantes no Museu de Artes Visuais - *The Metropolitan Museum of Art* (*The Met*).

O objetivo do recurso foi promover a experiência real de visitação digital aos estudantes, que puderam pesquisar a pintura do artista francês Claude Gilliot, cuja obra representou a velhice na perspectiva do artista (Figura 8).

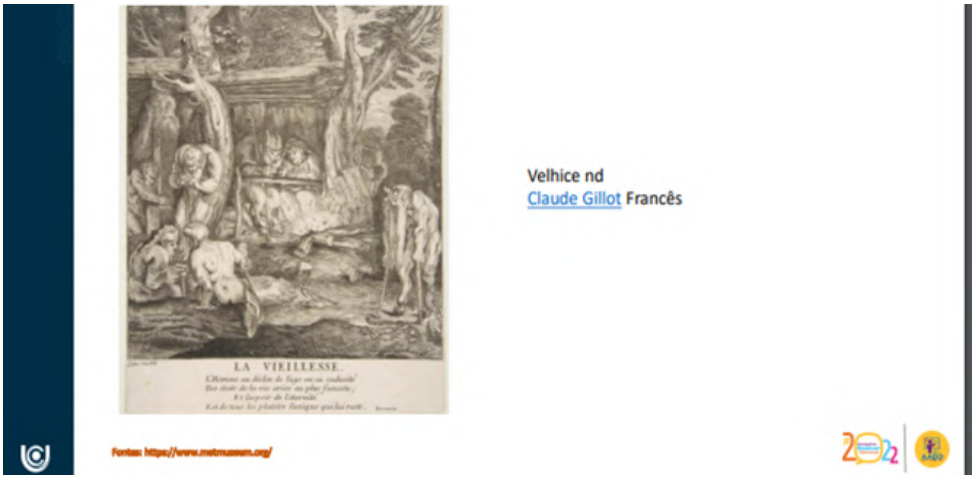


Figura 8 - Exemplo da fase experimentação, com apresentação de arte visual sobre a velhice, Gerontologia, 2022 / Fonte: adaptada de Mincoff (2021).

Descrição da Imagem: a imagem apresenta uma figura localizada à esquerda em preto e branco e, logo abaixo, o link de uma fonte de internet. À direita da figura quadrada encontra-se o dizer "Velhice" com o nome do autor.

EU INDICO

A História contextualizada nas obras de artes é um passeio para você que é entusiasta e curioso na área! Por isso, compartilho o mesmo acesso para você desfrutar da experiência prática na aula ao vivo. Acesse o QR Code e divirta-se!

Em sequência às etapas metodológicas, seguiu-se estimulando o estudante durante a aula a refletir sobre os temas apresentados nas etapas anteriores, com a seguinte frase: "como a ciência explica o envelhecimento?".

Por isso, na etapa reflexão, o estudante foi indagado a pensar e escrever no *chat* ao vivo as supostas hipóteses para respondê-la. Nesse caso, as interações são importantes desde que a reflexão leve a uma resposta já contextualizada e embasada na literatura científica, como, por exemplo, o livro didático e as aulas conceituais, dentre outros materiais. Assim, o estudante amplia a aprendizagem interconectando os saberes prévios e os adquiridos na interação com o professor e os colegas na aula ao vivo.

Nessa aula em questão, para seguir nas etapas do ciclo de aprendizagem, passamos para a etapa da conceitualização, momento em que o professor trouxe os conceitos discutidos por autores renomados na área, e com um diferencial por meio do uso de ferramenta interativa, como, por exemplo, a explicação do envelhecimento a partir da realidade aumentada. O dispositivo estava disponível ao estudante no livro didático, bem como um recurso de fácil aplicação na aula ao vivo (Figura 9).

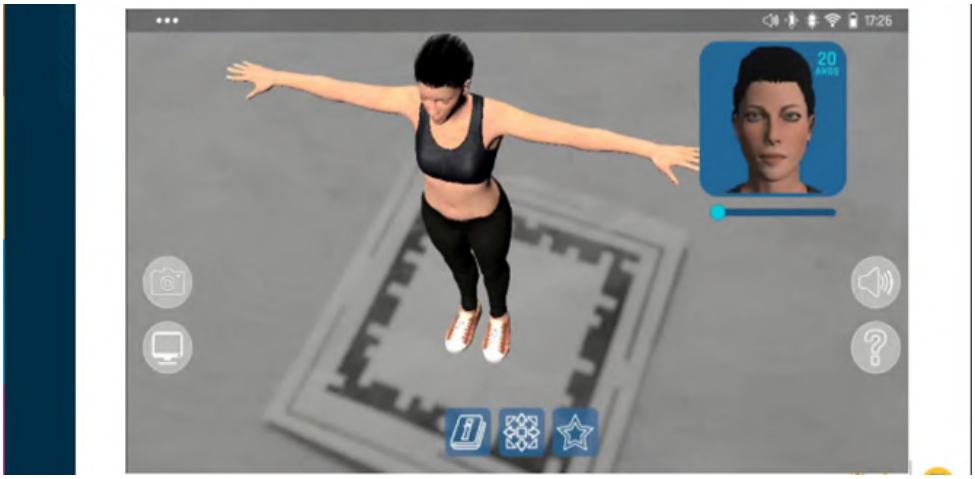


Figura 9 - Exemplo de explicação do envelhecimento corpóreo por meio de uso de realidade aumentada Gerontologia, 2022 / Fonte: adaptada de Mincoff (2021).

Descrição da Imagem: a imagem representa a figura de uma pessoa desenhada em plano secundário de braços abertos em cima de uma figura quadrada de código. Ao lado da imagem da pessoa, tem um quadrado com rosto inserido no fundo azul e, logo abaixo, há figuras redondas na cor cinza.

REALIDADE AUMENTADA

Realidade Aumentada sobre o envelhecimento da pele

E, a partir disso, foi possível conceitualizar os assuntos necessários na aula ao vivo, como os termos importantes, esclarecimentos sobre o significado de envelhecimento do sujeito nessa fase da vida, e até a apresentação de dados estatísticos evolutivos do envelhecimento populacional no Brasil naquele ano.

Com certeza, a aula se tornou mais atrativa aos estudantes, pois fez sentido a explicação inicial pautada na problematização e nas demais fases. É esse momento a oportunidade de o professor fazer o resgate temático conceitual embasado na literatura científica, e desenvolver na aula ao vivo.

Consequentemente a esse momento, as próximas etapas das participações dos estudantes ganharam peso.



Figura 10 - Momento de gravação do podcast do livro didático, Gerontologia, 2022
Fonte: adaptada de Mincoff (2021).

Descrição da Imagem: a foto apresenta duas pessoas do gênero feminino, ambas estão sentadas em uma mesa que contém dois microfones brancos e dois papéis com roteiro escrito. A pessoa sentada à esquerda tem cabelo curto, está usando máscara na cor preta, blusa de manga longa azul e tem um crachá azul pendurado no pescoço. A pessoa sentada à direita tem cabelo médio, usa óculos e está com blusa preta.

Outro ponto trabalhado foi o resgate de um *podcast* do livro didático narrando os indicadores mundiais do envelhecimento e, durante a aula, na etapa ação, foi solicitado que os estudantes o acessassem no intuito de compreender quais eram as características e os fatores que levam ao envelhecimento mundial da população. Como os nossos estudantes já têm acesso previamente ao livro didático e ao vídeo gravado das aulas conceituais, foi possível a discussão no *chat* ao vivo, partindo do pressuposto de uma questão norteadora.

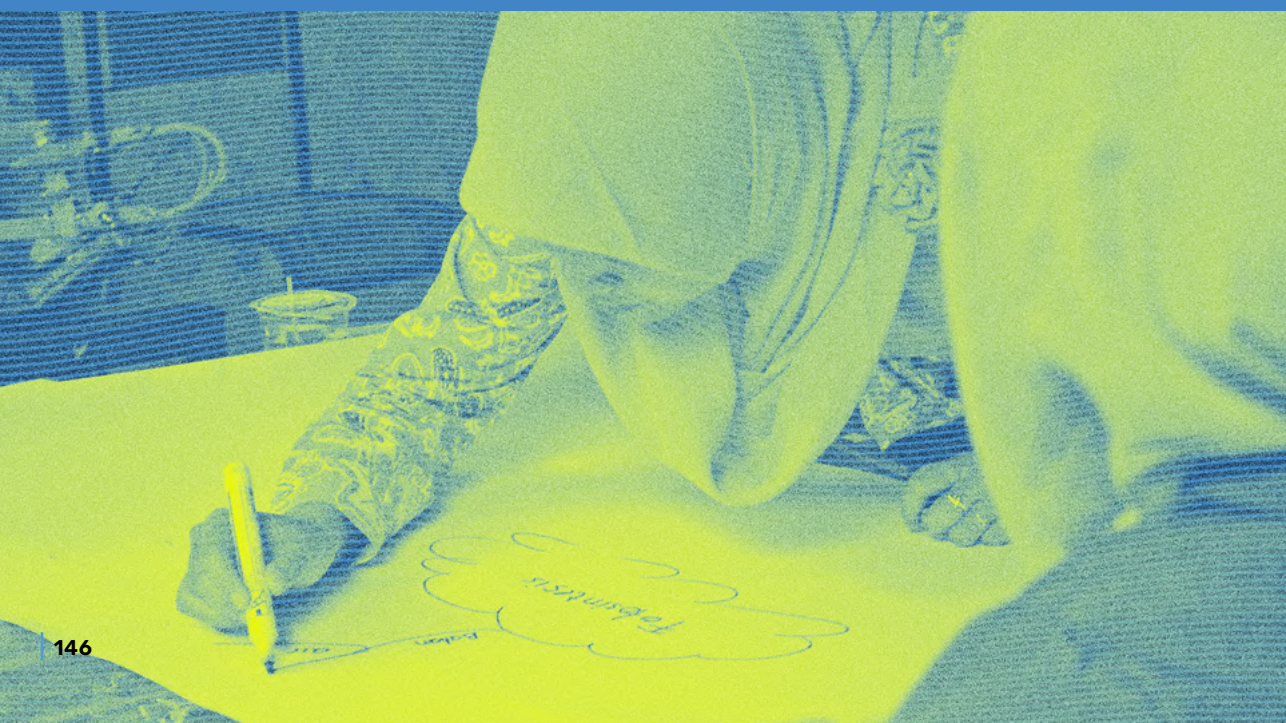
A fase ação também pode ser instigada por meio da apresentação de um artigo científico que destaca a discussão do tema evidenciado naquela aula.

Contudo, como todo processo de aprendizagem, a avaliação se faz necessária, seja ela na construção do livro didático ou na apresentação da aula ao vivo.

Podemos destacar a construção do mapa da empatia, em que os estudantes podem refletir e se autoavaliar, por meio de questões objetivas como o que se pensa e se sente em relação ao tema abordado, o que ver e o que ouvir, o que falar e se fazer, e, principalmente, quais as dores e quais as necessidades naquele caso em destaque.

O mapa da empatia é uma ferramenta inovadora que provoca reflexões de temas, por vezes complexos, mas que pode ser desvendado em duas questões específicas, como dois pontos: quais são as dores e quais são as necessidades de se tratar o tema naquela reflexão. Esse recurso apresenta as seguintes perguntas:

a) o que pensa e sente;
b) o que houve;
c) o que vê;
d) o que fala e faz;
e) quais são as dores?
f) quais são as necessidades?



Todavia, o exercício desse mapa instigou os saberes prévios que os estudantes possuíam em relação ao tema trabalhado na aula ao vivo, e estabeleceram os conceitos por meio da explicação do professor e com base na leitura do material complementar disponibilizado. Veja um exemplo de mapa da empatia (Figura 11).

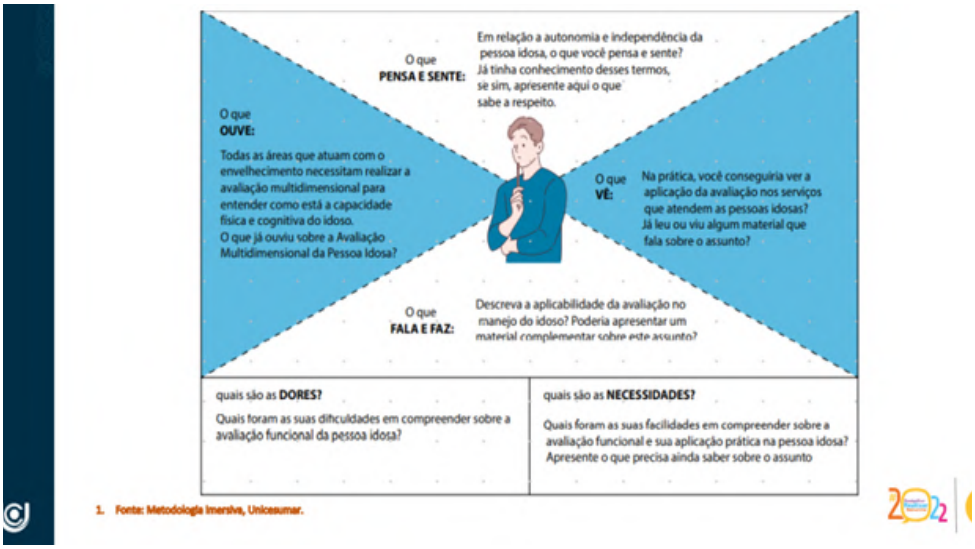


Figura 11 – Exemplo de mapa da empatia utilizado como recurso interativo na aula ao vivo, Gerontologia, 2022 / Fonte: adaptada de Mincoff (2021).

Descrição da Imagem: a imagem apresenta um retângulo com a figura de uma pessoa humana ao centro e a disposição de quatro perguntas com os textos descritos à direita. A seguir, o retângulo se divide em dois quadrados na margem inferior onde constam duas questões e suas respostas.

PLAY NO CONHECIMENTO

Olá! Agora, quero aproveitar a oportunidade para convidá-lo a ouvir nosso podcast. Neste podcast, vamos falar a respeito de temas importantes para a área. Acesse o nosso QR Code.

E aí, está gostando das experiências vivenciadas nas aulas? Ainda temos mais para lhe contar, e compartilho com você outra vivência realizada pela professora Simone Santana, na disciplina de Biossegurança para o curso de Gerontologia.

Aquela aula tratou de temas relacionados à doença, prevenção e medidas de contenção, e os discentes foram instigados a refletir por meio de três perguntas: como ficamos doentes? Quais os tipos de doenças? Como podemos preveni-las?

No decorrer da aula, a professora utilizou as outras etapas do ciclo no intuito de esclarecer e contextualizar as questões iniciais e, na etapa de avaliação, usou a abordagem inicial de uma questão norteadora: você percebe a sua responsabilidade na prevenção e controle de doenças infectocontagiosas?

Dessa forma, na sequência, ela usou um game interativo que permitiu aos estudantes relacionarem os conceitos com o seu significado. Observe a Figura 12:



Figura 12 - Exemplo de game interativo, Gerontologia, 2022
Fonte: adaptada de Mateus, Paludo e Amaro (2022).

Descrição da Imagem: a imagem apresenta uma questão descrita na cor roxa, três potes numerados de 1 a 3 e, no primeiro pote, inserido um quadrado de cor rosa com outro retângulo no meio de fundo branco e escrita a definição de pandemia. O segundo pote tem um quadrado de cor roxa com um retângulo menor ao meio e a descrição de epidemia. O pote 3 tem um quadrado de cor verde e um retângulo menor com a descrição de endemia. À esquerda, aparece a foto da Professora Simone no momento da aula.

Bem, a ideia da professora parecia simples e de fácil aplicação em qualquer ambiente, no entanto, na educação a distância, as aulas ao vivo precisam ser dinâmicas, inovadoras e com recursos criativos que permitam ao estudante a desenvolver o raciocínio, uma vez que a interação se dá via *chat*.

Dessa forma, cabe ao professor aprimorar as suas competências e habilidades pedagógicas, estudando novas formas de implementar os recursos didáticos e digitais, no intuito de conseguir o engajamento e a participação ativa dos estudantes. Acesse o QR Code da aula ao vivo:

APROFUNDANDO

Recurso de **realidade aumentada**: recurso de mídia com acesso via link ou QR Code, geralmente é elaborado por equipes de design educacional no intuito de reproduzir um conceito ou ideia de ações ou reações fisiológicas, patológicas, dentre outros.

Mapa da Empatia: o mapa da empatia é um recurso didático que possibilita ao estudante fazer a sua autoavaliação por meio de checklist, e pode ser utilizado como avaliação didático pedagógica.

Mapa Mental: exercício de aprendizagem que utiliza palavras-chave para estimular a reflexão e o raciocínio do estudante sobre determinado tema trabalhado na aula. A ideia é tornar os conceitos representativos de forma visual exigindo do estudante o exercício de um pensamento crítico.

E que tal conhecer mais uma experiência, desta vez acerca da aplicação do ciclo de aprendizagem em uma disciplina do campo das políticas públicas? Sou o professor Éder Rodrigo Gimenes e, na sequência desta unidade, eu lhe apresento minha experiência como docente da disciplina "Seminário Temático em Saúde, Educação e Habitação", ministrada para o curso de Serviço Social do EAD Unicesumar. Para que você me conheça e saiba "de onde estou falando", primeiramente, lhe conto que minha formação superior é no campo das Ciências Sociais, com Doutorado em Sociologia Política e pesquisas sobre políticas públicas, democracia e participação, atuando desde 2016 na educação a distância com aulas sobre esses temas em diversos cursos, como Serviço Social, Gestão Pública, Gestão das Organizações do Terceiro Setor, Administração, Ciências Econômicas e Sociologia, dentre outros.

Agora que você sabe quem sou, vamos ao nosso *case*. Inicialmente, cabe considerar que o material didático da disciplina de "Seminário Temático em Saúde, Educação e Habitação" é composto por um livro-texto elaborado exclusivamente

para tal componente curricular, referente ao qual são disponibilizadas cinco aulas conceituais assíncronas com discussão teórica do conteúdo, um estudo de caso com perspectiva de aplicação de parcela do conteúdo a um caso ou situação-problema e quatro aulas síncronas com exposição de temáticas e sua aplicabilidade na realidade social pelo docente, havendo possibilidade de interação com os acadêmicos via *chat*.

Considerando as etapas iniciais do ciclo de aprendizagem, foi divulgado aos acadêmicos, no ambiente virtual de aprendizagem Studeo, um questionário complementar com a finalidade de estabelecimento de um diagnóstico social sobre as percepções deles acerca das realidades locais com relação aos temas abordados na disciplina. Esse instrumento foi desenvolvido com vistas ao reconhecimento do conhecimento decorrente da exploração dos acadêmicos, guiados pelo professor para a realização da atividade (ALMEIDA, 2005), tendo em vista que, conforme Thadei (2018), o questionário complementar pode ser interpretado como uma estratégia para conhecer a turma e conectar-se com suas experiências por meio do estabelecimento de um diagnóstico de suas realidades sociais locais, que permite valer-se de exemplos e argumentos que tenham significado para os acadêmicos.





Bacich (2018, p. 135-136) destaca que "identificar os conceitos cotidianos construídos pelos alunos sobre o tema a ser trabalhado é o ponto de partida da ação educativa", sendo os questionários on-line "[...] uma ferramenta poderosa para tornar ágil um processo". Assim, o questionário foi utilizado como provocação inicial, cumprindo simultaneamente duas perspectivas de nosso ciclo: a elaboração da **problematização** sobre a importância de pensarmos sobre três diferentes áreas de políticas públicas que têm contato transversal com a política de assistência social (saúde, educação e habitação) e a promoção de **significação** por parte dos respondentes sobre temas que posteriormente foram abordados nas aulas ao vivo e por meio de outros objetos de aprendizagem.

O questionário foi estruturado com cinco questões, sendo a primeira de identificação dos respondentes e as demais relacionadas aos conteúdos de cada uma das quatro aulas ao vivo a ser realizadas posteriormente. No cabeçalho do questionário, havia informações básicas sobre a atividade e sua relação com as discussões nas aulas ao vivo, conforme segue:

- Esse questionário é um campo aberto à participação dos alunos com apresentação pessoal e relato sobre os tópicos relacionados aos temas de nossas 4 aulas ao vivo. Não há respostas certas ou erradas e nem obrigatoriedade de responder a uma ou a todas as perguntas. Caso aceite participar, lembre-se que suas contribuições poderão contribuir como exemplos para nosso debate em aulas ao vivo! Desde já, fica meu agradecimento e torcida por sua disciplina participativa e de muitos diálogos e reflexões (texto do próprio autor Gimenes no formulário do Google, 2021).

