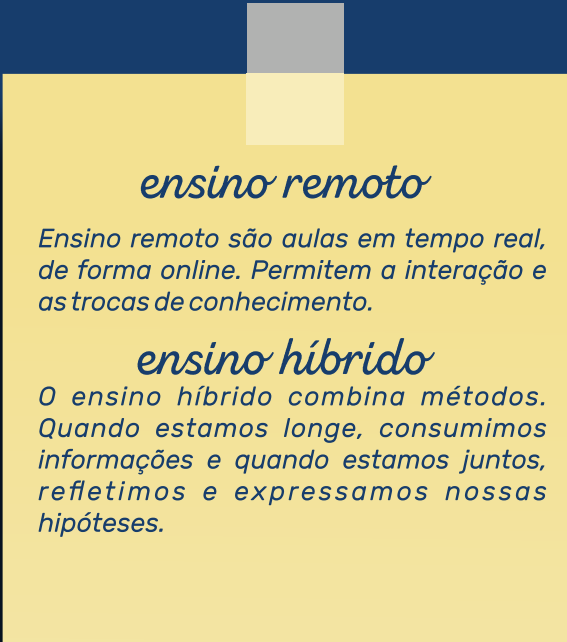


ENSINO HÍBRIDO E SUAS METODO LOGIAS

FTD
EDUCAÇÃO





ensino remoto

Ensino remoto são aulas em tempo real, de forma online. Permitem a interação e as trocas de conhecimento.

ensino híbrido

O ensino híbrido combina métodos. Quando estamos longe, consumimos informações e quando estamos juntos, refletimos e expressamos nossas hipóteses.

No episódio anterior...

No episódio passado, nossa aventura finalizou exatamente quando pensamos que tudo estava resolvido. Tínhamos descoberto e dominado ferramentas que dariam suporte integral a processos educativos on-line. Entretanto, nossos alunos estavam desmotivados, muitos de nós desenvolvemos sérios problemas psicológicos, pois, o esforço foi grande e os resultados insatisfatórios...

Muitos pensaram em desistir e simplesmente esperar que tudo passasse e voltasse ao normal. Mal sabiam que o normal que conhecíamos nunca mais voltaria e que termos como **“ensino remoto”** e **“ensino híbrido”** entrariam definitivamente no vocabulário educacional. Mas voltemos à nossa história...

No esforço de entender o que estava acontecendo, encontramos fora da escola algumas experiências e conceitos que poderiam auxiliar na qualificação dos processos educativos que, agora, passavam a ser, em parte, digitais!

Existia um grupo de pessoas que divertia-se criando soluções das mais diversas, de forma coletiva, compartilhando conhecimentos e experiências. Faziam parte do **Movimento Maker**, que nasceu entre aqueles que tinham como único objetivo encontrar-se para resolver problemas.



COMO SURTIU O MOVIMENTO MAKER?

A expansão do Movimento Maker se dá em 2005, sendo precedido pela cultura Do It Yourself “Faça você mesmo” (1990). Configura-se pela cultura do “fazer coisas”, inerente a todo ser humano.



SAIBA MAIS SOBRE
MOVIMENTO MAKER

REGRAS DO MOVIMENTO MAKER



- ✓ *criar nos faz humanos*
- ✓ *faça isto junto*
- ✓ *compartilhe*
- ✓ *que seja divertido*

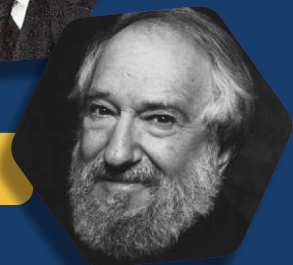
Regras do movimento maker disponível no Maker Manifest de 2013!
ISBN-13: 9780071821124 | ISBN-10: 0071821120 | Ano: 2013 / Páginas: 214 | Idioma: inglês | Editora: McGraw-Hill



Piaget



Papert



Foi então que começamos a identificar relações com elaborações teóricas que já começavam a ganhar corpo, mas que pareciam ainda muito distantes dos ambiente acadêmicos em que fomos formados. Coincidentemente ou não, estas abordagens vinham do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), uma das melhores Universidades do mundo... E tudo começava a fazer sentido...

A **aprendizagem criativa**, abordagem derivada do construtivismo de Piaget e do construcionismo de Papert, sugeria que um processo de aprendizagem precisa ser pautado a partir de 4 Ps:

APRENDIZAGEM CRIATIVA

PROJETOS

Quando se trabalha com projetos, os estudantes se envolvem mais e a aprendizagem torna-se significativa.

