

Contribuições e Reflexões sobre Educação Modular e Itinerários Formativos

Paula Carolei - Unifesp



Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz

Didática Clássica - Planejamento do Ensino

- **Temas: assuntos - Foco no conteúdo**
- **Hierarquia da Informação - Estrutura lógica**
- **Estratégias Pedagógicas - Sequências das ações e dos atores envolvidos**
- **Recursos - Atores não humanos**
- **Atividades dos alunos - Agência dos alunos**
- **Ações-Intervenção dos professores - Agência dos professores**

Se o curso fosse uma viagem....

- **Temas: assuntos - Locais visitados**
- **Hierarquia da Informação - Rotas**
- **Estratégias Pedagógicas - Roteiro dos tempos e atividades e cada local**
- **Recursos - Atrações visitadas**
- **Atividades dos alunos - Interações e experiências do passageiros**
- **Ações-Intervenção dos professores - Atuação do Guia**

Evolução dos "Destinos" e "Experiências"

- **Objetivos Educacionais (risco comportamental)**
- **Competências e habilidades a serem desenvolvidas (risco no foco precedimental e cognitivista)**
- **Experiência do usuário (risco foco no produto e no serviço)**
- **Direitos de aprendizagem (desafio com as questões que envolvem autonomia)**
- **Cidadania e Contrução social (desafio do projetar coletivo)**

Viagens Educacionais que podem ser problemáticas

Foco nos Objetivos Educacionais: **Decisão total de quem "conhece" e também dificulta a mudança de rumo**

Foco nas Competências e habilidades: **Práticas mais individuais e mais focadas na "prática para a vida"**

Experiência do usuário: **foco nos desejos e vontades individuais**

Direitos de aprendizagem **(desafios em ficar perdido em decidir o que é melhor coletivamente e ter assumir as responsabilidade pelas escolhas)**

Cidadania e Contrução social **(desafio de construir no processo)**

"Unidades" didáticas

- **Aulas (tempo)**
- **Módulos (conteúdo)**
- **Unidades Curriculares (estrutura formal)**
- **Disciplinas (área de conhecimento)**
- **Cursos (formação)**
- **Projetos (processo criativo/intestigativo)**

Estruturas didáticas

- Sequências didáticas - Linear
- Itinerários - "Pontos de Parada"
- Roteiros - Etapas a serem cumpridas
- Trilhas - escolhas no caminho
- Jornadas - Mapeamento do que foi aprendido

Estruturas Lógicas

Indutivas - Generalizar/ Universalizar - Evidência Direta/
Padronização

Dedutivas- Particularizar - Evidência Indicial/ Interpretação -
Singularidades

Abdutivas - Idas e vindas para saltos criativos - trabalho com a
complexidade

Lógicas coletivas

Propositivas - Materialização de soluções (Design)

Coletivas e colaborativas - Lógica do da inteligência Coletiva

Estruturas mais frequentes

Indutivas/ Explicativas + Verificação

(conteúdo tematicamente organizado) + quizz ou exercício reativo

Indutivas/ Explicativas + Dedutivas - Aplicação + Verificação

(conteúdo tematicamente organizado) + caso interpretativo + questionário

Indutivas/ Explicativas + Propositivas + Verificação

(conteúdo tematicamente organizado) + projeto construtivo + questionário

Pontos de Incoerência

- **O conceito é explicado primeiro como se fosse dogma ou verdade.**
- **Mesmo com atividades interpretativas ou propositivas as "evidências de aprendizagem" são quase sempre comportamentais.**
- **Como personalizar? Quem escolhe?**
- **Os avanços são focados na "opinião" do "usuário"**
- **Ainda avançamos pouco na construção de experiências imersivas e criativas e na sua valoração**

O que tem sido tentado

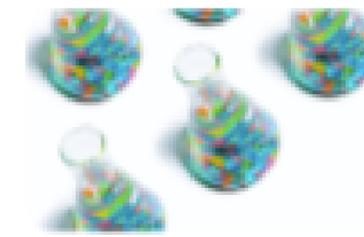
- **Aula invertida (valorizar a prática)**
- **Metodologias de Projeto**
- **Aprendizagem aos pares**
- **Games e Gamificação**
- **Narrativas**
- **Experiências Práticas e criativas**
- **Metódos análiticos de "captura da aprendizagem"**

Design Educacional e seus artefatos: dar visibilidade ao processo e apoiar as escolhas

