

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
MESTRADO E DOUTORADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO E
NOVAS TECNOLOGIAS**

DANIELA GUSSO WAGNER

**PRODUTO DA DISSERTAÇÃO: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA BASEADA
EM DESIGN INSTRUCIONAL E PRÁTICA REFLEXIVA NO CONTEXTO DO
ENSINO HÍBRIDO – FRAMEWORK E PLANO DIDÁTICO**

CURITIBA

2022

DANIELA GUSSO WAGNER

**PRODUTO DA DISSERTAÇÃO: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA BASEADA
NO DESIGN INSTRUCIONAL E NA PRÁTICA REFLEXIVA NO CONTEXTO
DO ENSINO HÍBRIDO - FRAMEWORK E PLANO DIDÁTICO**

Produto da dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação – Mestrado e Doutorado Profissional em Educação e Novas Tecnologias, como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Mestre em Educação e Novas Tecnologias.

Área de Concentração: Educação

Orientador: Prof. Dr. Luciano Frontino de Medeiros

CURITIBA

2022

Como produto da dissertação intitulada “**Uma proposta pedagógica baseada no design instrucional e na prática reflexiva no contexto do ensino híbrido**”, foi desenvolvido um framework e a partir do desdobramento do framework, um Plano Didático.

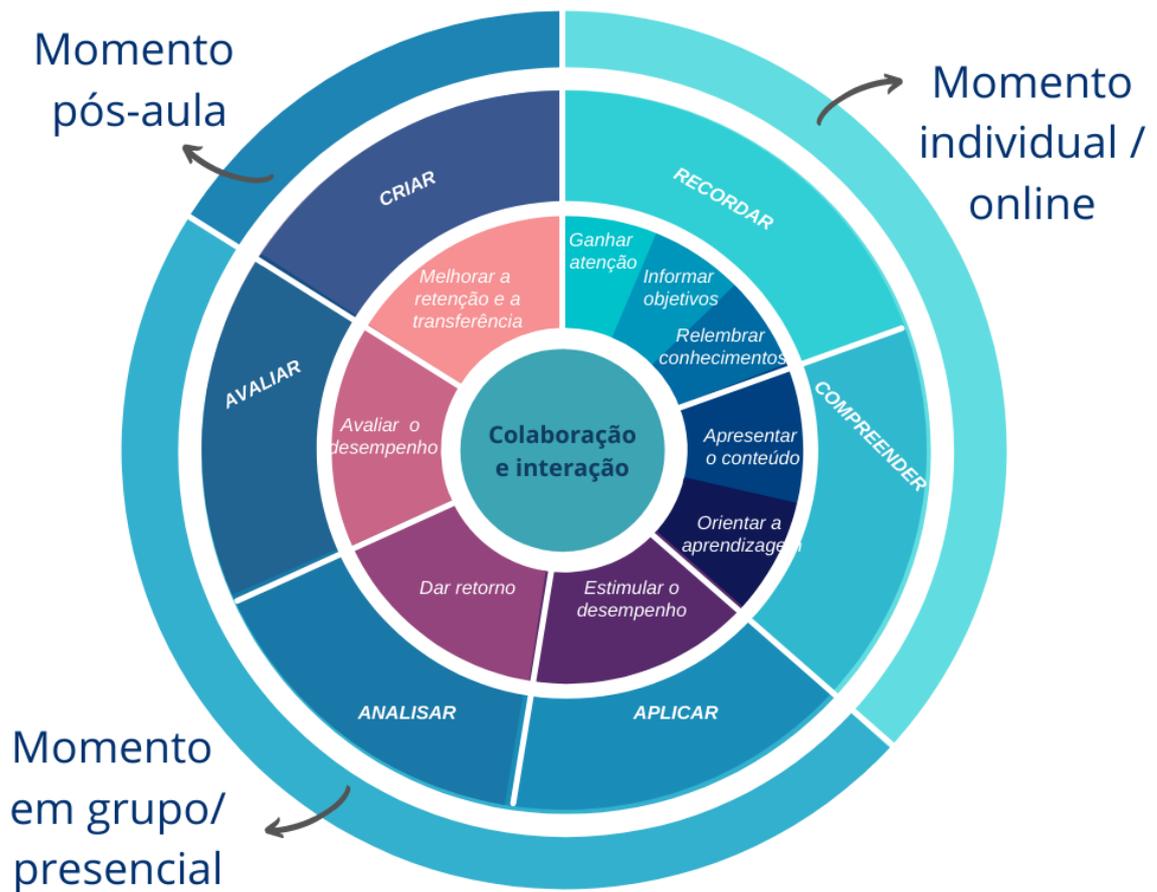
O objetivo que os produtos pretendem atingir é auxiliar docentes na elaboração do planejamento e desenvolvimentos de aulas, de acordo com Ferraz e Belhot (2010, p. 1) “Na educação, decidir e definir os objetivos de aprendizagem significa estruturar, de forma consciente, o processo educacional de modo a oportunizar mudanças de pensamentos, ações e condutas”. A estruturação do processo educacional no desenvolvimento do artefato será baseada na organização da hierarquia do domínio cognitivo de acordo com os níveis de complexidade e no design instrucional.

