



SEU CURSO FÁCIL

3

metodologia:
como aprendemos



mustplay.com.br

METODOLOGIA PARA QUÊ?



A resposta é simples: para garantir que todas as pessoas, independente das características pessoais, vão aprender o que você está se propondo a ensinar.

As pessoas aprendem de forma diferente e sem a metodologia tendemos a estruturar conteúdos e práticas da forma como nós entendemos e fazemos. E é por isso que por mais claro que seja a lição, tem sempre alguém que não entende.

A metodologia traz estrutura para o seu método e garante a qualidade porque foi testada e aprovada por pesquisadores e cientistas da área de aprendizagem.

O sucesso do seu curso depende da satisfação dos participantes e isso só acontece quando cada um aprende e insere esse ensinamento no seu cotidiano.

mustplay.com.br

não compartilhar:direitos autorais protegidos

O QUE PRECISA...

para escolher a melhor metodologia para apoiar o seu conteúdo, você precisa olhar com atenção para as características de comportamento das pessoas que quer impactar.

Primeira característica que deve ser comum a quase todos vocês que estão aqui é que: a maioria deve estar montando um curso voltado para adultos.

E adultos gostam de aprender para poder colocar logo em prática. Tem que ter valor imediato. Mesmo quando é um conteúdo teórico, como é que ele pode impactar o pensamento de forma a transformar o status quo? Pode gerar novas reflexões, novos comportamentos, novos comentários, novos recursos para a vida.

Então, a primeira preocupação é que seu curso acrescente algo realmente útil.

Para que algo seja realmente útil, você tem o primeiro desafio de fazer com que essa pessoa preste atenção. E, hoje, nosso tempo de atenção está em menos de 8 segundos. E, quando estamos online, menos ainda: cerca de 3 segundos.

Esse desafio a gente vence com os recursos de neurociência, ou melhor, em metodologias que se apoiam nela para ajudar na transmissão de conhecimento.





considere:

idade
conhecimento prévio
estilo de aprendizagem
preferências

FALAR, FALAR E...

entediado, ao invés de ensinar. Aquela modelo em que o professor é uma voz única no ouvido da gente está cada vez menos atrativo.

Levar para a telinha, aquele estilo de sala de aula com professor na frente, alunos enfileirados em carteiras, esse estilo de aula que remonta a quase 3 mil anos antes de Cristo - com indícios achados lá na Suméria - bem... não faz muito o estilo século XXI...

Essa **metodologia expositiva** ganhou outros recursos como vídeos, imagens, audios, quadros brancos participativos e muitas outras ferramentas para quebrar a monotonia e trazer mais protagonismo. Portanto, mesmo que a aula seja mais falada, pense em como pode usar outros recursos para trazer a atenção de volta para o conteúdo.

A metodologia campeã é, sem dúvida, **demonstrativa**. Estão aí os tutoriais com seus milhões de cliques para provar. Mas será que tudo se demonstra?



não compartilhar: direitos autorais protegidos

VISUALIZAR AJUDA NA APRENDIZAGEM

Quando a gente fala de demonstrar a gente fala de uma sequência de imagens que ilustram o que se fala. Mas como ilustrar, por exemplo, uma técnica de negociação ou uma nova habilidade de liderança?

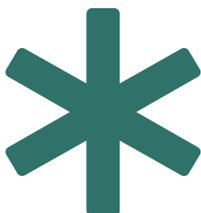
Um dos recursos da metodologia demonstrativa para conteúdos que não são um passo a passo de uma prática é o roleplay, uma simulação de situação. Em geral, essa metodologia mostra o antes e depois para pontuar a transformação.



Não quer contratar atores, nem pedir favor para os amigos, tem inteligência artificial que grava esse "teatro" para você.

E tem os cases:

Os estudos de caso, que a gente aprende pelo exemplo. Ou seja, através da história de uma situação específica que alguém ou uma empresa viveu, a gente consegue se colocar em um dos papéis e aprender com esse exercício.



ao selecionar os cases, lembre de fazer a ponte entre o case e o ponto que quer enfatizar. Não deixe para o participante fazer sozinho porque ele pode não alcançar essa percepção só com a experiência dele.

mustplay.com.br

AFINAL, QUAIS SÃO AS METODOLOGIAS ATIVAS?

