

MODELAGENS FORMATIVAS: PARA APRENDER E ENSINAR

ARTEFATOS DIGITAIS: HIBRIDISMO,
AVA E TRILHAS.



FACULDADE
ADVENTISTA
DA BAHIA



PLANO DE TRABALHO:

1º MOMENTO: Retomada sobre a formação anterior e socialização das experiências posteriores a ela;

2º MOMENTO: Discussão sobre hibridismo na educação superior e uso de aplicativos;

3º MOMENTO: Possibilidades de uso do avá e das trilhas;

4º MOMENTO: Dinâmica e avaliação do encontro.



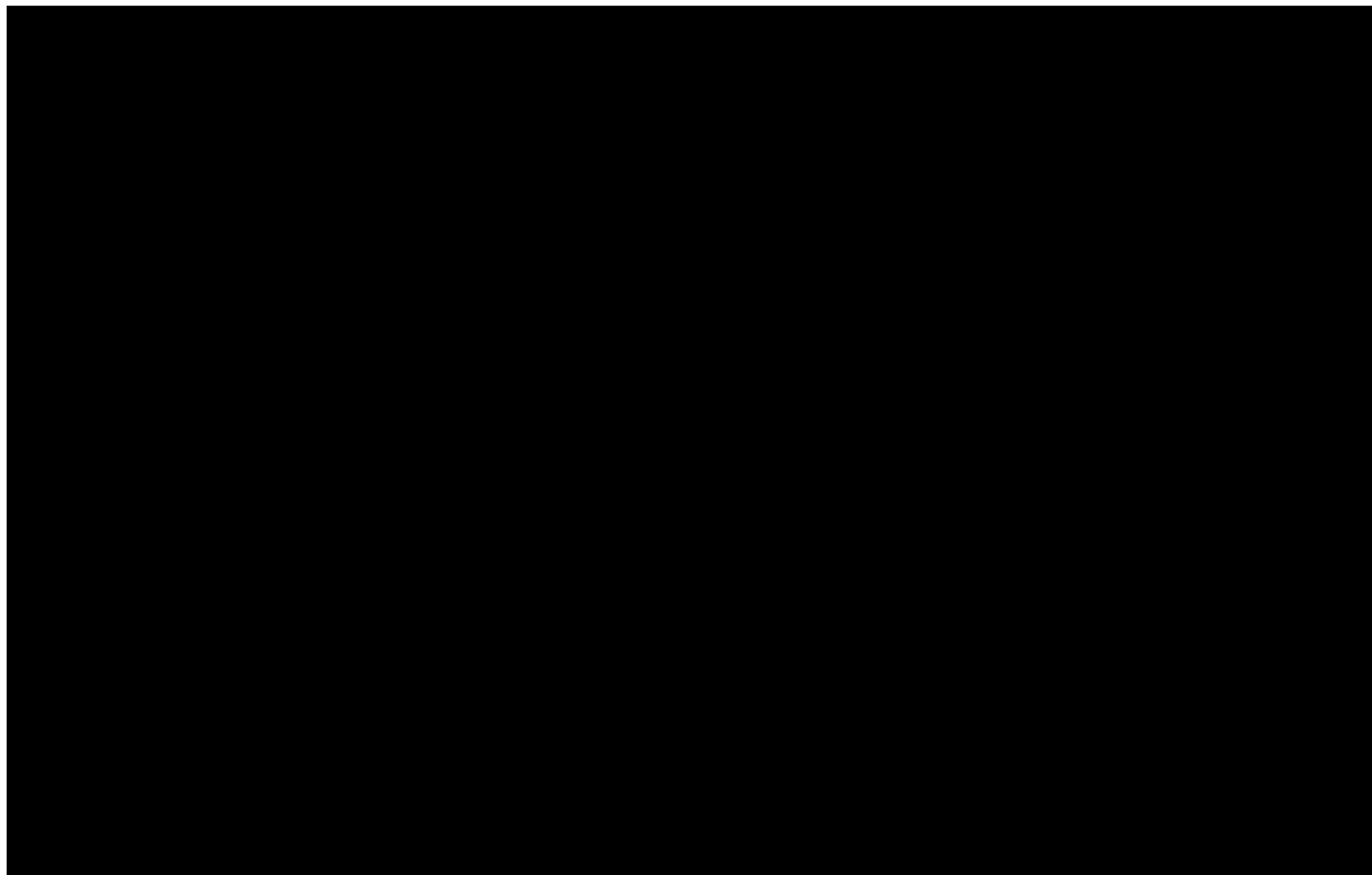


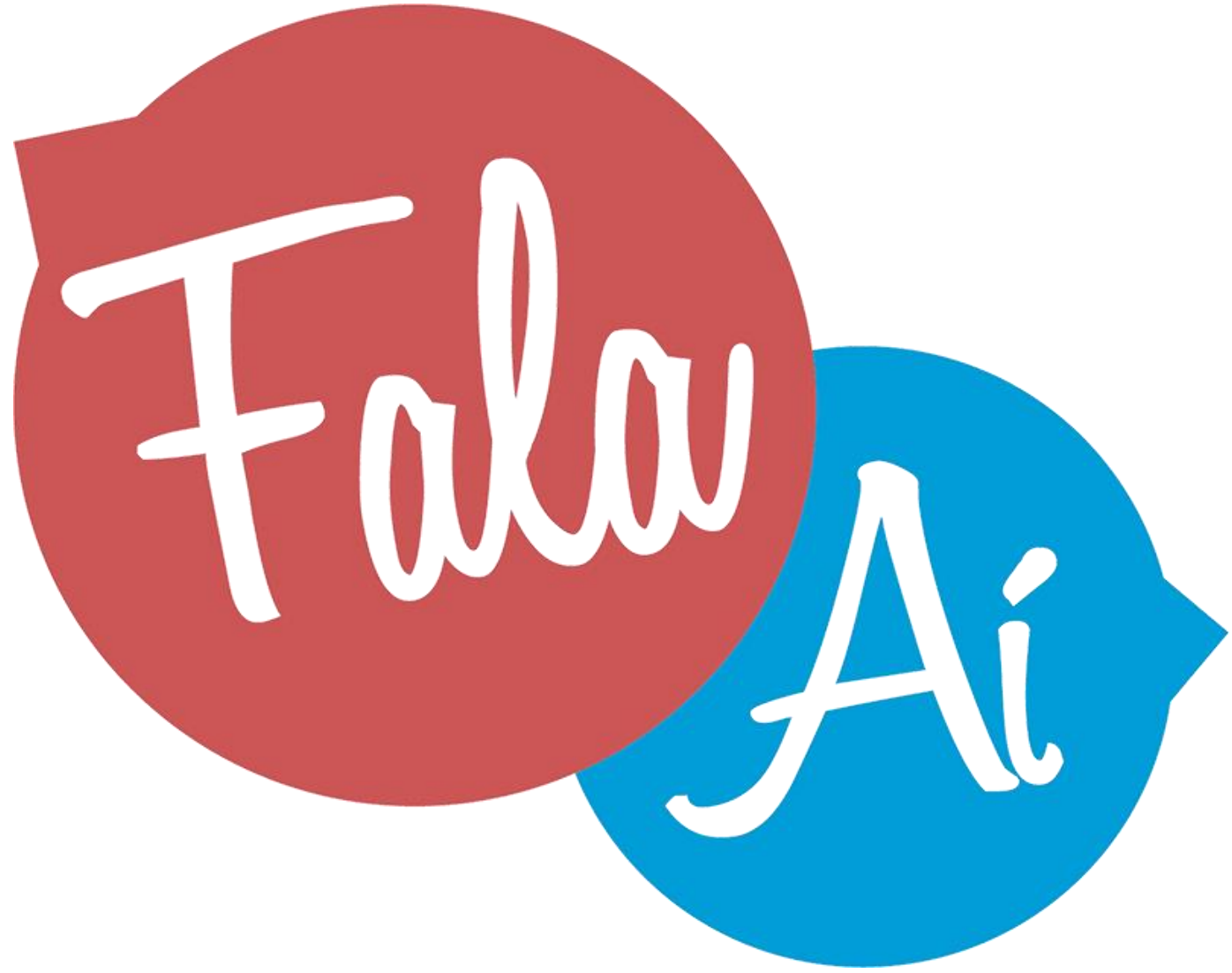
socrative
by MasteryConnect

SALA:

