



Agilidade e PBL

NA EDUCAÇÃO

*O que você
traz?*

*Qual é o seu
nome?*

Todos na mesma jornada

Vamos nos conhecer

O que é ser ágil?

Vamos aprender juntos

www.menti.com

433006

Vamos aprender juntos



Acidente incrível com trem bala na Espanha



Assistir mais tarde



Compartilhar



0:00 / 0:31



YouTube

Ritmo Sustentável

*Ser capaz de
se adaptar*

Adaptabilidade

TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

NOVO
ENSINO
MÉDIO

MUNDO
V.U.C.A.

EDUCAÇÃO
4.0

INDÚSTRIA
4.0



Transformações



vuca oficial



Assistir mais tarde



Compartilhar

MUNDO INCERTO

PARA ONDE VAMOS?



QUAL O
PRÓXIMO
PASSO A
SEGUIR?



AMANHÃ?



ALGUNS ANOS ATRÁS
ERA MAIS FÁCIL
FAZER PREVISÃO



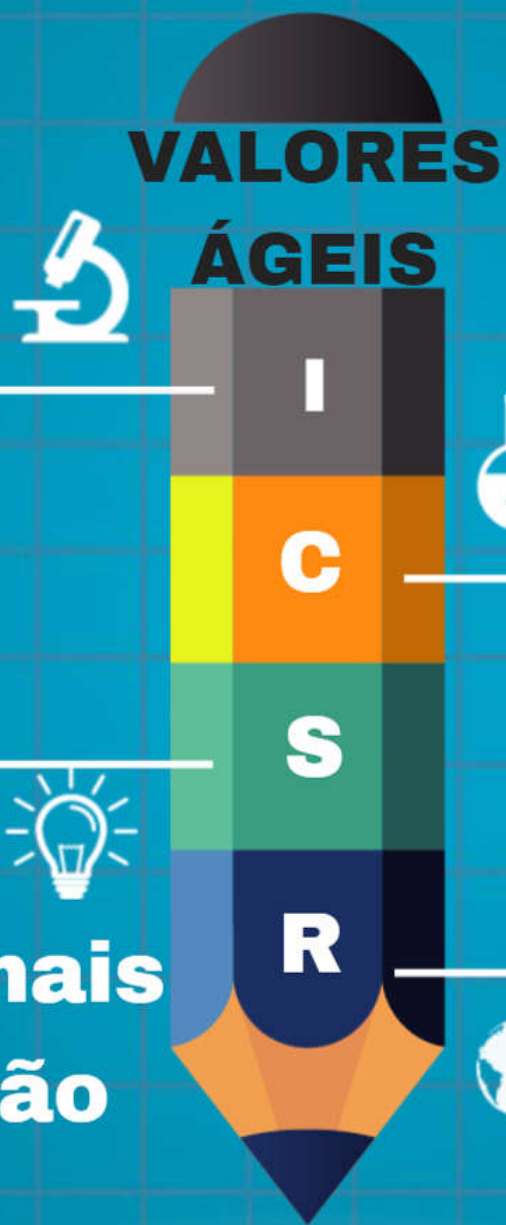
Mundo V.U.C.A

Se adaptar é um
problema?



Mudanças

1 Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas



3 Colaboração com o cliente mais que negociação de contrato

2 Software em funcionamento mais que documentação abrangente

4 Responder às mudanças mais que seguir um plano

Valores

1 Mais processos e ferramentas que indivíduos e interações

Ausência de boa comunicação

2 Documentação abrangente mais que software em funcionamento

Burocracia



3 Mais negociação de contratos que colaboração com o cliente

Ausência de colaboração

4 Seguir um plano mais que responder às mudanças

Inflexibilidade

"Não vou me adaptar!" (Nando Reis)

A Persona do Estudante

'Como virei consultor de tecnologia na Europa com o que aprendi na escola pública'

Escola no Recife inova com ensino técnico de programação de games e multimídia e vira referência em ensino médio profissionalizante no país.