Resumidamente, são aquelas que colocam o aluno como protagonista.

Mas como fazer isso online?

No momento, você está numa jornada baseada em várias metodologias, entre elas, o ensino baseado em projetos e o design thinking, que é uma metodologia ativa.

Veja abaixo um resumo das principais:

DESIGN THINKING: essa é uma metodologia que começa na compreensão de quem são seus alunos, hábitos e necessidades de aprendizagem e define efetivamente o problema que seu curso resolverá. Na sequência, vem a fase de ideação, quando você passa um pouco mais detalhadamente pelos pontos a serem abordados e como serão, para só então partir para a prototipagem, que é quando você monta mesmo os módulos, aulas, materiais e dinâmicas. Fase final é testar e fazer os ajustes para o lançamento.

ENSINO BASEADO EM PROJETOS: Os cursos online gravados podem incluir instruções sobre como os alunos podem executar seus próprios projetos e oferecer exemplos de projetos anteriores.

SALA DE AULA INVERTIDA: Nos cursos online gravados, os alunos podem assistir a vídeos ou ler materiais antes de participarem de sessões de discussão online ao vivo ou responderem a perguntas em chats. Essa metodologia é também interativa.

COOPERATIVA: é uma metodologia ativa e interativa. Os alunos trabalham em grupos para alcançar objetivos comuns, colaborando, discutindo e compartilhando ideias para resolver problemas ou completar tarefas. Você pode criar momentos para não compartilhar: direitos autorais protegidos



E COMO COLOCAR + INTERATIVIDADE?

GAMIFICAÇÃO

Esse é um recurso que muita gente torce a cara de primeira porque pensa: Ah! É caro. Pode ser mesmo, mas você pode criar jogos com recursos gratuitos.

Há criadores de quizz e testes gratuitos ou de baixo custo que você pode integrar ao seu curso aqui na MustPlay.

Outra opção é criar um jogo usando o ChatGPT como parte dele.

Existem várias maneiras de incorporar um modelo de linguagem como o ChatGPT em um jogo.

Por exemplo, você pode usar o ChatGPT:

- para fornecer diálogos interativos com personagens não-jogadores (NPCs),
- criar enigmas baseados em texto que os jogadores precisam resolver
- usar o ChatGPT para gerar histórias ou cenários dinamicamente com base nas ações dos jogadores.

Se você estiver interessado em criar um jogo com o ChatGPT, pode explorar algumas das APIs disponíveis que permitem integrar modelos de linguagem como o ChatGPT em seu projeto.

Não sabe como? Pede ajuda lá para os especialistas do HELP pelo Whatsapp.

mustplay.com.br

Quais as vantagens da gamificação no ensino?

MAIS ENGAJAMENTO: Os elementos de jogos, como desafios, conquistas, recompensas e competições, tornam a aprendizagem mais interessante e divertida para os alunos, incentivando-os a participar ativamente das atividades.

MOTIVAÇÃO: A gamificação pode despertar o interesse dos alunos, tornando a aprendizagem mais significativa e satisfatória. Os alunos se sentem mais motivados a alcançar os objetivos de aprendizagem quando há recompensas e reconhecimento envolvidos.

FEEDBACK: Os jogos geralmente fornecem feedback imediato sobre o desempenho do jogador, permitindo que os alunos saibam instantaneamente se estão progredindo ou precisam melhorar em determinadas áreas. Isso ajuda a orientar o aprendizado de forma mais eficaz.

COLABORAÇÃO: A gamificação pode promover a colaboração entre os alunos, incentivando-os a trabalhar juntos para alcançar objetivos comuns. Além disso, competições amigáveis podem motivar os alunos a se esforçarem mais para superar seus colegas.

