



PUCPR
GRUPO MARISTA

GRADUAÇÃO **ONLINE**

Luciane **Hilu**

EDUCAÇÃO_DIGITAL

EXPERIÊNCIAS DIFERENCIADAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

TEMA

Uma discussão sobre um modelo de ensino e aprendizagem diferenciado, COM FOCO no estudante e na abordagem curricular por competências, da PUCPR, impactando fortemente a construção dos cursos em EaD

REVOLUÇÕES INDUSTRIAIS

1760 A 1840: máquinas a vapor, ferrovias, **produção mecânica**

FINAL DO SÉCULO XIX AO INÍCIO DO SÉCULO XX: eletricidade, linha de montagem, **produção em massa**

DÉCADAS DE 1960 A 1990: semicondutores, computação, internet, revolução digital (**era da informação**)

REVOLUÇÃO 4.0: sensores, IoT, *big data*, inteligência artificial, aprendizagem de máquina, nanotecnologia, manufatura aditiva, *blockchain*, veículos autônomos, robótica avançada, sequenciamento genético, ativação ou edição de genes (**produção aumentada pela potência aprimorada da cognição**)

CONTEXTO HISTÓRICO

REVOLUÇÃO

MUDANÇA RADICAL ASSOCIADA A NOVAS TECNOLOGIAS QUE DESENCADAIAM PROFUNDAS ALTERAÇÕES NAS ESTRUTURAS SOCIAIS E NOS SISTEMAS ECONÔMICOS.



[educação 4.0]



P R O B L E M A

**COMO FORMAR PROFISSIONAIS COMPETENTES E
CIDADÃOS SOLIDÁRIOS CAPAZES DE ENFRENTAR COM
NATURALIDADE TANTO AS MUDANÇAS DISRUPTIVAS
FREQUENTES E DE SOLUCIONAR DESAFIOS
COMPLEXOS AINDA DESCONHECIDOS, UTILIZANDO
TECNOLOGIAS QUE AINDA NÃO EXISTEM?**

Fonte:
Anderson e Krathwohl, 2001

PAPEL DA UNIVERSIDADE

*High Order
Technical Skills*



**APRENDIZES AUTÔNOMOS
POR TODA A VIDA**

EDUCAÇÃO_DIGITAL

EXPERIÊNCIAS DIFERENCIADAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

Uma discussão sobre um modelo de ensino e aprendizagem diferenciado, no qual o **foco está no estudante** e no desenvolvimento de **competências**, da PUCPR, impactando fortemente a construção dos cursos em **EaD**

EDUCAÇÃO_DIGITAL

EXPERIÊNCIAS DIFERENCIADAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

O movimento de inovação na educação está calcado na crença de que a EaD é uma modalidade de ensino que em muitos dos seus termos, possibilita inovar.

Inovar na educação é estar em sintonia com as demandas da sociedade e de seus cidadãos em termos de aprendizagem, tendo visto que a **evolução da tecnologia**, a **mobilidade**, a **flexibilidade** e o **aprendizado constante** demandam **novas formas de ensinar e aprender**.

EDUCAÇÃO DIGITAL

EXPERIÊNCIAS DIFERENCIADAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

Para garantir o DNA de inovação da PUCPR, todo o processo de construção de cursos, disciplinas e modelo pedagógico, está baseado na aprendizagem **por competências**, adotado pela instituição como um todo, o que de fato, poderá atender a expectativas, anseios e necessidades da sociedade.

Nesse sentido, para atender as estratégias planejadas, a PUCPR concentra sua atenção na **formação por competências** e em metodologias de aprendizagem **ativa**, priorizando **resultados de aprendizagem** no desenvolvimento acadêmico dos estudantes, de maneira que a sociedade possa contar com profissionais atuantes, bem preparados, cidadãos solidários, conscientes e capazes de contribuir para a transformação social.