PARES

Nos constituímos como sujeitos, na relação com os demais. No outro temos a possibilidade de ampliar nossa visão de mundo e de construir diferentes soluções para problemas, de forma colaborativa.



PAIXÃO

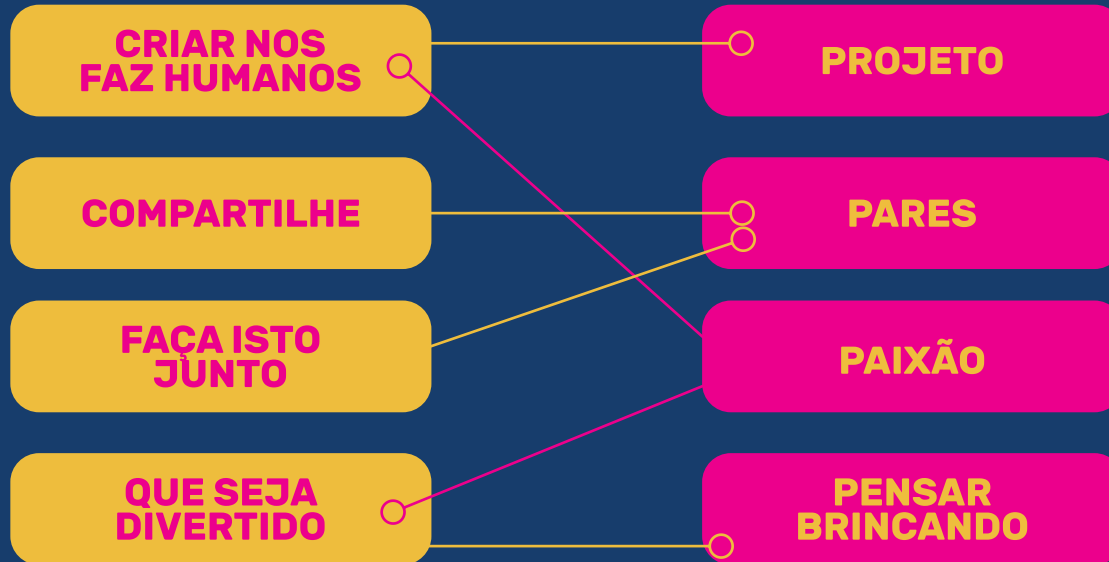
Quando nos envolvemos e engajamos em um projeto, aprendemos muito mais.

PENSAR BRINCANDO

Tudo o que envolve a brincadeira e ludicidade, torna-se mais divertido e marcante. Assim, os projetos podem ter momentos descontraídos e de igual crescimento.

RELACIONANDO CONCEITOS

REGRAS DO MOVIMENTO MAKER



APRENDIZAGEM CRIATIVA

STHEM

Science

Technology

Humanities

Engineering

Mathematics



Ao nos aproximarmos mais da primeira regra do Movimento Maker e do primeiro “P” da aprendizagem criativa, nos deparamos com algo inusitado, ambos iam na contramão da lógica disciplinar sobre a qual a educação formal tem se organizado há muitos e muitos anos. Ambos apontavam para o fato de que todos os problemas do mundo são complexos, multifacetados e demandam uma solução interdisciplinar!

Foi quando descobrimos a abordagem **STHEM**, acrônimo de Science, Technology, Humanities, Engineering e Mathematics. De forma geral, um método que, a partir de uma abordagem científica (S), identificamos padrões e analisamos dados (M), que subsidiam projetos (E) executados (T) com e para os outros (H).



SAIBA MAIS SOBRE
STHEM

A solução para nosso problema parecia estar distribuída nestes três conceitos (Movimento Maker, Aprendizagem Criativa e STHEM), foi quando nos deparamos com o conceito de **aprendizagem ativa**, processos que potencializam o protagonismo dos estudantes na construção do conhecimento.

metodologias ativas

Consistem no engajamento e participação do estudante, na construção de seu próprio conhecimento.



Foram muitos os pensadores da época que, a sua própria maneira, colocaram que muito do que a escola fazia, já não era mais necessário, especificamente as atividades que não demandavam o diálogo entre professor e aluno e entre os alunos.