O ponto de partida para o desenvolvimento do framework foi a utilização do ciclo ao invés de uma estrutura hierárquica, pois a aprendizagem com a metodologia da Sala de Aula Invertida no modelo do Ensino Híbrido requer uma fluidez e integração entre os momentos online (sejam eles síncronos ou assíncronos) e presenciais. E o momento da pré-aula, foi nomeado como momento individual/online, pois pressupõe-se que esse momento individual também faz parte do processo de aprendizagem e não somente como uma preparação para a aula presencial. Já o momento de pós-aula continua sendo chamado desta forma pois será o momento de melhorar a retenção do conteúdo assimilado.

O modelo do framework encontra-se na figura abaixo, no centro a inclusão das palavras da Taxonomia de Boom digital, passando para os eventos de instrução de Gagnè, pela taxonomia revisada de Bloom e chegando nos momentos das aulas, dividindo em momentos presenciais e online. A partir deste modelo é possível o docente planejar as aulas de acordo com os objetivos educacionais, orientando o caminho do processo de aprendizagem do aluno.

Como o framework é em formato de ciclo, o momento pós-aula é alinhado ao próximo momento individual, com a recordação do conteúdo anterior e apresentação do novo.

Figura 1 - Modelo do Framework



Fonte: a autora

O intuito do desenvolvimento do artefato não é a criação de um framework de design instrucional para um curso, disciplina e/ou módulo, e sim auxiliar o docente no planejamento da sua aula de acordo com os objetivos de aprendizagem pretendidos para melhor integrar os momentos presenciais e online na metodologia da Sala de Aula invertida no Ensino Híbrido.

Para dar continuidade na pesquisa, foi desenvolvido um modelo de Plano Didático, com o desdobramento do framework. A importância no desenvolvimento de um Plano Didático para orientar a aprendizagem invertida, é evidenciar a interação que deve existir entre os diferentes momentos de aulas, oferecendo espaço e tempo para que os docentes planejem as atividades, realocando a transferência de informações para fora da aula presencial. Durante a aula presencial é essencial a supervisão do docente, para valorizar e exercitar a autonomia e autorregulação do aluno, para que o aluno não tenha o sentimento

de que deve fazer tudo por conta própria, sem a orientação do professor (TALBERT, 2014).

O plano didático, para esta pesquisa, é definido como o processo de planejamento, que envolve ações como: analisar, refletir, definir, selecionar, estruturar e organizar a ação docente, procurando articular a teoria e a prática por meio da interação e a autonomia do aluno. Libâneo (2001, p.2) aponta que a didática “ajuda o professor na direção e orientação das tarefas do ensino e da aprendizagem, fornecendo-lhe segurança profissional”.

[...] cuida dos objetivos, condições e modos de realização do processo de ensino. Em que consiste o processo de ensino e aprendizagem? O princípio básico que define esse processo é o seguinte: o núcleo da atividade docente é a relação ativa do aluno com a matéria de estudo, sob a direção do professor. O processo de ensino consiste de uma combinação adequada entre o papel de direção do professor e a atividade independente, autônoma e criativa do aluno (LIBÂNEO 2001, P.3).

A partir do plano didático, o docente pode planejar e projetar práticas educacionais e aplicações de aprendizagem invertida.

A seguir encontra-se o modelo do Plano Didático:

Plano Didático

Curso:	
Turma:	
Professor:	
Disciplina:	C.H.

