

PT Gamificação

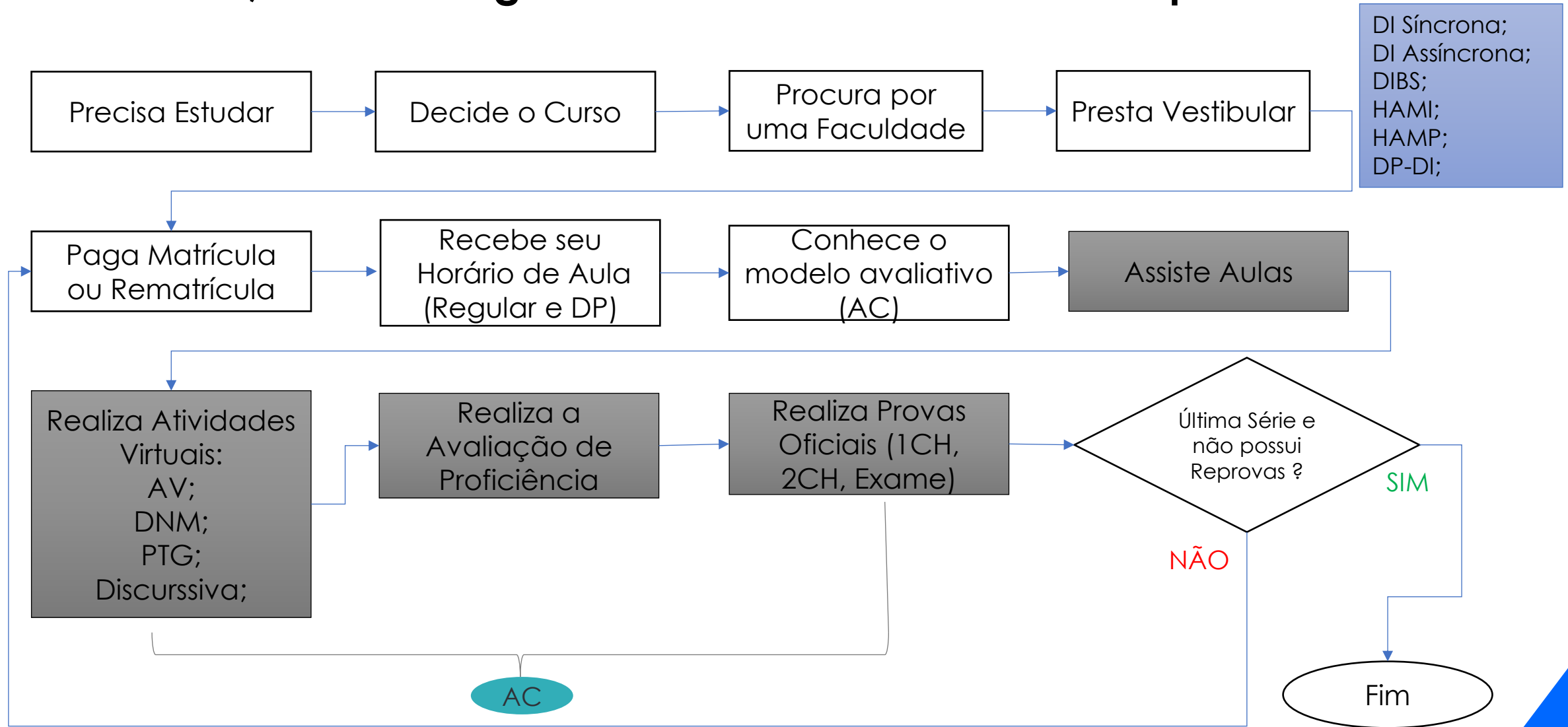
Etapa da Jornada Digital do Aluno: “Vai Aluno!”



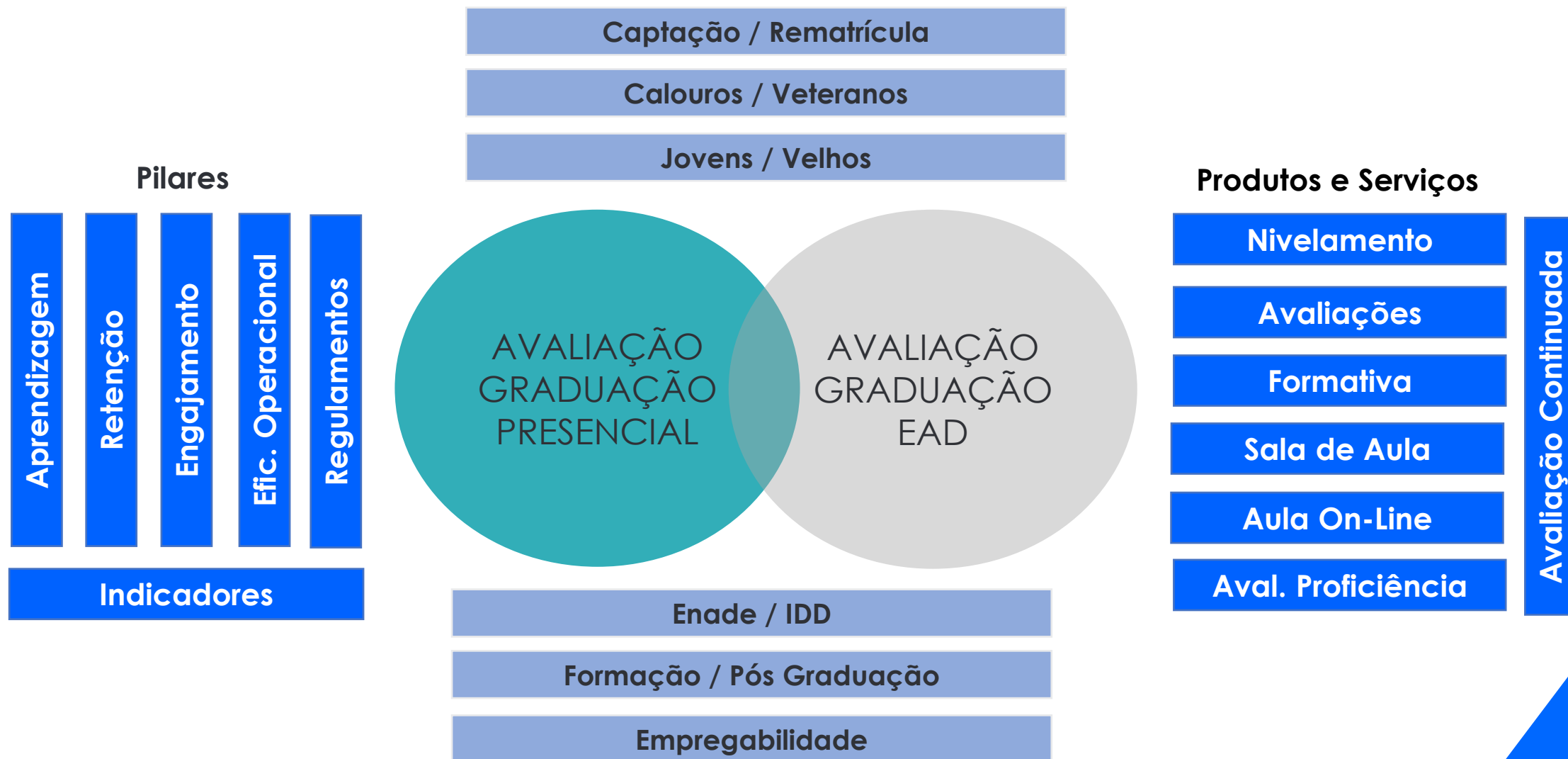
CONTEXTO

A avaliação de aprendizagem: o que apresentamos aos alunos e o que queremos.

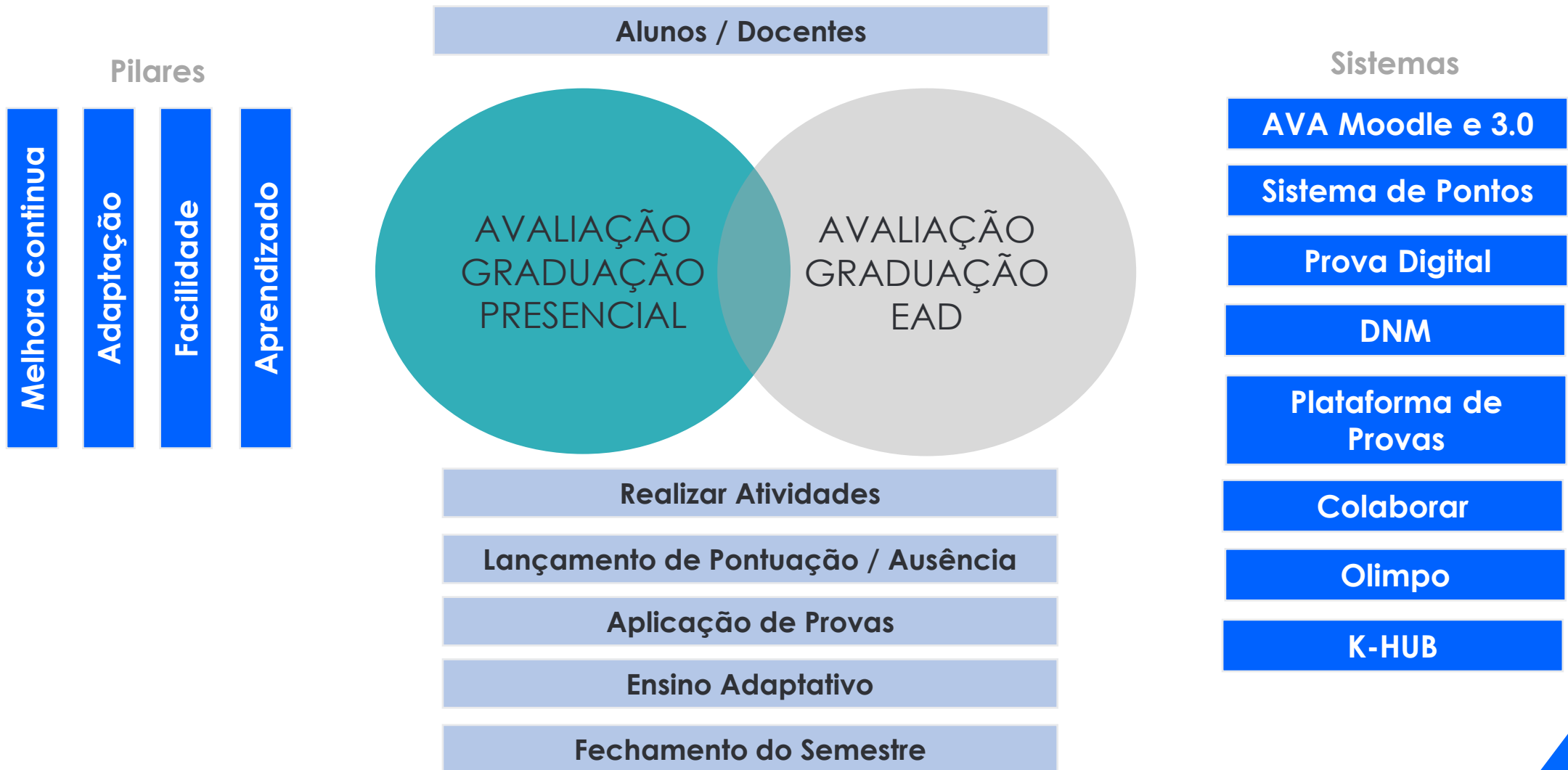
Atualmente, temos o seguinte CICLO DO ALUNO na companhia



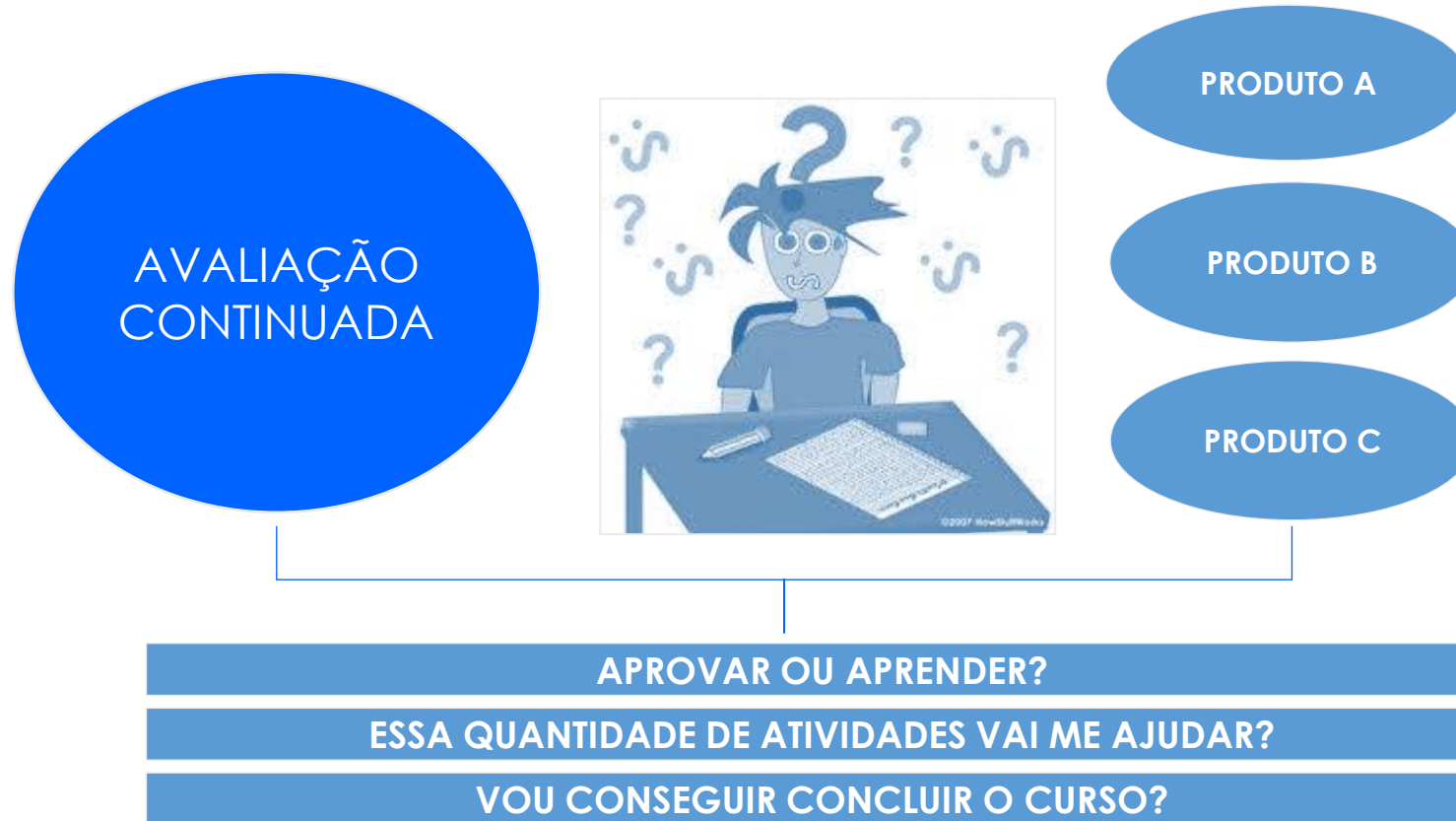
E neste ciclo, o aluno passa por diferentes contextos, sendo um deles a **AVALIAÇÃO CONTINUADA**



Sendo o processo de Avaliação composto por diferentes SISTEMAS

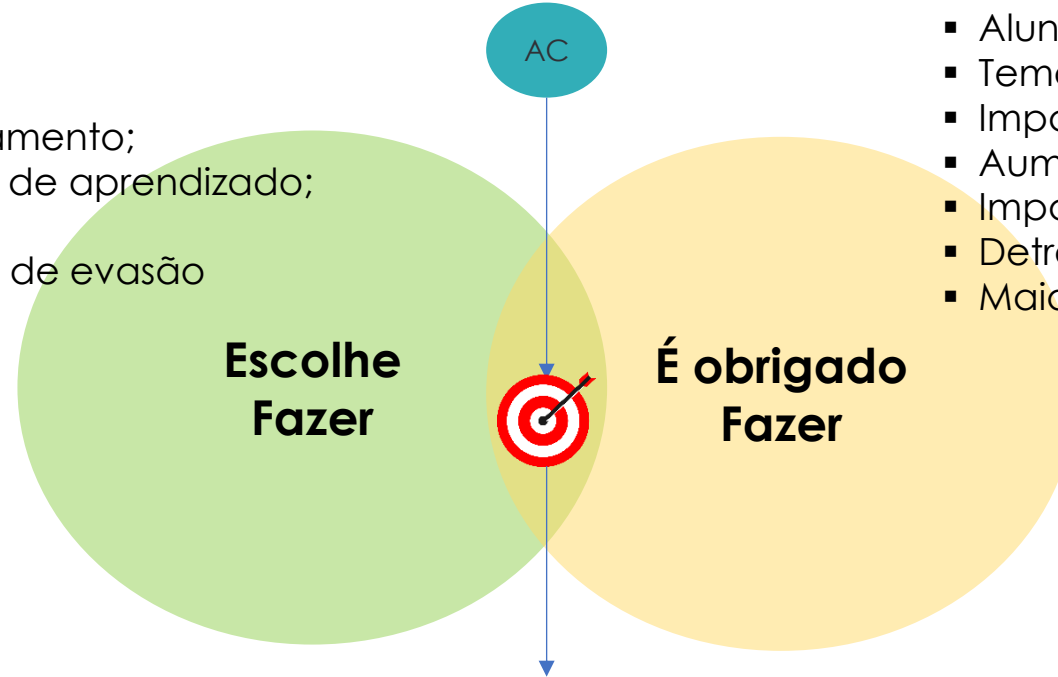


Hoje, na AC, ofertamos aos alunos diferentes atividades, o que pode confundir



Neste contexto, precisamos pensar nas atividades avaliativas que são ofertadas a ele e em como ele encara o processo de avaliação

- Alunos inspirados;
- Aumento no engajamento;
- Aumenta a chance de aprendizado;
- Alunos Promotores;
- Menor possibilidade de evasão



- Alunos manipulados;
- Temos que aplicar pontuação;
- Impacto no engajamento;
- Aumento de cola;
- Impacto no Aprendizado;
- Detratores em caso de reprova;
- Maior possibilidade de evasão;

- Equilíbrio entre Escolher e Obrigatório;
- Equilíbrio no total de atividades;
- Mesclar atividades Interativa e presenciais;
- Mesclar atividades isoladas e grupo;

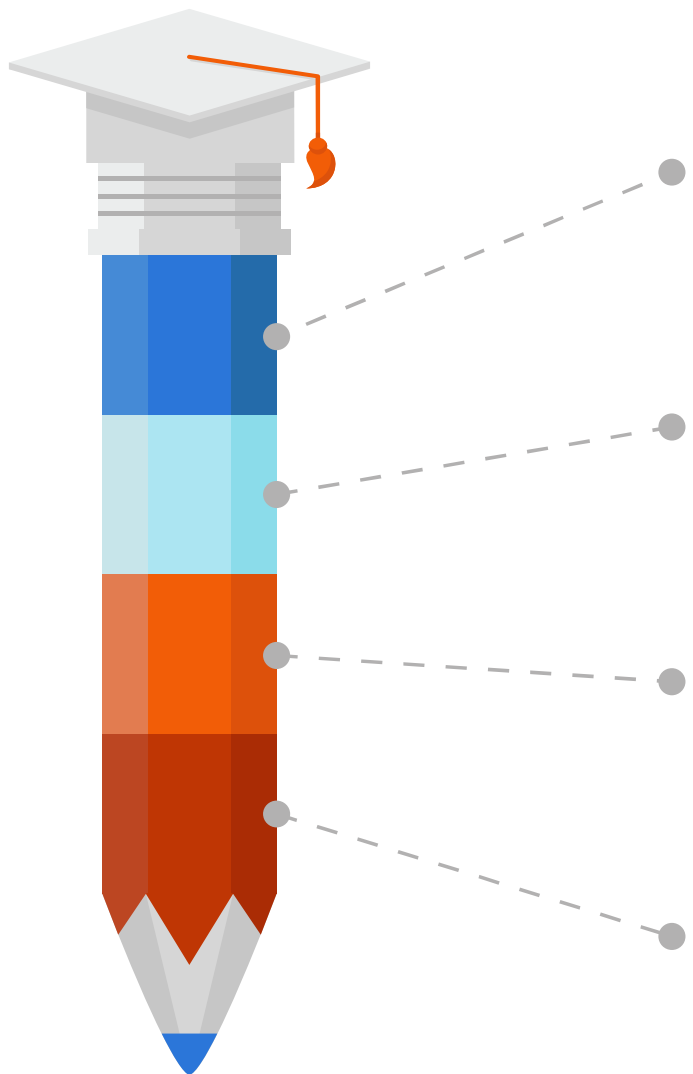
APROVAR E APRENDER

E assim, precisamos pensar também no que é a Avaliação da Aprendizagem



... É uma apreciação quantitativa e qualitativa sobre dados relevantes do processo de ensino e aprendizagem que nos auxilia na tomada de decisões sobre o trabalho desenvolvido pela companhia.

E para que esse processo seja efetivo, precisamos pensar e analisar o que estamos fazendo atualmente



Inclusão

Devemos incluir todos os tipos de alunos e estilos de aprendizagem



Tomada de decisão

Utilizar a Avaliação para tomada de decisão.



Excluir o termo “punição”

A Avaliação não deve ser punitiva.



Ainda pensamos em média?

Se um aluno tira 2 na primeira prova, e 10 na segunda, qual sua média?

Além disso, devemos ter em mente sempre os tipos de avaliação

Diagnóstica

Diagnostica o desenvolvimento dos estudantes em determinados conteúdos



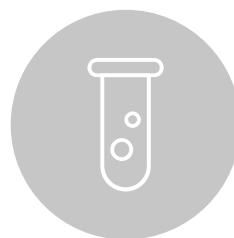
Formativa

Avaliação constante do conhecimento adquirido pelo alunos nas aulas. Ela deve se basear em diferentes tipos



Somativa

Aplicadas geralmente ao fim de um semestre ou ano letivo e avaliam o conhecimento acumulado



Processo

Devemos analisar resultados e avaliar durante todo semestre



Outros

avaliação em pares, portfólio, autoavaliação, avaliação em grupo

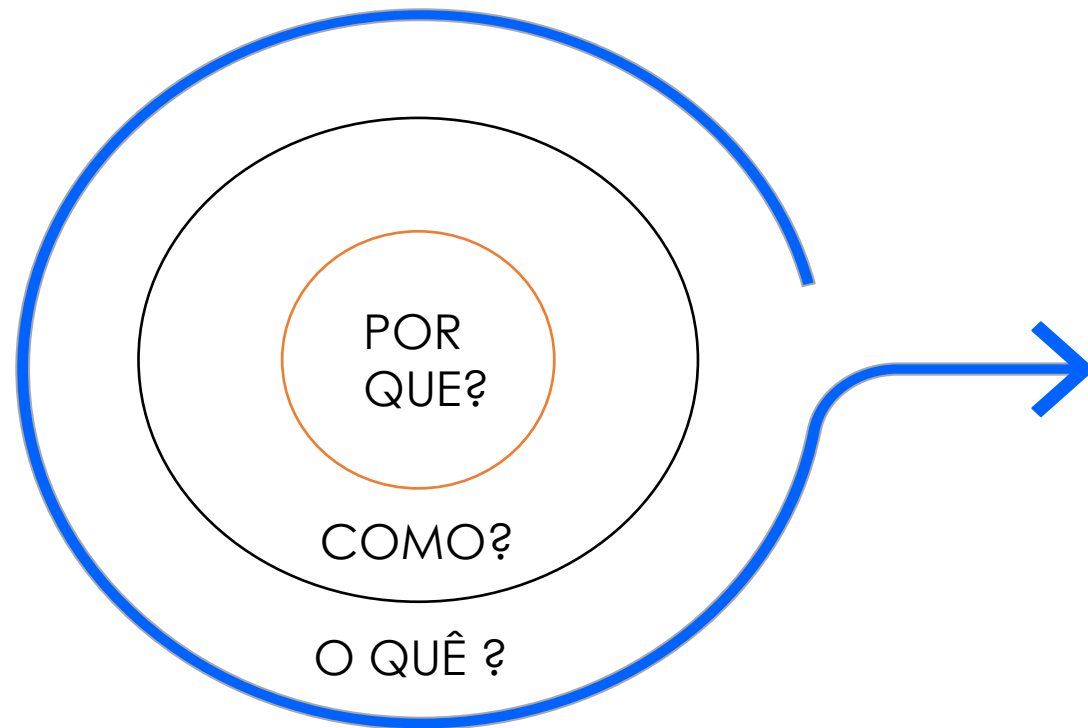


Resumindo...

Modalidade	Função	Propósito	Época
Diagnóstica	Diagnosticar	Verificar, detectar	Ínicio da aula/módulo
Formativa	Controlar	Constatar, fornecer	Durante o Processo
Somativa	Classificar	Classificar	Ao final/ínicio de um período letivo ou unidade de ensino

Neste contexto, precisamos pensar em nosso POR QUE


CÍRULO DOURADO



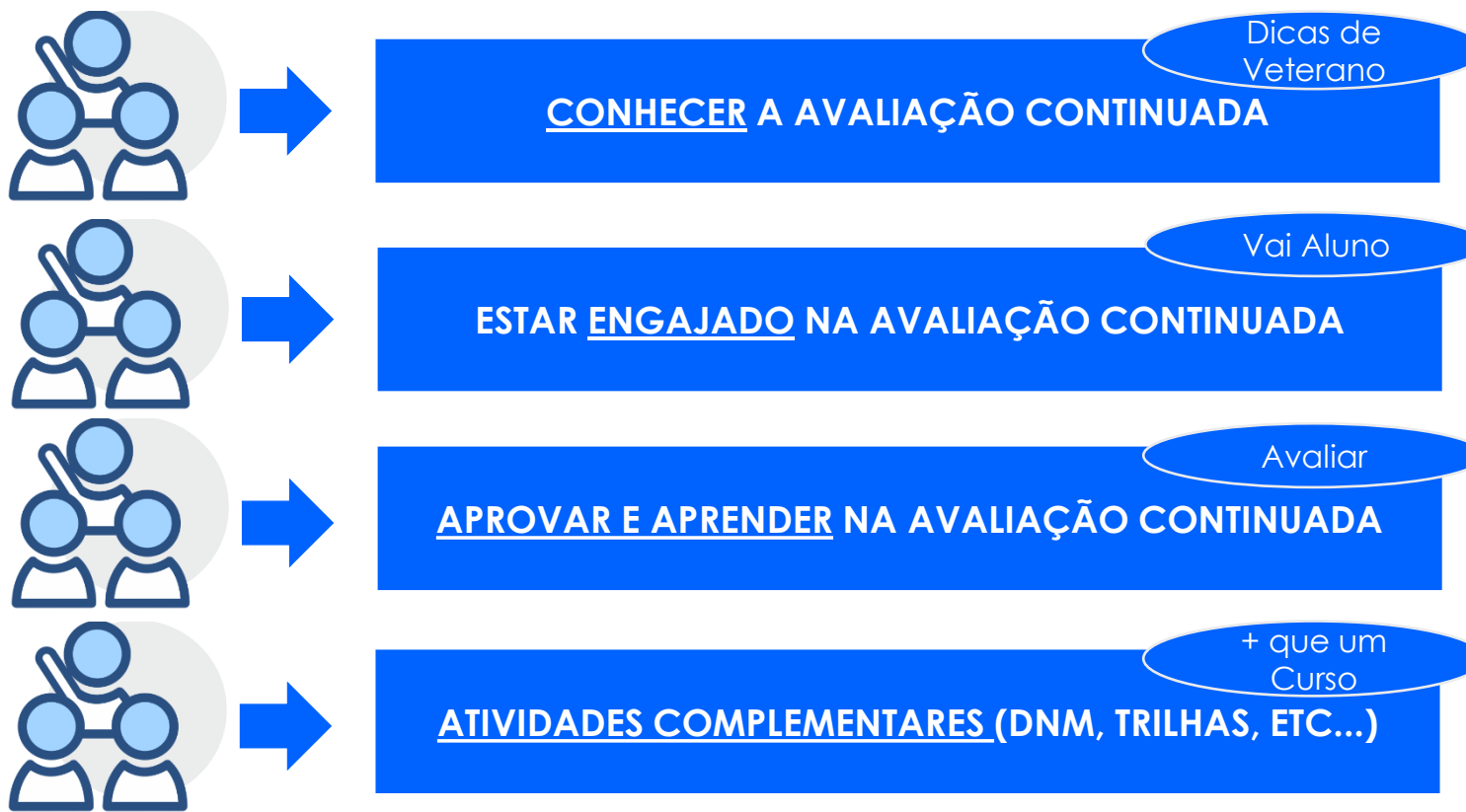
POR QUE

Queremos desafiar o *status quo* da avaliação tradicional, possibilitando ao nosso aluno um modelo avaliativo simples, completo, atualizado e de muita qualidade, onde o mesmo possuirá a liberdade para escolher seu caminho de aprendizagem para obter competências que o auxiliará na vida profissional e pessoal, transformando assim seu futuro.

VAMOS REPENSAR O NOSSO PITCH?

- Para(For)
 - Que(Who)
 - O/A(The)
 - É um/uma(Isa)
 - Que(That)
 - Ao contrário de(Unlike)
 - Nós(We)
- 
- A solid blue triangle is located in the bottom right corner of the slide, pointing towards the top right.

Dentro dessa proposta, é preciso também pensar nas fases do aluno na AC



Neste sentido, tem-se como objetivos de atuação não apenas o desenvolvimento do PT, como também o auxílio nos demais projetos

JAN/21

DEZ/21

Atuar nas demandas do projeto 21_0127. (Gamification)

Engajamento e Aprendizagem; **[Vai Aluno]**

Apoiar no desenho do modelo Avaliativo da AC para 2021.2

Pool de Atividades transversais; **[+ que um curso]**

Trilhas de Carreira;

Redação no DNM;

Regras Avaliativas; **[Avaliar]**

Padronização; (Ead e Presencial)

Definição dos Níveis de Marcação;

Simplicidade no entendimento das regras pelos alunos; **[Dicas de Veterano]**

Avançar com métodos que possibilitem medir o aprendizado.

Como medir o aprendizado? **[Avaliar]**

OBJETIVOS

Contextualização da proposta de plano de trabalho, metas e possibilidades de atuação.

A Jornada Digital do Aluno foi dividida em oito grandes etapas

	A Jornada	E-Aula	+ que um curso	Dicas de veterano	Google	Avaliar	Vai aluno!	Vale a pena
	Onde Estou?	Como aprender o core do meu curso?	Como completar minha formação?	Para onde vou?	Como tirar minhas dúvidas?	Quanto estou aprendendo?	O que me motiva?	Como ganhar mais?
Escopo	<ul style="list-style-type: none"> •Explicar sobre o curso, quais disciplinas ele já fez e quais ele ainda precisa fazer. •Definir as disciplinas do próximo semestre 	<ul style="list-style-type: none"> •Viabilizar as aulas online •Apoiar as aulas presenciais 	<ul style="list-style-type: none"> •Diferenciais do curso •Completar a formação do aluno •Relacionar o conteúdo das disciplinas 	<ul style="list-style-type: none"> •Guiar/Recomendar o aluno sobre as atividades que ele precisa fazer e seus prazos •Explicar para o aluno como funciona o modelo acadêmico 	<ul style="list-style-type: none"> •Tirar as dúvidas dos alunos sobre os conteúdos das disciplinas 	<ul style="list-style-type: none"> •Medir o aprendizado do aluno 	<ul style="list-style-type: none"> •Motivar o aluno a realizar as atividades acadêmicas 	<ul style="list-style-type: none"> •Ajudar o aluno a se colocar no mercado •Fomentar o network entre os alunos •Apoiar os alunos empreendedores
Exemplos de Funcionalidades	<ul style="list-style-type: none"> •Histórico das disciplinas cursadas 	<ul style="list-style-type: none"> •Sala Digital para aulas presenciais •Apoio as aulas práticas 	<ul style="list-style-type: none"> •Trilha •DNM •Cursos Livres 	<ul style="list-style-type: none"> •Cronograma •Recomendação das Próximas Atividades •Plano de Ensino •Push 	<ul style="list-style-type: none"> •Tutoria •Chatbot •Fórum 	<ul style="list-style-type: none"> •Prova Digital •Trabalhos Acadêmicos (PTG/ PTI/ TCC) 	<ul style="list-style-type: none"> •Extrato de Pontos (Avaliação Continuada) •Badges 	<ul style="list-style-type: none"> •Conecta

Pensando em como atuar nesta etapa da Jornada Digital do Aluno, foi proposto um plano de trabalho, e para o planejamento do desenvolvimento do PT proposta uma iniciativa



Como poderíamos motivar os alunos a realizarem as atividades acadêmicas?

[PT 21_0127] Implementação de Elementos de gamificação na jornada acadêmica

Apresentar o escopo, planejamento e definições para o desenvolvimento do PT 21_0127

RESUMO

Inserir elementos de gamificação na jornada acadêmica, proporcionando aos alunos uma experiência engajadora de aprendizagem.

METAS

[1] Entender o perfil "jogador" do alunos.

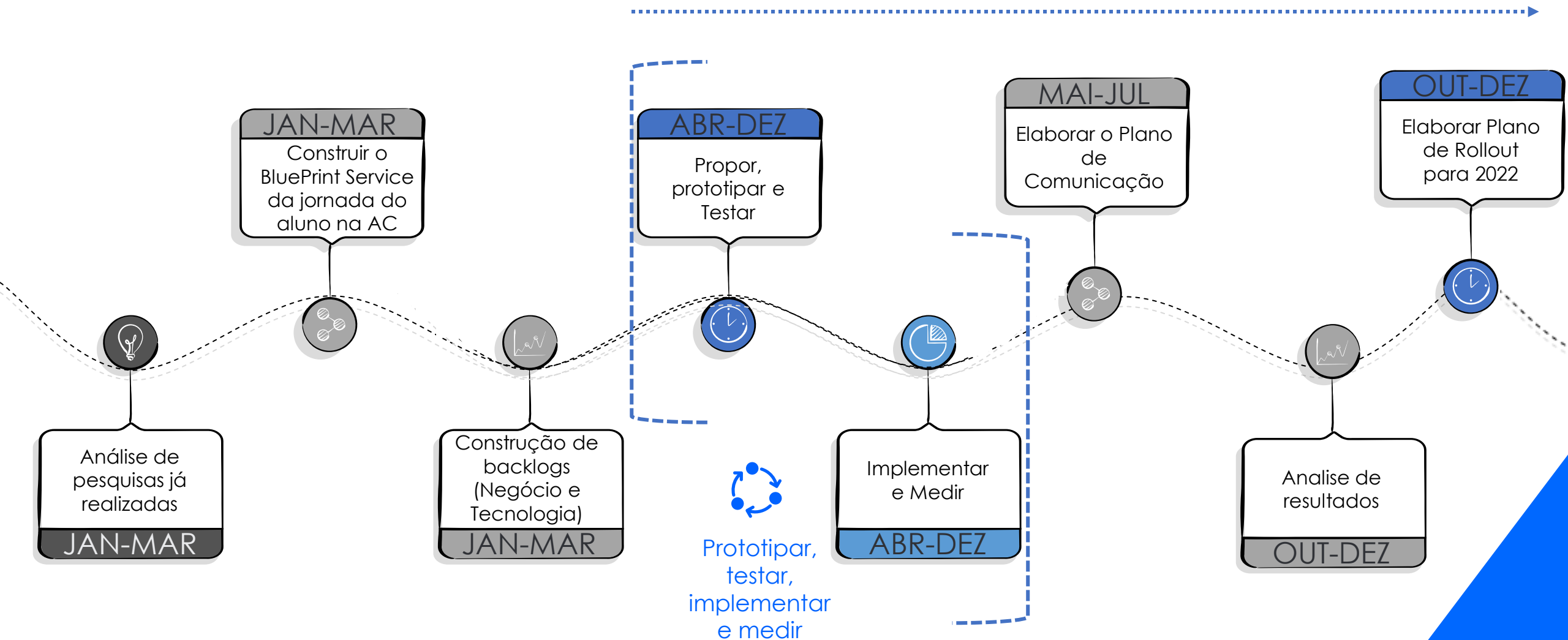
[2] Implementar novos elementos de gamificação estruturada nas atividades da Avaliação Continuada.

[3] Promover maior engajamento e motivação dos alunos no desenvolvimento das atividades.

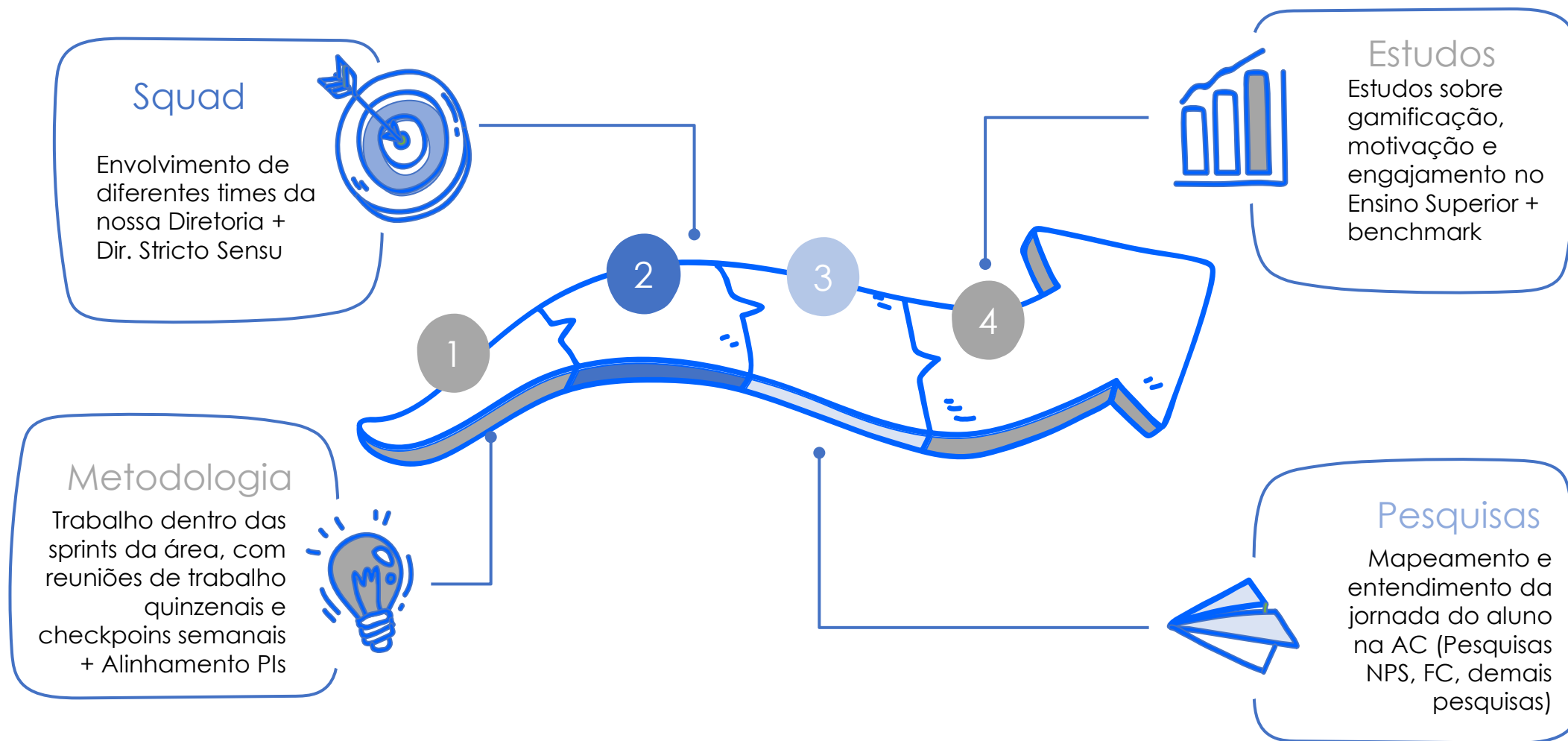
[4] Estudar modelos para verificar o nível de aprendizado dos alunos, tendo como base os novos elementos de game inseridos.



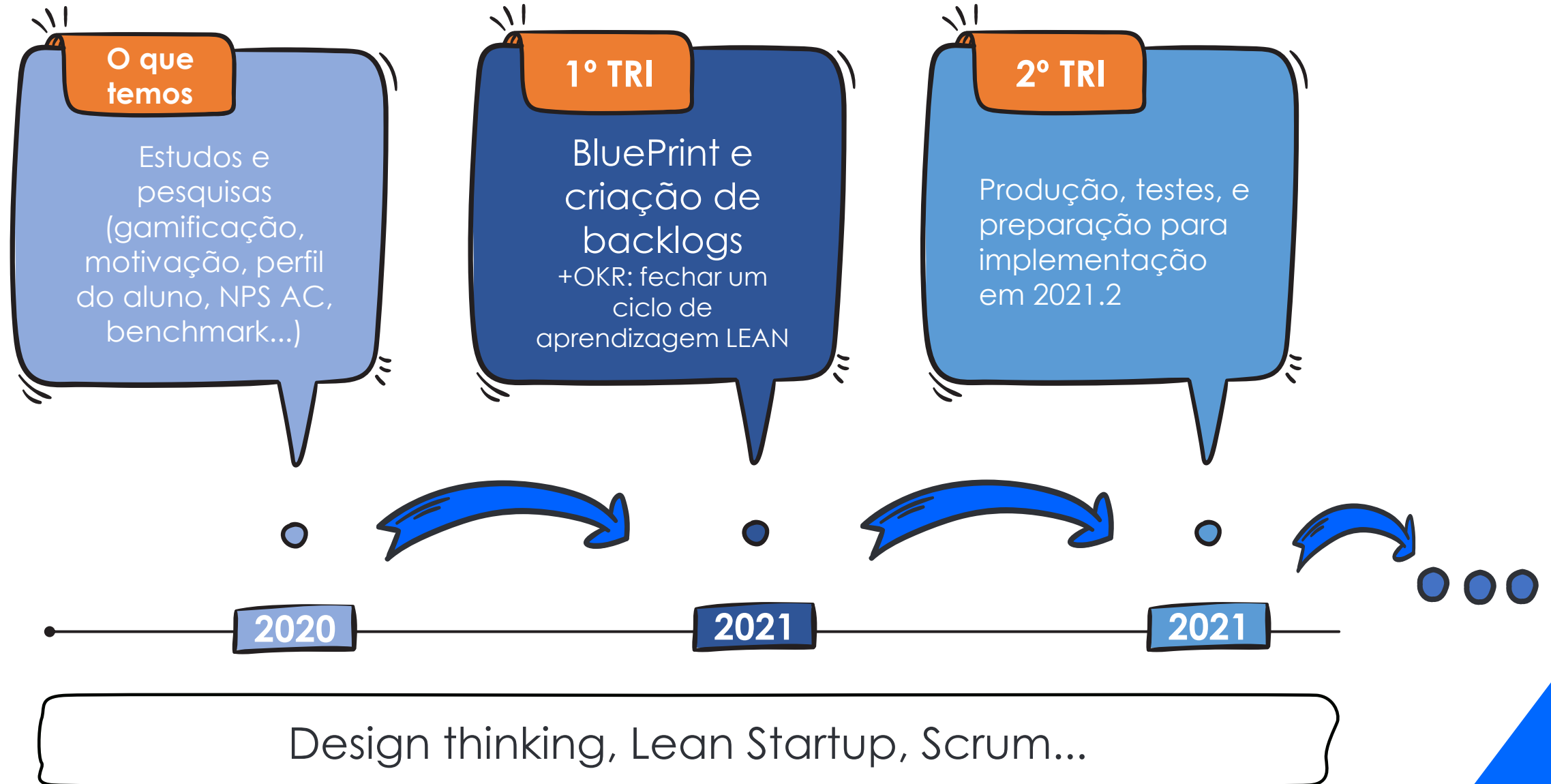
Nossa proposta de trabalho está focada em metodologias ágeis, com início em janeiro de 2021



E para melhor andamento do projeto, algumas atividades já começaram a ser desenvolvidas



Resumindo...



MICRO PROCESSOS

Mapeamento do cenário atual, jornada e perfil do aluno
+OKR
+Benchmark

JAN

Preparação para comunicação (regulamentos, atualizações, treinamentos)

JUN

Prototipar e testar

MAI

Análises estudos e início da construção de backlogs
+OKR

FEV

Desenhar BluePrint e Construir Backlog
+Fechamento OKR

MAR

Backlogs + Propor e prototipar

ABR



MICRO PROCESSOS

Prototipar,
testar, medir e
implementar

JUL

Apresentação
Resultados

DEZ

Plano de
Rollout e
análise de
resultados

NOV



AGO

Prototipar,
testar e
implementar

SET

Prototipar,
testar, medir e
implementar

OUT

Início do
Plano de
Rollout e
análise de
resultados

MÉTODO DE TRABALHO

Como iremos
desenvolver as
atividades ao longo do
ano de 2021.

Temos como premissa, o trabalho com a Teoria da Mudança

Envolva os diversos stakeholders no processo

Conheça profundamente o problema que você está resolvendo

Defina os objetivos a longo prazo desejados

Monte a estrutura da teoria da mudança

Estrutura

Que **PROBLEMAS** queremos resolver?

Quem são as **PESSOAS** envolvidas?

Por quais **CANAIS** vamos chegar até elas?

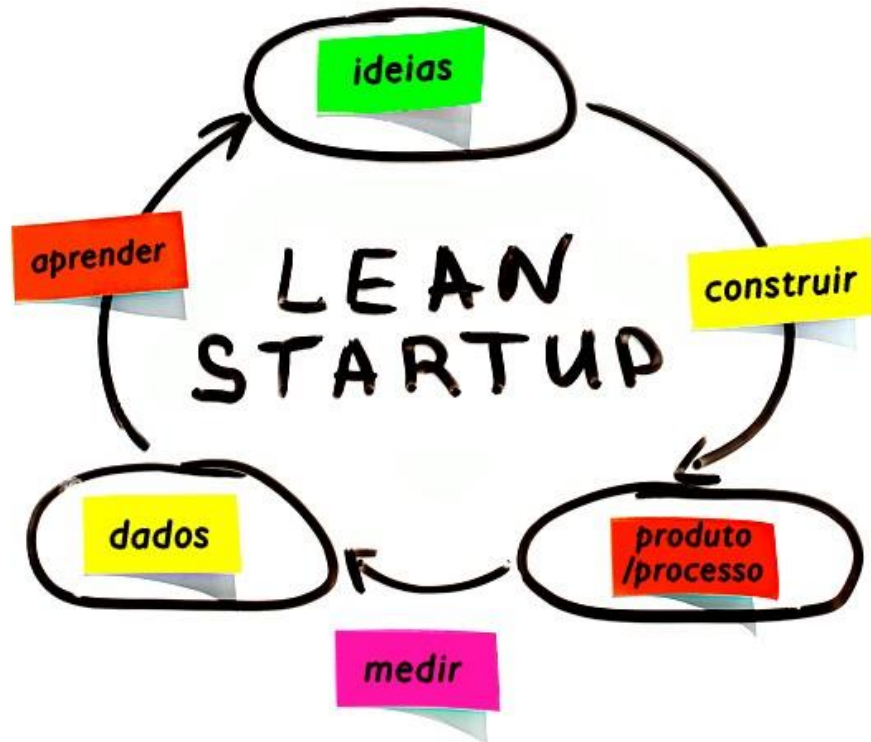
O QUE faremos, de fato?

Qual será o **EFEITO** mensurável disso?

Quais os **BENEFÍCIOS** percebidos desse trabalho?

Qual o **RESULTADO** de longo prazo que queremos alcançar?

O Método de trabalho está focado em metodologias ágeis



A partir da leitura do livro de Eric Ries, *A Startup Enxuta*, é possível ter uma visão holística sobre o desenvolvimento de um produto



VISÃO

Importância da aprendizagem como medida do progresso de uma startup.

Nova disciplina de administração empresarial e utilização de experimentação científica.

DIREÇÃO

Ciclo básico de feedback (construir-medir-aprender). Transformação de ideias em produtos, medição como os clientes reagem e aprendizagem para pivotar ou perseverar.