Como a construção das aulas ao vivo foi roteirizada de modo que em cada uma fosse cumprido o ciclo e também que o conjunto das quatro aulas reportasse ao ciclo de aprendizagem, foi estabelecido por mim que nas três primeiras aulas seriam abordadas as relações entre a política de assistência social e aquelas que constam no título da disciplina, de modo específico – ou seja, Serviço Social e a política pública de saúde, Serviço Social e a política pública de educação e Serviço Social e a política pública de habitação – e a quarta e última aula versou sobre a população em situação de rua como

público passível de intervenção dos assistentes sociais diante da ausência de garantia dos direitos sociais de saúde, educação e habitação. Nesse sentido, as perguntas do formulário (GIMENES, 2021) foram as seguintes:

1. Conte-nos quem é você: seu nome, município, suas experiências profissionais (se está trabalhando ou trabalhou e em que) e sua relação com o curso de Serviço Social hoje (atuação social e/ou beneficiário/a de política pública, por exemplo).
2. Como você percebe o funcionamento da política pública de saúde em seu município? Relate suas experiências, comentários de outros ou reportagens. Deixe-nos conhecer essa política!
3. Com relação à educação, como você pensa que um profissional do Serviço Social se inseriria nas escolas a partir de suas leituras e de suas próprias experiências enquanto aluno/a?
4. E com relação à habitação, há moradias para toda a população que demanda? Como o poder público municipal lida com a questão? No caso de moradias do Programa Minha Casa, Minha Vida, onde estão localizadas?
5. Para terminarmos, há indivíduos em situação de rua em sua cidade? Se não, é por conta da atuação do governo que presta atendimento a esse público ou ausência de pessoas em tal situação? Se sim, o que você sabe sobre eles e/ou as políticas públicas para atendê-los?

Essas perguntas visam proporcionar aos acadêmicos a **experiência** de colocarem-se na posição de quem analise o funcionamento de políticas sociais em seu município a partir de seu conhecimento e avaliação de equipamentos e serviços, bem como o desenvolvimento de sua **reflexão** em torno dessas percepções. Além disso, destaco que a utilização de questionários é uma estratégia que pode ser utilizada em diferentes momentos de uma disciplina, já que também contempla a etapa de **ação** e/ou de **avaliação** de conteúdos.

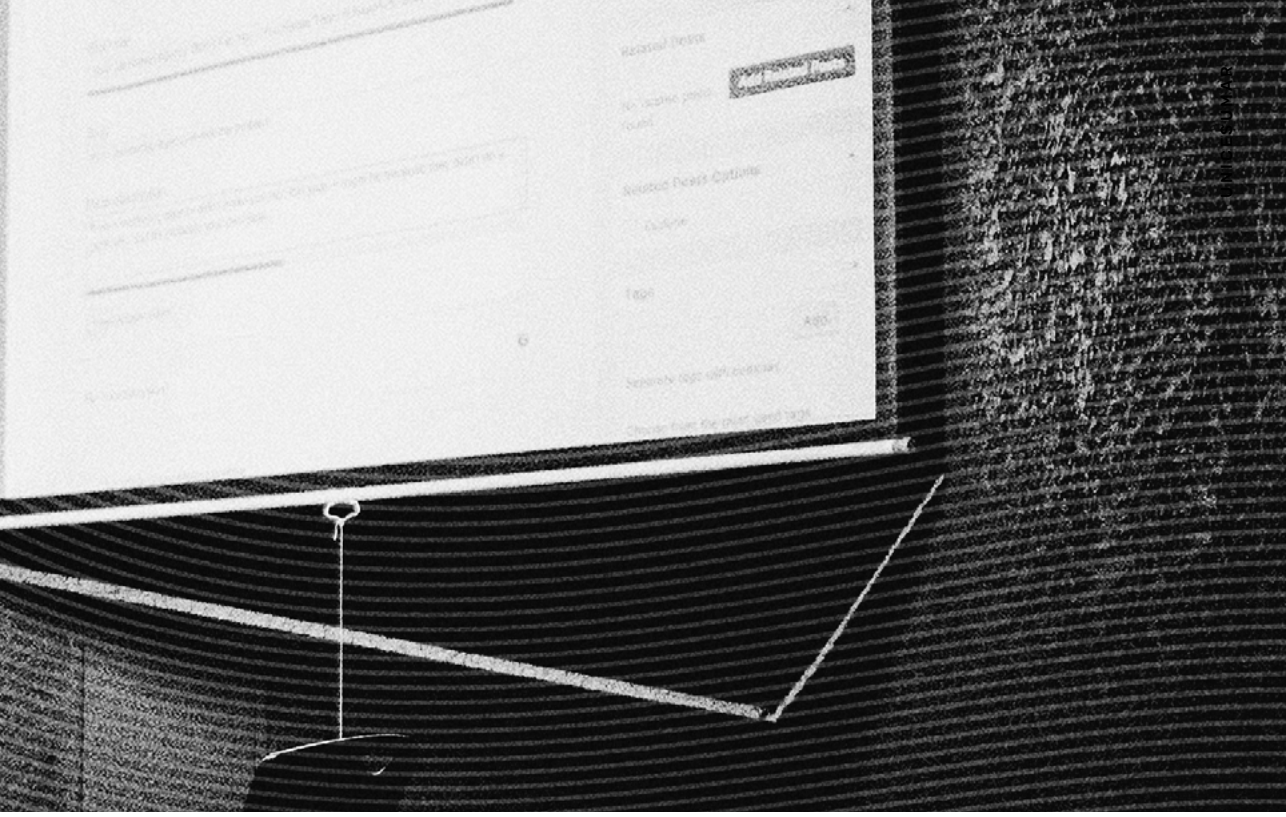
O questionário complementar foi respondido por 116 acadêmicos, o que se avaliou como quantidade expressiva de participações tanto por se tratar de atividade opcional e sem atribuição de nota quanto por sua disponibilização na semana anterior ao início das atividades letivas (no fim de janeiro de 2021), tendo em vista ser a primeira disciplina ministrada no ano letivo.



Em cada semana de aula, o conjunto de respostas à respectiva questão pertinente ao tema foi abordado de uma maneira distinta, de modo a envolver os acadêmicos nas aulas e também por meio de objetos de aprendizagem disponibilizados em seu ambiente virtual de aprendizagem. Assim, manteve-se a característica de estabelecimento de diálogos síncronos e assíncronos, conferindo valor às perspectivas decorrentes do diagnóstico social oferecido pelos respondentes.

Na primeira semana, em que se abordou a relação entre Serviço Social e política pública de saúde, a aula transcorreu com cumprimento do ciclo, evidenciando a **conceitualização** da discussão em aspectos teóricos e de legislação – o que ocorreu em todas as aulas ao vivo – e seu diálogo com respostas à questão 2 do questionário de diagnóstico social.

Essa abordagem permitiu estabelecer uma relação direta entre como assistentes sociais em formação veem os equipamentos públicos de saúde e como poderão se inserir após concluírem sua graduação, uma vez que dentre as respostas identificou-se tanto percepções baseadas exclusivamente nos serviços que o respondente buscou ou que são básicos a todos os municípios brasileiros quanto avaliações de aspectos conjunturais, como exemplificam as respostas a seguir, extraídas e adaptadas do banco de respostas (GIMENES, 2021):



Acredito que a Saúde de um modo geral está um pouco defasada, principalmente no momento de pandemia no qual nos encontramos. Um dos problemas que acho interessante aqui abordar é a questão de se conseguir exames mais complexos pelo SUS [Sistema Único de Saúde]. Existe uma grande demora para que o paciente consiga, levando então o paciente buscar o serviço de saúde privado, pagando muitas vezes valores absurdos, porém se torna a única solução para que o mesmo não venha muitas vezes até a morte (Respondente 32).

Como moro em um município pequeno e pouco populoso, temos um acesso a essa política até razoável a se comparar com o que vemos nos noticiários. Temos acesso a bons funcionários na maioria das vezes e somos atendidos sempre quando precisamos (Respondente 46). Nestes últimos quatro anos os gestores de nosso município investiram bastante na saúde. Construíram Unidades Básicas de Saúde em bairros que ainda não tinham, a farmácia municipal tem um site onde consta a lista de remédios que têm à disposição dos usuários, foi construído um Centro de Saúde com equipamentos modernos. É claro que ainda não supre todas as necessidades da população, mas melhorou muito (Respondente 75).

> A saúde pública do meu município é bem precária. Existem filas de mais de ano para conseguir atendimento com um médico especialista ou cirurgia e agora na pandemia está pior! Minha bebê de 5 meses por exemplo passou com a pediatra 1 vez com 19 dias e depois não passou mais! (Respondente 98).

Ao final, foi solicitado aos acadêmicos que respondessem a uma enquete, que permaneceu ativa por alguns dias conforme link disponibilizado no Studeo e gerou uma nuvem de palavras sobre o tema. A resposta à pergunta "Em sua percepção, quais seriam as três palavras ou termos que resumiriam nossa primeira aula?" é um exemplo que cabe em duas etapas do ciclo de aprendizagem: **ação** e **avaliação**.

Posteriormente, disponibilizou-se a imagem da atividade no Studeo, bem como um podcast com análise sobre os termos mais recorrentes na Figura 13 em diálogo com as percepções individuais sobre o funcionamento da política pública de saúde nos municípios.

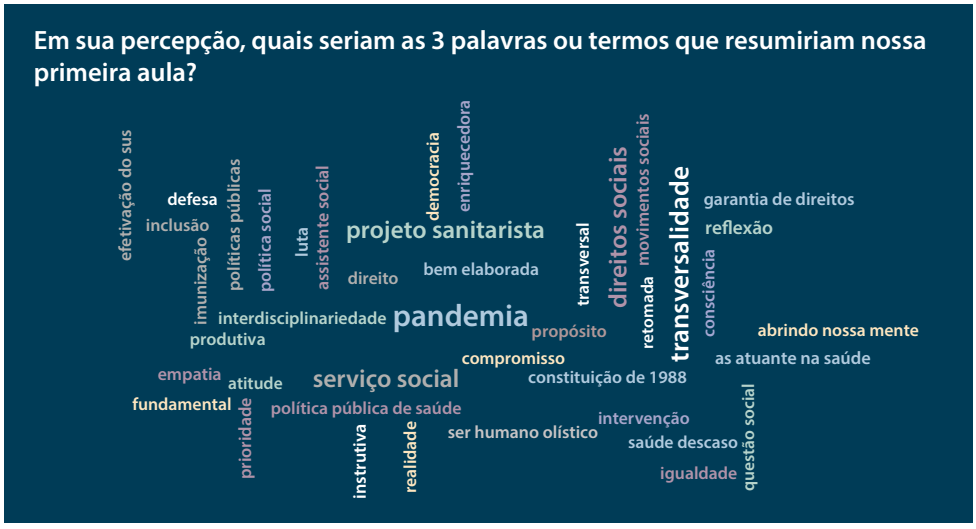


Figura 13 - Nuvem de palavras decorrente de atividade complementar da disciplina "Seminário Temático em Saúde, Educação e Habitação" do curso de Serviço Social EAD do Unicesumar / Fonte: o autor.

Descrição da Imagem: em um campo retangular azul escuro, constam a pergunta direcionada aos acadêmicos "Em sua percepção, quais seriam as três palavras ou termos que resumiram nossa primeira aula?" e um conjunto de respostas dispostas em diferentes posições, cores e tamanhos, conforme sua repetição. Por exemplo, as palavras "direitos" e "pandemia" foram os mais recorrentes, seguidos pelos termos "direitos sociais", "projeto sanitarista" e "serviço social".

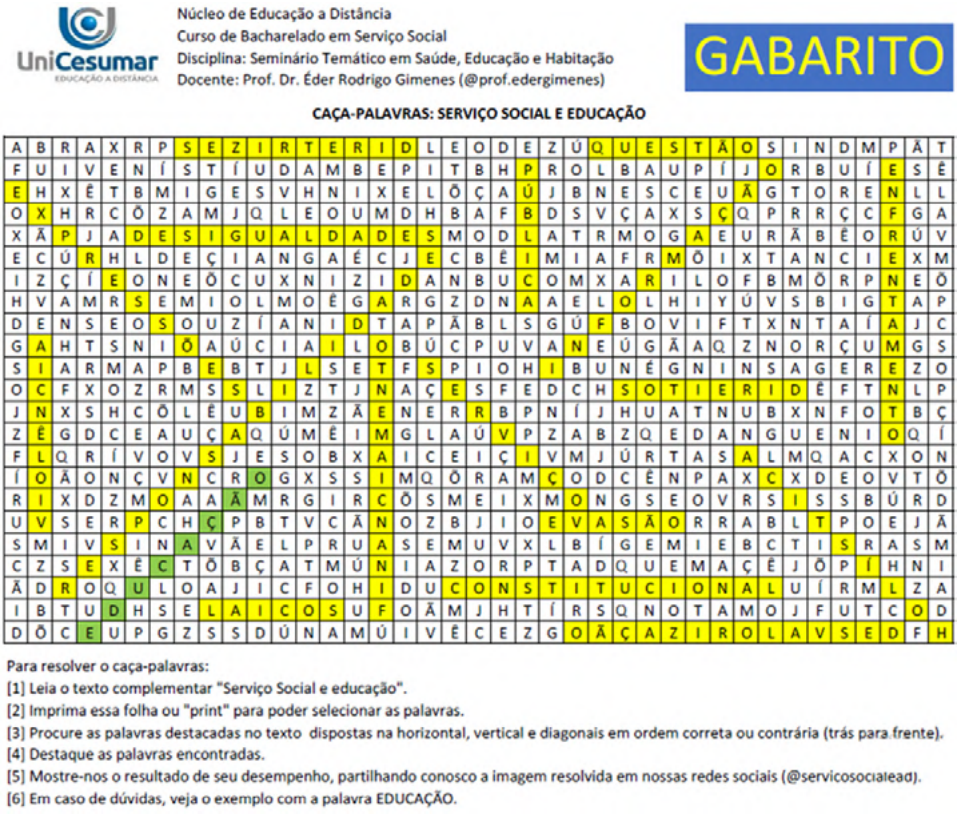






Na segunda semana, a aula tratou da relação entre Serviço Social e educação. Como a questão era direcionada à percepção dos acadêmicos sobre a inserção de assistentes sociais no espaço escolar a partir de suas leituras e experiências pessoais como alunos da educação básica (Ensino Fundamental e Médio), as respostas foram utilizadas como elementos para a composição de um material complementar composto por um texto intitulado "Serviço Social e educação" e um caça-palavras elaborado por mim, cujas palavras a serem identificadas estavam destacadas no texto elaborado. Assim, novamente combinou-se as etapas de **conceitualização**, **ação** e **avaliação.**

Tratou-se de objeto de aprendizagem inédito àqueles acadêmicos, que gerou alta mobilização e elogios tanto no ambiente virtual de aprendizagem quanto nas redes sociais, uma vez que muitos alunos postaram o resultado de sua atividade. Ademais, como implicava a leitura de texto-base para identificação das palavras a serem localizadas no caça-palavras (Figura 14), esse objeto de aprendizagem promoveu a fixação do conteúdo discutido na aula ao vivo e destacou a relação entre percepções individuais e a literatura, especialmente quanto ao fato de que apesar do desenvolvimento da política de educação básica – Ensino Fundamental e Médio – no Brasil ser altamente estruturada e teoricamente homogênea, as realidades sociais locais demonstram diferentes desafios com relação à aplicação de recursos, investimento em recursos humanos (salários e capacitação) e infraestrutura.



Núcleo de Educação a Distância
Curso de Bacharelado em Serviço Social
Disciplina: Seminário Temático em Saúde, Educação e Habitação
Docente: Prof. Dr. Éder Rodrigo Gimenes (@prof.edergimenes)

GABARITO

CAÇA-PALAVRAS: SERVIÇO SOCIAL E EDUCAÇÃO

A	B	R	A	X	R	P	S	E	Z	I	R	T	E	R	I	D	L	E	O	D	E	Z	Ú	Q	U	E	S	T	Ã	O	S	I	N	D	M	P	Ã	T
F	U	I	V	E	N	Í	S	T	Í	U	D	A	M	B	E	P	I	T	B	H	P	R	O	L	B	A	U	P	Í	J	O	R	B	U	Í	E	S	Ê
E	H	X	Ê	T	B	M	I	G	E	S	V	H	N	I	X	E	L	Õ	Ç	A	Ú	J	B	N	E	S	C	E	U	Ã	G	T	O	R	E	N	L	L
O	X	H	R	C	Õ	Z	A	M	J	Q	L	E	O	U	M	D	H	B	A	F	B	D	S	V	Ç	A	X	S	Ç	Q	P	R	R	Ç	C	F	G	A
X	Ã	P	J	A	D	E	S	I	G	U	A	L	D	A	D	E	S	M	O	D	L	A	T	R	M	O	G	A	E	U	R	Ã	B	Ê	O	R	Ú	V
E	C	Ú	R	H	L	D	E	Ç	I	A	N	G	A	É	C	J	E	C	B	Ê	I	M	I	A	F	R	M	Ô	I	X	T	A	N	C	I	E	X	M
I	Z	Ç	Í	E	O	N	E	Õ	C	U	X	N	I	Z	I	D	A	N	B	U	C	O	M	X	A	R	I	L	O	F	B	M	Õ	R	P	N	E	Õ
H	V	A	M	R	S	E	M	I	O	L	M	O	É	G	A	R	G	Z	D	N	A	A	E	L	O	L	H	I	Y	Ú	V	S	B	I	G	T	A	P
D	E	N	S	E	O	S	O	U	Z	Í	A	N	I	D	T	A	P	Ã	B	L	S	G	Ú	F	B	O	V	I	F	T	X	N	T	A	Í	A	J	C
G	A	H	T	S	N	I	Õ	A	Ú	C	I	A	I	L	O	B	Ú	C	P	U	V	A	N	E	Ú	G	Ã	A	Q	Z	N	O	R	Ç	U	M	G	S
S	I	A	R	M	A	P	B	E	B	T	J	L	S	E	T	F	S	P	I	O	H	I	B	U	N	É	G	N	I	N	S	A	G	E	R	E	Z	O
O	C	F	X	O	Z	R	M	S	S	L	I	Z	T	J	N	A	Ç	E	S	F	E	D	C	H	S	O	T	I	E	R	I	D	É	F	T	N	L	P
J	N	X	S	H	C	Õ	L	É	U	B	I	M	Z	Ã	E	N	E	R	R	B	P	N	Í	J	H	U	A	T	N	U	B	X	N	F	O	T	B	Ç
Z	É	G	D	C	E	A	U	Ç	A	Q	Ú	M	É	I	M	G	L	A	Ú	V	P	Z	A	B	Z	Q	E	D	A	N	G	U	E	N	I	O	Q	Í
F	L	Q	R	Í	V	O	V	S	J	E	S	O	B	X	A	I	C	E	I	Ç	I	V	M	J	Ú	R	T	A	S	A	L	M	Q	A	C	X	O	N
Í	O	Ã	O	N	Ç	V	N	C	R	O	G	X	S	S	I	M	Q	Õ	R	A	M	Ç	O	D	C	Ê	N	P	A	X	C	X	D	E	O	V	T	Õ
R	I	X	D	Z	M	O	A	A	Ã	M	R	G	I	R	C	Õ	S	M	E	I	X	M	O	N	G	S	E	O	V	R	S	I	S	S	B	Ú	R	D
U	V	S	E	R	P	C	H	Ç	P	B	T	V	C	Ã	N	O	Z	B	J	I	O	E	V	A	S	Ã	O	R	R	A	B	L	T	P	O	E	J	Ã
S	M	I	V	S	I	N	A	V	Ã	E	L	P	R	U	A	S	E	M	U	V	X	L	B	Í	G	E	M	I	E	B	C	T	I	S	R	A	S	M
C	Z	S	E	X	É	C	T	Õ	B	Ç	A	T	M	Ú	N	I	A	Z	O	R	P	T	A	D	Q	U	E	M	A	Ç	É	J	Õ	P	Í	H	N	I
Ã	D	R	O	Q	U	L	O	A	J	I	C	F	O	H	I	D	U	C	O	N	S	T	I	T	U	C	I	O	N	A	L	U	Í	R	M	L	Z	A
I	B	T	U	D	H	S	E	L	A	I	C	O	S	U	F	O	Ã	M	J	H	T	Í	R	S	Q	N	O	T	A	M	O	J	F	U	T	C	O	D
D	Õ	C	E	U	P	G	Z	S	S	D	Ú	N	A	M	Ú	I	V	Ê	C	E	Z	G	O	Ã	Ç	A	Z	I	R	O	L	A	V	S	E	D	F	H

Para resolver o caça-palavras:
[1] Leia o texto complementar "Serviço Social e educação".
[2] Imprima essa folha ou "print" para poder selecionar as palavras.
[3] Procure as palavras destacadas no texto dispostas na horizontal, vertical e diagonais em ordem correta ou contrária (trás para frente).
[4] Destaque as palavras encontradas.
[5] Mostre-nos o resultado de seu desempenho, partilhando conosco a imagem resolvida em nossas redes sociais (@servicosocialead).
[6] Em caso de dúvidas, veja o exemplo com a palavra EDUCAÇÃO.

Figura 14 - Caça-palavras aplicado como atividade complementar da disciplina "Seminário Temático em Saúde, Educação e Habitação" do curso de Serviço Social EAD do Unicesumar / Fonte: o autor.

Descrição da Imagem: exposição de caça-palavras com indicação de respostas (gabarito) em amarelo, referente às palavras destacadas em texto complementar, como "diretrizes", "questão", "constitucional", "social" e "direitos". Em verde, o termo "educação" foi destacado no exercício como exemplo para que os acadêmicos identificassem como preencher o exercício.