Situação de Aprendizagem: (1)

Objetivo da aprendizagem: (2)

		Domínio cognitivo (4)	Design Instrucional (5)	Passos para atingir o objetivo da aprendizagem: (6)
COLABORAÇÃO E INTERAÇÃO (7)	Momento individual / online: (8)	RECORDAR	GANHAR A ATENÇÃO DO ALUNO	
			INFORMAR OBJETIVOS DA AULA	
			RELEMBRAR CONHECIMENTOS	
	Momento de aula em grupo / presencial: (9)	COMPREENDER	APRESENTAR O NOVO CONTEÚDO	
			ORIENTAR A APRENDIZAGEM	
		APLICAR	ESTIMULAR O DESEMPENHO	
	Momento da pós-aula presencial / online: (10)	ANALISAR	DAR RETORNO	
			AVALIAR	AVALIAR O DESEMPENHO
	Momento da pós-aula presencial / online: (10)	CRIAR	MELHORAR A RETENÇÃO E TRANFERÊNCIA DA APRENDIZAGEM	
	Reflexão Docente: (11)	Reflexão na ação		

	Reflexão sobre a ação	
	Reflexão sobre a reflexão na ação	

Orientações para preenchimento:

- (1) Descrever a situação de aprendizagem a ser trabalhada com os alunos.
- (2) Descrever o que os alunos devem saber, compreender e fazer ao término da situação de aprendizagem, de forma clara e objetiva.
- (4) Domínio cognitivo, evolução do aluno do nível inferior ao superior, baseado na Taxonomia de Bloom.
- (5) Design Instrucional – verbos para instruir o processo de aprendizagem do aluno
- (6) Descrever os passos (atividades) para se atingir os objetivos de aprendizagem, utilizando verbos relacionados aos domínios cognitivos a serem alcançados, conforme tabela de verbos.
- (7) Colaboração e Interação – permeia todo o processo de aprendizagem
- (8) Momento individual / online: atividades que devem desenvolvidas para a preparação do aluno para a aula presencial. Testar conhecimentos prévios, verificação de compreensão para fornecer a base para as atividades do momento presencial. Sugestão de estratégias de instrução: Vídeos, podcasts, leituras, atividades de verificação, fórum de discussão online. Atividades desenvolvidas antes da aula presencial.
- (9) Momento de aula em grupo / presencial: Atividade para verificação da compreensão, atividades de aprendizagem ativa. Momento para estimular a discussão.
- (10) Momento da pós-aula presencial / online: Atividades para fixação do conteúdo.
- (11) Descrever reflexões críticas sobre o desenvolvimento das aulas e ajustes necessários.

Tabela de verbos:

Sugestão de tabela com os verbos apropriados para descrever os objetivos de aprendizagem de acordo com o domínio cognitivo de aprendizagem, baseada na taxonomia Digital de Bloom:

TAXONOMIA DE BLOOM DIGITAL PALAVRAS CHAVE	
Criar	Projetar, construir, planejar, produzir, inventar, publicar, conceber, fazer, programar, filmar, animar, bloggar, video blogging, mixar, remixar, wiki-ing, videocasting, podcasting, dirigir / produzir, construir ou compilar mash-ups (mescla musical).
Avallar	Verificar, criticar, julgar, testar, detectar, monitorar, comentar, revisar, postar, moderar, refletir, validar.
Analisar	Comparar, organizar, desconstruir, atribuir, delinear, estruturar, integrar, vincular, engenharia reversa, craqueamento, mapeamento mental.
Aplicar	Implementar, realizar, usar, executar, fazer, correr, carregar, jogar, operar, hackear, fazer upload, compartilhar, editar.
Compreender	Interpretar, exemplificar, resumir, inferir, parafrasear, classificar, comparar, explicar, discutir, comentar pesquisas avançadas, pesquisas booleanas, diário de blog, twitter, categorização e marcação, comentários, anotações.
Recordar	Lembrar, reconhecer, listar, descrever, identificar, recuperar, nomear, localizar, encontrar, marcar, destacar, favoritar, redes sociais, marcação social, googling.
Colaboração	
Moderar, negociar, debater, comentar, reunir na rede, realizar video conferência via Skype, revisar, perguntar, questionar, contestar, publicar e bloguear, participar em rede, contribuir, comunicar-se por correio eletrônico, comunicar-se por twitter/microblogs, mensagem instantânea, escrever textos.	