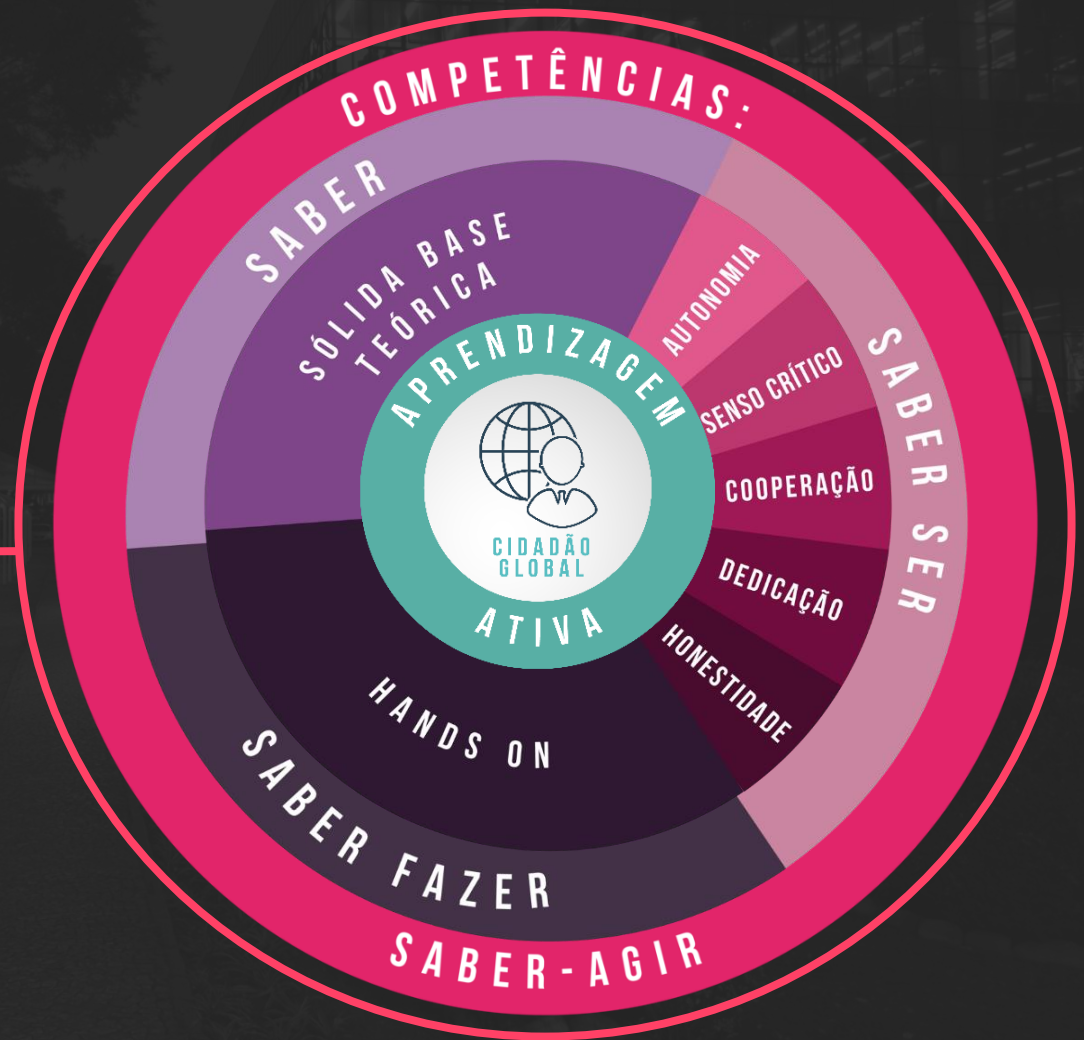
EDUCAÇÃO DIGITAL

EXPERIÊNCIAS DIFERENCIADAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

Para a PUCPR, competência é um **saber-agir** baseado na **mobilização e utilização interiorizadas e eficazes de um conjunto integrado de recursos tendo em vista resolver uma família de situações-problema.** A abordagem da aprendizagem em termos de competências substitui a abordagem reduzida à transmissão de conteúdo, não mais adequadas às necessidades e expectativas da sociedade atual.

Esta opção metodológica coloca o foco não mais no conteúdo, mas em como utilizá-lo em **situações reais**. Assim ensina-se colocando o estudante frente a problemas de contexto real que, em si mesmo, é fonte de **problemas complexos** que oferecem as melhores e mais importantes chances de geração e desenvolvimento de conhecimento.

