SESCOOP/SP

Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo no Estado de São Paulo

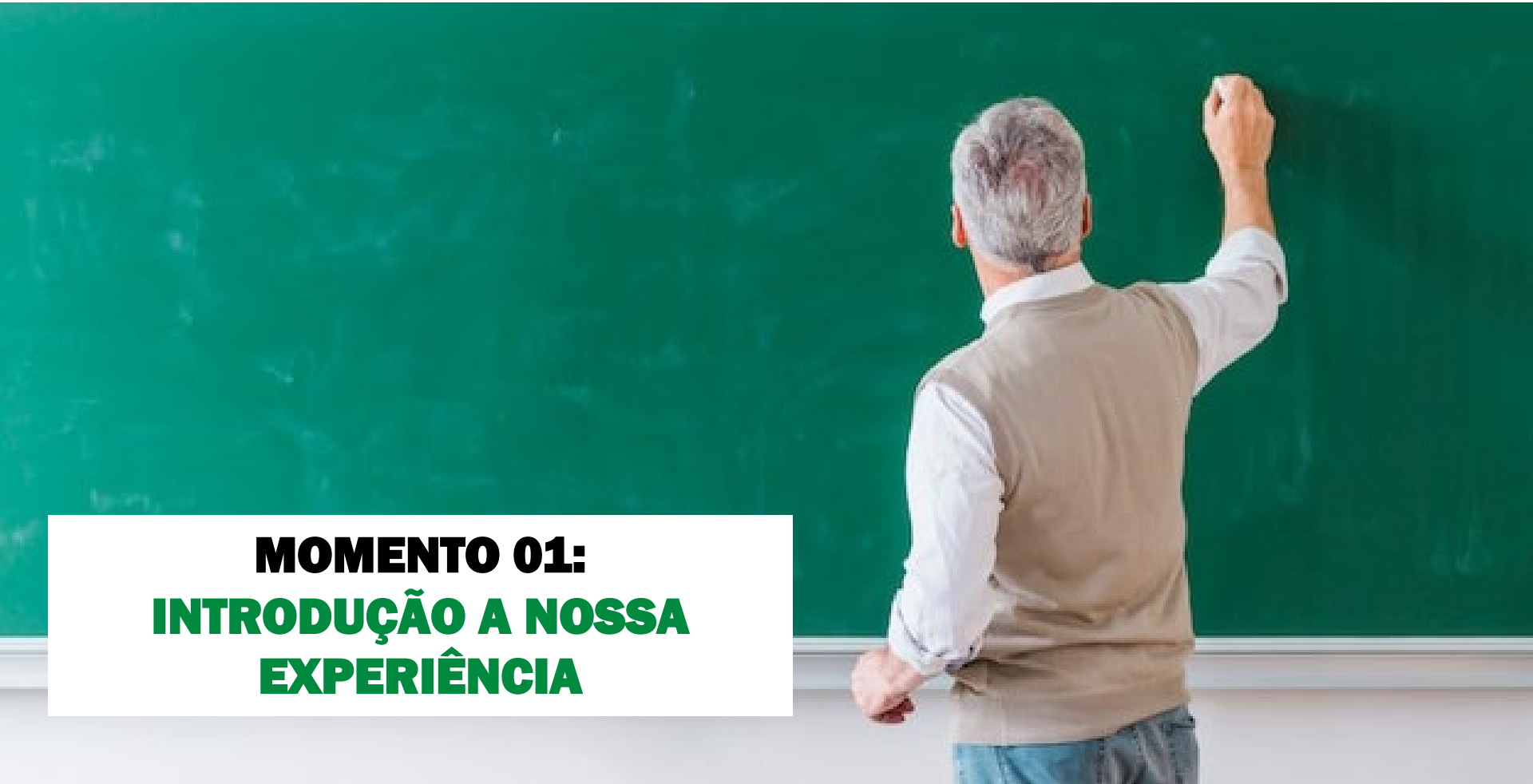
SESCOOP/SP

Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo no Estado de São Paulo