← Mona Lisa Dourado
Do Recife para a BBC Brasil



FACEBOOK



O estudante



genially

A Persona do Estudante



O estudante

A Persona do Estudante

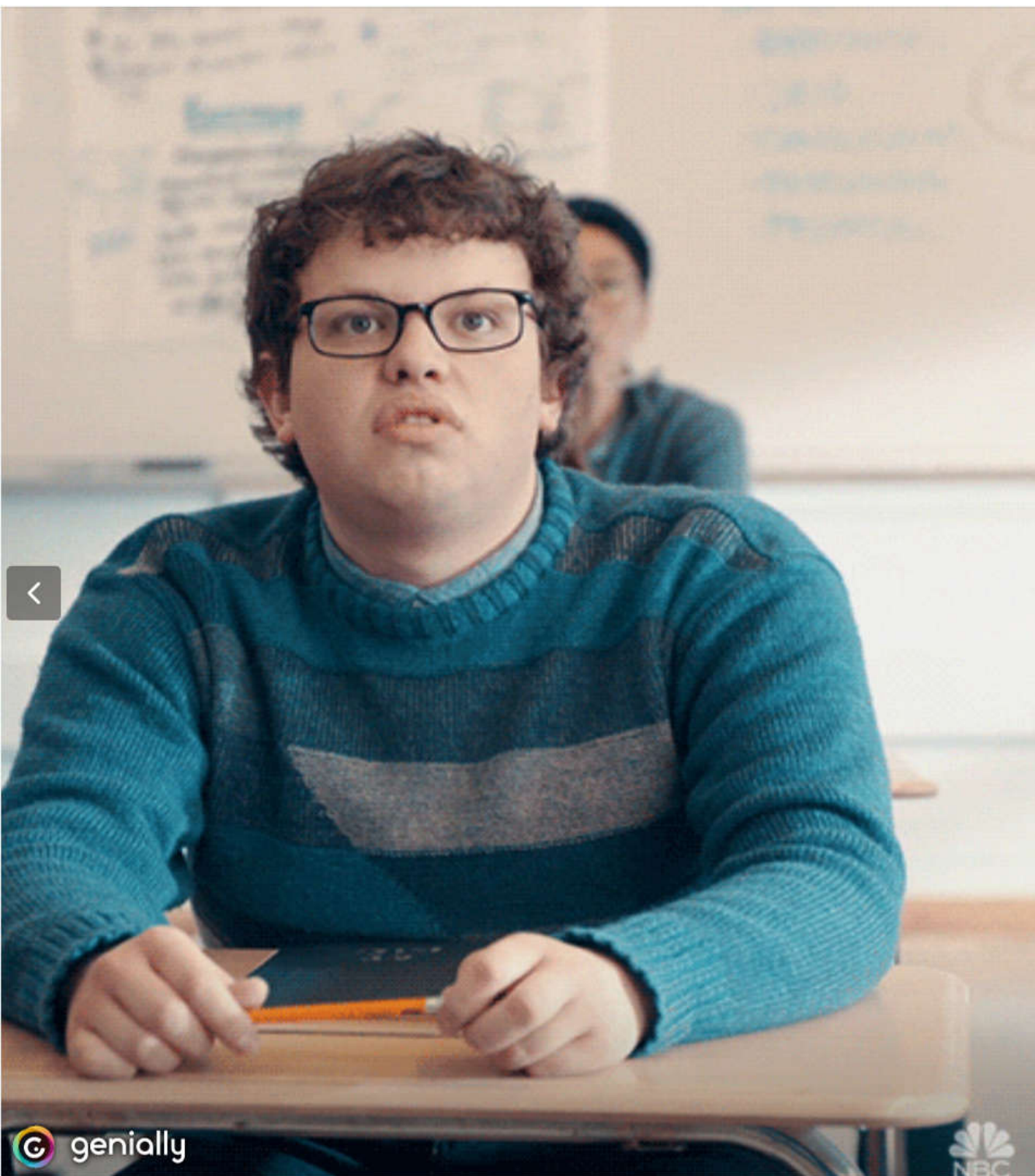
- 1) *Nome fictício e Desenho*
- 2) *Perfil*
- 3) *Comportamentos*
- 4) *Necessidades*