Desenvolvimento de competências



EDUCAÇÃO_DIGITAL

EXPERIÊNCIAS DIFERENCIADAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

A matriz curricular dos 10 cursos de tecnólogos na modalidade em EaD ofertados, tem por base a aprendizagem numa abordagem por competências, tendo sido construída focando o perfil do egresso que a PUCPR quer formar, voltado ao mercado de trabalho, mas com uma formação integral e emancipadora.



EDUCAÇÃO DIGITAL

EXPERIÊNCIAS DIFERENCIADAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

As metodologias de ensino e aprendizagem adotadas nos cursos de EaD da PUCR são focadas na interação e na **solução de problemas complexos**, utilizando a internet como veículo.

Os **conteúdos adquirem sua real significação atrelados** a um modelo de construção prática do conhecimento, interativo, questionador e evolutivo.

Isto faz com que os professores envolvidos com os estudantes **interajam de forma contínua** nos mais diversos meios de comunicação, de forma bastante variada, adequada a cada necessidade elencada.

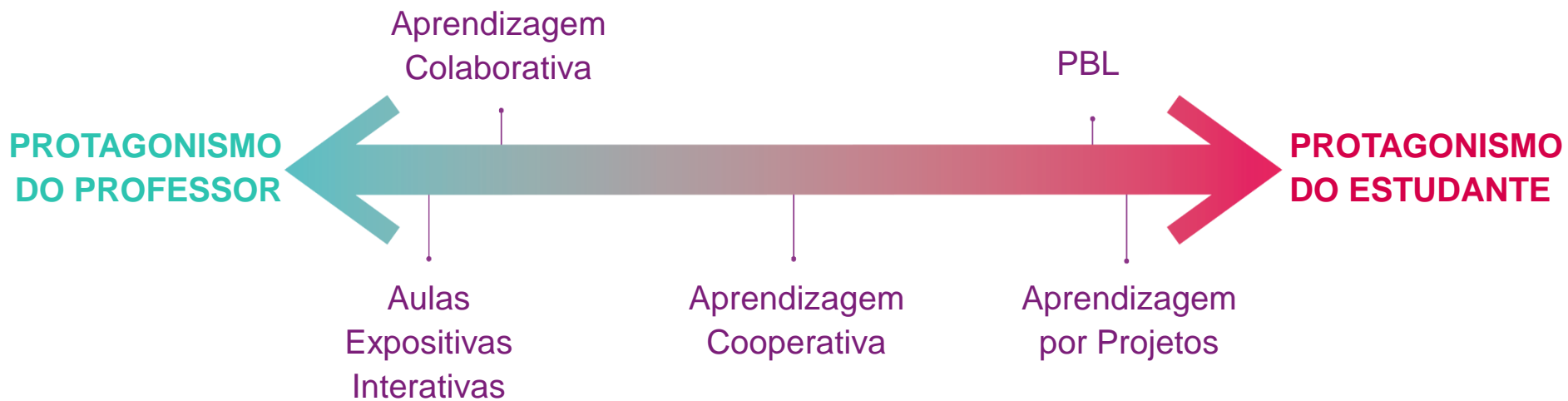
EDUCAÇÃO_DIGITAL

EXPERIÊNCIAS DIFERENCIADAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

Atividades – aprender fazendo

- Metodologia adotada no EAD da PUCPR se apoia no “Hands ON”, ou seja, o aluno é colocado em situações de prática desde o início dos cursos, aprendendo enquanto faz!
- Os tutores dão *feedback* constante aos alunos na execução de suas atividades, visando à avaliação formativa.

O EIXO DA APRENDIZAGEM ATIVA



DISCIPLINA

EMENTA

Conteúdos

TEMAS DE ESTUDO

Conteúdos agrupados por temas

METODOLOGIA DE ENSINO

Exposição Interativa

AVALIAÇÃO

Data da 1ª Prova | Peso 4

Data da 2ª Prova | Peso 4

Data da Apresentação de Trabalhos | Peso 2

PLANO DE ENSINO

EMENTA

Resultados de Aprendizagem

TEMAS DE ESTUDO

Conhecimentos para alcançar os resultados

METODOLOGIA E AVALIAÇÃO



Resultado de Aprendizagem

...