HABILIDADES: Os jogos frequentemente desafiam os jogadores a desenvolverem habilidades específicas, como resolução de problemas, tomada de decisões, pensamento crítico e trabalho em equipe. A gamificação na aprendizagem pode ajudar os alunos a praticarem e aprimorarem essas habilidades de maneira divertida e envolvente.

PERSONALIZAÇÃO: A gamificação pode ser adaptada para atender às necessidades individuais dos alunos, oferecendo desafios e atividades que sejam adequadas ao seu nível de habilidade e estilo de aprendizagem.

RETENÇÃO: A gamificação pode ajudar os alunos a reterem melhor o conhecimento, pois os desafios e as recompensas proporcionam uma experiência memorável e significativa, facilitando a lembrança do conteúdo aprendido.



Como aplicar os estilos de aprendizagem para tornar meu curso eficiente para todos?

Os estilos de aprendizagem referem-se a diferentes maneiras pelas quais as pessoas preferem absorver, processar e reter informações. Embora não haja um consenso definitivo sobre o tema, aqui estão alguns dos modelos mais conhecidos que se aplicam a ambientes online :

VISUAL: Pessoas com estilo de aprendizagem visual preferem aprender por meio de imagens, gráficos, diagramas e outras representações visuais.

AUDITIVO: Indivíduos com estilo auditivo preferem aprender através de sons, música, palestras e discussões verbais.

CINESTÉSICO: Essas pessoas aprendem melhor através da experiência prática, movimento físico e manipulação de objetos. Imprimindo e rabiscando, teclando...

LÓGICO: Este estilo de aprendizagem envolve preferência por padrões, lógica e raciocínio dedutivo. Essas pessoas gostam de resolver problemas e trabalhar com números.

LINGUÍSTICO: Indivíduos com estilo linguístico preferem aprender por meio da linguagem escrita ou falada. Eles tendem a gostar de ler, escrever e se envolver em discussões.

INTERPESSOAL: Pessoas com este estilo de aprendizagem prosperam em ambientes sociais e preferem aprender em grupos ou através da interação com outras pessoas.



combinar estilos e criar redundância de informações entre eles ajuda a processar a cadeia de estímulos por diferentes áreas do cérebro, o que ajuda a consolidar a memória de longo prazo



Além dos formatos, pense na linguagem...

Nosso cérebro está acostumado a reagir aos verbos que usamos e cada esilo de aprendizagem reage melhor, com menos esforço, a verbos que usem o seu referencial principal.

Veja os exemplos abaixo:

CNESTÉSICOS

1. Sentir: Este é um verbo chave para o tipo cinestésico, pois evoca a sensação física e emocional. Por exemplo, "Como você se sente sobre isso?"
2. Experimentar: Este verbo sugere a ideia de vivenciar algo, o que pode ressoar bem com pessoas cinestésicas. Por exemplo, "Gostaria de experimentar esta nova técnica?"
3. Tocar: Este verbo literalmente envolve o sentido do tato, que é importante para os cinestésicos. Por exemplo, "Isso realmente toca você?"
4. Movimentar: Cinestésicos muitas vezes apreciam atividades físicas e movimento, então usar verbos relacionados ao movimento pode ser eficaz. Por exemplo, "Como isso faz você se movimentar?"
5. Perceber: Este verbo pode evocar a ideia de se tornar consciente de algo, incluindo sensações físicas. Por exemplo, "Você percebe alguma mudança em seu corpo quando pensa nisso?"
6. Sensibilizar: Este verbo sugere a ideia de aumentar a sensibilidade para alguma coisa, o que pode ressoar com pessoas cinestésicas. Por exemplo, "Isso sensibiliza você de alguma forma?"
7. Respirar: O ato de respirar está intimamente ligado à experiência corporal e pode ser um ponto de conexão. Por exemplo, "Respire fundo e sinta como isso afeta sua disposição."
8. Descansar: Para pessoas cinestésicas, o descanso e relaxamento são importantes. Por exemplo, "Como você se sente ao pensar em descansar depois disso?"

E para os VISUAIS ?