COMEÇAREMOS EM INSTANTES

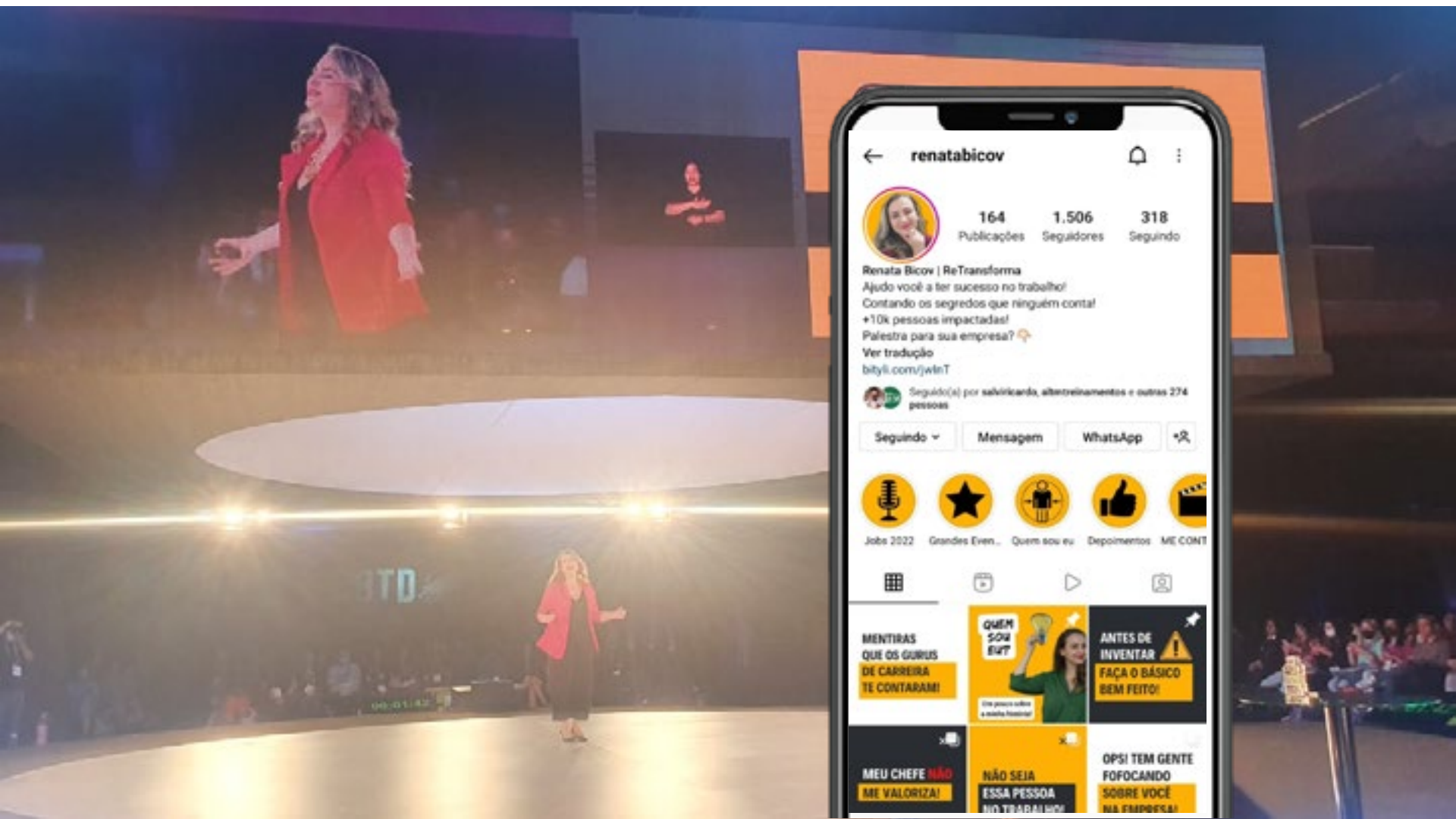
COMO USAR O ENSINO HÍBRIDO, AS METODOLOGIAS ATIVAS E A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIAS DE ENGAJAMENTO

