

Lean Inception

para criação de práticas
pedagógicas

Carlos “Jesus” Burgos
Erick “SemApl” Simões
Lisandra “Lili” Cruz



Inception

Etapa de descoberta e entendimento
coletivo do escopo de um projeto

t = ~1 mês

Lean Inception

Método colaborativo de alinhamento de pessoas sobre
um menor produto viável a ser construído

t = 1 semana







Lean Inception

**para criação de práticas
pedagógicas**

Principais queixas
1ºs Anos 2019

org das atividades

contextualização

pouca interação

ritmo

prazos

agenda

fazer dinâmicas

google classroom

prática e teoria

guia

aulas mais dinâmicas

utilizar mais espaços

Visão da Prática Pedagógica

1 - Visão da Prática Pedagógica



[Ferramenta] Elevator Pitch

Uma visão rápida e objetiva sobre a prática que será construída.

Esse exercício resulta em uma frase que descreve os principais elementos da prática, destacando seus diferenciais em relação a uma abordagem tradicional.

1 - Visão da Prática Pedagógica

Para: [estudantes de uma série ou sala específica],

cujo(a): [problema a ser resolvido],

o: [nome da prática], **é um:** [tipo de prática (dinâmica, atividade, jogo...)],

que: [benefício-chave], [razão para a prática ser aplicada].

Diferentemente da: [modo convencional de se abordar o tema],

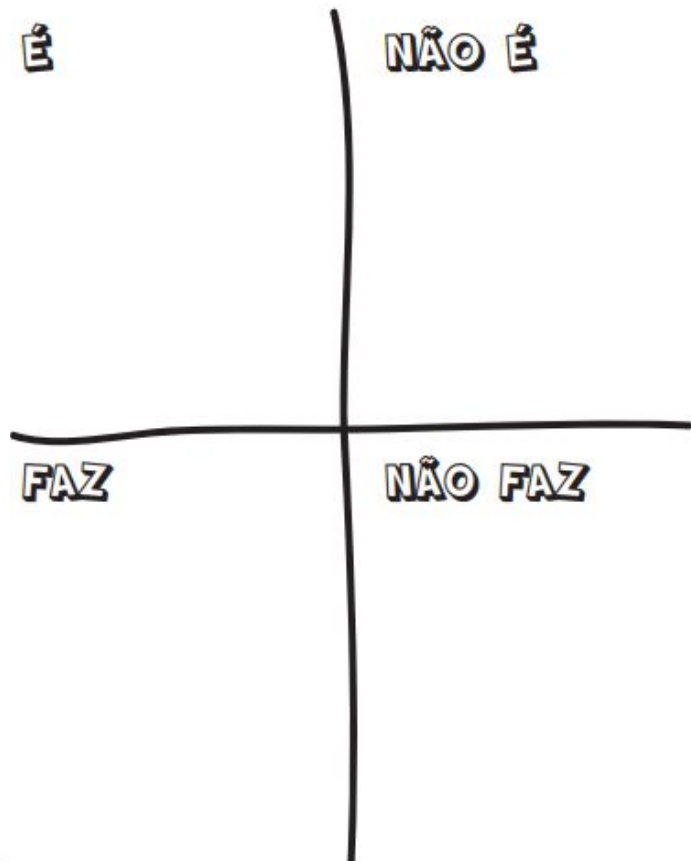
esta prática: [diferença-chave].

1 - Exemplo

Para: estudantes de Lógica de Programação do 1°C e 1°D,
cujo(a): alunos têm dificuldades de aprender conceitos iniciais de programação, **o:** Unplugged NAVE, **é um(a):** dinâmica,
que: visa ensinar conceitos de programação sem computador.
Diferentemente da: prática de ensino de programação convencional com uso de computadores, **esta prática:** visa abstrair conceitos computacionais, ditos complexos, do primeiro contato com programação.

Objetivo da Prática Pedagógica

2 - Objetivo da P.P.