- **DEEP (design de estratégias Pedagógicas)**
- **Framework de gamificação**
- **Framework de Metodologias criativas**
- **Gamicidade**

Momentos autorias em Projetos Criativos

Elementos, momentos e movimentos do processo criativo



Investigação



Lúdica e imersiva



Prática



Analíticas



Colaborativa



Expressiva



Contemplação



Exposição

Momentos da investigação

Observação/Conscientização/Exploração

Problematização

Pesquisa de referências e modelos

Organização/sistematização das referências

Questionamento de modelos prévios

Elaboração de Hipóteses/Propostas ou Soluções

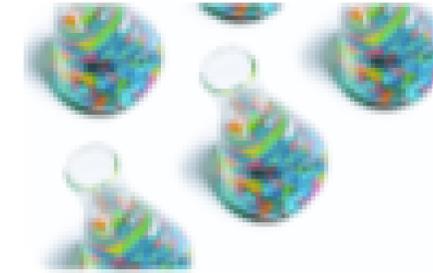
Experimentação/Prototipação

Testagem e Coleta de Dados

Iteração

Análise

Apresentação/ Divulgação



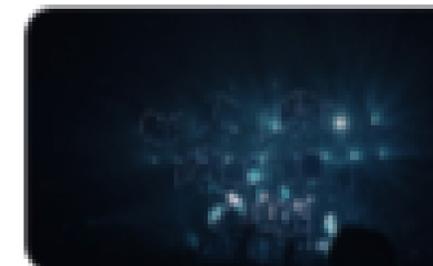
Investigação



Lúdica e imersiva



Prática



Analíticas



Colaborativa



Expressiva

Dimensões do Lúdico

Exploração de Cenários/Micromundos/Círculos mágicos

Aceitar um convite à aventura

Imersão no contexto/narrativa

Criação ou interação com Personagens

Experimentação de vários tipos de agência

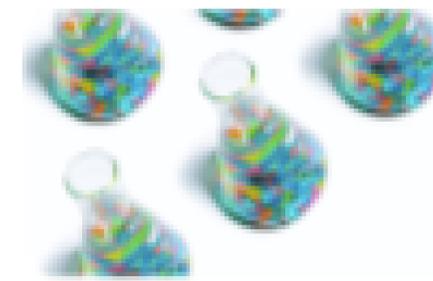
Valoração da experiência

Visualização de dados sobre sua agência

Mapeamento da Experiência (jornada)

Trabalhar com o erro/iteração/reutilização

Diversão/Diversidade



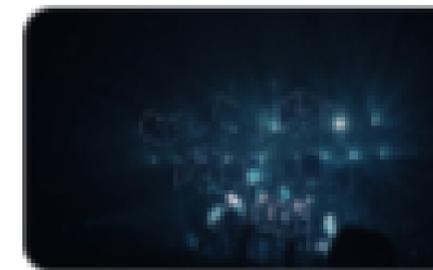
Investigação



Lúdica e imersiva



Prática



Analíticas



Colaborativa



Expressiva

Movimentos "Práticos"

Contextualização com atividades profissionais/ competências

Aplicação de conceitos numa situação "real"

Experimentação de conceitos (simulação)

Descrição de conceitos a partir da experimentação/prática

Escolha de diferentes tipos de materiais utilizados

Manipulação de materiais e equipamentos

Momentos de manipulação

Descrição e coleta de dados realizados no processo

Mapeamento e avaliação da experiência

Criação de grupos e definição de papéis

Apresentação análise de resultados práticos



Investigação



Lúdica e imersiva



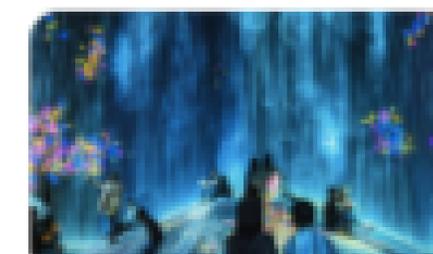
Prática



Analíticas



Colaborativa



Expressiva

Possibilidades analíticas

Mapeamento contextual para problematização

Problematização e proposta de análise

Coleção de dados

Visualização de dados

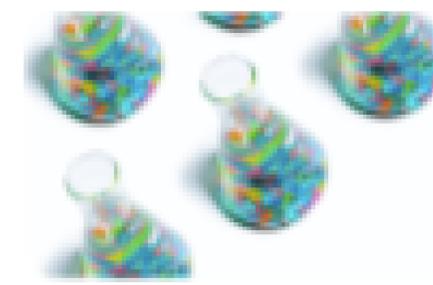
Validação e valoração de evidências

Construção de argumentos

Fundamentação dos argumentos e justificativa de escolhas

identificação de tensões, controvérsias e "gaps".

