ZEITGEIST
APRENDIZAGEM
2018

ZEITGEIST APRENDIZAGEM 2018

2018.

Mapeamento, curadoria
e inteligência de pesquisa
cocriados em parceria:

Affero • Lab

TORUS

O futuro das coisas

Gustavo Nogueira
Torus

ZEITGEIST: ESPÍRITO DO TEMPO PRESENTE

O termo *zeitgeist* é atribuído ao filósofo alemão Georg Hegel e se traduz como espírito do tempo. São as ideias e crenças que definem um período particular da história ou o momento presente dela.

E, falando em presente, vivemos um dos momentos mais complexos da história. Complexidade que, para quem quer dialogar com o espírito do tempo e melhor orientar seus próximos passos, precisa ser traduzida.

Tempo, aliás, é o que acreditamos ser o recurso mais valioso. Por isso, promovemos o despertar de uma compreensão mais integral sobre o tema e auxiliamos marcas e instituições a estarem em constante conexão com o *zeitgeist*.

No entanto, engana-se quem acha que dialogar com o *zeitgeist* está limitado a investigar somente as previsões de futuro ou as tecnologias emergentes. Esta é uma miopia comum nos tempos atuais. Estamos escrevendo o futuro a partir dos nossos comportamentos e ações aqui no presente.

O diálogo com o *zeitgeist* precisa então incluir quem está conectado às ideias dominantes e massivas do momento atual. E ser empático com quem ainda está preso às ideias mais residuais, de um tempo anterior. Mapear o *zeitgeist* é um convite a um diálogo com muitas vozes.

Se ignorarmos quem não tem a mesma compreensão do tempo que estamos buscando traduzir, não estamos gerando conversa, e sim impondo uma visão. E acreditamos que somos todos potenciais agentes das potenciais mudanças que queremos ver no mundo.

Gustavo Nogueira
Torus

ZEITGEIST: ESPÍRITO DO TEMPO PRESENTE

Neste estudo realizado em 2018 em colaboração entre a Affero Lab, O Futuro das Coisas e Torus, convidamos você a navegar pelas ideias e iniciativas que representam o universo da aprendizagem no tempo presente:

Apresentamos a necessidade de aprendizagem contínua. A potencialidade da mentoria por máquinas. Os novos agentes desse mercado. As tecnologias que trazem cada vez mais imersão aos fluxos educacionais. E, ao mesmo tempo, a evolução do que compreendemos como mente humana e seus processos cognitivos. A retomada de temas como filosofia e conectados a uma visão mais humana. A importância do afeto. Inspiração em metodologias que se beneficiam do que é lúdico.
O *design* transbordando a estética e influenciando o pensamento.
Os esforços de metaeducação.
A compreensão de curadoria como ativismo. E o olhar para assuntos que nascem em outras esferas mas que criam suas conexões com o aprender. Abertos ao diálogo, queremos conhecer também a sua visão. Compartilhe as referências que para você melhor representam o tema pelo *e-mail* gust@torus.cx com o assunto "Aprendizagem". Entre no fluxo e aproveite, no seu próprio tempo, o nosso Zeitgeist Aprendizagem 2018.

Boa viagem!

EDUCAÇÃO: O FUTURO DO BRASIL

Lília Porto
O Futuro das Coisas

Acredita-se que o mundo será um lugar mais aberto. Porém estamos ainda dando os primeiros passos rumo a esse futuro mais inclusivo e equitativo.

E se pudéssemos apressar o andar?

O maior desafio hoje para o Brasil é a educação e esse desafio é proporcional ao tamanho da mudança. Governos não estão fazendo o suficiente para preparar os jovens para as importantes mudanças que têm ocorrido na natureza do trabalho e para os complexos cenários do século XXI.

As salas de aula estão prestes a mudar de forma drástica. Mas a maioria das escolas brasileiras continua adormecida há um século, sem perceber que a aprendizagem sairá da autoridade presumida para a credibilidade coletiva. Os professores não terão mais o papel de protagonistas. Estes protagonistas serão os alunos. Ambos serão eternos aprendizes ao longo da vida. O futuro da aprendizagem será, ao mesmo, tempo tecnológico e afetivo, descentralizado e dialógico.

De forma tímida, essas mudanças já estão sendo materializadas no Brasil, mas precisamos acelerar o passo para garantir que todas as crianças, os jovens e os profissionais brasileiros, sem exceção, tenham acesso a aprendizados alinhados aos desafios do futuro.