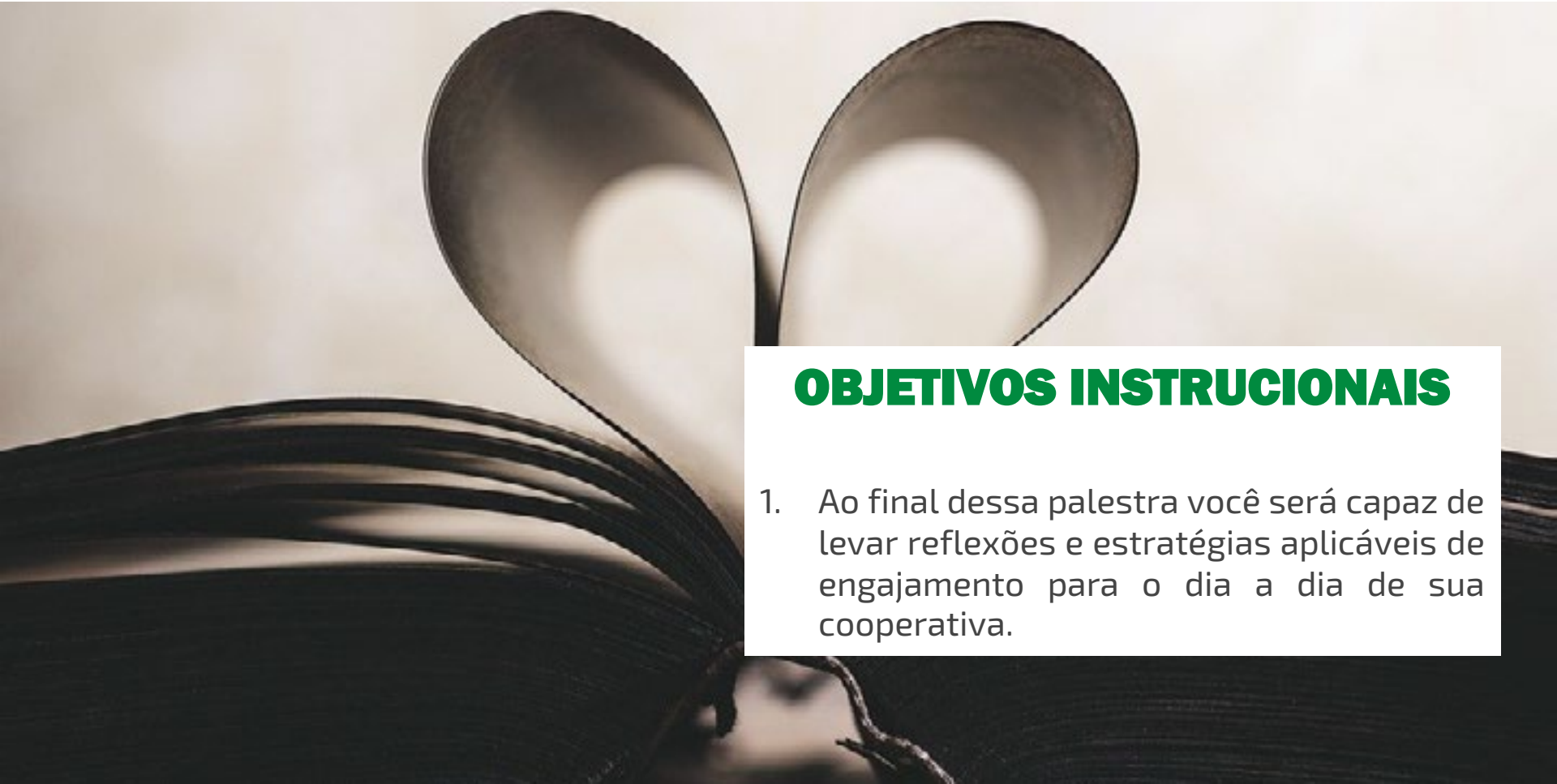
RENATA BICOV



MOMENTO 01:
INTRODUÇÃO A NOSSA EXPERIÊNCIA

RENATA BICOV


renatabicov
164
Publicações
1.506
Seguidores
318
Seguindo
Renata Bicov | ReTransforma
Ajudo você a ter sucesso no trabalho!
Contando os segredos que ninguém conta!
+10k pessoas impactadas!
Palestra para sua empresa?
Ver tradução
bityli.com/jwInT
Seguido(a) por salviricardo, altentreinamentos e outras 274 pessoas
Seguindo
Mensagem
WhatsApp
Jobs 2022
Grandes Even...
Quem sou eu
Depoimentos
MENTIRAS QUE OS GURUS DE CARREIRA TE CONTARAM!
QUEM SOU EU?
ANTES DE INVENTAR FAÇA O BÁSICO BEM FEITO!
MEU CHEFE NÃO ME VALORIZA!
NÃO SEJA ESSA PESSOA
OPS! TEM GENTE FOFOCANDO SOBRE VOCÊ



OBJETIVOS INSTRUCIONAIS

1. Ao final dessa palestra você será capaz de levar reflexões e estratégias aplicáveis de engajamento para o dia a dia de sua cooperativa.

COMECE DIZENDO

1. Seu nome.
2. Sua cooperativa.
3. Qual seu maior desafio de engajamento?

SESCOOP/SP

PARTE 2
Esse tal engajamento

PARTE 4
Encerramento

PARTE 1
Introdução

PARTE 3
O híbrido, as Metodologias Ativas e a Gamificação

COMO APROVEITAR O CURSO:

1. Reserve o período da palestra para nossa experiência! Quando tentamos fazer várias atividades ao mesmo tempo não aproveitamos nenhuma delas 100%!