O estudante

A Jornada do Estudante



Empatia



A Jornada do Estudante



Empatia

*Compartilhe sua
experiência com
PBL*

Vamos aprender juntos

*O quê é aprender
com base em
problemas?*

Vamos aprender juntos

www.menti.com

433006

Vamos aprender juntos

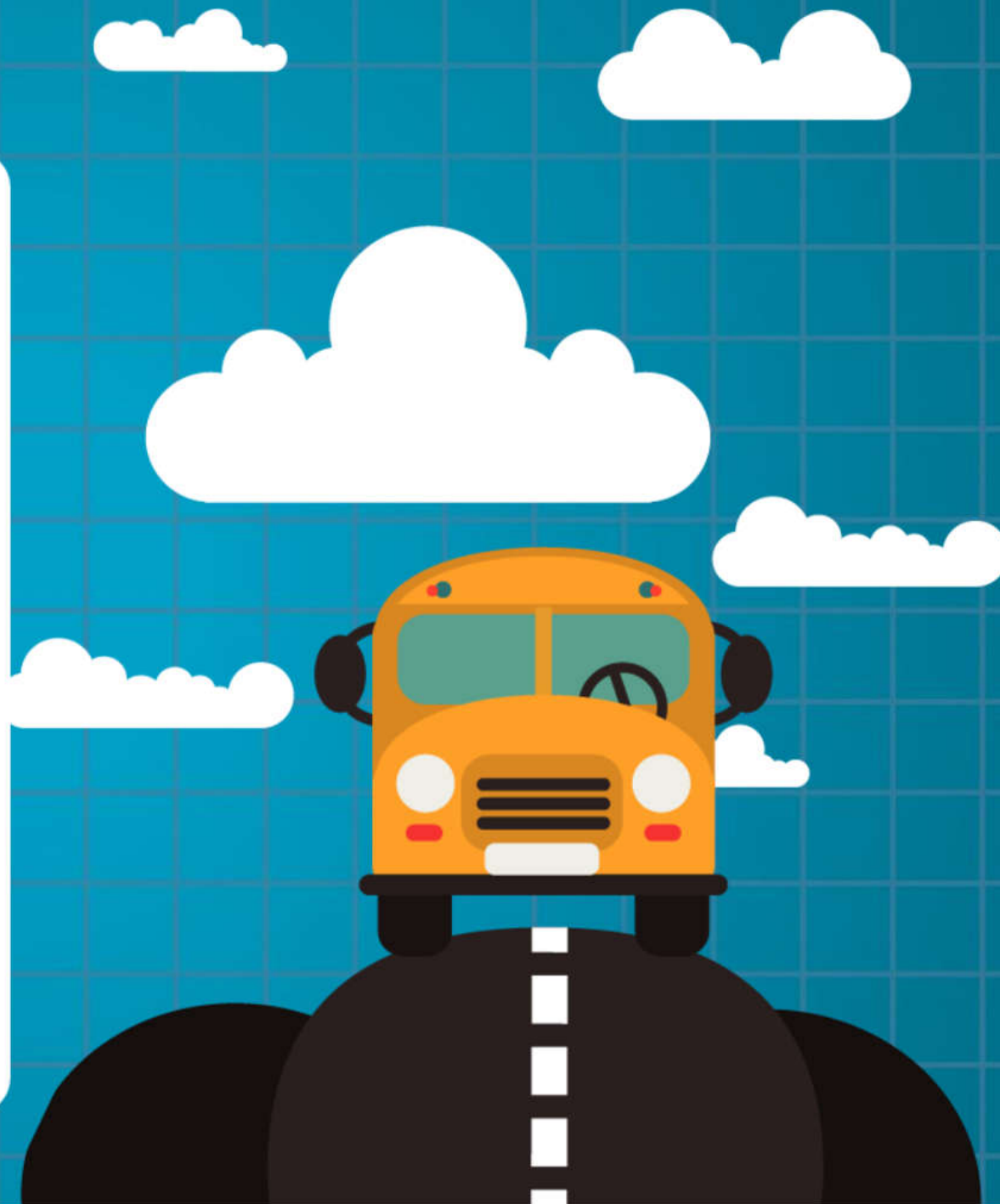
*Desenvolver conhecimento,
atitudes e habilidades por
meio da resolução de
problemas*

PB1

PBL

Problem Based Learning
Aprendizagem baseada em
problemas

Sugerir um tema
Sugerir um problema
O estudante descobrir e
sugerir um problema



Aprendizagem

PBL

Características

- Traz diferentes estilos de aprendizagem dada às diversas competências do time
- Fortalece o senso de responsabilidade dos estudantes
- Estimula o raciocínio lógico e as discussões
- Preza pelo trabalho em equipe
- Integra disciplinas e especialidades distintas
- Possibilita aos estudantes a prática do que será vivenciado profissionalmente

Benefícios

CANVAS PBL



Uma jornada

1- PROBLEMA



Sugestões

1- PROBLEMA

Qual o contexto desse problema?