ACELERAÇÃO

Acumulação de ciclos de feedback.
Ligação com conceitos de manufaturas enxutas (pequenos lotes).
Discussão de técnicas que permitem a startup crescer sem sacrificar velocidade/agilidade.

Um produto bem sucedido, depende de estratégia. E esta, depende da visão



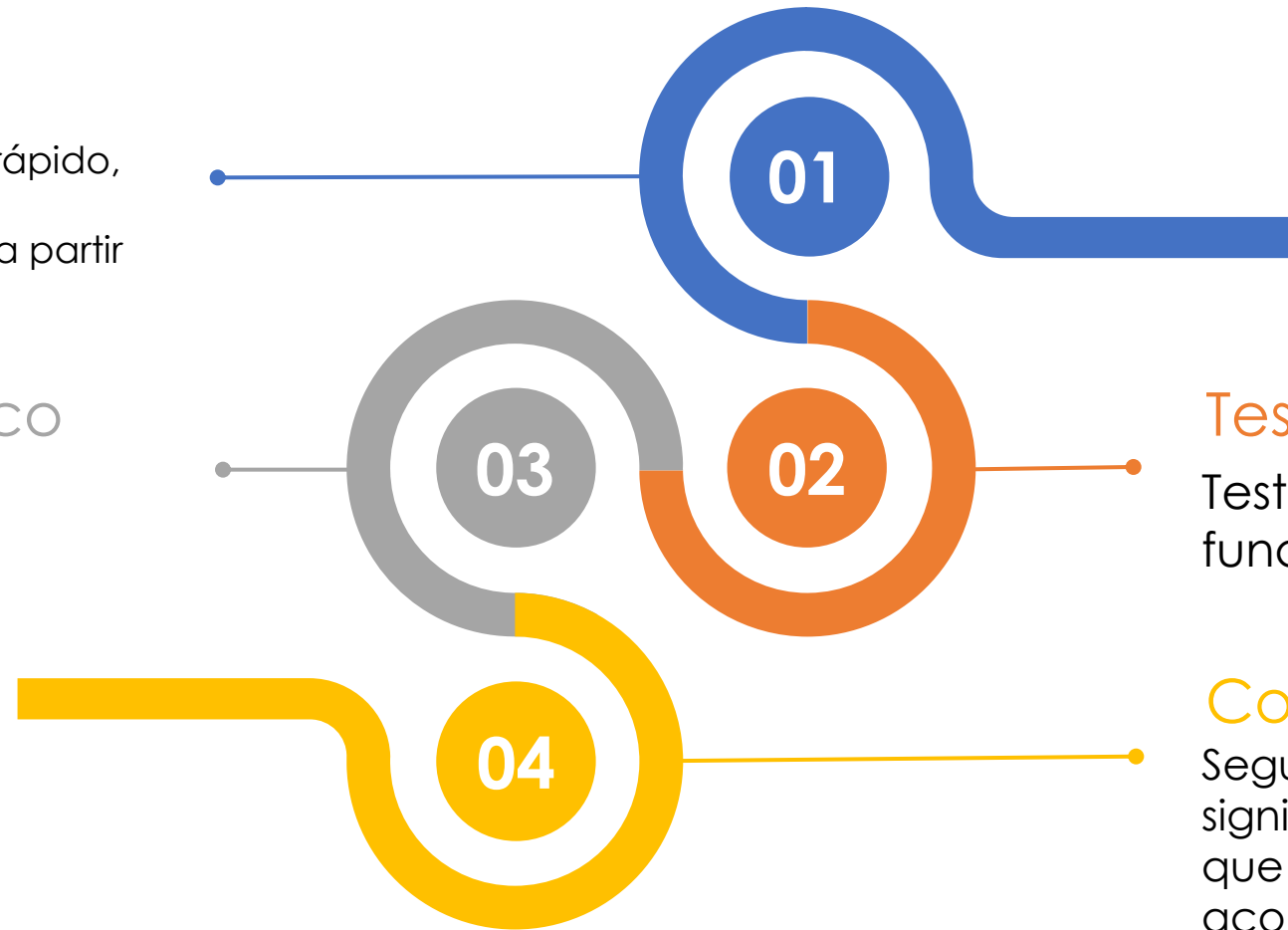
Para ser lean temos que mudar nosso conceito de produtividade

Produtividade

Produtividade não é desenvolver muita coisa rápido, mas a quantidade de aprendizagem validada a partir de nossos esforços

Método científico

Método científico: cada funcionalidade, cada campanha é um experimento para alcançar aprendizagem validada



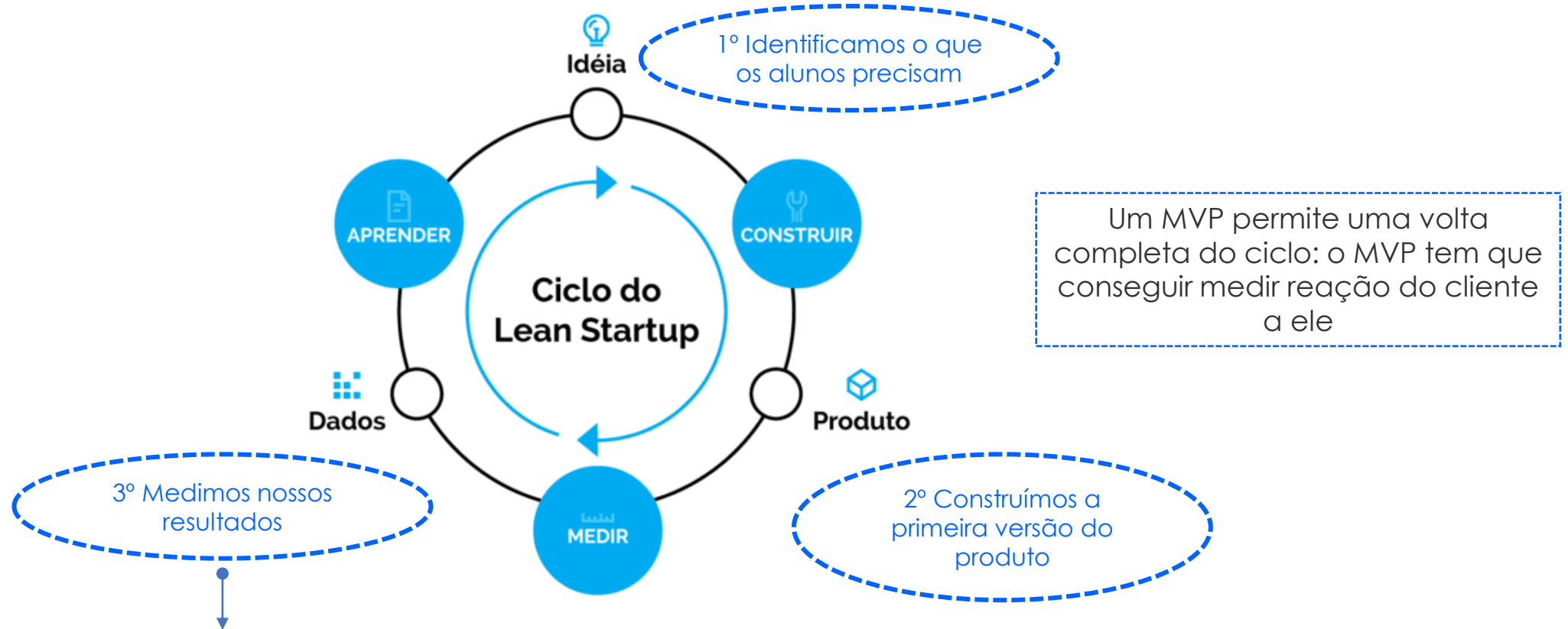
Testes

Testes A/B são fundamentais

Conclusão

Seguir um método científico significa ter um hipótese do que achamos que vai acontecer

Com este ciclo aprendemos o que *gera mais valor* para o aluno e como podemos evoluir



- **Definimos métricas de sucesso** para a nova funcionalidade
- **Pesquisas** com alunos
- **Análises dos dados** coletados na plataforma

Primeira passo: Ideia. E a ideia nasce de um ato de fé



E a melhor forma de ter ideias é conhecer bem o (potencial) cliente

1

SAIA do Prédio ("go and See yourself")

Os primeiros passos são orientados mais por intuição do q por números e vc tem que ver o cliente

Perigos de falar com cliente

Eles não sabem o que vão querer comprar, se não tiverem a opção de comprar

2

É fácil se iludir com um desenvolvimento que você acha que resolve algo para o cliente

Isto pode gerar extremos: Impaciência (ligar o modo vá em frente) ou Paralisia (dados conflitantes)

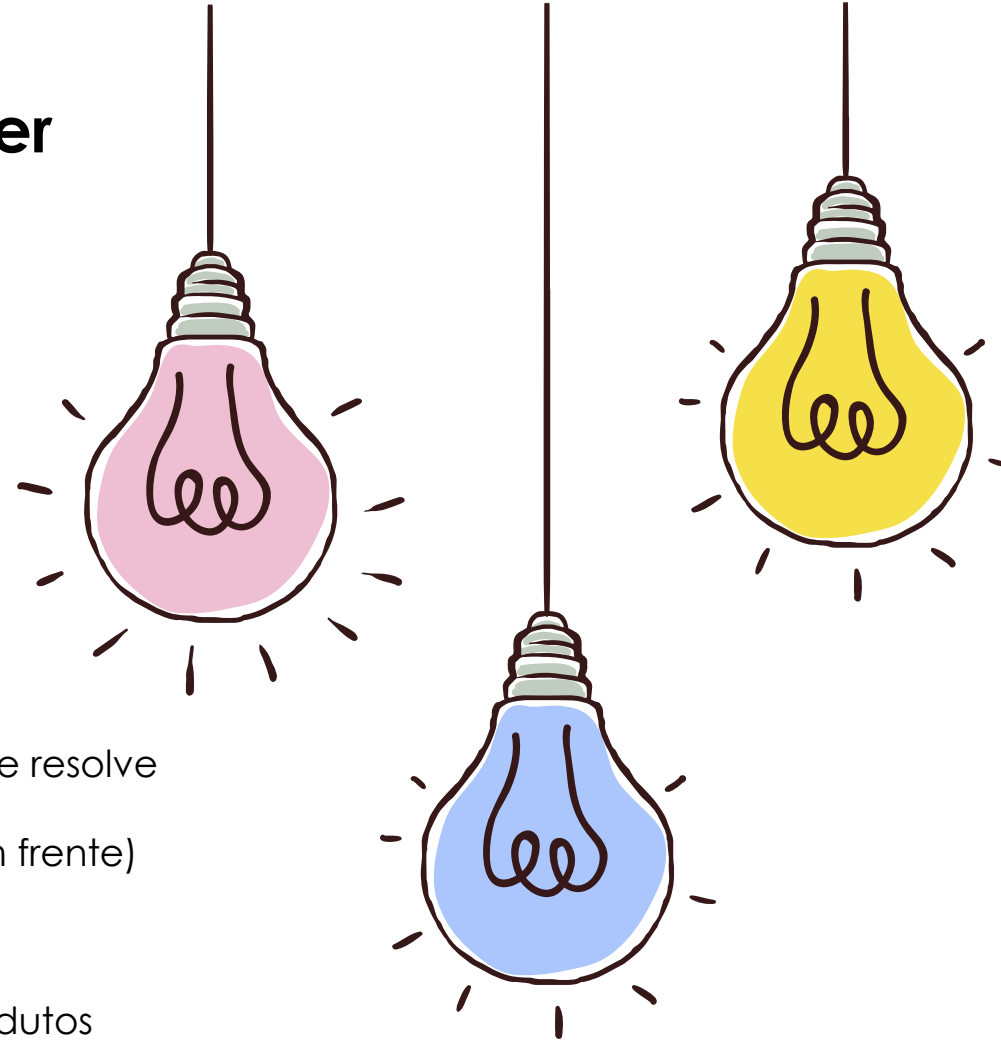
3

Se a **ideia é baseada em fé**, temos que saber entregar produtos rápido para o cliente para aprender

4

Por que os primeiros produtos entregues não devem ser perfeitos?

Os primeiros produtos devem ser consumidos por adotantes iniciais. Estes adotantes iniciais aceitam (ou melhor, preferem) uma solução 80/20. Eles conseguem utilizar a imaginação para completar o q falta em um produto e relevam bugs.



Todo aprendizado só é obtido com medição, e para isso, é preciso ter um baseline para saber exatamente onde você está

Saber responder a pergunta "você está melhorando seu produto?" com números

Fato dos números absolutos estarem crescendo e o conversar com alguns clientes não significa que o produto está indo bem



3 marcos de aprendizagem da Contabilidade de Inovação

Definir o baseline;
Regular o motor (criar experiências) a partir do baseline na direção do ideal;
Último passo: decidir perseverar ou pivotar



Cuidado com métricas de vaidade

O números vão mostrar se vc está construindo a coisa errada, a otimização (melhora incremental do produto, correção de bugs) não rende resultados significativos



Resultados quantitativos

Resultados quantitativos ruins criam motivação, contexto e espaço para um qualitativa (conversa com o cliente) bem feita



Com números, podemos escolher entre pivotar (mudar) ou perseverar em uma estratégia

01 Medo

O medo existe principalmente quando: Métricas de vaidade, Hipótese confusa, Medo do reconhecimento do fracasso

02 Reuniões

É preciso ter reuniões recorrentes sobre pivotar ou perseverar

Pivô requer coragem

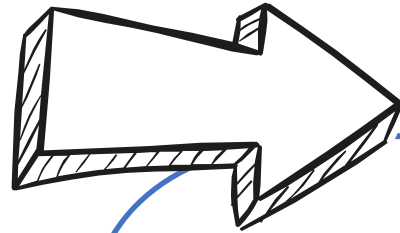


Formas de pivotar

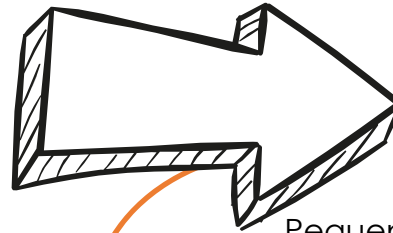
- Zoom-in: um recurso vira o produto
- Zoom-out: produto vira recurso
- Segmento de clientes
- Necessidade do cliente: descobrir q o problema a resolver na verdade é outro
- Plataforma: de app para plataforma ou vice-versa
- Arquitetura de negócio: pex: B2B para B2C
- Motor de crescimento: viral, recorrente e pago
- Canal de vendas
- Tecnologia



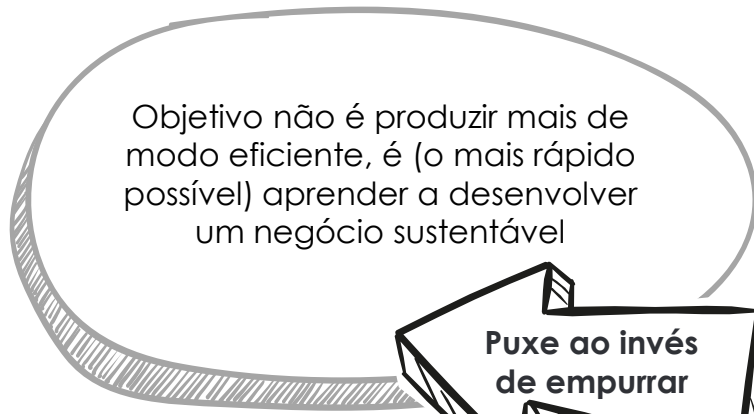
Agrupar em pequenos lotes cada entrega faz com que problemas sejam diagnosticados mais rápido



Exemplo do envelope;
Apenas do ponto de vista individual produzir em grandes lotes faz sentido (pex: fazer 30 desenhos individuais)

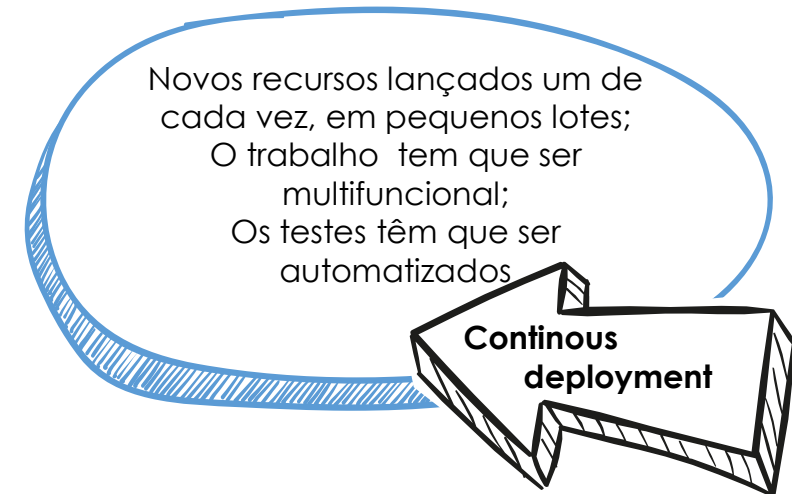


Pequenos lotes fazem diagnósticos de problemas mais rápidos e sem desperdício;
Um defeito interrompe toda a linha de produção



Objetivo não é produzir mais de modo eficiente, é (o mais rápido possível) aprender a desenvolver um negócio sustentável

Puxe ao invés de empurrar



Novos recursos lançados um de cada vez, em pequenos lotes;
O trabalho tem que ser multifuncional;
Os testes têm que ser automatizados

Continuous deployment

Outros aprendizados

Kanban

• A técnica de Kanban é o framework de trabalho puxado

• Reduz WIP (gargalos ficam evidentes)

• Equipe avalia sua produtividade através de aprendizagem validada e não por produção de novos recursos

Equipe

• É preciso treinar a equipe

• Sabedoria dos **5 porquês**

Contexto

• O maior desperdício não vem de organização eficiente de trabalho, mas sim do trabalho em coisa erradas

• O mercado puxa o produto

No livro **Sprint** – O método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias, é possível ter uma visão ampla sobre definições, protótipos e testes



Preparação



Escolha o DESAFIO

Recorra a um sprint quando muita coisa estiver em jogo, quando tiver pouco tempo ou quando se encontrar em um beco sem saída



DEFINIDOR

Para que as decisões sejam levadas a diante



FACILITADOR

Alguém para gerir o tempo, liderar e sintetizar as discussões

Segunda-feira

- **Defina um objetivo a longo prazo**: Seja otimista. Onde queremos estar daqui a seis meses, um ano? Escreva esse objetivo.
- **Liste as perguntas do sprint**: Seja pessimista. E se falharmos? Transforme esses temores em questões que poderão ser respondidas até o fim da semana. Para alcançar o objetivo, o que precisa acontecer? Liste as perguntas.
- **Trace um mapa**: É preciso conhecer a jornada do cliente. Faça uma lista dos clientes e atores importantes à esquerda. Desenhe o fim, com seu objetivo concluído, à direita. Em seguida, faça um fluxograma entre uma parte e outra, mostrando como os clientes interagem com seu produto. Não complique: o fluxograma deve ter entre cinco e quinze etapas.
- **Pergunte aos especialistas**: Acumular conhecimento sobre processos e produtos. Entreviste especialistas da equipe e do sprint, além de convidados de fora. Pergunte sobre a ideia, a pesquisa de satisfação do cliente, como as coisas funcionam e projetos anteriores. Atualize o objetivo a longo prazo, as perguntas e o mapa, se necessário.
- **Como poderíamos**: Reescreva os problemas em forma de oportunidades e organize ideias semelhantes. Rotule temas à medida que surgirem.
- Vote nas notas mais relevantes, e as vencedoras, coloque no mapa, de acordo com o fluxo.
- Escolha um alvo: circule seu cliente mais importante e um momento-alvo no mapa.
- **Importante**:
 - Comece pelo fim: Comece imaginando o resultado final e os riscos que correrá ao longo do caminho. Em seguida, trabalhe de trás para frente com o propósito de descobrir quais serão os passos necessários para chegar lá.
 - Ninguém sabe tudo: construa um entendimento compartilhado e coletivo.
 - Reformule problemas em oportunidades: Identifique os problemas e use a expressão “como poderíamos” para transformá-los em oportunidades.
 - Decida e siga em frente. Decisões lentas consomem energia e ameaçam o cronograma. Tome decisões rápidas.

Terça-feira

- **Demonstrações-relâmpago**: Analise boas soluções de uma variedade de empresas, inclusive a sua. Registre boas ideias com um rápido desenho.
- **Comece a esboçar de cada parte do mapa**. Esboce as soluções possíveis, o que deve ser entregue ao cliente.
- Esboço em quatro etapas:
 - Anotações: olhe as anotações feitas anteriormente.
 - Ideias: Rabisque ideias básicas. Circule as mais promissoras.
 - Crazy 8s: Dobre uma folha de papel para criar oito blocos. Dedique um minuto para cada esboço.
 - Esboço da solução: Crie um storyboard de três painéis. Ele deve ser autoexplicativo. Palavras são importantes. Use um título marcante.
- **Importante**:
 - Ajuste e aperfeiçoe: Cada grande invenção é desenvolvida com base em ideias preexistentes.
 - Qualquer um pode fazer um esboço: precisa apenas de retângulos e palavras.
 - O concreto é melhor que o abstrato: Use esboços para transformar ideias abstratas em soluções concretas que possam ser avaliadas.
 - Trabalho individual em conjunto: o brainstorming não funciona.
- Selecione os clientes para entrevista.

Quarta-feira

- **Para escolher a solução:**
 - Cole os esboços das soluções em uma fileira na parede.
 - Mapa de calor: peça que os participantes analisem os esboços e cole adesivos nas partes que mais gostaram.
 - Críticas: Discutam os destaques de cada solução. Registre as ideias mais promissoras e as objeções importantes.
 - Cada um do grupo escolhe sua ideia favorita.
 - Definidor escolhe. O que ele decidir será transformado em protótipo e testado.
- **Separe os esboços vencedores** dos que ficarão na categoria “talvez mais tarde”.
- **Decida se os vencedores se encaixam em um mesmo protótipo**, ou se ideias conflitantes requerem dois ou mais protótipos.
- **Anote e vote**: use essa técnica sempre que precisar reunir ideias do grupo e filtrá-las para chegar a uma decisão. Peça às pessoas que escrevam ideias e em seguida, liste-as e peça ao definidor para escolher.
- **Faça um storyboard**
 - Desenhe um papel quadriculado
 - Escolha uma cena de abertura: Pense em como os clientes geralmente encontram seu produto ou serviço (busca na internet, prateleira de loja, etc.)
 - Preencha o storyboard: Se possível, coloque os esboços no storyboard. Se não, desenhe. Inclua apenas os detalhes para a criação do protótipo. A história final deve ter entre cinco e quinze etapas.
 - Não deixe novas ideias se infiltrarem! Trabalhe com as que já tem!

Quinta-feira

- **Escolha as ferramentas**: Use ferramentas simples, rápidas e flexíveis.
- **Divida para conquistar**: Divida o storyboard em cenas menores e atribua aos membros da equipe diferentes papéis (executor, costureiro, escritor, entrevistador e coletor de recursos).
- **Protótipo**:
 - Costure tudo: é preciso checar a qualidade e assegurar que todas as peças façam sentido quando encaixadas.
 - Teste: Revise seu protótipo, procure erros.
- **Mentalidade do protótipo**: Você pode criar um protótipo para qualquer coisa, e ele é descartável. Construa o suficiente apenas para aprender.
- **Qualidade**: Crie um protótipo que só tenha a qualidade necessária para suscitar reações sinceras dos clientes.
- Ao longo do dia:
 - Tenha o roteiro da entrevista.
 - Tenha os participantes selecionados; é interessante ter vale-presente.

Sexta-feira

- **Prepare o local das entrevistas:** é importante ver as reações dos clientes.
- **Importante:**
 - Cinco é o número mágico: Após cinco entrevistas, surgirão padrões. Faça as cinco entrevistas no mesmo dia.
 - Assistam juntos, aprendam juntos: Assistir as entrevistas junto com o time ajuda a tirar conclusões eficientes.
 - Todo mundo sai ganhando: Seu protótipo pode ser um fracasso eficiente ou um sucesso com falhas. Seja como for, você aprenderá o que precisa para o próximo passado.
- **Entrevista em cinco atos**
 - Cumprimento amigável: Dê as boas-vindas ao cliente e faça com que ele fique à vontade. Diga que busca um feedback sincero.
 - Perguntas de contextualização: Comece trocando amenidades, e em seguida, passe para perguntas sobre o tópico que está investigando.
 - Apresentação do protótipo: Lembre ao cliente que algumas coisas podem não funcionar e que não é ele que está sendo testado.
 - Tarefas e empurrões: Observe o cliente descobrir sozinho como o protótipo funciona. Faça perguntas que estimulem o cliente a pensar em voz alta.
 - Debriefing: Faça perguntas que levem o cliente a resumir suas impressões.
- **Dicas:**
 - Seja um bom anfitrião.
 - Faça perguntas cujas respostas não se limitem a sim ou não. Formule perguntas do tipo: Quem/O que/Onde/Quando/Como/Por que.
 - Faça perguntas incompletas. Para antes de concluir uma pergunta, deixando-a em aberto.
 - Cultive um fascínio pelas reações e pensamentos do cliente.
- **Durante e após as entrevistas:** faça anotações enquanto assiste, identifique padrões e revise seu objetivo a longo prazo e perguntas do sprint. Compare com os padrões identificados nas entrevistas. Anote.

Resumo

ENTENDER

Revisão sobre o que se sabe do problema. Mapa para identificar riscos. Identificação de UM objetivo

01

DESENHAR

Esboço de soluções

02

DECIDIR

Escolha da solução

03

PROTOTIPAR

Construir o protótipo

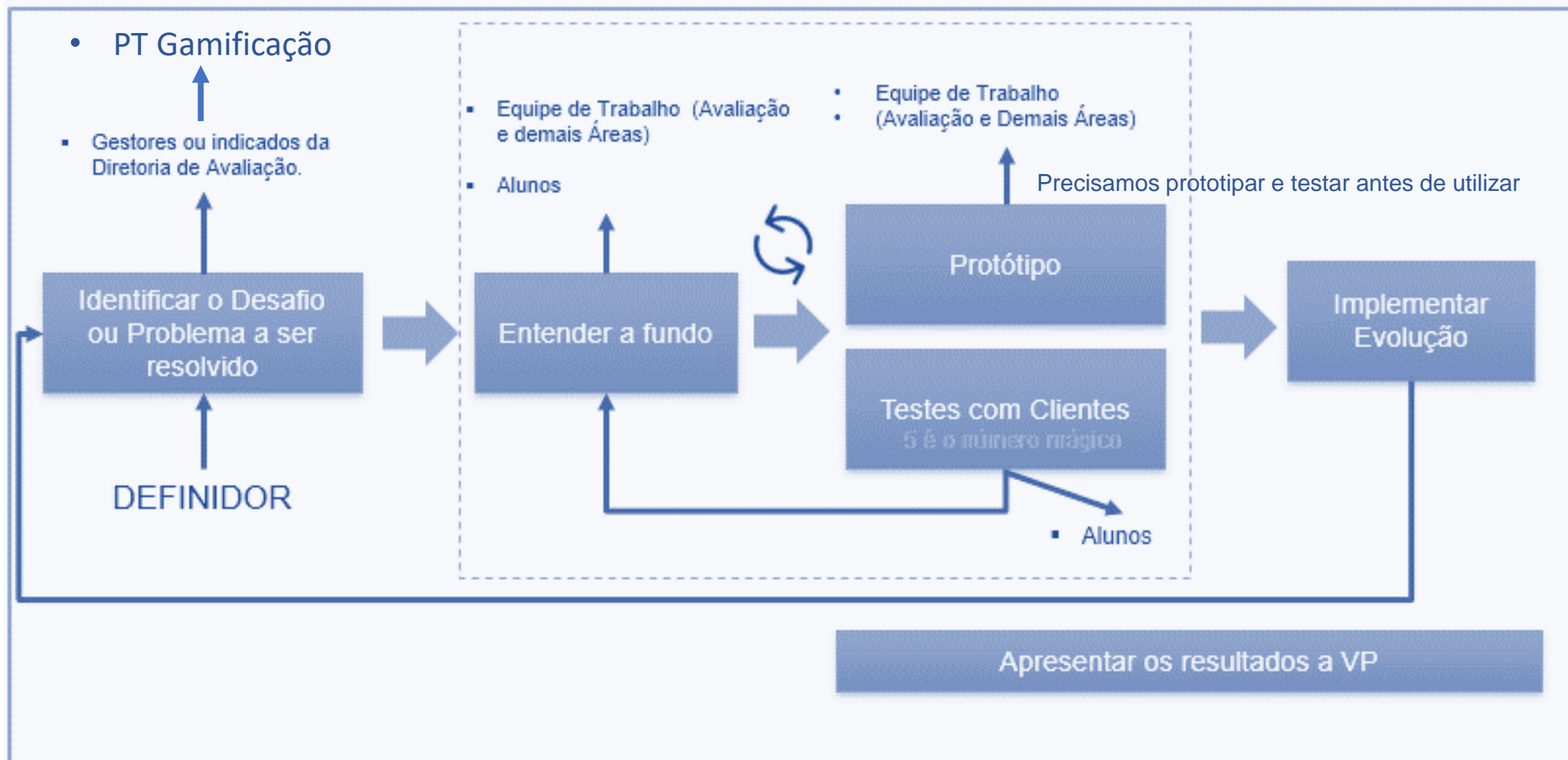
04

TESTAR

Teste com cliente, aliado ao feedback sobre o produto. Avaliação

05

Trazendo para a nossa realidade, temos:



No que diz respeito à priorização de backlogs, utilizaremos a metodologia MoSCoW

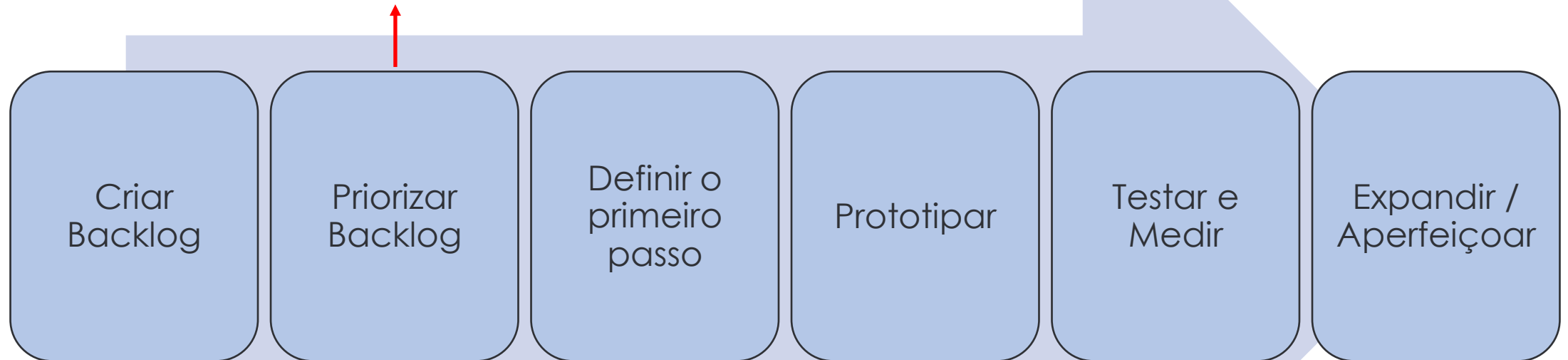
MoSCoW

MustHave=Fundamental

ShouldHave=Importante

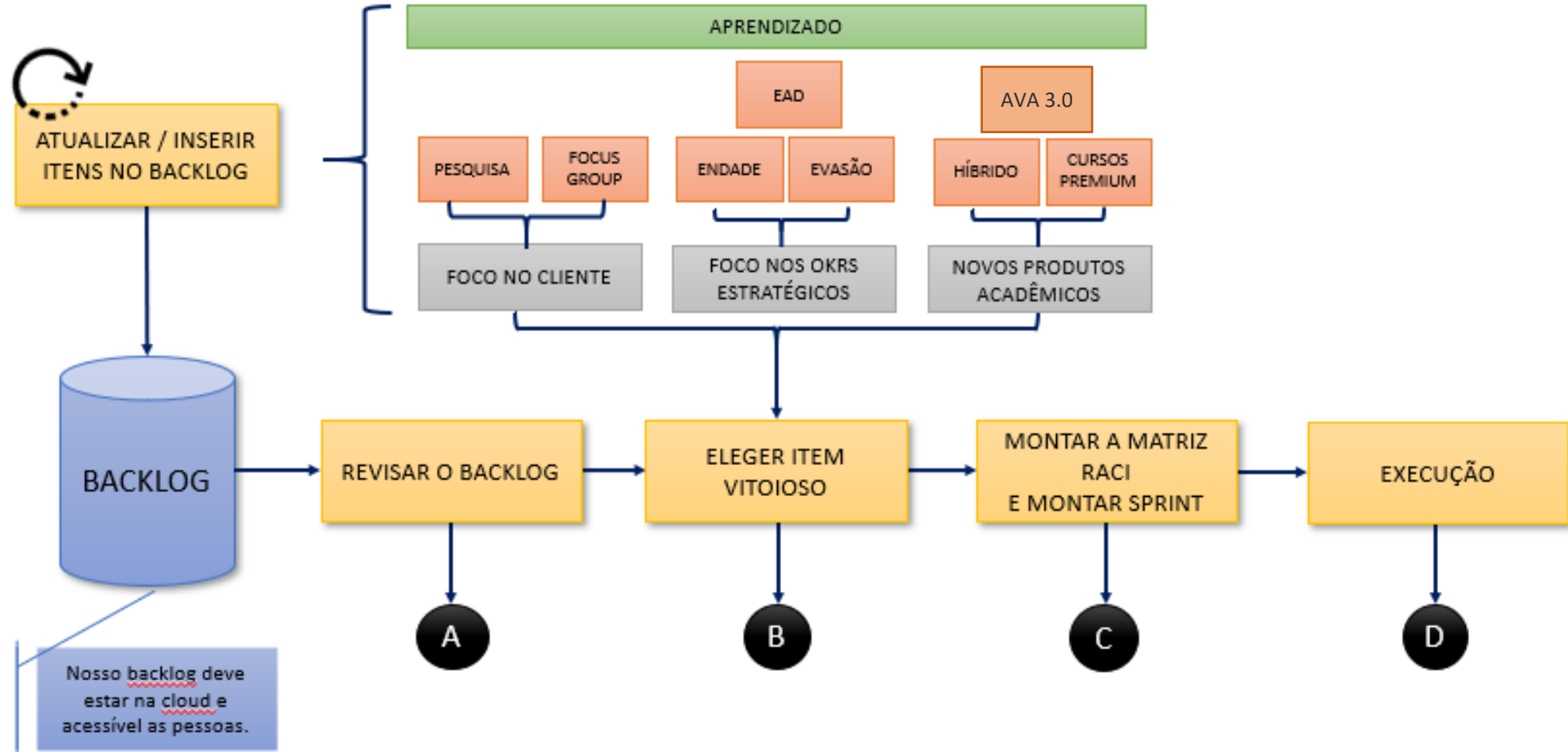
CouldHave=AgregaValor

Won'tHave=Desejável, mas não afeta o valor do produto se não tiver



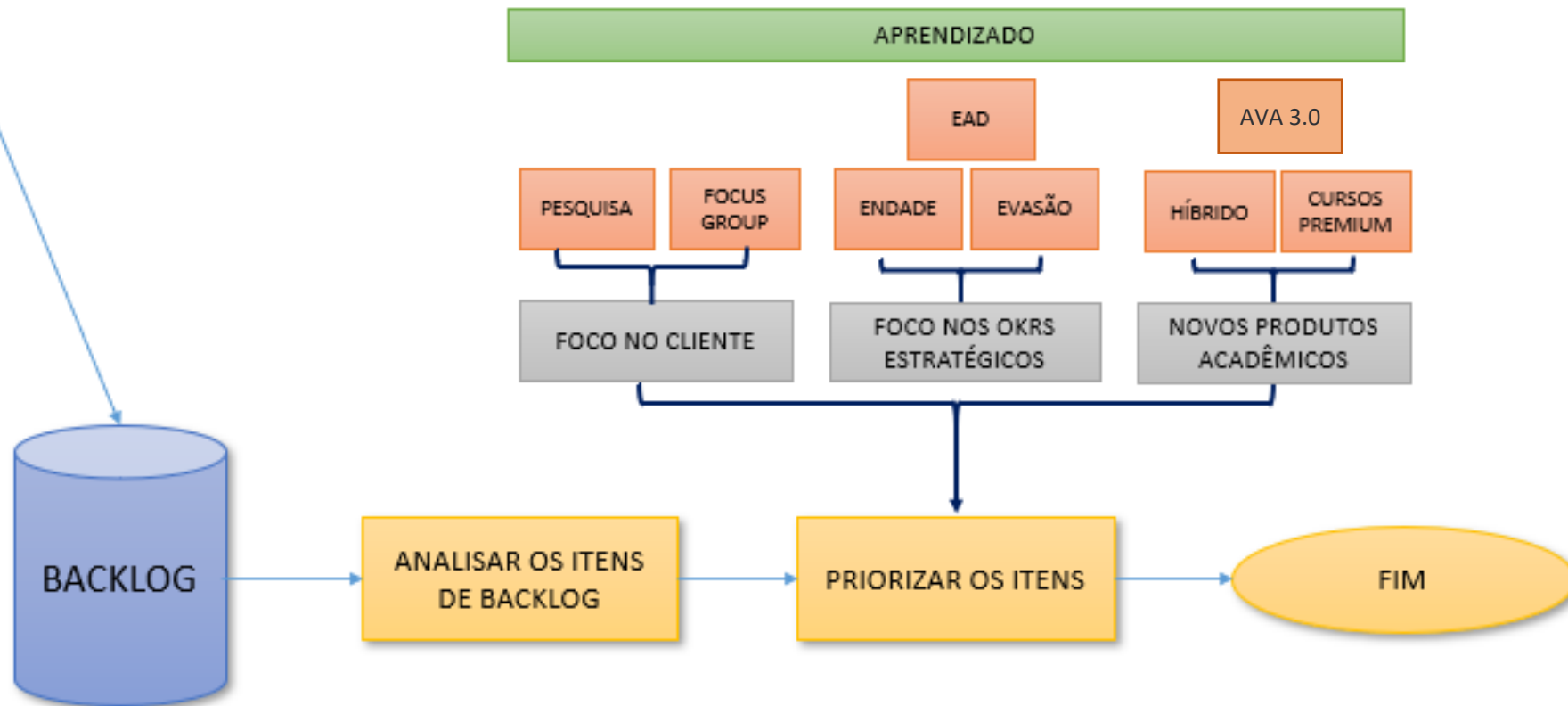
COMUNICAÇÃO CONSTANTE

E pensando nos macro processos de nossas atividades, teremos:

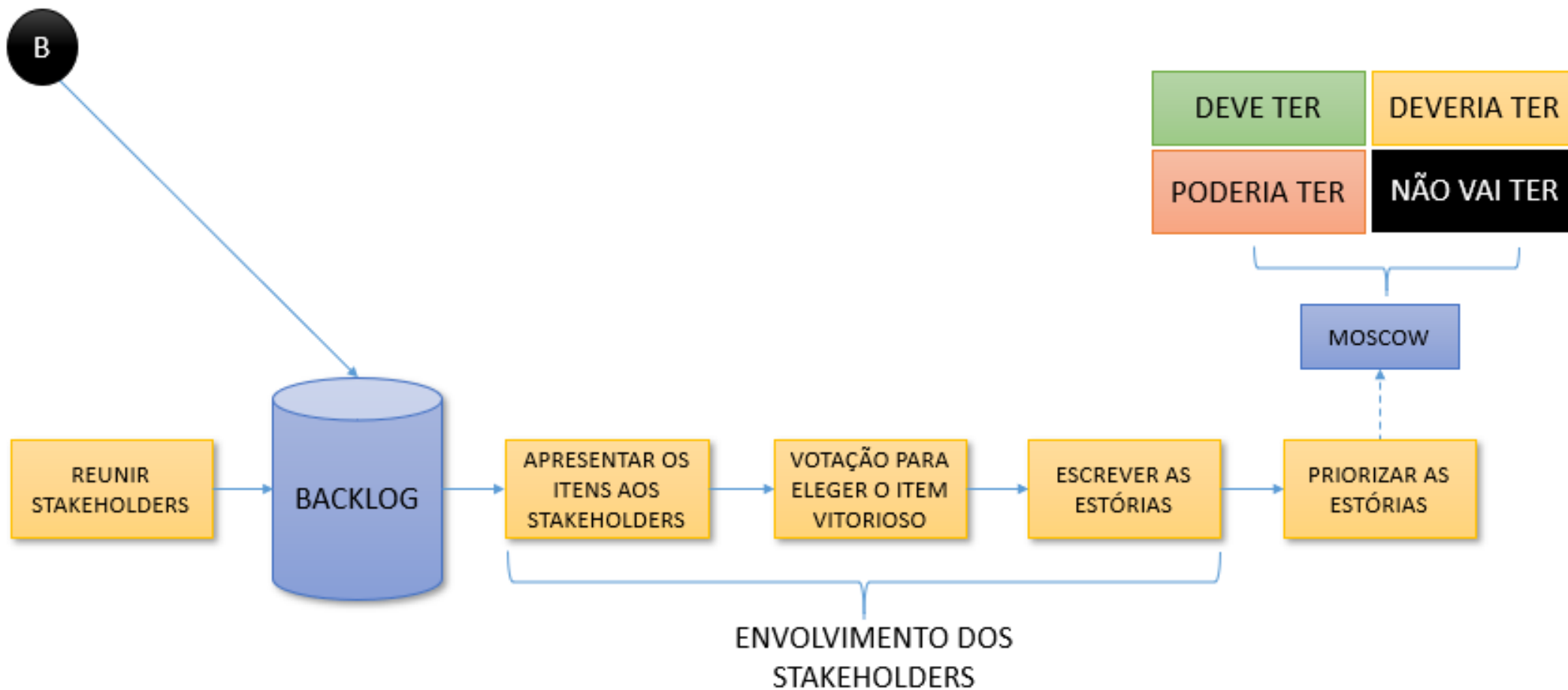


ETAPA A

A



ETAPA B

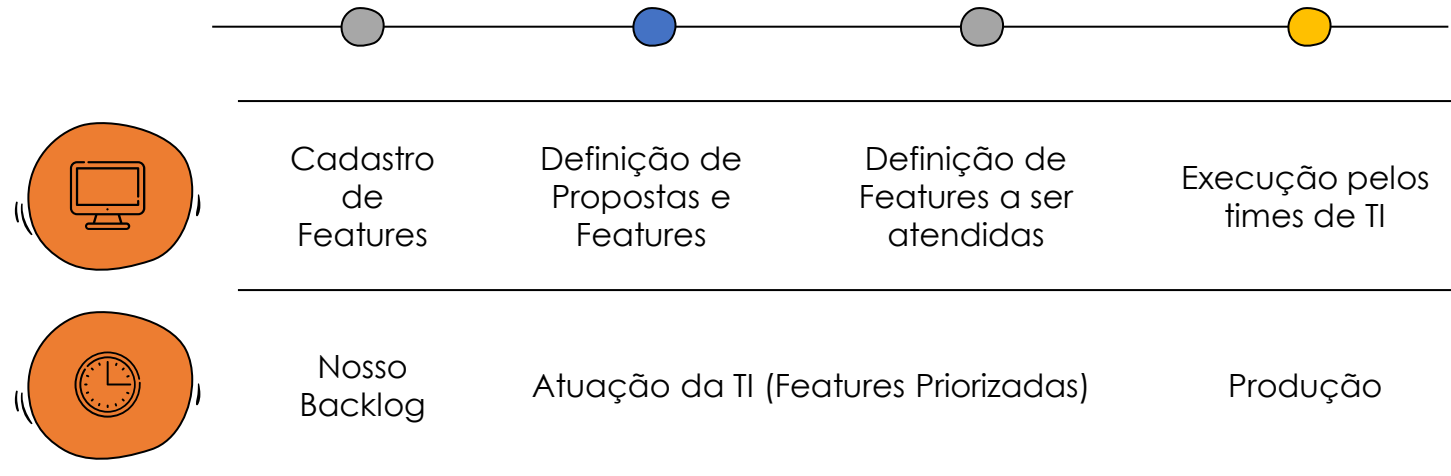


ETAPA C

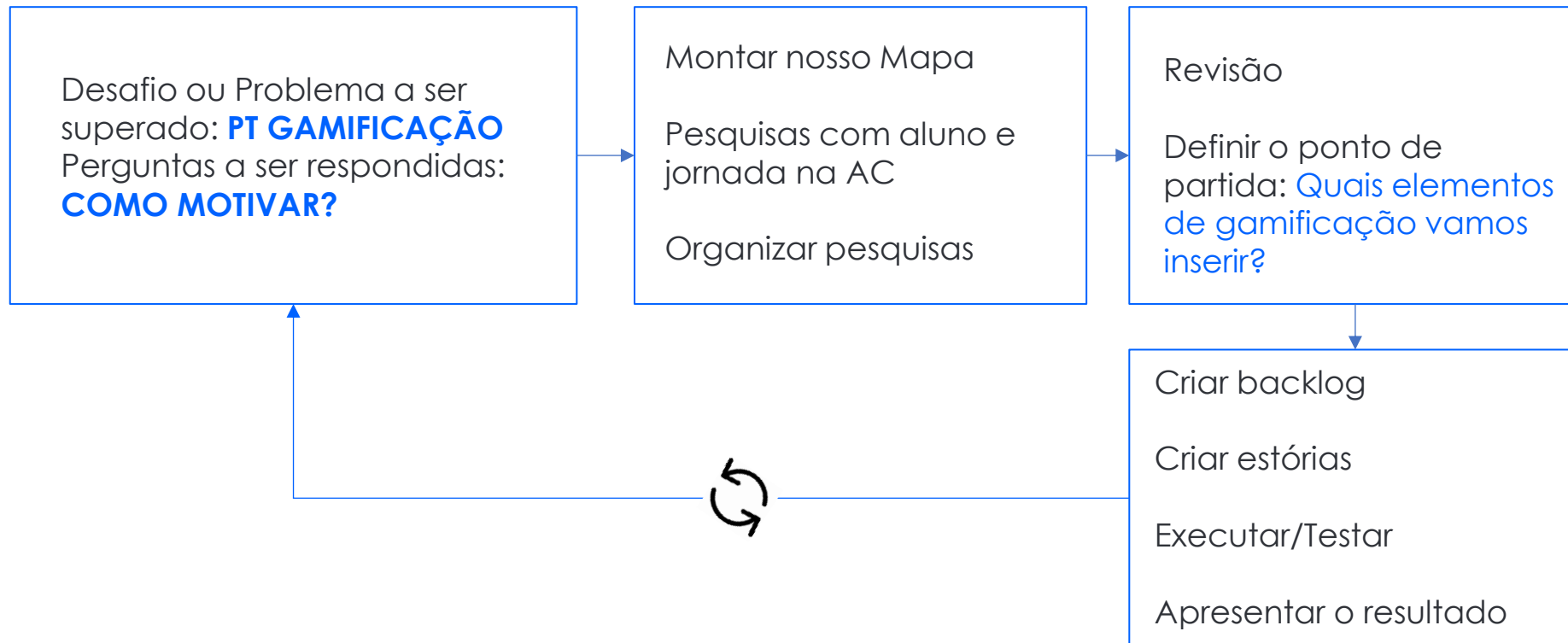
C



Além disso, devemos ter em mente o trabalho com TI (processo SAFe)



Ou seja, de maneira resumida temos:



OUTRAS METODOLOGIAS

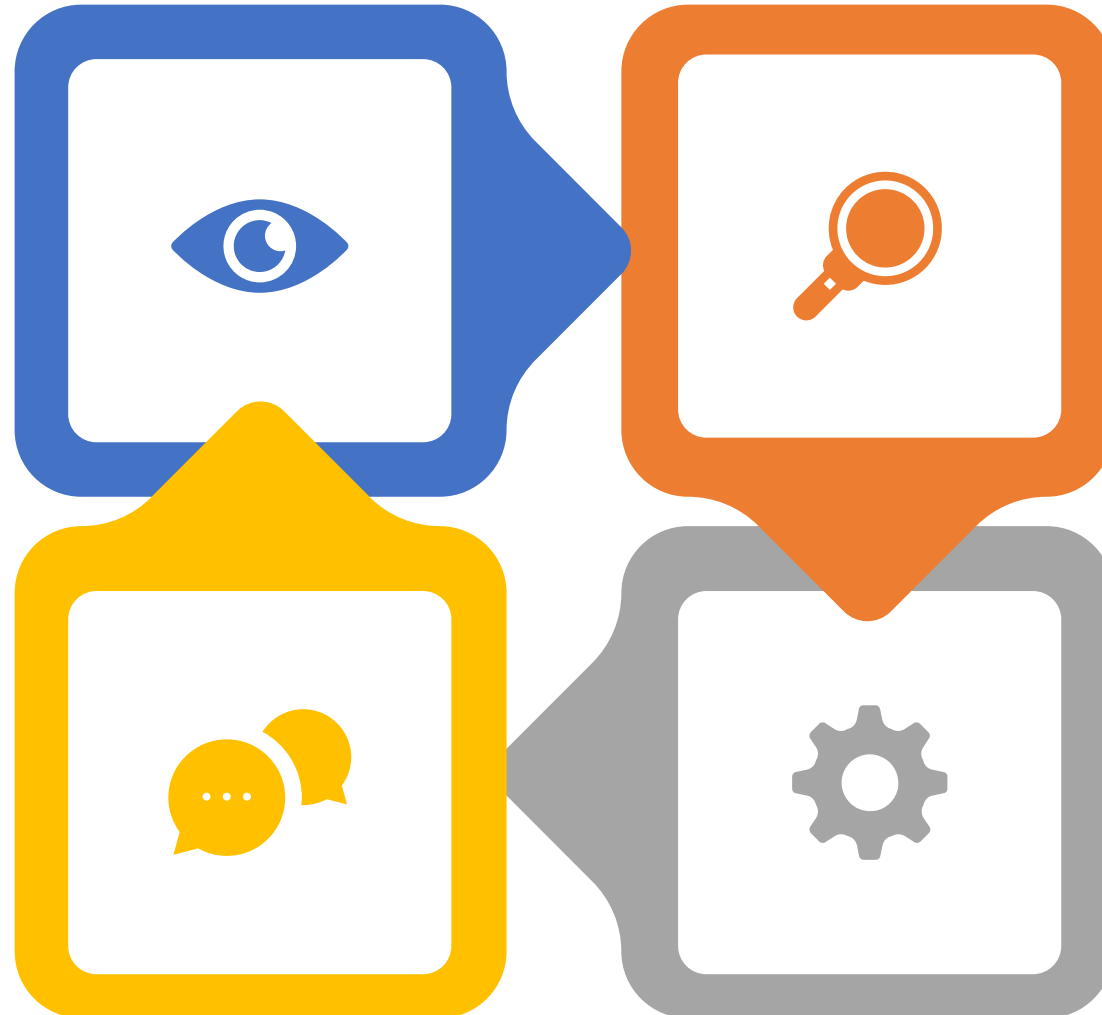
Outras visões sobre como podemos identificar um problema e encontrar a solução



Product Discovery

DEFINIÇÃO

É um conjunto de atividades que executamos com a intenção de nos auxiliar a responder perguntas, e são necessárias para definir sobre onde, quando e se devemos evoluir o produto



COMO USAR

São técnicas, frameworks e ferramentas que servem para descobrirmos sinais, indícios, evidências que nos auxiliem a tomar decisões, confrontar pressupostos e testar hipóteses.