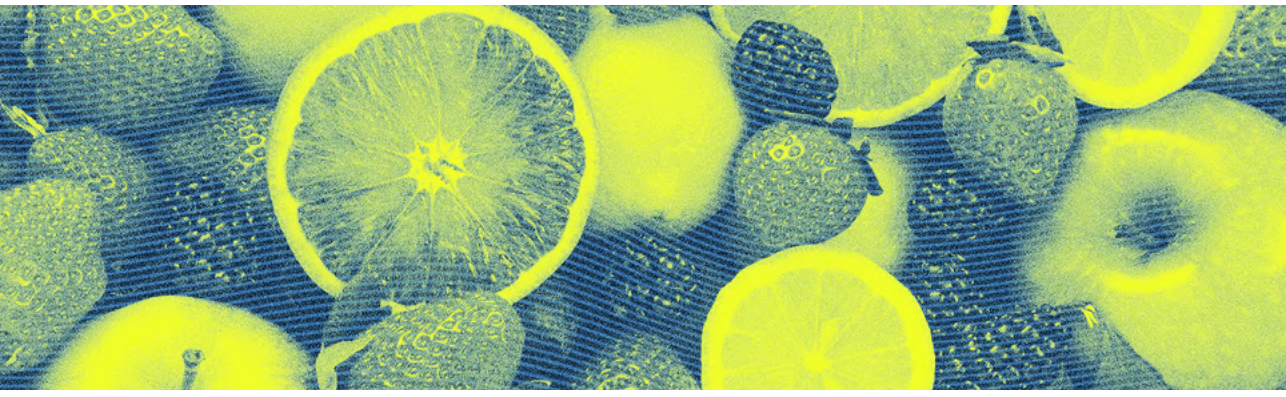
Na terceira semana de aula, ao abordar a relação entre Serviço Social e a política de habitação, a aula foi intitulada com um provocativo título: "A gente não quer só comida", e iniciada com a música "Comida", da banda Titãs. Você conhece essa música? Minha sugestão é de que, antes de seguir com essa leitura, você dedique alguns minutos do seu tempo e ouça a canção ou leia sua letra, ok?! Assim, poderá também ter a **experiência** que os acadêmicos tiveram quando tomaram contato com a música, pensando-a no contexto da disciplina!

EU INDICO

Você aceitou minha sugestão, certo? Oh, para lhe ajudar nesta descoberta, acesse ao lado o QR Code para ouvir a música e ter essa experiência.

E por que uma música que fala sobre alimentos para uma aula que trata de habitação? Se você conhece a canção, deve imaginar a resposta, certo? A escolha justificou-se pela necessidade de provocar os acadêmicos à compreensão de que o papel de assistentes sociais com relação à habitação não se restringe à garantia de moradia, mas ao conjunto de direitos sociais relacionados ao espaço que cada grupo social ocupa no território, o que foi alvo de **conceituação** na aula ao vivo em combinação com uma **reflexão** a partir das percepções dos próprios estudantes.

Assim, a fim de complexificar esse debate, as respostas ao questionário foram abordadas na aula para conduzir a abordagem do conteúdo, sendo algumas selecionadas para apresentação, a fim de subsidiar aspectos abordados ao longo da exposição do conteúdo curricular. Para conferir maior visibilidade às respostas enquanto "falas dos acadêmicos", optou-se pela apresentação por meio de balões de conversas e/ou pensamentos, aos moldes de revistas em quadrinhos, como exemplifica a Figura 15, a seguir, extraída de um slide utilizado em aula:



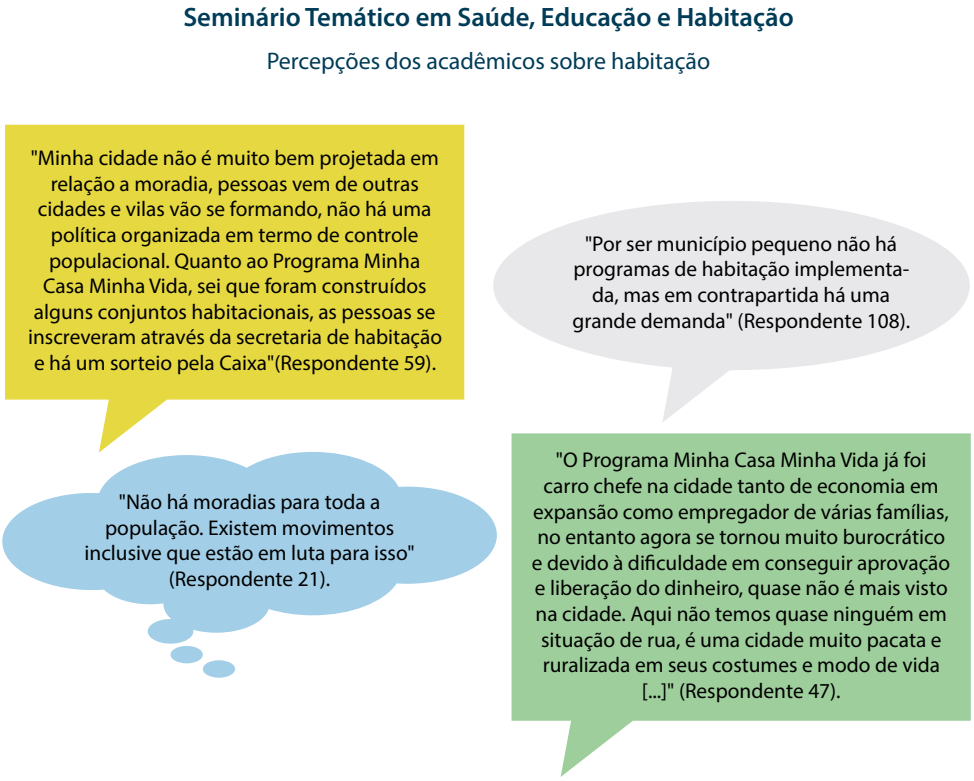


Figura 15 - Exposição de respostas ao questionário complementar em aula da disciplina "Seminário Temático em Saúde, Educação e Habitação" do curso de Serviço Social EAD do Unicesumar / Fonte: o autor.

Descrição da Imagem: há quatro balões coloridos que simulam manifestações verbais ou pensamentos aos moldes de histórias em quadrinhos. Em cada balão, há um trecho ou resposta completa de um respondente selecionado, identificado por um número.

Isso significa que, para além dos momentos em que suas participações no questionário foram utilizadas de maneira assíncrona, os acadêmicos perceberam, também ao vivo, como suas contribuições estruturaram a construção da disciplina, naquela aula de modo direto, pois as falas não apenas subsidiaram a discussão, mas algumas foram expostas, na íntegra ou parcialmente. Em outras palavras, busquei conferir protagonismo aos acadêmicos novamente, aos moldes da observação – ou mesmo indicação – de ser esta uma estratégia cada vez mais importante no processo ensino-aprendizagem (FREIRE, 1996, 2002, 2014; TOMELIN, 2006; COLL; MONEREO, 2010; MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2011; MATTAR, 2017; CAMARGO; DAROS, 2018; ROCHA, 2018; VALENTE, 2018).

Por fim, a quarta aula ao vivo abordou a transversalidade das políticas setoriais de assistência social, saúde, educação e habitação ao tratar da população em situação de rua. Para tanto, foi disponibilizado, alguns dias antes da aula, um conjunto de três vídeos como "pílulas" (curtos, com cerca de 10 minutos cada) em que um especialista, cuja dissertação de mestrado tratou do objeto, apresentou [1] as relações do homem com a moradia, a convivência social e a rua como espaço de habitação, [2] os conceitos de invisibilidade social, exclusão social e vulnerabilidade social e [3] as responsabilidades do Estado em termos de políticas públicas para a população em situação de rua, com ênfase no contexto de pandemia da Covid-19, conforme observamos na Figura 16:

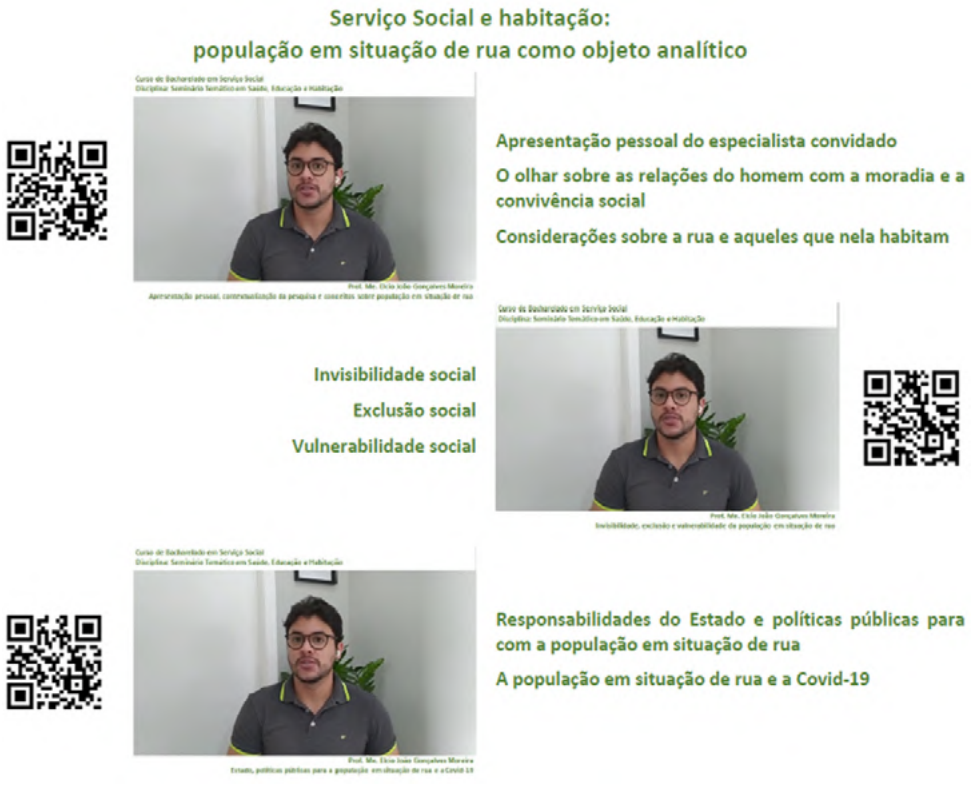


Figura 16 - Pílulas de aprendizagem como complemento da disciplina "Seminário Temático em Saúde, Educação e Habitação" do curso de Serviço Social EAD do Unicesumar / Fonte: o autor.

Descrição da Imagem: imagens do especialista responsável pelos conteúdos são acompanhadas lateralmente por um código para acesso direto do conteúdo (QR Code) e dos tópicos abordados em cada vídeo, como no primeiro tópico "Apresentação pessoal do especialista convidado"; "O olhar sobre as relações do homem com a moradia" e "A convivência social e Considerações sobre a rua e aqueles que nela habitam", no segundo tópico, temos: "Invisibilidade social"; "Exclusão social e "Vulnerabilidade social" e, no terceiro tópico, "Responsabilidade do Estado e políticas públicas para a população em situação de rua" e "A população em situação de rua e a Covid-19". Esses tópicos estão destacados em letras verdes.

Como se tratava de conhecimento científico decorrente de pesquisa de mestrado, o conteúdo das "pílulas" atendeu à etapa de **conceitualização**, novamente exemplificando uma estratégia de preparação para a aula, um "esquenta", na linguagem que utilizamos.

Na aula ao vivo, houve participação de outra especialista, assistente social que desenvolveu sua pesquisa de mestrado também sobre a população em situação de rua, e foi convidada para debater sobre a rua como moradia e a ausência ou limitação em termos de acesso à saúde, educação, habitação e outros direitos sociais, a fim de demonstrar aos acadêmicos seu papel enquanto agentes críticos com potencial emancipatório a grupos sociais carentes de direitos.

O diálogo baseou-se nas experiências de atuação e pesquisa da convidada com o referido público e na retomada, por parte do professor, de aspectos tratados em aulas anteriores, dos conteúdos das "pílulas" e de respostas ao questionário complementar. Assim, a última aula ao vivo permitiu percorrermos as diferentes etapas do ciclo e também "fechá-lo" com essa discussão!

Essa abordagem é exemplificativa da valorização do conhecimento decorrente das percepções dos acadêmicos, especialmente porque foram abordados e discutidos temas que relacionaram as experiências profissionais da convidada com o diagnóstico social local dos acadêmicos, baseado na classificação que estabeleci das respostas nas seguintes categorias analíticas: [1] percepção sobre os indivíduos em situação de rua em seus municípios, [2] equipamentos públicos existentes nos municípios para atender essa população, [3] relação do Estado com o voluntariado e o Terceiro Setor para atender

a essa população e [4] a transversalidade da discussão sobre a população em situação de rua tema complexo e desafiador aos assistentes sociais. Os acadêmicos, mais uma vez, puderam constatar a importância de sua participação e a valorização de seu protagonismo na disciplina tanto de maneira assíncrona quanto ao vivo, de modo síncrono.

Concluindo minha exposição, gostaria de destacar a você que, ao fim das quatro semanas de aula, portanto, foram utilizados diversos objetos de aprendizagem, com diferentes formatos e em momentos distintos, a fim de fomentar nos acadêmicos a interação com o conteúdo e a participação, o que refletiu na qualidade das perguntas e participações dos acadêmicos, bem como, posteriormente, das atividades entregues. Reforço que o questionário de diagnóstico social local configurou-se como objeto de aprendizagem basilar à estruturação dos outros, de modo que esta disciplina é mais um exemplo de possibilidades no sentido de considerar a estratégia de aplicação de questionário para conformação de diagnóstico social como potencial aparato didático-pedagógico para a construção de abordagens destinadas ao ensino de políticas públicas, tanto de maneira individualizada quanto em conjunto com outros objetos de aprendizagem, mas também de outros conteúdos e disciplinas que busquem utilizar-se dos objetos de aprendizagem expostos.

Ademais, destaco que esse arcabouço didático e os feedbacks dos acadêmicos especialmente com relação a objetos de aprendizagem com os quais ainda não haviam tido contato – podcast, caça-palavras, exposição de falas e categorias analíticas decorrentes de suas percepções – demonstraram o engajamento nas discussões e a maneira como a conformação do conhecimento a partir de vivências do cotidiano para a produção de significados continua sendo efetiva, agora em contato com a utilização de múltiplas tecnologias, ferramentas e aplicativos.

UNIDADE 5



AUTONOMIA AUTORAL DIGITAL DOCENTE - AADD

AUTORA: Denyse Aparecida Gonçalves Branco Balconi.
APOIADORES: Carolina Abdalla Normann de Freitas e Gustavo Affonso Pisano Mateus.

OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM

Olá, é com muito prazer que chegamos à Unidade 5. Dentre os objetivos desta unidade, figuram: abordar o tema Autonomia Autoral Digital Docente (AADD); socializar possibilidades para a inovação docente, para potencializar o aprendizado e empoderar o profissional da educação para criar coisas que ainda não existem ou reconhecer práticas que levam a uma experiência de aprendizagem incrível. E, auxiliar o profissional da educação a trabalhar diversos assuntos para todos os tipos de públicos, oferecendo experiências de aprendizagem que atendam às diferentes necessidades e ritmos de aprendizagem de cada pessoa.

Você já se questionou alguma vez: por que os professores são heróis?

Convido você a mergulhar no caso abaixo apresentado, para que possamos estabelecer conexões e alcançar os objetivos levantados. Vamos lá!?

Denyse é uma professora de Ensino Médio, sua maior missão é, sem sombra de dúvidas, realizar a transformação no mundo de seus(suas) alunos(as). Ela tem 15 anos de experiência docente na área da educação, porém a cada ano que passa ela percebe que os estudos vão sendo aprimorados e atualizados frente ao intenso advento das tecnologias. Por ter um grande amor por sua profissão, sua filha Júlia, presenciando o carinho que Denyse tem com seus(suas) alunos(as), decidiu seguir a mesma profissão de sua mãe. Na escola em que Denyse leciona, trabalha Jacira, sua colega de profissão, que possui 25 anos de tempo de serviço, Jacira relata que não há necessidade de aperfeiçoamento em novos conhecimentos voltados à tecnologia, pois ela possui um amplo conhecimento na educação com tantos anos de experiência, mas devido à pandemia da Covid-19, Jacira precisou mudar seus argumentos.

No início do ano de 2020, com a pandemia da Covid-19, elas se depararam com as aulas remotas, totalmente distintas do que presenciavam diariamente em suas aulas, mas com o apoio de Denyse que sempre prezou que o(a) professor(a) nunca pode parar de estudar, acabaram ficando sensibilizadas com a excelência em suas aulas e decidiram que deveriam se atualizar nos meios tecnológicos que eram ofertados para o auxílio das aulas remotas. Assim, procuraram novos aprendizados, métodos e formas que pudessem ser uma base de agilidade e de fácil compreensão para aqueles(as) alunos(as) que estão estudando em casa, considerando o fato que os estudantes não teriam uma professora presencialmente ao seu lado e, sim, virtualmente.

As duas professoras começaram a participar de cursos on-line disponibilizados pelo governo para aprender a usar os recursos tecnológicos disponibilizados pelo colégio em que atuam, mas mesmo com esse apoio, elas decidiram fazer pesquisas que somassem para a realização de aulas dinâmicas e competentes aos(as) seus(suas) alunos(as). Foi quando Júlia, filha de Denyse e professora universitária com pouco tempo de atuação docente, presenciou sua mãe preocupada em descobrir qual era o primeiro passo para desenvolver aulas tecnológicas e inovadoras, então explicou que, na Instituição de ensino Unicesumar em que

ela atuava como docente, existia um Ciclo de Aprendizagem com 7 etapas explicando passo a passo a identidade que a instituição preza sobre a identidade pedagógica, auxiliando na estruturação e no planejamento de práticas inovadoras para os seus conteúdos e primícias, ela destacou, também, alguns benefícios que obteve em suas aulas ao utilizara tecnologia na educação. A sua metodologia ficou mais envolvente e interessante, a tecnologia facilitou o aprendizado personalizado, de acordo com as necessidades e interesses de cada aluno(a), e promoveu a colaboração entre eles.

Agora, gostaria de propor uma reflexão: você imagina que o Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar pode te auxiliar na criação de novas ideias na produção do seu conteúdo? Qual será o ponto importante que o Ciclo de Aprendizagem irá colaborar para aplicação da metodologia nas aulas das professoras Denyse e Jacira?

Voltando à ideia do nosso caso hipotético. Continue comigo!

As professoras ficaram interessadas em conhecer as 7 etapas que o Ciclo de Aprendizagem aborda, ficando fascinadas na organização e clareza que cada etapa trazia para a obtenção de um conteúdo rico em conhecimentos aos(as) seus(suas) alunos(as), principalmente nessa nova geração de jovens apaixonados por tecnologia. Júlia explicou como ela realizava seus conteúdos e os aplicativos tecnológicos que usava para o auxílio de suas aulas, juntamente com as etapas do Ciclo de aprendizagem, e contou o feedback que recebia de seus(suas) alunos(as) que participavam. Jacira falou que, quando estava acessando a internet, viu um vídeo de uma professora explicando sobre as inovações que a *gamificação* na educação resultava no engajamento dos alunos para a realização das atividades, Júlia interrompeu a fala de Jacira e disse que usava a *gamificação* como estratégia para um método pedagógico inovador.

Júlia explicou que a *gamificação* é uma técnica que usa elementos de jogos em contextos de não-jogos, com o objetivo de tornar a aprendizagem mais envolvente e divertida. Ela disse que usa a *gamificação* em suas aulas de várias maneiras, como: criar jogos e atividades que são relacionadas ao conteúdo que está ensinando e utilizar pontos, recompensas e desafios para motivar os(as) alunos(as) a aprender.

Nesse momento, te convido para fazer uma breve reflexão nos tempos atuais sobre o avanço das tecnologias: você já parou para pensar que estamos quase na terceira década do século XXI, sendo que a informação está em todos os lugares e ninguém mais presta atenção naquilo que não acha interessante? Quando estamos entediados, vamos mexer no celular ou fazer outra coisa qualquer que nos interessa.



Depois dessa breve reflexão, continue lendo para entender o desfecho dessa história hipotética:

Júlia contou que usa a *gamificação*, porque é uma forma de aprendizado divertido aos(as) alunos(as), ela fez o seguinte questionamento para sua mãe Denyse e Jacira: quantas horas um jovem desta geração fica jogando em seu celular ou computador? Vocês mesmo já devem ter ficado horas em algum joguinho no celular, ou seja, os desenvolvedores de jogos se especializam em prender a atenção das pessoas por longos períodos de tempo, a ponto de gerar lucros para o desenvolvedor do jogo. A *gamificação* na educação é uma ótima ideia para a implantação de aprendizagem na vida dos alunos.