Convite ao debate ou colaboração a partir dos dados



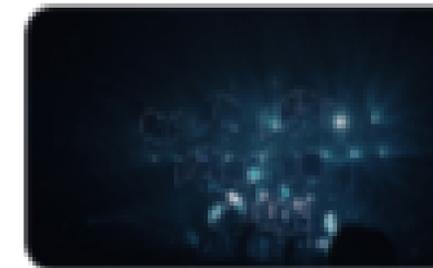
Investigação



Lúdica e imersiva



Prática



Analíticas



Colaborativa



Expressiva

Movimentos de colaboração

Estratégias de escuta dos diversos atores sociais

Construção de parcerias e conexões sociais

Pesquisa de referências da comunidade

Mapeamento das contradições e controvérsias

Levantamento coletivo das problematizações

Proposta de intervenção

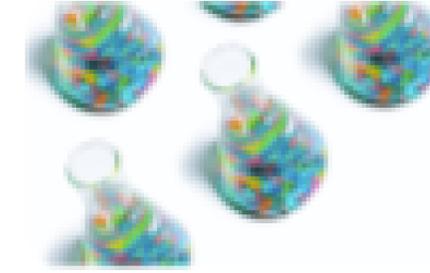
Momentos de criação e tomada de decisões coletivas

Estratégia de mapeamento e responsabilização das ações

Estratégias de apoio à produção colaborativa

Mapeamento das contribuições e avanços

Apresentação da sustentabilidade



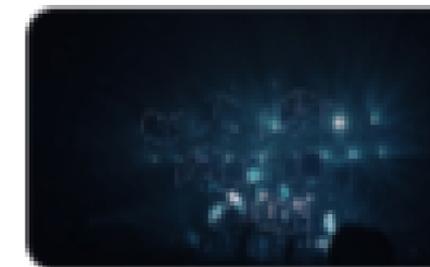
Investigação



Lúdica e imersiva



Prática



Analíticas



Colaborativa



Expressiva

Expressão artística

Concretização com material não-estruturado

Experimentação da diversidade de gêneros, suportes e materiais

Experimentação da diversidade e combinação de matrizes

Provocação e tensão

Self-representação e projeções simbólicas

Representação de pessoas, situações e contextos

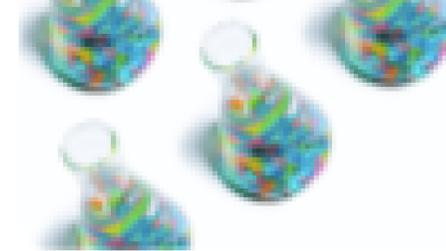
Expressão de emoções ou elementos abstratos