“INSPIRED”

Risco de valor: o cliente irá comprar ou escolherá usar essa solução?

Risco de usabilidade: o cliente entenderá como utilizar essa solução?

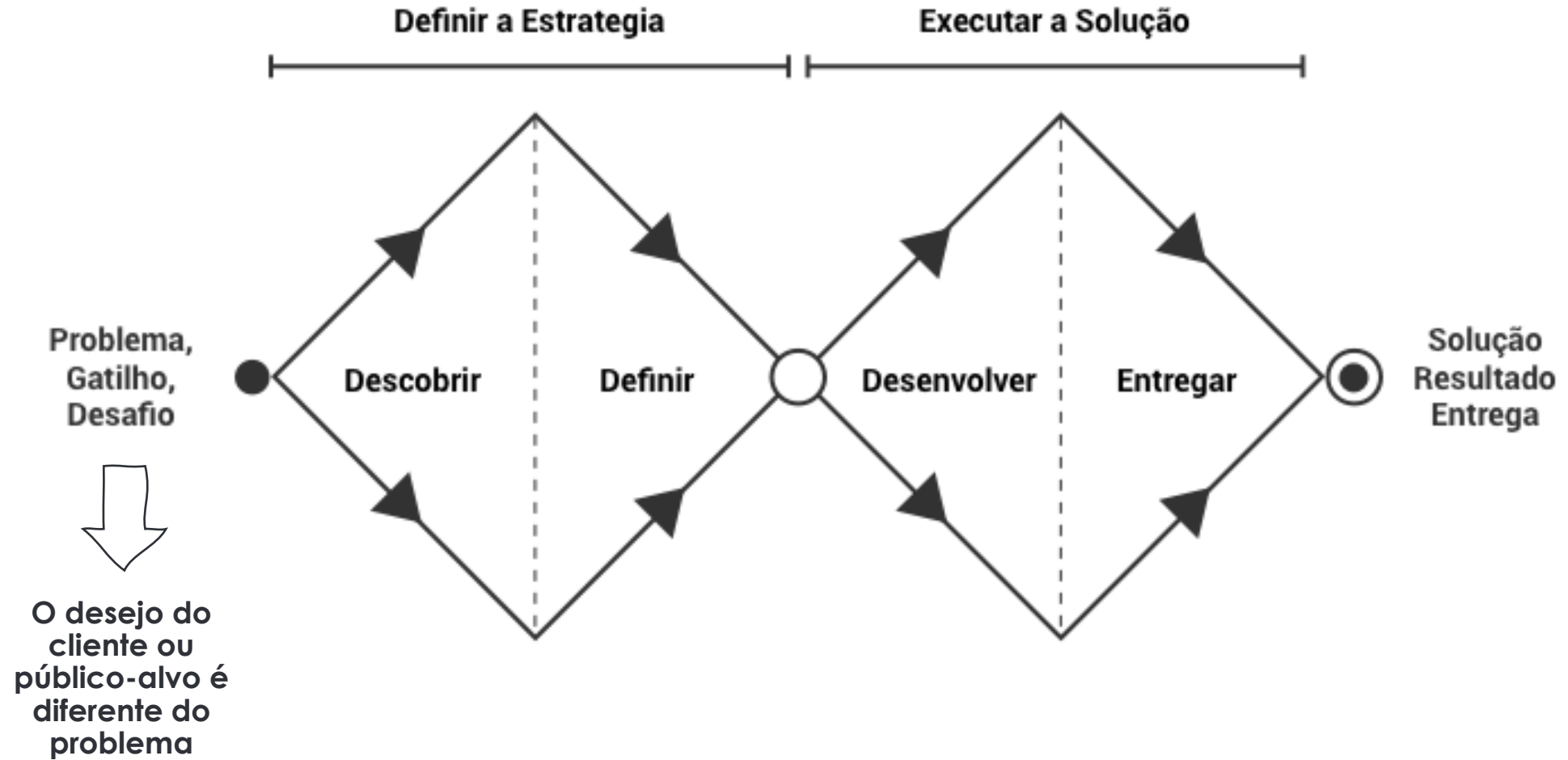
Risco de execução: temos capacidade para construir essa solução?

Risco de viabilidade: Essa solução funciona para nosso negócio?

OBJETIVO

lançar melhorias e produtos com confiança suficiente para não ser simples chutes

Double Diamond



Na identificação do problema, é preciso utilizar a Matriz CSD e o Framework de hipóteses

1

CERTEZAS (eu já sei)	SUPOSIÇÃO (talvez seja útil)	DÚVIDA (preciso descobrir)
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

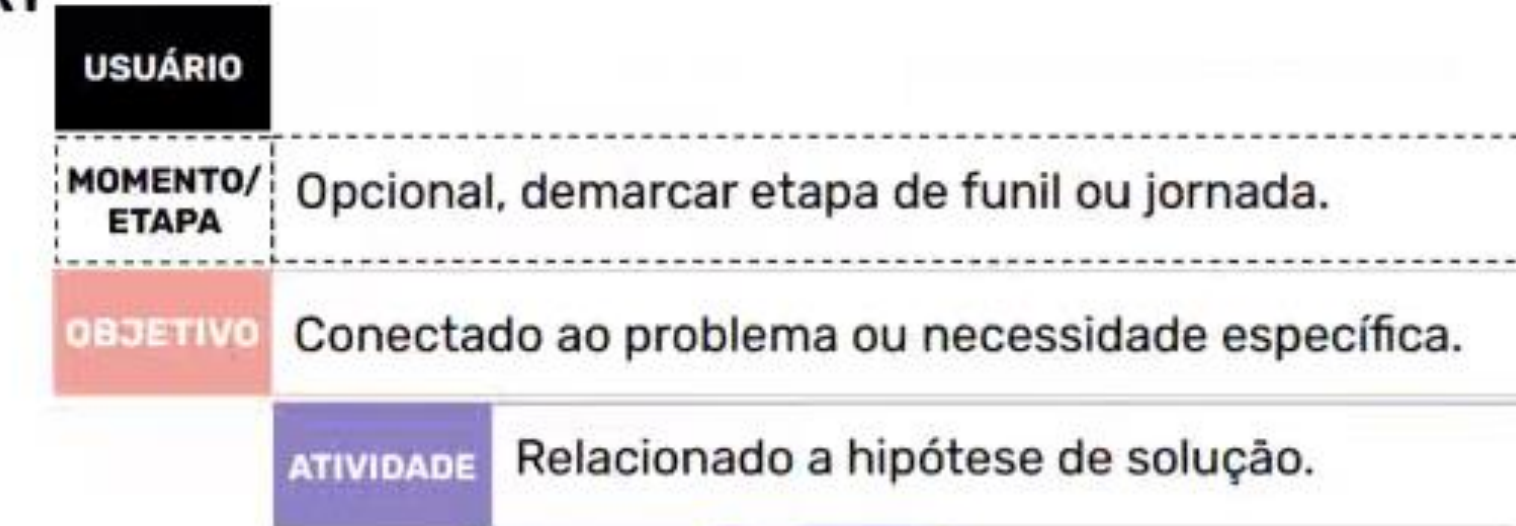
2

Framework de hipóteses

"Nosso negócio vai mover a métrica _____ de X% para y% se nossas clientes moverem o comportamento _____ de x% para y% através da funcionalidade _____ em ___ (período).

Conectando o problema à solução

DISCOVERY



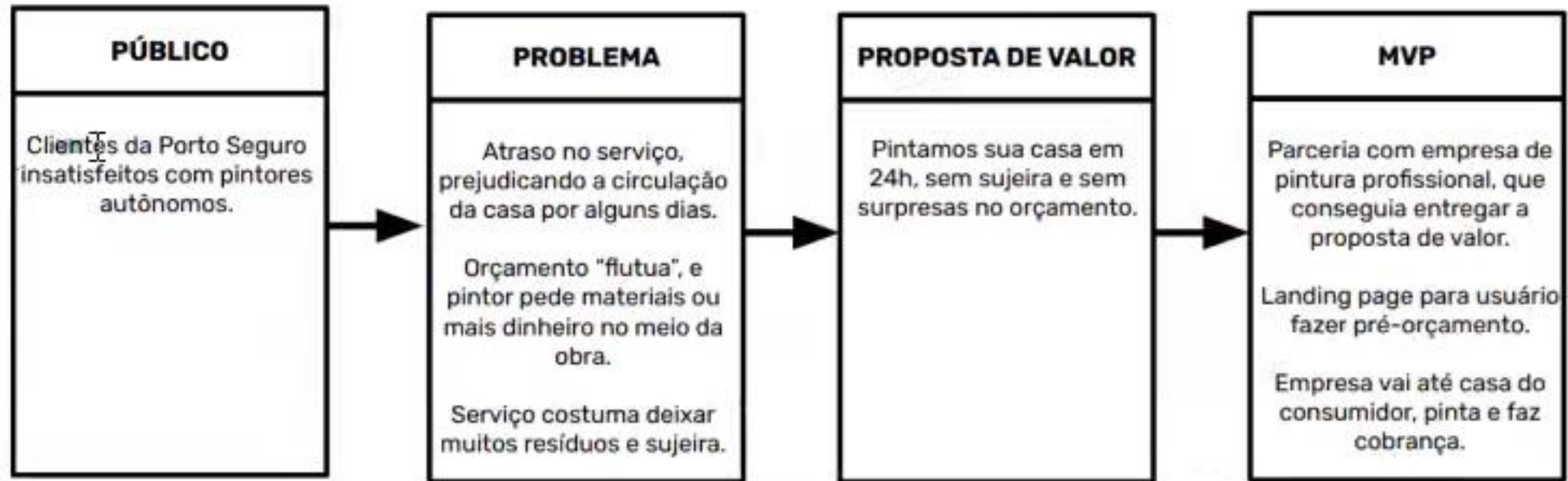
Passos para o usuário concluir uma atividade.



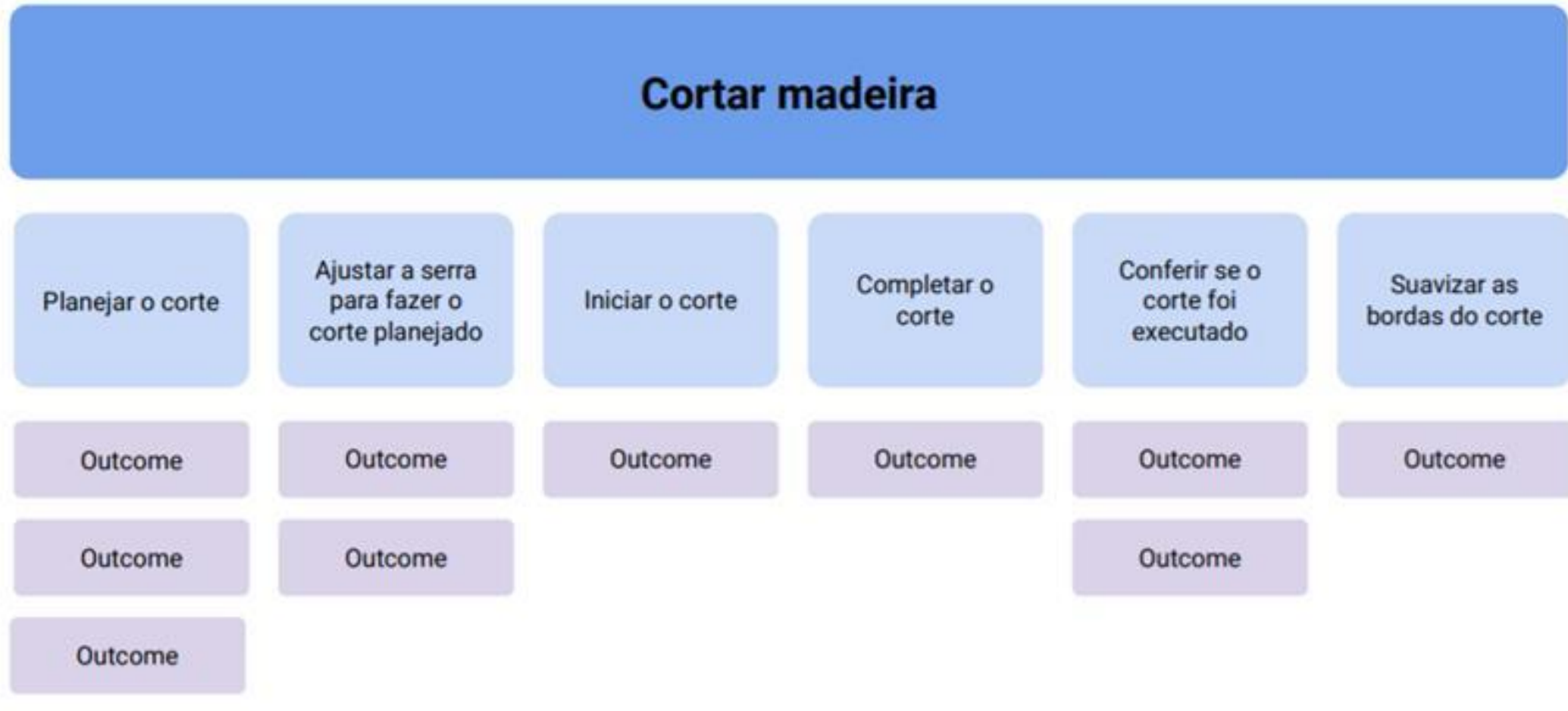
DELIVERY

Exemplo

PORTO SEGURO FAZ



Exemplo de planejamento das atividades



Também é preciso definir a proposta de valor do produto

Para [cliente final],
cujo [problema que precisa ser resolvido],
o [nome do produto]
é um [categoria do produto]
que [benefício-chave, razão para adquiri -lo].
Diferentemente da [alternativa da concorrência],
o nosso produto [diferença-chave].

POR ONDE COMEÇAR

Pensando no
desenvolvimento de
elementos de
gamificação

Gamification: Como criar experiências de
aprendizagem engajadoras. Um guia
completo: do conceito à prática
Livro por Flora Alves

kroton 

Gamificação como estratégia de aprendizagem é uma forma interativa e divertida para o alcance de um objetivo mensurável

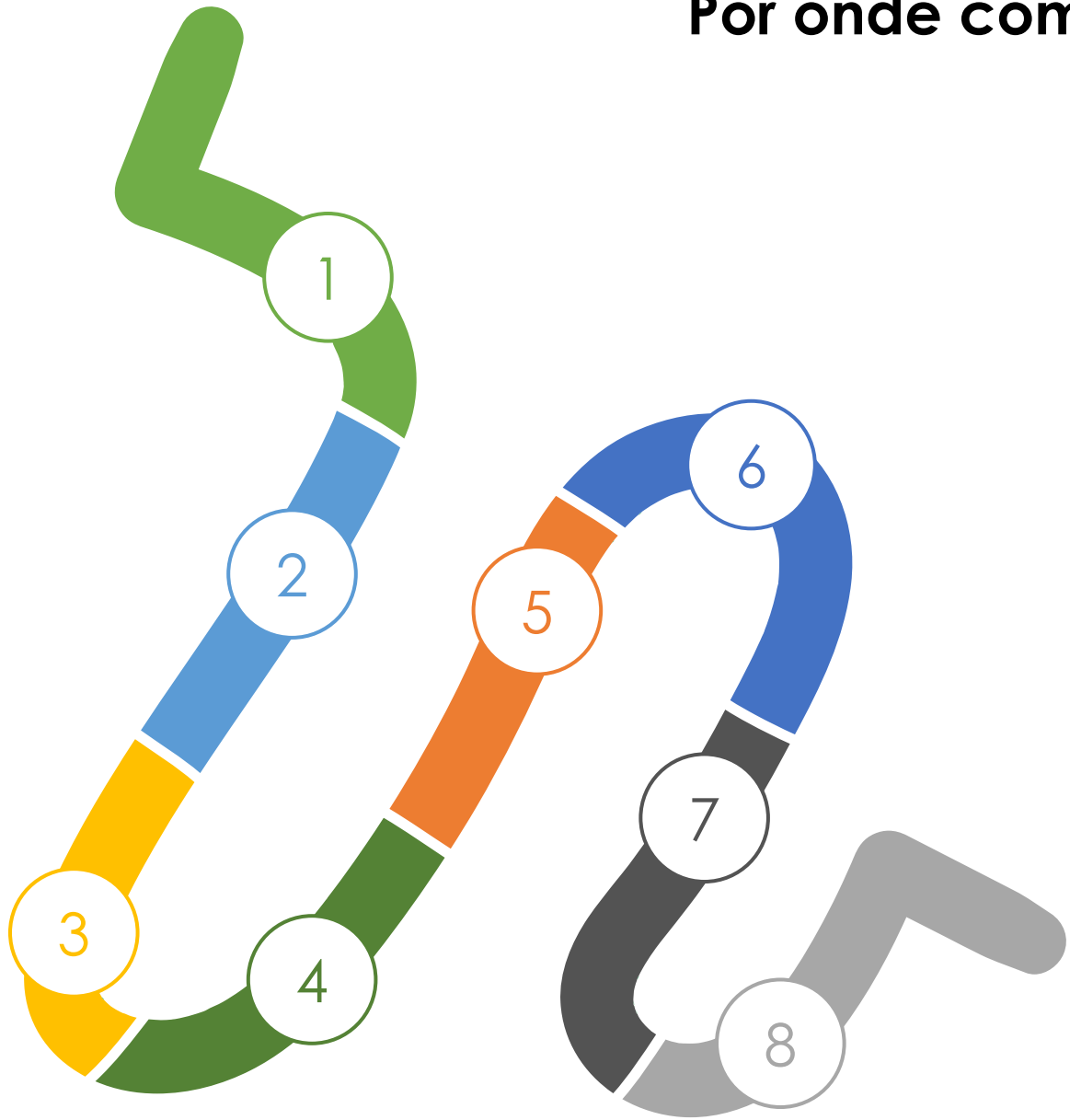
O desenvolvimento de uma solução de aprendizagem gamificada deve começar definindo objetivos e estratégias para a medição do resultado e seguir o fluxo completo até que a aprendizagem seja transferida para o local de trabalho e possa gerar o impacto esperado ao negócio



Por onde começar: A simplicidade é a mais alta forma de sofisticação (Leonardo da Vinci)



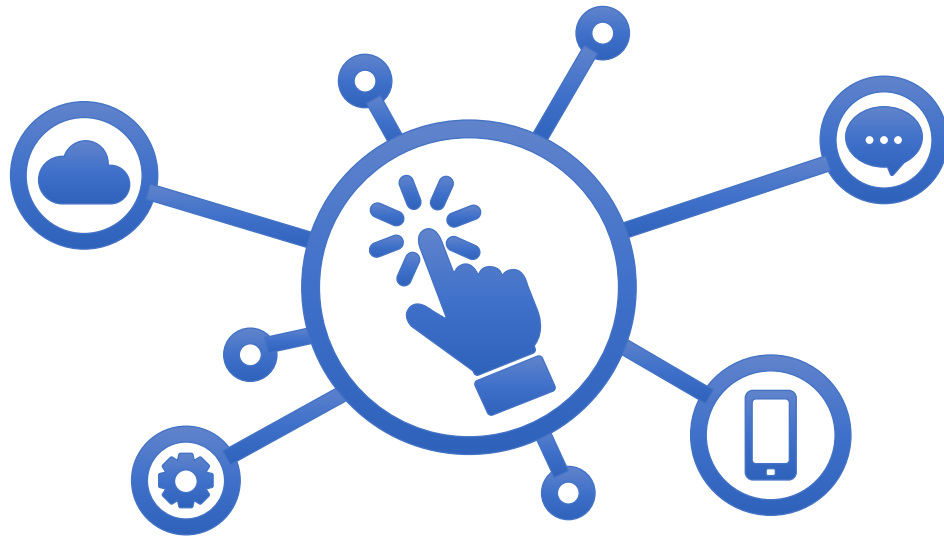
Por onde começar: Roteiro



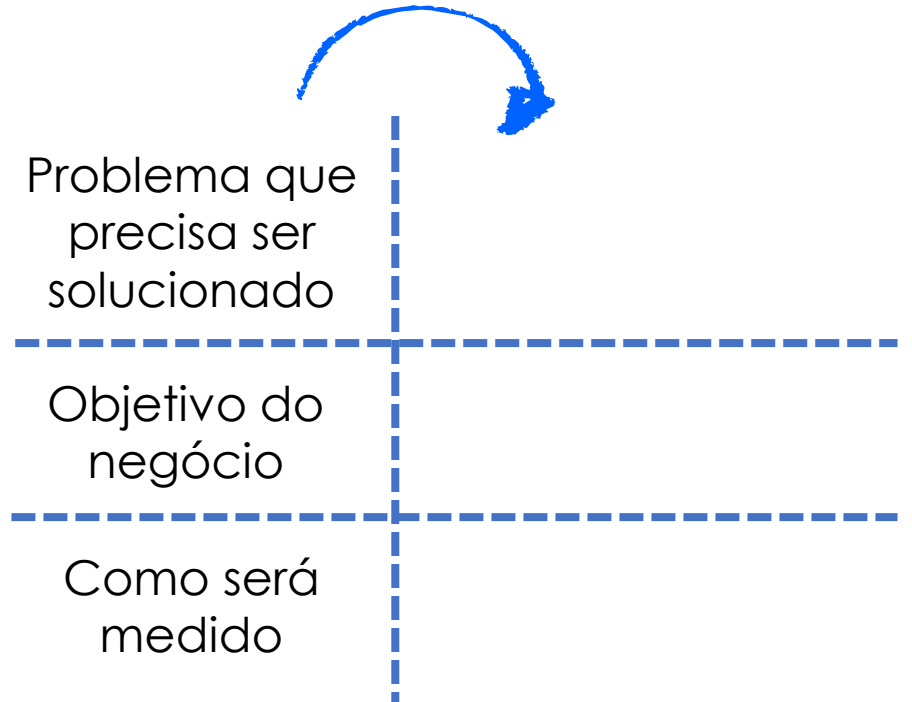
- 1 Conheça os objetivos do negócio e de aprendizagem
- 2 Defina comportamentos e tarefas que serão target desta solução
- 3 Conheça seus jogadores
- 4 Reconheça o tipo de conhecimento que precisa ser ensinado
- 5 Assegure a presença da diversão
- 6 Utilize ferramentas apropriadas
- 7 Faça protótipos
- 8 Teste e analise os resultados

1. Conheça os objetivos do negócio e de aprendizagem

Comece pelo fim. Precisamos começar pelos objetivos a ser alcançados



É necessário entender o problema a ser resolvido por meio desta solução de aprendizagem



2. Defina comportamentos e tarefas que serão target desta solução

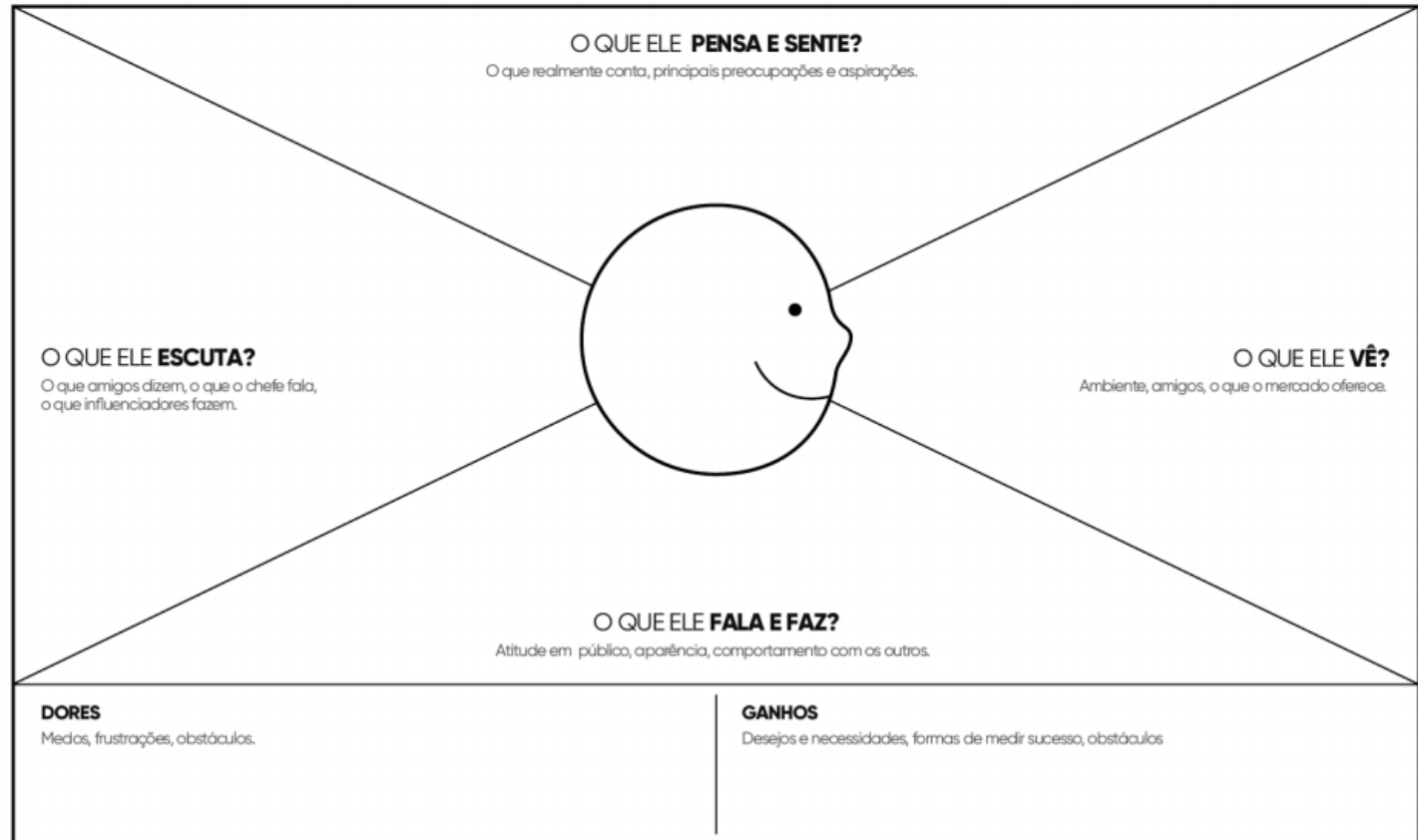
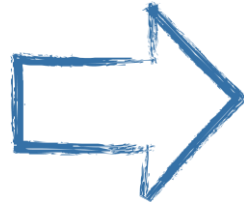
Definir os comportamentos e tarefas que precisam ser ensinados é fundamental, pois o tipo de conhecimento envolvido irá determinar o tipo de gamificação e elementos utilizados na solução.



Objetivo Instrucional	Quem deve ser capaz de fazer o quê, utilizando quais ferramentas, com qual performance e em quanto tempo.
Conhecimentos	1) 2) 3)
Tarefas	1) 2) 3)

3. Conheça seus jogadores

É importante se aprofundar para entender os tipos de jogadores e o que os motiva.

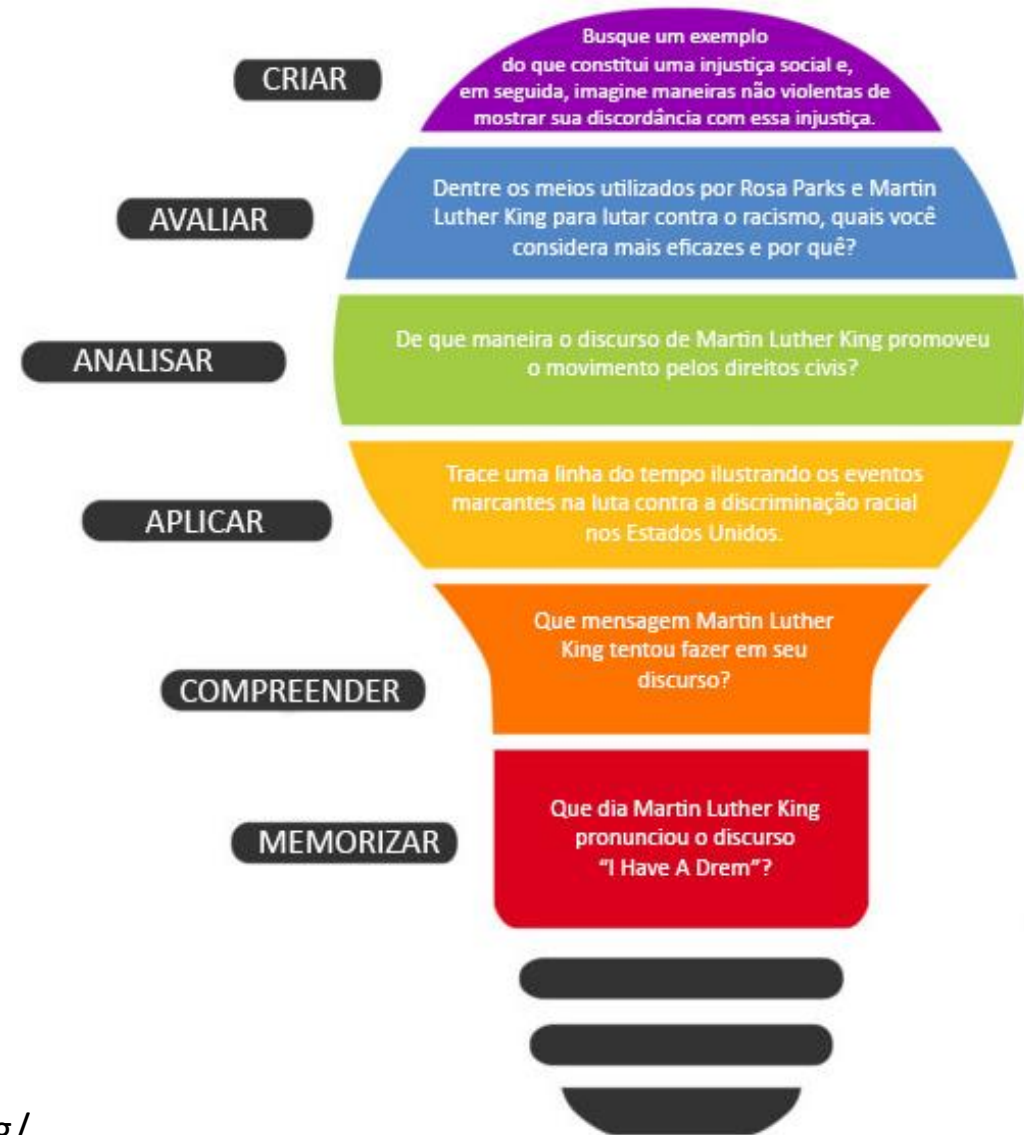


+ tipos de jogadores

4. Reconheça o tipo de conhecimento que precisa ser ensinado

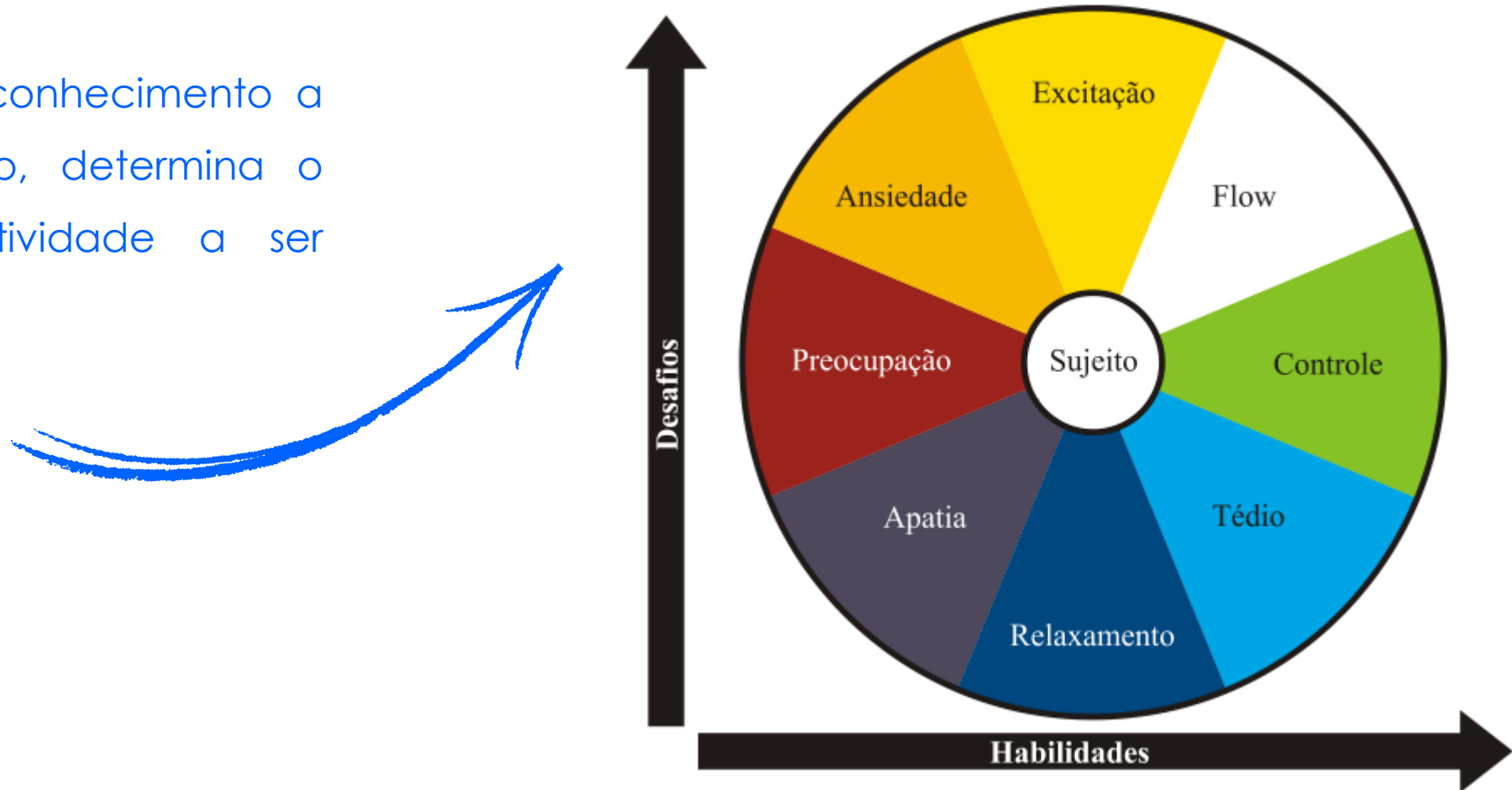
O tipo de conhecimento a ser ensinado, determina o tipo de atividade a ser utilizada.

Taxionomia de Bloom



5. Assegura a presença da diversão

O tipo de conhecimento a ser ensinado, determina o tipo de atividade a ser utilizada.



6. Utilize ferramentas apropriadas



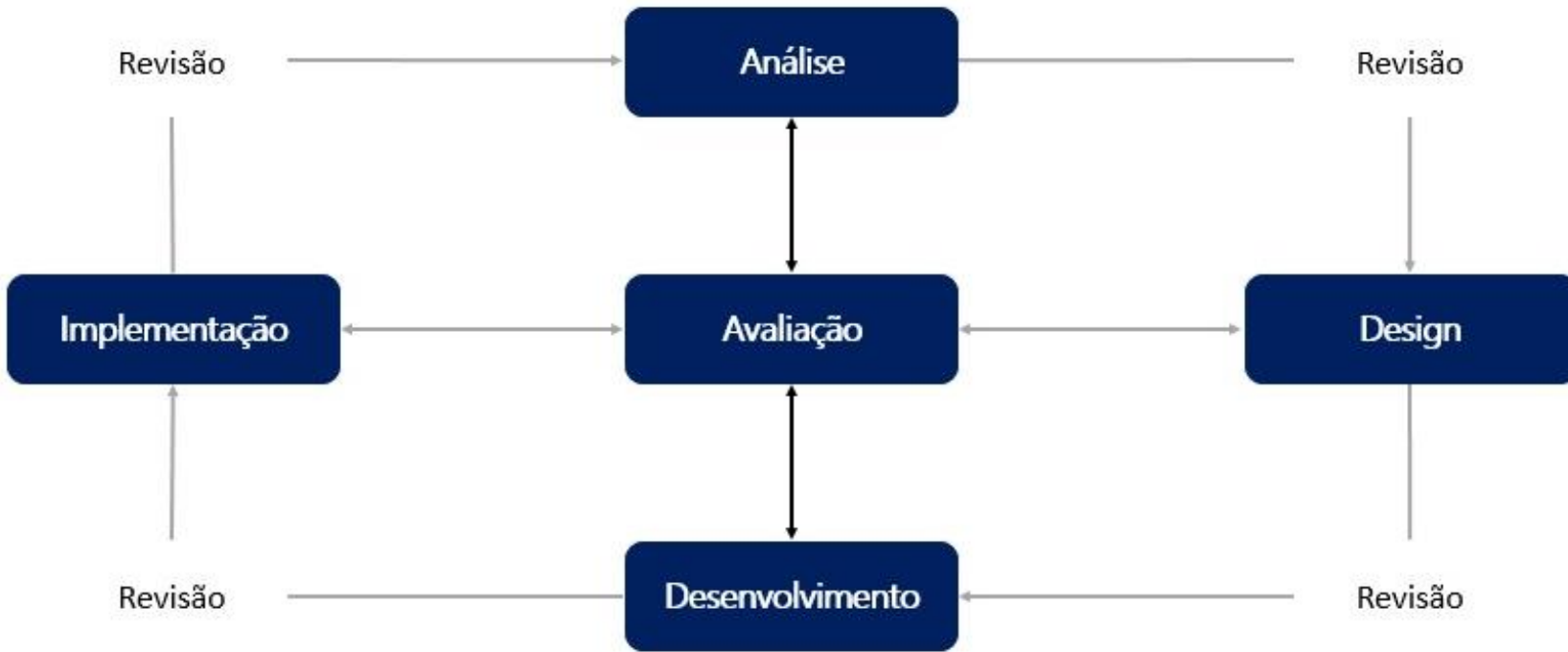
Loop de engajamento

A criação e a manutenção de emoções motivadoras sucessivas contribuem para que o sujeito tenha um contínuo processo de reengajamento na experiência do jogo

Exemplos

- ✓ Objetivos que sejam possíveis ser alcançados
- ✓ Flow e Círculo Mágico
- ✓ Feedbacks
- ✓ Badges e Distintivos
- ✓ Competição
- ✓ Compartilhamento de resultados
- ✓ Atividades cooperativas
- ✓ Barra de progresso
- ✓ Placares individuais e compartilhados

Além disso, quando falamos em projetos educacionais, precisamos também olhar para as suas especificidades, como o Design Instrucional para projetos em Educação (Modelo ADDIE)



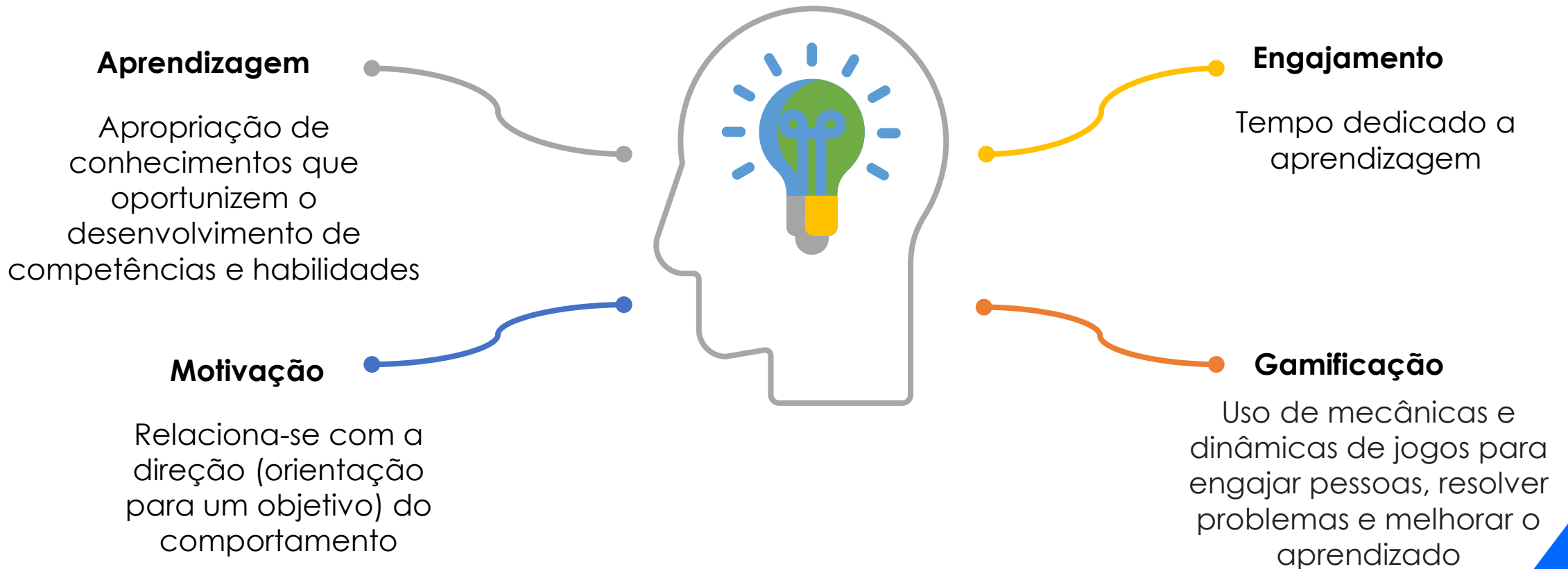
Esse modelo apresenta uma lógica linear, mas é possível mesclar essa abordagem com *Design Thinking* ou outras metodologias não lineares, integrando a avaliação ao longo do processo e implementando fases de prototipação, por exemplo. Podemos avaliar continuamente e retornar para etapas anteriores antes de efetivamente implementar a solução para um grande público.

- **Analyze (Análise):** A fase de análise pode ser considerada a etapa de “Definição dos Objetivos”. O foco do designer instrucional nesta fase deve ser o público-alvo. Também é neste momento que o programa deve respeitar o nível de habilidades e conhecimento que os participantes demonstram possuir para garantir que o que eles já sabem não seja repetido e, ao invés disso, o foco esteja em tópicos e conteúdos ainda não explorados
- **Design:** Esta fase determina todos os objetivos, ferramentas a serem utilizadas para alcançar o desempenho, testes variados, estrutura, análise dos temas, planejamento e recursos
- **Develop (Desenvolvimento):** A fase de desenvolvimento inicia a produção e os testes da metodologia adotada para o projeto. Nesta etapa os designers fazem uso dos dados coletados nas fases anteriores e utilizam tais informações para criar um programa que se baseie no que deve ser ensinado aos participantes. Se as duas primeiras fases demandaram planejamento e brainstorming, a fase de Desenvolvimento consiste em colocar as ideias em ação.
- **Implement (Implementação):** A fase de implementação deve garantir máxima eficiência e a obtenção de resultados positivos. Aqui que o DI é desafiado a redesenhar, atualizar e editar o curso para ajustar o que for necessário visando uma entrega eficaz. O processo é fator chave nesta fase. Nenhum projeto deve ser lançado definitivamente antes de uma avaliação criteriosa do DI, mesmo que isso envolva um período piloto com a participação de estudantes e/ou outros DI’s. É, portanto, uma fase de obtenção de feedback, aprendizado e ajustes.
- **Evaluate (Avaliação):** A última fase do ADDIE é a Avaliação. Esta é a parte em que o projeto deve ser meticulosamente testado em relação ao seu funcionamento, identificando o que foi atingido e o que eventualmente não foi. É possível dividi-la em duas partes: Formativa e Sumativa. A primeira parte consiste no período em que testes são realizados por DI’s e alunos. A segunda acontece ao final do programa.

TEORIA

Gamificação,
motivação e
engajamento: o que
são e quais as possíveis
relações?