Para **Pierre Lévy** qualquer assunto que os professores pudessem apresentar aos alunos em sala de aula, era passível de ser localizado na Internet com diversas formas de representação e em diferentes níveis de aprofundamento. **Umberto Eco**, por sua vez, disse que o papel das instituições educacionais é ensinar os aprendizes a trabalharem juntos. Por fim, **Juan Ignacio Pozo** sugere que as tecnologias podem dar suporte para tudo o que é repetitivo e nos alçar a uma nova cultura de aprendizagem!

Pierre Lévy

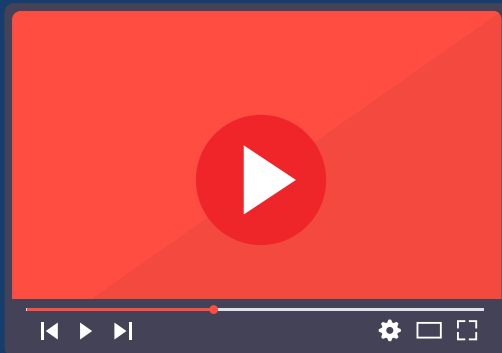


Umberto Eco



Juan Ignacio Pozo

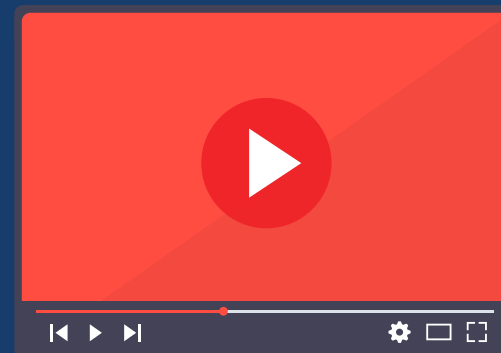




As Formas do Saber
Pierre Lévy



***La función de las
Universidades hoy***
Umberto Eco



***El uso educativo
de las tecnologías
digitales ¿mejora las
formas de pensar y aprender?***
Juan Ignacio Pozo



Clique para assistir



E eram muitas as alternativas metodológicas, entretanto, no contexto que se apresentava, duas eram basilares: A **sala de aula invertida e a metodologia peer instruction**. Algum tempo depois reconhecemos que elas também serviam ao contexto do ensino presencial...