**Faça um pitch apresentando o problema e o porquê de sua escolha.
(Dicas de Pitch, Patrícia)**

O Problema

2- CURSO | PROJETO

**Qual o conhecimento prévio
que vocês e o estudante
devem ter com relação ao
problema?**



Preparação

3- OBJETIVOS

Quais os objetivos educacionais que estão sendo atendidos para o desenvolvimento do estudante e para a sua boa prática educativa (BNCC, Novo Ensino Médio) ?



3- OBJETIVOS

1. Conhecimento

Valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital.



2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade.



3. Repertório cultural

Valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais.



4. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens.



5. Cultura Digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética.



10. Responsabilidade e Cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação.



9. Empatia e Cooperação

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.



8. Autoconhecimento e autocuidado

Conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apreciar-se.



7. Argumentação

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis.



6. Trabalho e Projeto de Vida

Valorizar e apropriar-se de conhecimentos e experiências.



3- OBJETIVOS



Foco de Aprendizagem

4- INDICADORES DE SUCESSO

Quais os dados que devem ser coletados e analisados para mensurarmos o êxito do projeto (estudantes, professores, metodologia PBL) ?



4- INDICADORES DE SUCESSO



Mensuração

5- AMBIENTE



Quais os recursos necessários para a execução do projeto (físico, online, visitas, etc) ?

Viabilidade

6- CAPITAL HUMANO



**Quem são as pessoas que
serão atendidas na jornada de
resolução do problema?**

Pessoas

7- CONTEÚDO



Quais as disciplinas e conteúdos que estão integrados no projeto?

Quais as fontes e referências que serão utilizadas?

8- AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM



Quais os critérios que serão avaliados na aprendizagem durante a execução do projeto ?

9- PROCESSOS



**Como vocês pretendem
introduzir, facilitar e liderar o
processo de aprendizagem
neste projeto?**

Acompanhamento

10- RISCOS

SONHADOR | CRÍTICO | REALIZADOR



Estratégia Disney

Princípios Ágeis



- 1- Satisfaça o cliente**
- 2- Aceite a mudança**
- 3- Faça entregas frequentes**
- 4- Trabalhe em conjunto**
- 5- Confie e apoie**
- 6- Converse face a face**
- 7- Agregue valor**
- 8- Tenha um ritmo sustentável**
- 9- Atenção contínua**
- 10- Mantenha a simplicidade**
- 11- Times autoorganizados**
- 12- Refletir e ajustar o comportamento**

Princípios Ágeis

Princípios PBL



- 1- O problema é uma âncora**
- 2- Aprendiz como dono do problema**
- 3- O problema deve ser real**
- 4- Ambiente de aprendizado reflete o mercado profissional**
- 5- Aprendiz com posse do processo para desenvolver a solução do problema**
- 6- Desafiar e estimular o aprendiz são premissas do ambiente**
- 7- Aprendizagem colaborativa e multidisciplinar**
- 8 - Planejamento e acompanhamento contínuo**