Quando pensamos em ações que visam motivar o estudante para a realização de atividades, é preciso olhar para os aspectos que envolvem esse processo

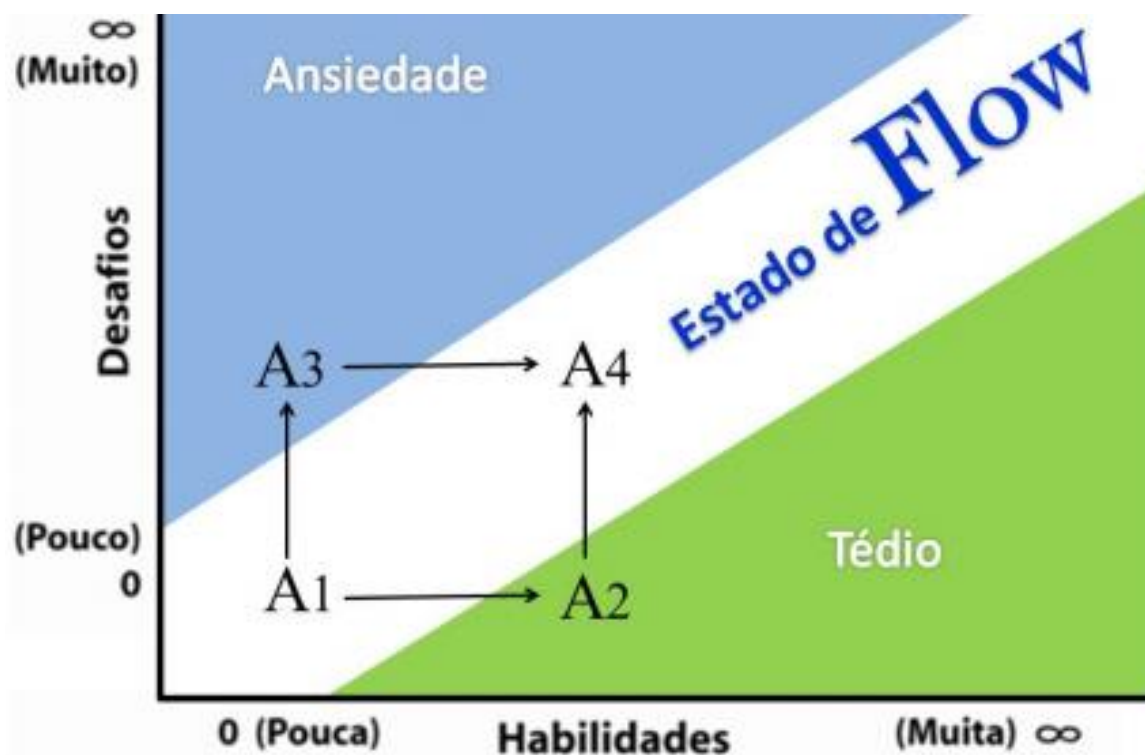


Para que haja engajamento, o aluno precisa estar motivado a atingir um objetivo

Motivação: definição de **metas**, propósitos

O estabelecimento de metas é o primeiro passo para em seguida, o indivíduo seguir para a etapa da concentração

A concentração do sujeito pode gerar o **estado de flow**



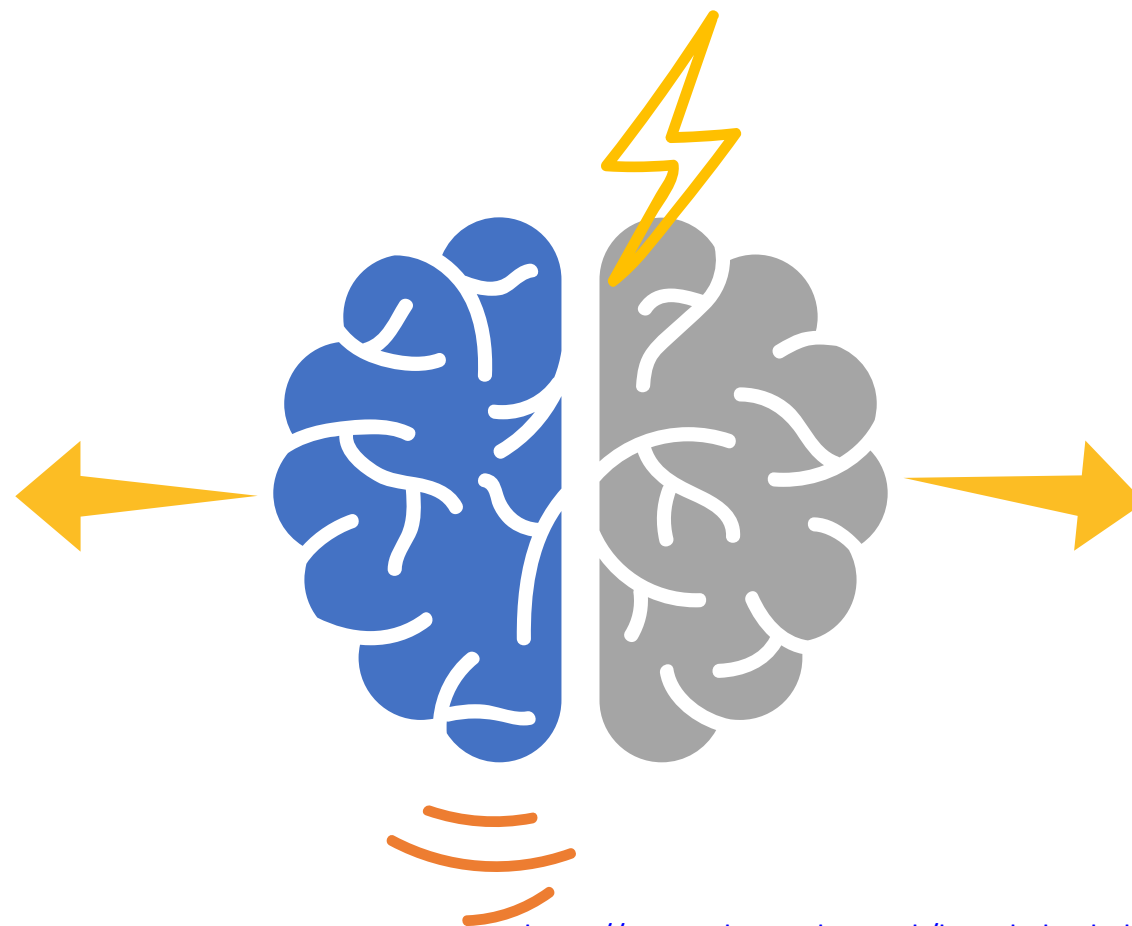
Flow é o estado em que as pessoas se envolvem em determinadas atividades a ponto de nada mais ao seu redor apresentar importância

Se os desafios estão acima da capacidade, gera ansiedade. Se estão abaixo, gera desinteresse

Já o engajamento do estudante nas atividades leva em consideração diferentes fatores

Engajamento

- Quantidade de tempo e esforço dedicado em atividades acadêmicas.
- Maneiras pelas quais as instituições de ensino alocam recursos e oportunizam momentos de aprendizagem



Como melhorar

- Feedback
- Distribuição adequada das atividades e provas ao longo do tempo
- entendimento da avaliação como um processo formativo
- atendimento

<https://www.advance-he.ac.uk/knowledge-hub/student-engagement-literature-review>

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-40772017000100223

É preciso focar em ações que reforcem a importância do engajamento constante e compreensão do modelo avaliativo



A motivação está diretamente relacionada à predisposição do aluno para aprender e ao engajamento nas atividades propostas

Self-Determination Theory, SDT

Compreender os componentes das motivações (extrínseca e intrínseca) e os fatores relacionados com a sua promoção

SDT x Motivação intrínseca

A SDT propõe que há três necessidades básicas, inatas, subjacente à motivação intrínseca: autonomia, competência e pertencimento.

Motivação x Aprendizagem

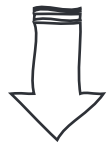
Tais questões são fundamentais para a compreensão das motivações extrínseca e intrínseca dos alunos para realizar atividades gamificadas

SDT x Gamificação

Essas necessidades são atendidas no game design dos bons games e, portanto, devem ser incorporadas no processo de gamificação". É importante destacar que as diversas formas que cada sujeito tem de satisfazer a tais necessidades variam

Gamificar não é construir um game. A gamificação é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas (Flora Alves)

As pessoas gostam da sensação de **alcançar, atingir (completar) e ter resultado.**



Um dos grandes objetivos da gamificação é engajar, comprometer e recompensar os usuários que participam do processo gamificado



A gamificação pode ser uma maneira de fazer com que o aluno motive-se para a realização das atividades, permanecer mais tempo no AVA, e até mesmo, atingir o estado de Flow.

Para atingir o Flow é preciso **provocar maior foco** e concentração, estimular a sensação de êxtase, **permitir clareza e dar feedback**, incitar o uso de suas habilidades, **propiciar crescimento**, provocar perda da sensação do tempo e gerar motivação intrínseca



Além disso, é preciso fazer com que o aluno tenha objetivos e metas, tenha consciência de alguns obstáculos que podem dificultar seu percurso nas atividades, consiga utilizar estratégias de aprendizagem (gerenciamento do tempo, seleção de informação relevante, organização do material de estudo) e que o ambiente não foque no erro, mas sim em como pode aprender com isso.

GAMIFICAÇÃO e FLOW

A relação da gamification com o Flow mostra que nos jogos ou em dinâmicas em que habilidades e desafios estão presentes a sensação de plenitude, de bem estar, de sentir-se no fluxo é importante.

METAS

As metas são fundamentais para a jogabilidade. Os objetivos fornecem uma razão para jogar e a maneira de sentir progressão e realização.

INTERAÇÕES

A interação social é importante para a construção de uma comunidade, para o aumento da vitalidade e estímulo à competição e colaboração.

FEEDBACK

O feedback é a sua comunicação com o jogador sobre o que eles devem fazer, o que eles fizeram. Sem informação adequada o jogador pode se sentir perdido e desmotivado.

METAS

COMPETIÇÃO

COMPETIÇÃO

A competição é a base para a maior parte do progresso e da evolução da humanidade. Com isso dito, os diferentes tipos de jogadores apresentam personalidades diferentes e sentimentos distintos sobre a concorrência.

RELAÇÕES

as pessoas envolvidas nas dinâmicas propostas pela gamification são desafiadas o suficiente para que assim possam atingir o estado de Flow.

CONQUISTAS

Conquistas são grandes recompensas a serem implementadas corretamente. Para os jogadores do tipo perfeccionista novas conquistas são criadas, desde que se sintam engajados.

FEEDBACK

ESCOLHAS

ESCOLHAS

Escolhas capacitam os usuários, fazem com que se sintam envolvidos e tenham propriedade sobre as suas escolhas.

Framework Octalysis

- O framework Octalysis proposto por Yu Kai-Chou (Chou, 2015) apresenta oito motivações básicas que levam os jogadores a jogarem e mapeia uma ampla gama de técnicas de jogos (game techniques) associada a cada das motivações básicas. As motivações básicas dos jogadores, chamadas por ele de Core Drivers, são:
- 1. Significado Épico & Chamado – quando o jogador acredita que está fazendo algo maior, por um bem maior ou que foi "escolhido" para fazer alguma coisa transcendental.
- 2. Desenvolvimento & Realização – quando o jogador observa seus avanços, progressos, desenvolvimento de habilidades e, eventualmente, a superação de desafios. Esse motivador está ligado às recompensas, como pontos, medalhas, ranking e níveis. Como exemplo, temos o aplicativo_Nike Run Club, que permite ao usuário monitorar seus pequenos avanços diários, selecionar treinos cada vez mais avançados, convidar seus amigos e configurar seu uso como uma jornada a ser vencida diariamente.
- 3. Empoderamento & Feedback – quando o jogador está envolvido num processo criativo onde repetidamente tem de descobrir “coisas” 1 e tentar combinações diferentes.
- 4. Propriedade & Posse – quando o jogador é motivado porque tem a sensação de posse ou propriedade de alguma “coisa”.
- 5. Influência Social & Pertencimento – quando o jogador é motivado por elementos sociais que influenciam as pessoas, incluindo: orientação, aceitação, respostas sociais, companheirismo, bem como a competição e a inveja.
- 6. Escassez & Impaciência – quando o jogador é motivado pelo desejo de algo que não pode ter. Itens limitados, quantidade de “vida/energia” para poder realizar ações no jogo, Skins raras são exemplos de como esse drive envolve o jogador.
- 7. Imprevisibilidade & Curiosidade – quando o jogador é motivado por querer descobrir o que vai acontecer a seguir. Se ele não sabe o que vai acontecer, o seu cérebro está envolvido e pensa sobre isso muitas vezes. Como exemplo, não saber qual será a próxima badge.
- 8. Perda & Rejeição – quando o jogador é motivado pela prevenção de algo negativo que possa ocorrer (perder ponto)

- Status Points
- Badges
- Earned Lunch
- Leaderboard
- Progress Bar
- Quest Lists
- Dessert Oasis
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Overlay Tutorial
- Boss Fights

- Exchangeable Points
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protection
- Recruiter Burden
- Monitor Attachment

- Appointment Dynamics
- Magnetic Caps
- Dangling
- Prize Pacing
- Options Pacing
- Last Mile Drive
- Count Down Timer
- Torture Breaks
- Moats
- The Big Burn

- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart

- Sunk Cost Prison
- Progress Loss
- Rightful Heritage
- Evanescence Opportunity

- Beginners Luck
- Free Lunch
- Destiny Child
- Creationist

- Status Quo Sloth
- Scarlet Letter
- Visual Grave
- FOMO Punch

- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Evergreen Combos
- Instant feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers

- Friending
- Social Treasure/Gifting
- SeeSaw Bump
- Group Quests
- TouT Flags
- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod

- Glowing Choice
- MiniQuests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Sudden Rewards
- Oracle Effect



O modelo do Octalysis é bem complexo e ajuda a dar uma dimensão ampla das possibilidades de gamificação. Todos esses motivadores podem ser utilizado em processos gamificados de ensino, tendo em vista qual o objetivo a se atingir

- Os oito drives do Octalysis funcionam de forma complementar e raramente se encontram isolados dentro da mecânica dos jogos. Eles estão organizados de forma sistemática, em divisões horizontais e verticais. Na *divisão vertical*, os drives que estão à direita são os drives associados às funções do lado direito do cérebro, como criatividade, auto expressão e aspectos sociais, aspectos intrínsecos do indivíduo. Desta forma, esses drives são conhecidos como Motivadores Intrínsecos.
- Do lado esquerdo do Octalysis, temos os drives relacionados com lógica, cálculos e posse, funções associadas ao lado esquerdo do cérebro. Esses drives possuem motivações extrínsecas ao indivíduo, como atingir um objetivo e uma recompensa, por exemplo, e por isso são conhecidos como Motivadores Extrínsecos.
- A *divisão horizontal* do Octalysis também está relacionada com os elementos motivadores. Na parte de cima estão os drives associados às motivações positivas. São drives relacionados à criatividade, satisfação e habilidade. São tidos como Motivadores Positivos. Mais próximo da base estão os drivers que estão associados a motivações negativas e podem fazer com que o usuário tenha medo, ansiedade e cautela. São os Motivadores Negativos.

G PEQUENO GUIA DE **AMIFICATION**

O QUE É
GAMIFICAÇÃO
E QUAL SEU PODER
TRANSFORMADOR
NA EDUCAÇÃO?

**GAMIFICAR É CRIAR DINÂMICAS, USAR RECURSOS DE GAMES OU JOGOS
QUE ENGAJEM PESSOAS PARA ATINGIR UM DETERMINADO OBJETIVO**



O QUE É

GAMIFICAR NÃO SIGNIFICA USAR APENAS JOGOS PRONTOS, MAS SIM UTILIZAR ELEMENTOS DOS GAMES PARA PROMOVER A APRENDIZAGEM:



O QUE PROMOVE

NA EDUCAÇÃO, A GAMIFICAÇÃO TORNA AS AULAS MAIS ATRAENTES, CONTEXTUALIZADAS E PRODUTIVA PARA OS ESTUDANTES, PROMOVENDO:

INTERATIVIDADE

Em vez de receber informação digerida, alunos precisam tomar decisões de acordo com a interação com diferentes cenários, personagens e acontecimentos.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Alunos devem usar a criatividade para resolver situações-problema com as informações e recursos disponíveis.

ALCANCE DE OBJETIVOS

Toda informação serve a um propósito, seja ganhar pontos ou passar de fase.

LINGUAGEM TECNOLÓGICA

A linguagem tecnológica é familiar aos alunos, que podem usar ferramentas rotineiras (celular, tablet ou computador) para aprender.

TRABALHO EM EQUIPE

É preciso combinar recursos e habilidades para se atingir o resultado desejado.

"Jogadores normalmente apresentam persistência, ousadia, atenção aos detalhes, criatividade na solução de problemas - todas habilidades que, idealmente, devem ser demonstradas na escola"

The Education Arcade no MIT

COMO FUNCIONA



DESCOBERTA

Os alunos exploram o ambiente do jogo desvendando novas informações - que podem lhes render bônus, pontos ou distintivos.



CONTAGEM REGRESSIVA

Os alunos precisam cumprir uma tarefa ou certo número de tarefas em um tempo limitado.



NÍVEIS

Os alunos passam por séries de desafios, aprendendo constantemente até se tornarem experts.



TRABALHO EM EQUIPE

Os alunos precisam combinar habilidades e recursos entre si para resolver situações-problema.

FORMATOS



CRIAÇÃO

Os alunos devem criar um produto através do jogo. A produção pode ser de um vídeo, objeto, texto, imagem, protótipo.



PESQUISA E DOCUMENTÁRIO

Alunos usam ferramentas digitais para pesquisar um assunto, documentar e organizar seu aprendizado de forma interessante.



SIMULAÇÃO

Alunos vivenciam uma realidade alternativa e experimentam diferentes organizações - como, por exemplo, sobreviver com recursos naturais em uma ilha ou ser o capitão de um navio na época das grandes navegações.



PONTO DE PARTIDA

Jogos ou dinâmicas são utilizados para gerar debate sobre um determinado tema.

Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. Livro de Flora Alves

Aprendizagem

Processo por meio do qual conhecimento, valores, habilidades e competências são adquiridos ou modificados como resultado de estudo, experiência, formação, raciocínio e observação.

Aprendizagem X Gamificação

Relação direta com o game à medida que podemos promover experiências que geram respostas emocionais por meio do uso dos elementos dos games.



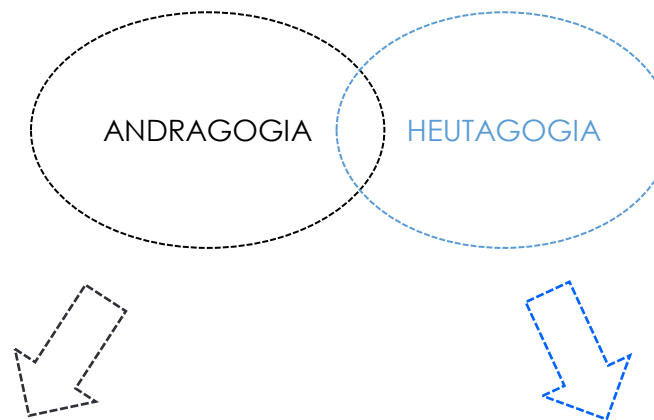
Outras definições

Segundo Gregory Kimble, aprendizagem pode ser definida como uma mudança relativamente permanente no comportamento, resultante da experiência

Tipos

Alguns tipos de aprendizagem envolvem palavras, enquanto outros envolvem ações.

Precisamos pensar quem é nosso público alvo? São crianças, adolescentes ou **adultos**?



Malcon Knowles define como a arte ou ciência de orientar adultos a aprender.

Propõe um processo educacional mais aderente à nossa realidade, no qual o aprendiz passa a ser o único responsável pela aprendizagem

“Em todas as teorias, a **memória** desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem” (Flora Alves).

Se uma informação não for tratada, começa se apagar e desaparece totalmente de 10 a 15 seg. (Erica J. Keeps e Harold D. Stoloritch).

A memória de curto prazo é reversível e temporária, e pouco importa no processo de aprendizagem.

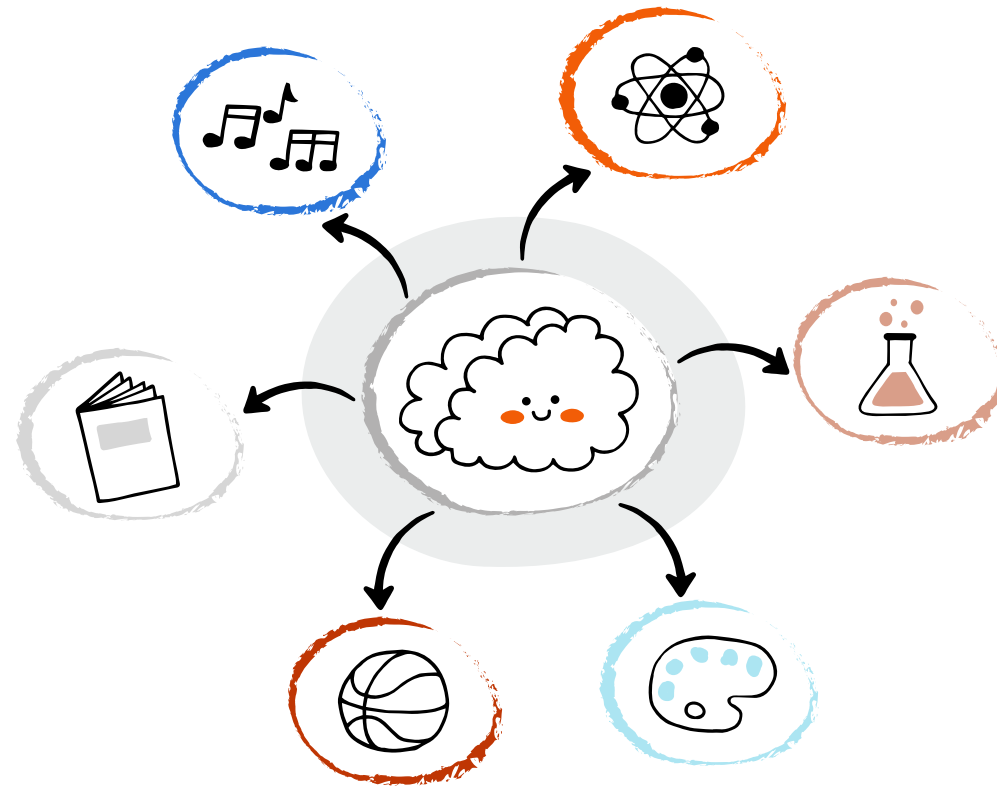
O desafio é fazer que o conhecimento que precisa ser adquirido pelo aluno, passe da memória de curto prazo para a de longo prazo. (memória permanente).



Nesse contexto, precisamos nos atentar para a Psicologia da Aprendizagem

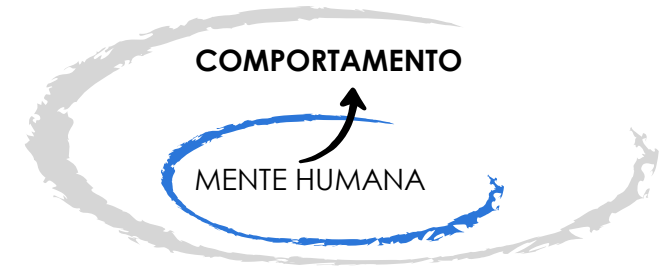
BEHAVIORISMO

Aborda o que as pessoas fazem sob o ponto de vista externo.



COGNITIVISMO

Foca com o que acontece internamente, relacionado com estados mentais.



É A LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO
DO MOMENTO

MEUS PAIS SÃO ADVOGADOS

ISSO VAI ME AJUDAR NA PROFISSÃO

PRECISO APRENDER SOBRE ISSO POIS
EU ADORO

ESTE ASSUNTO É DO MEU
INTERESSE

M
O
T
I
V
A
Ç
Ã
O

O QUE ISSO VAI ME AJUDAR NA
PROFISSÃO?

QUE ASSUNTO CHATO!

ESTE ASSUNTO **NÃO** É DO MEU
INTERESSE



APRENDER

A motivação, em psicologia e também em outras ciências humanas, é a condição do organismo que influencia a direção do comportamento, a orientação para um objetivo e, por isso, e então esta relacionada a um impulso que lava a ação

Motivação: É algo complexo, pois nem todos são motivados pelas mesmas coisas..



Motivação Intrínseca: Quando você se diverte tanto no percurso de uma viagem (férias) quanto ao chegar ao seu destino. Na aprendizagem é quando o aluno percebe a relevância da atividade proposta e desfruta do processo. Se motiva independentemente da existência de alguma recompensa

Economia

Comportamental:

Tendemos a ter mais aversão à perda, se apegando mais a isso do que aos ganhos.

Motivação Extrínseca: Quando você se diverte apenas ao chegar ao seu destino (férias) (Flora Alves). A motivação esta condicionada a receber alguma recompensa.

Existem diversos modelos motivacionais relacionados à aprendizagem, com destaque para o ARCS, de John Keller

ARCS: Atenção, Relevância, Confiança e Satisfação

Atenção

É necessário conquistar a atenção do aprendiz para que ele se interesse pelo conteúdo.

Relevância

Faz com que a motivação aumente



Confiança

Os alunos precisam saber que serão capazes de ser bem sucedidos (de aprender).

Satisfação

É a consequência de percepção de que o aprendizado tem valor e merece esforço contínuo.

Estudos (Skinner, Behaviorismo, Poder do Hábito) introduziram um conceito utilizado em muitos games para manter o engajamento: o intervalo variável de esforço

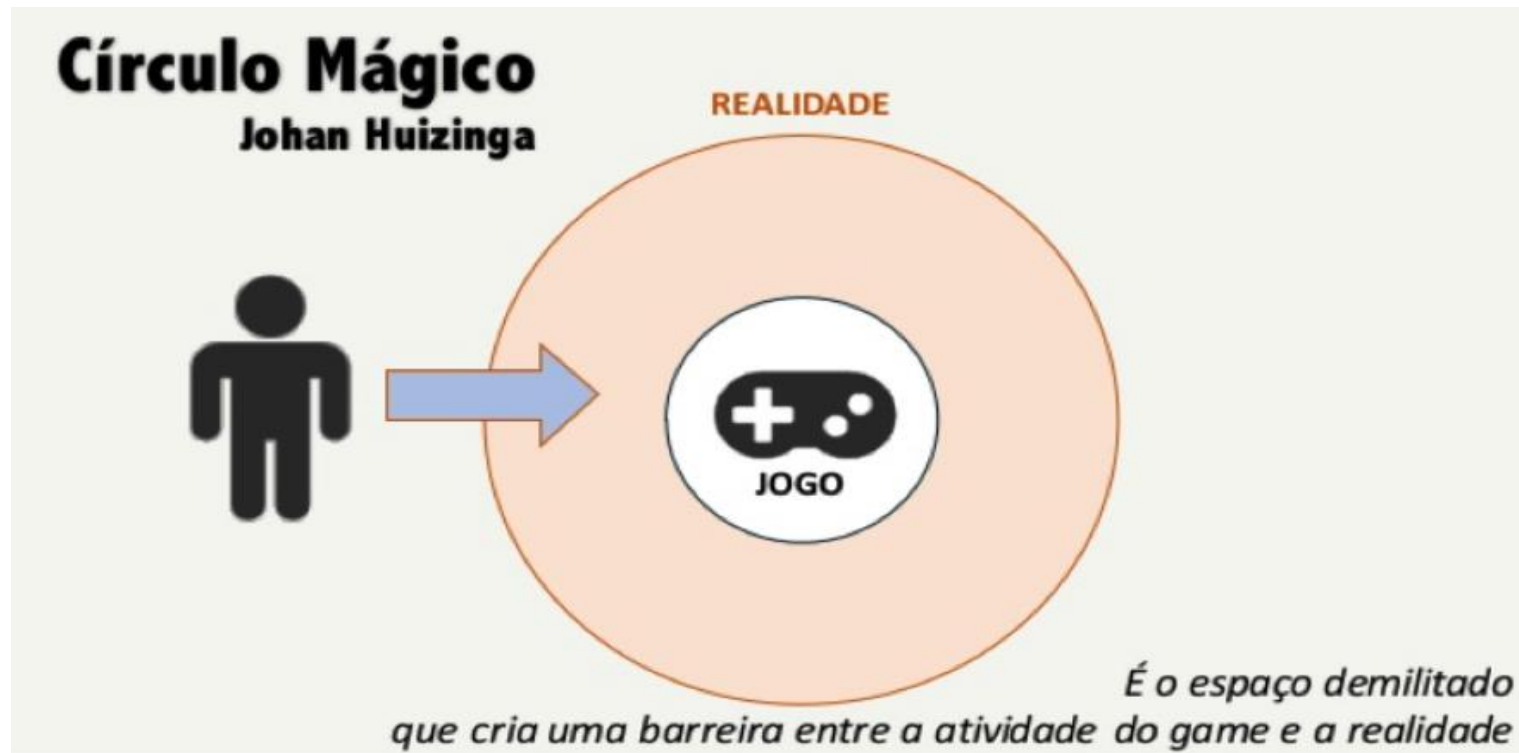


Teoria do Condicionamento Operante

Isso significa que o reforço é oferecido em intervalos de tempo não previsíveis.

- ✓ Podemos fazer analogia com um caça-níquel, a pessoa jogando permanece acionando a alavanca, pois não sabe quando a recompensa virá.
- ✓ Recompensas excessivas podem ser desmotivadoras. Elas podem esconder a motivação intrínseca que leva ao jogador focar apenas na recompensa, pensando que esta a razão para executar as atividades.

Um game é uma atividade voluntária, que fazemos porque queremos espontaneamente. Se alguém for obrigado a jogar, deixa de ser um game



ENGAJAMENTO

Gamificação e Aprendizagem

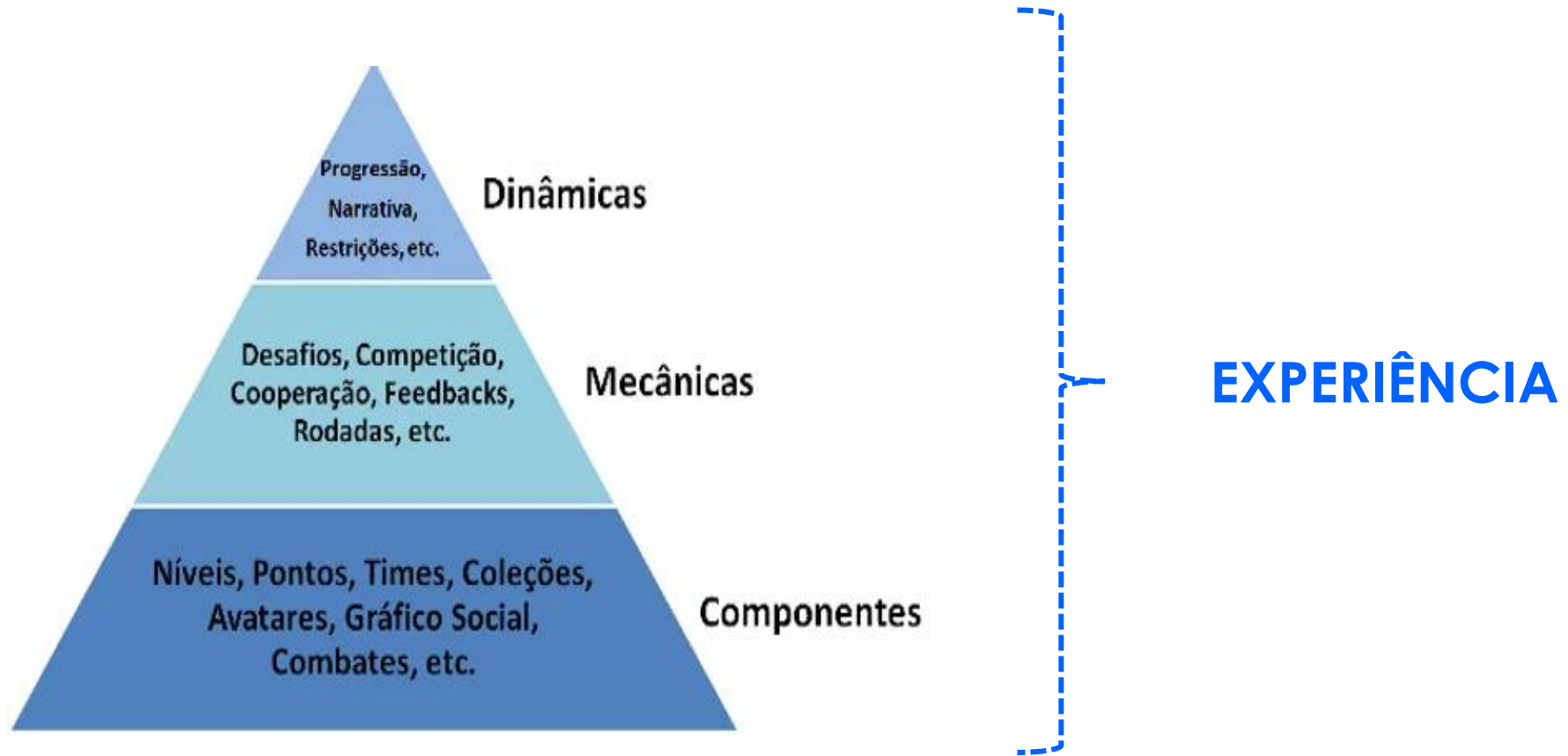


Um dos grandes desafios, senão o maior, quando decidimos trazer a gamificação para soluções de aprendizagem, é desenvolver o **pensamento de game**.

Reduzir a gamificação a contagem de pontos, entrega de distintivos, etc. é **uma grande armadilha**.

Trazemos a ideia da gamificação para nosso produto é devido ao poder que ela **produz no engajamento** e a forma como pode promover a aprendizagem de maneira divertida e eficaz.

Elementos do Game e Gamificação



A **Dinâmica** é constituída por elementos responsáveis por atribuir coerência e padrões regulares a experiência. Eles não são as regras, são a estrutura implícita e as regras podem estar em sua superfície, mas também incluem elementos mais conceituais

- **Constrições**: Responsáveis por restringir o alcance do objetivo pelo caminho mais óbvio.
- **Emoções**: Nosso objetivo é promover a aprendizagem, o aluno é motivado ao alcançar o objetivo, ser motivado por feedback e recompensado pelo alcance de um resultado são essenciais.
- **Narrativa (Storytelling)**: A narrativa é essencial para permitir ao aluno realizar a correlação com o contexto do jogo e seu aprendizado.
- **Progressão**: Mecanismos para que o aluno saiba que esta progredindo de um ponto a outro, para que de alguma forma verifique que vale a pena prosseguir.
- **Relacionamento**: Interação entre pessoas (amigos e oponentes), são elementos de dinâmica social essenciais para o ambiente do game.

A **Mecânica** traz elementos que podem ser considerados como verbos, uma vez que são eles que promovem as ações

- **Desafios**: Desafios que são propostos aos alunos alcançarem durante jogo. São eles que mobilizam os alunos a buscar o estado de vitória.
- **Sorte**: Sensação que há alguma aleatoriedade ou sorte envolvida, como por exemplos cartas de sorte ou revés.
- **Cooperação e Competição**: Ambas promovem no aluno, o desejo de estar com outras pessoas engajados em uma mesma atividade. Juntos vencer um desafio ou superar o resultado de outros alunos. (estado de vitória)
- **Feedback**: Fundamental, pois é através dele que o aluno perceberá que o objetivo é alcançável e consiga acompanhar seu progresso.
- **Aquisição de Recursos**: Recursos que o aluno pode adquirir durante o jogo. (Itens colecionáveis)
- **Recompensas**: Benefícios que o aluno conquista e podem ser representados através de distintivos, vidas ou direito de jogar novamente.
- **Transações**: Preparação para mudança de fase.
- **Turnos**: Existência de jogadas alternadas, como no jogo da velha.
- **Estado de Vitória**: Pode ser representado de diversas formas como um time ou jogo vitorioso, quem alcança o maior número de pontos, quem conquista o território maior, quem elimina o maior número de invasores, etc.

Componentes do Jogo são formas específicas de fazer com que a dinâmica e mecânica representam, complementando a analogia com um determinado idioma, é como se fossem os substantivos.

- **Realizações**: Diferente dos desafios, são os mecanismos de recompensar o aluno por cumprir um desafio.
- **Avatares**: Mostram ao aluno alguma representação visual de seu personagem.
- **Badges**: São as representações visuais das realizações ou resultados alcançados.
- **Coleções**: Significa coletar coisas ao longo do game. (Pontuação transversal?)
- **Combate**: Luta a ser travada.
- **Desbloqueio de Conteúdo**: Significa que o aluno precisa fazer algo para destravar conteúdos.
- **Doar**: Altruísmo ou doações compõem um mecanismo que pode ser muito interessante.
- **Placar ou Leaderbord**: Ranqueamento dos jogadores, possibilitando que o aluno visualize sua posição perante aos demais.
- **Níveis**: São graus diferentes de dificuldade que vão sendo apresentados ao aluno durante o game.
- **Pontos**: Refere-se ao score do aluno, contagem total de pontos acumulados durante o game.
- **Investigação e Exploração**: Implica em buscar algo, fazer algo ou ainda explorar e investigar para alcançar um resultado.
- **Gráfico Social**: Consiste em fazer com que o game seja a extensão de um círculo social, exemplo do Foursquare.
- **Bens Virtuais**: São coisas virtuais pelas quais o aluno está disposto a pagar com moeda virtual ou real.

Tipos de Gamificação

ESTRUTURAL

Utiliza elementos de games para conduzir o aprendiz pelo processo de aprendizagem sem que haja alterações significativas no conteúdo. O conteúdo, assim, não se torna parecido com um jogo, e sim a estrutura ao redor dele.

CONTEÚDO

Aplica elementos de games e também pensamento de games para alterar o conteúdo de modo a fazer com que se pareça a um game.



O QUE PODEMOS FAZER

Algumas hipóteses do
que podemos fazer

Alguns desses elementos devem sempre estar presentes em um produto gamificado



ganhar



resolver
problemas



explorar



chilling out
(relaxar)



reconhecer



triunfar
(ganhar de
alguém)



coletar e
coleccionar



surpreender



imaginar



compartilhar
coisas legais



role playing
(fazer papel
de outra
pessoa)



customizar

Além desses elementos, também é preciso atentar-se para a Tríade PBL (points, badges e leaderboards)

Points

Deixar visível faz com que os usuários não fiquem no limbo, sem saber em que ponto estão e passem a ter a real **noção do que já completaram e aprenderam na jornada**.

Acontece muito também de se **utilizar esses pontos para fazer conexão com “recompensas”**.



determinar vencedores



fornecer feedback



mostrar progresso



construir dados



representar um marco



dar status



coleccionar

Badges

O uso de **badges dá mais flexibilidade ao game**, fazendo com que os usuários possam jogar um pouquinho todo dia, ganhando pouco a pouco, do que passando um tempão sem ganhar nada para chegar no *gran finale* e perder, causando assim uma frustração. Além da tela em si do game, que demonstra seu estilo gráfico e estético, os **badges tem a característica de serem muito bonitos e fofos**, que dá a vontade de conquistar e compartilhar com os amigos.

Leaderboard

É o famoso “**ranking**”, que **serve também como feedback** de como o usuário está indo no jogo. Saber o quanto ele melhorou/evoluiu de uma jogada para outra, de um nível para outro, é importante como motivação para se continuar jogando. Diga quanto cada pessoa alcançou, mas dependendo do objetivo e do número de jogadores, **mostre apenas os melhores** (ex: top 10). Mostrar que o usuário está muito mal pode fazer com ele perca a vontade de continuar jogando e abandone o seu game.

Feedback ←

CLASSIFICAÇÃO		P	J	V	E	
1	América-MG	0 ■	45	24	12	9
2	Internacional	0 ■	42	23	12	6
3	Juventude	3 ▲	40	24	11	7

competição ↙

Além disso, é preciso atentar-se para a Curva de adoção de novos produtos





Trazendo para nosso contexto, tem-se como hipótese que o estudante com um dado perfil (competitivo, colaborativo, ansioso, solidário entre outros), está em sintonia com um conjunto de motivações. Ao se utilizar técnicas que fortaleçam as motivações correspondentes, haverá um forte engajamento do estudante nas atividades.

Focando no engajamento do aluno, e na possibilidade dele permanecer no AVA 3.0, o processo de avaliação pode tornar-se mais recorrente

Em cada acesso, o aluno tem um desempenho (em termos de ganhos no jogo) que reflete automaticamente a avaliação da sua aprendizagem naquele dia.



Para o professor, é possível, inclusive, acompanhar o percurso de aprendizagem de cada estudante individualmente durante o semestre.

A nossa proposta de é do tipo **estrutural**, ou seja, pretende-se utilizar elementos de games para conduzir o aluno pelo processo de aprendizagem sem que haja alterações significativas no conteúdo. O conteúdo, assim, não se torna parecido com um jogo, e sim a estrutura ao redor dele.

Dicas

- **Faça do usuário seu grande colaborador:** Para atingir o sucesso em algo é **necessário muito trabalho em equipe...** e quer equipe melhor do que aquele que usará o seu produto? Só quem usa saberá dar os melhores feedbacks e tornará o jogo mais duradouro.
- **Torne o progresso visível:** Ninguém quer caminhar uma certa distância sem saber o quanto percorreu. **Deixar o caminho visível** para o usuário é essencial para o seu incentivo e satisfação. A evolução precisa ser não apenas sentida mas vista.
- **Crie desafios ou questões, e não trabalhos:** Trabalho é um termo muito chato, e um muito longo vai fazer com que seu game não tenha tanta adesão. Criar desafios ou questões fará com que as pessoas se sintam desafiadas a resolver, um após o outro. **Incentive, dê dicas, deixe com as pessoas se sintam especiais.**
- **Oportunize escolhas (mais de uma forma de fazer a mesma coisa):** Não faça um sistema / jogo (quase) impossível de ser resolvido. Lembre-se que as pessoas são diferentes, pensam diferentes e chegam em resultados iguais de forma muito distinta. Colocar apenas um caminho para determinados objetivos fará com que nem todos cheguem lá e desistam na metade.
- **Ofereça distintivos e recompensas individuais:** Todo mundo gosta de ser recompensado e elogiado. **Conquiste o seu usuário/jogador** a cada instante no game para que sua diversão seja cada dia maior. Você verá que não terá apenas um jogador fiel, mas um fã. Aquele fã que falará bem e recomendará para todos nas suas redes o quanto seu jogo é bom.
- **Não se preocupe tanto com as falhas e dê ênfase na prática:** Quem não erra nessa vida, não é mesmo? Um game novo e/ou em construção tem muito a aprender e algumas falhas podem acontecer, é normal. Mas aprenda com esses erros, e de repente, até **recompense o usuário que lhe deu ótimos feedbacks.** Demonstre que seu jogo tem muito futuro!

Além disso, não pode faltar: atentar-se para o público; deixar claro o roteiro, objetivos e regras

- O importante é propor sempre desafios gradativos, constantes e enriquecedores.
- Os desafios propostos aos sujeitos em ambientes que eles consideram seguros, estimulam partes cerebrais reflexivas e tendem a aprender com facilidade.
- Neurocientistas apontam três importantes regras que o cérebro executa: o sentimento de pertença, a aprendizagem significativa e a capacitação, ou seja, a capacidade de encarar os desafios motiva e facilita a aprendizagem.
- É importante destacar o entendimento às regras e a história contada. A aprendizagem acontece em duas etapas. A primeira é a detecção e a compreensão de padrões, momento em que o cérebro gera significado. A segunda, o desenvolvimento de relações mentais significativas para usar o que lhe for compreensível e, assim, armazenar, à posteriori, na memória de longo prazo, associando, então, sentido. Portanto, o entendimento das regras alivia o stress, estimulando a parte reflexiva do cérebro e aumentando os sentimentos de capacidade e pertença.
- Por sua vez, a contação de história faz com que o cérebro busque a todo instante atribuir sentido e significado àquele contexto e, por isso mesmo, a aprendizagem torna-se mais simbólica e significativa.
- Deixar claro para o aluno o objetivo da atividade/proposta de gamificação: Nesse momento do planejamento não importa como se dará o caminho para chegar até lá, você não precisa pensar nisso ainda. Defina apenas o objetivo, ou seja, qual será o final dessa história. o que você espera dos estudantes? Onde eles devem chegar?

IDEIAS

Algumas sugestões do que podemos fazer

Ao apresentar uma proposta de badge, por exemplo, é preciso incluí-la em um contexto que faça sentido para o estudante



Além da nota

As badges podem corresponder também à gestão de tempo, aprendizado, organização.



Mapa de Calor

É importante ter um mapa para acompanhamento de suas metas.



Competição

Trazer rankings, por exemplo, estimulam os alunos a permanecerem mais tempo no AVA

Outras ideias

- **Badges** não apenas de notas: podemos relacionar com pré e pós-aula. Ao invés de pensarmos apenas na pontuação decrescente, juntar também com as badges. Ex: o aluno que faz pré-aula no tempo certo, tem uma pontuação maior e ganha uma insígnia.
- Podemos criar um mapa de calor (tipo: "você está aqui!" - indicação para o aluno onde ele esta, onde deve ir – aqui, podemos juntar com o "próximas atividades do AVA 3.0), com a indicação da previsão de onde o aluno deve chegar (ou para atingir a média da unidade ou para atingir uma meta que ele pode estabelecer no começo do semestre).
- Compartilhamento: o aluno pode escolher querer compartilhar ou não suas badges.
- A cada mil pontos a mais (11 mil, por exemplo), o aluno pode ganhar uma nova badge.
- Se o aluno for engajado, ganha badges que são levadas ao longo de todo o curso. Se o aluno deixar de ser engajado, ele vai perdendo as badges (tipo programa de milhas).
- Criar categorias para as badges (níveis)
- Pontuação deflacionária (começa com 1000 e vai perdendo se não entregar uma pré-aula, por exemplo)
- Ponto excedente: poder escolher onde colocar os pontos (a cada 300 pontos depois do 10 mil, vc pode escolher uma disciplina para completar)
- dependendo a nota, sei la, x estrelas e as estrelas que te credenciam no ranking e o ranking é separado em fases tbm tipo bronze 1 2 3 prata 123 ouro 123 e algo acima do ouro platina diamante sei la que ai é o cara foda mesmo
- Badge por acesso
- Na régua que temos hoje, falta o quanto falta para o aluno completar a pontuação (tipo: vc está aqui e falta x pontos para vc atingir 10 mil, ou 6 mil)

1º TRI 2021

Atividades a serem
desenvolvidas no 1º TRI
2021

Iniciativa e OKR

- **Iniciativa:**

- Apresentar um **modelo unificado** de regras avaliativas para a **graduação presencial**, *mitigando riscos de reprovos e facilidade excessiva de aprovação.*
 - Aqui devemos pensar sobre a obrigatoriedade do mínimo para aprovação nas provas
- Apresentar novas alternativas para avaliar o aluno, e pilotar em 2021.2;
- Descobrir o elemento de gamificação de um milhão de dólares a ser implementado no próximo trimestre, a qual 100% dos alunos vão aprovar e se engajar.
- Ter um OKR para o 1 TRI 2021: fechar um ciclo de aprendizagem LEAN (propor, prototipar e testar em 3 meses): escolher o que mais vai engajar aluno, testar e apresentar resultados

- **OKR:**

- Aceitação de X% dos alunos entrevistados em relação a proposta de elementos de gamificação a ser inserida.
- Um NPS de X em relação aos testes realizados junto aos alunos sobre as primeiras propostas de inclusão de elementos de gamificação.

Proposta DANI

- Ter um OKR para o 1 TRI 2021: fechar um ciclo de aprendizagem LEAN (propor, prototipar e testar em 3 meses): escolher o que mais vai engajar aluno, testar e apresentar resultados
- Ter claro o que tem valor para o aluno em gamificação antes de produzir algo
- % de alunos que concordam que o elemento trazido é bom
- Podemos prototipar e testar em PPT
- 14 PI 26/01 a 31/03. Temos que priorizar na 15 PI 1ª iteração
- PT aprovado, conversar com Wiu, Bruno e Claudia para iniciar protótipos
- DEFINIR o que queremos testar
- Conversar com UX

Como organizar o que já temos com esse percurso?

