

# O uso das Tecnologias Digitais como Recurso Pedagógico para a Aprendizagem cri-ATIVA no Âmbito dos Cursos Presenciais do Ensino Superior

Professor Marcos Barros  
Centro de Educação- UFPE

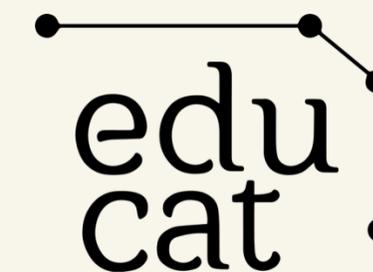




Prática.Edu

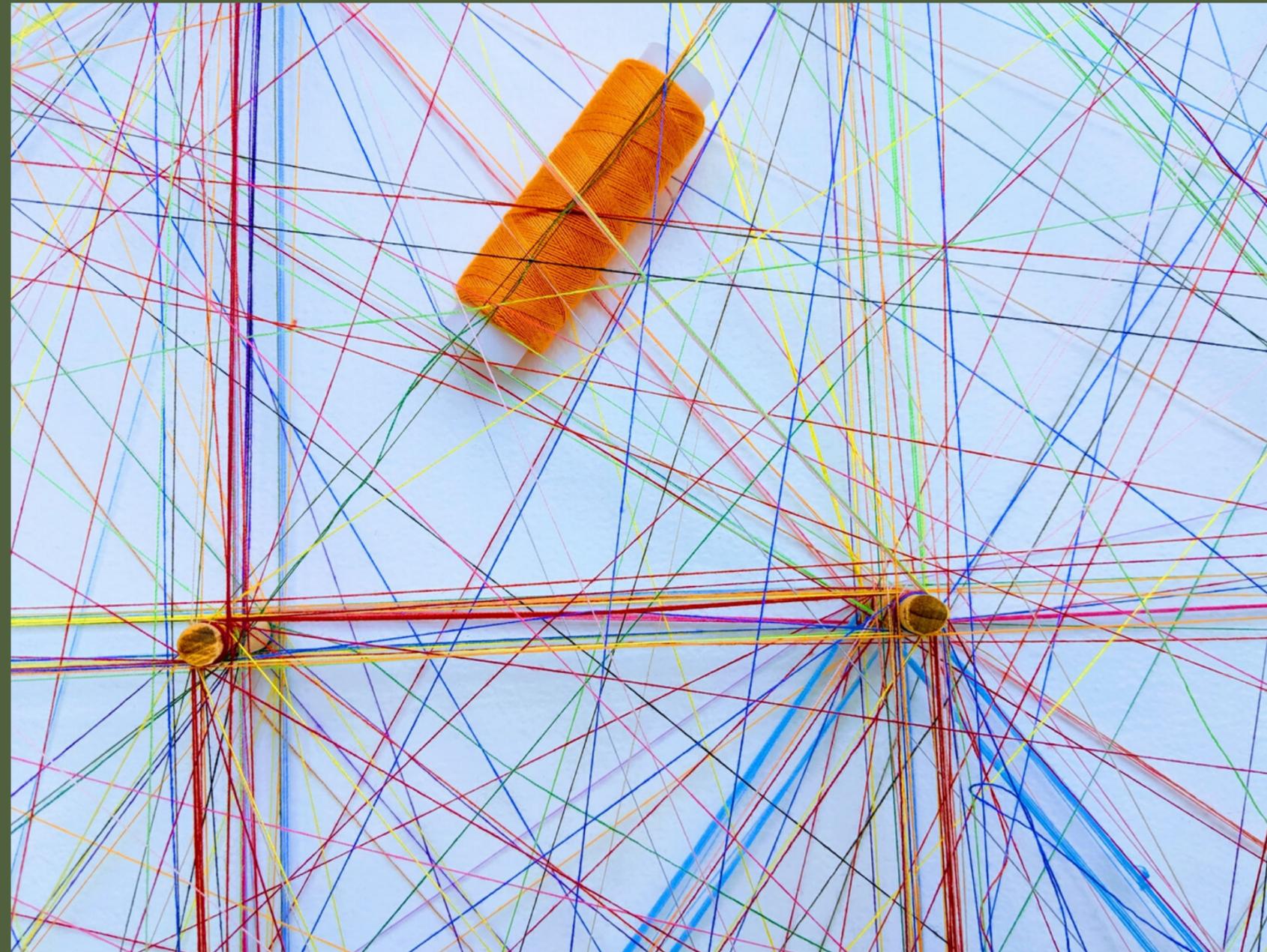


PROIDIGITAL



# Rede de Vivências Formativas

Um Modelo Plural de Atuar em Educação



**Nó  
da Gestão**

**Nó  
da Comunidade**

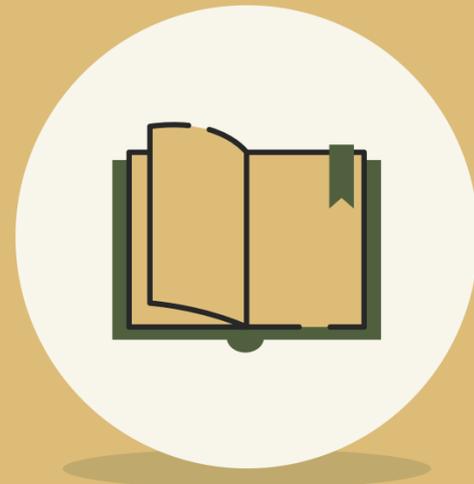
**Nó  
da Tecnologia**



**Nó  
da Comunicação**

**Nó  
dos Alunos**

**Nó  
dos Professores**



# Tendências Horizont Report 2020

Social

Tecnológica

Econômica

Educação Superior

Política

# Innovation Pedagogy (2020)

Inteligência Artificial

Dados Abertos

E-Sports

Animações

Aprendizagem Multissensorial

Laboratórios Online

Offline

Perspectivas Pos-humanísticas

Ética dos Dados

Pedagogia como Justiça Social



# APRENDIZAGEM

NOVAS ESTRATÉGIAS, NOVAS POSSIBILIDADES...



CRIATIVIDADE



ENCANTAMENTO



DIVERSÃO

# Os Ps da Atividade de Aprendizagem Criativa

## Poderosas ideias

A Atividade incentiva a compreensão de ideias importantes? O quanto ela vai além do currículo pelo currículo?

## Projetos

Até que ponto a atividade incentiva a produção de algo por parte dos participantes?

## Paixão

De que forma a atividade se conecta com os interesses e motivações dos participantes?

## Pares

Como a atividade encoraja a interação social e troca de experiências entre os participantes?

## Pensar Brincando

Como a atividade encoraja a exploração livre de conceitos, técnicas e materiais?

## Propósito

Para o que você está criando esta atividade? Qual é o tipo de impacto que você pretende criar?