Processo Cognitivo

...

Indicadores de Desempenho

...

Métodos ou Técnicas Empregadas

...

Processo de Avaliação

...

COMPETÊNCIA

Elemento de Competência 1	Elemento de Competência 2	Elemento de Competência 3	Elemento de Competência 4
C1	C1	C7	C11
C2	C2	C8	C12
C3	C5	C9	C9
C4	C6	C10	C10

COMPETÊNCIA

Elemento de
Competência 1

Elemento de
Competência 2

Elemento de
Competência 3

Elemento de
Competência 4

Avaliação dos Resultados de Aprendizagem

DISCIPLINA 1

Avaliação dos Resultados de Aprendizagem

DISCIPLINA 2

Disc. Avaliadora
da Competência

AVALIAÇÃO DA COMPETÊNCIA

ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA DAS DISCIPLINAS



Recursos e atividades mais
objetivas, focados nos RAs.

PORTFÓLIO EAD PUCPR

CURSOS SELECIONADOS

Análise de
Desenvolvimento de
Sistemas

Big Data e Inteligência
Analítica

Gestão da Tecnologia
da Informação

Processos Gerenciais

Logística

Gestão Financeira

Gestão Comercial

Gestão de marketing
em Mídias Digitais

Gestão de RH

Gestão Hospitalar

CONCEITO POLO



CONCEITO POLO





COMO ESTÃO ESTRUTURADAS AS DISCIPLINAS

Na PUCPR, as disciplinas *on-line* são elaboradas com foco na formação integral, no autoconhecimento e nas necessidades do contexto profissional. Para isso, criamos uma estrutura por etapas. Confira!



1 APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA

No vídeo, conheça o professor e o planejamento da disciplina.



2 AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA

De maneira autorreflexiva, você irá mensurar os conhecimentos prévios necessários à disciplina, além de assuntos que ainda serão trabalhados.



3 ATIVIDADES AVALIATIVAS

Atividades de produção avaliadas pelo professor-tutor, visam demonstrar se o resultado de aprendizagem foi alcançado.



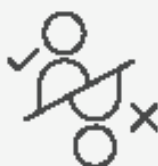
4 ATIVIDADES FORMATIVAS

Possibilitam mensurar seu conhecimento nos temas estudados até o momento.



5 MATERIAIS DE ESTUDO

Acesse os materiais elaborados e selecionados pelo professor, como videoaulas, textos, áudios, entre outros.



6 REFLEXÃO DA APRENDIZAGEM

Momento de refletir sobre seu processo de aprendizagem.



7 PALAVRA FINAL

Momento em que o professor-tutor apresenta as considerações finais da disciplina.



8 ATIVIDADE PRESENCIAL

Avaliação presencial, com o objetivo de aplicar os conhecimentos estudados na disciplina.

ESTRUTURA DAS DISCIPLINAS

engajamento do estudante na disciplina

o que é?

Este momento visa a: despertar no estudante o interesse pela disciplina; saber quais conhecimentos trabalhados em outras disciplinas serão utilizados nesta; e conhecer, pela avaliação diagnóstica, o que ele sabe sobre o que será estudado. Permitirá ao estudante decidir as temáticas em que terá que investir mais para sua aprendizagem ou ampliar seus conhecimentos.

desenvolvimento da aprendizagem

como acontece?

1 Acesso às informações

Indicação de textos, vídeos, áudios etc., buscando variedade de recursos didáticos, a fim de contemplar diferentes estilos de aprendizagem.

2 Atividade formativa

Atividade com autocorreção que permite ao professor e estudante verificar se o material indicado foi estudado e quais lacunas de aprendizagem ficaram. As questões devem ser contextualizadas, não apresentando apenas respostas diretas dos materiais de estudo, a fim de auxiliar na produção da atividade somativa.

3 Atividade avaliativa

Atividade de produção que objetiva demonstrar que o resultado de aprendizagem foi alcançado.

4 Reflexão sobre a aprendizagem

O estudante terá a oportunidade de refletir sobre os assuntos relacionados ao resultado de aprendizagem que acabou de estudar.