- problema: falta de engajamento AVA 3.0
- Objetivo: aumentar engajamento e motivação, por meio de atrativos da AC
- Mapa de calor, régua com a cor
- Alcançar: ranking
- Resultado: badge – fazer ranking de badge

<https://www.youtube.com/watch?v=9vJRopau0g0>

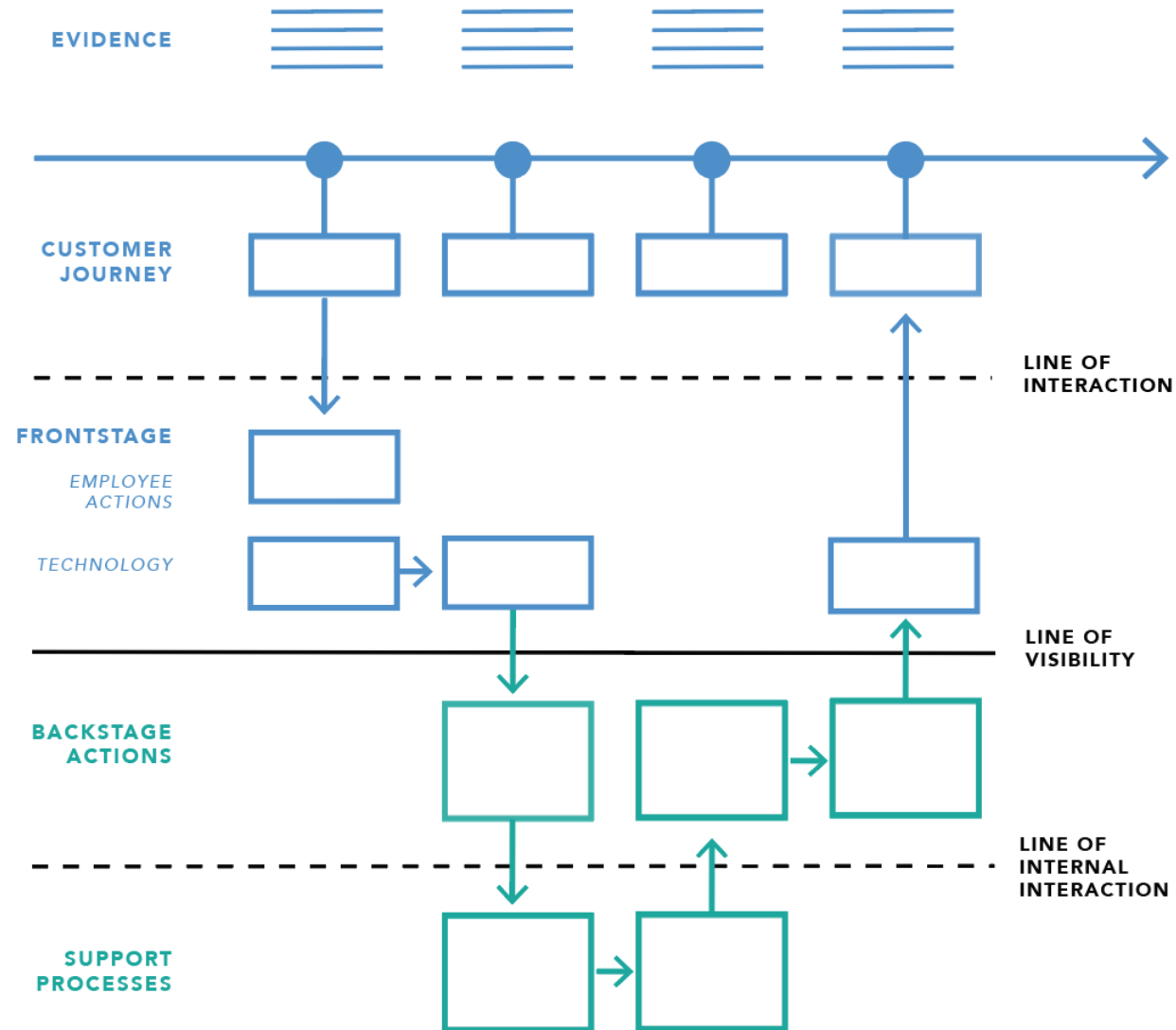
<https://www.elluxconsultoria.com.br/sucesso-gamificacao-perfil-jogadores/>

BluePrint



SERVICE BLUEPRINT 101

A diagram that visualizes the relationships between different service components (people, props, and processes) that are directly tied to the touchpoints throughout the customer's journey.



Benchmark: instituições de ensino superior que utilizam gamificação

ENTENDENDO O ATUAL CENÁRIO



Nosso Produto

Depoimentos

Planos

Quero conhecer agora!

01

Avaliações na palma da mão

O aluno tem acesso aos resultados a qualquer hora e em qualquer lugar.

02

Ambiente que estimula o aprendizado

Nossa plataforma foi inteiramente projetada para criar um ambiente amigável que ajuda o aluno a enxergar as avaliações como parte fundamental do seu ciclo de aprendizado.

03

Complete Trilha de revisão personalizada

Incentivamos o aluno a ir além dos resultados, entendendo seus pontos fortes e pontos a desenvolver.





Nosso Produto

Depoimentos

Planos

Quero conhecer agora!

01

Avaliações na palma da mão

O aluno tem acesso aos resultados a qualquer hora e em qualquer lugar.

02

Ambiente que estimula o aprendizado

Nossa plataforma foi inteiramente projetada para criar um ambiente amigável que ajuda o aluno a enxergar as avaliações como parte fundamental do seu ciclo de aprendizado.

03

Complete Trilha de revisão personalizada

Incentivamos o aluno a ir além dos resultados, entendendo seus pontos fortes e pontos a desenvolver.





Nosso Produto

Depoimentos

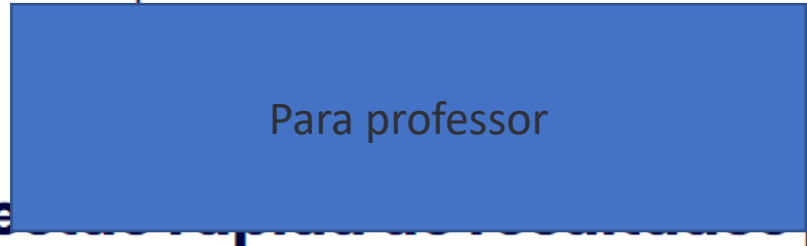
Planos

Quero conhecer agora!

01

Avaliações on-line e presenciais

Faça avaliações de qualidade que podem ser aplicadas tanto on-line como presenciais.



02

Gerenciamento pedagógico

Economize tempo criando planilhas e foque em acompanhar o desempenho de suas turmas de acordo com disciplinas, habilidades e objetos de aprendizagem

03

Acompanhamento individualizado para o aluno

Ajudamos seu professor a orientar seus alunos de forma personalizada.





Nosso Produto

Depoimentos

Planos

Quero conhecer agora!

01

Avaliações on-line e presenciais

Faça avaliações de qualidade que podem ser aplicadas tanto on-line como presenciais.

02

Gestão rápida de resultados pedagógicos

Economize tempo criando planilhas e foque em acompanhar o desempenho de suas turmas de acordo com disciplinas, habilidades e objetos de aprendizagem

03

Acompanhamento individualizado para o aluno

Ajudamos seu professor a orientar seus alunos de forma personalizada.



Dicas

- Quando olho plataformas de avaliação, sempre temos relatórios para professores e para alunos saberem como estão (exemplo: Luppa https://luppadigital.com/?utm_campaign=parceiros_plataforma_eleva&utm_medium=email&utm_source=base%20de%20parceiros#formulario)
- e Meritt <https://meritt.com.br/produtos/>

Exemplo, em que como resultado, obteve-se: Os estudantes dedicaram-se mais à disciplina: maior número horas de preparação para os conteúdos que serão vistos na sala de aula, maior uso da bibliografia disponível para o curso, empenho nos duelos e participação ativa nos duelos alheios. Também se observou uma melhoria acentuada da qualidade das questões elaboradas pelos estudantes para os duelos.

- Para que a gamificação seja efetiva, é necessário desvincular os jogadores do mundo real. Assim as nomenclaturas tradicionais devem ser substituídas. Termos como aula, professores, prova entre outros, devem ser banidos do vocabulário dos estudantes, dos professores e dos monitores. A nomenclatura utilizada passou a ser: Disciplina = jogo, aula = batalha, estudante = jogador, professor = oráculo, monitor = pitonisa, pontos = patacas, avaliações dentro da aula = duelos, avaliações após a aula = desafios e, finalmente, provas/trabalhos = missões.
- O elemento central do jogo é o duelo de conhecimento entre os jogadores (individual ou em grupo). O conjunto de duelos constitui uma batalha. Cada batalha discorre sobre um ou mais tópicos da disciplina estão previamente disponibilizados no ambiente virtual. O conjunto de batalhas cobre todos os tópicos da disciplina. Para que os jogadores tenham êxito nos duelos é necessária uma preparação prévia com estudo nas fontes disponíveis. Após cada batalha, fica disponível no ambiente virtual um conjunto de desafios que o jogador por realizar e assim ganhar mais patacas. A cada mês são disponibilizadas missões que devem ser realizadas pelos jogadores no decorrer de uma semana. Todas as atividades do jogo: duelos, desafios e missões que sejam realizadas com sucesso dão origem a patacas (moeda do jogo). O objetivo do jogo é acumular patacas. No final do jogo, cada jogador mapeia suas patacas em uma nota final.

- **O duelo:** Um duelo consiste em uma disputa de pergunta e resposta entre os jogadores. Um grupo (desafiante) de jogadores formula uma pergunta referente ao tema da batalha para o outro grupo (desafiado) responder. O oráculo faz o papel de árbitro e julga o quanto vale a pergunta. Os valores possíveis são de uma a três patacas, dependendo da complexidade da pergunta feita. O tempo destinado a cada duelo é de cinco minutos. O grupo desafiado ganha as patacas (total ou parcialmente) ao responder satisfatoriamente a pergunta. O grupo desafiante ganha patacas caso a resposta não seja satisfatória. As patacas ganhas são divididas entre os membros do grupo. A cada batalha existe um limite de ganho de 6 patacas por jogador. Os demais jogadores que não estão participando do duelo podem complementar tanto a pergunta, quanto a resposta. Caso uma pergunta não tenha sido respondida completamente, qualquer jogador fora do duelo pode complementar a resposta e ganhar a pontuação complementar. Caso o grupo desafiado não responda satisfatoriamente, os jogadores na plateia podem complementar a resposta e ganhar uma pataca. A final do duelo, o desafiante deve responder corretamente à pergunta realizada sob pena do duelo ser invalidado. A formação dos grupos é definida pelo oráculo no início de cada batalha, tanto em relação à quantidade de membros quanto aos critérios de formação, que pode ser aleatória ou por livre associação. Batalha As batalhas são encontros destinados à realização de duelos. Cada batalha tem um tema pré-definido disponibilizado previamente no ambiente virtual. A falta do jogador no dia da batalha corresponde à perda das patacas em disputa no respectivo dia.
- **Os desafios:** Além da dinâmica das batalhas que induz o jogador a estudar antes das batalhas, foram criados questionários de fixação do conhecimento (questões de múltipla escolha) chamados desafios. Os desafios ficam disponíveis por quatro semanas no ambiente virtual imediatamente após a batalha correspondente. São dez questões aleatórias sobre os temas da batalha e o acerto de 6 ou mais questões enseja uma pataca. As missões As missões são atividades mais complexas feitas de forma individual e fora de sala de aula. Elas consistem em pesquisas, produção de perguntas para outros jogadores, respostas e avaliações das respostas dadas as perguntas feitas. Uma missão tem um período de uma semana, sendo dividida em atividades. Os alunos tem um tempo determinado para fazer cada atividade. Esta atividade tem um número diferenciado de patacas. Para a execução das missões foi criado um segundo ambiente virtual para este fim - denominado Milsa. No Milsa os jogadores criam perguntas abertas, que são respondidas pelos outros jogadores e depois avaliadas automaticamente por um sistema de correção automática. Por fim, o jogador que criou a pergunta avalia a resposta dada pelo outro jogador, a nota calculada automaticamente pelo Milsa, a justificativa do Milsa para a nota. Por fim o jogador deve justificar caso discorde da avaliação.

- **Ranking:** foi criado para que o usuário possa verificar sua pontuação diante de outros usuários, o incentivando a subir no ranking. Essa classificação é feita por meio da quantidade de pontos ganhos no decorrer do semestre dentro da plataforma.
- **Feedback para os usuários** – a cada ação realizada, sendo elas: cadastrar uma nova pergunta ou responder uma pergunta, o sistema gera um alerta (feedback) para o usuário por meio de elementos gamificados, como pontuações e emblemas.
- **Pontuações e emblemas** (badges): Cada pergunta e resposta realizada permitem que os usuários ganham pontos, os quais são somados durante o semestre. E adquirem emblemas atingindo uma pontuação.
- **Área de edição:** área na qual o usuário pode alterar as informações cadastrais e de perfil. Sendo elas os campos: usuário, senha, e-mail, imagem e curso.
- **Layout e design:** aprimoramento dos elementos de gamificação a partir das estruturas visuais como composição, contraste, cores e tipologia.
- Quando um usuário ultrapassa um limite de reputação, o usuário recebe privilégios específicos. Os privilégios são aumentados para usuários com reputação superior. O básico privilégio para criar posts é dado quando uma conta é criada enquanto o mais alto privilégio, que é o acesso a análises internas e do site do Google, é concedido para qualquer usuário que atingiu a pontuação de reputação mais alta (ou seja, 25.000)



DNM

Conhecendo produtos gamificados



O QUE TEM NO DNM

- **MAPA DO ALUNO** O Mapa do Aluno é uma ferramenta de orientação para o aluno. Através do Mapa do Aluno, o aluno saberá o que fazer para obter um bom desempenho no Desafio Nota Máxima. Dependendo da etapa cumprida o aluno receberá Pontos ou Checks (vistos de cumprimento de etapas) por tal cumprimento. As etapas devem ser cumpridas conforme a lista apresentada abaixo, no item “Lista de Bonificações do Mapa do Aluno”.
- **LISTA DE BONIFICAÇÕES DO MAPA DO ALUNO** Cada vez que o aluno realizar a atividade da coluna “O que eu faço?” ele receberá o item correspondente na coluna “O que eu ganho?”. As etapas devem ser cumpridas conforme a ordem apresentada na lista. As bonificações estão listadas conforme a tabela abaixo:

O que eu faço?	O que eu ganho?
Atualize seu cadastro. Coloque um e-mail válido para avisarmos tarefas importantes	Check (O check é apenas um indicador de atividade cumprida)
Pontos e Notas. Entenda o sistema de Pontos e Notas Complete seu SIMULADO DIAGNÓSTICO!	Check (O check é apenas um indicador de atividade cumprida)
Lembre-se: o Simulado é sua primeira atividade. O estudo individualizado só será liberado quando você entregar seu Simulado respondido.	Bônus - Chegue até aqui e ganhe um bônus de 75 pontos!
Meu Desempenho. Veja seus pontos fortes e fracos identificados no SIMULADO DIAGNÓSTICO.	Check (O check é apenas um indicador de atividade cumprida)
LISTA DE EXERCÍCIOS: Você receberá 2 (duas) listas por semana. Entregue sua primeira lista	Check (O check é apenas um indicador de atividade cumprida)
Modo Bônus: Você receberá 1 (uma) Questão Desafio. Tente ganhar esses 100 pontos!	Check (O check é apenas um indicador de atividade cumprida)
Ranking do Desafio: Você já viu o Ranking do Desafio? Acompanhe sua colocação no Ranking. A cada semana você pode melhorar sua posição!	Check (O check é apenas um indicador de atividade cumprida)
Caminhos de Aprendizagem: Seu próximo Desafio é entregar 4 listas. Tente acertar o maior número de questões possíveis. Utilize seu Caminho de Aprendizagem para reforçar seus conhecimentos	Bônus - Chegue até aqui e ganhe um bônus de 75 pontos!
Evolução de Proficiência: Acompanhe a evolução da sua proficiência	Check (O check é apenas um indicador de atividade cumprida)
Gráfico de Comparação: Compare sua proficiência em relação a alunos do	Check (O check é apenas um indicador de atividade cumprida)

seu curso por todo o Brasil

Desafio para Aprovação:

Seu próximo Desafio é conquistar a aprovação. Você precisa alcançar 2.400 pontos para ser aprovado.

Bônus - Chegue até aqui e ganhe um bônus de 75 pontos!

Concluir todas as etapas anteriores.

Ganhe 125 pontos!

Acerte 25 questões

Insígnia Super Saber - Ganhe 50 pontos

Acerte 50 questões

Insígnia Mega Saber - Ganhe 100 pontos

Acerte 75 questões

Insígnia Uber Saber - Ganhe 250 pontos

Complete 100 minutos de leitura

Insígnia Super Leitor - Ganhe 50 pontos

Complete 250 minutos de leitura

Insígnia Mega Leitor - Ganhe 100 pontos

Complete 400 minutos de leitura

Insígnia Uber Leitor - Ganhe 250 pontos

Aumente sua proficiência em 45%

Insígnia Super Proficiência - Ganhe 50 pontos

Aumente sua proficiência em 60%

Insígnia Super Proficiência - Ganhe 100 pontos

Aumente sua proficiência em 75%

Insígnia Uber Proficiência - Ganhe 250 pontos

Complete todas as etapas das Insígnias Especiais

Ganhe 5.000 pontos

Quem são os nossos alunos e o que eles pensam sobre a AC
Mapa empatia, pesquisa Ana, NPS e demais pesquisas

Entendendo nosso aluno



Por que fazer pesquisa com usuários?

Realizar pesquisa, é uma prática comum em diversas áreas e, no mundo de UX, pode (e deve) ser aplicada desde a concepção de um produto ou mesmo depois do lançamento.

As pesquisas podem ser utilizadas com diversas finalidades: *identificar necessidades de usuários, avaliar intenções de uso, mensurar satisfação, identificar problemas de usabilidade*, etc.

Jornada do usuário

- Jornada do usuário:
- 1. Como é a jornada atual dos cliente?
- 2. Quais são os maiores pontos de dor ao longo da experiência na AC?
- 3. Como podemos propor uma experiência de compra diferenciada e impactante para esse perfil de público?

oPesquisa Quali

- 1.Tenha clareza do objetivo da conversa e o assunto a ser explorado
- 2.Organize os assuntos do mais amplo (ex. relacionamento com finanças) para o mais específicos (ex. uso de aplicativo de banco)
- 3.Crie um guia de perguntas mais abertos que permita aprofundar assuntos de interesse, evite perguntas de sim ou não
- 4.Explore. Foque nas motivações, relações, dores, ganhos, hábitos
- 5.Não expresse sua opinião ou crie perguntas enviesadas (ex. esse sabonete é muito cheiroso, não é verdade?).
- 6.As pessoas tendem a concordar com o entrevistador para serem "legais" e evitam expressar opiniões verdadeiras nesses casos
- 6.Explore o mesmo assunto em partes diferentes do roteiro e procure consistência (ou inconsistência) na hora da análise
- 7.Dimensione a duração

- CRIAR UM AMBIENTE DE CONFIANÇA: Não tem certo ou errado, dados são anônimos,

T DICAS DE ESCUTA ATIVA

- # QUEBRE O GELO, NINGUÉM É COBAIA
- # FALE POUCO, PERGUNTE MAIS, ESCUTE MUITO
- # TENHA CURIOSIDADE SEMPRE
- # EMPATIA NÃO É MINDSET, É AÇÃO
- # EVITE JULGAR, GANHE CONFIANÇA
- # TEMPO É PRECIOSO, FIQUE NO ASSUNTO
- # ESTEJA PRESENTE CORPO E MENTE

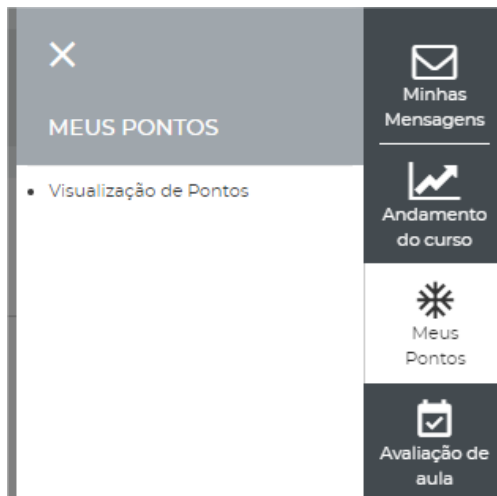
Pensando no que podemos melhorar...

- Disciplinas estão dispostas de maneira clara e de fácil acesso;
- Ter um Menu de “**Informações e Manuais**” poderia ajudar os alunos com possíveis dúvidas.



Pensando no que podemos melhorar...

- Cursos em Destaque: seria a melhor nomenclatura?
- Ter (?) nesses casos com a definição dos termos/tópicos
- Seria interessante ter uma aba “Meus Pontos” onde mostre o extrato de pontos de todas atividades de todas as disciplinas. Como um **boletim**. Se há essa opção, não achei facilmente.



Pensando no que podemos melhorar...

- A visualização dos pontos (pontuação máxima e mínima e pontuação conquistada) é clara.



Pensando no que podemos melhorar...

- Seria interessante ter uma **Navegação Guiada** e um documento/vídeo Guia de Navegação, deixando claro o que são as Unidades, prazos, onde consulta pontuações, etc.
- Disponibilização de banners (como é feito no PDA) com divulgação de datas de atividades como o DNM e também das avaliações.
- Calendário disponibilizado é muito útil;

Pensando no que podemos melhorar...

- Muita informação, gerando confusão nos alunos; Seria interessante diminuir a quantidade de ícones. Menos poluição, mais conteúdo de qualidade (manuais, informativos)
- Portal tem muito texto e poucos ícones ilustrativos/imagens
- Quadro onde mostra as disciplinas é confuso. Não dá pra entender bem o que é disciplina, o que é avaliação.
- Não deixa claro o que é obrigatório ou não é (cada informação parece estar em um lugar). Por exemplo: disciplinas estão em um campo diferente dos cursos livres.

E se sobrar um tempinho...

- Chamar algum aluno para bater esse papo (slides 5, 6 e 7).
- Pode ser a Cauane, o marido da Fabi, o marido da Nay, ou algum outro colega que estude no grupo.
- Ah, não importa a modalidade e nem qual AVA. O importante é trazer alguma opinião!

Contexto: seu semestre acabou de iniciar e você está na primeira semana de aula

- Quais são as atividades que você precisa realizar ao longo do semestre para ser aprovado na disciplina?

Não ficou claro.

No grupo de 180 pessoas da faculdade, o que mais se perdem é para identificar as atividades e as respectivas pontuações que podem obter para ser aprovados.

Cada informação fica em um lugar (confuso)

Diferentes polos dão informações divergentes

Não possui muitos manuais e os que tem são muito texto. (ex.: Manual do Acadêmico)

- Como você fica sabendo sobre as avaliações e atividades que precisa realizar ao longo do semestre?

Tutor não é solícito. Sabe das atividades/avaliações consultando todo dia o AVA para saber os prazos.

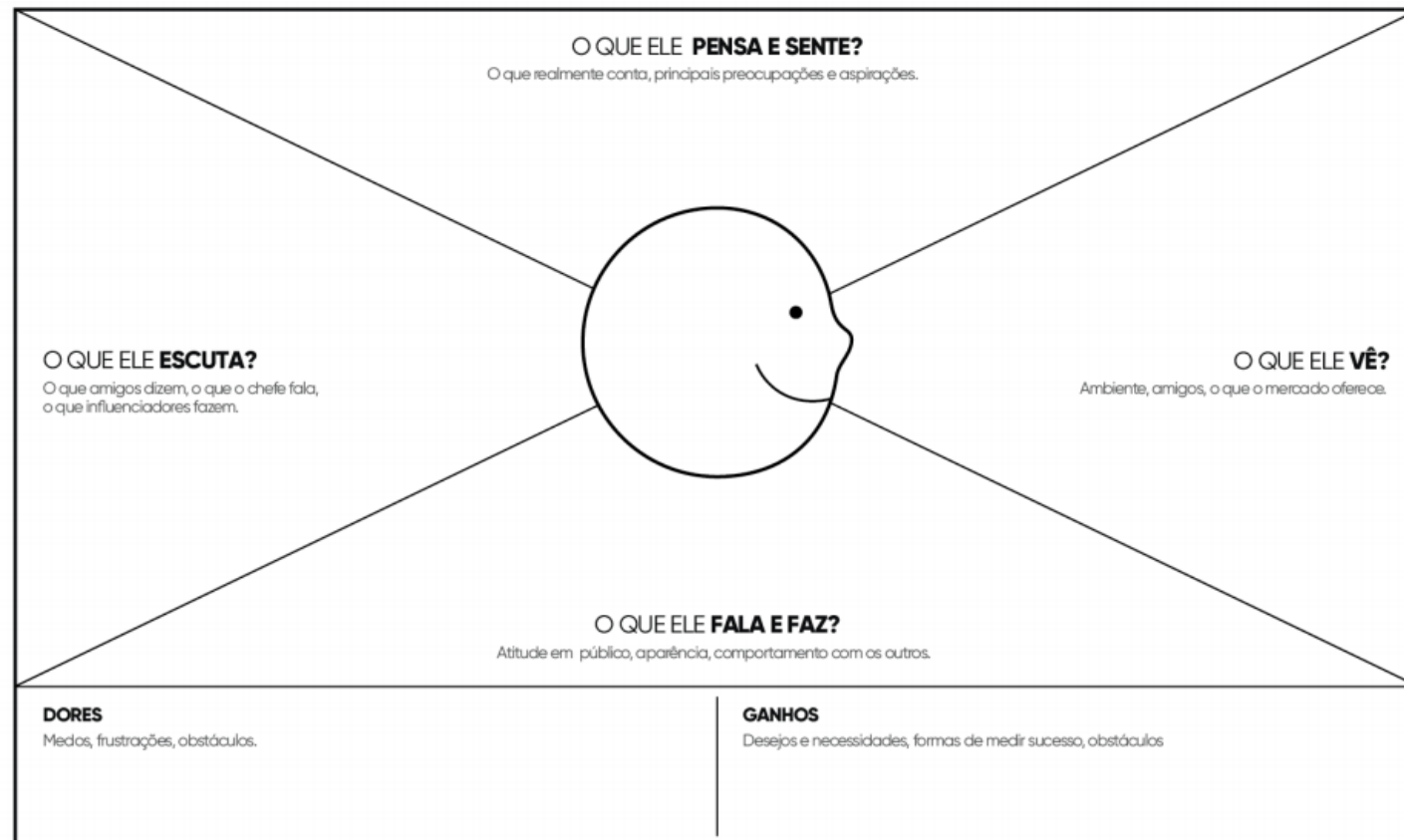
Contexto: Você já teve algumas semanas de aula, inclusive, já fez a primeira prova.

- Como você fica sabendo sua pontuação na prova?

Consultando o boletim. Fácil de entender, mas tem muita informação que não faz sentido. (tem as informações em mais de um lugar)

- Outros pontos destacados:
 - Não deixa claro as atividades que estão a vencer;
 - Versão mobile não é responsivo
 - Mensagens acabam sendo “spam”
 - AVA do Presencial é muito mais interativo

- O que já começamos fazer: pesquisas alunos/experiência (mapa empatia)



Entenda seus alunos e tipos de jogadores

Sempre que vamos fazer um planejamento é importante conhecer o nosso público. Isso, na verdade, é uma premissa para quase tudo: vender um produto, fazer uma aula, desenvolver um jogo, produzir um aplicativo. Nosso tempo e energia não podem ser gastos em vão, precisamos entender para quem estamos trabalhando. Por isso, há alguns pontos que devemos considerar:

- Quantidade de alunos
- Faixa etária Etnia Sexo Principais gostos Assuntos de interesse Hobbies Demais tópicos que você considere importante

Nem sempre você terá todas essas informações à mão e nem precisa se questionar sobre tudo. Se concentre em coletar o máximo de dados que conseguir, pois qualquer informação trará pistas do perfil de seus alunos.

E os jogadores? Lembre-se que você não pretende fazer um planejamento qualquer, o seu terá um tempero gamificado. Neste caso, além de identificar seus alunos, também precisará identificar seus jogadores. Isso definirá qual estilo e quais elementos você deve usar para o seu planejamento. Como vimos no [artigo anterior](#), existem 4 tipos de jogadores:

Competidores:

- São mais individualistas.
- Não se importam em passar por cima dos outros ou matar personagens que obstruem seu caminho.
- Preferem não socializar para focar em manter seu ranking alto e ganhar maior número de pontos.
- Querem estar à frente de todos e serem reconhecidos por isso.

Exploradores:

- Estão mais interessados no conteúdo do jogo, como a coleta de objetos, badges ou outros utensílios raros.
- Não se importam em socializar e até gostam de ensinar os outros o que sabem do jogo.
- Não estão focados no fim do jogo e sim em compreender toda sua história e possibilidades.

Colaboradores:

- Gostam de socializar, ter rankings compartilhados para ver em que nível seus amigos estão.
- Normalmente não são competitivos.
- Não gostam de destruir os outros, preferem ser altruístas.
- A maior parte dos jogadores se enquadra nessa opção.

Curiosos:

- Gostam de personalizar e criar coisas dentro do jogo.
- Socializam para trocar itens, informações e pertences.
- Não estão focados em ganhar o jogo, querem entender as possibilidades e o que eles podem coletar do game, assim como os exploradores.

Como é o estilo dos seus alunos? Para descobrir, você pode instigá-los através de algumas rodadas de games ou até brincadeiras simples. Caso toda a interação seja à distância, eles podem responder questionários ou jogar games indicados por você e depois fazer uma breve comparação, indicando os que mais gostaram e o porquê. O que importa nesse momento é entender os seus alunos ao máximo, assim a gamificação será mais assertiva. E, não se esqueça, é tentativa e erro, certo?

- Aprendizagem significativa

9 Eventos de Instrução

Robert Gagné

Este é um modelo de design instrucional criado por Robert Gagné em 1965. As etapas não são regras rígidas, mas considerações gerais a serem levadas em conta ao projetar a instrução.









BENCHMARK GAMIFICAÇÃO

Instituições de ensino que utilizam gamificação



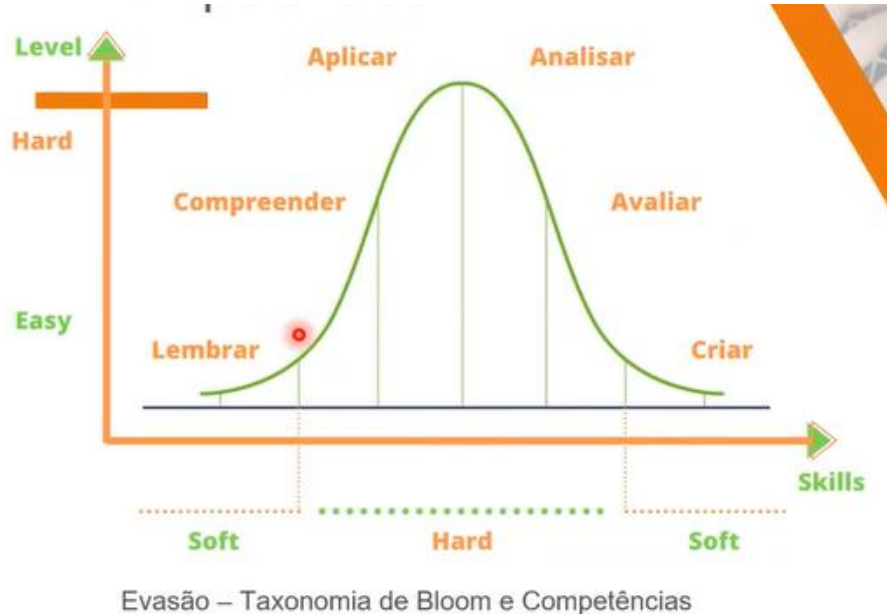
A Faculdade FECAF (Prof. Leandro Ortunes) trabalha com a gamificação para auxiliar nas dificuldades dos alunos, visando assim maior engajamento e diminuindo a evasão

Ambientação

Conhecendo nosso ambiente virtual		Concluído 4/5
	Unidade de lançamento	
	Navegando no ambiente virtual	✓
	Navegação por Questionários e Trabalhos	✓
	Entrega de Atividade	
	Instruções para Elaboração de Trabalho	✓
	Central de Notas e Requerimentos	✓

- ✓ O primeiro passo foi a criação de um Curso de ambientação, com vídeos curtos sobre onde achar cada item, instruções para realização de atividades e trabalhos, na plataforma da empresa D2L (<https://www.d2l.com/pt-br/>).
- ✓ Enquanto o aluno não realiza essa etapa, não tem acesso as disciplinas.
- ✓ Nesta primeira fase, utiliza-se a gameficação, PBL (Project Based Learning) ou o e-portfólio
- ✓ Se o aluno não fizer esse curso, as informações vão para um BI, para que o coordenador entre em contato.

As atividades são gamificadas de três maneiras: há a criação de níveis de dificuldades, atividades em formato de “Árvore de Decisão” e *Easter Eggs*



- ✓ Primeiras atividades são mais fáceis (retenção)
- ✓ Arvore de decisão: certo ou errado. Se acertou, caminhos para melhor solução, se errou, caminhos para ver o que errou.

Easter Eggs – Premiações

Questões Norteadoras

PARA AJUDÁ-LO A FOCAR SUA ATENÇÃO NO OBJETIVO DESTA UNIDADE, PREPARAMOS ALGUMAS QUESTÕES QUE VOCÊ DEVERÁ TER EM MENTE AO FINAL DO SEU ESTUDO. AO TÉRMINO DA UNIDADE, APÓS PERCORRER AS QUATRO UNIDADES, VOCÊ DEVERÁ ELABORAR UMA RESPOSTA PARA ESSAS QUESTÕES E SUBMITER NO FÓRUM DE ATIVIDADES CLICANDO AQUI

<input type="checkbox"/>		FERNANDA PEREIRA		
<input type="checkbox"/>		KAMILLE SANTOS		
<input type="checkbox"/>		LEIDIANE PRADO CAVALHEIRO		
<input type="checkbox"/>		ANA PENA COELHO		
<input type="checkbox"/>		GIULIA CHACON		

- ✓ A cada coisa que o aluno faz, ganha medalha e vai para o ranking. Os 10 primeiros ganham horas de ACO.
- ✓ *Easter eggs*: *badges* escondidas no MD, com intuito de fazer o aluno ler. Se ele encontra, ganha pontos.

Utilização de Gamificação na disciplina de Fundamentos de Arquitetura de Computadores, ofertada no 4º semestre dos cursos de graduação em Engenharia de Software e de Engenharia Eletrônica da FGA/UnB

- Como resultado, obteve-se: Os estudantes dedicaram-se mais à disciplina: maior número horas de preparação para os conteúdos que serão vistos na sala de aula, maior uso da bibliografia disponível para o curso, empenho nos duelos e participação ativa nos duelos alheios. Também se observou uma melhoria acentuada da qualidade das questões elaboradas pelos estudantes para os duelos.
- A nomenclatura utilizada passou a ser: Disciplina = jogo, aula = batalha, estudante = jogador, professor = oráculo, monitor = pitonisa, pontos = patacas, avaliações dentro da aula = duelos, avaliações após a aula = desafios e, finalmente, provas/trabalhos = missões.
- O elemento central do jogo é o duelo de conhecimento entre os jogadores (individual ou em grupo). O conjunto de duelos constitui uma batalha. Cada batalha discorre sobre um ou mais tópicos da disciplina estão previamente disponibilizados no ambiente virtual. O conjunto de batalhas cobre todos os tópicos da disciplina. Para que os jogadores tenham êxito nos duelos é necessária uma preparação prévia com estudo nas fontes disponíveis. Após cada batalha, fica disponível no ambiente virtual um conjunto de desafios que o jogador por realizar e assim ganhar mais patacas. A cada mês são disponibilizadas missões que devem ser realizadas pelos jogadores no decorrer de uma semana. Todas as atividades do jogo: duelos, desafios e missões que sejam realizadas com sucesso dão origem a patacas (moeda do jogo). O objetivo do jogo é acumular patacas. No final do jogo, cada jogador mapeia suas patacas em uma nota final.

No Rio Grande do Sul e em Santa Catarina, a empresa Logus criou um game direcionado ao desenvolvimento de competências em alunos de escolas públicas

- A saga do conhecimento, um game desenvolvido pela Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho (FMSS) e pelo Grupo RBS; é direcionado aos estudantes de escolas públicas do Rio Grande do Sul e de Santa Catarina. O jogo possui etapas online e presenciais, desenvolvendo competências e habilidades com o objetivo de levar a cultura digital e novos formatos de aprendizagem em escolas públicas além de estimular o desafio entre as equipes que precisam elaborar projetos de transformação para suas escolas e comunidades.
- A competição envolve os participantes em uma narrativa gamificada. Para combater o Nulis, vírus do desinteresse e da apatia, as equipes devem completar missões que incluem ações de sustentabilidade, leitura, cidadania e transformação da escola e do seu entorno.
- O projeto Logus tem buscado uma aproximação efetiva com os jovens, promovendo a conexão com o ambiente escolar e com o prazer de aprender.


O Projeto Arkos é um game que incentiva a leitura em alunos do ensino fundamental

- O projeto Arkos é um portal desenvolvido para promover a leitura por meio da gamificação para turmas do 2º ao 5º do ensino fundamental. O aluno acessa o portal, procura o livro que leu e responde a perguntas sobre o conteúdo. Acertando, ganha pontos, medalhas e adesivos virtuais, além de subir de nível e competir com os colegas.
- É um projeto que motiva os alunos a ler mais por meio de estratégias gamificadas e existe desde 2014 e já ultrapassou a marca de 300 escolas com 60.000 alunos registrados.
- O projeto tem a marca, segundo 99% dos professores cadastrados, de aumentar a média de leitura de livros de 1 para 5 por mês por seus alunos, o que auxiliou na melhora da interpretação de textos, na escrita de redações e até mesmo da participação nas aulas de português.

Em contexto internacional, temos dois produtos da empresa Badgeville, sendo um para cursos de MBA e outro para a Universidade Kaplan

✓ Beat the GMAT (BTG) é a maior rede social do mundo para os candidatos de MBA. A BTG habilita as pessoas a aprender, compartilhar, ensinar e apoiar uns aos outros ao longo do processo de admissão de MBAs de grandes universidades. Essa empresa adotou a gamificação para aumentar o engajamento e retenção de seus usuários. Por meio de uma mecânica perspicaz de jogo, a BTG implementou essa dinâmica em sua plataforma de comportamento com o objetivo de motivar e influenciar os usuários a compartilhar conhecimento sobre a solução de problemas de programas específicos de MBA. O sistema foi configurado para, com base em determinados comportamentos, o usuário ser recompensado e ter em seu perfil essas recompensas. A partir daí outros usuários são incentivados a realizar o mesmo comportamento. Alguns exemplos de recompensas são: medalha de "Campeão da Gramática" para usuários que escrevem 100 postagens no fórum de correção de gramática, de "Liderança de pensamento" para usuários que conseguem 250 seguidores e de "Solucionador de problemas" para quem escreve 30 postagens na seção de solução de problemas. Com essas e outras ações gamificadas, a BTG aumentou o tempo gasto por seus usuários em seu site e em sua comunidade em 370%, significando um engajamento maior dos usuários nas atividades propostas. Além disso, a proposta gamificada trouxe aumento de 195% de visitação em suas páginas, proporcionando à empresa uma possibilidade maior de conversão em novos usuários.

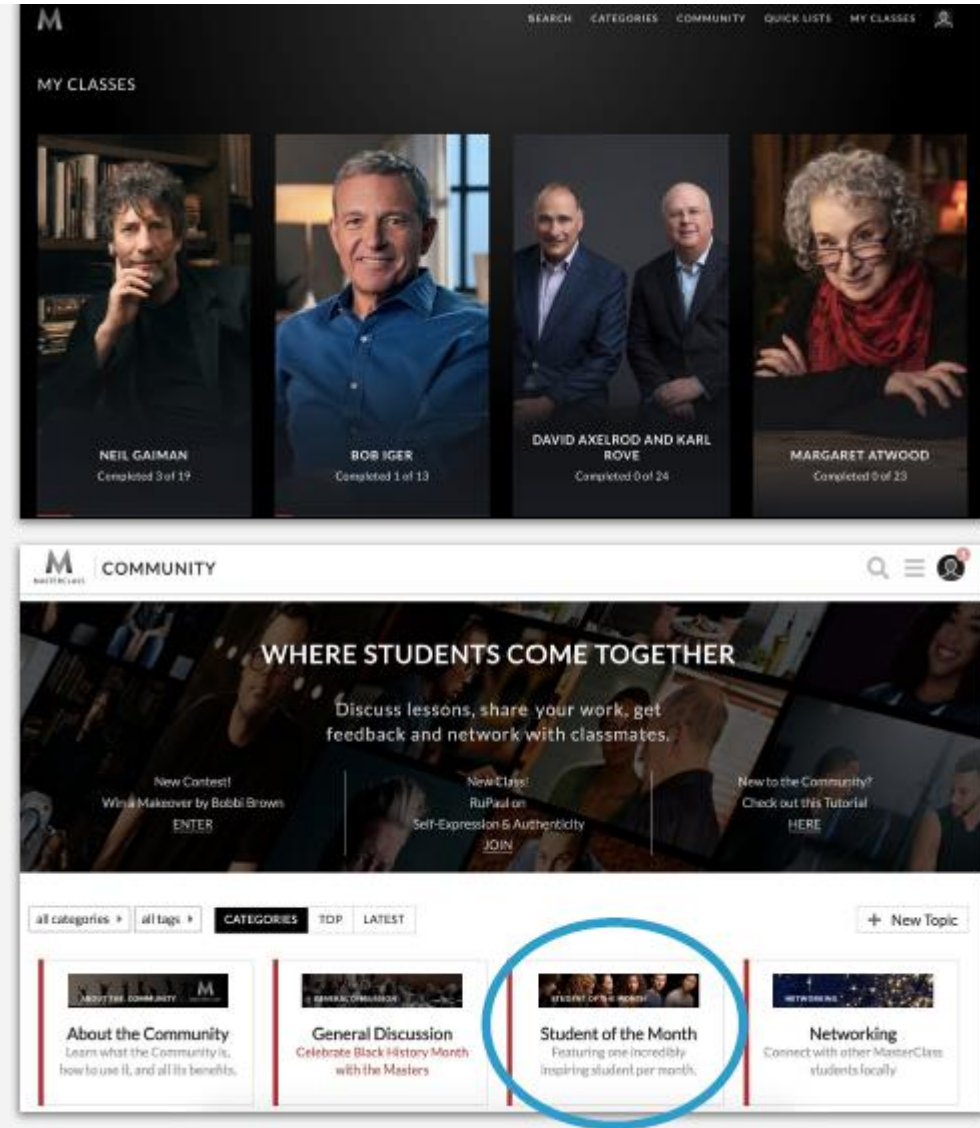
Outro exemplo trazido é o da Universidade Kaplan, nos EUA². Essa universidade pratica uma educação centrada no aluno, preparando-o para carreiras nas grandes indústrias. A Kaplan atende a mais de 49 mil estudantes online e em seu campus. Como os estudantes têm muitas obrigações não acadêmicas, simplesmente fornecer materiais de curso e instrução não era suficiente para garantir o aprendizado envolvido. Assim, percebeu que o envolvimento dos alunos era essencial para uma experiência de sucesso e utilizou os princípios da Psicologia comportamental envolvidos na gamificação como uma oportunidade para incentivar a participação mais frequente e com mais qualidade. A inovação consistiu em impulsionar um programa gamificado para influenciar os principais comportamentos de aprendizagem. Algumas técnicas utilizadas foram: a Mecânica de Jogo, que manteve os alunos voltados para as atividades propostas; a Mecânica da Reputação, que motivou os usuários a optar por completar conteúdos mais desafiadores; e a Mecânica Social, que promoveu interação entre colegas e professores. Ao promover essa gamificação, a Escola de TI da Universidade Kaplan levou sua experiência de aprendizado para um nível mais elevado, aumentando a motivação, a participação e o sucesso acadêmico. Isso motivou novas inscrições de cursos complementares e garantiu maior engajamento dos alunos, motivando-os a estudar mais e envolver-se em novos projetos. A universidade obteve, com essa inovação, aumento de 17% do tempo gasto em sala de aula pelos alunos, 85% de aumento na participação em cursos complementares da universidade e 9% de aumento nas notas.

- Fazer um slide com todas as propostas juntas
 - Trazer um comparativo do que todos tem e o que cada um tem de diferente
 - Trazer o que a gente pode usar e o que temos
 - Tipo aqueles quadro comparativos de plano (com x vermelho e check verde)
- 
- A solid blue triangle is located in the bottom right corner of the slide, pointing towards the top right.



MASTERCLASS

- Uso de imagens na página de "minhas matérias", toque convidativo e humanização na interface;
- Página "COMUNIDADE" com layout fácil, separando as subcategorias por blocos;
- Iniciativa de estudante do mês. Instiga os alunos a fazerem as tarefas e também no engajamento nos fóruns.



coursera

- Visão geral mostra as aulas, avaliações e vencimentos de tarefas de forma clara;
- Aulas divididas por "temas" com nome do assunto da aula em cada vídeo, facilitando a navegação;
- Videoaula de duração curta (aprox. 5 min) o que facilita pro aluno assistir e ver sua progressão no conteúdo;
- Navegação pelas aulas na barra lateral, sempre mostrando os temas e nome das aulas.

The image displays two screenshots of the Coursera user interface for a course from USP (Universidade de São Paulo). The top screenshot shows the 'Visão geral' (Overview) page for 'SEMANA 1'. It features a progress bar at the top with markers for 'INICIAR', 'SEMANA 1', 'SEMANA 2', 'SEMANA 3', and 'SEMANA 4'. Below the progress bar, there is a 'Video: Taçtilé' section with a 'Iniciar' button. A table below shows the course schedule with columns for 'DESCRIÇÃO', 'NOTA', and 'VENCIMENTO'. The bottom screenshot shows the 'Antes de começar' (Before starting) page. It lists several video lessons with play buttons and durations. The 'Introdução' video is highlighted with a blue circle, and its title 'Video: O que é UX? 5 min' is also circled. A 'Retornar' button is visible next to the 'Video: Taçtilé' entry.

DESCRIÇÃO	NOTA	VENCIMENTO
Teste Introdução 10 min		Mar 16 3:58 AM -03
Teste Conhecendo o seu usuário		Mar 16 3:58 AM -03

DESCRIÇÃO	NOTA	VENCIMENTO
Teste Introdução 10 min		Mar 16 3:58 AM -03
Teste Conhecendo o seu usuário		Mar 16 3:58 AM -03



- Opção de fazer o download da aula (mp4 ou texto transcrito);
- Transcrição do áudio abaixo do vídeo;
- Campo para anotações ao lado da aula;
- Teste online e de fácil execução.

PUCRS

- Home com material de boas-vindas, explicação de como funciona o portal, as disciplinas e aulas;
- Chat com bot para sanar dúvidas, não é humanizado mas já dá uma sensação de ajuda e acolhimento;
- Linha do tempo indicando o tempo dos assuntos;
- Comentários de alunos aparecem na tela em tempo real.

The image shows two screenshots from the PUCRS digital environment. The top screenshot is the 'Instruções da sua avaliação' (Assessment Instructions) page. It features a dark theme with a sidebar on the left containing navigation links for various courses and disciplines. The main content area provides instructions for the online test, including a 30-minute time limit and a 4-attempt limit. A progress bar at the bottom indicates that the time for the assessment has expired. A chat icon in the bottom right corner is circled in blue. The bottom screenshot shows a video player interface for a lecture. The video shows a man standing in a classroom. A 'COMENTÁRIO DE ALUNA' (Student Comment) is overlaid on the video. A timeline at the bottom of the video player is circled in blue, showing time markers at 13:00, 17:56, 19:01, and 20:00. To the right of the video player is an 'Anotações' (Annotations) panel with a list of notes and a text input field for adding new ones.

awari.

- Na home indicação do quanto já foi concluído do curso e também das tarefas;
- Botão call to action para agendamento da mentoria na home;
- Uso das cores cinza e colorido pra mostrar as aulas que já foram vistas e as próximas;
- Navegação por aulas pelas setas de "completar".

awari. Curso Comunidade Suporte Logout

Olá, Paula

Unidade Atual
UX não é UI

Progresso 0% Tarefas Entregues 0 de 16

Acessar Curso

Agende sua próxima ligação

Mentorias Realizadas 12 de 12

Você ainda não agendou sua próxima ligação de mentoria.

Agendar Mentoria

UX não é UI Completar →

UX não é UI

Guia rápido: entenda a diferença entre UI design e UX design

É comum que as pessoas confundam UI design e UX design. Até quem tem grande experiência nessa área pode apresentar algumas dúvidas sobre qual é exatamente a definição de cada um desses processos.

[Continuar lendo...](#)

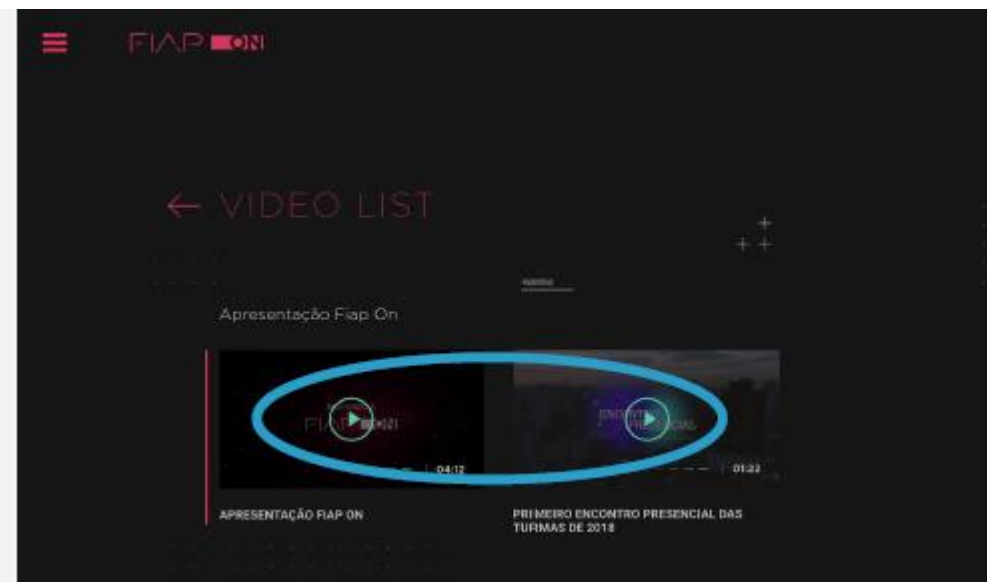
UX, UI, IA, IxD: chega de confusão!