# Encantamento

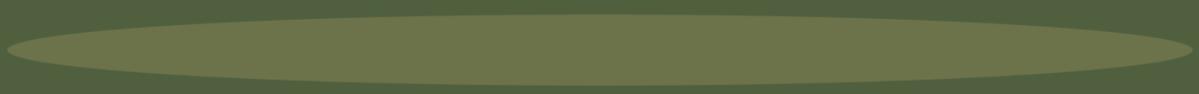
Antecipação

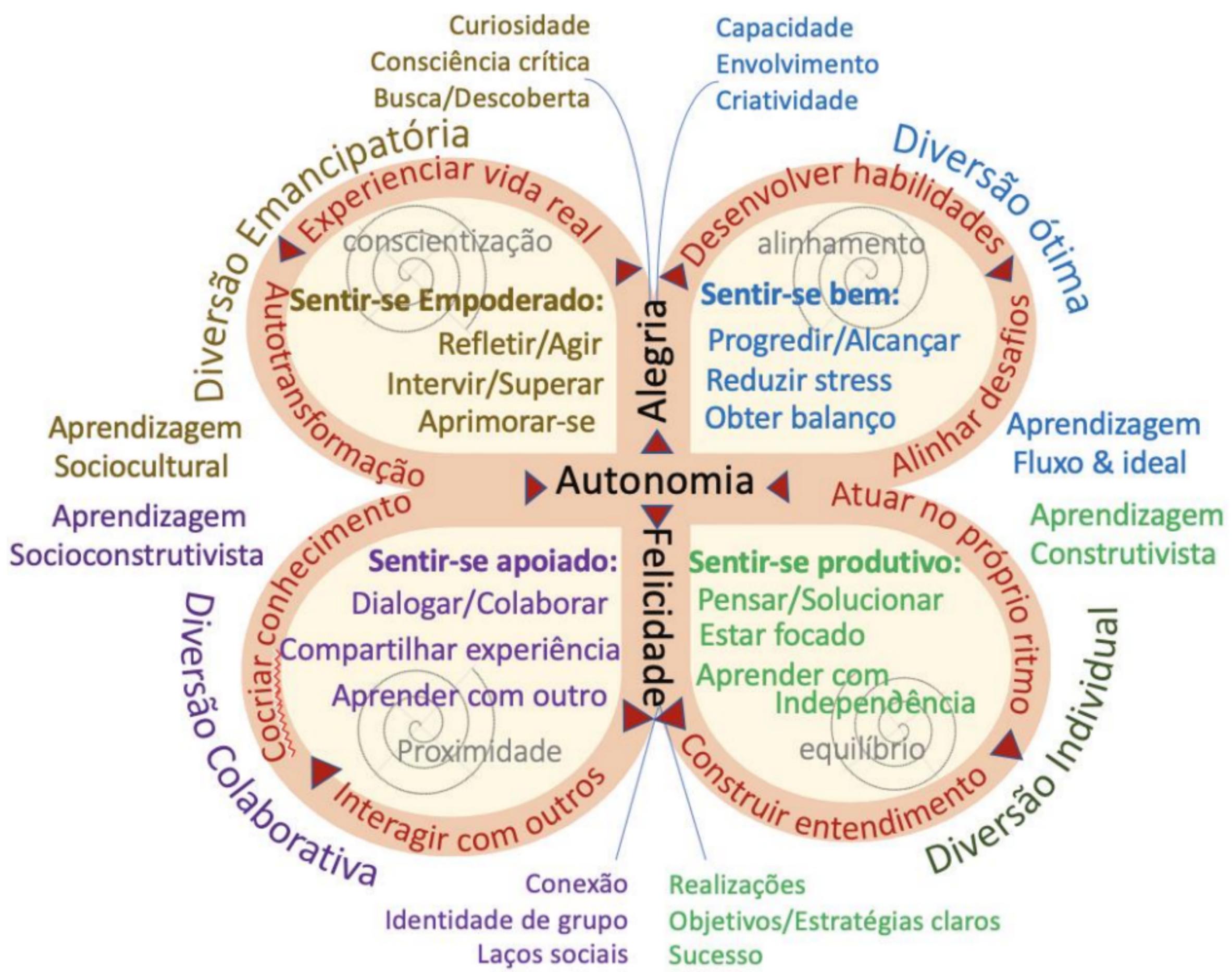
Encontro

Investigação

Descobrimento

Propagação



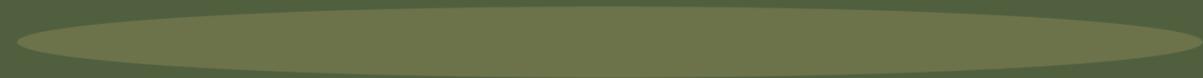


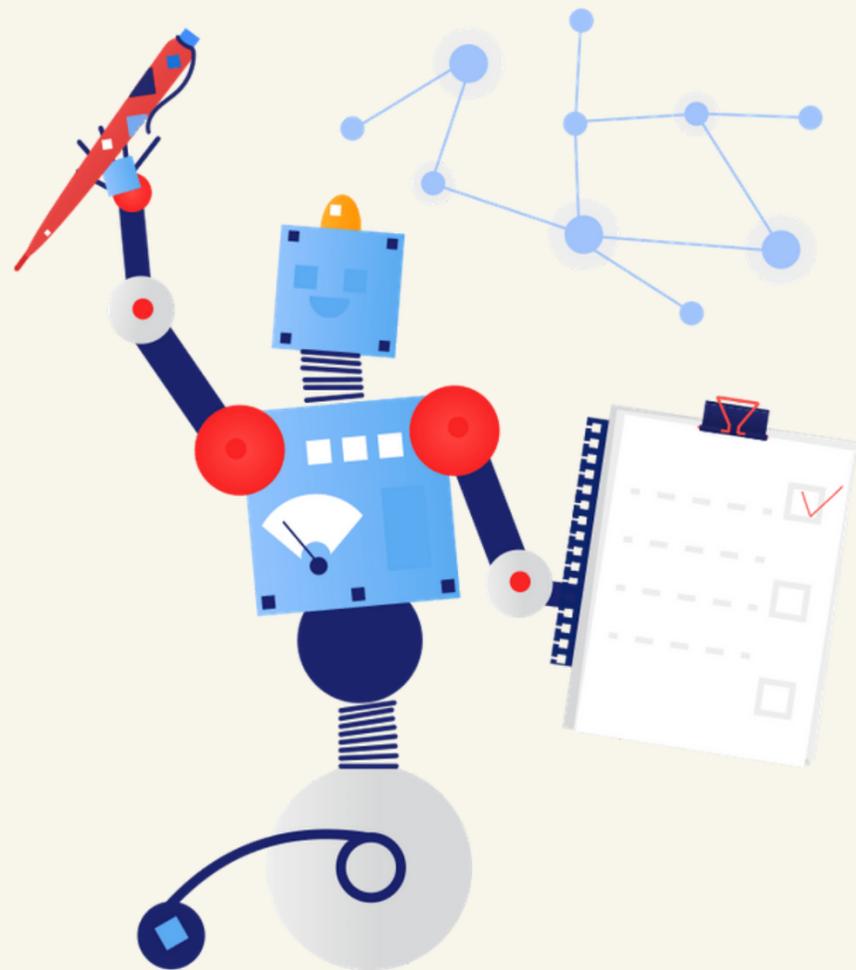
As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa. (MORAN, 2015)



# Modelo Híbrido

## Desafíos

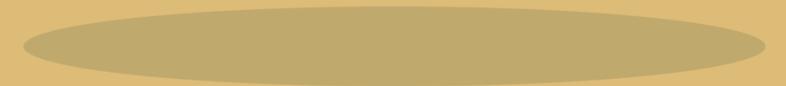




# Modelo Híbrido

[...] o modelo híbrida destaca a flexibilidade, a mistura e compartilhamento de espaços, tempos, atividades, materiais, técnicas e tecnologias que compõem esse processo ativo. Híbrido, hoje, tem uma mediação tecnológica forte: físico-digital, móvel, ubíquo, realidade física e aumentada, que trazem inúmeras possibilidades de combinações, arranjos, itinerários, atividades. (MORAN, 2018)

# Metodologias cri-ATIVAS





# MODALIDADES

**Analíticas**

**1**

**Imersivas**

**2**

**Ágeis**

**3**

# Analíticas

Analítica da aprendizagem.  
Adaptação/personalização.  
Inteligência humano-  
computacional.



# Imersivas

Aprendizagem experiencial e imersiva.

Engajamento e diversão.

Gamificação (Teoria da Autodeterminação e Estado de Fluxo - Mihaly Csikszentmihalyi)

Tecnologias imersivas.



# Ágeis

Administração do tempo e da atenção.

Economia da atenção - Storytelling.