Para estimular a aprendizagem de pessoas que são visuais na Programação Neurolinguística (PNL), você pode usar uma linguagem que seja mais visualmente descritiva. Aqui estão alguns exemplos de verbos e frases que podem ser úteis:

1. "Imagine isso...": Inicie uma frase convidando os alunos a criar uma imagem mental.
2. "Veja como...": Use frases que direcionem a atenção para detalhes visuais ou processos.
3. "Olhe para esta imagem...": Incentive os alunos a focarem em elementos visuais específicos.
4. "Pinte um quadro mental...": Use uma linguagem que estimule a criação de imagens mentais.
5. "Visualize o resultado...": Direcione os alunos para imaginar o resultado final de um processo ou conceito.
6. "Descreva o que você vê...": Solicite aos alunos que articulem visualmente o que estão percebendo.
7. "Observe os detalhes...": Incentive a atenção aos detalhes visuais relevantes.
8. "Mapeie mentalmente...": Sugira aos alunos que organizem visualmente as informações em suas mentes.
9. "Ilustre isso para mim...": Peça aos alunos que usem exemplos visuais para explicar um conceito.
10. "Concentre-se na imagem...": Direcione a atenção dos alunos para uma imagem ou conceito visual.



não compartilhar:direitos autorais protegidos

Que verbos uso com AUDITIVOS?

Para estimular a aprendizagem de pessoas que são auditivas na Programação Neurolinguística (PNL), você pode usar uma linguagem que seja mais auditivamente descritiva. Aqui estão alguns exemplos de verbos e frases que podem ser úteis:

1. "Ouça isso...": Inicie uma frase convidando os alunos a prestar atenção em um som específico.
2. "Escute atentamente...": Use frases que direcionem a atenção para sons ou detalhes auditivos.
3. "Reproduza mentalmente o som...": Incentive os alunos a imaginar um som específico em suas mentes.
4. "Descreva o som que você ouve...": Solicite aos alunos que articulem auditivamente o que estão percebendo.
5. "Sintonize na voz...": Direcione os alunos para prestar atenção na qualidade da voz ou entonação.
6. "Cante essa melodia...": Use atividades musicais para envolver os alunos auditivos.
7. "Repita esse som em sua mente...": Sugira aos alunos que repitam mentalmente um som ou palavra.
8. "Escute os detalhes...": Incentive a atenção aos detalhes auditivos relevantes.
9. "Mapeie mentalmente os sons...": Sugira aos alunos que organizem auditivamente as informações em suas mentes.
10. "Dê exemplos verbais...": Use exemplos verbais para explicar conceitos, incentivando a escuta atenta.



não compartilhar:direitos autorais protegidos

E o que outras diferenças considerar?

Há ainda uma observação importante, que impacta na forma que vamos montar nossos conteúdos: se as pessoas são mais diretas ou mais contextuais.

DIRETAS: Esse tipo de mecanismo mental tende a preferir informações concretas e detalhadas que podem ser observadas pelos sentidos. E valorizam dados específicos, fatos e experiências tangíveis, verificáveis. OU seja, gostam de demonstrações e pesquisas para apoiar a aprendizagem. Molde suas informações sem muitos rodeios. Elas gostam do estímulo e de contextualizar por si mesmas.

CONTEXTUAIS: gostam de olhar o quadro geral e trabalham bem com conceitos abstratos. Exercícios que envolvam a imaginação, metáforas, analogias e sessões de brainstorming são bem-vindas. Use o contraste entre passado, presente e futuro para criar engajamento.

Como você tem que falar para todos, crie camadas, momentos em que atenderá cada uma dessas qualidades pessoais. Vamos ver mais sobre isso quando formos dar forma às aulas.

Para ter certeza de que pensou em todos, use o mapa da comunicação que está no toolkit 3 para se guiar. Assim, na hora de montar a aula, vai saber o que dizer para cada um e, conseqüentemente, incluir todos.



Os recursos da neurociência somados às metodologias, também são fundamentais para a aprendizagem. Você vai saber mais no módulo 4.



não compartilhar:direitos autorais protegidos