Em uma vez em quando em que, se você disser a palavra "design", as chances eram esmagadoramente favoráveis a você estar falando sobre Design Gráfico. Mas, hoje em dia, o mundo digital está se tornando cada vez mais complexo, com um acúmulo de novos pontos de trabalho que aparecem, que levam a confusão às pessoas "de fora" ou que não conhecem o mundo de design.

Completar →

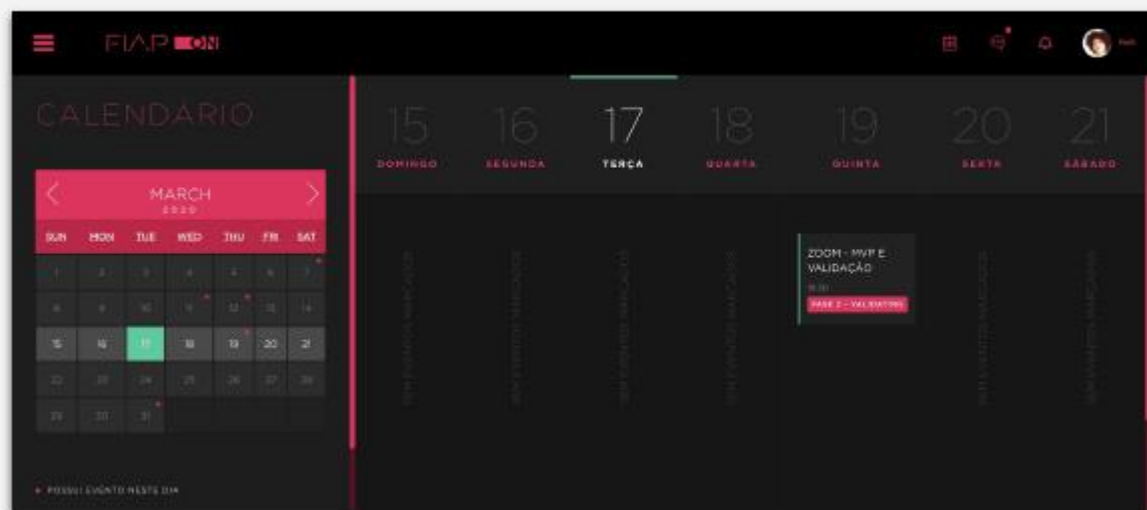
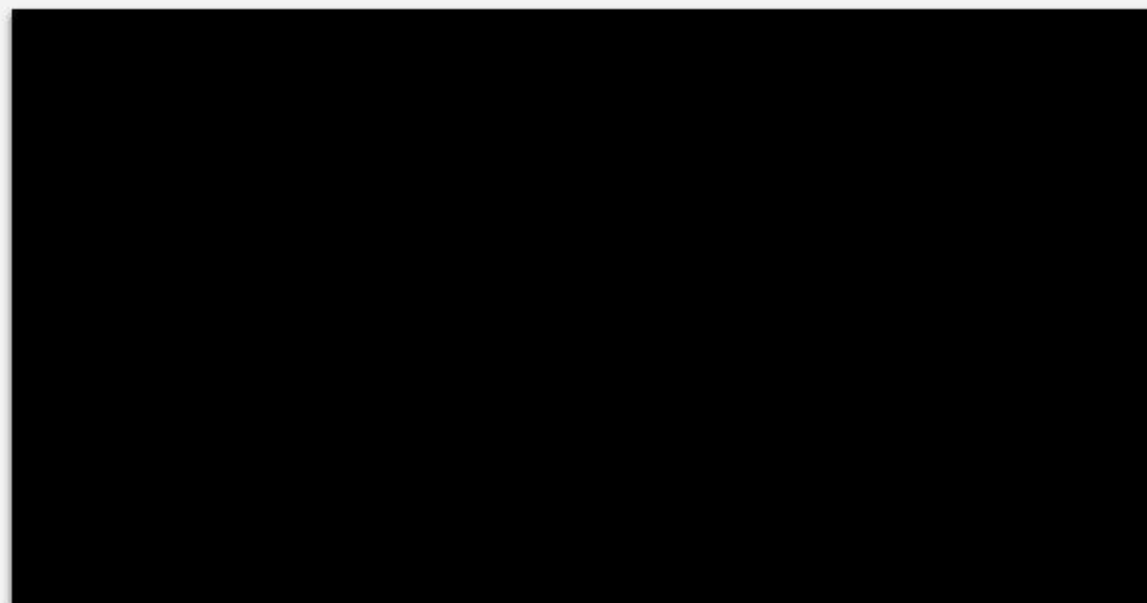
FIAP

- Uso de cores para indicar as aulas que já foram vistas e as próximas;
- Indicativo do quanto de uma aula foi assistida ou um material lido por barra de progressão;
- Materiais das aulas separados por ícones (apresentação da aula, vídeo, áudio e texto);



FIAP

- Uso de apresentações didáticas como apoio da aula, com muitas mídias e ferramentas na diagramação (imagens, vídeos, caixas expansivas, etc);
- Indicação de progressão do conteúdo na barra de rolagem;
- Calendário acadêmico com as aulas e tarefas do aluno, além dos outros eventos da faculdade.



Faculdade descomplica

- Microcertificação
- <https://www.linkedin.com/school/resilia-educa%C3%A7%C3%A3o/>

<https://descomplica.com.br/faculdade/manual-do-aluno/>

[https://publications.iadb.org/publications/portuguese/document/Como-os-inovadores-disruptivos-preparam-os-alunos-de-
hoje-para-serem-a-forca-de-trabalho-de-amanha-O-
Descomplica-e-o-ensino-a-distancia-eficaz.pdf](https://publications.iadb.org/publications/portuguese/document/Como-os-inovadores-disruptivos-preparam-os-alunos-de-hoje-para-serem-a-forca-de-trabalho-de-amanha-O-Descomplica-e-o-ensino-a-distancia-eficaz.pdf)

Entendendo nosso aluno

Quem são os nossos alunos e o que eles pensam sobre a AC



Quem é nosso aluno

Área responsável: SES (Student Experience Strategy)

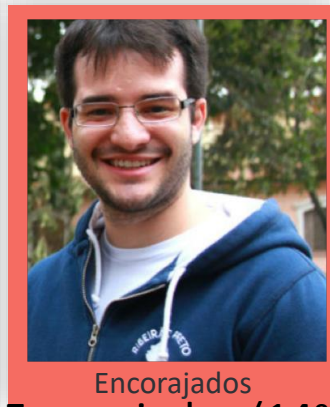
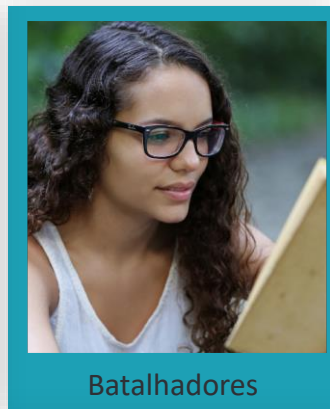


As personas foram divididas em dois grupos, de acordo com a idade. Para cada grupo, foram identificados QUATRO personas

PERSONAS

18-35

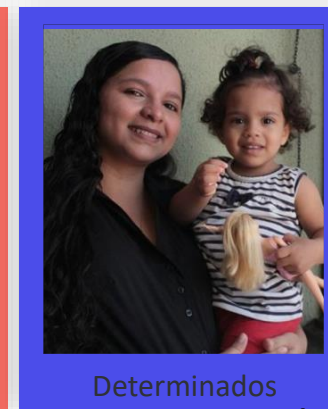
Batalhadores (10% - Kroton)



Encorajados (14% - Kroton)

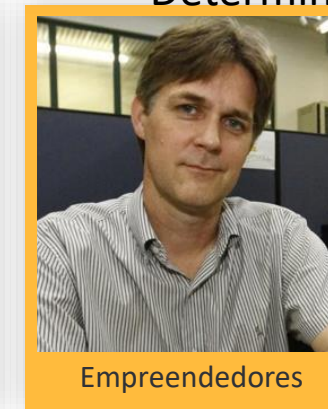
PERSONAS

36+



Articulados (11% - Kroton)

Determinados (11% - Kroton)



Técnicos (7% - Kroton) Empreendedores (13% - Kroton)

Essas personas apresentam diferentes motivações para realização do ensino superior

A escolha do curso

O QUE MOTIVA OS PERFIS?

+ Vocacionais:

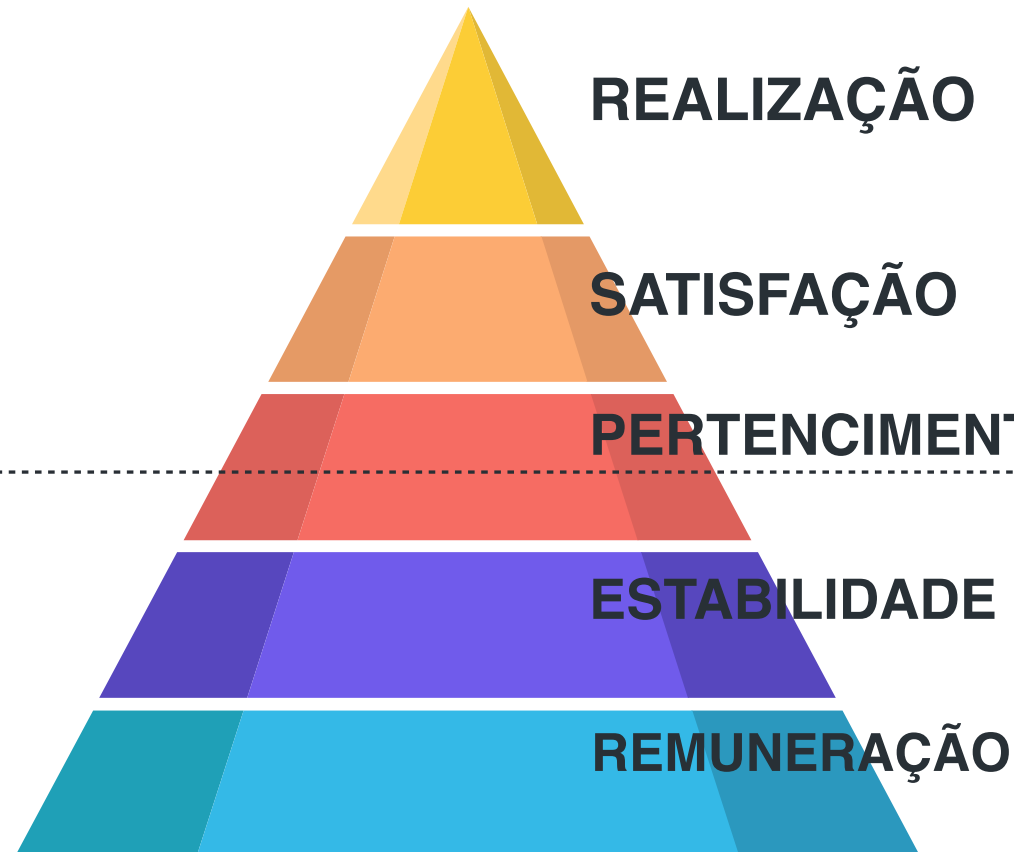
+ LONGO PRAZO

Escolhas mais relacionadas as habilidades dos alunos e áreas de maior oportunidade e interesse pessoal

+ Pragmático

+ CURTO PRAZO

Escolhas que levam em consideração critérios mais pragmáticos que garantem a “sobrevivência e segurança” como salário ou aumento de salário, benefícios, estabilidade do emprego



> Articulado



Articulados (8%)



Encorajados (18%)

> Encorajado

> Designado



Empreendedores (11%)



Designados (20%)

> Empreendedor

> Técnico



Técnicos (5%)



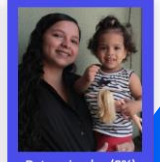
Desbravadores (18%)

> Desbravador

> Batalhador



Batalhadores (11%)



Determinados (9%)

> Determinado

Mapa de Empatia

Personas por modalidade



Persona Presencial



Jennifer
Solteira, 24 anos

DESBRAVADORA/
BATALHADORA

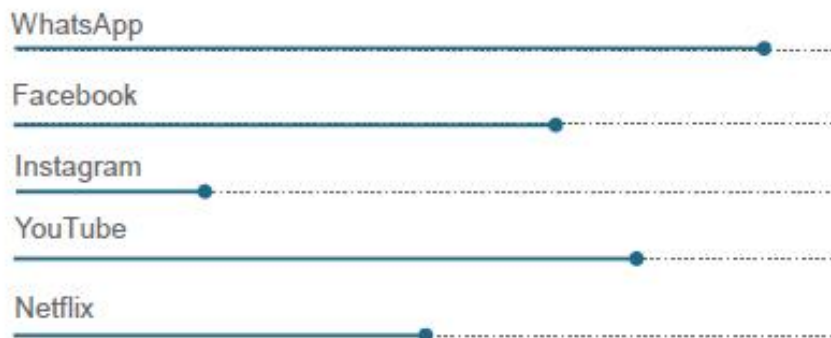
Biografi

Nasceu em em Anagé-BA e veio para São Paulo quando criança. Mora em Embu das Artes-SP, com a mãe e o irmão de 17 anos.

Ela trabalha como caixa de supermercado e arrumou trabalho para o irmão como menor aprendiz no mesmo lugar. A renda familiar de R\$2300 é composta pelos dois, já que a sua mãe, que era faxineira, sofre de depressão e ainda aguarda o auxílio do INSS.

Por conta do seu problema de daltonismo, sente dificuldade para operar o caixa do supermercado ou quando precisa ler e estudar pela tela dos eletrônicos.

Redes Sociais Estudo e Entretenimento Leitura e jogos



Frustração

Ter parado de estudar para trabalhar devido a doença da mãe. Há pouco finalizou o EJA, mas se sente insegura para entrar em uma universidade.

Motivação

Ser psicóloga passou a ser seu sonho, após o contato com as profissionais que ajudam sua mãe no postinho de saúde. Apesar de sua mãe dizer que é "profissão de rico", acredita que tem tudo a ver com ela, porque inclusive adora conversar com as pessoas no mercado que trabalha.

Conquista

Várias vezes foi considerada a melhor colaboradora do supermercado onde trabalha.

O QUE ELA PENSA E SENTE?

Prazer em conversar com as pessoas no mercado.

Dificuldade para operar o caixa por conta do seu daltonismo.

Insegurança, pois teve que absorver os aprendizados através do EJA.

Orgulho por ser eleita a melhor colaboradora várias vezes.

O QUE ELA OUVI?

Que é uma ótima colaboradora.

Incentivos por parte do diretor da escola onde estudou quando mais nova.

Psicologia é coisa de rico.

Um curso universitário pode mudar a sua vida.



O QUE ELA VÊ

Professor Jubilut no Youtube e Netflix.

O irmão trabalhando no mesmo local.

Mãe sofrendo de depressão e ainda aguarda o auxílio do INSS.

A diferença que a profissional de Psicologia fez na vida da mãe.

O QUE ELA FALA E FAZ?

Trabalha como operadora de caixa em um supermercado.

"Nada pra mim é fácil. Estou acostumada a adiar os sonhos"

É co-responsável pelas contas da casa, onde mora com a mãe e o irmão.

DORES

Tem um problema com daltonismo que às vezes traz dificuldades para manter o foco no trabalho;

Ter parado de estudar cedo devido a doença da mãe.

SONHOS

"Quero dar uma casa e uma vida melhor para minha família".

Ser psicóloga em um grande hospital.

Persona 100% Online



Douglas
Casado, 36 anos

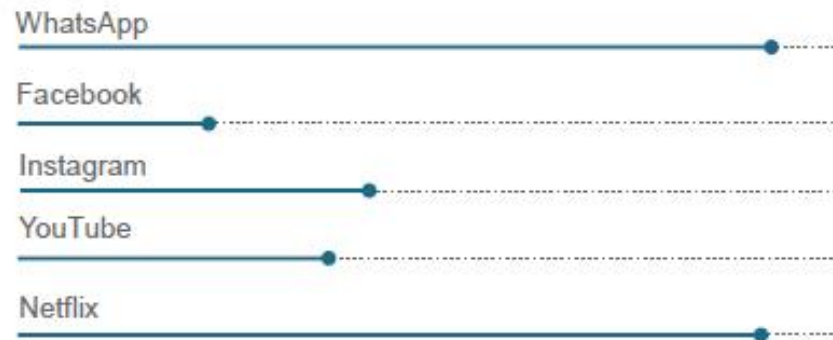
TÉCNICO

Biografia

Nasceu e mora em Guaramirim - uma cidade rural de SC, próximo a polos industriais têxtil (Malwee, Marisol, AMC,) e metal mecânico (Weg, Tigre, Whirlpool). Seus pais tem uma pequena plantação de arroz e não chegaram a completar o ensino médio. Desde criança convivia na oficina do avô, e isso motivou a fazer ensino técnico criado pela WEG, e foi trabalhar nessa mesma empresa como menor aprendiz e está lá desde então.

Sua prioridade foi construir família e ganhar dinheiro para estabilidade. Há 5 anos foi promovido a supervisor de maquinário, mas hoje se sente estagnado. Possui renda familiar de R\$ 4.500 composta entre ele e a esposa, que é professora da educação infantil e ganha R\$ 1.500. Tem um filho de 16 anos e uma filha de 14 anos.

 Redes Sociais, Banco  Estudo  Entretenimento dos filhos



Frustração

Não ter começado a estudar antes, pois trabalhou desde muito cedo e o pai não incentivou Douglas a fazer uma graduação.

Motivação

Crescer na sua empresa e a admiração pelos seus colegas de trabalho formados que o incentivam.

Seu objetivo é se formar para se tornar um gestor, se desenvolver e ganhar mais. E quem sabe um dia fazer pós graduação ou mestrado, como seus colegas.

Conquista

Já realizou o sonho de ter sua casa própria, carro e família estruturada.

O QUE ELE PENSA E SENTE?

Arrependimento por não ter estudado antes

Somente através do trabalho vai realizar seus sonhos

Que o estudo é a melhor forma de subir de cargo em empresas

Ter aptidão para um cargo de gestão

O QUE ELE OUVI?

O chefe incentivando pra fazer faculdade

Que chegou até aqui por seu esforço, mas que agora precisa estudar

Que empreender é muito difícil

Que vai ser o primeiro da família a ter nível superior



O QUE ELA VÊ

Os colegas de trabalho estudando, que o deixa mais motivado

No seu ambiente corporativo, quem tem mais estudo, tem cargos melhores

Maior respeito sobre a opção dos engenheiros

O QUE ELE FALA E FAZ?

Formou família cedo, pois era o seu sonho

“Quero dar uma vida melhor para minha família”

Está determinado em conseguir um cargo de gestão.

DORES

A falta de incentivo do pai para os estudos, o que ele teve dificuldade pra entender no início, mas hoje consegue ver o outro lado da questão.

SONHOS

Poder crescer e se destacar no trabalho e assim dar mais estabilidade financeira para a família.

Persona Semipresencial



Célia

Viúva, 51 anos

DETERMINADA

Biografia

Nasceu e mora em Juazeiro do Norte - lugar onde criou seus filhos e divide terreno com um deles, a nora e sua neta. Sempre foi dona de casa, mas após a morte do marido há 5 anos, começou a trabalhar como recepcionista em uma clínica, por meio período. Ganha uma pensão do seu falecido marido e também vende AVON. Somando tudo, dá a ela uma renda por volta de R\$2.400.

Adora ajudar, faz trabalho comunitário na igreja que frequenta, onde tem muitas amigas. Seu dia começa bem cedo arrumando a casa e cuidando da neta, mas sempre tira um tempo pra acompanhar sua novela e programas na Record ou no SBT, e acompanhar as novidades no Facebook.

Pensa em fazer uma faculdade de Assistência Social porque ama ajudar o próximo e essa é uma profissão que "não pega tanto na idade". Ela sente que chegou o momento para começar a "fazer as coisas pra ela".



Redes Sociais e vendas



Entretenimento

WhatsApp

Facebook

Instagram

YouTube

Frustração

Abandonou a escola pois engravidou cedo e teve que cuidar da família. Somente com 30 anos fez o supletivo do ensino médio e não voltou a estudar desde então.

Medo de ficar deslocada no ambiente universitário, por conta da sua idade.

Motivação

Agora que os filhos estão criados, sobra mais tempo para ajudar os outros e poder se dedicar mais a ela mesma e realizar o sonho antigo de fazer faculdade.

Conquista

Filhos criados e casados. Sua independência é sua principal conquista recente.

O QUE ELA PENSA E SENTE?

Agora tem mais tempo para ela e para os seus projetos.

Ainda é possível começar projetos grandiosos na idade dela.

Agora pode se dedicar a realizar o seu sonho de cursar uma faculdade.

O QUE ELA OUVI?

Que é uma inspiração para as amigas.

Que já passou da idade de fazer faculdade.

Agradecimentos por parte dos filhos pela dedicação que ela teve à família.

O QUE ELA VÊ

Novelas e programas de auditório nos seus canais abertos preferidos

Preconceito das pessoas mais jovens com a capacidade das pessoas mais velhas



O QUE ELA FALA E FAZ?

Trabalho voluntário na igreja da sua comunidade

Trabalha fora e vende AVON para complementar a renda

Ajuda a cuidar da neta, principalmente de manhã, quando ela ainda não foi pra escola

DORES

Parou de estudar há 20 anos para se dedicar a família e ao trabalho, após o falecimento do marido.

SONHOS

Como a família já está criada, vê esse momento como uma oportunidade de voltar a estudar e aumentar sua auto-estima.

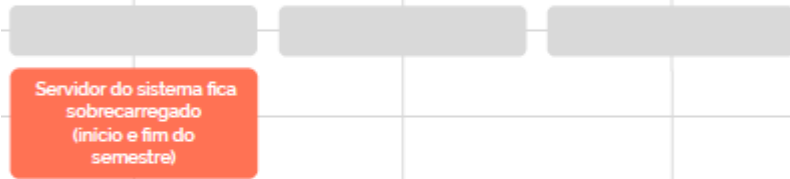
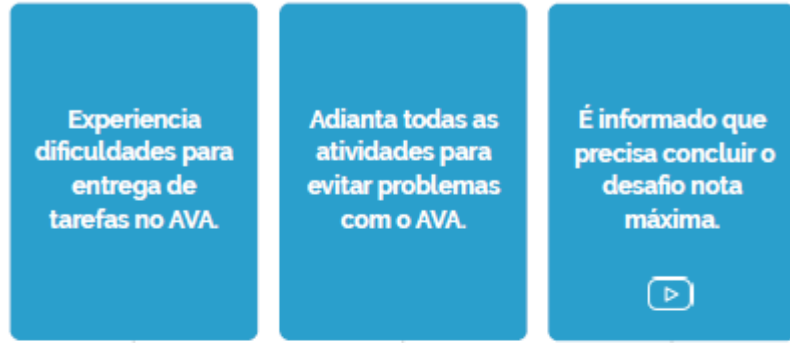
- **Análise material jornada do aluno**

Jornada do aluno

- Jornada ser totalmente digital: vimos muita dependência do telefone;
- Tour virtual do que tem que fazer/onde olhar/como fazer: principalmente para alunos tardios, que não se sentem a vontade para perguntar a outros alunos
- Vídeos longos não fatiados em tempo (mais flexível) = pensar em atividades mais fatiadas ao longo do semestre

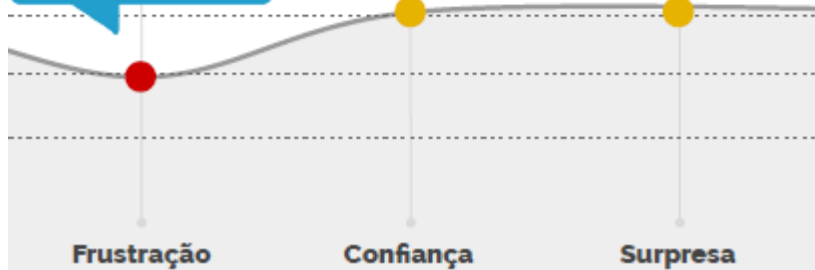
5º sem 6º sem 8º sem

AVA/PDA



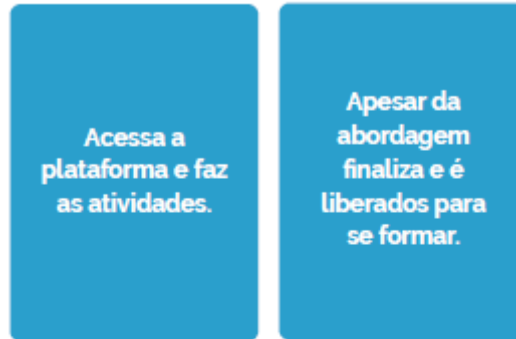
"Meu tempo já é limitado e eu ainda tenho que ficar dependendo da boa vontade desse sistema"

"Meu Deus, nem sabia que isso existia"

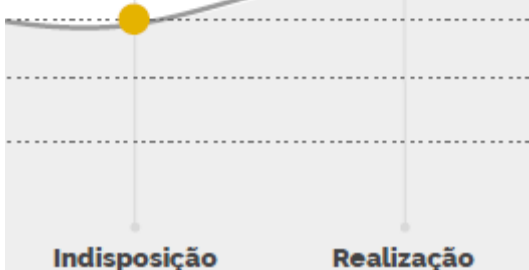


9º semestre

Desafio Nota Máxima



"Só me toma tempo. É raso, demorado e monótono."



O que podemos aprender?



Chat online de atendimento e centralizar o fluxo de inscrição em um só local.



Oferecer informações completas sobre o curso: aulas, carga horária, grade, o que está incluso, valores e formas de financiamento.



Oferecer um material (programa completo) com todas as informações em PDF.



Central de admissão do aluno de fácil acesso nos sites, informações e visualização das etapas.

Contratos simplificados.

- Como área de avaliação: oferecer informações claras sobre avaliação desde o primeiro dia

Portal do aluno

- Abreviação de termos desconhecidos que geram dúvidas (Aa1, Aap, Av, Ta1);
- Termo "vencimento" remete à pagamentos/boletos, mas é relacionado a próxima tarefa a ser entregue;
- O horário das aulas está de 00:00 à 00:00, no caso do EAD como não tem um horário obrigatório definido seria interesse não mostrar esse dado;
- Notificações não clicáveis, gerando frustração e até desistência pelo usuário;

The screenshot displays the 'Portal Digital da Aluna' interface. The main content area is divided into three columns: 'Disciplinas', 'Serviços Online', and 'Oportunidades'. The 'Disciplinas' column shows a table of courses with columns for 'Nome', 'Pontuação', 'Próx. Vencimento', and 'Ações'. The 'Serviços Online' column lists various services like 'Financeiro', 'Solicitações de Serviços', 'Documentos Pendentes', 'Exata de Disciplinas', and 'Download Matriz Curricular'. The 'Oportunidades' column lists 'Cursos Livres', 'Artigo Vale Prêmio', and 'Casal Correta'. Overlaid on the screenshot are four 'Teleaula' cards, each representing a teleclass session for the course 'Empreendedorismo - A'. Each card shows the course name, period, time, and completion status.

Nome	Pontuação	Próx. Vencimento	Ações
Empreendedorismo		23/03/2021	
Ética, Política e Sociedade		24/03/2021	
Homem, Cultura e Sociedade		18/04/2021	

Nome	Período	Horário	Atividade	Completude
Aa1 - Empreendedorismo - A	23/03/2021 - 23/03/2021	00:00 - 00:00 (Horário de Brasília)	2000000	0%
Ta1 - Empreendedorismo - A	23/03/2021 - 23/03/2021	00:00 - 00:00 (Horário de Brasília)	2000000	0%
Aa2 - Empreendedorismo - A	29/03/2021 - 29/03/2021	00:00 - 00:00 (Horário de Brasília)	2000002	0%
Ta2 - Empreendedorismo - A	29/03/2021 - 29/03/2021	00:00 - 00:00 (Horário de Brasília)	2000001	0%

- Rever nomenclatura atividades
- Rever vencimento atividades

Portal do aluno

- Sistema de pontuação mostrado no cabeçalho dá a entender que aquelas são todas as conquistas que o aluno precisa exercer porém há outras obrigações (como provas) que não estão sendo mostradas ali;
- Uso excessivo de termos causa confusão (portal, secretaria online, AVA). Tratar o portal por um nome apenas seria mais intuitivo e claro;
- Termo "AVA" é usado mas em nenhum momento no portal é explicado o porque essa seção é nomeada dessa forma.

The image displays two screenshots of the 'Portal Digital do Aluno' interface. The top screenshot shows a dashboard with sections for 'Disciplinas', 'Serviços Online', 'Oportunidades', and 'Apelo ao Estudo'. The bottom screenshot shows a detailed view of 'Sistemas de Informação Gerencial' with a 'Filtros' sidebar and a 'Engajamento AVA' section featuring three progress indicators for 'Teleaula', 'Avaliação Virtual', and 'Fórum'.

Disciplinas	Nome	Possuação	Próx. Realização	Ações
Administração - 1º Semestre				
Empreendedorismo			20/03/2020	
Ética, Política e Sociedade			21/03/2020	
Humanas, Cultura e Sociedade			19/03/2020	
Sistemas de Informação Gerencial			19/03/2020	
Educação à Distância			17/03/2020	

Engajamento AVA
Você conquistou **0** de 3000 pontos

Atividade	Máximo	Atual
Teleaula	100 pontos	0 pontos
Avaliação Virtual	100 pontos	0 pontos
Fórum	100 pontos	0 pontos

- Ofertar outros tipos de atividades

representem a realidade das unidades.

- As atividades, até onde foi possível analisar, são majoritariamente objetivas.



Informações Adicionais

Período: 05/06/2019 06:00 à 30/11/2019 23:59
Situação: Iniciada
Protocolo: 429042695

A atividade está fora do período do curso.

1) null
 Qual das alternativas a seguir define representações sociais?

Alternativas:

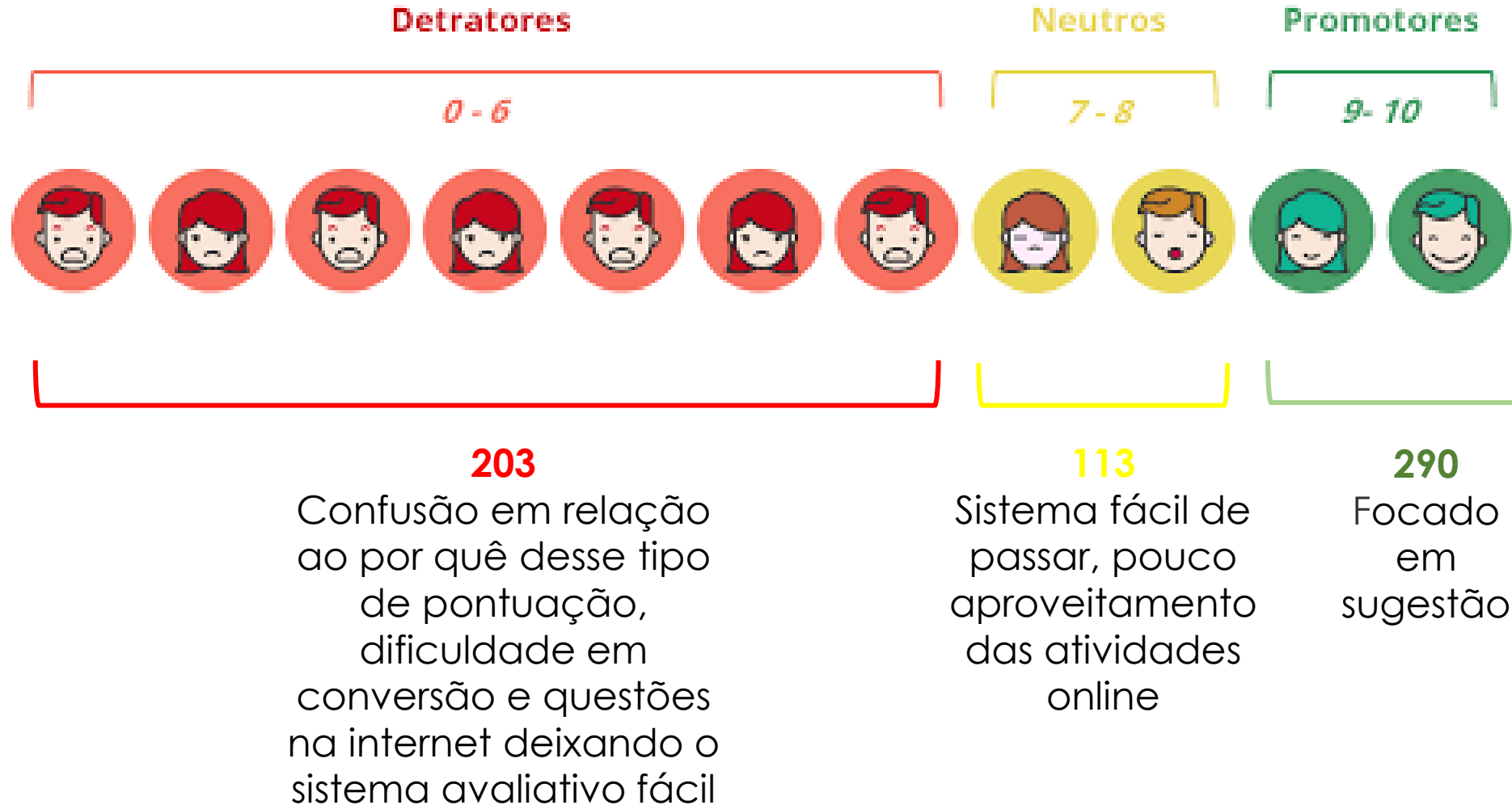
00 São a forma de imagem de algumas sociedades específicas, estudadas por cientistas diferenciados.
 01 São representações elaboradas pela sociedade como um todo para determinar quais...
 02 É uma forma de conhecimento, socialmente elaborada e partilhada, com um objetivo p...
 03 É uma forma de representar as sociedades e suas ações no que tange aos valores cult...
 04 É uma maneira de representar as ações sociais elaboradas pelas organizações para qu...
 organização.

2) null
 Para Medwici, as representações sociais se dividem em dois mecanismos: ancoragem e...

O que nosso aluno pensa sobre Avaliação

Pesquisas de NPS, Focus Group e
outras

Ao analisar os Verbatins da pesquisa de NPS de Outubro 2020, tivemos 606 sub-causa Avaliação Continuada





- Sugiro mais clareza sobre a forma de avaliação. Até hoje não sei minha media final.Se estou com pendências em algumas matérias. Etc
- Programa de Pontuação extremamente ridículo! Instituição alguma tem esse sistema, só dificulta !
- acertar 04 esta ótimo ? Nos primeiros anos eu acredito que aprendi bem mais sabendo que teria 2 questões discursivas e teria que ter um numero alto de acertos para ser aprovada na disciplina. A UNOPAR esta tendo muitas aprovações, mas tenho certeza que o rendimento caiu.
- trocar o modo de soma das notas , nao adianta nada o aluno se mata de fazer o portal se no final ele nao tira a nota mínima da oficial , e tirar o portal nao a necessidade alguma.
- Mudar o jeito de somar as notas, está difícil atingir a média na questão prova. Pede nota muito alta, tem que acerta metade.
- O sistema atual de avaliação é muito fácil, as respostas estão todas prontas no site Brainly, não favorece aqueles que realmente estudam e se esforçam para tirar boas notas. Qualquer aluno hoje consegue excelentes notas com esse sistema de pontos, inclusive os que não se dedicam.
- No meu ponto de vista, o modo mais adequado de avaliar o aluno seria aumentar a "nota de corte" atual de 6.000 para 7.000 pontos e reduzir a quantidade mínima de pontos necessários em prova de 2.500 para 2.000 pois muitas vezes as notas de prova não refletem os reais conhecimentos do aluno. Dito isso, permanecendo o modelo atual de avaliação, sugiro uma alteração nas provas de Exame onde, atualmente ela substitui as notas da B1 e B2

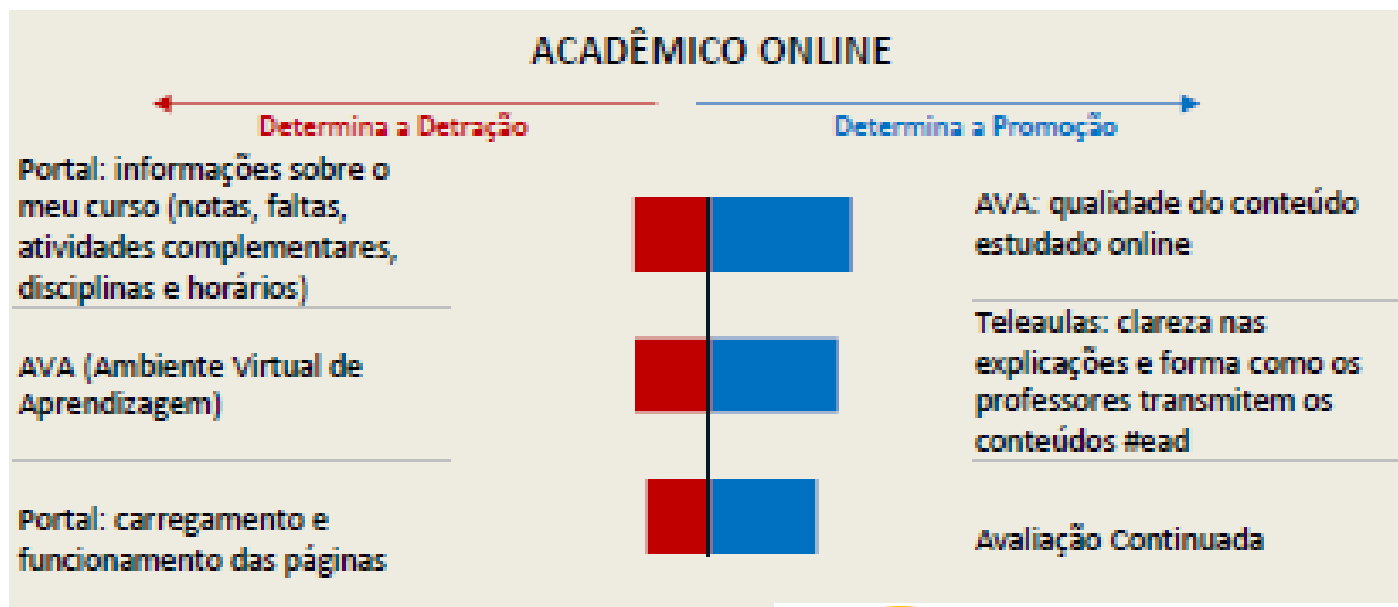


- O modelo de pontuação adotado pela Pitágoras não indica o real desenvolvimento acadêmico do aluno, mas apenas uma facilitação para o avanço nas disciplinas, o que não é bom individualmente. Para um aluno ser aprovado mediante notas nas avaliações, precisa de fazer uma pontuação mínima de 1500 pontos, de um total de 5000, o que corresponde a 30% do total. Em qualquer universidade pública o aproveitamento mínimo tem que ser de 70% nas avaliações - isso, sim, faz com que o aluno se empenhe muito mais para conseguir suas metas futuras.
- modelo de pontuação muito complicada para transformar em uma nota plausível ao MEC. A maioria usa o sistema de percentagem, que é muito mais simples de conseguir controlar o desempenho.
- Além de eu não ter gostado e me adaptado com a forma de relacionarem os pontos nas aulas presenciais, não acho adequado ter essas aulas e atividades obrigatórias online. Poderia ter só como opção de quem puder e desejar ampliar mais seus conhecimentos. Eu mesmo, sou casado, trabalho, tenho filhos e outros compromissos, não tenho tempo de ficar acessando essas aulas online. Quando tenho tempo para estudar, foco nas matérias das aulas normais. Cheguei quase no meio do período, nessa faculdade e tive muitas dificuldades, além de nunca terem me explicado a respeito do AVA ou qualquer outra coisa online. Somente no final, depois das provas, que fui realizar as atividades do ED e vi que o prazo estava se encerrando, não pude realizar tudo a tempo.



- Uma sugestão minha é que a avaliação de proficiência seja aplicada apenas para alunos do último semestre do curso pois para alunos que estão por exemplo no 5º semestre não tiveram acesso ainda a todo conteúdo do curso ficando difícil responder todas as questões. E não podemos os estudos das matérias que temos provas no semestre assim ficando muito conteúdo para ser estudado.
- Sugiro a disponibilização dos resultados com antecedência, no portal ainda ficamos perdidos quanto a recuperação, se estamos ou não, por exemplo.
- Cronograma organizado de todas as matérias mostrando as datas de início e fim de atividade sendo um período bom para realizá-las e facilidade de navegação no portal.
- O novo modelo de avaliação, na minha opinião, foi o melhor dos quatro semestres que estudei, onde me senti melhor preparado para as avaliações. Tenho também que ressaltar, o apoio da tutora à distância Carla Castro de Souza, que foi presente o semestre inteiro enviando mensagens e criando tópicos na sala do tutor, onde antecipou respostas de muitas das minhas dúvidas, e oferecendo com certeza, um suporte importantíssimo para o desempenho de muitos alunos.

Ao analisar as pesquisas de NPS de Junho a Novembro de 2020, nota-se que a AC é vista, de maneira geral, como positiva pelos alunos



Acadêmico Online

PRESENCIAL e EAD: “Avaliação Continuada” continua impactando positivamente o indicador



Acadêmico Online

PRESENCIAL: segue ganhando importância em Junho e com um delta menos negativo em relação a Maio e também no YoY. “Avaliação continuada”, com delta positivo, é a subcausa mais importante. “Adaptação ao modelo online” aparece em seguida, ainda com delta negativo.

Focus Group

Docentes e Coordenadores – nov/2019



No geral, a mecânica da AC é conhecida. Porém, alunos e professores apresentam confusão em relação à distribuição da pontuação e prazos

"É uma forma de aprendizado contínuo"

"São diferentes formas de se adquirir conhecimento..."

"[...] é uma quebra de paradigma em que mostramos ao aluno que ele deixa de ser avaliado apenas por duas provas pontuais, mas sim por todo o contexto"

Após estarem familiarizados com a mecânica da AC, os alunos se baseiam no prazo final informado no sistema para entregar as atividades, mesmo que os professores os cobrem para realizar com antecipação.

"A gente fica brigando - no bom sentido. Manda fazer, pega na mão, leva ao laboratório. Mas o aluno sempre bate na mesma tecla e diz: 'vai fechar só no final do outro mês, por que eu preciso fazer agora?'"

Os coordenadores alegam que muitos alunos se confundem com a forma como a soma das notas aparece no Portal:

"Quando o aluno atinge a nota mínima de prova mas não somou pontos suficientes nas outras atividades, não entende por qual motivo ficou de exame"

"Na hora em que o sistema avisa que está de exame, automaticamente ele já limpa a nota da prova. Deveria deixar 'printado' para ele e dizer que ele precisava tirar essa nota mínima"

Ainda é preciso trabalhar com professores e alunos o conceito geral da AC (diferentes formas de pontuar, ir além da pontuação mínima, etc.)

"O professor vira e fala pra mim: que raio de projeto de vida é esse que o aluno tá falando, meu filho?"

"Eu preciso mostrar pro professor como é no portal do aluno, o que os alunos têm no semestre. O professor não tem essa visão, ainda mais os que tem a carga horária mínima"

"O professor apresentou a disciplina de nível 2 como nível 1 e fez os alunos tomarem ciência. Aí na hora que apareceu no portal que o aluno tirou 2000 e tinham que tirar 2500, foi um..."

"O aluno procura a facilidade, aquilo que é o resultado imediato. Ele não tem maturidade para escolher o que é importante para ele".

"São muitas as maneiras de se conseguir pontos, são 14 mil para conseguir 6 (mil). Aí ele atinge os 6 (mil) e fala que não precisa mais fazer os trabalhos que os professores passam"

"Aluno nível 1 não se preocupa se faltou na B1, porque diz que consegue arrebentar na B2"

Para os professores, é preciso rever a forma como a distribuição da pontuação é realizada (principalmente atividades online)

"O aluno que se esforça, presta muita atenção na aula, fica com a nota mais baixa do que o aluno que não é tão bom na disciplina, mas que copiou e colou as atividades que pontuam mais fácil"

"[...] eles percebem isso e se desmotivam"

Nota máxima: os alunos têm a ideia de que a nota 10 é a perfeição, podendo se incomodar quando obtém essa nota sem ter feito o máximo que poderiam.

"Tive um relato de uma aluna que está incomodada porque teve só 10 no semestre passado e diz que não que foi perfeita naquilo que fez"

Por outro lado, alunos que chegam aos 14.000 pontos sentem-se incomodados com outros que chegam aos 10.000 e, na nota final, vêm com a mesma média "10".

"Ele (aluno) faz 14.000 pontos e ele será avaliado em até 10 (mil)... a gente deixa de valorizar o aluno que se empenha muito e que quer gabaritar"

Em relação às Avaliações Oficiais, os professores questionam a divisão dos níveis e a distribuição dos pesos entre B1 e B2

- Deixar com que todas as disciplinas tenham a pontuação mínima de nível 2 (2500 pontos), ou então com que algumas atividades tenham pontuação mínima a ser cumprida;
- Também entendem que a média poderia ser elevada, sem necessariamente reduzir a chance de pontuação total:

"Aumentaria a média para 7..."

- Nivelamento do peso da B1 (1000 pontos) e B2 (4000 pontos), para que uma não valha muito mais do que a outra.

"Deixaria tudo como nível 2 e passaria a (nota de corte da) B1 para 2000 (pontos) e a B2 para 3000"

"Eu manteria a B2 como está, com mais pontos, pelo ingresso tardio dos alunos [...] Muitos entram no dia B1"

Quantidade mínima de atividades a serem realizadas de forma obrigatória (além da avaliação).

"A Avaliação Formativa e o DNM poderiam ser obrigatórios, com regra de pontuação mínima em cada uma"

Para as Avaliações Formativas, eles entendem que dá menos autonomia e que os alunos não levam à sério

"Se a formativa tivesse um peso maior, o aluno iria pra sala de aula"

"É muito mais fácil fazer o Conecta e os Cursos Livres porque pode fazer de casa e aí nem precisa ir pra sala de aula"

"Ele adquiriu tantos pontos que deixou de fazer a formativa e a virtual. Então deixou e ser AC"

- A dificuldade do sinal do wi-fi em sala limita o engajamento e a realização das atividades...

"Muitas coisas dariam para trabalhar em sala de aula, por quiz no celular, ou eu mesma transferindo do meu celular para eles"

- Professores da saúde alegam falta de autonomia na forma de avaliar as disciplinas práticas. Querem que essas disciplinas sejam avaliadas a partir da composição da nota da B1 e B2, e não como avaliação formativa. Muitos alunos deixam de se engajar nas atividades práticas porque estão seguros que já garantiram os pontos mínimos por meio de outras atividades.

"Quando a gente fala de disciplinas 100% práticas em laboratórios e clínicas, a avaliação (peso) deve entrar na oficial (B1+B2). Não faz sentido avaliar essas aulas porque não tem critério obrigatório"

- Sugerem (de forma quase unânime) que as avaliações formativas tenham mais peso e/ou obrigatoriedade em sua realização (com pontuação mínima), evitando assim a falta de engajamento dos alunos.