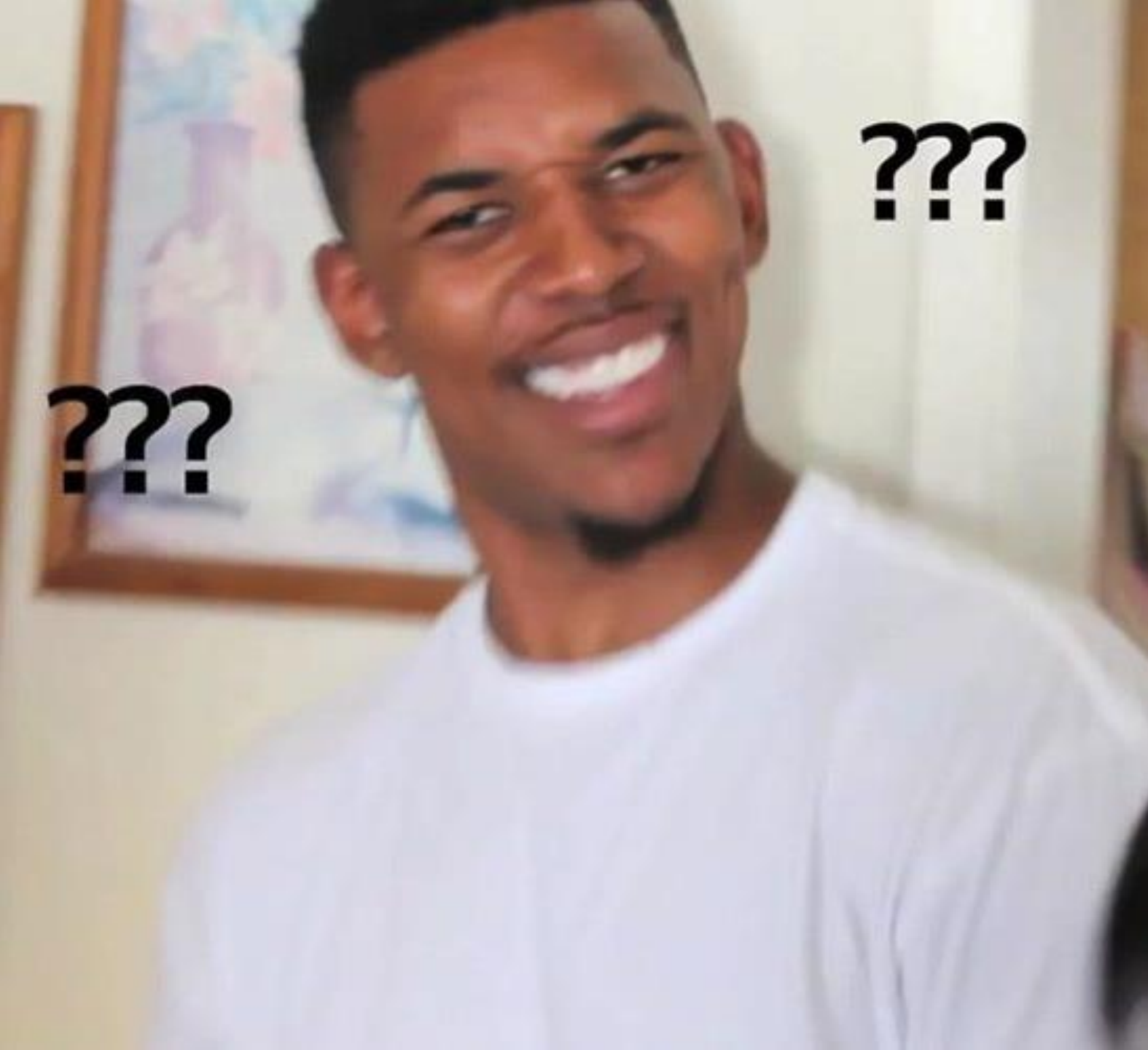
ARTEFATOSDIGITAIS2

TESTE: NATIVOS OU IMIGRANTES DIGITAIS?





“PARA ENSINAR HISTÓRIA A JOÃO É PRECISO SABER
SOBRE **ENSINAR**, SOBRE **HISTÓRIA** E SOBRE **JOÃO**”.



???

???

O QUE É
ENSINO
HÍBRIDO?

HIBRIDISMO

- “Pensar a educação como espaço contínuo de aprendizagem”;
- Diversas possibilidades:
 - Saberes e valores;
 - Atividades e desafios individual e em grupo, escritas e orais, objetivas e subjetivas;
 - Presenciais e virtuais;
 - Conteúdos apresentados pelo professor e pelos estudantes.