2. Tenha material de anotação a mão! Nenhuma apostila lhe será tão útil quanto suas próprias anotações!

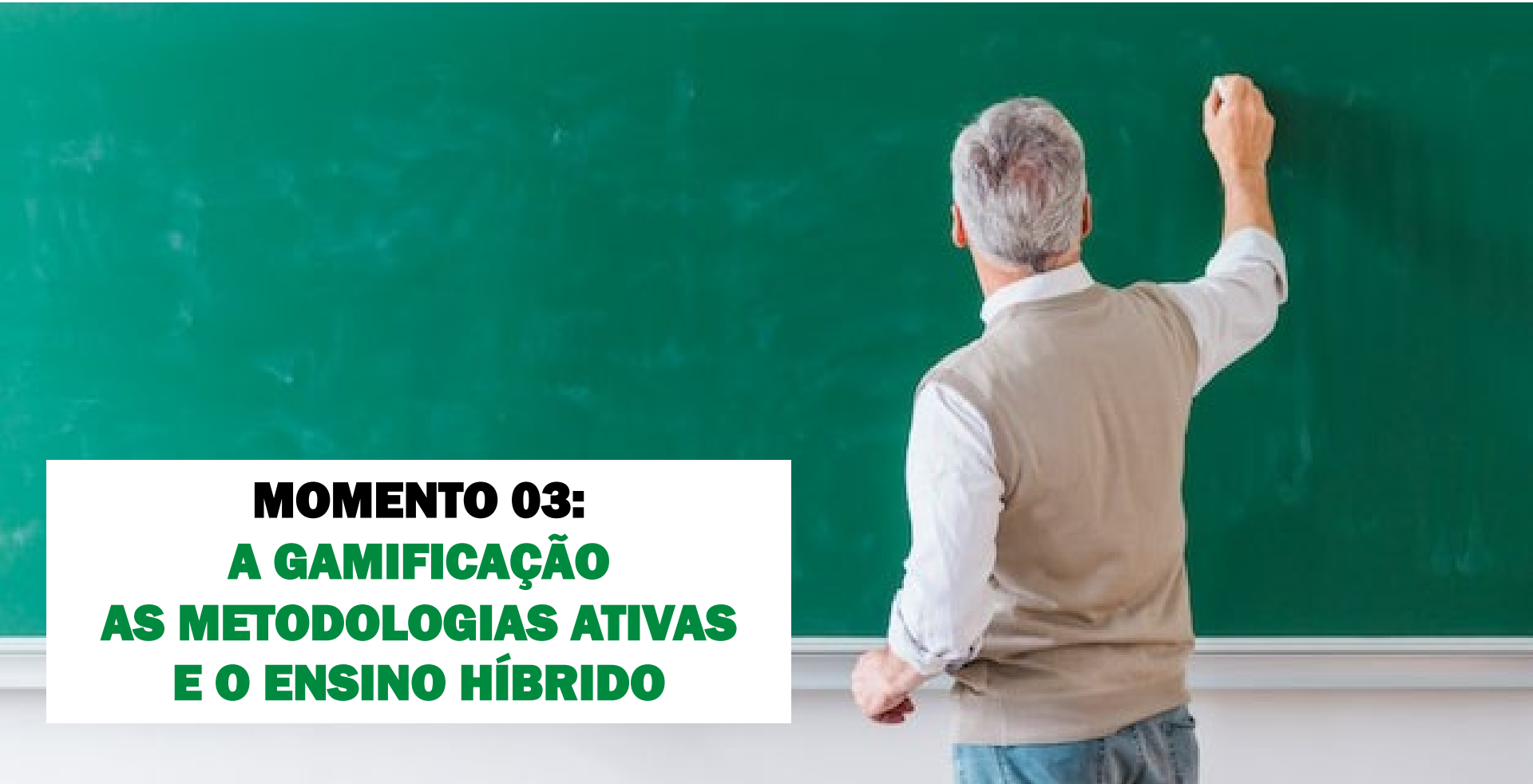
3. Anote suas dúvidas! Participe, questione!

MOMENTO 02:
ESSE TAL ENGAJAMENTO!

O ENGAJAMENTO E A MOTIVAÇÃO EM NOSSAS AÇÕES EDUCACIONAIS

COMO COMBATEMOS O DESENGAJAMENTO E UM SINAL DE ALERTA!

A DIFERENÇA ENTRE O VENENO E O REMÉDIO É A DOSE!



MOMENTO 03:
A GAMIFICAÇÃO AS METODOLOGIAS ATIVAS E O ENSINO HÍBRIDO

METODOLOGIAS ATIVAS

GAMIFICAÇÃO

ENSINO HÍBRIDO

METODOLOGIAS ATIVAS

“UMA GOTA DE PRÁTICA PODE GERAR MAIS MUDANÇA DO QUE UM MAR DE TEORIA!”

METODOLOGIAS ATIVAS

1. PROJETOS E PROBLEMAS;
2. DESIGN THINKING;
3. CAV.

GAMIFICAÇÃO

É O USO DE ELEMENTOS DE JOGOS PARA AUMENTAR O ENGAJAMENTO EM OUTRAS SITUAÇÕES

A GAMIFICAÇÃO JÁ É REALIDADE TESTADA E APROVADA EM NOSSA VIDA!