Jacira pesquisou a fundo sobre a *gamificação* na internet e chegou a conclusão de que a *gamificação* pode ocorrer de maneiras diferentes em sala de aula onde o professor pode desenvolver projetos no qual vai trabalhar essa *gamificação* em uma aula inteira ou em várias aulas seguidas, podendo ser utilizada como um projeto interdisciplinar. Ela pode surgir em pequenas atividades do dia a dia da sala de aula, precisa possuir alguns elementos, envolvendo características dos jogos para dentro da sala de aula, então, observamos a questão do tempo, competição e a diversão, entendemos que essa prática seria um aprender brincando, os pontos positivos da *gamificação* são a motivação como interesse à diversão na aprendizagem, porque quanto mais motivados e interessados os alunos estão em sala de aula, vão aprender e desenvolver a socialização, porque os jogos vão proporcionar trabalhos em equipe, estimulando a criatividade para que possam superar os desafios, vencer ou chegar até o final dos jogos. Nesse método de *gamificação*, não precisa necessariamente ter apenas um vencedor, mas é necessário que cheguem até o fim para alcançar esses objetivos; vão estar, também, desenvolvendo essa competitividade de uma maneira saudável, aprenderão a lidar com as frustrações, perdas e vitórias.

Conforme as experiências trocadas entre as professoras e uma breve explicação de como a *gamificação* pode ser usada no ensino de aprendizagem, convido você, leitor(a), a fazer uma indagação. Em sua opinião, é imprescindível a troca de experiências entre os(as) professores(as) ? Quais os pontos importantes que essa troca de experiência pode favorecer para ambas as partes?

Com todo esse procedimento de estudar, preparar, ajustar aulas para cada aluno conforme sua aprendizagem, o(a) professor(a) pode ser consi-

derado um(a) herói/ heroína ? Talvez ele não voe no céu, mas faz seus(suas) alunos(as) voarem na imaginação quando explica seu conteúdo, os seus superpoderes são transmitir o conhecimento e a inspiração, sua benevolência é formar pessoas críticas e com um futuro próspero, suas armas para salvar o mundo é usar um giz em sua mão e livros para estabelecer novos alicerces.

Nesse sentido, sobre as experiências inovadoras que a professora Júlia demonstrou no decorrer do desfecho da história, venho relatar a vocês que propus a realização de uma prática inovadora ao realizar uma revista eletrônica usando o G-Site. Como sou fascinada por tecnologia e por aprender coisas novas, confesso que foi incrível criar uma revista na qual pude compartilhar um pouco sobre aplicativos tecnológicos que auxiliam o professor em suas aulas. Quando iniciei minha jornada como professora mediadora da Unicesumar, atuando na disciplina de Formação Sociocultural e Ética, juntamente com o auxílio da minha tutora, tive a oportunidade de aprender com ela a usar o G-Site para a atualização de informações na revista eletrônica da disciplina e resolvi, literalmente, colocar a mão na massa e criar a minha revista eletrônica do zero.

Deixo, aqui, a minha contribuição sobre o que percebi na criação da revista eletrônica:

- É gratuito e fácil de usar.
- Você pode criar uma revista eletrônica do zero ou usar um modelo existente.
- É possível adicionar texto, imagens, vídeos e outros recursos à sua revista eletrônica.
- Você pode compartilhar sua revista eletrônica com outras pessoas, por meio de um link ou **um código QR.**
- É possível atualizar sua revista eletrônica, regularmente, com novos conteúdos.



Penso que, como profissional da educação, é importante que exploremos novas ferramentas e que construímos novas possibilidades de aprender e ensinar sem medo de errar ou com a necessidade de ser perfeito. Isso fará toda a diferença para você deixar a inovação entrar nas suas práticas de aprendizagem.

Como devemos conduzir reflexões com o estudante, inicialmente, para que ele tenha uma experiência do conteúdo abordado? Podemos começar explicando a eles que devemos obter experiências de formas palpáveis. Para ser efetiva e afetiva a aprendizagem e a tecnologia precisam transformar a prática pedagógica dos professores.

Eu te convido a realizar uma experiência: você irá aplicar uma aula totalmente imersiva, na qual os alunos serão os protagonistas e realizarão o famoso termo "mão na massa". Você, como profissional da educação, poderá aplicar um desafio sobre um tema conforme se enquadre em sua disciplina e pedirá para que os(as) alunos(as) encontre a melhor resposta para essa determinada situação, mas, para que a aula seja dinâmica e inovadora, eles deverão realizar essa pesquisa e separar as principais informações para a resposta de sua problematização no formato de um vídeo utilizando os aplicativos tecnológicos. Cada aluno(a) deverá criar seu vídeo utilizando as ferramentas que a tecnologia oferece nos tempos atuais.

As metodologias ativas propõem um modelo de ensino e aprendizagem em que o estímulo é a autonomia intelectual do estudante, sendo o grande protagonista dos seus objetivos e afazeres. O estudante está no centro do processo de aprendizagem, antes ele era um agente passivo, vamos dizer assim, só escutava,









com a didática imersiva, o(a) aluno(a) vem protagonizar a construção do seu conhecimento e o(a) professor(a) atua mais como um mediador nesse processo de ensino e aprendizado, então, o objetivo principal das metodologias ativas é incentivar os (as) alunos(as) para que aprendam de forma autônoma e participativa a partir de problemas e situações. As reflexões que o(a) aluno(a) deve garantir é que, sendo protagonista em sua vida escolar, estará constantemente adquirindo responsabilidade por sua própria aprendizagem com a mediação de seu professor. Quais são as experiências em que um(a) aluno(a) pode obter sendo o protagonista de sua vida escolar? Use o seu Diário de Bordo para responder o questionamento apresentado.

Minhas **Anotações**

Agora que entendemos os assuntos destacados aqui, devemos compreender e refletir conceitualmente acerca da "Autonomia Autoral Digital Docente", planejamento sobre a estruturação pedagógica em sala de aula, por meio de meios tecnológicos voltados ao conhecimento que o Ciclo de Aprendizagem nos proporciona.

Continue a leitura do caso hipotético entre as professoras.

PRÁTICAS INOVADORAS EM SALA DE AULA

Além da *gamificação*, Júlia explicou à sua mãe e Denyse que usa aplicativos em suas aulas, pois eles são úteis para o processo de inovação na aprendizagem dos(as) alunos(as). Foi então que Jacira acrescentou que o(a) professor(a) que deseja manter seus(suas) alunos(as) em sala de aula precisa superar desafios e inovar na forma como transmite o conhecimento e, então, elas chegaram à conclusão de

que a tecnologia, realmente, é uma ferramenta dentro do processo de inovação. Jacira ficou atenta a cada explicação que a professora Júlia falava e pediu para que ela resumisse cada etapa do Ciclo de Aprendizagem. Júlia, então, explicou o que articula em cada etapa e como cada uma deveria ser utilizada:

1° ETAPA - PROBLEMATIZAÇÃO - Você sabe problematizar em sala de aula?

Ela explicou que a problematização inicial sobre um determinado conteúdo é elaborada para desafiar os(as) alunos(as) a abrirem suas ideias sobre as situações que lhes são apresentadas pelos(as) professores(as). Por exemplo, mostre aos(as) alunos(as) o objeto técnico a ser resolvido ou o tema de pesquisa, a situação-problema, sendo um grande aliado para isso, alguns meios tecnológicos. Júlia listou alguns pontos importantes para aulas inovadoras:

- Use vídeos, jogos e aplicativos educativos para apresentar aos(às) alunos(as) problemas ou questões que eles não sabem como resolver.
- Incentive os(as) alunos(as) a pesquisar informações e soluções por conta própria, usando a internet e outras fontes.
- Dê aos(às) alunos(as) a oportunidade de colaborar uns com os outros para resolver problemas.
- Use a tecnologia para acompanhar o progresso dos(as) alunos(as) e fornecer feedback.

Aqui estão alguns exemplos específicos de como usar meios tecnológicos para problematizar em sala de aula:

- Um(a) professor(a) de Matemática pode usar um vídeo para apresentar aos(às) alunos(as) um problema de geometria que eles não sabem como resolver. O vídeo pode mostrar diferentes maneiras de resolver o problema e incentivar os alunos a pensarem criticamente sobre o problema.
- Um professor de História pode usar um jogo para apresentar aos(às) alunos(as) uma questão histórica que não sabem como responder. O jogo pode colocar os(as) alunos(as) no contexto de figuras históricas e pode ajudá-los a entender diferentes pontos de vista sobre um evento histórico.

- Um(a) professor(a) de Língua Portuguesa pode usar um aplicativo educativo para ajudar os(as) alunos(as) a aprender sobre diferentes culturas. O aplicativo pode fornecer aos(às) alunos(as) informações a respeito de diferentes países e culturas e ajudá-los a desenvolver suas habilidades de comunicação intercultural.

Ao usar meios tecnológicos para problematizar em sala de aula, os(as) professores(as) podem ajudar os(as) alunos(as) a aprender de forma mais eficaz e a se envolver mais no processo de aprendizagem.

A problematização é uma estratégia de ensino que consiste em apresentar aos(às) alunos(as) um problema ou questão que eles não sabem como resolver. Isso os incentiva a pensar criticamente sobre o problema e a buscar informações e soluções por conta própria.

A problematização também pode ser usada para promover a colaboração entre os(as) alunos(as). Quando os(as) alunos(as) trabalham juntos para resolver um problema, precisam compartilhar suas ideias e conhecimentos. Isso ajuda a desenvolver o pensamento crítico e a solução de problemas dos(as) alunos(as).

Além disso, a problematização pode ser usada para motivar os(as) alunos(as) a aprender. Quando os(as) estudantes são desafiados(as) a resolver um problema, eles(as) estão mais propensos(as) a se envolver na aprendizagem e a se manter engajados(as) na aula.

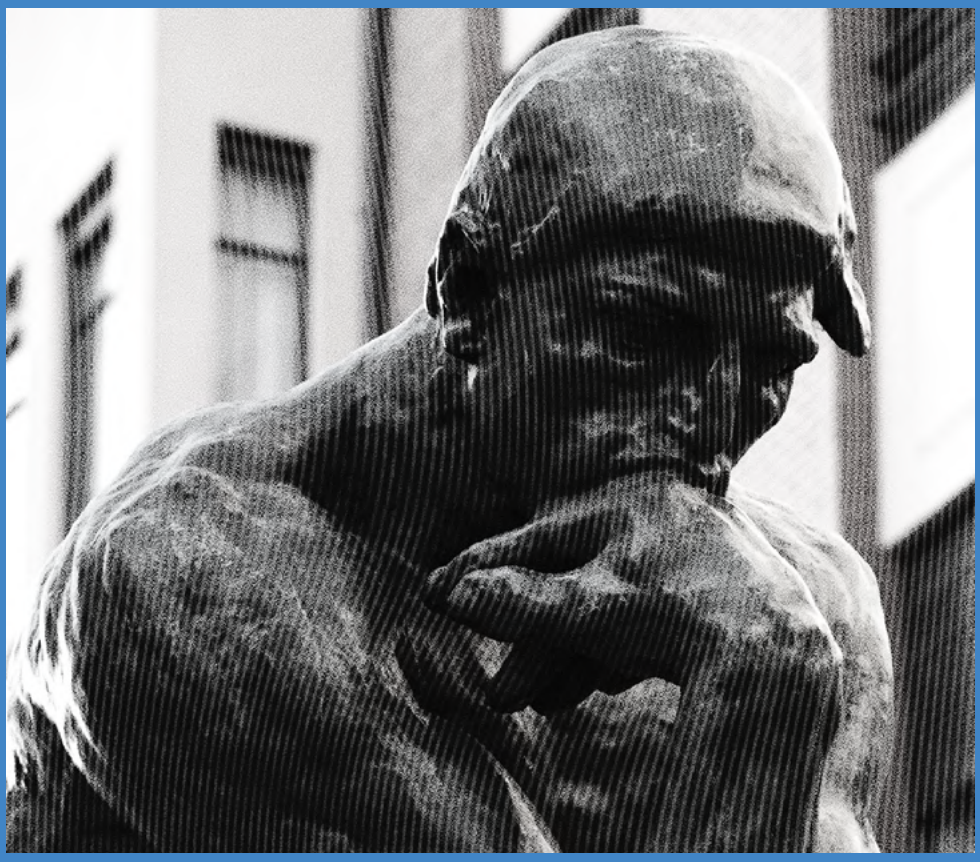
Aqui estão algumas dicas para problematizar em sala de aula:

- Escolha um problema que seja relevante para o conteúdo da aula.
- Faça com que o problema seja desafiador, mas não impossível de resolver.
- Incentive os(as) alunos(as) a pensar criticamente sobre o problema e a buscar informações e soluções por conta própria.
- Reconheça os esforços dos(as) alunos(as) ao resolver o problema.

Continuando a explicação das etapas do Ciclo de Aprendizagem, Júlia então resumiu para as professoras a etapa da significação:

2° ETAPA - SIGNIFICAÇÃO

Nesta etapa, os(as) alunos(as) usam o conhecimento que aprenderam na etapa de problematização para construir significados próprios. Isso pode ser feito de várias maneiras, como por meio da discussão, da escrita, da criação de arte ou da realização de experimentos, incentivando a interdisciplinaridade, a criatividade e o pensamento crítico.



A significação é uma etapa importante do Ciclo de Aprendizagem porque é quando os(as) alunos(as) realmente internalizam o conhecimento. Ao construir seus próprios significados, os alunos(as) são capazes de se conectar com o conteúdo de forma mais profunda e significativa, o que os torna mais propensos(as) a lembrar o conteúdo e a aplicá-lo em outras situações.

Aqui estão algumas dicas para promover a significação na sala de aula:

- Dê aos(às) alunos(as) oportunidades de discutir o conteúdo da aula.
- Incentive os(as) alunos(as) a escrever sobre o que aprenderam.
- Dê aos(às) alunos(as) a oportunidade de criar arte ou realizar experimentos relacionados ao conteúdo da aula.
- Faça com que os(as) alunos(as) apliquem em outras situações o conhecimento que aprenderam.

A significação é uma etapa essencial do Ciclo de Aprendizagem. Ao promover a significação na sala de aula, os(as) professores(as) podem ajudar os(as) alunos(as) a aprender de forma eficaz e a se lembrar do conteúdo por mais tempo.

A professora Jacira separou algumas citações que encontrou de alguns autores que resumem bem o pensamento crítico, a interdisciplinaridade e a criatividade e então compartilhou com as outras professoras:

O desenvolvimento do pensamento crítico tem sido tradicionalmente defendido por educadores e filósofos como uma das mais importantes metas educacionais (LIPMAN, 2008; SIEGEL, 1988). No âmago da ideia de pensamento crítico está o reconhecimento da capacidade que os sujeitos têm de deliberar sobre suas crenças e ações, modificando-as e aprimorando-as de acordo com a avaliação que fazem de novas informações ou razões que recebem.

Uma corrente recente de trabalhos da área da psicologia cognitiva, no entanto, apresenta objeções importantes à ideia de que os seres humanos possam ser pensadores críticos. Segundo Haidt, (2012), as pessoas são essencialmente seres que *racionalizam* sobre suas crenças e decisões com muito mais frequência do que *raciocinam* sobre elas, o que sugere que as pessoas recorram a razões, fundamentalmente, para justificar conclusões anteriormente estabelecidas, em vez de usá-las em um processo de reflexão para construir e avaliar os seus pontos de vista sobre dado assunto.

Na análise de Frigotto (1995, p. 26), a interdisciplinaridade impõe-se pela própria forma de o "homem produzir-se enquanto ser social e enquanto sujeito e objeto do conhecimento social". Ela funda-se no caráter dialético da realidade social, pautada pelo princípio dos conflitos e das contradições, movimentos complexos pelos quais a realidade pode ser percebida como una e diversa ao mesmo

tempo, algo que nos impõe delimitar os objetos de estudo pela demarcação de seus campos sem, contudo, fragmentá-los. Significa que, embora delimitado o problema a ser estudado, não podemos abandonar as múltiplas determinações e mediações históricas que o constituem.

Segundo Amabile (1996, p. 35), "um produto ou resposta será julgado como criativo na medida em que (a) é novo e apropriado, útil, correto ou de valor para a tarefa em questão, e (b) a tarefa é heurística e não algorítmica". Em sua definição de criatividade, Amabile (1996) ressalta aspectos como originalidade e adequação da resposta bem como chama atenção para a necessidade da tarefa proposta possibilitar vários caminhos à solução do problema. Com base nesta definição, essa autora elaborou um modelo componencial de criatividade.

O modelo proposto por Amabile (1983; 1989; 1996) procura explicar como fatores cognitivos, motivacionais, sociais e de personalidade influenciam o processo criativo. Muita ênfase, porém, é dada ao papel da motivação e dos fatores sociais no desenvolvimento da criatividade. O modelo consiste de três componentes necessários para o trabalho criativo: habilidades de domínio, processos criativos relevantes e motivação intrínseca. Na versão original do modelo (AMABILE, 1983), o segundo componente, processos criativos relevantes, era denominado habilidades criativas relevantes. A mudança foi proposta por Amabile (1996), pois um dos elementos desse componente, traços de personalidade, não é, geralmente, considerado uma habilidade. Segundo a autora, para que a criatividade ocorra, é necessário que os três componentes estejam em interação.

O desenvolvimento do pensamento crítico tem sido tradicionalmente defendido por educadores e filósofos como uma das mais importantes metas educacionais (LIPMAN, 2008; SIEGEL, 1988). No âmago da ideia de pensamento crítico está o reconhecimento da capacidade que os sujeitos têm de deliberar sobre suas crenças e ações, modificando-as e aprimorando-as de acordo com a avaliação que fazem de novas informações ou razões que recebem.

Depois que gerarmos um conflito significativo sobre os conteúdos para os(as) alunos(as), continuaremos com cada etapa do Ciclo de Aprendizagem para realizar uma ótima experiência de aprendizagem. Dessa forma, saindo um pouco do caso hipotético, apresentaremos alguns aplicativos que podem ser usados em práticas educacionais:

- **TxtFX** é uma ferramenta do Google que usa a inteligência artificial generativa e que estimula a criatividade e o senso crítico para construção de textos, poesia e composição musical. Quando criamos, acionamos a nossa memória e todo o nosso referencial é usado. Usamos muito da nossa memória de curto prazo e pouco da nossa memória de longo prazo. Por isso, esta ferramenta é interessante, porque traz ideias, palavras, sinônimos e contextos que podem nos ajudar a acionar outros referenciais da nossa memória de longo prazo os quais seriam muito difíceis de acionarmos se não fosse com essa contribuição tão rápida. Além disso, esta ferramenta é gratuita e livre de direitos.
- **Quizlet** é um aplicativo de *flashcards* que pode ser usado para estudar vocabulário, conceitos e outras informações, o Quizlet é um serviço gratuito que permite aos usuários criar e compartilhar *flashcards* e jogos de aprendizado. Existem também planos pagos que oferecem acesso a recursos adicionais, como a capacidade de criar *flashcards* com imagens e áudio, e a capacidade de estudar offline.
- **Khan Academy** é uma organização sem fins lucrativos que oferece cursos online gratuitos em uma ampla variedade de disciplinas, incluindo Matemática, Ciências, História, Economia e muito mais. Também oferece cursos específicos para diferentes níveis de aprendizado, como Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio e Educação Superior. A Khan Academy é uma ótima opção para quem deseja aprender de forma gratuita e de qualidade. Os cursos são criados por especialistas em suas áreas e são atualizados regularmente. A Khan Academy também oferece uma variedade de recursos para ajudar os(as) alunos(as) a aprender, incluindo vídeos, exercícios, quizzes e fóruns de discussão.
- **Obsidian** é uma ferramenta digital de anotações que permite organizar nossos pensamentos, anotações, rascunhos e esquema de estudos de maneira flexível e não linear. Esta ferramenta usa uma sintaxe *Markdown* para formatar e escrever as anotações, que permite adicionar elementos de formatação ao texto, como títulos, listas, links, imagens.
- **Arc Browser** ainda não foi lançado até a publicação deste livro, mas temos a certeza que irá revolucionar o mercado da educação e a experiência de aprendizagem.

- **Nearpod** é ideal para o *m-learning* (aprendizagem móvel), a partir do qual o(a) professor(a) consegue usar o projetor em sala de aula e conectá-lo ao celular dos estudantes de forma que eles também possam interagir, responder, desenhar e jogar. Os recursos são inúmeros porque o aplicativo também tem parceria com outros recursos, como simuladores virtuais que possibilitam aulas inesquecíveis e práticas e regadas de muita participação dos estudantes e aprendizagem em pares.

Esses aplicativos podem ser usados para apresentar aos(as) alunos(as) problemas ou questões que eles não sabem como resolver. Eles também podem ser usados para incentivar os(as) alunos(as) a pesquisar informações e soluções por conta própria, usando a internet e outras fontes. Além disso, esses recursos podem ser usados para dar aos(as) alunos(as) a oportunidade de colaborar uns com os outros para resolver problemas.

Ao usar esses aplicativos, os professores podem ajudar os(as) alunos(as) a aprender de forma mais eficaz e a se envolver mais no processo de aprendizagem.

3° ETAPA - EXPERIMENTAÇÃO - MÃO NA MASSA

A terceira etapa do Ciclo de Aprendizagem é a experimentação. Nesta etapa, os(as) alunos(as) têm a oportunidade de colocar em prática o que aprenderam nas etapas anteriores. Isso pode ser feito por meio de experimentos, projetos, jogos ou outras atividades que permitam aos(as) alunos(as) explorar e aprender por conta própria.