NESTAS SEMANAS, VOCÊ ESTUDARÁ SOBRE:

Funções da marca

Personalidade da marca

PARA ISSO:



Acessará conteúdos selecionados pelo professor.



Fará atividades avaliativa e formativa.

SERÁ INSTIGADO A:

Identificar fundamentos para construção de marcas em contextos reais.

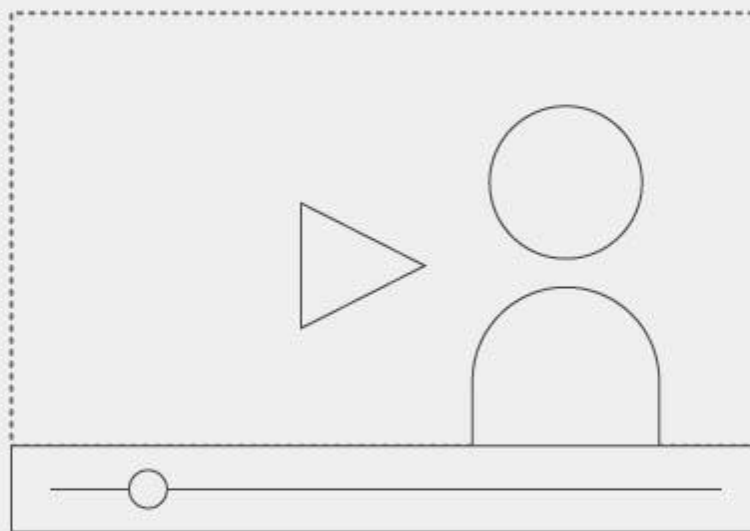
Analisar o comportamento do consumidor, com base em fundamentos para construção de marcas.

AO TÉRMINO, IRÁ:



Reconhecer os fundamentos para a construção de marcas, considerando o comportamento do consumidor.

RECURSOS



07

VÍDEOS
PROFESSOR

01 APRESENTAÇÃO

01 POR RA - 05 EM MÉDIA

01 ENCERRAMENTO

BLACKBOARD

Disciplina *on-line*

Avlso



SEMANA 1 - 30/



Comportamento do Consumidor e User Experience (Turma B) - 2018 / 1ª Sem

MINHA SALA



ATIVIDADES

SEMANA 1 - 30/07 a 06/08

SEMANA 1 - 06/08 a 13/08

SEMANA 3 - 13/08 a 20/08

SEMANA 4 - 20/08 a 27/08

SEMANA 5 - 27/08 a 03/09

SEMANA 6 - 03/09 a 10/09

SEMANA 7 - 17/09 a 27/09

SEMANA 8 - 17/09 a 24/09

SEMANA 9 - 27/08 a 03/09

SEMANA 10 - 03/09 a 10/09

SEMANA 11 - 17/09 a 27/09

SEMANA 12 - 17/09 a 24/09

SEMANA 13 - 27/08 a 03/09

SEMANA 14 - 03/09 a 10/09

Comportamento do Consumidor e User Experience (Turma B) - 2018 / 1ª Sem

MINHA SALA



ATIVIDADES

SEMANA 1 - 30/07 a 06/08

SEMANA 1 - 06/08 a 13/08

SEMANA 3 - 13/08 a 20/08

SEMANA 4 - 20/08 a 27/08

SEMANA 5 - 27/08 a 03/09

SEMANA 6 - 03/09 a 10/09

SEMANA 7 - 17/09 a 27/09

SEMANA 8 - 17/09 a 24/09

SEMANA 9 - 27/08 a 03/09

Atividades



Semanas 2, 3 e 4 (06/08 a 27/08)



Subtemas:



Resultados de aprendizagem



Organize-se!



TEMAS DE ESTUDO



Estudo da relação entre variável-causa e consequência em um ambiente de negócios

Principais componentes da teoria sistêmica, abordagem contingencial e gestão da qualidade total

RESULTADO DE APRENDIZAGEM

Selecionar uma carteira de investimento de forma a diluir os riscos individuais dos diversos ativos da carteira.



Finalizando nossos estudos da disciplina, falaremos um pouco sobre ponto de equilíbrio.