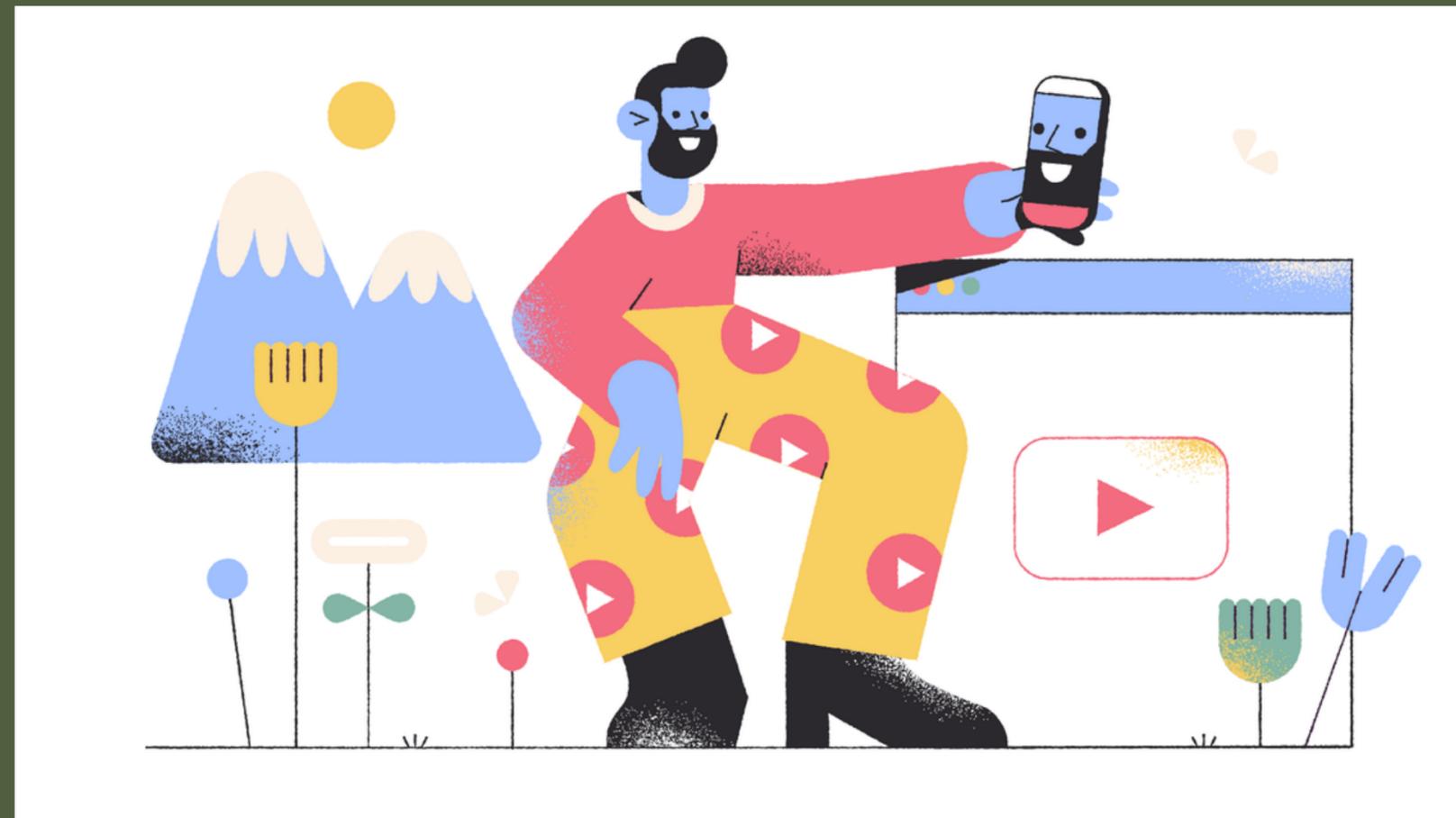
Microtudo - Microlearning.

Mobilidade tecnológica e conexão contínua.

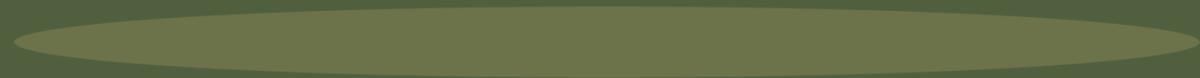
Manifesto da Pedagogia Ágil.

Deep Learning.

Aprendizagem de lembranças  
(Refresher).



# Novos Cenários



# Formação



# Aulas Remotas



# Recursos Tecnológicos



# Avaliação



Obrigado!  
[marcosbarros.com.br](http://marcosbarros.com.br)  
[sites.ufpe.br/educat](http://sites.ufpe.br/educat)  
[marcos.ambarros@ufpe.br](mailto:marcos.ambarros@ufpe.br)