Princípios PBL

11- CRONOGRAMA | ENTREGA DE VALOR



Kanban

Fazer	Fazendo	Feito



Cadência

Kanban



Inicia com o que você já possui

Transparência

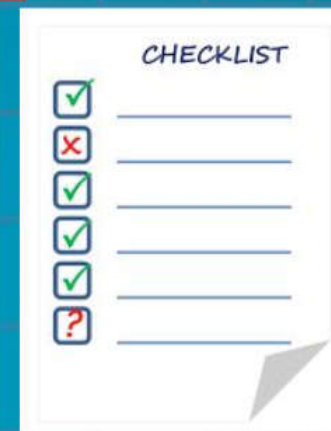
Foco

Trabalho Puxado

Limita o Trabalho em Progresso

Uma tarefa de cada vez

Lista Aleatória



Mistura desejos de curto e longo prazo

Limita a noção da evolução

Concorrência de atenção

Trabalho Empurrado

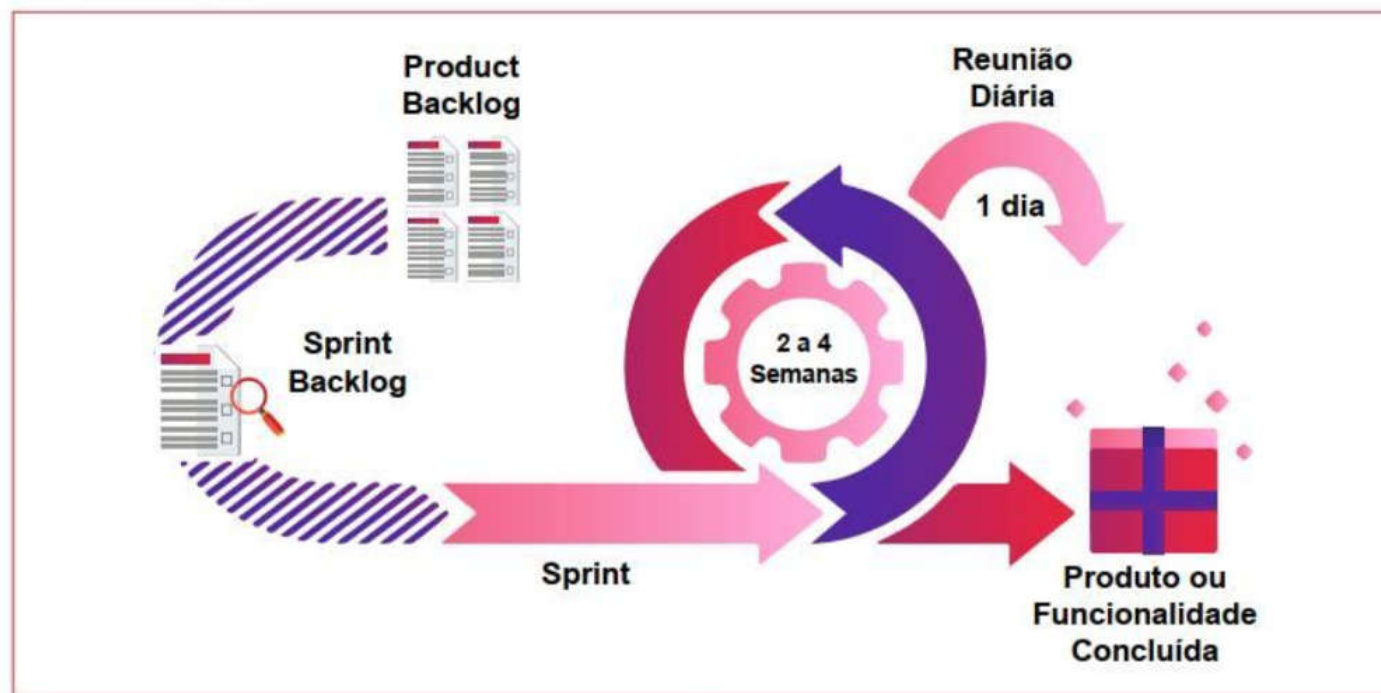
Sempre cabe mais um

Tudo ao mesmo tempo

11- CRONOGRAMA | ENTREGA DE VALOR

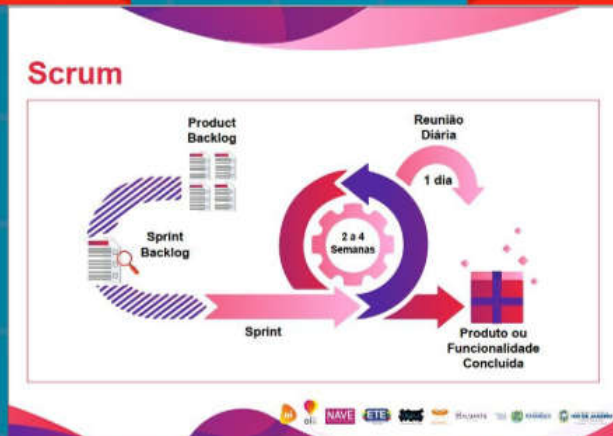


Scrum



Cadência

Scrum



Cronograma

Atividade	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Reformulação do projeto	█											
Leitura da bibliografia	█	█	█	█								
Coleta de dados no campo			█	█	█	█						
Análise dos dados				█	█	█	█					
Elaboração do sumário provisório						█	█	█				
Redação da 1ª versão do texto								█	█			
Revisão do texto										█	█	
Redação definitiva											█	█
Defesa												█

(GONÇALVES, 2010, s.p)

Sprints (Execução | 2 a 4 semanas)

Metas e Foco

Entrega de Valor

Colaboração em time

Colaboração com o cliente

Reflexão para a melhoria contínua e adaptação

Prazos (Controle | Visão do todo)

Obrigações e Escopo

Marcos

Atenção às datas

Contato com o cliente ao final da entrega

Check-Point para cumprir um plano

Scrum x Cronograma

Chegou a hora!

