

Organizadoras

Aparecida do Carmo Frigeri Berchior

Elisabeth Hafner Facin

Regina Oneda Mello

Scheila Lockstein

MOVIMENTOS DA COMPETÊNCIA



UNOESC

Fazendo parte da sua vida

U58m

Universidade do Oeste de Santa Catarina

Movimentos da competência / Universidade do Oeste de Santa Catarina. Núcleo de Apoio Pedagógico-NAP. – Joaçaba: NAP, 2020.

16 p. ; 23 cm.

1. Inovações educacionais. 2. Educação baseada na competência. 3. Educação. 4. Conhecimento e aprendizagem. I. Título.

CDD 371.3078

Universidade do Oeste de Santa Catarina – Unoesc

Reitor

Aristides Cimadon

Vice-reitores de Campi

Chapecó

Carlos Eduardo Carvalho

São Miguel do Oeste

Vitor Carlos D'Agostini

Videira

Ildo Fabris

Xanxerê

Genesio Téó

Pró-reitora Acadêmica

Lindamir Secchi Gadler

Pró-reitor de Administração

Ricardo Antonio De Marco

Coordenadora do Núcleo de Apoio Pedagógico

Elisabeth Hafner Facin

Coordenador de Pesquisa, Pós-Graduação, Extensão e Inovação

Jovani Antonio Steffani

Organizadoras

Aparecida do Carmo Frigeri Berchior

Elisabeth Hafner Facin

Regina Oneda Mello

Scheila Lockstein

Revisão Linguística e Metodológica

Greici Fernandes da Silva

Projeto Gráfico e Diagramação

Vanessa Balestrin

MOVIMENTOS DA COMPETÊNCIA



MOVIMENTO ZERO



MOVIMENTO UM



MOVIMENTO DOIS



MOVIMENTO TRÊS

MOVIMENTO ZERO

DIAGNÓSTICO E NIVELAMENTO

“O fator isolado mais importante que influencia o aprendizado é aquilo que o aprendiz já conhece.”

DAVID AUSUBEL

O QUE É?

Diagnóstico e nivelamento

O QUE ENVOLVE?

Conhecimento Prévio

Debate/Palavras-Chave

Explanação do docente

PARA QUÊ?

Resgate do Conhecimento prévio do aluno

Saber o que o aluno traz de vivência

Saber como o aluno pensa

Nivelar o conhecimento

O QUE FAZER?

Brainstorming (tempestade de ideias)

Enquete

Escolha

Debate sobre as palavras-chave

Intervalo de dois minutos (pense e escreva ou pense e compartilhe)

Nuvem de palavras

Murais virtuais

Pesquisa entre pares (o que você sabe a respeito desse tema?)

Quizzes

RECURSOS

Canva (canva.com/pt-br/)

Facebook (facebook.com)

Ferramentas do Moodle

Kahoot (kahoot.com)

Mentimeter (mentimeter.com)

Padlet (padlet.com)

Pesquisa (collaborate/moodle)

Quadro branco (collaborate)

Quizzes (onlinequizcreator.com/pt/)

Socrative (socrative.com)

WhatsApp (web.whatsapp.com/)

Instagram (instagram.com)

Poll Everywhere (polleverywhere.com)

MOVIMENTO UM

SABER

“Não podemos ensinar a outra pessoa diretamente; só podemos facilitar sua aprendizagem.”

CARL ROGERS

O QUE É?

Domínio Teórico

O QUE ENVOLVE?

Mecanismos ativos que levem o aluno ao domínio teórico dos conceitos-chave

PARA QUÊ?

Conhecimento teórico

Contato do aluno com a bibliografia básica

A teoria precisa ser plenamente “dominada” pelo aluno

O QUE FAZER?

- Leitura da bibliografia básica
- Selecionar textos
- Elaborar roteiro com comandos de leitura
- Planejar atividade para consolidação do domínio teórico do aluno

Exemplos: diagramas, esquema, fluxograma, fórum de discussão, glossário, infográfico, intervalo de três minutos, mapa conceitual, mapa mental, murais virtuais, portfólio, organograma, peer instruction, podcast, produção de textos, produção de vídeos, quadro semântico, resenha, resumo, rotação por estações, sala de aula invertida e think pair share

RECURSOS

Canva (canva.com/pt_br/)

Canvas (canvanizer.com)

Collaborate

Coogle (coogle.it)

Ferramentas do Moodle

Instagram (instagram.com)

Kahoot (kahoot.it/)

Mentimeter (mentimeter.com)

Padlet (padlet.com)

Poll Everywhere (polleverywhere.com)

Socrative (socrative.com)

MOVIMENTO DOIS

SABER FAZER

“A autonomia vai se constituindo nas experiências.”

PAULO FREIRE

O QUE É?

Aplicação do conhecimento

O QUE ENVOLVE?

Mecanismos ativos que levem a aplicabilidade do conhecimento

PARA QUÊ?

Atividade para o aluno a estabelecer relações teórico-práticas

O QUE FAZER?