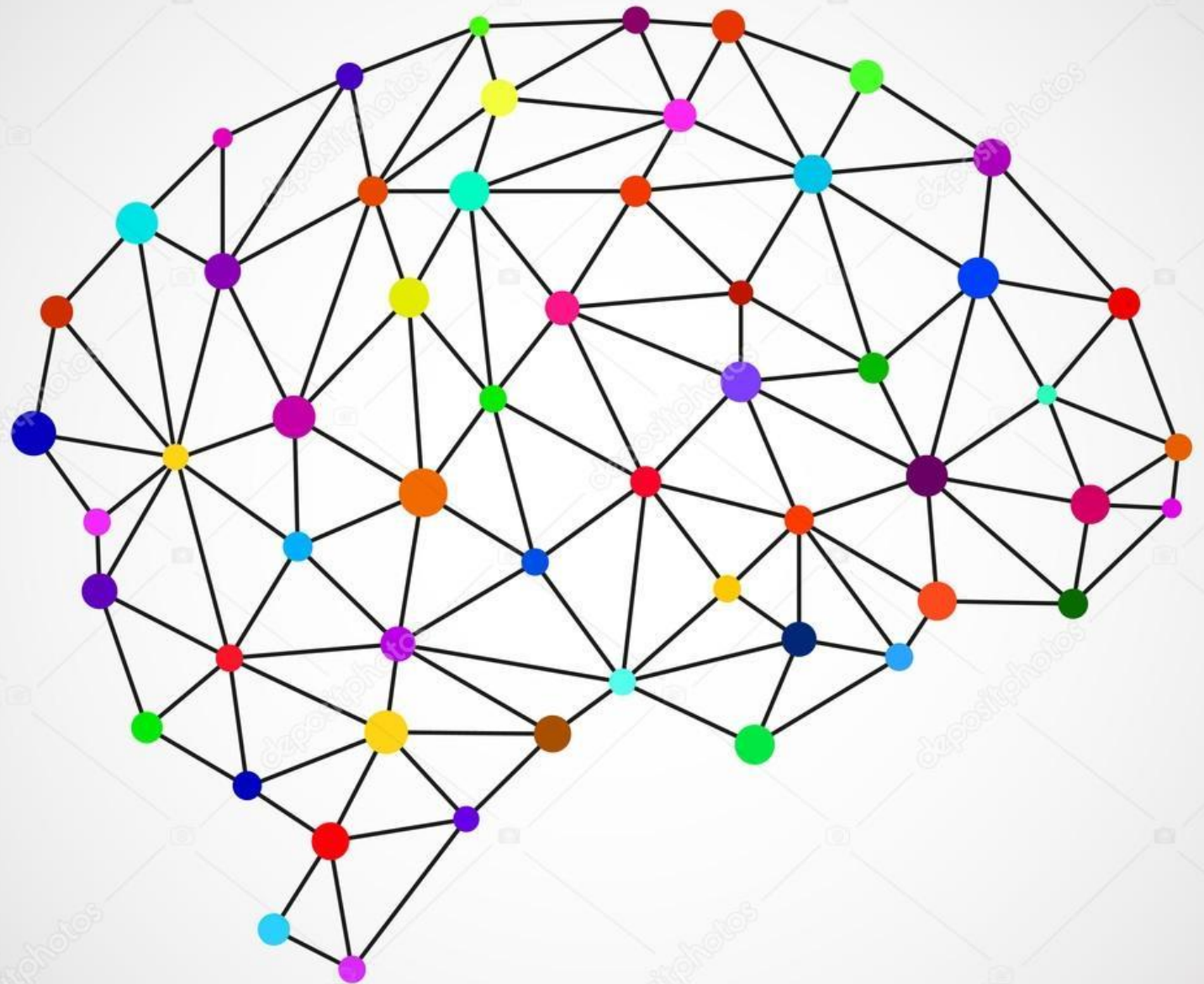


O mundo é híbrido e ativo.

HIBRIDISMO

- “Respeita as individualidades de aprendizado dos estudantes”;
- Diversas possibilidades:
 - Metodologias Ativas;
 - Tecnologias Móveis;
 - Compartilhamento de saberes;
 - Gamificação.