A experimentação é uma etapa importante do Ciclo de Aprendizagem porque é quando os(as) alunos(as) realmente internalizam o conhecimento. Ao colocar em prática o que aprenderam, os(as) alunos(as) são capazes de se conectar com o conteúdo de forma mais profunda e significativa. Isso os(as) torna mais propensos(as) a lembrar o conteúdo e a aplicá-lo em outras situações.

A experimentação é uma etapa essencial do Ciclo de Aprendizagem. Ao promover a experimentação na sala de aula, os professores podem ajudar os(as) alunos(as) a aprender de forma eficaz e a se lembrar do conteúdo por mais tempo.

Aqui estão alguns exemplos específicos de como usar a tecnologia para promover a experimentação na sala de aula:

- Use simuladores e jogos para ajudar os(as) alunos(as) a aprender sobre conceitos complexos.
- Use aplicativos educativos para ajudar os(as) alunos(as) a estudar e praticar.
- Use a internet para dar aos(às) alunos(as) acesso a uma variedade de recursos, incluindo vídeos, artigos e livros.
- Use a tecnologia para conectar os(as) alunos(as) com outras pessoas de todo o mundo, o que pode ajudá-los a aprender sobre diferentes culturas e perspectivas.

4° ETAPA - REFLEXÃO

Nessa etapa, a partir da experiência que o professor propôs em sala de aula, quais reflexões você pretende despertar no seu estudante? Devemos instigar que o(a) aluno(a) registre as reflexões que surgirão a partir desse experimento, relatando ao seu professor quais foram as experiências que ele obteve a partir da experimentação com o propósito de resolver problemas e propor a materialização de soluções.

Os(as) alunos(as) têm a oportunidade de refletir sobre o que aprenderam e como podem aplicar o conhecimento em outras situações. Isso pode ser feito por meio de briefings, discussões, diários ou outras atividades que permitam aos(às) alunos(as) processar o que aprenderam.





A reflexão é uma etapa importante do Ciclo de Aprendizagem porque é quando os(as) alunos(as) consolidam o conhecimento e o tornam seu. Ao refletir sobre o que aprenderam, os(as) alunos(as) são capazes de entender melhor o conteúdo e como ele se relaciona com o mundo ao seu redor, o que os(as) tornam mais propensos(as) a lembrar o conteúdo e a aplicá-lo em outras situações.

5° ETAPA - CONCEITUALIZAÇÃO

A conceitualização é uma etapa importante do processo de aprendizagem porque permite que os(as) alunos(as) entendam o conteúdo de forma mais profunda e significativa. Quando os(as) alunos(as) podem conceptualizar o conteúdo, são capazes de ver como ele se relaciona com o mundo ao seu redor e como pode ser usado para resolver problemas. Nesta etapa, devemos continuar a narrativa, explicando a problematização realizada no conteúdo, quais as teorias que, para o avanço do(a) estudante, embasam as discussões sobre determinado tema. Alguns exemplos específicos de como usar a tecnologia para promover a conceitualização na sala de aula são:

- O uso de software de colaboração para dar aos(às) alunos(as) a oportunidade de discutir o conteúdo e compartilhar suas ideias.

- O uso de ferramentas de mapeamento mental para dar aos(às) alunos(as) a oportunidade de organizar seus pensamentos.
- O uso de simulações e jogos para dar aos(às) alunos(as) a oportunidade de aplicar o conteúdo a situações do mundo real.

6° ETAPA - AÇÃO

A ação é o que conecta a teoria com a prática; nesta etapa, o(a) professor(a) demonstra ao seu(sua) aluno(a) que ele(a) precisa concluir os conhecimentos agregados das outras etapas anteriores, usando essa aprendizagem em forma de ação que impulsiona a realização das atividades. A ação é uma etapa importante do processo de aprendizagem porque permite que os(as) alunos(as) apliquem o que aprenderam e vejam como ele pode ser usado para fazer uma diferença no mundo. Quando os(as) alunos(as) podem agir sobre o que aprenderam, eles são capazes de se envolver com o conteúdo de forma mais profunda e significativa. Isso os torna mais propensos a lembrar o conteúdo e a usá-lo para resolver problemas no futuro.

7° ETAPA - AVALIAÇÃO

Nesta última etapa de experiência da avaliação, precisaremos instigar os nossos alunos, para avaliarem quais foram os conhecimentos que construíram sobre o assunto que foi disponibilizado até aqui. Os alunos irão usar os 7 aplicativos que foram citados no texto no intuito de aprimoração aos seus conhecimentos diante da era da tecnologia. Eles poderão enviar um feedback ao professor sobre qual desses aplicativos foi o que mais auxiliou o processo de experimento. A avaliação é uma etapa importante do processo de aprendizagem porque permite que os(as) professores(as) identifiquem as áreas em que os(as) alunos(as) precisam melhorar. Quando os(as) professores(as) sabem onde os(as) alunos(as) estão tendo dificuldade, podem fornecer suporte e orientação adicionais.

Aqui estão algumas dicas para promover a avaliação na sala de aula:

- Use uma variedade de métodos de avaliação para obter uma imagem completa do conhecimento dos(as) alunos(as).

- Forneça feedback aos(às) alunos(as) sobre seu trabalho.
- Use a avaliação para identificar as áreas em que os(as) alunos(as) precisam melhorar.
- Forneça suporte e orientação adicionais aos(às) alunos(as) que precisam melhorar.

Denyse e Jacira agradeceram toda a explicação que Júlia compartilhou com elas.

PLAY NO CONHECIMENTO

Olá! Agora quero aproveitar a oportunidade para te convidar a ouvir nosso podcast. Neste podcast, vamos falar a respeito de temas importantes sobre as metodologias ativas e Autonomia Autoral Digital Docente, acesse o nosso QR Code para escutar.

APROFUNDANDO

As metodologias ativas de aprendizagem são uma técnica pedagógica que se baseia em atividades instrucionais, capazes de engajar os estudantes em, de fato, se tornarem protagonistas no processo de construção do próprio conhecimento, ou seja, são metodologias menos baseadas na transmissão de informações e mais no desenvolvimento de habilidades.

Com toda essa explicação que Júlia realizou a Jacira e Denyse, as professoras entenderam a importância em se atualizar com os meios tecnológicos no intuito de aprimoramento em ambas as partes entre professor e aluno, respeitando os limites de cada pessoa.

Ensinar não é nada fácil, mas saber lidar com situações desafiadoras em sala de aula é inovador e acaba impactando positivamente na aprendizagem e na vida dos alunos de sua escola. Denyse e Jacira começaram a fazer um curso on-line que aborda alguns temas sobre as metodologias ativas, sendo eles:

a. A utilização de técnicas de Design Thinking

Essa é uma teoria utilizada dentro da educação, o termo "Design Thinking" foi criado no final dos anos 1990. "Design Thinking" é uma metodologia que está sendo usada mundialmente para pensar processos inovadores baseado no que as pessoas desejam. Então, como criar soluções para desafios cotidianos no caso da educação? Quais soluções criativas no coletivo podemos usar para atender a um determinado público? Esse público pode ser o aluno, professores ou até mesmo os pais dos alunos, devemos explicar dizendo, enfim, que essa é uma abordagem centrada nas pessoas, baseada num processo colaborativo para a solução de problemas e desafios.

O Design Thinking é um processo criativo que pode ser usado para resolver problemas complexos. Ele envolve cinco etapas:

1. Empatia: entenda as necessidades e desejos das pessoas que serão afetadas pela solução.
2. Definição: definir o problema de uma forma que seja clara, concisa e relevante para as pessoas afetadas.
3. Ideação: gerar ideias para soluções que resolvam, de forma criativa e inovadora, o problema.
4. Prototipação: construir protótipos das soluções para testar e obter feedback.
5. Teste: testar as soluções com as pessoas afetadas para obter feedback e iterar até encontrar uma solução que funcione.

O Design Thinking pode ser usado em qualquer área, incluindo educação. Por exemplo, professores(as) podem usá-lo para desenvolver novos métodos de ensino que sejam mais eficazes e envolventes aos(às) alunos(as). Eles(as) também podem usar o Design Thinking para criar novos materiais de aprendizagem que sejam mais relevantes para as necessidades dos(das) alunos(as).

- Entenda as necessidades e desejos dos(as) alunos(as): converse com eles sobre o que gostam e não gostam na aprendizagem. Quais são os seus pontos fortes e fracos? Quais são os seus interesses?

- Defina o problema de uma forma clara, concisa e relevante para os(as) alunos(as): o que os(as) alunos(as) estão lutando para aprender? Quais são os obstáculos à aprendizagem?
- Gerencie ideias para soluções que resolvam o problema de forma criativa e inovadora: permita que os(as) alunos(as) sejam criativos(as) e pensem fora da caixa. Incentive-os(as) a compartilhar suas ideias uns(umas) com os(as) outros(as).
- Construa protótipos das soluções para testar e obter feedback: crie modelos simples ou versões de teste das soluções para que os(as) alunos(as) possam experimentá-las e fornecer feedback.
- Teste as soluções com os(as) alunos(as)para obter feedback e iterar até encontrar uma solução que funcione: obtenha feedback dos(das) alunos(as) sobre as soluções e intere até encontrar uma solução que funcione para todos.

O Design Thinking é uma ferramenta poderosa que pode ajudar os(as) professores(as) a criar salas de aula mais eficazes e envolventes. Ele permite que os(as) professores(as) entendam as necessidades dos(as) alunos(as), criem soluções criativas e inovadoras e testem essas soluções com os(as) alunos(as) para obter feedback.

b. Trabalhar o desenvolvimento de competências socioemocionais na sala de aula

O Desenvolvimento socioemocional é realizado por meio de prática, uma boa formação de professores que tenha como foco o desenvolvimento intencional de uma série de competências socioemocionais nos seus estudantes. Passa por prática de vivências e metodologias mais ativas, ou seja, colocar o estudante num processo de construção do seu conhecimento de autorreflexão sobre seu próprio aprendizado. Dentre esses objetivos de reflexão, não só o aprendizado dos conteúdos, mas também o próprio aprendizado, sobre como ele pensa, sente e reflete quando se coloca no lugar do outro, reconhecendo as emoções de seus colegas, reconhecendo as motivações dos interesses do outro a capacidade de ser colaborativo, responsável, organizado, ter foco, realizar a tarefa que precisa ser

cumprida. Para atingir determinados objetivos de vida, todo professor observa que essas competências são mobilizadas em sala de aula e a diferença é que o professor pode usar de modo mais intencional nos diálogos com seus alunos todas as suas competências que são mobilizadas cotidianamente dentro e fora da escola. Elas têm uma característica que é muito interessante, porque elas são maleáveis.

c. Aluno protagonista

Como anda o protagonismo dos seus alunos em sala de aula? Como incentivar os alunos para serem os protagonistas da sua aprendizagem? Qual é o papel do(a) professor(a) em todos esses questionamentos?

Para melhor explicar essas dúvidas, primeiramente devemos nos colocar no lugar dos(as) alunos(as), no momento de planejar a aula, sempre pensar como será que esse aluno irá interpretar esse determinado conteúdo. O(A) professor(a) tem um papel fundamental tanto no planejamento como na execução das atividades, pois os alunos devem ser os protagonistas dentro de sala de aula. É muito importante que os professores organizem os espaços educacionais e disponibilizam materiais para auxiliarem, indagar questionamentos sobre a aplicação de problemas a serem resolvidos por eles, isso vai fazendo com que eles tenham que tomar iniciativa e procurem uma solução para o determinado engajamento. Devemos planejar aulas que despertem diferentes sensações, emoções aos nossos(as) alunos(aS), isso vai possibilitar que a aprendizagem dele seja muito mais significativa e o nosso papel, então, fundamentado.

d. Transformação das práticas pedagógicas no uso da tecnologia

A tecnologia precisa transformar a prática dos profissionais da educação, pois a aula tecnológica, é uma aula conduzida pelo professor enriquecida por recursos digitais que pode ser considerada como um primeiro passo para a inserção das tecnologias digitais em sala de aula. O professor utiliza ferramentas digitais para realizar interações com todo o grupo e deve fazer experiências de aprendizagem imersivas e de realidade expandida. O ensino tradicional é aquele no qual o professor transmite os seus conhecimentos para os alunos; hoje vamos conhecer algumas alternativas que podem complementar o ensino tradicional e que têm sido chamados de metodologias ativas.

As metodologias ativas são métodos de ensino que incentivam o aluno a ter um papel mais ativo em sua própria aprendizagem, ao invés de ficar sentado passivamente em uma cadeira enquanto o professor fala um monte de coisa, o aluno realizará ativamente uma atividade, essa tarefa estimulará o aluno a pensar mais, debater, ter mais iniciativa e aprender. Existem várias metodologias ativas, mas aqui vamos falar só de algumas para deixar um gostinho de quero mais. A aprendizagem baseada em problemas conhecida como PBL é uma dessas metodologias ativas nesse método em que o professor apresenta um problema e os alunos devem propor uma solução, sendo eles os protagonistas em descobrir quais habilidades e conhecimento desenvolver para ambas situações problema. Deve ser uma situação real e estar ligada ao tópico que o professor quer desenvolver com os alunos, apresentando uma questão que não seja tão difícil ao ponto de desmotivar os alunos, mas também que não seja tão fácil ao ponto de ter uma resposta óbvia. A PBL estimula as capacidades de pensar criticamente, trabalhar em grupo, resolver problemas e argumentar, várias outras situações. Na aula invertida, o aluno revisa o conteúdo antes da aula por meio de materiais, como vídeos indicados pelo professor, depois ele deve ir à aula para aplicar o que aprendeu em exercícios propostos pelo docente. As grandes vantagens é que cada um pode aprender no seu próprio ritmo antes da aula, podendo pausar ou assistir de novo o vídeo indicado pelo professor caso ele tenha dificuldades para realizar a tarefa, na aula poderá contar com a ajuda do professor e dos outros colegas.

e. Afinal o que é ser AADD (AUTONOMIA AUTORAL DIGITAL DOCENTE)

Autonomia autoral digital docente é quando o professor alia a tecnologia ao processo educacional, permitindo o uso de novos recursos e equipamentos para o enriquecimento e a dinâmica do ensino e aprendizagem nas escolas. O docente deve saber sobre a criação e como realizar apropriações das ferramentas educacionais para a contribuição com o processo educativo mais eficiente e inovador; o uso dessas ferramentas tecnológicas na educação deve ser visto sobre um olhar de uma nova metodologia de ensino, possibilitando a interação digital dos alunos com os diversos conteúdos ministrados pelo docente, passando a interagir com várias ferramentas que possibilitam a utilização de ideias, auxiliando que se torne um profissional da educação com autonomia autoral digital docente.

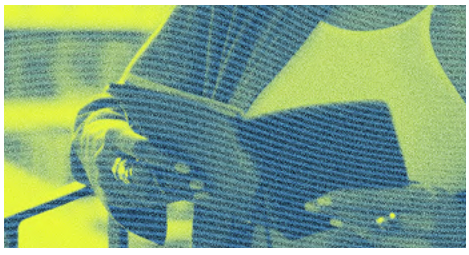
As professoras agradeceram Júlia por toda a explicação e disposição para ajudar. Elas ficaram muito animadas com a possibilidade de usar metodologias ativas em suas aulas e estavam confiantes de que isso ajudaria seus(suas) alunos(as) a aprender mais e de forma mais significativa. Júlia resolveu visitar a aula de sua mãe, pois estava muito interessada em saber como estava sendo desenvolvida as novas práticas e como os(as) alunos(as) estavam se desenvolvendo. Denyse ficou muito feliz em contar a Júlia sobre os resultados positivos que havia alcançado e disse à Júlia que os(as) alunos(as) estavam muito mais envolvidos nas aulas e que estavam aprendendo mais.

PENSANDO JUNTOS

Olá, caro(a) leitor(a)! Façamos uma reflexão juntos. Após a experiência, você acredita ter a autonomia necessária enquanto docente para a produção de conteúdos e para a utilização de recursos e tecnologias educacionais diferenciadas?

Caro(a) leitor(a), você conhece as características da autonomia autoral digital docente? Se não conhece, agora irá aprender. Conheça as características sobre a "Autonomia Autoral Digital Docente": Narrativa, Dialogia, Significado, Problematização, Curiosidade, Edição, Publicação, Interação, Compilação e Mentoria. Observe na Figura 1:





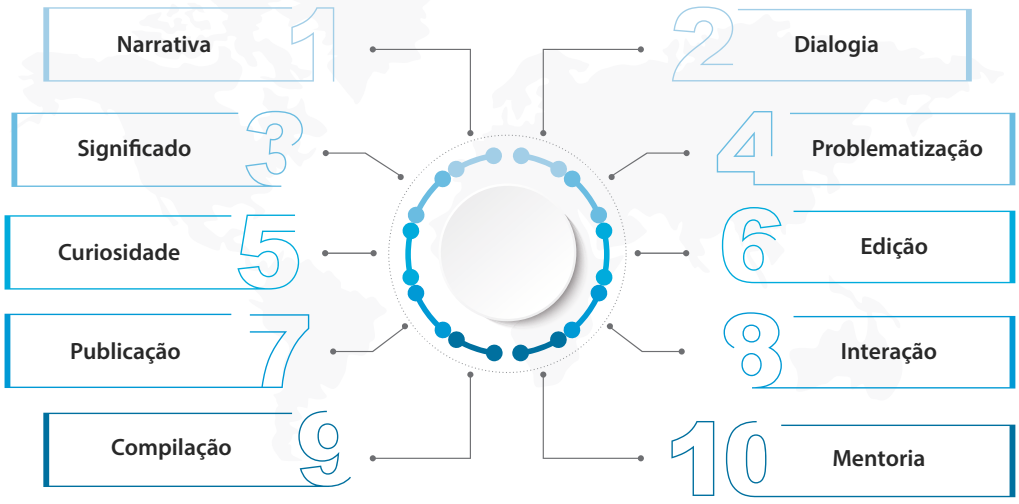


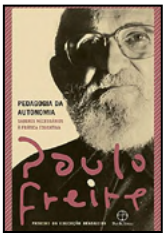
Figura 1 - As 10 características da autonomia autoral docente / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta um infográfico com um círculo no meio e com os dez conceitos de características da autonomia autoral docente. Ao lado esquerdo temos: 1 Narrativa, 2 Dialogia, 3 Significado, 4 Problematização e 5 Curiosidade. E do lado direito: 6 Edição, 7 Publicação, 8 Interação, 9 Compilação e 10 Mentoria.

Essas são as características da autonomia autoral docente, quando o professor produz conteúdos inovadores, nos formatos de textos dialógicos, compartilhando histórias que ele vivenciou, destacando os conhecimentos agregados para auxiliar no entendimento dos alunos em determinada situação, sempre prezando por um material provocativo no sentido do engajamento, desenvolvendo o interesse do aluno à leitura e interpretação desse conteúdo. Nos tempos atuais, os docentes estão partindo para o pressuposto da utilização dos meios digitais para prepararem suas aulas de formas dinâmicas e divertidas, onde realizam canais de informações, podcast, vídeos entre outros meios, promovendo o contato e a interação desses alunos durante a aula. O professor busca informações para a preparação de sua aula, sempre usando sua autonomia do domínio da disciplina, utilizando o digital como complementação, desenvolvendo em seus alunos o poder de protagonista para resolver soluções diante dos determinados problemas instruídos por seus professores sobre o conteúdo ministrado.

INDICAÇÃO DE LIVRO

Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa



Ano: 1996
Autor: Paulo Freire
Editora: Paz e Terra
Sinopse: é uma das obras mais importantes do célebre educador Paulo Freire, sendo a última publicada em vida. Apresenta orientações a respeito da compreensão da prática docente enquanto dimensão social da formação do ser humano. Orienta para a necessidade de o educador assumir uma postura vigilante contra todas as práticas de desumanização. Para isso, a autorreflexão crítica e o saber-ser da sabedoria exercitados podem ajudar a realizar a leitura crítica das reais causas da degradação humana.

INDICAÇÃO DE FILME

Jerry Maguire: A Grande Virada



Ano: 1996
Diretor: Cameron Crowe
Gênero: Romance/Comédia
Sinopse: o filme conta a história de um empresário de atletas que abre mão de ser o principal agente de uma grande empresa de agenciamento esportivo para focar no lado mais humano do trabalho – motivo pelo qual ele quis ser agente, em primeiro lugar. A história do filme nos ajuda a lembrar que ser protagonista não é sobre qual cargo você ocupa ou quanto dinheiro você conquistou, mas sim sobre ser fiel aos seus próprios princípios e dar valor às coisas importantes da vida, como família e amizades verdadeiras.

APROFUNDANDO

Revista eletrônica: Autonomia Autoral Digital Docente

Diante dessa narrativa que apresentamos até aqui entre as professoras, conseguimos compreender que a tecnologia tomou conta do mundo e é necessária praticamente para tudo. Foi nessa perspectiva de dialogar sobre autonomia autoral digital docente e a utilização de recursos tecnológicos com colegas docentes que achei necessário passar por essa experiência onde "coloquei a mão na massa" e desenvolvi um recurso que objetiva auxiliar e inspirar docentes que estejam dispostos, assim como as protagonistas da narrativa, a vivenciarem novas experiências que sejam convergentes com a formação docente continuada. Criei uma revista eletrônica no intuito de demonstrar as metodologias ativas na aprendizagem atual em que vivemos, nela você encontrará informações de aplicativos tecnológicos que auxiliam o professor na inovação em suas aulas imersivas.