SESCOOP/SP

Vida Cotidiana

Problemas
Medo
Incerteza
Dívidas
Responsabilidades

Círculo Mágico

Fantasia
Imersão
Narrativa
Catarse
Escapismo
Desafio

Experiência
Significados

http://marcelayres.com.br/2020/05/26/interacoes-ludicas-atraves-de-jogos-mediados-por-tecnologias-digitais-no-contexto-da-pandemia/

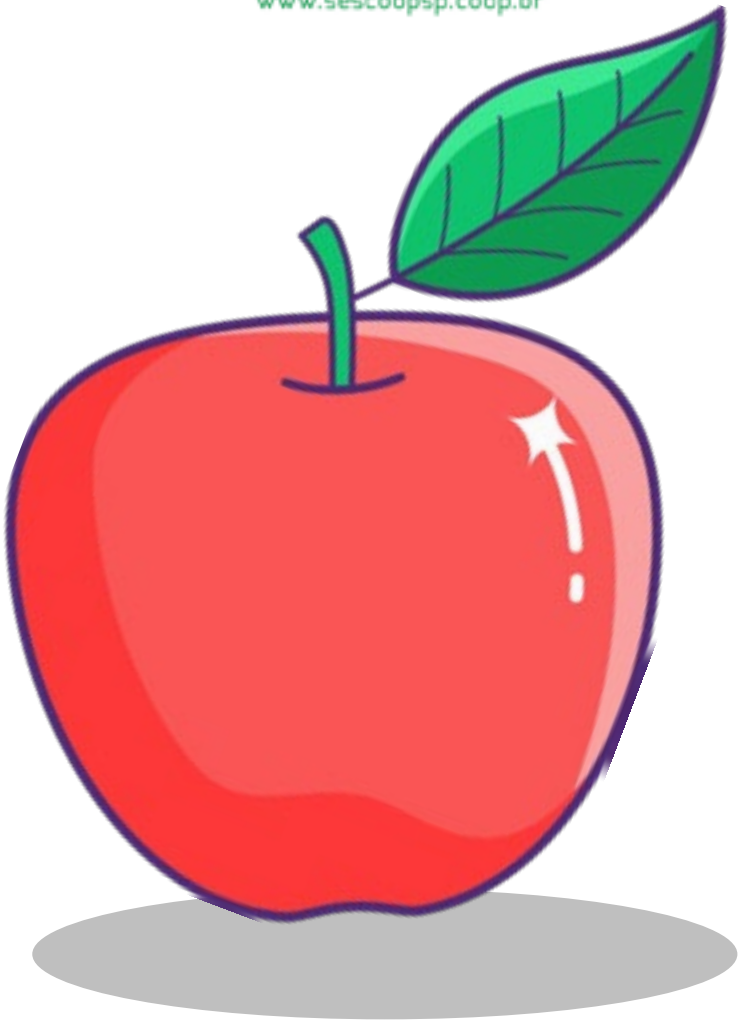
GAMIFICAÇÃO

1. STORYTELLING E JORNADA;
2. AVATARES;
3. PONTOS E NÍVEIS;
4. PREMIAÇÕES;

ENSINO HÍBRIDO

MUITO POPULAR NO PÓS PANDEMIA ELE MISTURA O ONLINE E O PRESENCIAL!

CUIDADO COM O FRANK!



VOCÊ SABE O QUE É ISSO?

SESCOOP/SP

MÉTODO CAPA DE REVISTA

C CONTEÚDO CONECTADO

A AVATAR CONDUTOR DA EXPERIÊNCIA

P PRÁTICAS EM TODOS OS MOMENTOS

A APARÊNCIA COERENTE COM A ID. VISUAL

MOMENTO 4:
FECHAMENTO

Piper - Descobrindo o Mundo
0:00 / 3:08

QUANDO SOMOS MAIS
ESTRATÉGICOS E
ALTERNAMOS TÁTICAS
CHEGAMOS MAIS
LONGE

ESPAÇO RESERVADO
PARA O QR CODE

SABER E NÃO FAZER

É AINDA NÃO SABER!

Obrigado

SESCOOP/SP

Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo no Estado de São Paulo

SESCOOP/SP

Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo no Estado de São Paulo