“SEGUNDO A
NEUROCIÊNCIA,
NOSSO CÉREBRO
APRENDE
CONECTANDO-
SE EM REDE”.
(MORAN, 2018, P.7)





Poll Everywhere

Quais redes sociais você usa?





¿Cómo?



**Anjo Meu**

de FanGirlDoValdez

👁 29.8K ★ 3.4K ☰ 70

"[...] ela estava concentradíssima em limpar meu ferimento. Seus olhos castanhos escuros estavam focados e sua expressão mesmo séria, não conseguia esconder a garot...

[Completo](#) [romance](#) [céu](#) [diana](#) +mais 10**Soberana luna (Completo)**

de carolescreve

👁 424K ★ 38.7K ☰ 39

A alcateia skirvok já fora uma ótima alcateia, já estivera no hanking dos mais poderosos. Hoje com a alcateia em declínio, quase dizimada e ainda ameaçada de guerra sua...

[Completo](#) [amor](#) [luna](#) [aventura](#) +mais 10**Minha Secretária**

de Jhennifer Couto

👁 3.7K ★ 166 ☰ 34

*****PLÁGIO É CRIME***** A história fala de um empresário muito bem sucedido que teve que contratar rapidamente uma nova secretária para sua mais nova empresa e...

[patrão](#) [gusmão](#) [aventura](#) +mais 9**O Filho Do Meu Chefe**

de Yasmin Bridary

👁 284K ★ 16.3K ☰ 51

Agnes Loyola é uma adulta de 18 anos trabalha pro cara mais rico de Londres e é bolsista na faculdade. Sua vida irá mudar de uma forma que ela nunca imaginou e ela irá d...

[filho](#) [sonho](#) [recomeços](#) +mais 17

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

- Atividade em trio;
- Utilizaremos o Campus Virtual;
- Escolham uma disciplina e definam um tema que você irão produzir uma trilha;
- Abram uma nova SEÇÃO;
- Criem um RÓTULO
 - O rótulo deve conter:
 - Texto escrito diretamente na plataforma;
 - Hiperlink com conteúdo do seu computador;
 - Hiperlink com conteúdo da internet;
 - Imagem
 - Vídeo do Youtube (Incorporado)
 - Restrição de acesso por finalização de outra atividade.

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

- Os trios que forem encerrando devem se separar e ir ajudar outros grupos;
- A atividade só acaba quando todos tiverem conseguido cumprir com todos os requisitos.

“Sozinhos, podemos aprender e avançar bastante; compartilhando, podemos conseguir chegar mais longe e, se contamos com a tutoria de pessoas mais experientes, podemos alcançar horizontes inimagináveis”.

(MORAN, 2018, p. 8)



1. Plickers



O **Plickers** é um aplicativo que incentiva a interação entre educadores e estudantes a partir da criação de quizzes digitais em tempo real. A ferramenta permite uma avaliação através da plataforma, sem demandar o download do aplicativo pelos alunos. Basta que o professor tenha o app baixado e imprima cartões de realidade aumentada que são entregues em sala de aula.

Cada estudante receberá o seu próprio cartão, e terá de manejá-lo de acordo com a resposta que escolher. O app tem um mecanismo de scanner ativado pela câmera do celular, que decodifica as respostas dos cards. É uma alternativa que permite a criação de atividades avaliativas mais dinâmicas.

8. SDG



O **SDG** apresenta formato e objetivo diferente dos demais aplicativos citados nessa lista. Ele reúne todos os **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)** fixados pela **ONU**, explica as metas para cada um e sugere locais de ação, de acordo com a sua localização geográfica, para ajudar a colocá-las em prática.

Apesar de o **SDG** não ser um aplicativo que efetivamente promova a interação em sala de aula, ele pode ser aproveitado para uma série de atividades e ações em conjunto na escola, envolvendo os estudantes com temas de responsabilidade social e ambiental.

10. Semper



Ao contrário dos outros aplicativos listados, a proposta do Semper é estender a motivação do estudante para além da sala de aula. Uma vez feito o download, toda vez que o usuário quiser desbloquear o telefone, terá de responder a uma questão didática corretamente.

Há a opção de configurar o tipo de questão de maior domínio (as opções vão desde raciocínio lógico até conhecimentos em idiomas). Com uma interface fácil de acessar, o aplicativo incentiva o contato do usuário com os exercícios de uma maneira divertida.

Obrigado



PRINCIPAL REFERENCIA