Com base no caso hipotético e nas explicações sobre o avanço tecnológico nesta unidade, visualizando dicas, ideias para o processo da realização de um planejamento em aulas inovadoras, imersivas com metodologias tecnológicas, qual seria o conselho que você daria a um profissional como a personagem Jacira no começo da narrativa, que acreditava não precisar se atualizar em novas metodologias tecnológicas devido a sua forma de regência que realizava sem o uso digital? Peço que leve em consideração as 07 etapas do Ciclo de Aprendizagem para responder essa questão visando que as práticas tecnológicas sendo usadas de acordo com o conceito que se pede poderá trazer muitos benefícios tanto na aula do professor, sendo mais atrativa, quanto ao aluno que terá possibilidades de aprender conhecimentos respeitando o seu modo de aprendizagem.

MAPA MENTAL

Agora quero propor uma atividade a você, caro(a) leitor(a), você deverá realizar um mapa conceitual com palavras-chave que demonstre elementos que atraiam a atenção dos alunos utilizando as dicas das 7 etapas do ciclo de aprendizagem Unicesumar.



Figura 2 - Mapa conceitual / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta um mapa conceitual, em que a figura de um retângulo que está no centro da imagem se descreve como "Estudo" estando interligada por setas para outros retângulos descritos como "Tecnologia", "Atração", "Aluno(a) Protagonista", "Inovação" e "Aulas Dinâmicas".

ANOTAÇÕES

UNIDADE 6



A FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO PARA CICLO DE APRENDIZAGEM DA UNICESUMAR

AUTORA: Carolina Abdalla Normann de Freitas.
APOIADORAS: Kátia Solange Coelho e Márcia de Souza.

OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM

Compreender a cultura organizacional e a importância da formação continuada para os profissionais da educação.

Você lembra do seu primeiro dia de trabalho? Conheceu o ambiente, seus colegas e criou percepções sobre a forma de se vestir, se comportar. Muitas vezes, o próprio desenho da sala já sinaliza também a hierarquia dos cargos. Se a comunicação é realizada de forma formal, com tudo documentado, ou informal, e assim por diante.

Nesse momento, temos a ideia de como é a cultura organizacional, quais são as crenças, os valores que estão intrínsecos, não relatados em nenhum documento, mas de fácil compreensão quando se convive e participa das atividades de trabalho.

Agora, imagine quando a empresa vai implantar uma nova proposta de trabalho ou uma metodologia, que antes não existia. **Será que a empresa irá encontrar resistência por parte daqueles que sempre fizeram da mesma forma? Como uma organização, que precisa acompanhar as tendências do mercado, por exemplo, consegue implantar mudanças?**

O livro do Seymour Papert, *A máquina das crianças*, publicado no Brasil em 1994, nos convida a imaginar uma sala de aula e uma sala de cirurgia com seus respectivos profissionais e a projetar como será esse espaço de trabalho e suas ferramentas daqui a 10 anos. Logicamente, que a área da cirurgia é a que sofreu mais avanços, principalmente na área da tecnologia. **Só que, não parece estranho, já que são os professores e a sala de aula que trabalham para a formação do currículo desse estudante que um dia será cirurgião?**

Se formos pensar na velocidade com que a educação precisa fazer mudanças, acolher as inovações, criar metodologias de trabalho e até abordagens em diferentes ambientes, como o on-line e o presencial, então é fato que a cultura organizacional de uma instituição de ensino tem que estar preparada com flexibilidade, atenção às mudanças e abertura para o novo.

Faça o convite a um grupo de adolescentes para que eles assistam uma palestra de 3 horas sobre um tema que eles não se identificam ou não compreendem o significado. E, depois, pergunte o que acharam e se conseguiram concluir a palestra até o final.

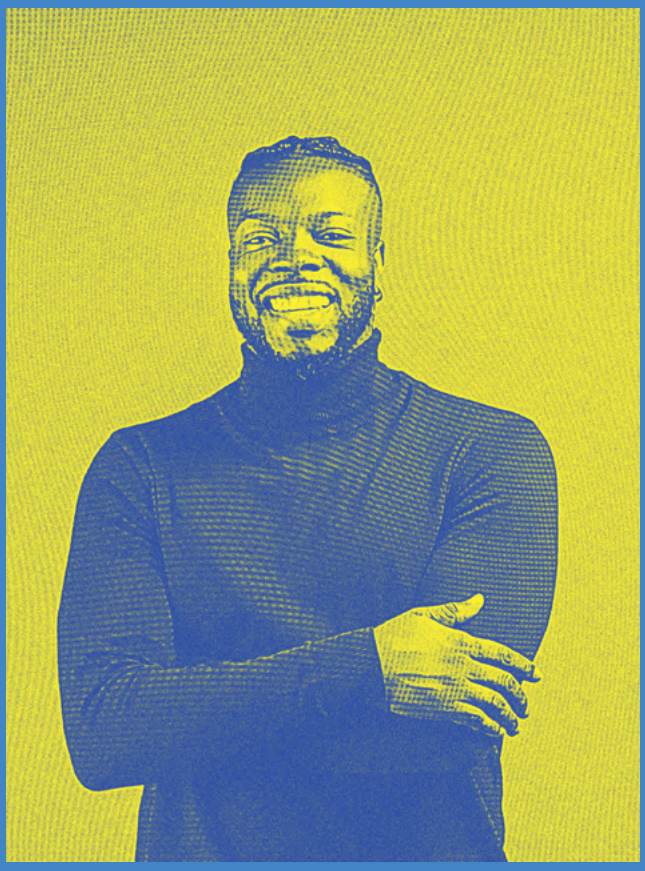
Acredito que você já tenha a resposta para a sua pergunta. Certo? Está muito escancarado que o comportamento das novas gerações é muito diferente daquelas que nasceram nos anos 1980, por exemplo. E então? Como organizar e propor essa mudança para todos os professores de uma instituição de ensino?

Minhas **Anotações**

A proposta deste capítulo é relatar como foi criado o **Ciclo de Aprendizagem** e compartilhado para todos os profissionais de educação da Unicesumar. Assim, desenvolver esse tema sem colocar a importância que tem a cultura organizacional, e como ela será afetada diretamente pelas mudanças comportamentais, de percepção e valores, é quase que impossível.

A capacitação docente pode ter um impacto significativo na cultura organizacional de uma escola ou instituição de ensino superior. Fullan e Hargreaves (2004) argumentam que a capacitação docente é fundamental para a criação de uma cultura organizacional que valorize a aprendizagem contínua e a melhoria do ensino.

Quando os professores são incentivados e capacitados a desenvolverem suas habilidades profissionais, isso pode criar um ambiente de trabalho mais dinâmico, inovador e colaborativo. Veja como:



- **Valorização da formação continuada:** a capacitação docente pode levar à valorização da formação continuada pelos professores e pela equipe gestora da escola. Isso pode criar uma cultura organizacional que incentiva o aprendizado contínuo e o desenvolvimento profissional dos professores.
- **Implementação de novas práticas de ensino:** a capacitação docente pode ajudar a implementar novas práticas de ensino que são mais eficazes para os alunos. Isso pode criar uma cultura organizacional de inovação e melhoria contínua do ensino.

- **Desenvolvimento de lideranças:** a capacitação docente pode ajudar os professores a desenvolverem suas habilidades de liderança. Isso pode levar à criação de uma cultura organizacional de colaboração, onde os professores se sentem empoderados para contribuir e liderar projetos educacionais.
- **Criação de um ambiente de aprendizagem positivo:** a capacitação docente pode ajudar a criar um ambiente de aprendizagem positivo, onde os professores se sentem apoiados e valorizados. Isso pode levar a uma cultura organizacional que valoriza o bem-estar dos professores e dos alunos.



São muitos os desafios para, segundo Moran (2022), a capacitação docente contribui para "descobrir horizontes desconhecidos em todas as dimensões". Ele ainda reforça:

> Um bom profissional precisa de uma formação muito sólida intelectual, emocional, digital e ética. Ensinar é um processo longo. O envolvimento com os estudantes pode durar meses ou anos. Para isso o professor precisa ser muito bom para conseguir atrair e manter o interesse de tantos alunos durante tanto tempo, engajando-os em projetos relevantes e que sejam mais atraentes do que os vídeos de entretenimento nas telas.
>
> Cada docente também tem sua trajetória, estilo, qualidades e dificuldades. Ensinar não é uma corrida de cem metros, mas uma maratona, de longo prazo. Ensinar é um processo que envolve planejamento – (individual e/ou grupal) com começo, meio e fim. Exige uma grande capacidade de adaptação a cada momento; sensibilidade para adequar o planejado ao que faz sentido para cada estudante e para todo o grupo. Implica em saber escutar, gerenciar, acompanhar e avaliar, utilizando diferentes estratégias e tecnologias analógicas e digitais.
>
> O cenário que se desenha é, no conjunto, muito promissor. Estamos em um período de transição para a experimentação de novos modelos de ensinar e de aprender, mais flexíveis, mais personalizados e com muita sinergia com as organizações sociais e o apoio do melhor dos encontros presenciais com a riqueza de possibilidades que também o digital oferece, assíncrona e sincronamente. O digital é um ambiente essencial para inovar,W empreender, integrar todas as áreas, pessoas e serviços e poder oferecer experiências ricas e diferenciadas de aprendizagem, pesquisa e parcerias. Precisamos equilibrar informação com experimentação, teoria e prática, materiais analógicos e digitais, espaços físicos e virtuais (MORAN, 2022, on-line).

Assim, diante dessa importante transformação na educação, na cultura organizacional nas escolas e instituições de ensino superior, a Unicesumar trabalhou com a criação de um ciclo de aprendizagem, em que trouxe alguns profissionais representando diferentes áreas da organização para participar desse momento de discussão e debate para a criação de uma identidade pedagógica e sua representação para nortear essa necessária mudança na forma de pensar, agir, exercer

a atividade e até de se relacionar com seu público. Foram meses de trabalho, do qual cada um trouxe autores, teorias, práticas, ideias que deram corpo e conceito ao Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar.

Depois de tudo criado, vem um desafio ainda maior. Como desdobrar isso para toda a equipe? Como colocar em prática para todos os profissionais da educação? Como fazer o estudante compreender essas estratégias de aprendizagem como algo realmente enriquecedor para o seu currículo?

Sobre as capacitações

Já se tornou um lugar comum falar da importância das metodologias contemporâneas. Mas, como fazer isso na Educação a Distância ou *e-learning*? Quando assistimos ao vídeo das aulas, observamos que o formato está baseado numa abordagem instrucional, e quando fazemos uma leitura do conteúdo do livro da disciplina, está voltado para o formato de pesquisa acadêmica, para dar mais credibilidade aos fatos e as ideias trazidas pelo autor.

Como colocar isso em prática?

Acho que nem preciso dizer que o grande desafio foi saber por onde começar e que aquele frio na barriga aconteceu. Só que trabalhar com inovação tem uma vantagem muito grande: você é pioneiro e pode realmente não estar tudo perfeito e não tem problema algum nisso. O importante era colocar em prática. Para isso, organizamos oficinas para apresentar as metodologias, a priori, para a equipe pedagógica, designer educacional e pós-graduação.

Antes mesmo de começar uma capacitação, já aplicando o **Ciclo de Aprendizagem da Unicesumar**, achamos importante explicar a importância dele e apresentar as metodologias que iremos adotar como características para a pós-graduação, híbrido e totalmente EaD, e trazer oficinas para que a gente também pudesse aprender com as ideias de todos para a aplicação do Ciclo de Aprendizagem na prática.

Resultados muito diferentes surgiram. Tiveram aqueles que, antes

mesmo da gente falar sobre metaverso, já trouxeram atividades com a realidade aumentada e virtual para fazer parte da metodologia imersiva e o *storytelling* para criar algo que realmente trouxesse uma identificação com aquele estudo do aluno. Outros demoraram mais tempo para se desprender do instrucional, que foi uma abordagem utilizada por toda a nossa educação formal e, naquele momento, era uma grande oportunidade de mudança e interpretação do que pode ser uma educação do futuro.

Observamos também, claramente, que cada área deveria trabalhar com o perfil do seu estudante para acolher essa nova estratégia de aprendizagem. Havia os cursos que trabalhavam textos muito intensos e a maioria dos estudantes já eram engajados com esse formato. E, essa adaptação veio de forma natural, apresentando a ideia e, no formato de oficina, ouvindo também o que todos tinham a contribuir.

Tiveram muitos momentos de insegurança e essas formações docentes foram muito importantes para dizer para os profissionais da educação: você consegue sim. É normal num contexto de mudança a gente enxergar esse comportamento que vem em forma de diversas facetas, que pode ser uma simples pergunta ou comportamentos de quem está sofrendo uma ameaça para mudar a rotina, a forma de pensar. Isso em todos os cargos acontece, porque somos humanos e é muito importante acolher e entender que o momento Eureka chega, uma hora ou outra.

E assim, com as aplicações, fomos percebendo o quanto as estratégias estavam interessantes e o quanto a equipe de profissionais da educação da Unicesumar também estavam mudando a sua forma de pensar e agir dentro das estratégias propostas pelo ciclo de aprendizagem da Unicesumar.

O nosso objetivo é comum: fazer uma educação de qualidade para transformar vidas. Por isso, a formação docente é fundamental para a prática de aprendizagem cada vez mais inovadora e humanizada.

Para cada área dos profissionais da educação buscamos uma abordagem que fosse, efetivamente, importante para a sua prática diária. O primeiro momento foi de treinamentos presenciais com os coordenadores, depois os professores formadores, mediadores, tutores de avaliação e assim por diante.

Em todos os momentos estavam, na época, o pró-reitor e a diretora, validando a ideia dessa identidade pedagógica e a importância de que essa prática fosse desenvolvida por todos.



Figura 1 – Treinamento presencial / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: a figura apresenta uma sala de aula. Ao fundo dois alunos sentados em suas cadeiras e mesas um ao lado do outro, e, na frente deles, mesa e cadeiras vazias. No meio da sala, a professora está de pé. Ela usa calça escura e camisa colorida e tem cabelos curtos. Atrás dela tem um quadro verde e em cima do quadro uma tela de projetor. Há quatro bancos quadrados nas cores azuis e laranjas encostados na parede. Fim da descrição.

Logo veio a Pandemia e tínhamos que continuar essa formação com atuações na prática. Então, criamos diversos momentos com muita interação entre a equipe e conteúdos que pudessem oferecer ferramentas para serem utilizadas nessa experiência do aprendizado do estudante, dentro do ciclo de aprendizagem da Unicesumar.

Uma das oficinas foi sobre *Storytelling,* que explicava como desenvolver narrativas imersivas comparando com as técnicas de cinema e modelos narrativos como a jornada do herói. Foi proposto um desafio aos participantes, do qual todos colocaram a mão na massa e receberam feedback.



Figura 2 – Explicação do desafio de aprendizagem da oficina de Storytelling
Fonte: acervo Unicesumar (2021).

Descrição da Imagem: uma mulher branca e com cabelos loiros compridos, com blusa amarela e casaco preto falando no vídeo. Fundo com parede de cimento claro. Fim da descrição.

Diversas palestras também fizeram parte dessa formação, para que os profissionais da educação tivessem ferramentas muito importantes e desenvolvessem habilidades inovadoras para a efetivação da nossa identidade pedagógica e também recursos indispensáveis para uso durante a pandemia, do qual a insegurança e situações emocionais inesperadas surgiam a todo momento.



Oficina "Educação imersiva, propostas e modelagens" / Facilitadores: Gustavo Afonso Pisano e Márcia de Souza

Figura 3 – Oficina sobre educação imersiva, proposta e modelagens / Fonte: acervo Unicesumar (2022).

Descrição da Imagem: uma tela de transmissão do streamyard com três pessoas: duas mulheres e um homem. Uma mulher branca com óculos vermelho e cabelo liso preto preso, e uma mulher negra com cabelo crespo preso de blusa amarela. As duas com fundo branco. O homem branco sorrindo com cabelo preto curto, com blusa azul e fundo azul e roxo. Fim da descrição.

Diversos momentos da equipe do Protagonize-se, programa de formação de profissionais da educação da Unicesumar, para reforçar boas práticas para melhorar a experiência do nosso estudante e a inovação para o estímulo de competências que serão necessárias para profissões que ainda não existem.

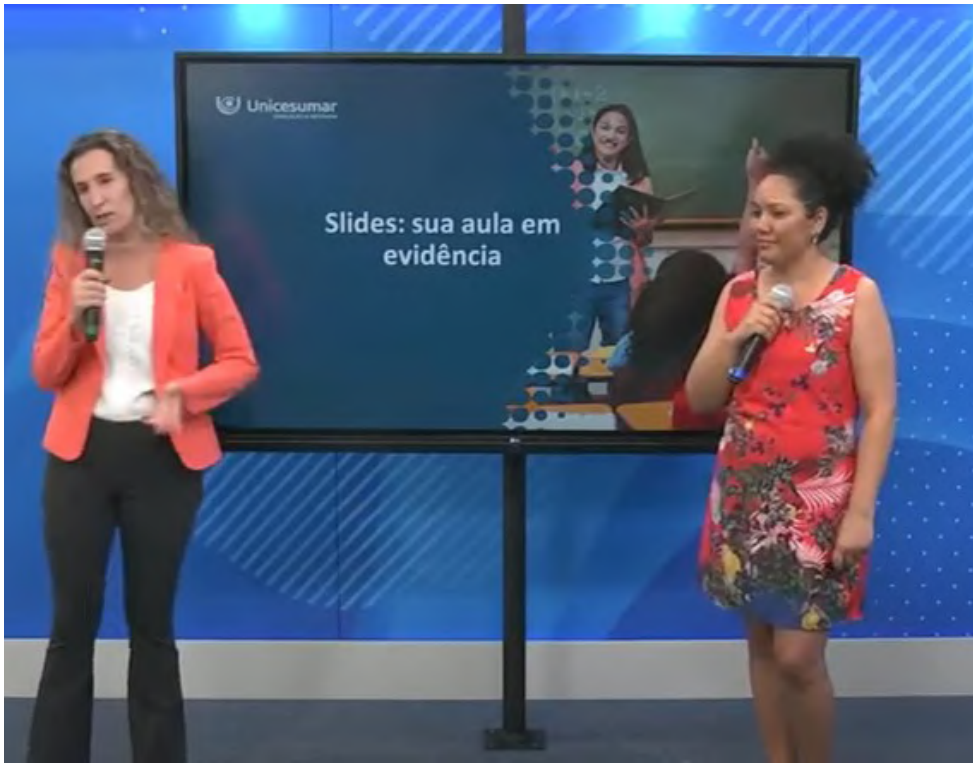


Figura 4 – Renove os Recursos de suas Aulas – parte 3 / Fonte: acervo Unicesumar (2022).

Descrição da Imagem: duas mulheres dentro de um estúdio, apresentando o tema "slides: sua aula em evidência". Uma é branca e loira e veste roupa social com blazer rosa e calça preta e outra negra, com os cabelos presos e veste um vestido rosa estampado com flores. Fim da descrição.



Oficina - "Transformação digital e autonomia docente"

Oficina "Transformação Digital e Autonomia Docente" / Facilitadora: Fernanda Gabriela de Andrade Coutinho

Oficina "Aplicação do Ciclo de Aprendizagem" / Facilitadoras: Juliana Moraes e Fernanda Terra, com participação de Katia Coelho

Figura 5 - Oficina de Transformação Digital e Autonomia Docente / Fonte: acervo Unicesumar (2022).

Descrição da Imagem: são duas imagens distintas, a da esquerda é uma tela de transmissão gravada pelo Stremyard que registra uma mulher branca com camisa preta, sorridente, fundo azul explicando o conteúdo Transformação Digital e Autonomia Docente, do qual tem no canto direito dessa imagem a logomarca do Protagonize-se. Na outra foto da direita, também há uma tela de transmissão gravada pelo Stremyard que registra três mulheres brancas e cabelos pretos. Elas estão conversando e uma delas tem vários livros de fundo e nas outras duas o fundo é branco. Fim da descrição.

Entendemos que a formação dos profissionais da educação é muito mais do que técnicas, e que a nossa identidade pedagógica trata também de quem somos, de como nos cuidamos e de como nos relacionamos. Vai além de técnicas e metodologias de aprendizagem. Por isso, criamos também um programa motivacional chamado **#segundou,** que a cada 15 dias é lançado no e-mail da equipe para sensibilizar, dar dicas de cuidados pessoais ou levar uma palavra que deixe o coração mais quentinho.