Explicitação provocativa de conflitos e emergências sociais

Criação e vivência de histórias e personagens

Emergência do imaginário

Exposições, apresentações e performances



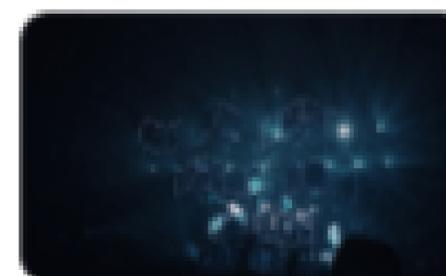
Investigação



Lúdica e imersiva



Prática



Analíticas



Colaborativa



Expressiva

Exposição

Transmissões tradicionais

Narrativas situacionais

Explicação de conceitos

Explicação de fenômenos

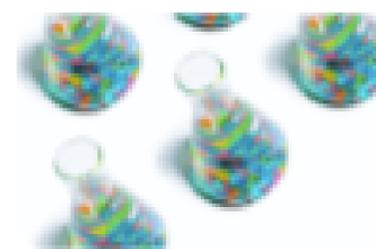
Exemplos e ampliação de repertório

Exposições com curadorias explicita

Sequências, percursos e trilhas

Apresentação de questões e provocações

Destaques de relações e sínteses



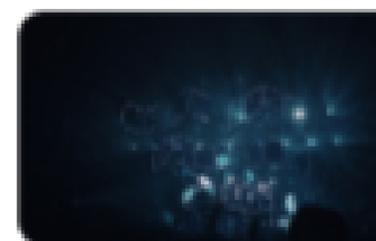
Investigação



Lúdica e imersiva



Prática



Analíticas



Colaborativa



Expressiva



Contemplação



Exposição

Contemplação

Observação ativa

Imaginação ativa

Fotografia contemplativa

Registros de ideias e sentimento

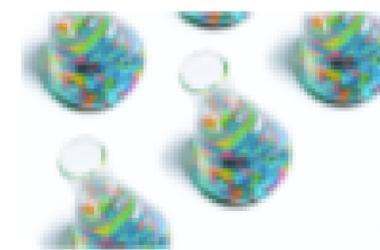
Percursos e trilhas experienciais

Escritas vivenciais (Escrevivências)

Coerografias e ativações corporais

Autogestão

Projetos de vida



Investigação



Lúdica e imersiva



Prática



Analíticas



Colaborativa



Expressiva



Contemplação



Exposição

Pontos de Reflexão

- **Qual o desenho da trajetória do seu processo**
- **Como você determina/delimita as "unidades temáticas"**
- **Onde e como entra o contexto pessoal e social**
- **Como as experiências são construídas ou compartilhadas no/com o coletivo**
- **Há espaço para experimentação e contemplação**
- **Como essas experiências são valoradas e a aprendizagem é evidenciada**
- **Como são mapeadas para intervir ou certificar e como são construídas as jornadas dos alunos**

Referências

CAROLEI, PAULA. Creative Methodologies: Designing a Framework for Teacher Reflection and Authorship. EDEN Conference Proceedings, v. 1, p. 503-512, 2021.

CAROLEI, Paula; LIMA, C. A. ; CARNEIRO, L. L. . Framework de acessibilidade: construção de um protótipo para projetos de design educacional inclusivos na Educação a Distância.. INOVAÇÃO E FORMAÇÃO, REVISTA DO NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA ? NEAD/UNESP, v. 6, p. 196-224, 2020.

BRUNO, GABRIEL DA SILVA ; CAROLEI, PAULA . Contribuições do Design para o Ensino de Ciências por Investigação. REVISTA BRASILEIRA DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, v. 3, p. 851-878, 2018.

CAROLEI, Paula; BRUNO, G. S. ; ROCHA, N. R. . Controvérsia entre agência e competência na adoção de jogos eletrônicos no ensino de ciências. Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas,, v. Extra, p. 705-720, 2017.

CAROLEI, Paula; TORI, R. . Gamificação Aumentada: Explorando a realidade aumentada em atividades lúdicas de aprendizagem. TECCOGS: REVISTA DIGITAL DE TECNOLOGIAS COGNITIVAS, v. 9, p. 14-45, 2014.

AMARAL, L. N. ; CAROLEI, Paula . Gameciudad: jugando con los territorios, territorios en juego. Prácticas artísticas colaborativas en contexto latinoamericano. In: Ricard Huerta. (Org.). VIDEOJUEGOS Y CREATIVIDAD Pedagogías culturales en el universo digital. 1ed.Valencia: Tirant Humanidades, 2022, v. 1, p. 239-262

CAROLEI, Paula. O imaginário e os processos de criação na área de Design Educacional: encontro de Hefestos e Dédalo. In: Lúcia Leão. (Org.). Processos do Imaginário. 1ed.São Paulo: Laços, 2021, v. , p. 323-348.

CAROLEI, Paula. Modos de construir ações docentes: Docência em jogo. In: Míriam Celeste Martins; Estela Maria Oliveira Bonci; Jéssica Mami Makino; Renata Queiroz de Moraes Americano; Verônica Devens Costa. (Org.). Formação de Educadores: formação cultural, arte, docências, pedagogia. 1ed.São Paulo: LiberArts, 2021, v. , p. 75-88.

CAROLEI, PAULA. Creative Framework Methodologies: Application and Improvement of Teacher Authorship. In: A. Afonso; L. Morgado; & L. Roque (Eds.). (Org.). Impact of Digital Transformation in Teacher Training Models. 1ed.: IGI Global, 2021, v. 1, p. 196-210.

CAROLEI, Paula. Processo de Criação de Hipertextos e Atividades. In: Vani Moreira Kenski. (Org.). Design Educacional para cursos on-line. 2ed.São Paulo: Artesanato Educacional, 2019, v. , p. 105-121.