

E-book

ESTRATÉGIAS DE

ENGAJAMENTO

O ensino híbrido, a gamificação e as metodologias ativas

AUTORA: RENATA BICOV
TRANSFORMA TREINAMENTOS

BOAS VINDAS

Prezado ADH,

Seja bem vindo ao material de apoio da palestra “Estratégias de Engajamento”! Esse e-book foi desenhado com muito carinho para apoiar sua performance para aprofundar e aplicar os conhecimentos de nossa palestra. Fique à vontade para complementá-lo com suas próprias anotações.

Bons estudos, e, principalmente, boa aplicação de conhecimentos!

Renata Bicov

@renatabicov

CONCEITO DE APRENDIZAGEM

Vamos começar nossos estudos repensando um conceito muito utilizado, mas pouco claro para a maioria das pessoas: o conceito de aprendizagem. Nesse material entendemos aprendizagem como uma ‘Mudança de comportamento com duração maior do que imediatamente após o evento que a gerou’.

Ou seja, em outras palavras, para dizer que há aprendizagem entre nossos cooperados devemos considerar que eles fazem algo diferente ou melhor do que antes de nosso projeto, e que essa mudança tem duração – e portanto não retorna ao modelo anterior poucos dias ou semanas após nossas ações.

Essa aprendizagem desafiadora é fruto, sobretudo, de uma ação estratégica de nossas áreas de aprendizagem desafiando nossos instrutores com ferramentas de engajamento efetivas como o uso do ensino híbrido, da gamificação e das metodologias ativas.

O ENSINO HÍBRIDO

Um treinamento híbrido é aquele em que temos, em uma mesma experiência, momentos online que se intercalam com momentos presenciais! A modalidade, que já era uma tendência, se tornou rapidamente uma realidade com o final da pandemia, pois as empresas desejavam o retorno de experiências e vivências online, mas não desejavam abrir mão da praticidade e escalabilidade do treinamento online.

FUGINDO DO FRANK

Agora te convido a encarar uma dura verdade: na maior parte das vezes nossas empresas aprenderam a fazer o híbrido...fazendo! E a aprendizagem empírica é uma aprendizagem baseada em erros e acertos!

Dentre os erros mais comuns, nos deparamos as vezes com o híbrido Frankenstein: a parte presencial e a parte online compõe, na teoria, a mesma experiência... Mas na prática o participante não vê nenhuma conexão entre elas!

A impressão é que a experiência é uma colcha de retalhos: pegamos um online e um presencial que não tinham nenhuma relação, juntamos tudo, e chamamos de ‘Programa de Treinamento’.

Em outras palavras: o híbrido Frankenstein dá ao T&D muito trabalho, mas nosso cliente interno não consegue ver seu valor, devido a desconexão entre suas etapas.



IDENTIDADE EXPERIÊNCIAL ÚNICA

Um bom híbrido deve parecer conectado, intencional e estratégico. Para isso ele deve ter uma Identidade Experiência Única, ou seja, uma identidade que componha a mesma experiência. Suas ações devem parecer conectadas, intencionais e estratégicas, e para isso vamos relembrar o método CAPA!

HÍBRIDO CAPA DE REVISTA

O que confere ao treinamento híbrido uma “Identidade Experiência Única” pode ser representado pelo acróstico CAPA (para não esquecer esse acróstico lembre-se que dizemos que experiências memoráveis são “Capa de Revista”).



ONTEÚDO CONECTADO



VATAR CONDUTOR DA EXPERIÊNCIA



RÁTICAS EM TODOS OS MOMENTOS



PARÊNCIA COERENTE COM A ID. VISUAL

Garantindo todos esses tópicos os treinamentos híbridos de sua cooperativa serão um sucesso!

METODOLOGIAS ATIVAS E GAMIFICAÇÃO

Quando falamos de Engajamento é muito comum que além dos formatos híbridos lembremos de duas estratégias muito conhecidas: as metodologias ativas e a gamificação! Sim, elas efetivamente aumentam o engajamento! Mas precisam ser bem utilizadas! Veremos como fazer essa utilização nos tópicos a seguir!

METODOLOGIAS INOVATIVAS

As metodologias ativas (ou inovativas, como gosto de falar!) são metodologias que os alunos desenvolvem o papel de protagonistas de sua aprendizagem. Veja a seguir alguns exemplos e sua aplicação!

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

O QUE É?

É uma metodologia onde o aprendizado dos alunos acontece no desenvolvimento de um projeto. Seu objetivo final costuma ser a entrega de um protótipo, produto, relatório ou plano de ação.

INDICAÇÕES

Pode ser aplicada online, presencialmente ou no ensino híbrido!
Embora seja mais utilizado na andragogia e Heutagogia possui cases relevantes na pedagogia.