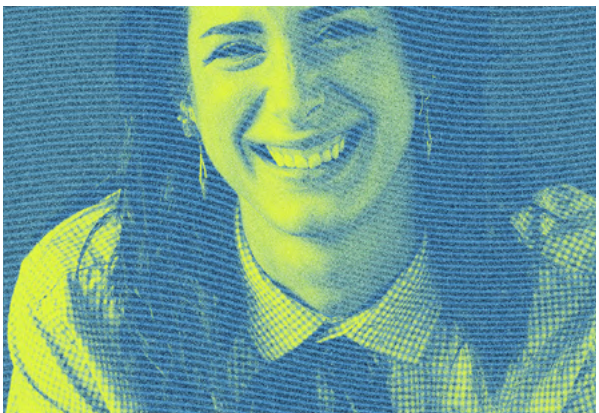






Figura 6 - Quem ama cuida - dicas de cuidados com a pele / Fonte: acervo Unicesumar (2021).

Descrição da Imagem: mulher branca, loira, de frente para a câmera. Atrás dela há uma mesa e materiais de escritório, cortina e parte da janela em que aparece a luz do sol. Fim da descrição.

Criamos um concurso para as boas práticas de aprendizagem que foram desenvolvidas com a nossa identidade pedagógica, e realmente tiveram materiais incríveis, e a nossa equipe pedagógica mostrou que valeu muito todo esse nosso envolvimento do Protagonize-se para a criação de formações dos profissionais da educação da Unicesumar.



Figura 7 - Entrega do prêmio do concurso / Fonte: Fonte: acervo Unicesumar (2022).

Descrição da Imagem: mulheres na frente da porta com sorrisos e roupas coloridas e duas, na posição central, segurando um presente laranja, com laço de fita branca. Fim da descrição.

Agora, já em um momento pós-pandemia, criamos um grupo de estudos para entender como poderemos trabalhar e desenvolver as nossas práticas acadêmicas com as tecnologias digitais e, principalmente, com a inteligência artificial.



Figura 8 - Grupo de estudos sobre inteligência artificial / Fonte: acervo Unicesumar (2023).

Descrição da Imagem: uma sala de aula bem iluminada com mesas redondas e cadeiras com rodas nos pés na cor azul. Pessoas sentadas com notebooks e material de estudos, olhando para o professor que estava explicando o conteúdo na imagem do datashow. Teto com bolas brancas, chão claro e outras paredes com quadro branco para escrever. Fim da descrição.

Outro exemplo, para a oficina dos profissionais que acompanham os autores nos livros e os professores nos estúdios, é que tivemos que ousar para buscar recursos, e fomos até as livrarias para fazer um estudo de campo para entender o que os livros ofereciam de objetos de aprendizagem e recursos gráficos que poderiam ser interessantes.



Figura 9 - Oficina com os profissionais da educação / Fonte: a autora.

Descrição da Imagem: uma sala de aula com uma das paredes desenhada com giz colorido, uma parede inteira na cor branca e outra parede com três janelas bem grandes. As mesas e cadeiras formam um "u", onde os cursistas estão conversando entre si e com os mediadores. Os cursistas possuem cadernos e alguns notebooks. O ambiente é bem arejado e iluminado. O chão da sala de cor branca, as carteiras da cor cinza e as cadeiras da cor azul. Tem pufes coloridos no fundo da sala. Fim da descrição.

Nessa oficina, em especial, abusamos da experimentação. Primeiro trouxemos os conceitos das metodologias ativa, imersiva e ágil, utilizando uma abordagem da aprendizagem móvel com o aplicativo *Nearpod*, o qual apresenta a imagem no *Datashow*, e os cursistas podem interagir entre si e com o professor e inserir suas

percepções. Esse primeiro momento foi importante para monitorar os conhecimentos prévios e entender o que seria necessário reforçar num próximo encontro.

Num segundo momento, levamos um desafio no qual esses profissionais da educação teriam que experimentar a escrita para cada tipo de metodologia, exercitar a contação de história e perceber qual a característica textual para cada abordagem metodológica.

Cada texto que encontrávamos, que mais se aproximava da proposta, mostrávamos como exemplo interessante e, assim, dava-se luz às boas práticas. Não tínhamos como fazer diferente porque é muito inovador, isso não aconteceu em nenhuma outra universidade da história. Então, tínhamos a liberdade para criar e a responsabilidade de experimentar e fazer inovação.

Em um terceiro momento, levamos os recursos que tínhamos colhido na livraria para esses profissionais da educação e começamos, nessa formação docente, a construir uma orientação para o nosso autor de quais ferramentas textuais poderiam ser sugeridas para ele escrever e dar esse formato que você, leitor, está percebendo. Reforça muito a importância da contação de história, e sem deixar o lado acadêmico de fora. Nossos livros precisavam ser interessantes tanto quanto aquelas aulas super engajadoras, precisávamos estimular a criatividade e suas competências adjacentes no formato da escrita, nas pausas que deixamos para o leitor pensar e nos espaços para que eles possam criar suas próprias percepções a respeito de determinado conceito.

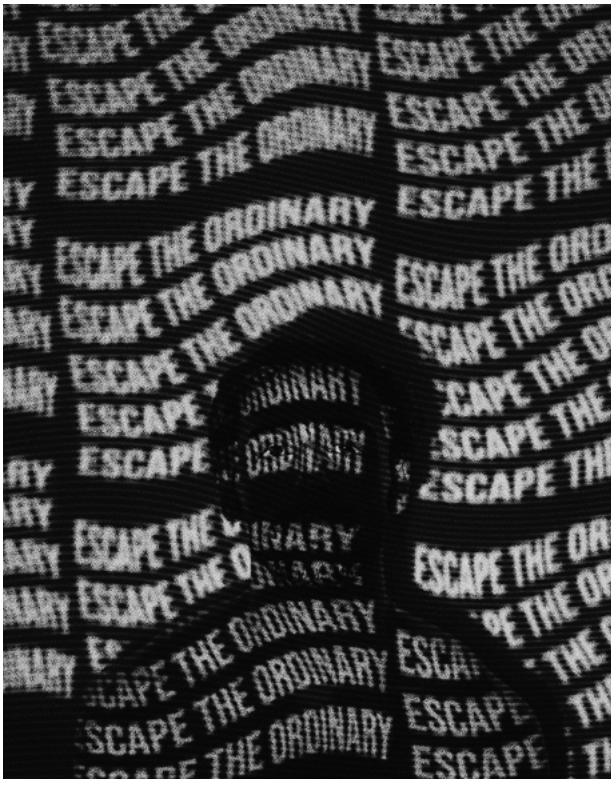
Foi um momento de muito orgulho, porque os resultados foram impressionantes, a criatividade desses profissionais foi incrível. No final desse terceiro momento, sentamos para organizar as ideias, estruturar como poderia ser o ciclo de aprendizagem da Unicesumar nos livros, na prática dos autores.

PENSANDO JUNTOS

"Pra mim, quando o assunto é inspiração criativa, cargos e hierarquia perdem o significado" (CATMULL; WALLACE, 2014, p. 21).

Nosso objetivo não era engessar o que o autor deveria escrever ou falar, ou como ele deveria se expressar. Longe disso! Era criar um guia de inspiração para as suas práticas de aprendizagem.

> Um elemento inibidor da criatividade nas instituições educacionais diz respeito à cultura institucional predominante em muitas escolas, caracterizada pela pressão junto aos professores que buscam inovar as suas práticas pedagógicas, o que dificulta ou mesmo os impede de implementar um ensino voltado para a promoção da criatividade.
>
> Essa pressão é, às vezes, verbalizada pelos pares ou pelos diretores de escolas, que ditam as normas de como o professor deve proceder em sala de aula, com ênfase na uniformidade do comportamento docente (ALENCAR; FARIA; FLEITH, 2010, p. 37).


ESCAPE THE ORDINARY

Então tive mais um momento de orgulho, porque aqueles textos, aquela organização das ideias tiveram gráficos, imagens e cores. E, finalmente, tivemos o nosso momento Eureka. Da formação docente, construímos em conjunto orientações para que o autor viajasse conosco na proposta de realmente fazer algo diferente e que o estudante tivesse mais engajamento, mais clareza e mais aprendizado de qualidade com uma proposta de livros com abordagens textuais que estivessem condizentes na prática com a proposta metodológica e o ciclo de aprendizagem da unicesumar. É importante ressaltar que esse guia não é engessado ou com caixinhas para serem colocadas as respostas. Esse guia é uma forma de inspirar o autor e, consequentemente, os nossos estudantes.

Por isso, quando apresentamos a proposta para o nosso pró-reitor fiz questão de frisar "foi um trabalho de equipe, de muitas mãos", porque representava o esforço coletivo e não foi o fulano que sugeriu um aplicativo ou "agradeço o beltrano que fez tal coisa", porque para se chegar em uma ideia ou em um conjunto de características textuais para cada abordagem metodológica tivemos um trabalho exaustivamente coletivo. Seria pequeno demais agradecer uma pessoa por uma ideia pontual, egoísta demais da minha parte sugerir que existe uma única pessoa detentora da ideia. Enquanto pensarmos assim, não teremos inovação.

PENSANDO JUNTOS

"Acredito que os melhores gerentes abrem espaços para aquilo que não conhecem – não apenas porque a humildade é uma virtude, mas porque, até que uma pessoa adote esta atitude mental, os grandes avanços mais importantes não podem acontecer" (CATMULL; WALLACE, 2014, p. 22).

INDICAÇÃO DE FILME

Black Dog

Ano: 2019
Genero: Drama
Sinopse: uma série televisiva coreana que conta a história da Go Ha-neul que tomou a decisão de escolher a carreira docente, por admiração e respeito ao professor que morreu ao tentar salvá-la quando adolescente e se envolveu num acidente com o ônibus escolar. O drama é voltado para a profissão de professor e mostra o relacionamento dos professores com seus estudantes, mas o foco está voltado para as ações e relacionamentos dos professores com a sua profissão, processos administrativos, com outros professores e vários desafios que o ambiente escolar oferece.



PENSANDO JUNTOS

Agora, vamos voltar a pensar na Cultura Organizacional? Percebe o quanto o time ficou engajado para inovar?

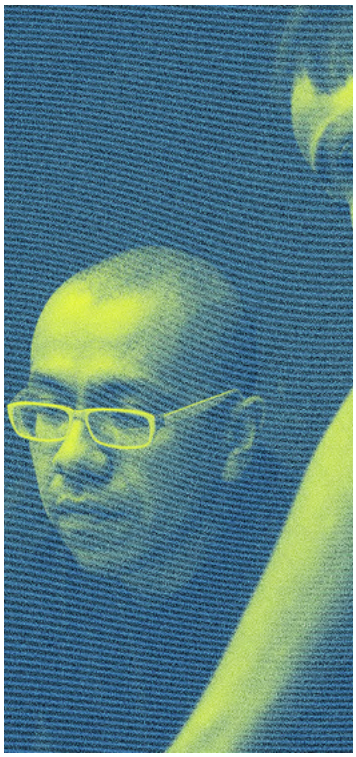
Quando esses desafios são propostos é natural que haja um desconforto, e você não precisa ter o controle, precisa saber aonde quer chegar, para mediar todos os gestores, funcionários e participantes desse desafio a um lugar comum. Mais do que trabalhar com uma capacitação docente é saber que cada ser humano tem seus sentimentos, angústias, sensações e emoções, e todos irão precisar lidar com isso para ter mudanças de comportamentos.

> As organizações são as pessoas que nelas operam. É a força de trabalho, as pessoas, que dão sustentação a uma produção constante de qualidade. E é aí que o entendimento do que motiva os indivíduos, os grupos e o relacionamento da empresa com o seu ambiente entra em jogo. E é exatamente esta a área coberta pelo que chamamos de Comportamento Organizacional (CARAVANTES; CARAVANTES; KLOECKNER, 2009, p. 27).

Por isso, ter uma cultura organizacional para mudanças não é para qualquer empresa. "Não adianta passar batom em um porquinho", é o que acredita Resnick (2020, p. 35) no seu livro, *Jardim de Infância para a Vida Toda,* que se refere ao uso de tecnologias ou recursos educacionais sem um objetivo de aprendizagem. O famoso "fazer por fazer".

É importante criar um **Ciclo de Aprendizagem** e isso estar contido na cultura organizacional, na realidade do que todos os profissionais que trabalham ali pensam, executam e discutem para suas melhorias contínuas.

Espero que esse capítulo encoraje mais inovações educacionais, porque vivemos um contexto mundial de que não há mais espaço para "mais do mesmo". A educação precisa mudar, e devemos ser agentes desta transformação.



APROFUNDANDO

Capítulo de livro

O capítulo deste livro traz uma investigação acerca da realidade do Brasil e Portugal sobre o currículo dos professores e alunos no uso de tecnologias de informação e comunicação (TIC) nas escolas, e que relata o subaproveitamento do potencial pedagógico e didático das TIC para a aprendizagem dos estudantes.
COSTA, F. O potencial transformador das TIC e a formação de professores e educadores. In: ALMEIDA, Maria E. B.; DIAS, Paulo; SILVA, Bento D. (org.). **Cenários de Inovação para a educação na sociedade digital**. São Paulo: Loyola, 2013. p. 47-74.

PLAY NO CONHECIMENTO

Olá! Agora quero aproveitar a oportunidade para te convidar a ouvir nosso podcast. Neste podcast, vamos falar a respeito de temas importantes para a área. Acesse o nosso QR.

Quando falamos de formação docente, principalmente na EaD, penso que devemos falar da formação dos profissionais da educação e da mudança cultural que tudo isso proporcionará como resultado.

São muitos os envolvidos, para que você leia esse livro, para que você acesse a plataforma de estudos ou, até mesmo, para que você fique sabendo do curso ou que a instituição de ensino existe. São muitos, mas muitos, os envolvidos que usam as suas competências e percepções sobre a educação para você ser impactado de alguma forma. Todos esses profissionais da educação precisam dessa formação docente. Por isso, mudaria o capítulo deste livro para "ormação dos profissionais da educação".

Para que você consiga pensar em tudo isso que falamos e possa também fazer uma autoavaliação de suas atividades profissionais em prol de uma educação inovadora, preparei a adaptação de uma estrutura chamada *Triple E Framework*, que foi desenvolvido em 2011 pela Professora Liz Kolb, na Escola de Educação da

Universidade de Michigan, com o objetivo de os professores avaliarem a importância da formação dos profissionais da educação para a melhoria contínua na aplicação das práticas de aprendizagem. Aproveito também para agradecer a generosidade do prof. Leandro Holanda que trouxe esse teste no Seminário sobre Criatividade, Inovação e Humanização na Educação em 2023, promovido pelo prof. José Moran, e compartilhou esses estudos com os participantes e, assim, pude conhecer o contexto dessa ferramenta já com a experiência que ele vivenciou no exterior.

ENGAJAMENTO - PONTUAÇÃO TOTAL DO ITEM ____

1. Quando você está numa formação de profissionais da educação, você se concentra e se dedica nas atividades com menos distração? (0) (1) (2)

2. A formação dos profissionais da educação traz propostas para você que lhe permite criar, adaptar ou reproduzir atividades ou a usar ferramentas que podem motivar os seus estudantes a iniciar o processo de aprendizado? (0) (1) (2)

3. A formação dos profissionais da educação pode causar uma mudança no seu comportamento e dos alunos, a qual o professor faz um papel de mediador e o estudante toma a frente das suas atividades, sendo mais ativo na aprendizagem? (0) (1) (2)

ENRIQUECIMENTO - PONTUAÇÃO TOTAL DO ITEM 4

1. A formação dos profissionais da educação pode lhe auxiliar a desenvolver ou a enxergar ferramentas para demonstrar uma compreensão mais sofisticada do conteúdo aos seus estudantes? (cria oportunidades para criação/produção e outras habilidades de pensamento de ordem superior ao consumo de conteúdo) (0) (1) (2)

2. A formação dos profissionais da educação pode ajudar você a diferenciar ou personalizar suas práticas educacionais? (0) (1) (2)

3. A formação dos profissionais da educação pode auxiliar você a criar caminhos para os alunos demonstrarem sua compreensão dos objetivos de aprendizagem de uma maneira que não poderiam fazer com as ferramentas tradicionais? (0) (1) (2)

EXTENSÃO - PONTUAÇÃO TOTAL DO ITEM 5

1. A formação dos profissionais da educação pode lhe dar subsídios ou ferramentas para você criar oportunidades em que os alunos aprendam fora do seu dia normal de aula no ensino superior? (0) (1) (2)

2. A formação dos profissionais da educação pode lhe oferecer boas ideias e insights para você criar, na prática, uma ponte entre o aprendizado formal e as experiências da vida cotidiana? (0) (1) (2)

3. A formação dos profissionais da educação permite que você possa desenvolver habilidades para usar em sua vida cotidiana? (0) (1) (2)

4. Para determinar se a formação dos profissionais da educação está tendo um impacto positivo nas suas práticas educacionais, a ferramenta de medição a seguir pode ser usada para essa referida análise. Os resultados fornecem um guia para a reflexão da sua formação continuada e, principalmente, da formação dos profissionais da educação.

Resultados da leitura:

13-18 Pontos = Luz Verde: conexão excepcional ou muito forte entre você e a formação dos profissionais da educação. É notório o seu esforço em desenvolver práticas inovadoras na educação e para engajar seus estudantes a desenvolver as habilidades necessárias para o mercado de trabalho e as competências fundamentais para ser um excelente profissional e ser humano.

Suas escolhas tendem a mostrar que busca desenvolver as práticas com os objetivos de aprendizagem, e a sua compreensão sobre a formação dos profissionais da educação deve transcender a sala de aula para que possam conectar o que estão aprendendo na sua vida cotidiana.

7-12 pontos = Luz amarela: atendendo a pelo menos dois níveis (na maioria das vezes engajamento e aprimoramento ou engajamento e extensão), há uma forte conexão entre a formação dos profissionais da educação e a adesão das suas práticas para atingir os objetivos de aprendizagem. Embora haja uma conexão entre você e a formação dos profissionais da educação é preciso ter tempo para reavaliar todo o aprendizado. Esta pode ser uma oportunidade de adicionar mais formação continuada para o seu aprendizado e reflexão para o seu cotidiano e entender o que faz sentido para você.

6 pontos ou menos = Luz vermelha: este nível é quase sempre voltado ao engajamento. Consequentemente, a sua experiência em participação na formação continuada tende a ser baixa e o seu envolvimento na reflexão das suas práticas de aprendizagem menor.

ANOTAÇÕES

REFERÊNCIAS

APRESENTAÇÃO

O SEGURO MORREU DE TÉDIO. [*S. l.*: *s. n.*], 2021. 1 vídeo (2 min). Publicado pelo canal Alan Dias Castro. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=mAtdYzzTWFk&ab_channel=allandiascastro. Acesso em: 18 ago. 2023.

UNIDADE 1

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. **Metodologias inovativas na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

RESNICK, M. **Jardim de infância para a vida toda**: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos Porto Alegre: Penso, 2020.

TOMELIN, J. F. Identidade pedagógica e ciclo de aprendizagem. *In*: CARNIEL, F. *et al*. **Ciclo de aprendizagem**: estratégias para um método pedagógico inovador. Maringá: UniCesumar, 2021. p. 12-28.

UNIDADE 2

BELLONI, M. L. **Educação a distância**. Campinas: Editores Associados, 2009.

BENINI, E. G. **Política educacional e educação a distância**: as contradições engendradas no âmbito do trabalho docente. 2012. 284 f. Tese (Doutorado em Pedagogia) – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2012.

BIAZON, V. V.; MOTTA, A. C. S. da. Problematização. *In*: CARNIEL, F. *et al.* (orgs.). **Ciclo de aprendizagem**: estratégias para um método pedagógico inovador. Maringá: Unicesumar, 2021.

BORGES, T. S.; ALENCAR, G. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. **Cairu em Revista: Sociedade, Educação, Gestão e Sustentabilidade**. Salvador, ano 3, n. 4, p. 119-143, jul./ago. 2014.

CARNIEL, F. *et al*. **Ciclo de aprendizagem**: estratégias para um método pedagógico inovador. Maringá: Unicesumar, 2021.

DONDIS, D A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FORTES, M. A. S. *et al*. Planejamento na prática dos professores: entre a formação e as experiências vividas. **Rev. Int. de Form. Professores**, Itapetininga, v. 3, n. 2, p. 315-324, abr./jun. 2018.

REFERÊNCIAS

FRAGALLI, A. C. **Contabilidade geral**. Maringá: Unicesumar, 2022.

FRAGALLI, A. C; CASTRO, S. C. de. **Custos de produção**. Maringá: Unicesumar, 2022.

FREIRE, R. A. **Didática do ensino superior**: o processo de ensino e aprendizagem. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

FREIRE, P. **Conscientização**. Tradução Tiago José Risi Leme. São Paulo: Cortez, 2018.

FUSARI, J. C. **O planejamento do trabalho pedagógico**: algumas indagações e tentativas de respostas. *In*: SÉRIE IDEIAS n. 8. São Paulo: FDE, 1998. p. 44-53. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_08_p044-053_c.pdf. Acesso em: 25 ago. 2023.

GIL, A. C. **Metodologia do ensino superior**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2020.

IPÓLITO, V. K. **História da América**. Maringá: Unicesumar, 2018.

LIBÂNEO, J. C. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** São Paulo: Cortez, 2022.