Acreditamos que o primeiro passo consiste em ter líderes em diversos setores, que assumam esse desafio, colocando a excelência e a acessibilidade do ensino no topo da agenda. Não basta apenas replicar

Lília Porto
O Futuro das Coisas

modelos de outros países sem levar em conta características específicas do nosso país. Para transformar o presente, temos que conectar os pontos para o futuro.

O estudo Zeitgeist Aprendizagem 2018 dá a você acesso às boas práticas e aos conhecimentos sobre o que funciona com base nas melhores evidências disponíveis sobre ensino e aprendizagem. Como acreditamos que a aprendizagem se dá no vínculo afetivo entre as pessoas, estamos abertos ao diálogo e à troca de ideias. Por isso, convidamos você a compartilhar sua visão pelo *e-mail* futurodascoisas@gmail.com.

Aperte o cinto e boa viagem rumo ao futuro!

BOA NOTÍCIA: A VISÃO DA AFFERO LAB

Barbara Olivier
Affero Lab

É impactante entender o real conceito de *zeitgeist* e começar a perceber os sinais e as forças que estão remodelando o mundo. Entender o real significado da Quarta Revolução Industrial e seu impacto sobre os mundos físico, digital e biológico, criando oportunidades e novos dilemas, e vislumbrar o que realmente significa estar em uma sociedade futura transformada.

E, como a tecnologia ajuda o mundo a ficar "menor", aproximando-nos mais uns dos outros, mais somos capazes de compreender outros cenários e enfrentar diferentes dilemas. Além disso, quanto mais as características humanas se misturam com a máquina, mais poderosos nos tornamos e mais responsabilidade recebemos.

Existem diversas possibilidades, ferramentas e, principalmente, habilidades que nos ajudam a navegar por esse novo momento. Se o mundo é diverso, poder ver o outro é fundamental, mas o futuro exige que VEJAMOS COMO O OUTRO. Isso é vital para realmente identificar problemas, prototipar caminhos e tomar decisões.

BOA NOTÍCIA: A VISÃO DA AFFERO LAB

Barbara Olivier
Affero Lab

Cientistas, líderes empresariais, especialistas em educação e empresários já defendem a importância da empatia para todos nós, e não apenas como uma habilidade para a inovação, mas como uma urgência social.

É também fundamental entender que a única maneira de resolver grandes problemas e fazer parte de algo novo, impactando positivamente, é aceitando, respeitando e trazendo diversidade. Investir em diferentes gêneros, raças, abordagens e estratégias leva à mentalidade necessária — e coletiva — para a transformação.

Leva à inclusão e à inovação. E se tudo vai mudar mais e mais, a única maneira de se manter saudável e aproveitar o caminho da melhor forma é abraçando nossas vulnerabilidades. Temos de entender profundamente que errar faz parte e que lutar para impedir isso nos torna lentos e fracos. O futuro existe com autoconhecimento e aceitação.

BOA NOTÍCIA: A VISÃO DA AFFERO LAB

Barbara Olivier
Affero Lab

O futuro do ser humano é aprender, desaprender e reaprender. O sistema educacional até hoje nos leva a sermos educados, a decorar conteúdo, repetir, competir e encontrar um bom emprego… Mesmo sabendo que estamos preparando aprendizes hoje para trabalhos que nem sequer existem no futuro.

Se o mundo está se tornando cada vez mais complexo, é imperativo que facilitemos experiências de aprendizado fluidas, dinâmicas e potentes. E, se temos tecnologia para trazer dados/informações na hora que precisamos, o que devemos fazer é entender como usar esses dados, entender por que eles estão acontecendo, analisar consequências, imaginar o que poderia ser feito de outra maneira. Para criar o futuro, o que realmente faz sentido é aprender COMO ANALISAR, INTERPRETAR, CONHECER, SENTIR, CRIAR, FALHAR, AJUSTAR, SOLUCIONAR… E, se o futuro traz cada vez mais caminhos para nossa integração com a tecnologia, precisamos estar preparados para trabalhar com máquinas, sendo elas parte dos nossos colegas, talvez até sermos parte máquinas, e é imperativo fazer amizade com elas. Neste processo, a essência humana não estará ameaçada, mas potencializada.

BOA NOTÍCIA: A VISÃO DA AFFERO LAB

Barbara Olivier
Affero Lab

Como abordagem favorita, entre muitas outras, o STEAM se destaca como toolbox do novo mindset. Acrônimo de ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática misturados como uma abordagem educacional, nos desenvolve para hackear sistemas e nos ajuda a sermos uma parte ativa e autônoma do futuro.