O objetivo do cálculo do ponto de equilíbrio da empresa é averiguar o nível mínimo de vendas que deve ser praticado para obter determinado montante de lucro. Esse é o conteúdo apresentado no capítulo 6 do **Manual de contabilidade e análise de custos**.

Com essa leitura, você será capaz de calcular e interpretar pontos de equilíbrio contábil, financeiro e econômico, bem como a margem de segurança.



Análise do Ponto de Equilíbrio.

SANTOS, J. J. **Manual de contabilidade e análise de custos**. Rio de Janeiro: Atlas, (Capítulo 6 – Análise do Ponto de Equilíbrio – p. 48-64)

O livro está disponível na Minha Biblioteca. Para acessá-lo:

GERENCIADOR

FORMAÇÃO CORPO DOCENTE

CREARE

Consultores de matrizes

Professores conteudistas

Professores tutores



TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS DA PUCPR

Conheça algumas possibilidades que a **Coordenadoria de Tecnologias Educacionais** disponibiliza aos professores.

VIDEOAULAS

Assistência na produção de material de apoio à aprendizagem em **formato de vídeo**, com ou sem animação.

exemplos

RECURSOS TECNOLÓGICOS

Prospecção e acompanhamento do uso de **recursos tecnológicos** que visam à **melhoria do processo de aprendizagem**.

link

APOIO PEDAGÓGICO

Atendimento aos professores em relação ao **ambiente virtual de aprendizagem**, assessoria pedagógica de **cursos não presenciais e novos recursos tecnológicos**.

WORKSHOPS

Formações para os professores buscando incorporar, no processo de aprendizagem, conceitos e práticas sobre às **tecnologias educacionais**.

OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Elaboração de materiais em **diversos formatos**, desenvolvidos a partir de um tema ou assunto indicado pelo professor.

exemplos

#INTEGRA

Concepção e atualização do canal de **comunicação** entre a Reitoria e os professores, com temas atuais e de interesse dos docentes.

site

SUPOORTE TÉCNICO

Atendimento aos docentes e discentes em relação a **dúvidas técnicas e administrativas do ambiente virtual de aprendizagem**.



EDUCAÇÃO DIGITAL

EXPERIÊNCIAS DIFERENCIADAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

- Anderson, L.W. (Ed.), Krathwohl, D.R. (Ed.), Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J., & Wittrock, M.C. (2001). **A taxonomy for learning, teaching, and assessing**: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives (Complete edition). New York: Longman.
- BERTOLIN, Julio. A formação integral na educação superior e o desenvolvimento dos países. **Cad. Pesqui.**, São Paulo, v. 47, n. 165, p. 848-871, Sept. 2017.
- BIGGS, J.; TANG, C. **Teaching for quality learning at university**: what the students does. Berkshire: Mc Graw Hill, 2007.
- FINK, L. Dee **Creating Significant Learning Experiences**: An Integrated Approach to Designing College Courses. John Wiley & Sons, Inc., United States of America FIRST EDITION. 2003. Disponível em: [https://www.unl.edu/philosophy/%5BL._Dee_Fink%5D_Creating_Significant_Learning_Experi\(BookZZ.org\).pdf](https://www.unl.edu/philosophy/%5BL._Dee_Fink%5D_Creating_Significant_Learning_Experi(BookZZ.org).pdf)
- JULIATTO, C. I. **A universidade em busca da excelência**: um estudo sobre a qualidade da educação. Curitiba: Champagnat, 2010.
- SAROYAN, A.; AMUNDSEN, C. (Ed.). **Rethinking teacher in higher education**. Sterling: Stylus, 2004.
- SCALLON, G. **Avaliação da aprendizagem numa abordagem por competências**. Tradução de Juliana Vermelho Martins. Curitiba: PUCPress, 2015.
- SPRICIGO, C. B.; OLIVEIRA, J.; MARTINS, V. (orgs) **Mosaico de cinco cores**: principios para os processos de ensino e aprendizagem na educação superior. Curitiba: PUCPress, 2016.
- Paquette, G. (2002a). *L'ingénierie pédagogique : Pour construire l'apprentissage en réseaux*. Sainte-Foy, Québec : Presses de l'Université du Québec.



PUCPR
GRUPO MARISTA