- Aprendizagem Baseada em Equipes - TBL
- Aprendizagem Baseada em Problemas - PBL
- Arco de Maguerez
- Argumentação oral
- Pôster
- Podcast
- Design Thinking
- Desafios imersivos
- Produção de vídeos
- Role Play
- Diagnósticos
- Gráficos
- Estudo de caso simples
- Exercícios de aplicação
- Histórias digitais
- GO X GV
- Mapas
- Produção de material
- Produção de textos

RECURSOS

- Canva (canva.com/pt_br/)
- Canvas (canvanizer.com)
- Collaborate
- Ferramentas do Moodle
- Instagram (instagram.com)
- Jamboard (jamboard.google.com/)
- Kahoot (Kahoot.it)
- Mentimeter (mentimeter.com)
- Poll Everywhere (polleverywhere.com)
- Socrative (socrative.com)

MOVIMENTO TRÊS

SABER SER

“A competência e os conhecimentos não são antagônicos, pois qualquer atuação competente sempre envolve o uso de conhecimentos inter-relacionados a habilidades e atitudes.”

ANTONI ZABALA/LAIA ARNAU

“

O QUE É?

Problematização contextualizada e interdisciplinar do conhecimento.

O QUE ENVOLVE?

Caso Complexo

Tomada de decisão

PARA QUÊ?

Atividade para movimentar a competência, de forma contextualizada, problematizada e interdisciplinar.

ALERTA: Por vezes esse movimento só será alcançado em um único conceito chave do componente curricular, entretanto, deve-se fazer um esforço para que ele aconteça em todos.

O QUE FAZER?

Aprendizagem Baseada em Equipes -TBL

Aprendizagem Baseada em Problemas -TBL

Arco de Maguerez

Casos de Ensino

E-book

Jogos

Produtos/ Protótipos

Desafios imersivos

Estudo de Caso

Experimentos

Júri Simulado

Histórias Digitais

Produção de textos

Projetos

Role Play

Sequência Didática

RECURSOS

- Canva (canva.com/pt-br/)
- Canvas (canvanizer.com)
- Ferramentas do Moodle
- Google Drive (google.com/drive)
- Instagram (instagram.com)
- Padlet (padlet.com)
- Poll Everywhere (polleverywhere.com)

IMPORTANTE

Há metodologias como Arco de Maguerez, TBL, PBL, Design Thinking, Júri Simulado e Role Play, entre outras, que atendem a mais de um movimento.

É necessário avaliar o contexto em que serão desenvolvidas para relacioná-las ao movimento correto.

FERRAMENTAS DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO

CANVA

Ferramenta de design gráfico que oferece *templates* para criar infográficos, convites, apresentações, cartões, pôsteres, banners, entre outros. Cria oportunidades de escrita colaborativa.

STOP MOTION STUDIO

Permite que os alunos criem filmes animados em *stop motion*, editando e costurando facilmente cada quadro.

KAHOOT!

É um ambiente de aprendizado baseado em jogos para salas de aula. Os jogadores respondem perguntas enquanto os resultados são exibidos em uma tela compartilhada.

STORYBOARDTHAT

Criador digital de histórias em quadrinhos (HQs) ou narrativas digitais. O objetivo principal deste site é servir como um recurso útil na criação de uma narrativa digital integrada a uma variedade de propósitos e tarefas educacionais.

COOGLE IT

Coogle It é uma ferramenta online e grátis para criação de mapa mental que permite que seja realizado um trabalho colaborativo, sendo que ele faz o *tracking* de cada modificação realizada no *Mind Map*.

PLANBOARD

O Planboard é uma ferramenta online para facilitar o planejamento de aulas e organizar melhor suas ideias. Ao fornecer uma espécie de calendário interativo, voltado especialmente para professores, ele permite estabelecer quais tópicos serão abordados em quais momentos do curso, administrar visualmente os projetos que cada turma está realizando e compartilhar estas informações com seus colegas.

INSTAGRAM

o Instagram, a rede social de compartilhamento de fotos considerada por muitos uma distração, mas que pode, com alguns ajustes, tornar-se uma excelente ferramenta educacional e ser utilizada por gestores, professores e, é claro, alunos.

WATSON CHATBOTS

Sócrates, o filósofo grego, dizia que o aprendizado provém do diálogo. A novidade é que hoje, 2.300 mil anos depois, a interação não ocorre só entre um humano e outro. Também acontece entre humano e chatbots – como são chamados os serviços de atendimento virtual desenvolvidos a partir de computação cognitiva e inteligência artificial.

CLIPCHAMP

Criar um vídeo ficou super simples! O Clipchamp é um editor online. Crie belos vídeos em um piscar de olhos. Inspire-se sem ficar restringido! Usos possíveis:

Galeria de trabalhos

Captura de imagens mostrando uma sequência de eventos dentro de uma história ou um livro.

Criação de vídeos temáticos.

Contação de histórias em formato digital.

YOUTUBE

O YouTube é uma importante ferramenta educacional para a disponibilização de videoaulas, compreendendo-os como recursos educacionais abertos. Traz a tona ainda as potencialidades do YouTube Analytics para o acompanhamento do perfil e do desempenho dos alunos no momento de assistir às videoaulas.

QUIZ INTERATIVO

Um quiz interativo é um tipo de material em que, respondendo a algumas perguntas, o aluno consegue obter um resultado para o que estava procurando. Esse resultado final é gerado por meio do cálculo e da classificação das interações que o usuário teve com as perguntas. Trata-se de um formato muito popular até para simples fim de entretenimento. Quem não conhece, por exemplo, os quizzes do BuzzFeed que se propõe a indicar algo sobre a personalidade do usuário? O fato é que o formato tem grande potencial de engajamento e goza de imensa popularidade perante os alunos

DESIGN WIZARD

O Design Wizard é uma ferramenta online gratuita de criação de designs gráficos.

YOKI

Voki é uma ferramenta online que possibilita a criação de avatares personalizados, bem como atribuir falas a eles.