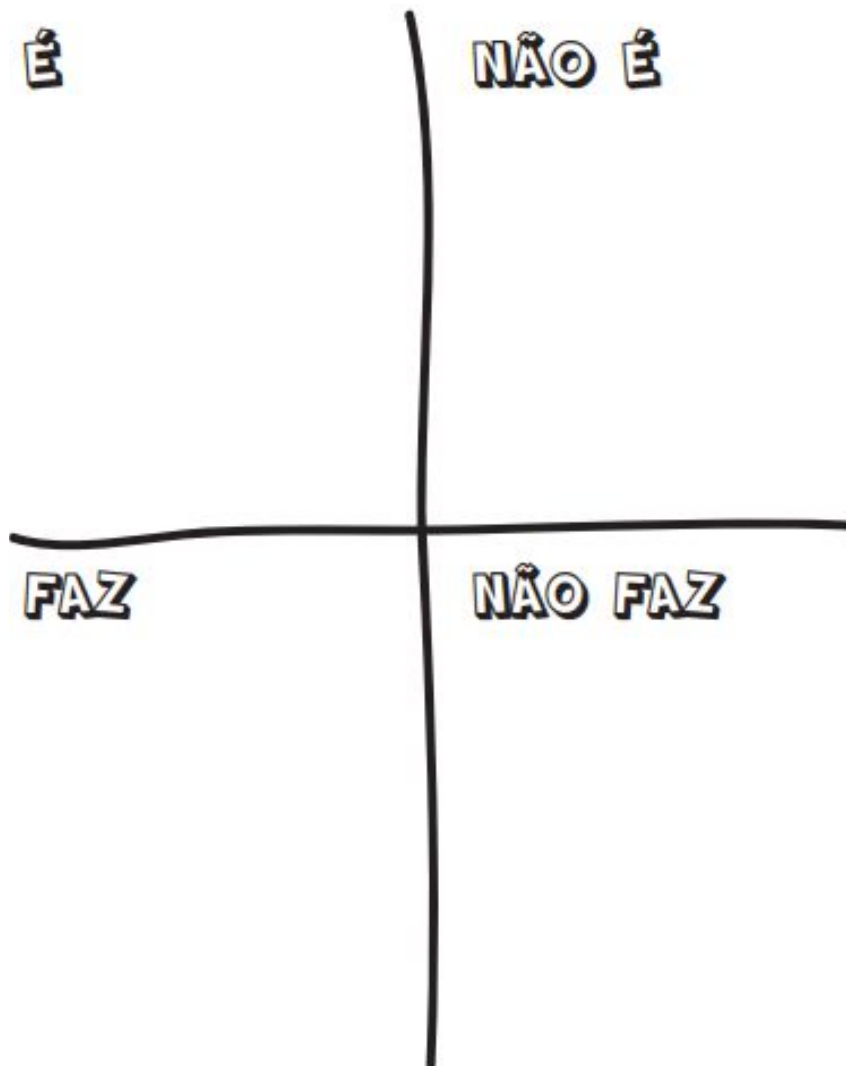
[Ferramenta]

É, não é, faz, não faz

O objetivo desta ferramenta é a definição de escopo da prática

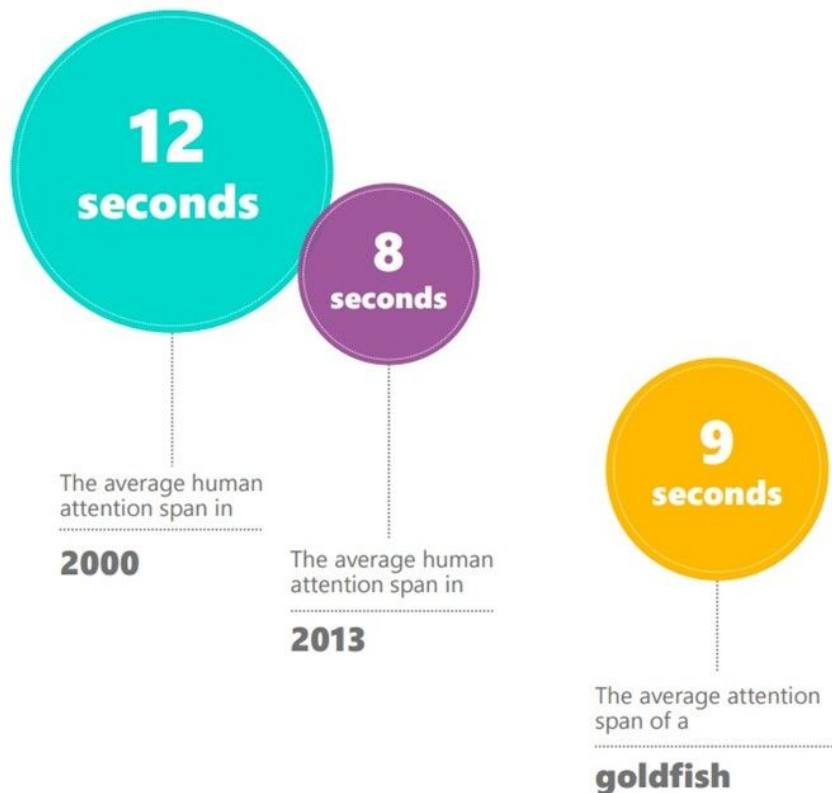
Ela evita o desperdício de trabalho e ajuda na concepção da prática.