MAGRI, C. **Planejamento educacional no ensino superior**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2016.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância**: uma visão integradora. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

NATEL, A. **Mitologia grega**: o mito de Procusto e a intolerância humana. 2016. Disponível em: https://angelanatel.wordpress.com/2016/07/07/mitologia-grega-o-mito-de-procusto-e-a-intolerancia-humana/. Acesso em: 25 ago. 2023.

PETTERS, O.; KEEGAN, D. **Otto Peters on distance education**: the industrialization of teaching and learning. New York: Routledge, 1994.

RAMOS, A. G. **A redução sociológica**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1996.

REZENDE, L. M. T. de. *et al*. **Introdução aos processos educacionais e prática pedagógica**. Porto Alegre: SAGAH, 2021.

SBROGIO, R. O. **Design e ensino-aprendizagem**: entre slides e formação de professores. 2021. 242 f. Tese (Doutorado em Mídia e Tecnologia) – Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2021.

SILVA, L. da C.; ORDINE, Y. O. T. **Planejamento docente**: estratégias e ações coletivas para o sucesso da aprendizagem. São Paulo: Expressa, 2021.

REFERÊNCIAS

UNIDADE 3

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CES nº 2, de 8 de março de 2004. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Música e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, p.10. Brasília, DF, 12 mar. 2004. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES02-04.pdf. Acesso: 18 ago. 2023.

CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.

CHICON, P. M. M.; QUARESMA, C. R. T.; GARCÊS, S. B. B. Aplicação do método de ensino peer instruction para o ensino de lógica de programação com acadêmicos do curso de Ciência da Computação. *In*: SEMINÁRIO NACIONAL DE INCLUSÃO DIGITAL, 5., 2018. Passo Fundo. **Anais** [...]. Passo Fundo: Senid, 2018. p. 1-10. Disponível em: https://www.upf.br/_uploads/Conteudo/senid/2018-artigos-completos/179081.pdf. Acesso: 18 ago. 2023.

FREIRE, P. **Educação e mudança**. Tradução de Moacir Gadotti e Lilian Lopes Martin. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

GONÇALVES, A. Canvas: como estruturar seu modelo de negócios. **Sebrae-PR**, Curitiba, 2019. Disponível em: https://www.sebraepr.com.br/canvas-como-estruturar-seu-modelo-de-negocios. Acesso em: 18 ago. 2023..

GOOGLE. **Instrumentos harmônicos e melódicos I**. 2022. Disponível em: https://sites.google.com/view/mentoria-instrumental1/mentoria-1?authuser=0. Acesso em: 18 ago. 2023.

IBBA, L. **Fotografias diversas**. 2022. Coleção particular.

LUBART, T. **Psicologia da criatividade**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MAKRANSKY, G.; LILLEHOLT, L. A structural equation modeling investigation of the emotional value of immersive virtual reality in education. **Education Tech Research Dev.**, [*s. l.*], n. 66, n. 3, p. 1141-1164, feb. 2018.

MONTEIRO, J. C. S. Aprendizagem Criativa no TikTok: novas possibilidades de ensinar e aprender durante o isolamento social. **Open Minds International Journal**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 47-53, jan./abr. 2021.

TANG, Y. M. *et al*. Evaluating the effectiveness of learning design with mixed reality (MR) in higher education. **Virtual Reality**, [*s. l.*], n. 24, n. 4, p. 797-807, dec. 2020.

UNICESUMAR. **Plano de ensino do curso de design de moda**. Maringá: Unicesumar, 2022.

UNICESUMAR. **Polo Guarapuava**. c2023. Disponível em: https://www.unicesumar.edu.br/ead/polo/guarapuava/. Acesso em: 18 ago. 2023.

REFERÊNCIAS

UNIDADE 4

ALMEIDA, M. E. B. Tecnologia na escola: criação de redes do conhecimento. *In*: ALMEIDA, M. E. B.; MORAN, J. M. (org.). **Integração das tecnologias educacionais**. Brasília, DF: MEC/SEED, 2005.

BACICH, L. Formação continuada de professores para o uso de metodologias ativas. *In*: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 129-152.

CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.

COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 30. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. A arte de ensinar aprendendo e de aprender ensinando. *In*: PEY, M. O. ***et al.*** (orgs.) **Recordando Paulo Freire**: experiências de educação libertadora na escola. Rio de Janeiro: Archimé, 2002. p. 17-46.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

GIMENES, É R. **Seminário Temático em Saúde, Educação e Habitação**: questionário complementar para acadêmicos de Serviço Social. Maringá: Unicesumar, 2021.

MATEUS, G. A. PALUDO, M. P. AMARO, M. M. R. **Biossegurança e Bioética**. Maringá: Unicesumar, 2022.

MATTAR, J. **Metodologias ativas**: para a educação presencial, *blended* e a distância. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MINCOFF, R. C. L. **Tópicos em Gerontologia**. Maringá: Unicesumar, 2021.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 19. ed. Campinas: Papirus, 2011.

PAIÃO, L. S. **Logística Empresarial**. Maringá: Unicesumar, 2021.

ROCHA, J. *Design thinking* na formação de professores: novos olhares para os desafios da educação. *In*: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 153-174.

THADEI, J. Mediação e educação na atualidade: um diálogo com formadores de professores *In*: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 91-105.

REFERÊNCIAS

TOMELIN, J. F. **Pedagogia da dúvida**. Blumenau: Nova Letra, 2006.

VALENTE, J. A. A sala de aula invertida e a possibilidade de ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. *In*: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 26-44.

UNIDADE 5

AMABILE, T. A. **Creativity in context**. Boulder: West, 1996.

AMABILE, T. A. **Growing up creative**. Buffalo: The Creative Education Foundation Press, 1989.

AMABILE, T. A. **The social psychology of creativity**. New York: Springer, 1983.

FRIGOTTO, G. A interdisciplinaridade como necessidade e como problema nas ciências sociais. *In:* JANTSCH, A. P.; BIANCHETTI, L. (org.). **Interdisciplinaridade**: para além da filosofia do sujeito. Petrópolis: Vozes, 1995.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. **10 aplicativos para complementar o ensino em sala de aula**. 2021. Disponível em: https://fundacaotelefonicavivo.org.br/noticias/aplicativos-aula-online/. Acesso em: 13 abr. 2023.

HAIDT, J. **The righteous mind**: Why people are divided by politics and religion. New York: Vintage Books, 2012. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2177-62102018000400334#B15. Acesso em: 24 ago. 2023.

INFOPEDAGÓGICA EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA. **Educreations**: saiba tudo sobre essa plataforma de aprendizado. 2021. Disponível em: https://infopedagogica.com.br/educreations-saiba-tudo-sobre-essa-plataforma-de-aprendizado/. Acesso em: 13 abr. 2023.

LIPMAN, M. **O pensar na educação**. 4. ed. Petrópolis: Vozes. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2177-62102018000400334#B19. Acesso em: 24 ago. 2023.

LIRA, M. **Canva**: O que é e 5 dicas para usar a plataforma de design. Disponível em: https://blog.b2bstack.com.br/canva/. Acesso em: 13 abr. 2023.

SIEGEL, H. **Educating reason**: Rationality, critical thinking and education. New York: Routledge, 1988. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2177-62102018000400334#B28. Acesso em: 24 ago. 2023.

XPPEN. **12 melhores aplicativos gratuitos para fazer anotações no pc windows, mac, android e iPad**. [2022]. Disponível em: https://www.xp-pen.pt/forum-5585.html. Acesso em: 31 out. 2022.

REFERÊNCIAS

UNIDADE 6

ALENCAR, E. M. S.; FARIA, M. F. B.; FLEITH, D. S. **Medidas de criatividade**. Porto Alegre: Artemed, 2010.

CATMULL, E.; WALLACE, A. **Criatividade S. A**.: superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

CARAVANTES, G.; CARAVANTES, C.; KLOECKNER, M. **Comunicação e comportamento organizacional**. Porto Alegre: ICDEP, 2009.

COSTA, F. O potencial transformador das TIC e a formação de professores e educadores. *In*: ALMEIDA, M. E. B.; DIAS, Paulo; SILVA, B. D. (org.). **Cenários de Inovação para a educação na sociedade digital**. São Paulo: Loyola, 2013. p. 47-74.

FULLAN, M.; HARGREAVES, A. **A escola como organização aprendente buscando uma educação de qualidade**. Porto Alegre: Artemed, 2004.

NEARPOD. A Renaissance Company. **Seja como for que você ensine, é no Nearpod**. c2023. Disponível em: http://www.nearpod.com. Acesso em: 27 abr. 2023.

MORAN, J. A fascinante e complexa arte de educar, hoje. **Educação transformadora**, 8 dez. 2022. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2022/12/Complexa.pdf. Acesso em: 27 abr. 2023.

PAPERT, S. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

RESNICK, M. **Jardim de Infância para a vida toda**. Porto Alegre: Penso, 2020.

TRIPLE E FRAMEWORD. **Quadro e Triplo**. c2020. Disponível em: http://tripleEframework.com. Acesso em 27 abr. 2023.

GABARITO

UNIDADE 1

Sem gabarito.

UNIDADE 2

1. Na avaliação proposta, esperamos que o leitor apresente um mapa mental que passe por todas as etapas do Ciclo de Aprendizagem Unicesumar, descrevendo, em cada uma, um ou mais tópicos de como desenvolver a etapa de forma a contribuir com a intencionalidade pedagógica do conteúdo ou da disciplina escolhida. O assunto abordado em cada tópico deverá estar de acordo com o conteúdo/disciplina definido para a atividade, de qualquer forma, a abordagem em cada um deve ser basicamente a seguinte:

   - Problematização: descrever uma situação problema, real ou fictícia, em que é necessário ter o conhecimento a ser adquirido na aula para que possa resolver.
   - Significação: trazer dados reais que demonstrem a importância do assunto ou contextualizar a situação segundo experiências vividas pelo próprio aluno.
   - Experimentação: convidar o aluno a resolver o problema considerando seu conhecimento prévio e experiência de vida.
   - Reflexão: levar o aluno a refletir sobre sua experimentação de forma a convencê-lo da necessidade de aprofundar no assunto.
   - Conceitualização: definir os conteúdos a serem abordados na aula.
   - Ação: retomar a problematização (ou até mesmo a experimentação), seja a mesma ou similar, demonstrando para o aluno que após a conceitualização ele adquiriu os conhecimentos e habilidades necessários para resolver o problema.
   - Avaliação: trazer formas de avaliar se o aluno realmente absorveu o conteúdo.

GABARITO

UNIDADE 3

Sem gabarito.

UNIDADE 4

Sem gabarito.

UNIDADE 5

Para realizar essa atividade, você, caro(a) leitor(a), deverá escrever um texto com o máximo de 10 linhas explicando a importância de alguns conceitos para aulas inovadoras e depois listar as palavras-chave no formato de um mapa conceitual, podendo usar o aplicativo ***padlet*** para o auxílio de sua realização.

UNIDADE 6

Sem gabarito.

GLOSSÁRIO

Intencionalidade pedagógica: direcionamento dado ao processo de ensino e aprendizagem, por intermédio de ações organizadas e empreendidas pelo professor, ao planejar a disciplina e ao ministrar suas aulas, ou seja, refere-se ao aspecto de se ter uma intenção deliberada, um propósito consciente, ou um objetivo a ser alcançado por intermédio da metodologia utilizada.

Metodologia docente: conjunto de estratégias, técnicas e abordagens pedagógicas utilizadas pelo educador com a intenção de facilitar a aprendizagem dos estudantes e promover o desenvolvimento de competências de maneira efetiva.

Objetos de aprendizagem: todo e qualquer recurso utilizado com a intenção de facilitar o processo de ensino-aprendizagem como, por exemplo: livros, cartilhas, laboratórios, recursos visuais, banco de questões, materiais didáticos de apoio, material de avaliação prática de aprendizagem etc.

Conflito cognitivo: se refere quando o estudante, de posse do conhecimento, se depara com um momento quando seus esquemas não são suficientes para resolver ou entender um determinado assunto, gerando incômodo, sendo necessárias as interações, com o professor, por exemplo, resultando em ações variadas, soluções, discursos etc.

Jamboard: quadro on-line interativo disponível pelo Google. Trata-se de uma tela inteligente, um quadro branco digital colaborativo e cuja função pode ser editar e compartilhar propostas de construção de atividades interativas com os alunos nas aulas.

Modelagens pedagógicas: o conceito, de modelagem pedagógica, deságua em um conjunto de premissas teóricas e práticas que representam, explicam e orientam a forma como se organiza o currículo, materializam-se as intervenções pedagógicas e no modo como expressam as interações entre os atores do processo (professor/aluno/objeto de estudo).

Moodboard: painel com imagens inspiracionais utilizados por designers e profissionais da área criativa como ferramenta que ilustra a inspiração para o desenvolvimento dos produtos.

Prática exitosa: uma prática pedagógica é exitosa quando a organização didática e metodológica de um processo de ensino e aprendizagem é estabelecida por uma intencionalidade, por uma intervenção planejada e científica que busca transformar a realidade social dos envolvidos no processo.

Processo criativo autoral: organização de etapas pelas quais o designer passa para desenvolver um produto de moda que contenha inovação, criatividade, personalidade e design.

Portfólio: catálogo físico ou virtual de trabalhos; conjunto de material gráfico utilizado em apresentações; dossiê ou documento com o registro individual de habilitações ou de experiências; conjunto de trabalhos ou de fotografias de trabalhos de um profissional criativo.

***Look* autoral**: peça ou peças de roupa(s) idealizada(s) de forma inédita a partir de pesquisa e construção criativa considerando o repertório pessoal de um designer.

GLOSSÁRIO

Objetos de aprendizagem: os objetivos de aprendizagem ou educacionais fazem parte do conteúdo que será apresentado, tendo como base as orientações na ementa e considerando as etapas do Ciclo de Aprendizagem. Para a construção deve-se iniciar sempre com um verbo no infinitivo e descrever de forma objetiva e clara. Tome como base a Taxonomia de Bloom para estruturar cada um dos objetivos educacionais.

Autonomia Autoral Digital Docente (AADD): a capacidade do professor de criar e gerenciar seu próprio conteúdo digital, de forma independente e criativa.

Inovação docente: a utilização de novas tecnologias e metodologias para melhorar o ensino e a aprendizagem.

Aplicativos: programas de computador projetados para executar tarefas específicas.

Experiências de aprendizagem: situações que permitem aos alunos aprender algo novo.

Necessidades e ritmos de aprendizagem: as diferentes maneiras pelas quais as pessoas aprendem.

Eficiente: capaz de produzir resultados ou atingir metas com o mínimo de desperdício ou esforço.

Start: do termo em inglês que significa partida.

Etapas do ciclo de aprendizagem:

Problematização: qual problema ou desafio do ambiente profissional, eu, como docente, posso fornecer nessa aula, quanto mais provocativo for e conseguir tornar o estudante curioso nesse primeiro passo do ciclo, melhor, é um conflito cognitivo que precisa ser gerado nessa problematização.

Significação: de todo o repertório da disciplina, qual é que trará mais significado para o estudante resolver o conflito gerado na problematização. Ele deverá ficar ainda mais curioso, aquilo que trará maior relevância para a sua formação acadêmica e profissional.

Experimentação: já, nessa etapa, ao planejarmos, nós utilizamos estratégias pedagógicas relacionadas a práticas em um ambiente profissional, quanto mais próximo da realidade profissional for a experiência que você permitir ao estudante no momento de interação, mais imersivo ele vai se sentir. Nessas estratégias, pode ser utilizado algo que faça o estudante testar, vivenciar, ou ver alguém ou algo fazendo aquilo na prática. Experimentando um pouco da sua futura realidade profissional.

Reflexão: aqui procuramos trazer algo que estimule o estudante a refletir sobre a experimentação da etapa anterior, com o seu conhecimento prévio. É fazer se posicionar, refletir e que seja capaz de decifrar com os seus saberes.

Conceitualização: cada etapa foi importante para preparar o estudante a receber o conhecimento que aquela respectiva aula deverá trazer para atingir a sua proposta pedagógica. Planejamos com cuidado o que vamos entregar naquela aula, quais são os conhecimentos teóricos, históricos, filosóficos e científicos que impactam a formação profissional desse estudante.

GLOSSÁRIO

Ação: aqui como docentes, e como facilitadores desse ensino-aprendizado, é perceber que, com todas as demais etapas do ciclo, o estudante estará preparado e com respaldo para ir para a ação e propor soluções para os problemas reais do ambiente profissional. Esse estudante precisa estar pronto para utilizar um raciocínio lógico e apresentar soluções, é a aplicação prática de todo esse ciclo de aprendizagem.

Avaliação: por fim, no modelo acadêmico existem algumas formas de avaliar esse estudante. Quer seja para algo regulatório ou avaliativo, aqui ele prova para si que o conhecimento de ensino-aprendizagem atingiu seu objetivo fim, que é o de aprender. É a consolidação do conhecimento adquirido neste ciclo.

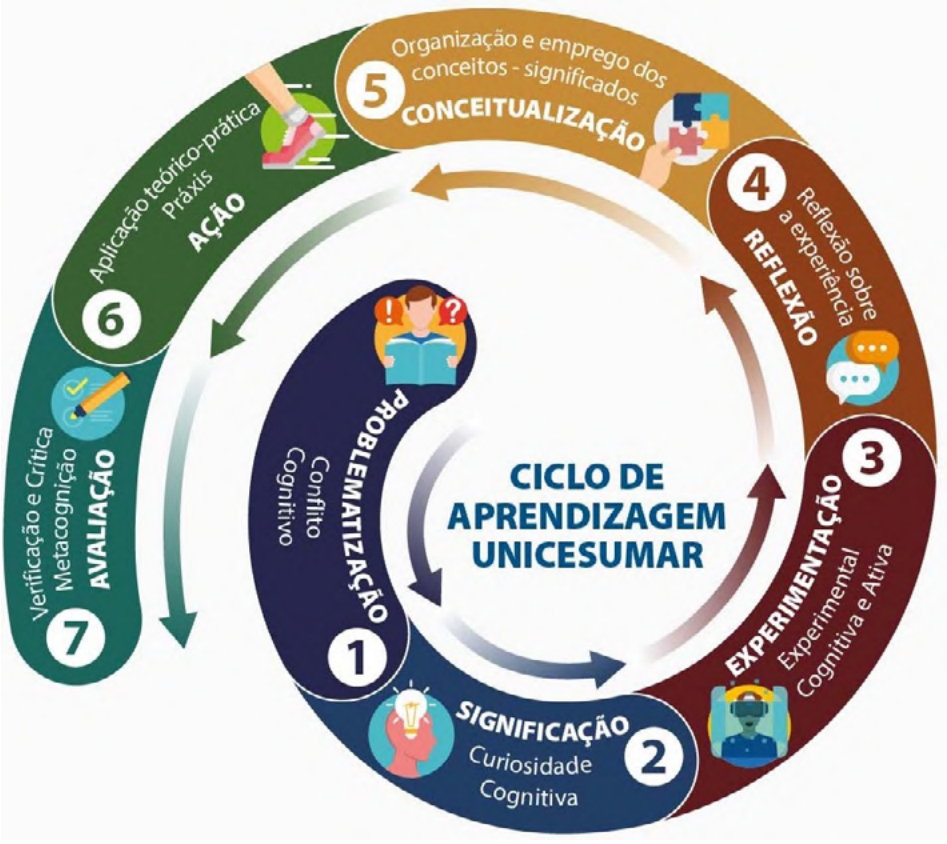


Figura 1 - Ciclo de aprendizagem Unicesumar / Fonte: Unicesumar (2021, p. 25).

GLOSSÁRIO

Descrição da Imagem: a imagem apresenta um fluxograma em espiral dividido em sete etapas sequenciadas por setas, que seguem no sentido anti-horário de dentro para fora. Ao centro do fluxograma, está escrito "Ciclo de Aprendizagem Unicesumar", seguindo o espiral destacam-se as divisões elencadas da seguinte forma: 1 Problematização – Conflito cognitivo (na cor azul escuro); 2 Significação – Curiosidade cognitiva (na cor azul médio); 3 Experimentação – Cognitiva e ativa (cor marrom escuro); 4 Reflexão – Reflexão sobre a experiência (cor carmim); 5 Conceitualização – Organização e emprego dos conceitos – significados (cor caramelo); 6 Ação – aplicação teórico-prática – Práxis (verde bandeira); 7 Avaliação – Verificação e crítica – metacognição (verde água). Cada etapa da divisão do ciclo está destacada por pequenos ícones e textos explicativos que representam as etapas.

Observe que a Figura 1 apresenta a imagem do ciclo de aprendizagem aqui do EAD da Unicesumar. É algo que nos enche de orgulho, ainda mais agora, que estamos compartilhando com você nossas experiências e aplicações deste ciclo em nossas aulas ao vivo com interações e metodologia imersivas. Ah, algo que precisamos evidenciar para você e até para nós mesmos: isso é um ciclo certo? Ou seja, é um fenômeno cíclico, que se renova de uma maneira constante, pois bem, o ciclo não termina, e assim temos o desafio de rodar o ciclo de aprendizagem novamente, e novamente, e novamente. O aprender não para, e o nosso ciclo de aprendizagem também não para.

ANOTAÇÕES