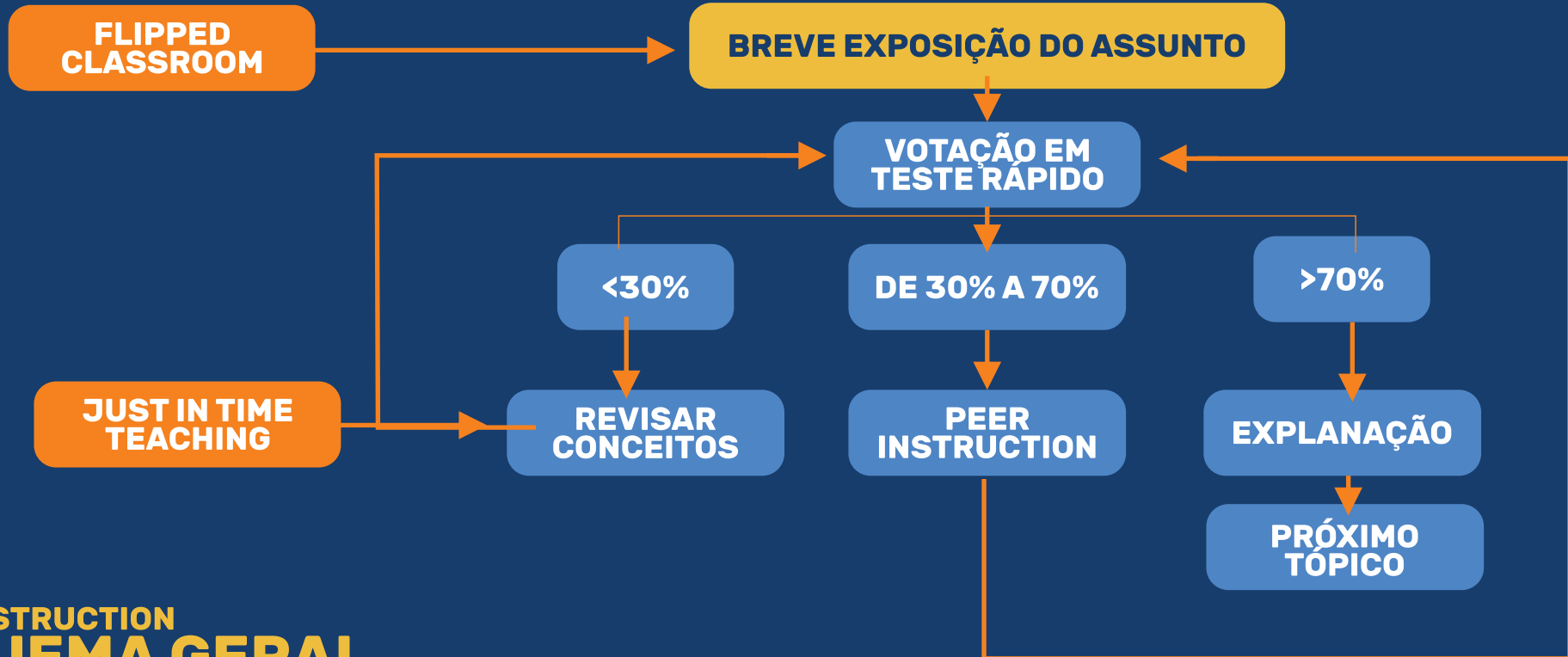


A **Sala de Aula Invertida** consiste em planejar trilhas de aprendizagem compostas por materiais em diferentes formatos e níveis de complexidade, para que sejam acessados pelos estudantes em outros momentos, que não os de interação síncrona. Descobrimos, a duras penas, que os momentos em que estivermos juntos devem ser ricos em interação, priorizando o convívio e valorizando a potência cognitiva inerente ao “estar juntos”.

Nos momentos síncronos, a **Peer Instruction**, ou aprendizagem por pares, dava conta de criar uma dinâmica em que todos podiam participar do processo - o que gerava engajamento - e aprender uns com os outros. Basicamente, criávamos uma estrutura de aprendizagem que envolvia o acesso e manuseio de materiais antes do encontro síncrono (presencial ou não) e, quando estávamos juntos, retomávamos os elementos centrais dos materiais disponibilizados e realizávamos um pequeno teste interativo para verificarmos a compreensão da turma sobre aquele tópico.



Se menos de 30% acertavam, retomávamos o conteúdo; se o percentual de acerto estivesse entre 30% e 70%, criávamos grupos onde eles precisavam expor os motivos de sua resposta, em um movimento de convencimento mútuo; por fim, se o percentual de acerto fosse superior a 70%, passávamos a um novo tópico.



ENTENDENDO AS INSÍGNIAS



Estimula a criatividade e a aprendizagem através de atividades que partem da resolução de problemas enquanto uma estratégia de tornar a construção do conhecimento um processo mais próximo ao contexto social e à realidade do estudante.



Propõe situações de ensino com abordagem científica, identificação de padrões e análise de dados, realização de projetos de aprendizagem com técnicas diversificadas e estimulando o diálogo e a troca de saberes.



Propõe situações de ensino com abordagem científica, identificação de padrões e análise de dados, realização de projetos de aprendizagem com técnicas diversificadas e estimulando o diálogo e a troca de saberes.



Sabe desenvolver atividades que valorizem os 4 Ps da aprendizagem criativa (Projetos, Pares, Paixão e Pensar brincando), estimulando o estudante a resolver problemas, trabalhar em equipe, aplicar seus conhecimentos e se divertir com o processo de aprendizagem.



Cria mecanismos de avaliação da aprendizagem que atuam como balizador e mediador de suas práticas de ensino, utilizando esses mecanismos para planejar sua própria prática docente.

The background of the slide is a deep blue space filled with distant galaxies and nebulae. Overlaid on this is a complex network of thin, light blue lines connecting small, glowing blue dots, resembling a digital or neural network. A thick, bright yellow line is visible in the upper left corner, curving across the frame.

Algo novo estava nascendo...

Ainda não sabíamos muito bem como chamar..
Porém, reconhecemos que não era somente uma questão de tecnologia,
mas, sobretudo, de metodologia.

WEBSÉRIE: A PRÁTICA DOCENTE EM FOCO

EP.
PILOTO

LIVE:
ENSINO HÍBRIDO
E SUA POTÊNCIA

Clique para
assistir



EP. 01

ENSINO HÍBRIDO
E SUAS TECNOLOGIAS

WEBINAR



PODCAST



EP. 02

VOCÊ ESTÁ
AQUI!

EP. 03

ENSINO HÍBRIDO
NA PRÁTICA

EM BREVE...

EM BREVE...

ENSINO HÍBRIDO
E SUAS METODOLOGIAS

WEBINAR



PODCAST



INFOGRÁFICO





FTD
EDUCAÇÃO



B-LAB
LEARNING SPACE