2 - Exemplo



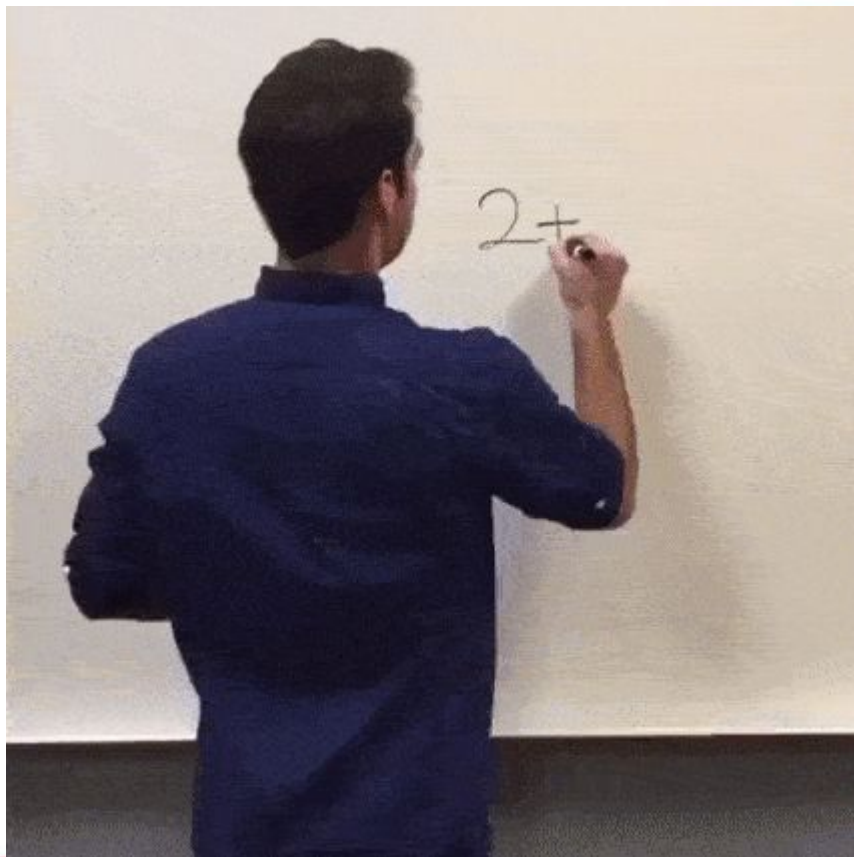
Persona

We know human attention is dwindling



Aceitar a realidade

- Os tempos mudaram
- Temos cada vez menos a atenção dos alunos.
- Competimos com aparelhos de Celular?
 - Ou com o nível de satisfação que ele traz?



Entenda a sua Turma

- Quantos alunos precisam de aulas de reforço em matemática?
- Todos conseguem acompanhar a lógica de química?
- Quantos realmente aprenderam o assunto da semana passada de física?
- Qual a melhor maneira de ensinar História para o 3B? Como uma “contação de história” ou como uma sequência de dados e datas?



Conquiste os estudantes

- Entender o aluno para ajudar ele a crescer.
- “Todos” os estudantes querem aprender. Se não prestam atenção à aula, algo está errado. O quê?
- Nem sempre o problema está somente no assunto, na turma ou no professor.



Kim Tae Hyung

Dados

- Dados relevantes
 - Perfis da turma
 - Idade e Cultura
 - O que curte
 - O que não gosta
 - Como se relaciona com os amigos?

Students at SLU Are Learning Italian by Playing ‘Assassin’s Creed II’

By **STEFANIE FOGEL**



‘Assassin’s Creed’ video game becomes tool to teach history

Gieson Cacho, The Mercury News Published 3:55 p.m. ET Sept. 26, 2019

China / Society

Why new Japanese anime series Cells At Work! is a big hit in China (it’s in the science)

The heroes and villains of China’s most watched cartoon are human body cells – and biology teachers are their biggest fans



Alice Shen

Published: 6:33pm, 17 Aug, 2018



Dados

- Gartic
 - biologia
 -
- Stop
- Brincadeiras Coreanas
- Cidade dorme
 - Quimica
 - elementos inertes
 - ...