De priorizarmos o projeto que vocês construíram
a partir do:

- método PBL
- valores ágeis
- princípios PBL
- princípios ágeis

Kanban

Scrum



Kanban e Scrum

TIME 1

1

TIME 2

2

TIME 3

3

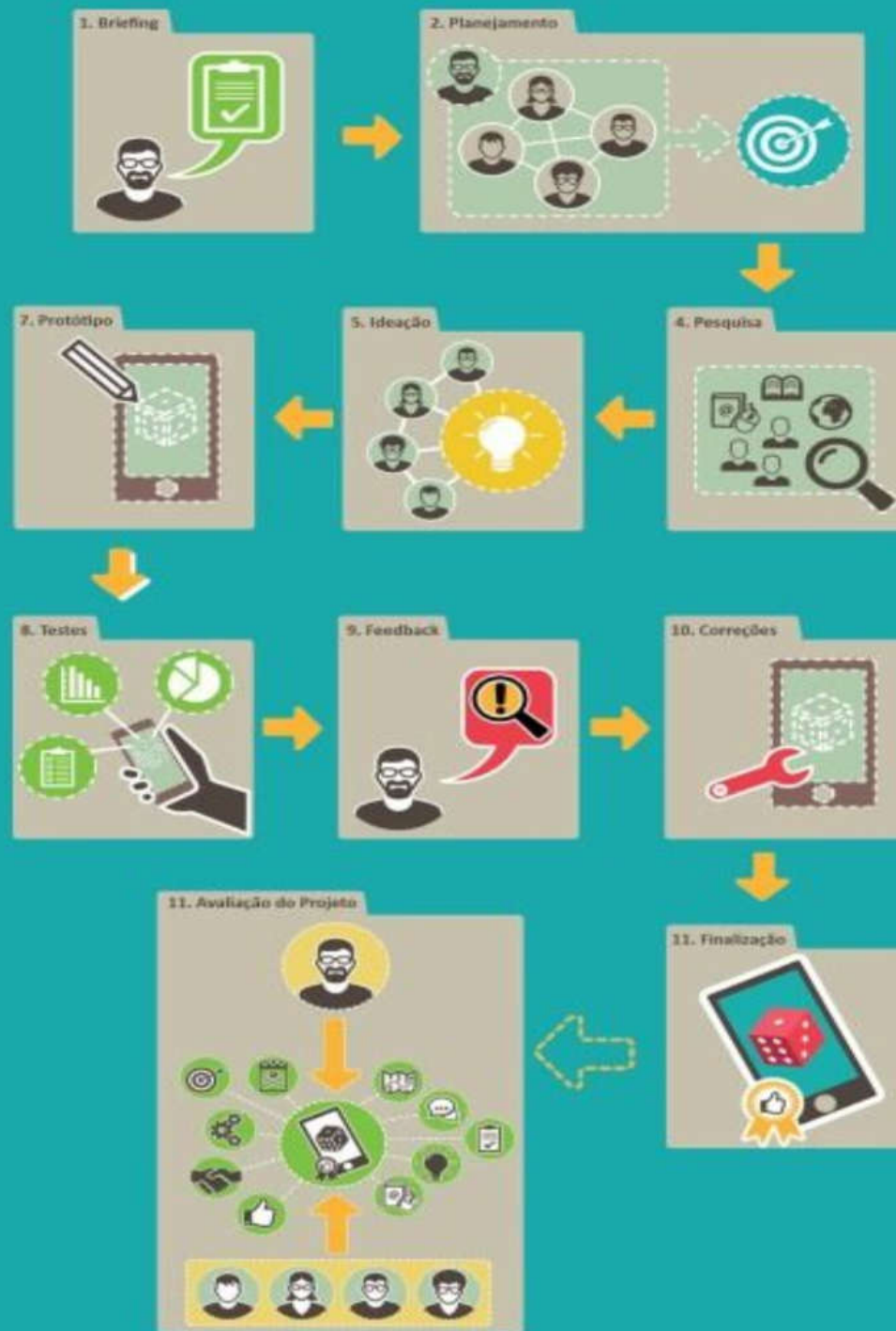
TIME 4

4

Apresentação

Times em ação

Times em ação



Síntese



Uma síntese

<http://gg.gg/formacaoPBL>

Como foi essa experiência



Como foi essa experiência

Anderson Silva

Contem conosco!