"Poderia tirar 1000 pontos da prova (B2) e jogar para a formativa"

"A média poderia ser 7, com 1 ponto obrigatório da formativa"

Para as Atividades virtuais, tem-se que, pelas questões estarem na internet, elas não agregam tanto ao conhecimento do aluno

"Eles pegam tudo no braille (sic)"

"Fazem descaradamente. Eles falam: é professor, já tá tudo pronto lá, é só dar control+c e control+v"

"É um protocolo, não vejo ele (aluno) falar que fez com esforço e se dedicou pra fazer. Não tem isso"

- Entendem que teria muito mais importância se fosse realizado algum tipo de método de antifraude para evitar o "copia + cola".
- Afirmam que alunos veteranos, de semestres mais avançados do curso, conhecem os calouros pelo fato de estarem ensalados, e assim passam as dicas de onde e como encontrar as respostas. E assim a "roda vai girando"...
- Alguns professores colocam os alunos em prova durante as aulas para entender se realmente fizeram a atividade virtual sem copiar e colar:

"Eu chamo um aluno lá na frente e peço para explicar uma questão do AVA sobre a aula. Não é só a resposta, tem que trazer a explicação. Então isso mantém os alunos mais atentos"

"Pelo menos uma questão da prova eu tiro da atividade virtual. Eu copio igualzinho como está lá. E essa questão, pra mim, é a que tem o maior número de erros (nas respostas da prova)..."

Os professores sugerem algumas mudanças na Avaliação Virtual

1) Para evitar fraudes, as perguntas poderiam ser reescritas a cada semestre, ou então que – pelo menos – as mesmas questões não se repitam com frequência tão curta.

2) O próprio professor poderia criar todas as atividades, da forma que considerasse ideal.

3) Reduzir a relevância no peso da nota final, fazendo a com que os pontos sejam somados com os da Atividade Transversal (com a máxima pontuação de “Ativ. Virtuais + Ativ. Transversais” de 3500 pontos); ou então que parte do peso da Av. Virtual seja transferido para a Av. Formativa.

“Só não podemos esquecer que, academicamente, isso é um indicador nosso. A atividade virtual é de uma disciplina específica [...] e aí vai entrar numa feijoada se fosse pra transversal”

4) Vincular uma regra mínima de pontos para aprovação.

Nas Atividades Transversais, os professores acreditam que elas apenas fariam sentido se estivessem ligadas à conteúdos das disciplinas

"Conecta e Cursos Livres não deveriam valer nota. Conecta é do interesse do aluno [...] e curso livre deveria valer como atividade complementar, para valer horas e não nota"

"[...] nivelamento nos 2 primeiros semestres; DNM apenas nos últimos. Conecta e cursos livres não agregam ao aprendizado. Como vale para todas (as disciplinas), o peso (das atividades transversais) poderia ser menor, de até 3000 pontos".

Outras sugestões gerais foram:

- Disponibilizar um "horário de chat" para os alunos tirarem dúvidas sobre as atividades transversais sem precisarem ir à unidade.

"[...] ter um horário de chat dos alunos com tutores ou professores. Nem que seja meia hora para tirar aquelas dúvidas rápidas (das atividades transversais)."

- Dar prazos mais curtos aos alunos para a entrega das atividades. Como há a questão dos tardios, questionou-se se o prazo poderia ser definido a partir da data da matrícula.

Ex.: seriam "n" dias a partir da data da matrícula...

Aqui vejo que estamos no caminho certo, já que tiramos Conecta e Nivelamento, e os Cursos Livres caminham para sair

Síntese das sugestões

Avaliações Oficiais	Avaliações Formativas	Atividades Virtuais	Atividades Transversais				
			ED Matriz	Nivelamento ¹	Cursos Livres	Conecta	DNM ²
Nivelar pontuação de B1 e B2	Ser obrigatória, com pontuação mínima	Reescrever as perguntas a cada semestre	Não contabilizar pontos para todas as disciplinas	Não pontuar quando fizer o mesmo curso em outro semestre	Não contabilizar pontos na média do aluno	Não contabilizar pontos na média do aluno	Ser obrigatório, com pontuação mínima
Pontuação mínima de 2500 para N1 e N2	Ter mais peso (pontos)	Professor com autonomia para criar as perguntas		Ter portfólio de cursos específicos, direcionados às áreas da ciência	Contabilizar como horas de atividade complementar	Contabilizar como horas de atividade complementar	Verificar as regras de pontuação que confundem o aluno
Média 7 para todas as disciplinas	Ter critério específico de pontuação para cursos de saúde	Reduzir a relevância no peso (pontos)		Nos cursos generalistas, oferecer níveis (1, 2, 3...)			
		Ser obrigatória, com pontuação mínima					

1- Considerada a atividade mais importante (do ponto de vista acadêmico) e que demanda mais tempo de dedicação para alunos dos primeiros semestres

2- Considerada a atividade mais importante (do ponto de vista acadêmico) e que demanda mais tempo de dedicação para alunos dos últimos semestres

Após a análise de cada atividade da AC, professores e coordenadores elencaram os principais pontos



Positivos

- Metodologia dinâmica e inovadora, que sai da mesmice do tradicional “trabalhinho + avaliação”;
- Permite a avaliação da aprendizagem contínua (não somente na data da prova ou trabalho) e por meio de diversas atividades;
- A geração de pontuação em tempo real (*gamefication*) gera mais motivação e engajamento do aluno do início ao fim do semestre, dando oportunidades de pontuação caso haja desempenho ruim nas provas;
- Método didático que trabalha o autoconhecimento e autonomia, possibilitando o aluno na escolha de qual atividade focar e em qual momento estudar;
- Permite a abordagem de estudos em outras áreas distintas ao curso (ex.: cursos livres);
- Direciona o aluno ao “digital” por meio de atividades que utilizam ferramentas virtuais (além da sala de aula);
- As atividades de Pré e Pós aula (desde que realizadas) facilitam a aprendizagem do aluno no tema apresentado em aula;
- Dá oportunidade ao aluno (com baixo grau cognitivo) em se engajar nas atividades de nivelamento, atendendo assim dificuldades pontuais;
- Permite que o professor acompanhe a real situação do aluno pelo portal e o incentive a realizar as atividades.



Negativos

- O aluno não entende o "conceito" de aprendizagem da AC. Simplesmente, quer saber o que vale nota, o quanto vale, e qual atividade é mais fácil para atingir a nota mínima;
- Nota muito baixa para aprovação, desproporcional às muitas oportunidades de pontuação;
- Grau de dificuldade das atividades que permitem que a pontuação mínima seja atingida sem muito esforço;
- A autonomia do aluno em escolher em qual atividade focar faz com que escolha o que é "mais fácil" para poder ganhar pontos;
- As atividades mais importantes deveriam ter regras de obrigatoriedade e pontuação mínima;
- Ausência de critério de avaliação que dê mais peso às disciplinas práticas. O aluno pode ser aprovado em uma disciplina prática mesmo que tenha baixo desempenho na avaliação feita na atividade formativa;
- Muitos alunos não têm fácil acesso a computadores (em casa e na unidade). Nem todos tem a ferramenta e/ou tempo livre para estudar na unidade;
- Falta de wi-fi na instituição (salas de aula);
- Nota de corte muito baixa no Nível 1 e falta de equilíbrio nos pesos das provas B1 e B2;
- Alunos desprezam a B1 pelo fato de conseguirem atingir a pontuação mínima com outras atividades;
- Banalização da nota 10: desmotivação do aluno que atinge os 14 mil pontos;
- Há atividades que compõem nota, mas que não contribuem para o aprendizado nas disciplinas;
- Atividades Virtuais: facilidade de cópia de respostas na internet (sites: "Brainly" e "Passei direto");
- Repetição dos mesmos cursos de nivelamento nos semestres seguintes, facilitando a obtenção de notas;
- DNM como atividade transversal: quando o aluno consegue atingir os 3500 pontos em outras atividades, deixa de fazer o DNM.

Além disso, foram apresentados aos professores dois modelos diferentes da AC, para que eles analisassem e escolhessem o preferido

Modelo 1

Modelo de Av. Continuada com amplo portfólio de atividades para que os alunos tenham a liberdade de escolha em quais delas fazer.



Modelo 2

Modelo de Av. Continuada com menos atividades (selecionadas dentro do racional de que são as que mais contribuem para o aprendizado), mas que sejam obrigatórias.



Resultado: empate!

Grupos de MS e BA: preferência pelo modelo 1

"Quero um profissional com mais autonomia. Por exemplo, tenho o caso de alunos com doutorado e que não faria sentido ser obrigatório fazer um curso de nivelamento.. como de matemática básica"

"Quando você dá muitas opções, você consegue envolver várias áreas de conhecimento"

Grupos de SP: preferência pelo modelo 2

"A gente quer que ele tenha autonomia, mas ele ainda não tem maturidade..."

"Até gosto da ideia de eles terem liberdade de escolher, mas desde que tenham critérios em algumas delas"

- Os pontos de vista distintos dos professores levam em consideração o fator "maturidade" dos alunos.
- Os professores que apoiam o modelo 1 entendem que os alunos tem discernimento de saber o que é melhor para eles, para assim terem a liberdade de opções.
- Já os professores que ficaram com o modelo 2 entendem que os alunos precisam ser direcionados para as atividades por não terem maturidade na escolha de qual gera "mais aprendizado", já que optam sempre pela "mais fácil".

Somente a quantificação dessa questão, por meio da opinião de uma amostra representativa de professores, poderá trazer o real número de qual modelo é o preferido.

De maneira geral, temos alguns pontos que sempre são apontados por professores e coordenadores

Nível e Pontuação

- “Deveria ser tudo nível 2”
- “Eliminar o nível 1, entretanto pode causar impacto nas DIB e Dis”
- “Aumentar média para 7.000 e diminuir a pontuação total”

Critérios de Prova

- “Alunos não fazem a primeira prova pois a segunda já é suficiente para passar”
- “Ter apenas critério de prova de 2.500”
- “Nivelar os pesos das provas”
- “Diminuir a quantidade de pontos totais, aumentando o critério de prova”



Atividades Virtuais

- “Atividade Virtual não está agregando conhecimento para ele”
- “Diminuir atividades virtuais porque tem tudo disponível online”
- “Alunos não se dedicam às atividades virtuais”

Transversal e Formativa

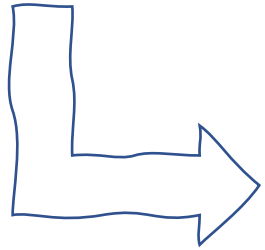
- “Atividade transversal tem que ser menor”
- “Ter critério mínimo na Avaliação Formativa traria mais autonomia para o professor”
- “Professor sente que tem pouca autonomia em função da alta pontuação em Atividades Transversais”

Outras pesquisas

Demais levantamentos que mencionam a AC

Em uma pesquisa sobre o AVA 3.0, um aluno comentou acerca da Avaliação Continuada

- Aluno do curso 100% Online, que também já fez um curso presencial na “Estácio”. Ele sente-se confuso em relação ao nosso modelo.



- Possui muita dificuldade com nosso método de avaliação. Mencionou que existem várias notas e *“que cada nota tem um peso e que não é simplesmente fazer a média das notas”*;
- O modelo avaliativo é mais complexo que o modelo avaliativo da Estácio;

Realizamos uma breve pesquisa interna, com dois alunos colaboradores

AVA Moodle

- ✓ Seria interessante ter uma aba “Meus Pontos” onde mostre o extrato de pontos de todas atividades de todas as disciplinas. Como um **boletim (mostrar todas as notas de todas as disciplinas)**.
- ✓ Disponibilização de banners (como é feito no PDA) com divulgação de datas de atividades como o DNM e também das avaliações.

Colaborar

- ✓ Não deixa claro o que é obrigatório ou não é (cada informação parece estar em um lugar).
- ✓ Quadro onde mostra as disciplinas é confuso. Não dá pra entender bem o que é disciplina, o que é avaliação.
- ✓ No grupo de 180 pessoas no whatsapp, o que mais se pede é para identificar as atividades e as respectivas pontuações que podem obter para ser aprovados.

AVA 3.0

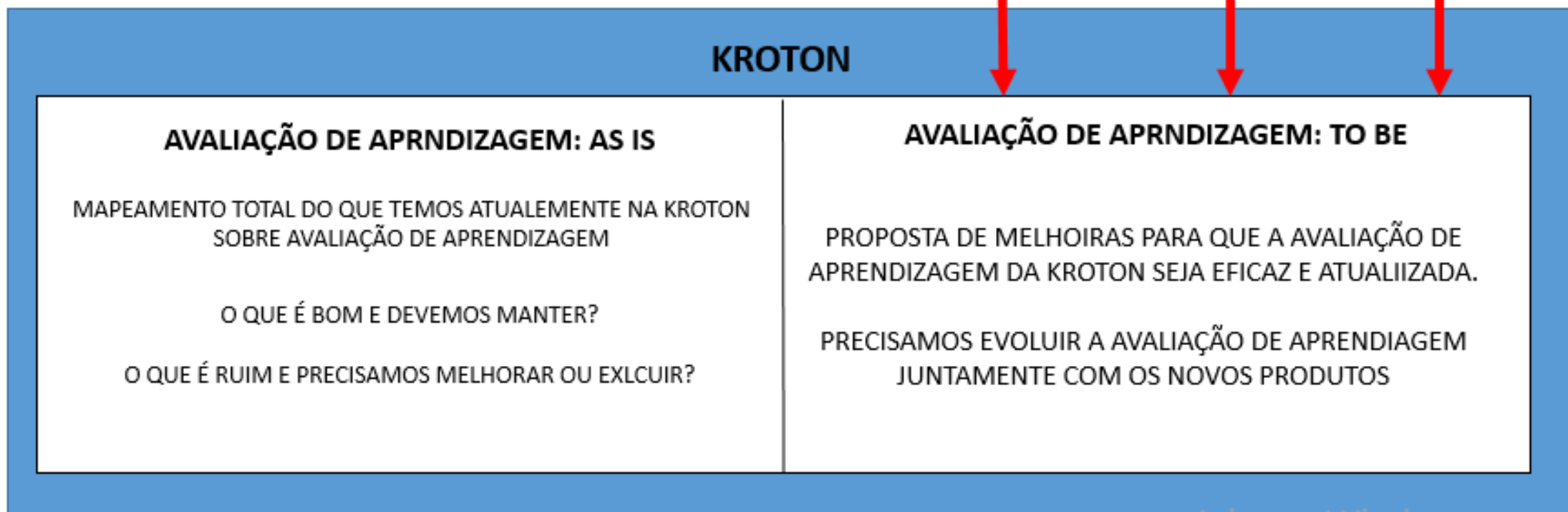
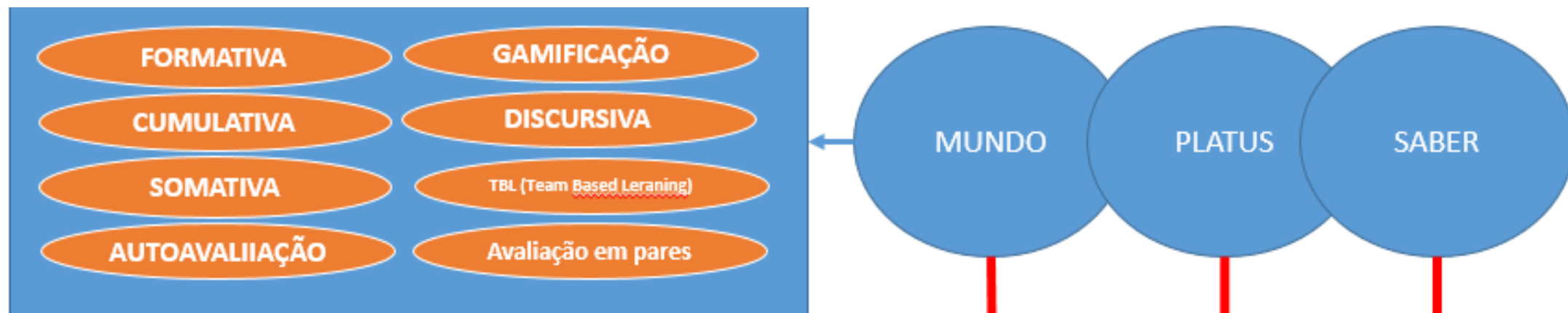
- ✓ Seria interessante ter uma **Navegação Guiada** e um documento/vídeo Guia de Navegação, deixando claro o que são as Unidades, prazos, onde pode consultar pontuações, etc.

INICIATIVA 1º TRI 2021

Apresentar novas alternativas para avaliar o aluno (e pilotar em 2021.2)

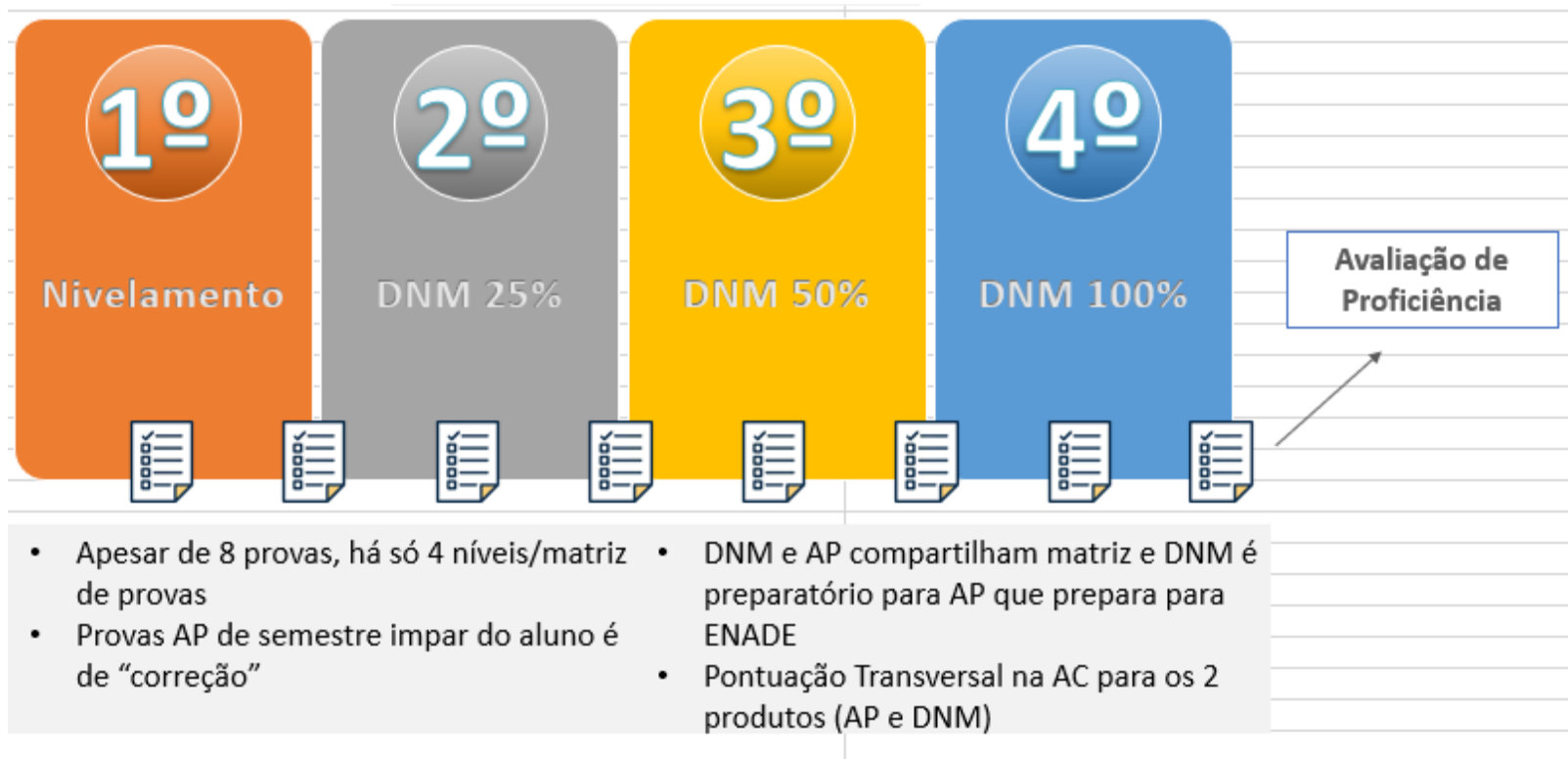
A Avaliação de Aprendizagem é fundamental para uma instituição de ensino, e mantermos esta atualizada com as melhores práticas do mercado é um diferencial

- PROPOSTA DE DESAFIO:
 - o Nós somos o maior grupo educacional do país;
 - o Estamos enfrentando um momento turbulento econômico, que esta refletindo muito na cia;
 - o Várias startups e instituições concorrente, tem se reinventado a cada dia;
- o O DESAFIO:
 - § Entender e mapear a fundo nosso atual modelo;
 - · O que funciona?
 - · O que não funciona?
 - § Analisar as melhores e mais atuais práticas;
 - § Apresentar as propostas ao Dani, para manter nosso modelo atualizado e engajador;



Ideias

- Pegar COMO PODERÍAMOS
- Pegar BACKLOG
- Benchmark
- CUBO
- <https://www.borelliacademy.com.br/artigo/piramide-de-willian-glasser>
- <https://revistapegn.globo.com/Dia-a-dia/Gestao-de-Pessoas/noticia/2021/01/4-passos-para-aprender-qualquer-coisa.html>
- Olhar pesquisas já feitas da AC (pasta ESTUDOS)
- Pegar ideias do E360 para metodologia de trabalho (por exemplo; quick wins, próximos passos...)
- Procurar pessoas para conversar na Meritt e na SOMOS



Ideia novo modelo avaliativo

- AP com CAT: <https://br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/6416/4956>
- <http://www.tise.cl/volumen13/TISE2017/54.pdf>
- <https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/6341>

Benchmark Avaliação

Entendendo o processo avaliativo
de diferentes instituições





Nosso Produto

Depoimentos

Planos

Quero conhecer agora!

01

Avaliações na palma da mão

O aluno tem acesso aos resultados a qualquer hora e em qualquer lugar.

02

Ambiente que estimula o aprendizado

Nossa plataforma foi inteiramente projetada para criar um ambiente amigável que ajuda o aluno a enxergar as avaliações como parte fundamental do seu ciclo de aprendizado.

03

Complete Trilha de revisão personalizada

Incentivamos o aluno a ir além dos resultados, entendendo seus pontos fortes e pontos a desenvolver.





Nosso Produto

Depoimentos

Planos

Quero conhecer agora!

01

Avaliações na palma da mão

O aluno tem acesso aos resultados a qualquer hora e em qualquer lugar.

02

Ambiente que estimula o aprendizado

Nossa plataforma foi inteiramente projetada para criar um ambiente amigável que ajuda o aluno a enxergar as avaliações como parte fundamental do seu ciclo de aprendizado.

03

Complete Trilha de revisão personalizada

Incentivamos o aluno a ir além dos resultados, entendendo seus pontos fortes e pontos a desenvolver.





Nosso Produto

Depoimentos

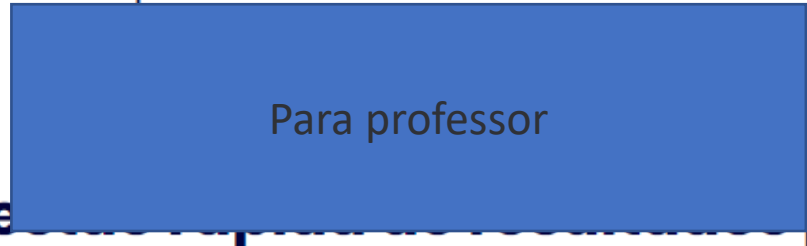
Planos

Quero conhecer agora!

01

Avaliações on-line e presenciais

Faça avaliações de qualidade que podem ser aplicadas tanto on-line como presenciais.



02

Gerenciamento pedagógico

Economize tempo criando planilhas e foque em acompanhar o desempenho de suas turmas de acordo com disciplinas, habilidades e objetos de aprendizagem

03

Acompanhamento individualizado para o aluno

Ajudamos seu professor a orientar seus alunos de forma personalizada.





Nosso Produto

Depoimentos

Planos

Quero conhecer agora!

01

Avaliações on-line e presenciais

Faça avaliações de qualidade que podem ser aplicadas tanto on-line como presenciais.

02

Gestão rápida de resultados pedagógicos

Economize tempo criando planilhas e foque em acompanhar o desempenho de suas turmas de acordo com disciplinas, habilidades e objetos de aprendizagem

03

Acompanhamento individualizado para o aluno

Ajudamos seu professor a orientar seus alunos de forma personalizada.



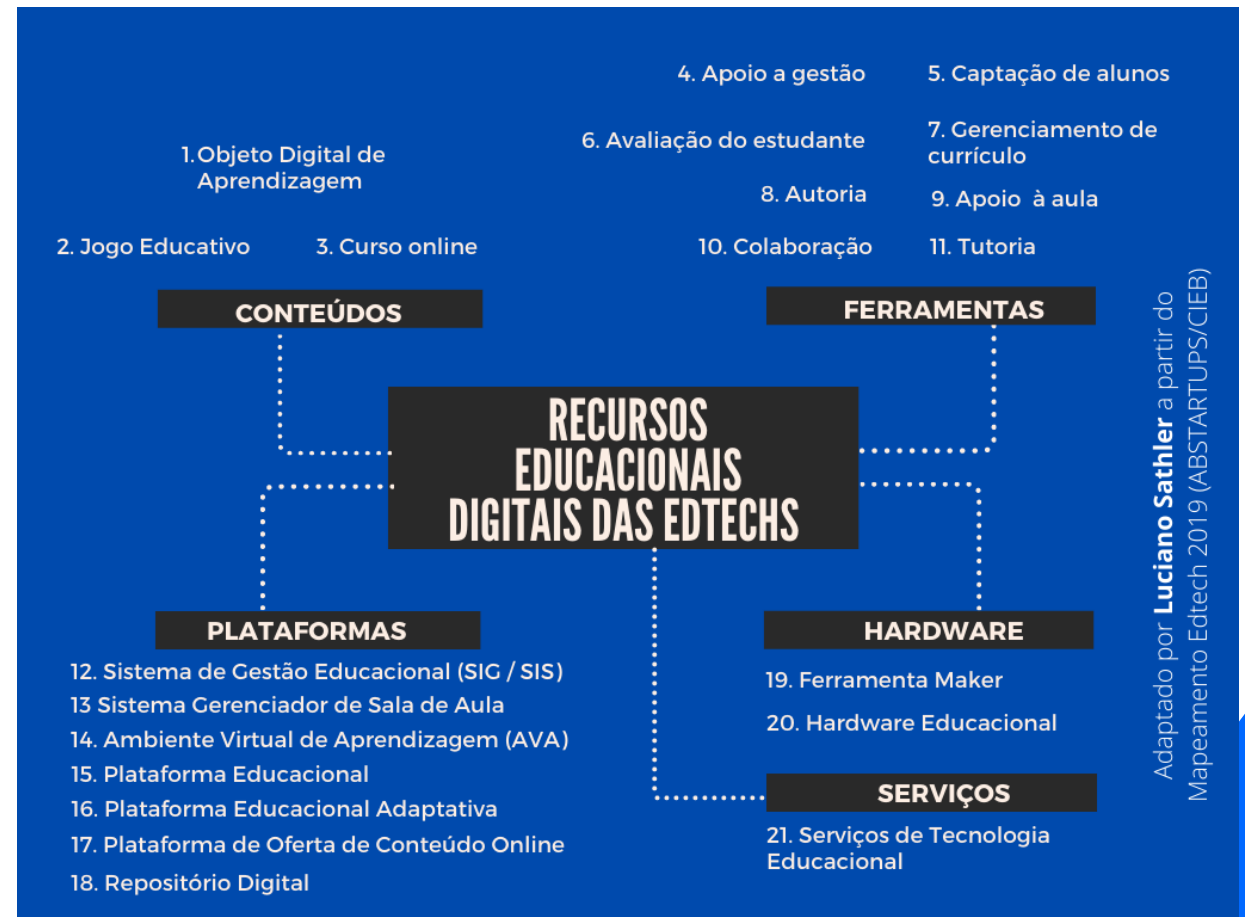
Dicas

- Quando olho plataformas de avaliação, sempre temos relatórios para professores e para alunos saberem como estão (exemplo: Luppa https://luppadigital.com/?utm_campaign=parceiros_plataforma_eleva&utm_medium=email&utm_source=base%20de%20parceiros#formulario)
- e Meritt <https://meritt.com.br/produtos/>
- Arvore de decisão para SP: SP – certo ou errado. Se acertou, caminhos para melhor solução, se errou, caminhos para ver o que errou e tentar acertar.

Formulação do problema e tendências para os próximos anos

- Covid acelerou digital

https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2020/04/Mapeamento-Edtech_CIEB-e-Abstartups-2019.pdf



5. Ferramenta de avaliação do estudante

Tecnologia que permite criação, atribuição e acompanhamento de atividades para a avaliação de alunos. As ferramentas funcionam para qualquer área do conhecimento. Podem ser integradas a uma plataforma educacional. E possuem por funcionalidade: criação de questões ou propostas de atividades, correção automatizada ou não, visualização de resultados individuais ou coletivos.

EXEMPLO DE FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO DO ESTUDANTE

Fábrica de Provas

A Fábrica de Provas é uma solução desenvolvida para elaboração, aplicação e correção automática de provas online e impressas.

A ferramenta possui recursos como banco de questões e correção simultânea.

Metodologias Ativas e Ensino Híbrido são ambas tendências previstas para 2021

- Ambas essas metodologias são capazes de catalisar uma transformação comportamental dos estudantes, trabalhando a capacidade de autorregulação dos alunos. Essa competência envolve habilidades como organização de tempo, definição de prioridades e autogestão, bem como um melhor aproveitamento dos conteúdos oferecidos pela IES. Isso contribui ainda mais para uma tendência cada vez mais forte de autonomia e protagonismo dos estudantes dentro de seu próprio processo de aprendizagem.
- Aprendizagem Móvel. Com ela, os alunos conseguem acessar da melhor maneira seus conteúdos educacionais, seja pelo computador ou pelo celular
- E para garantir maior assertividade nas deliberações, é importante contar com informações quantitativas de qualidade. E é aí que entra o Data Science na educação. Com essas informações em mãos é possível gerar melhores avaliações de desempenho, dos alunos, professores e outros colaboradores, entre outras análises.

Data analytics para a educação

Sistemas que fazem uso da análise de dados para medir o desempenho, gerar dados e orientar o processo educacional em busca de melhores resultados.

DORES

- × Dificuldade de mensurar o quanto os alunos estão aprendendo;
- × Falta de clareza com relação a quais práticas educacionais estão, ou não, funcionando;
- × Notas dos alunos como um indicador pobre para averiguar a qualidade do ensino.

Gamificação

Soluções que oferecem formas lúdicas de educação, transformando o aprendizado em um jogo e gerando engajamento com os alunos.

DORES

- × Dificuldade de manter o estudante engajado com as metodologias tradicionais de ensino;
- × O processo de aprendizado é cansativo e desestimulante.

É possível observar um predomínio de soluções educacionais oferecidas diretamente ao consumidor, modelo de negócio que concentrou 40% das startups analisadas em nosso estudo. Essa concentração é um indicativo da força das soluções de autoaprendizado, como cursos online, trilhas de conhecimento, instituições digitais, etc(DE NOVO, FOCO NA AUTORREGULAÇÃO...)

https://d335luupugsy2.cloudfront.net/cms%2Ffiles%2F65883%2F1607706559EdTech_Report_2020_v7.pdf

- De acordo com Biggs (2011), é necessário refletir sobre a adequação de nossos resultados de aprendizagem pretendidos e sobre quais atividades alternativas de ensino/ aprendizagem e tarefas de avaliação pretende-se usar.

https://cetl.ppu.edu/sites/default/files/publications/-John_Biggs_and_Catherine_Tang-_Teaching_for_Quali-BookFiorg-.pdf

<https://www.d2l.com/pt-br/blog/tendencias-na-educacao-ensino-superior/>

Tradicionalmente, avaliar no meio educacional significa utilizar instrumentos e ferramentas para mensurar o conhecimento dos estudantes de um curso, verificando o grau de conformidade com alguns objetivos traçados dentro de um espaço de tempo.

O ideal é que seja levado em consideração não somente o conteúdo que foi assimilado, mas também [outras competências](#) como linguagem, assiduidade, compromisso e capacidade dialética.

a EAD facilita a realização de avaliações contínuas, que fornecem feedbacks pontuais e imediatos sobre o desempenho do educando e qual o próximo passo na sua trajetória.

<https://blog.lyceum.com.br/como-fazer-avaliacao-da-aprendizagem-em-ead/>

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8650566/16777>

<https://periodicos.ufsm.br/regae/article/view/29221/pdf>

- https://blog.saraivaeducacao.com.br/saraiva-digital/?utm_campaign=d2bofue1_qualidade_do_ensino_oferecido_e_atualizacao_constante_dos_conteudos&utm_medium=email&utm_source=RD+Station

- [08:53] Carolina Furlanetto De MelloIsso Mari, do andré é: como medir a aprendizagem semestralmente, mensalmente, bimestra?!. como acompanhar isso com as unidades? como ter uma prova que mede isso? (independente de enade). Onde estão os problemas da kroton
-
- [08:53] Carolina Furlanetto De Mellotudo isso
-
- [08:53] Carolina Furlanetto De Mellocomo fazer um bom nivelamento
- HISTOGRAMAS DE REPROVA (PAMELA), DE APROVAÇÃO EM AP (QUE O ANDRE FEZ): O QUE PODEMOS FAZER COM ISSO???
- Disciplinas que mais reprovam.... (aquela apresentação da pamelela)
- Ideia para AP: <https://www.provafacilnaweb.com.br/blog/avaliacao-integradora-o-que-e/>

kroton 

Solução Tamboro: Desenvolvimento e Avaliação das Soft Skills

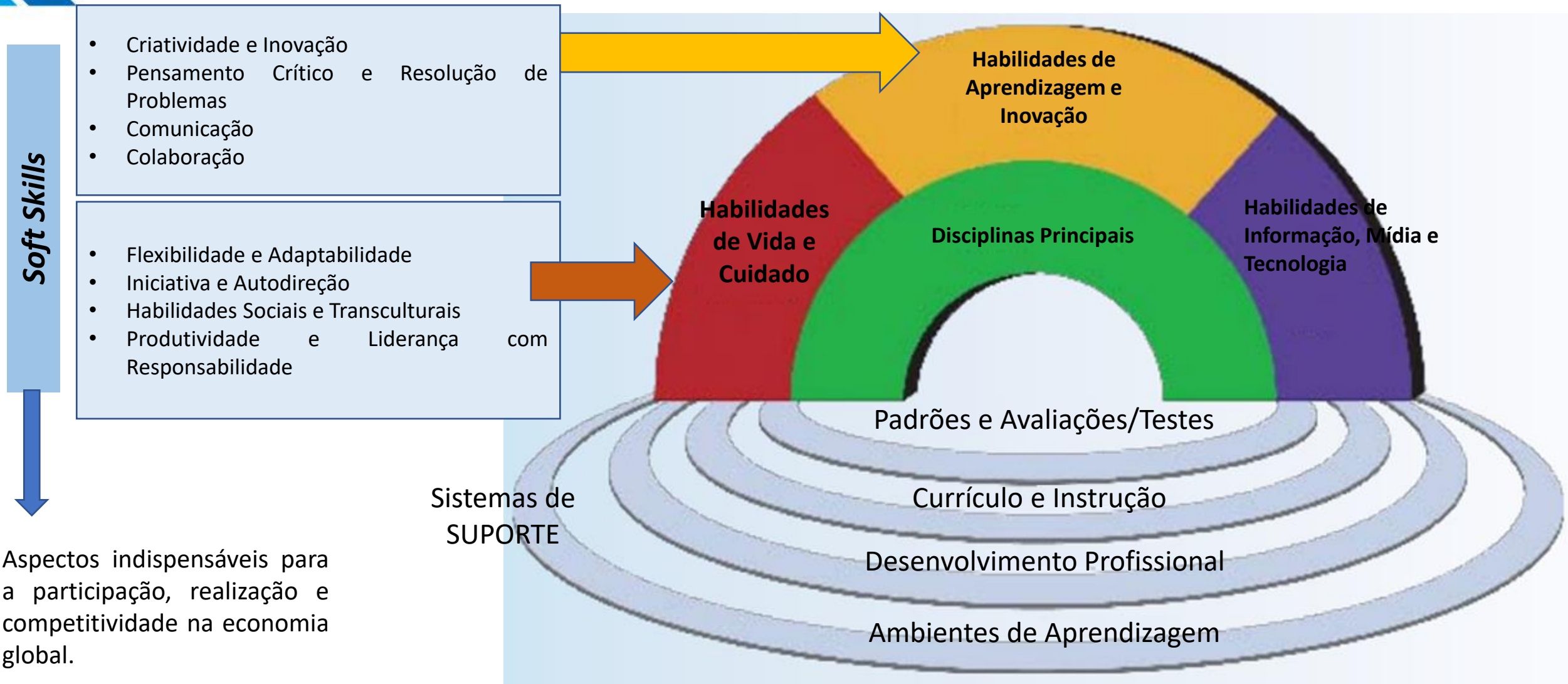
1º momento

	HIPÓTESE Nós acreditamos que...	SOLUÇÃO De forma prática, qual a solução proposta?	KPIs Quais Indicadores de Performance termos que mensurar sucesso?	RESULTADO Nós estaremos certos se...
	<ul style="list-style-type: none"> Nossos alunos reduzem seu empenho nos cursos, por não acreditarem no seu potencial de finalizá-lo. Se dermos ferramentas de instrumentalização, sua confiança será reforçada, e ele ficará mais engajado com o curso. 	<ul style="list-style-type: none"> Também oferecer de forma gratuita certificações extra curriculares de fortalecimento de habilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> Indicadores de Engajamento no Curso (curto prazo) <ul style="list-style-type: none"> - Pontuação na Avaliação Continuada - Notas / Re provas - Frequência / Acessos (Kroton) - Indicadores Tamboro Indicadores de Rematrícula (longo prazo) <ul style="list-style-type: none"> - Taxa de Evasão - Taxa de Formatura 	<ul style="list-style-type: none"> Os alunos com certificação tiverem resultados melhores comparados a um grupo controle (modalidade, região, curso, etapa)
	<ul style="list-style-type: none"> Se oferecermos certificações de qualidade para nossos alunos, nossa reputação pode ser impactada positivamente. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicar as certificações oferecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> Recomendação da Marca (curto prazo) <ul style="list-style-type: none"> - Histórico de NPS (satisfação) Avaliação do produto Certificação (curto prazo) <ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa específica (foco atratividade e empregabilidade) 	<ul style="list-style-type: none"> O NPS dos alunos com certificação evoluir (versus eles mesmo, e versus controle) A certificação for bem avaliada em pesquisa (sem comparação)
	<ul style="list-style-type: none"> Nossos alunos tem um gap de soft skills, e que se reforçarmos seu aprendizado nesses skills eles terão melhores condições de empregabilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> Oferecer, de forma gratuita, certificações extra curriculares de aprendizagem de Soft Skills, como Comunicação. 	<ul style="list-style-type: none"> Indicadores de Empregabilidade (Médio Prazo) <ul style="list-style-type: none"> - Atratividade do CV: Currículos "Favoritados" pelos empregadores - Efetividade da certificação: Conversão de contratados/entrevistados 	<ul style="list-style-type: none"> Os alunos com certificação tiverem resultados melhores comparados a um grupo controle (modalidade, região, curso, etapa)

2º momento

Fórum – Aprendizagem para Século XXI

Estudos que a Diretoria de Planejamento e Desenvolvimento de Produto está pesquisando para o desenvolvimento dos produtos



Fonte: Partnership for 21st Century Skills, 2008, p. 13 (adaptado).

CONCEITO DE APRENDIZAGEM KROTON

A concepção de aprendizagem apresentada pela Kroton compreende que essa se processa por meio de uma atividade cognitiva, considerando o aprender como operar mentalmente, raciocinar, refletir, agir e, conseqüentemente, proporcionar mudanças de comportamento. Nessa perspectiva, entende-se o aluno como um sujeito ativo à medida em que este assume o papel de protagonista no seu processo de aprendizagem.

O professor assume o papel de mediador, estimulando o diálogo, a interação e a cooperação. Ao professor, cabe adequar sua linguagem, suas estratégias e recursos ao perfil dos alunos, de forma a viabilizar uma comunicação assertiva, tornando significativa a aprendizagem.

PERFIL DO EGRESSO

O objetivo é a formação do profissional-cidadão competente e capacitado a entrar e manter-se no mercado e desenvolver-se com eficiência, eficácia e efetividade na ocupação que escolheu.

Evoluções do modelo acadêmico considerando nova definição de aprendizagem e nosso modelo atual

A evolução do modelo acadêmico é necessária para ajustá-lo às mudanças tecnológicas e de necessidades do aluno.

A evolução pode ocorrer para adequação de um ou mais dos seguintes pilares:

- Conhecimento
- Empregabilidade
- Competência
- Habilidade

Métricas e Indicadores

PO: Fernanda Miglorança
SM: Carolina Mello



Dev Team

1. Lucas Feres
2. Marcio Sella
3. Rita de Cassia

Objetivos

1. Mapear métricas de aprendizagem exploradas o mercado, instituições de ensino e plataformas

Status	Nota BO	
	PI	I&
DOI NG	9	A
TO DO	10	-

2. Relacionar algumas métricas levantadas com indicadores Kroton

TO DO	7	-
-------	---	---

3. [STRETCH] Estudos de práticas docentes que indiquem aprendizagem no aluno

TO DO	10	-
-------	----	---

4. [STRETCH] Estudos de avaliação de soft skill olhando empregabilidade

Features

Estudar métricas propostas em papers e instituições de ensino referência em educação de qualidade em escala para medir aprendizagem

Completude 80%
Iteraçã 1/4

Estruturar conjunto de métricas para medir aprendizagem do aluno (internas e externas e incluindo no KLS)

Completude 0%
Iteraçã 1/4

Gestão e Ferramentas de Sala de Aula

PO: Andreia Lira
SM: Renata Galdino



Dev Team

1. Thiago Anacleto
2. Cristina Moraes
3. Lilian Amaral

Objetivos

1. Estabelecer boas práticas e mapear ferramentas que podem servir como boas práticas

Status	Nota BO	
	PI	I&
DOI NG	10	A
TO DO	8	-

2. Definir ferramentas e gestão em sala de aula

TO DO	10	-
-------	----	---

3. [STRETCH] Propor um piloto sobre rede de aprendizagem: como é e estrutura

TO DO	10	-
-------	----	---

Features

Estruturar piloto de rede aprendizagem para melhores aulas e conteúdos

Completude 0%
Iteraçã 1/4

Pesquisa sobre ferramentas de sala de aula com nossos professores

Completude 80%
Iteraçã 2/4

Entregas de Valor

Pontos importantes

Épicos e Features do Trem de Aprendizagem

Para nossos milhões de alunos que têm gaps significativos e pretendem ter suas vidas transformadas através de nossa educação, teremos uma **metodologia de ensino e aprendizagem** que possibilita a sua capacidade real e concreta de serem empregáveis

Para nossos milhares de professores que são a peça central da aprendizagem e vivem num mundo em transformação, teremos uma **capacitação docente** útil e escalável para preparar nossos docentes para contribuir de forma significativa para transformar a vida dos alunos

Para nossos milhões de alunos que têm gaps significativos e pretendem ter suas vidas transformadas através de nossa educação, utilizaremos nossa **rede (de aprendizagem)** única de professores, stakeholders e recursos para entregar a melhor experiência de aprendizagem

Para todos os stakeholders da Kroton, criaremos métricas de menor e maior temporalidade para que sejam um **radar contínuo da aprendizagem** e nos permitam traçar planos para evoluir continuamente todas as dimensões da aprendizagem e da nossa capacidade de transformar a vida dos alunos

Definição de Aprendizagem considerando KLS e pesquisas de referência em Empregabilidade e Educação

Evoluções do modelo acadêmico considerando nova definição de aprendizagem e nosso modelo atual

Pesquisa sobre Formação Docente

Estruturação de rubrica de competências e habilidades dos docentes

Estruturação de metodologia de avaliação docente

Estruturar piloto de rede aprendizagem para melhores aulas e conteúdos

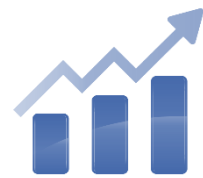
Pesquisa sobre ferramentas de sala de aula com nossos professores

Estudar métricas propostas em papers e instituições de ensino referência em educação de qualidade em escala para medir aprendizagem

Estruturar conjunto de métricas para medir aprendizagem do aluno (internas e externas e incluindo no KLS)

Features – Métricas e Indicadores

PO: Fernanda Migliorança



Release

Feature

Critério de Aceite

Feature 8

PI01

Estudar métricas propostas em papers e instituições de ensino referência em educação de qualidade em escala para medir aprendizagem

- Ler e resumir principais papers com métricas para medir aprendizagem em escala
- Ler e resumir principais papers com métricas para medir capacidade de empregabilidade (ou “ser empregável”) em escala
- Estudar operações educacionais referência em educação de qualidade e empregabilidade em escala e as métricas que usam para medir

Feature 9

PI01

Estruturar conjunto de métricas para medir aprendizagem do aluno (internas e externas e incluindo no KLS)

- Estruturar conjunto de indicadores para medir diferentes dimensões de aprendizagem (e.g., absorção de conteúdo, desenvolvimento de competência, capacidade de empregabilidade, aprender a aprender) e em diferentes temporalidades (e.g., semanal, semestral) que serão atualizado continuamente para melhorar aprendizagem na Kroton
- Organizar roadmap de implantação de métrica e eventual estudo para provas relevância da métrica

Objetivos da PI e dos Times

Conceituar aprendizagem para Kroton (com base na avaliação KLS 2.0 e visando empregabilidade)

Rede de aprendizagem para formar e engajar o docente



Metodologia Ensino e Aprendizagem

Definir concepção de aprendizagem **10**

Embasar modelo acadêmico (metod. ativas, soft skills, artigos teórico/práticos) **9**

Apresentar propostas de evolução do modelo acadêmico no âmbito metodológico formativo **7**

Personalização de ensino → Escala **5**



Capacitação Docente

Elaborar pesquisa para capturar as necessidades de formação, dificuldades na ação diária e proposição de melhorias para evolução do desempenho profissional docente e aprendizagem do aluno **10**

Elaborar matriz de competências para orientar seu desenvolvimento profissional e avaliação de desempenho **9**

Strech
Revisar e adaptar a metodologia de avaliação docente **7**



Gestão e Ferramentas de Sala de Aula

Estabelecer boas práticas e mapear ferramentas que podem servir como boas práticas **10**

Definir ferramentas e gestão em sala de aula **8**

Strech
Propor um piloto sobre rede de aprendizagem: como é e estrutura **10**



Métricas e Indicadores

Mapear métricas de aprendizagem exploradas o mercado, instituições de ensino e plataformas **9**

Relacionar algumas métricas levantadas com indicadores Kroton **10**

Strech
Estudos de avaliação soft skill olhando empregabilidade **10**

Estudos de práticas docentes que indiquem aprendizagem no aluno **7**

Entrevistas com Diretores e VPs:

- **Definir aprendizagem** - caracterização teórica (conceito)
- Aprendizagem **em escala** (padrão Kroton)
- **Definir o conceito** discutir a métrica
- Revisar a **metodologia** que já temos no KLS2.0
- Fazer **benchmarking** de **aprendizagem em escala** e olhar literatura
- **Metodologia Ensino-Aprendizagem**: modelo do KLS2.0
- **Métricas e Indicadores**: avaliar impacto de medidas já tomadas e de possíveis pilotos e como medir aprendizagem
- Definir **o que é aprendizagem**: o que é ensinar para trazer empregabilidade
- **Medição de aprendizagem**: conseguir medir durante o curso (antes de formar) se o aluno aprendeu para entregar maior empregabilidade
- Visão Aluno: Muito **gap de aprendizagem** e pouco tempo

1 **Conceituar aprendizagem para Kroton (com base na avaliação KLS 2.0 e visando empregabilidade)**

Escopo do time: Discutir aplicabilidade do modelo de aprendizagem e formas de mensurá-lo

Aplicabilidade Modelo Acadêmico:

- Dificuldades na operacionalização do modelo acadêmico
- Modelo escalável
- Foco no professor – Valorização e Engajamento
- Melhores práticas pedagógicas
- Entender comportamento/realidade do aluno (motivo de evasão, evolução, etc.)
- Rede colaborativa
- Empregabilidade – Relacionar mercado de trabalho com vida acadêmica

Mensurar:

- Formas de mensurar conhecimento dos alunos / métodos de aprendizagem
- Formas de mensurar empregabilidade
- Construção de métricas tangíveis
- Construção de métricas com foco em aprendizagem e não apenas regulatório
- Inteligência de dados (analítico)

O que é mensurar a aprendizagem. Como as avaliações externas fazem (saeb, saresp, e como é feito o IDEB/ENADE)

***O que entendemos como aprendizado adequado**

O movimento considera que tem aprendizado adequado o aluno que atinge ou supera as seguintes pontuações para cada disciplina em cada ano avaliado:

Pontos de corte Saeb / Inep	5º ano EF	9º ano EF	3ª série EM
Língua Portuguesa	200	275	300
Matemática	225	300	350

A pontuação de corte foi estabelecida com base no nível médio de aprendizagem de um conjunto de países que servem de sistema de modelo de sistema educacional para o Brasil.