PASSO A PASSO

1. O professor ou especialista aborda um tema instigante, estimulando o grupo a realizar o projeto. O projeto precisa ser significativo para o grupo.
2. O professor faz a mediação com o grupo da construção de um cronograma de prazos, escopo de trabalho, expectativas de resultados e critérios de avaliação.
3. Durante o projeto o professor apoia e faz mediação do grupo, mas não explica ou orienta a execução, que deve ser feita pelos próprios participantes, que aprendem nesse processo.
4. Os alunos fazem a entrega do resultado do projeto, explicando seu passo a passo e lições aprendidas.

SALA DE AULA INVERTIDA

O QUE É?

uma adaptação da tradicional sala de aula invertida.

INDICAÇÕES

Pode ser aplicada online, presencialmente ou no ensino híbrido!

PASSO A PASSO

- 1.O professor divide a sala em grupos e orienta os grupos a estudarem determinado tema, por determinado período, para apresentar uma mini-aula. Exemplo: devem montar uma aula de comunicação assertiva de 5 minutos, e para isso tem 1 hora de preparação.
2. Durante a preparação o facilitador circula pela sala, oferecendo suporte ou fazendo correções quando necessário.
- 3.Os alunos apresentam suas aulas. O facilitador complementar e corrigirá sempre que necessário.

TEACH BACK

O QUE É?

Pouco conhecido, o Teach Back é uma metodologia fácil de aplicar e muito útil. Aqui os alunos se reúnem e grupos de estudo e aprendem sobre um tema. Após essa etapa o facilitador recombina os grupos e aluno-ensina-aluno.

INDICAÇÕES

Pode ser aplicada online, presencialmente ou no ensino híbrido!

PASSO A PASSO

- 1.O professor divide a sala em grupos e orienta os grupos a estudarem determinado tema, por determinado período. Exemplo: O grupo 1 deve se especializar em comunicação assertiva em 30 minutos. O grupo 2 em CNV.
2. Após o período o professor recombina os grupos, unindo alunos que estudaram temas diferentes e promovendo um momento aluno-ensina-aluno. Aqui, por exemplo, o aluno A ensina CNV e aprende Comunicação assertiva com o colega B.
- 3.Ao final, caso deseje, o facilitador complementar os temas.

GAMIFICAÇÃO

A Gamificação, por sua vez, é a utilização dos elementos de jogos para promover engajamento. Nela inserimos um ou mais elementos, como por exemplo a competição, para tornar a experiência mais desafiadora, imersiva e interessante para nossos participantes.

Veja a seguir a lista de elementos que você poderá escolher usar em suas ações educacionais, mas lembre-se: você não precisa utilizar todas eles e pode fazer as combinações que desejar!

1. Estética

2. Sorte

3. Competição

4. Conflito

5. Cooperação

6. Níveis



7. Recursos

8. Recompensas

9. História

10. Estratégia

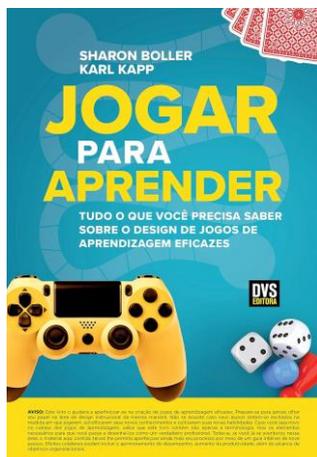
11. Tema

12. Tempo

Você pode experimentar, por exemplo, criar um storytelling interessante para uma trilha, como “A Jornada do Líder”, e a partir dessa história criar etapas e níveis, com recompensas a cada líder que conseguir vencer uma etapa da jornada! Experimente essas pequenas mudanças: é o simples que funciona!

PARA SABER MAIS!

Acompanhe agora algumas indicações de leitura nos três temas principais que sugerimos para que você aprofunde ainda mais seus conhecimentos!



SOBRE A AUTORA



Renata Bicov é Designer Instrucional, Especialista em Gamificação, Palestrante e Facilitadora com mais de 15 anos de experiência na área de T&D.

Autora dos livros 'Era uma vez um protagonista' e 'Gestão Criativa de tempo', Renata é palestrante de grandes eventos como o SMW2019, CBTD2019, CBTD2020, CBTD2021, onde recebeu o reconhecimento de Palestrante TOP5, e CBTD2023.

É ainda instrutora credenciada no Sescoop com temas de soft skills como Comunicação, liderança, inteligência emocional e outro.



renata.bicov@transformatreinamentos.com.br



www.transformatreinamentos.com.br



(11) 97011-4332



@renatabicov