3 - Exemplo

CANVAS DE PERSONA

NOME
E DESENHO

PERFIL

EXEMPLO:

IDADE

LOCAL ONDE MORA

COMPORTAMENTO

NECESSIDADES

EXEMPLO:

EXEMPLO:

GOSTA DE DANÇAR

AULAS DINÂMICAS

GOSTA DE MATEMÁTICA

VIVENCIAR O ASSUNTO NA PRÁTICA

Brainwriting

4 - Brainwriting



[Ferramenta] Brainwriting

Foca na coleta de ideias inovadoras, onde um grupo de pessoas registram por escrito possíveis formas de como resolver um problema, desenvolver um projeto ou melhorar uma situação existente.

Passo 1

Cada integrante do grupo deve escrever pelo menos três sugestões de atividades para a P.P. e guardar no envelope.

Passo 2

Todos os papéis devem ser lidos em grupo. Em seguida, o grupo deve montar a P.P. com base nas ideias lidas.

Roteiro de Execução



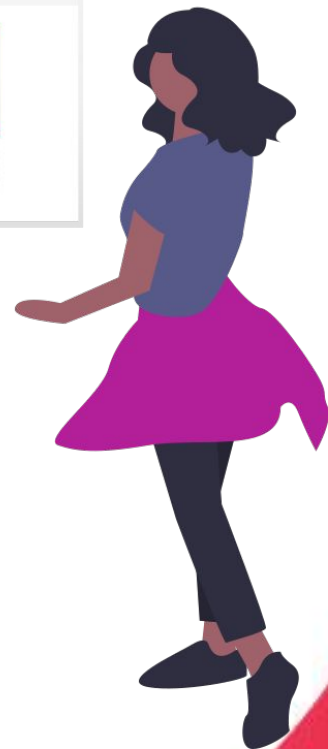
[Ferramenta] **Mapa mental**

O objetivo desta ferramenta é a sistematização e organização das ideias.

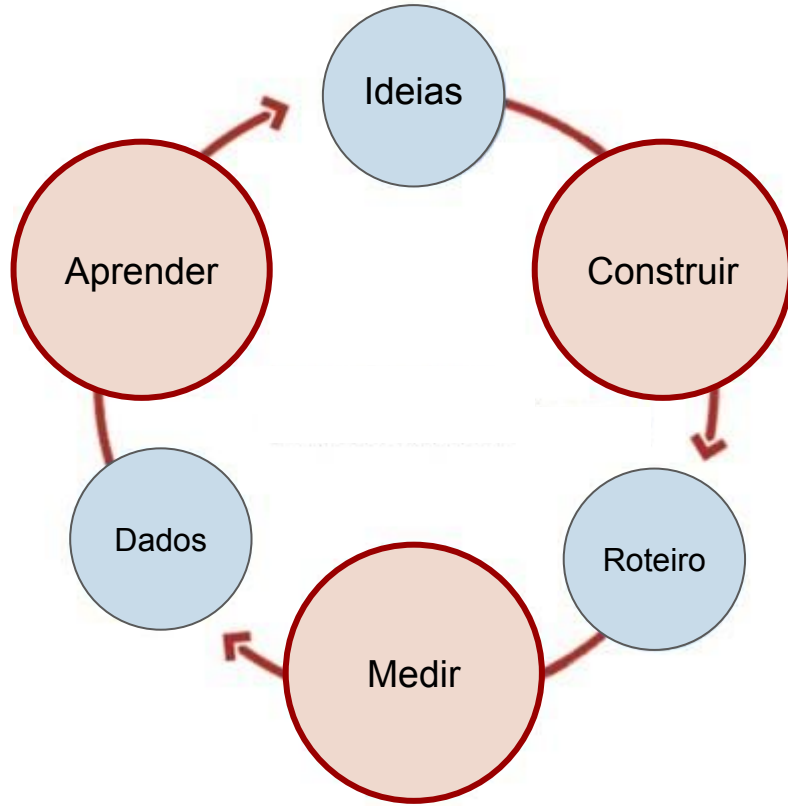
É importante definir a ordem de execução, instruções e métodos de cada etapa da prática.

Validação

Momento de apresentar e entender junto aos nossos alunos se a prática proposta está adequada a ser executada ou se modificações ainda precisam ser feitas.



6 - Validação



Canvas



1

Preencher o Canvas com o que foi produzido até então.

2

Apresentação do Canvas produzido em formato de Pitch!

Contatos

Técnico 2020

Programação

Erick Simões

Professor de Programação

erick.simoes@cesar.school

Lisandra Cruz

Professora de Programação

lsc2@cesar.school

Multimídia

Carlos Burgos

Professor de Multimídia

cebmf@cesar.school

Fernando Fernandes

Professor de Multimídia

feof@cesar.school

Coordenação

Anderson Silva

Coordenador

aps@cesar.school

Fabiane Castro

Coordenadora

fvc@cesar.school