O que a Kroton faz e o que pode fazer



Métricas atuais

CICLO DE AVALIAÇÃO DE EMPREGABILIDADE



Avaliação somativa em larga escala

Algumas Referências

- PISA – Programme for International Student Assessment: aplicada internacionalmente pela OCDE
- TIMSS – Trends in International Mathematics and Science Study: aplicada internacionalmente pela Boston College's Lynch School of Education and Human Development
- TOEFL – Test of English as a Foreign Language: aplicada internacionalmente pela ETS
- ENEM – Exame Nacional do Ensino Médio: aplicado no Brasil pelo INEP
- Teoria da Resposta ao Item: Conceitos e Aplicações, Dalton Francisco de Andrade, Heliton Ribeiro Tavares, Raquel da Cunha Valle

Variáveis aplicadas

- Cálculo de proficiência utilizando a Teoria Clássica dos Testes (TCT) aliada à Teoria de Resposta ao Item (TRI) para avaliar o desempenho de alunos em avaliações objetivas padronizadas.
- Inferência de traço latente através do cálculo da relação entre a probabilidade de um indivíduo acertar um item e sua proficiência na área de conhecimento avaliada.
- Identificação de gaps de aprendizado do aluno, dado um determinado traço latente.
- Taxa de aprendizado cumulativo.
- Comparabilidade entre resultados de provas diferentes aplicadas em anos distintos

Propostas próximos passos

❖ Curto Prazo:

- Utilizar os resultados dos alunos na Avaliação de Proficiência em um WS Acadêmico de lançamento de um painel de resultados com:
- Comparações de desempenhos entre AP e ENADE, Unidades, Turmas, Disciplinas e Alunos;
 - Resultados interpretados por TCT e TRI;
 - Régua interpretada (pelo menos 1 curso) para divulgação no formato do ANASEM;
 - Piloto de feedback de performance ao aluno a partir da régua interpretada

❖ Longo Prazo:

- Expandir a AP para todos os cursos e níveis;

Avaliações granulares online

Algumas Referências

- Artigo: How the flipped classroom affects knowledge, skills, and engagement in higher education: Effects on students' satisfaction.
- Artigo: Using the “Indicators of Engaged Learning Online” Framework to Evaluate Online Course Quality.

Variáveis aplicadas

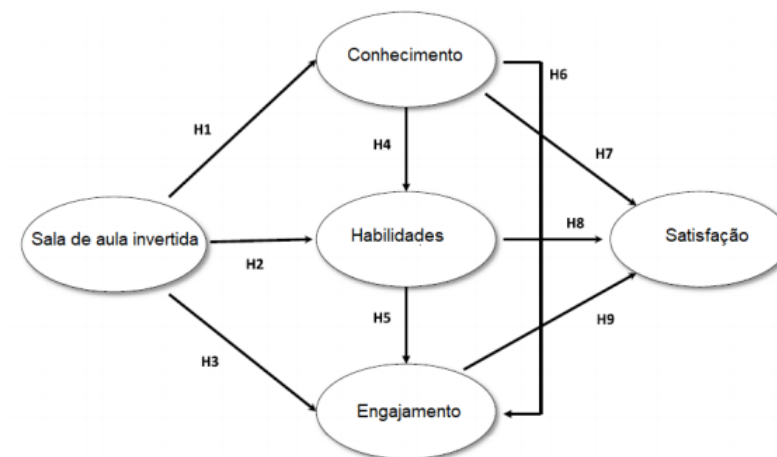
- Abordagem do Ensino :
 - Visão da Aprendizagem
 - Tecnologia
- Ensino:
 - Função do professor
 - Postura
 - Agrupamento/ junção
 - Modelo de ensino
- Aprendizado:
 - Avaliação
 - Contexto de aprendizagem
 - Papel do aluno
- Grau de presença de sala de aula invertida na experiência de ensino superior.

Propostas próximos passos

❖ Curto Prazo:

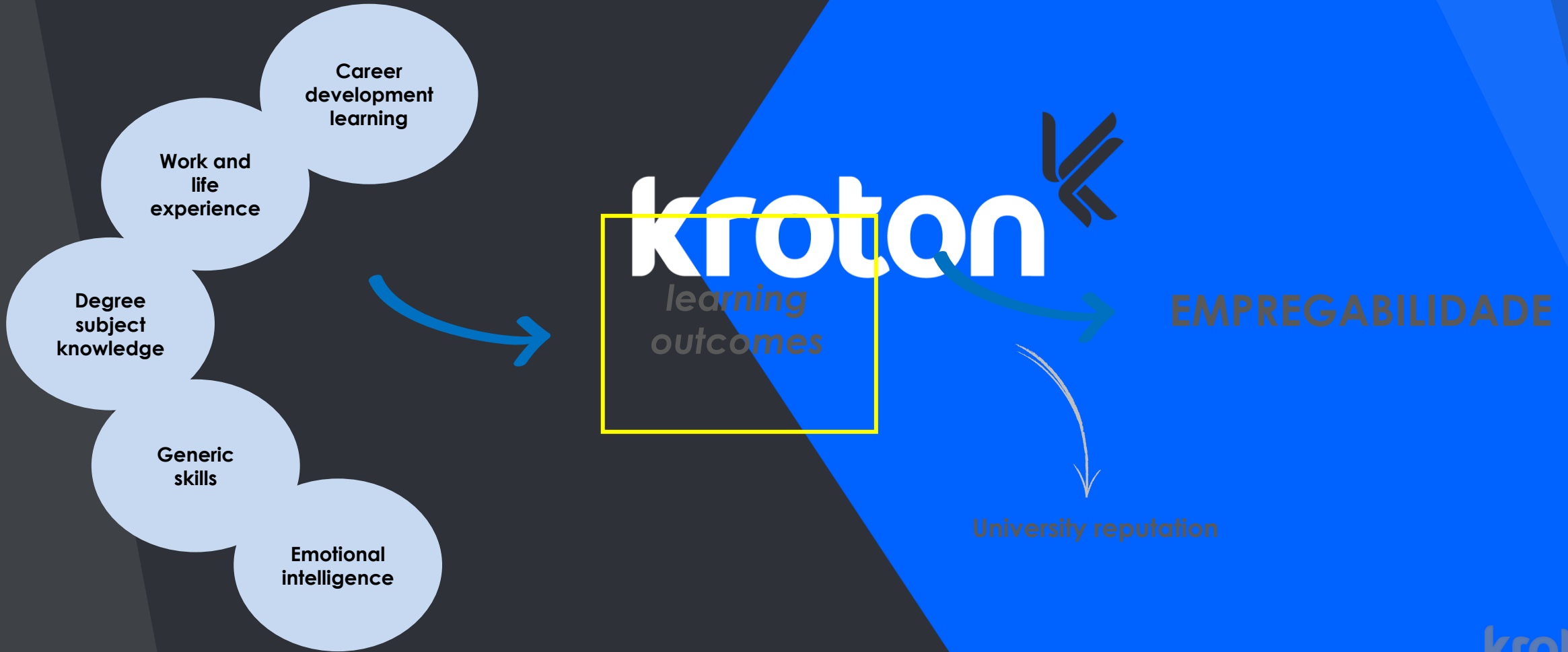
Estudar as hipóteses da proposta de sala de aula invertida bem-sucedida no ensino superior para entender melhor sua influência em termos de conhecimento, habilidades e engajamento.

Testar Hipóteses:

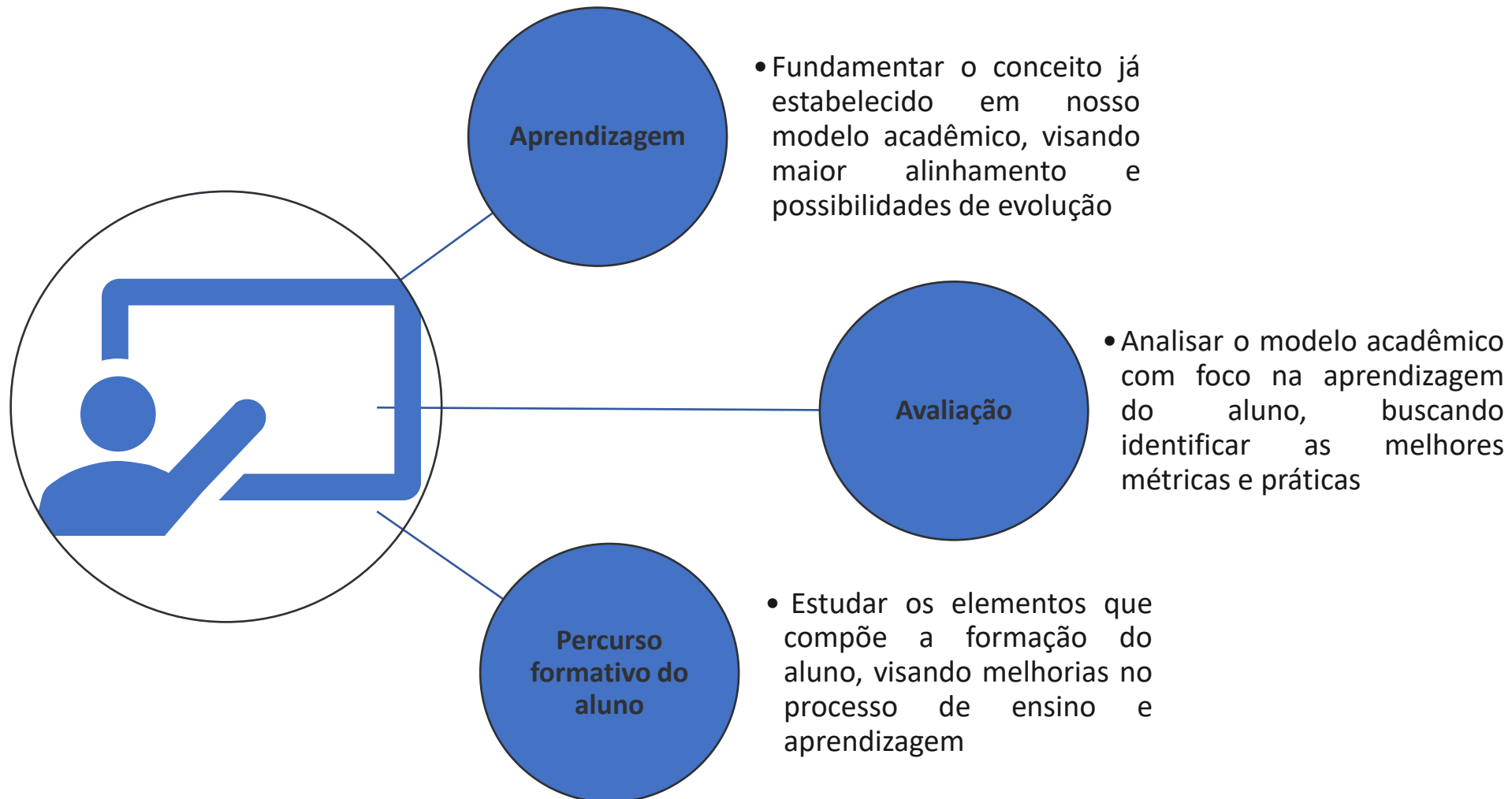


1. Empregabilidade e aprendizagem

▶ Framework de Erabaddage, Khatibi & Shukri



Percebe-se a preocupação da Companhia em compreender melhor o conceito de aprendizagem e se as métricas de avaliação são satisfatórias, além da compreensão dos diversos fatores que envolvem todos esses processos

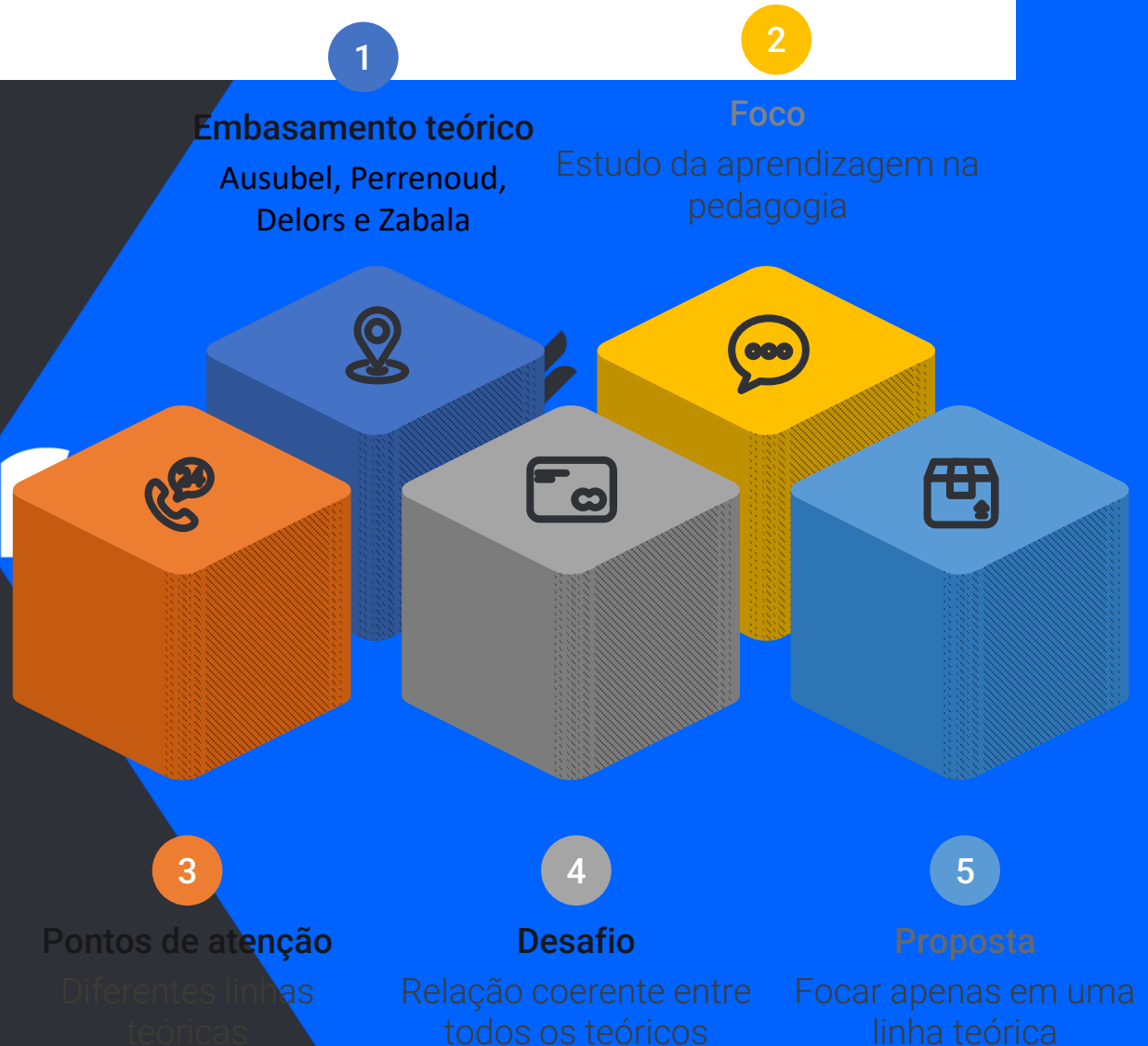


Durante o ano de 2019, foi realizado um estudo em que foi apresentado o conceito de aprendizagem presente em nosso modelo acadêmico

Aprendizagem

Se processa por meio de uma atividade cognitiva, considerando o aprender como operar mentalmente, raciocinar, refletir, agir e, conseqüentemente, proporcionar mudanças de comportamento.

kp



A partir dessa conceituação, a Área de Pós-Graduação Stricto Sensu propõe uma nova definição, em que foco volta-se para o nosso perfil de aluno: o adulto trabalhador

Aprendizagem

Apropriação de conhecimentos que oportunizem o desenvolvimento de competências e habilidades para a atuação profissional, com vistas a permitir a sua realização no mundo do trabalho.

kroto

Foco

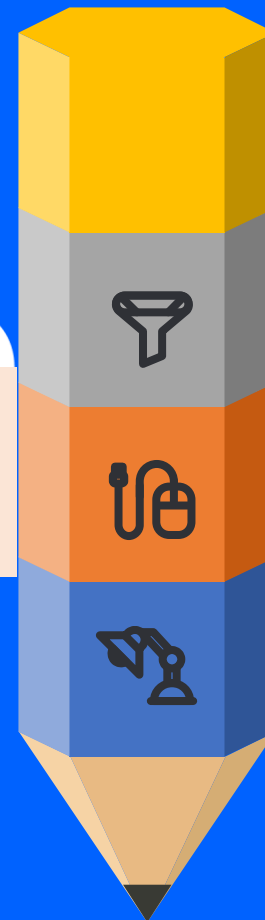
Calibração do conceito com o Mercado de trabalho

Contexto

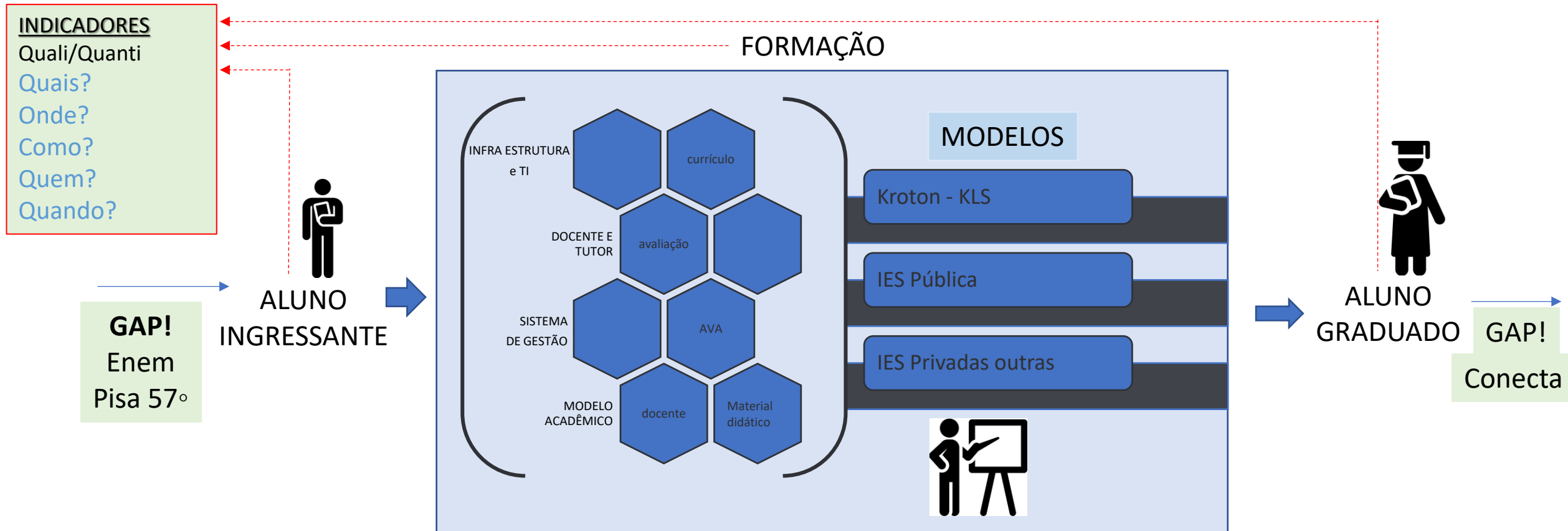
Competências e habilidades voltadas para o desenvolvimento do sujeito nos contextos social e profissional

Desafio

Trazer o embasamento teórico mais focado na Andragogia



Assim, tem-se a criação do Centro de C&T em Ensino de Graduação, que tem como foco os estudos voltados para todo o percurso formativo dos estudantes



O Centro de C&T apropria-se desse conceito de aprendizagem e apresenta como Proposta de Atividades estudos focados em todo o percurso do aluno



FORMAÇÃO

OBJETOS DE CONHECIMENTO (Disciplinas)


ALUNO
INGRESSANTE



Percurso
Trilhas de Aprendizagem
Estudos Dirigidos



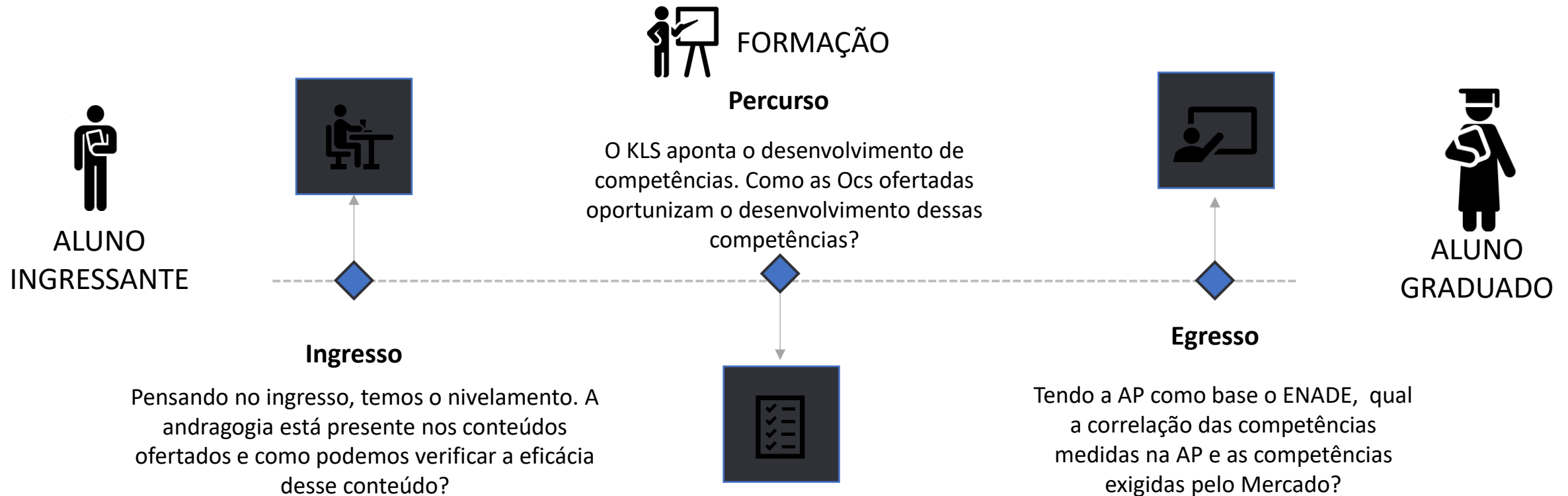

ALUNO
GRADUADO

Ingresso
DNM (Nivelamento)
Estudos Dirigidos
Projeto de Vida

Egresso
DNM (foco ENADE)
Objetos de Aprendizagem (TCC,
Estágio, NPJ, Práticas Pedagógicas)
AP (Avaliação de Proficiência)
Canal Conecta
Trilhas de Carreira

AVALIAÇÃO CONTINUADA

Entende-se a relação dos conteúdos, objetos de aprendizagem, desenvolvimento de competências e empregabilidade. Porém, ainda é preciso aprofundar-se nessa compreensão



CONTEÚDOS, OBJETOS DE APRENDIZAGEM, DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS E EMPREGABILIDADE: Como fazemos essa relação? As medidas utilizadas são válidas? Quais de nossos produtos são eficientes para esse desenvolvimento e mensuração? Como os elementos que compõe nosso modelo acadêmico se relacionam? Como as ferramentas que disponibilizamos se relacionam neste processo? Elas são efetivas?

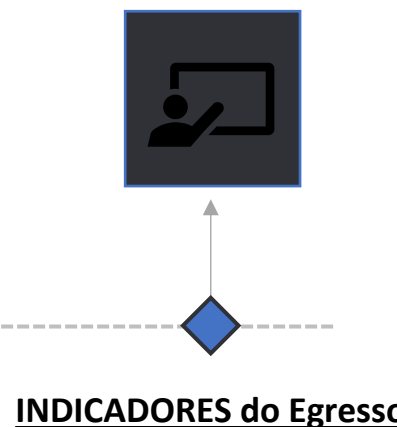
Como Possibilidades de Estudos, vê-se a oportunidade de diversos objetos de pesquisa



Para a identificação dos GAPS iniciais, Podemos utilizar o DNM (Nivelamento)

INDICADORES de Percurso

Utilização dos produtos acadêmicos (AVA, Avaliações, NPJ, TCC, Estágio, Brinquedoteca, Modelo KLS, etc.)



Podemos utilizar a Avaliação de Proficiência para possibilitar a mensuração de competências, e possibilidades de relação com outros produtos (por exemplo: Conecta – empregabilidade)



Para a Kroton, a aprendizagem é um processo pelo qual diferentes elementos são adquiridos ou modificados, como resultado de estudo, formação, experiência, raciocínio e observação

25
5

Tendo como suporte pressupostos teóricos de autores como Ausubel, Perrenoud, Delors e Zabala, a concepção de aprendizagem apresentada pela Kroton compreende que essa se processa por meio de uma atividade cognitiva, considerando o aprender como operar mentalmente, raciocinar, refletir, agir, apropriar-se de conhecimentos e, conseqüentemente, proporcionar mudanças de comportamento.



Tais mudanças visam o desenvolvimento de competências e habilidades voltadas para o desenvolvimento do sujeito nos contextos social e profissional, com vistas a garantir a formação do profissional-cidadão competente e capacitado a entrar e manter-se no mercado e desenvolver-se com eficiência, eficácia e efetividade na ocupação que escolheu.

Assim, tem-se como pilares que sustentam essa concepção: **Conhecimento, Competência, Habilidade e Empregabilidade.**

O pressuposto é o de que o conteúdo ensinado, por si só, não levará à formação do profissional que se deseja para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo

A articulação, a operacionalização e a contextualização são o cerne do processo de aprendizagem para que os conhecimentos construídos e assimilados possam ser colocados em prática de forma eficaz.



Consequentemente, torna-se imperativo que o processo de ensino-aprendizagem forneça ao aluno as ferramentas necessárias para que ele possa desenvolver suas competências, a partir da articulação de habilidades, tais como:

- mobilizar o que aprendeu
- desenvolver autonomia intelectual diante de um desafio profissional
- saber transformar informações em conhecimentos pessoais
- fazer análises e sínteses, relacionar aprendizado e tirar conclusões.

Além de toda essa construção, deve-se levar em consideração o perfil de nossos alunos, que são adultos. Assim, damos espaço à **Andragogia**

Processo de ensino e aprendizagem

É compartilhada entre professor e aluno

Aulas

Focadas no desenvolvimento profissional do aluno adulto



Conceito

A Andragogia fundamenta-se no “aprender fazendo”

Aprendizagem

É mais centrada no aluno, na independência e na autogestão da aprendizagem

Metodologia

Deve despertar a necessidade de instruir-se, a fim de deixar clara a sua participação, como um cidadão integrado na sua sociedade

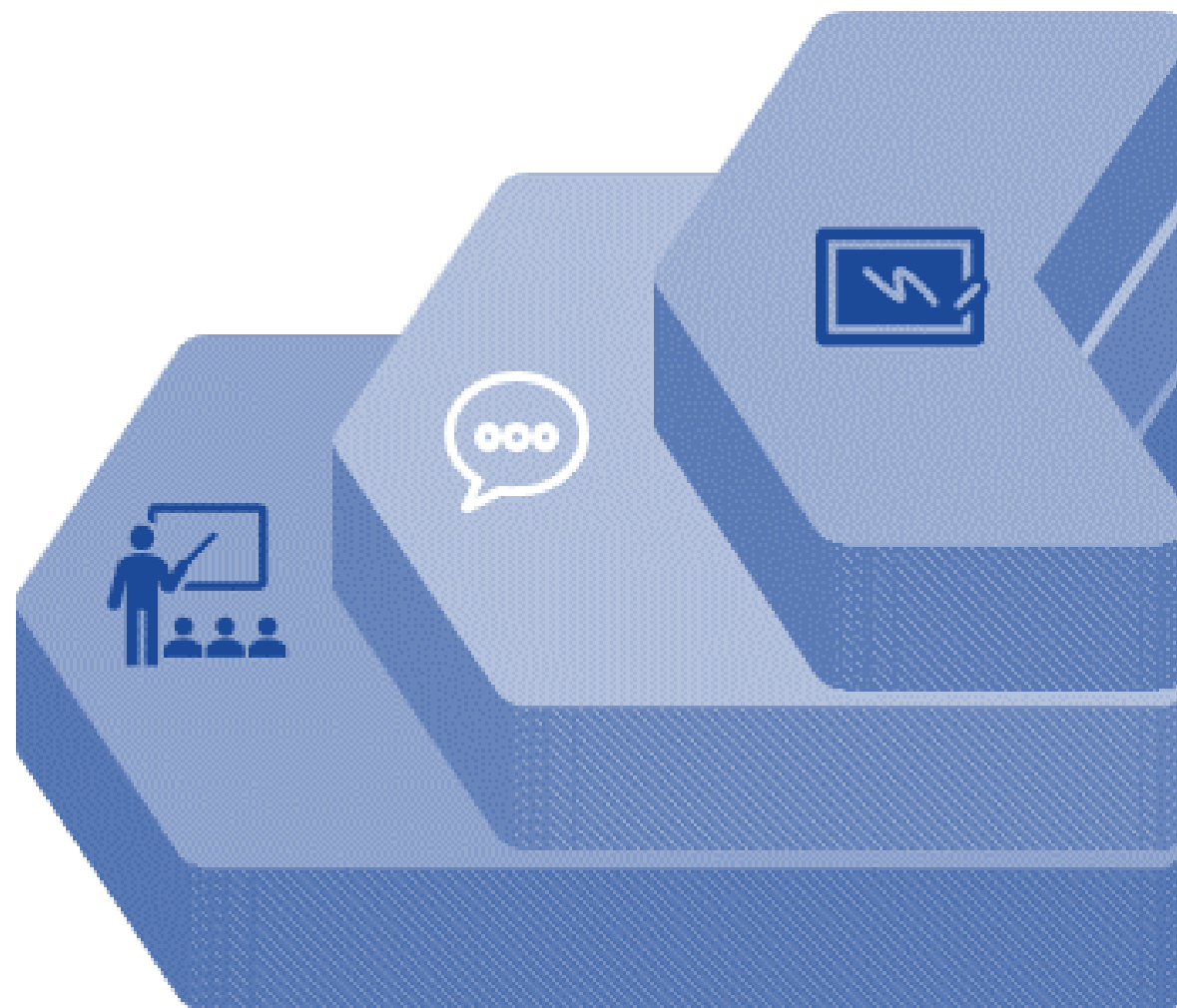
Ou seja, trabalhar com educação de adultos é ter profunda consciência da realidade e, ao mesmo tempo, grande perspectiva de mudanças

O modelo acadêmico KLS concretiza a concepção de aprendizagem apresentada

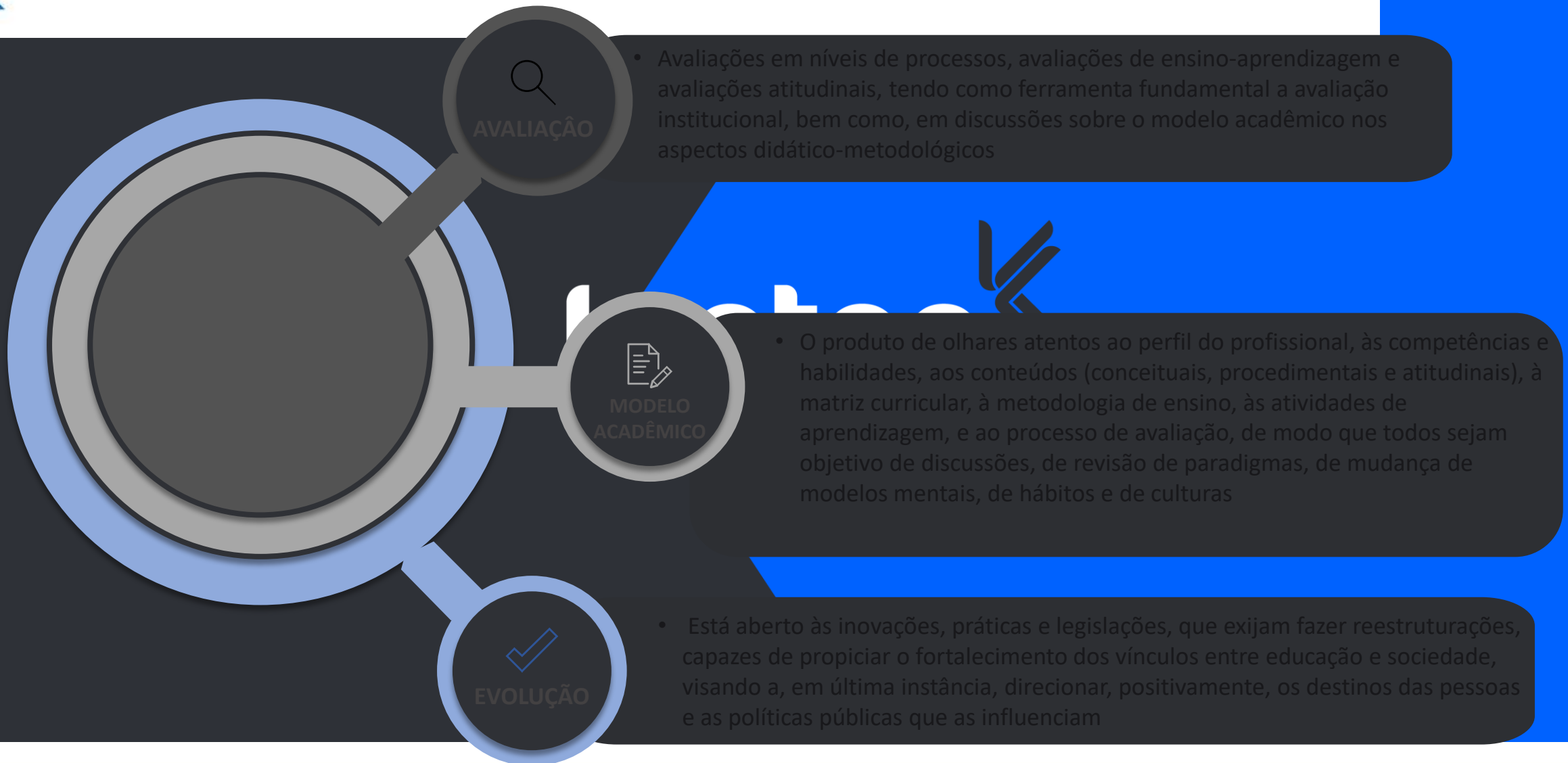
Parte da premissa que o processo educativo articula a teoria com a prática já na sua concepção filosófica, ao trabalhar com competências e habilidades focadas nas atuais demandas profissionais no mercado de trabalho. O aluno é contemplado com um ensino focado na aplicação de conceitos e soluções inseridas em situações problematizadas que futuramente serão encontradas por ele em seu campo de trabalho, relacionando a teoria com a prática e tornando a aprendizagem mais significativa.

Essa articulação é contemplada também na abordagem dos diversos conteúdos, observando o equilíbrio teórico-prático, permitindo o desenvolvimento de temas inerentes às atividades profissionais de forma integrada, propiciando ao aluno o aprimoramento científico e a busca do avanço tecnológico.

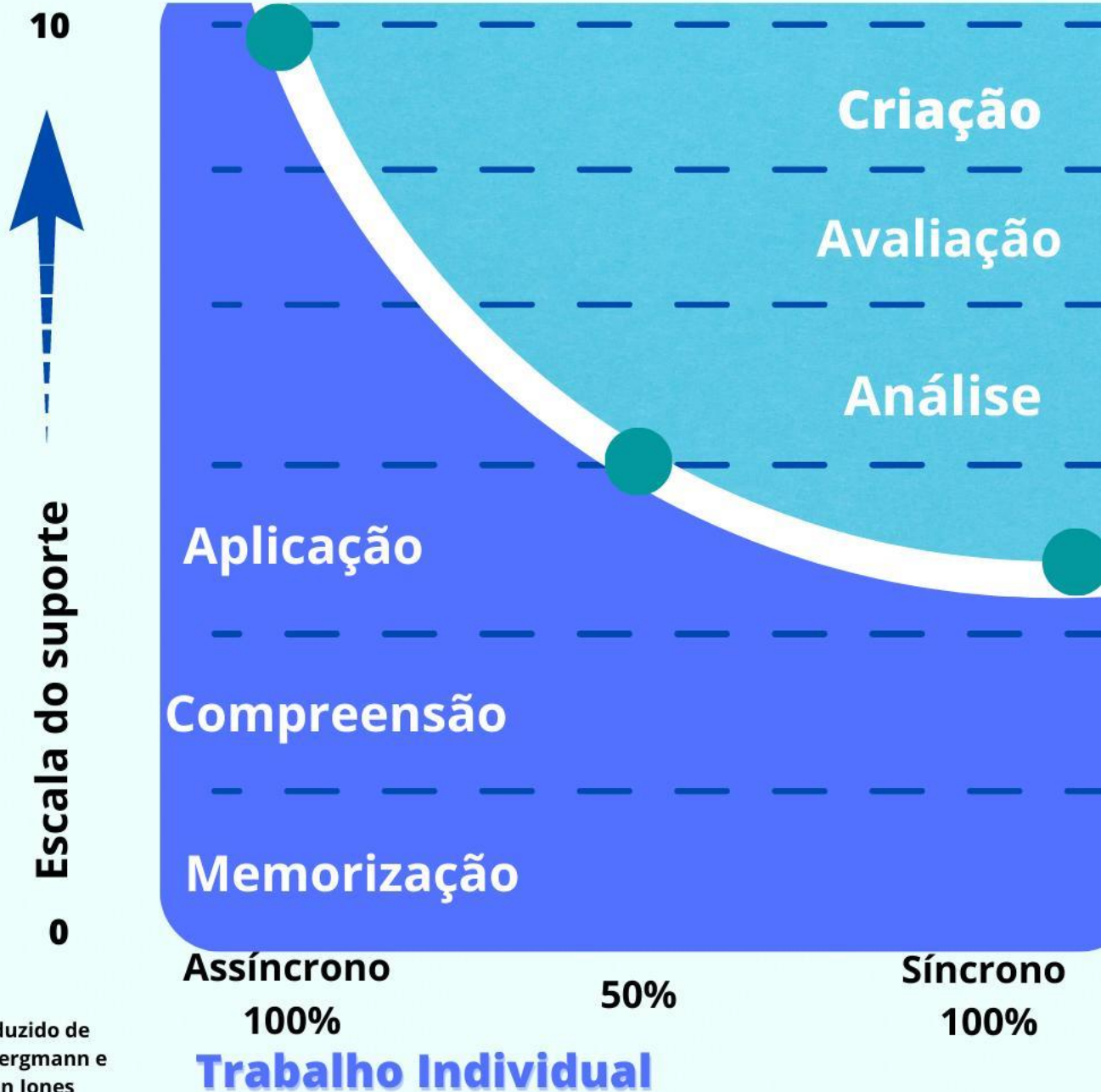
KLS



A relação entre a concepção filosófica e a prática pedagógica tem sido acompanhada por meio de avaliações




Trabalho em grupo



- o Sobre o Nivelamento, quais foram os avanços?
- § Valor do Nivelamento no ano de 2020;
- § Qual a melhor maneira de utilizarmos o nivelamento para nosso modelo avaliativo?
- o Indicadores necessários para tomarmos decisões:
- § Quais são os indicadores importantes que precisamos desenvolver para a Avaliação de Aprendizagem?
- o Vamos revisar nosso backlog da Avaliação de Aprendizagem?
- § Nivelamento;
- § Modelo Avaliativo 100% Ead;
- § Como aumentar o aprendizado dos alunos?
- Mundo / Concorrentes:
- o O que as concorrentes estão fazendo?
- o Quais são os métodos atuais de aprendizagem que estão gerando resultado?
- Avaliação Continuada:
- o Modelo Avaliativo que exija mais do aluno, porém não aumente significativamente as reprovadas;
- o Provas:
- § Como utilizar a Avaliação de Proficiência para este fim?
- § Nossas provas estão adaptadas para avaliar os alunos?
- o Engajamento dos Alunos:
- § Como aumentar o engajamento dos alunos nas atividades avaliativas?

Separar duas frentes: AC e novo modelo

- AC
 - Complexidade de provas
 - AP
 - Roteiro de estudos
 - Como juntar coisas do e-mail mais coisas novas?
- 
- A solid blue triangle is located in the bottom right corner of the slide, pointing towards the top right.

Pegar miro com Carol

- Coisas que o andre traz nos e-mails (reprovas, AP...)
- Começar a aparecer (reunião Fer, Renan, CUBO, empresas cogna)
- CUBO (o que tem de nivelamento e avaliação digital)
- Sempre focar no enade
- Olhar análises engajamento (pegar histórico) + análises que bia apresentou
- Tempo médio AVA
- O que precisa ser medido? Quais indicadores? O que precisa analisar?
- Leticia/Nahalia: o que estão encontrando sobre avaliação no benchmark?

7 dimensões do produto

- Basicamente esta técnica tem como objetivo, facilitar o levantamento de informações fundamentais para a criação de um produto, analisando-o sob 7 dimensões (aspectos) diferentes, a saber:
- **Atores**
- **Interfaces**
- **Ações**
- **Dados**
- **Regra de Negócio**
- **Ambiente**
- **Qualidade**

ENGAGEMENT ACADÊMICO: PERSPECTIVAS E PROPOSIÇÕES TECNOLÓGICAS EM CURSO

<https://www.atenaeditora.com.br/wp-content/uploads/2019/10/E-book-Gestao-Avaliacao-e-Inovacao-no-Ensino-Superior.pdf>

- Nos dias atuais, participar ativamente da cultura digital depende da capacidade de interagir em grupos virtuais e grupos de interesse muito diversificados, e nesse universo, nossos alunos se destacam, demonstrando habilidades para usar diferentes aplicativos de forma fluente e eficaz. Isso por si só, já justifica sua inserção também em ambientes educacionais como alternativas para manter alunos engajados e dispostos a aprofundar seus saberes utilizando essa diversidade de recursos. De acordo com Fullan e Donnelly (2013), a aceleração e aprofundamento do aprendizado e o cultivo de competências globais dependem do uso efetivo de tecnologias digitais. Estas tecnologias, agem como um facilitador para acelerar e aprofundar a aprendizagem para tornar o aprendizado mais rápido, claro e melhor. Portanto, a utilização das tecnologias na educação tornam-se elementos essenciais ou condição sine qua non para o desenvolvimento de habilidades e competências inerentes ao contexto vigente.
- Estudos correlatos coordenados pela Rede de Investigação e Intervenção para a Literacia e Inclusão Digital (OBLID), validam o entendimento que boas práticas foram implementadas em Portugal e em Espanha no campo da Literacia e Inclusão Digital (PALMEIRO et.al. 2017). Estes estudos partem de um amplo leque de pesquisas envolvendo a gestão de aprendizagem e desenvolvimento de competências digitais. Alinham-se a esses estudos, outros pareceres internacionais (UNESCO/UNICEF, 2013) (UNESCO, 2018) e (OECD, 2018), ao advogarem em defesa de diretrizes estratégicas voltadas a uma educação que promova o uso de tecnologias, e em paralelo, a implementação de mecanismos para avaliação do impacto e eficácia deles. (IMPORTANCIA DO NIVELAMENTO)
- A1- Contribuem com o engajamento a medida em que o ambiente oferece uma infraestrutura auto organizável com o intuito de criar um ambiente digital para prover apoio à cooperação, ao compartilhamento de conhecimento e desenvolvimento de habilidades e competências.
- Por sua vez, pode-se supor que o nível de envolvimento está relacionado com as seguintes variáveis: energia e tempo dedicados às tarefas acadêmicas; o significado que as propostas de aprendizagem têm para os discentes; as características contextuais (dinâmica da vida no campus e coreografia didática); em instituições universitárias.

TENDENCIAS

- “Habilidades de aprendizagem e inovação são cada vez mais reconhecidas como as que distinguirão os alunos preparados para uma vida e ambiente de trabalho cada vez mais complexo no século XXI e aqueles que não estão preparados. A ênfase na criatividade, o pensamento crítico e a colaboração é essencial para que os estudantes atuem de forma competente. A capacidade de pensar criativamente, trabalhar criativamente com outros, implementar inovações para resolver problemas de forma eficaz e usar uma abordagem sistêmica para analisar e avaliar evidências, argumentos, pontos de vista e crenças para tomar decisões são algumas das habilidades a serem desenvolvidas.” (Tarouco, 2013)

- A obtenção do conhecimento é cada vez mais entendida como um processo autônomo, por isso a autoaprendizagem segue entre as perspectivas que devem nortear a implementação de treinamentos corporativos em 2021. Assim, ferramentas adaptativas, que personalizam o aprendizado conforme o ritmo, as necessidades e os interesses dos colaboradores podem ser mais demandadas. As tecnologias educacionais precisarão compreender o perfil dos colaboradores e entregar uma experiência personalizada, que caminhe junto às necessidades de desenvolvimento da empresa. Veja a seguir tecnologias que contemplam essas necessidades
- O Learning Experience Platform, ou LXP, é uma ferramenta de aprendizagem digital que proporciona uma experiência interativa e personalizada. Na prática, funciona de modo similar à Netflix. Guiadas por inteligência artificial e machine learning, essas plataformas oferecem conteúdos relacionados àqueles já consumidos, gerando maior protagonismo e engajamento dos colaboradores. Com isso, de forma intuitiva e ativa, os usuários podem escolher os cursos que desejam realizar, além de inserir e indicar conteúdos de forma colaborativa, fomentando a liberdade para trilhar o caminho da aprendizagem em diferentes formatos, como vídeos, podcasts, artigos, entre outros.
- Além de uma plataforma de educação online, o LMS permite criar cursos e treinamentos, bem como organizar e administrar essas atividades, gerando relatórios com métricas sobre o matrículas, acessos, progressão e desempenho dos colaboradores, além da geração de certificados.

Microlearning

- Treinamentos extensos não retêm a atenção dos colaboradores de forma eficiente. Não é à toa que o mercado global de microlearning encerrou 2018 somando US\$ 1,3 bilhão, com perspectiva de chegar a 2027 valendo US\$ 4,6 bilhões. O microlearning é caracterizado pela divisão do conteúdo de treinamento em pequenas doses para rápido consumo. Assim, as ferramentas de microlearning proporcionam uma aprendizagem ágil, prática e que cabe na rotina dos colaboradores. As pílulas de conhecimento ajudam a reter a atenção, o conteúdo e constituem uma solução importante para treinar equipes remotas e dispersas, em um momento no qual o home office deve se tornar permanente para muitas empresas mesmo após a pandemia.
- PENSAR EM MICROCERTIFICAÇÃO
- o lifelong learning, ou seja, a capacidade e disposição de aprender continuamente, deverá se fortalecer como uma das principais características demandadas dos profissionais. O QUE O ALUNO FIZER DE CURSO, CONTA PONTO. APRENDIZAGEM CONTINUA.

GAMIFICAÇÃO

- As técnicas de gamificação não são recentes, mas com a necessidade de engajamento na educação corporativa a busca por treinamentos gamificados deve crescer. Além de tornar a capacitação mais lúdica, a solução é uma estratégia que resulta em maiores índices de retenção do conhecimento. Em 2021, é esperado maior amadurecimento desse mercado, com fomento às possibilidades de personalização de plataformas gamificadas. Além disso, pode haver maior busca por ferramentas de LXP e LMS compatíveis com conteúdo gamificado para diferentes dispositivos, como mobile e mídias sociais. A integração da gamificação com técnicas de immersive learning, como realidade virtual, realidade aumentada e realidade mista, também deverá ser ainda mais fomentada em 2021.

OBRIGADO

kroton 