Os resultados finais são pessoas que assumem riscos ponderados, persistem na solução de problemas, abraçam a colaboração e os processos criativos. Exatamente o que é necessário para inovadores, educadores, líderes e aprendizes do presente.

A boa notícia é que o futuro é algo que criamos.

NOSSO RECORTE

Sobre direcionar o olhar:

Este projeto não pretende esgotar todas as dimensões relacionadas ao assunto. Ele também não apresenta uma visão ou caminho únicos. Verdades absolutas estão cada vez mais difíceis de serem encontradas, e os conteúdos apresentados podem ser complementares ou antagônicos.

Cada vez mais, será exigido dos profissionais uma análise crítica também para escolherem aquilo que cabe no cenário que vivenciam e que os desafia. E é este olhar crítico que sugerimos que você use com relação aos assuntos tratados aqui.

TIME COLABORATIVO E EM REDE

Affero•Lab

A Affero Lab é uma plataforma de aprendizagem que atua como agente transformador do mercado, combinando um olhar provocador e uma visão conectada ao futuro para criar e entregar experiências inovadoras, completas e efetivas, que geram valor para profissionais e empresas inseridos em um mercado dinâmico e em transformação.

TORUS

A Torus promove o despertar de uma compreensão mais integral sobre o tempo; auxilia marcas e instituições a estarem em constante conexão com o *zeitgeist* – as ideias e crenças que caracterizam o momento presente da história; e acelera projetos e iniciativas com potencial de transformar a realidade ao nosso redor.

O futuro das coisas

O Futuro das Coisas, existe para aproximar e traduzir o que está por vir. Não oferecemos uma lente única de futuro, mas uma pluralidade de olhares que rastreiam sinais, tendências, tecnologias e inovações, tornando mais nítido o que ainda está distante aos olhos da maioria das pessoas. Auxiliamos marcas e instituições a terem acesso às melhores evidências disponíveis sobre o futuro de diversas áreas para que protagonizem transformações na sociedade atual. A partir de temas que possam inspirar e influenciar, produzimos conteúdos e materiais em uma linguagem empática, que oriente os próximos passos em direção a futuros melhores.

TIME COLABORATIVO E EM REDE

Gustavo Nogueira
Torus

Lília Porto
O Futuro das Coisas

Barbara Olivier
Affero Lab

Lidia Zuin
Torus

Sylmara Ramon Verjulio
Affero Lab

Rodrigo Turra
Torus

Djenane Freire Rocha
Affero Lab

ZEITGEIST APRENDIZAGEM 2018 é um projeto possível graças a um time de profissionais dedicados antes, durante e depois de a conferência acontecer: Gustavo Nogueira coordena o time multidisciplinar de curadores especialistas que acompanham os principais temas; Lidia Zuin e Rodrigo Turra assinam a inteligência de pesquisa e *insights* do estudo.

A idealização do projeto é assinada em parceria com Lília Porto, fundadora de O Futuro das Coisas, e o time da Affero Lab, que inclui Sylmara Ramon Verjulio, Djenane Freire Rocha e Barbara Olivier.

ZEITGEIST
APRENDIZAGEM
2018

VUCA: MUNDO VOLÁTIL, INCERTO, COMPLEXO E AMBÍGUO

Da Primeira Revolução Industrial à chamada Quarta Revolução Industrial, mudamos nosso ritmo de vida e reajustamos o tempo para além de suas medidas tradicionais. Do mesmo modo que Salvador Dalí derretia relógios em suas pinturas surrealistas, também Zygmunt Bauman nos trouxe a ideia do mundo em estado líquido, que se esvai por entre os dedos, mas que também é capaz de se adaptar a qualquer receptáculo e continuar fluindo.

No entanto, essa maleabilidade de nossa era também traz anseios e angústias que advêm de uma flexibilização que o Pós-modernismo instaurou como uma possibilidade de romper com certezas absolutas e instituições estabelecidas: derruba-se o Muro de Berlim, mas erguem-se novos muros de intolerância para separar nações que representam nosso estágio de Volatilidade, Imprevisibilidade, Complexidade e Ambiguidade (VUCA, em inglês). O termo, originalmente usado por militares americanos no contexto de guerra para descrever o Afeganistão, tornou-se um atalho para representar o que Bauman buscou descrever com tamanha profundidade ao longo de sua obra dividida em diferentes livros que tratam de temas como a modernidade, o amor e o próprio tempo.

VUCA:
MUNDO VOLÁTIL, INCERTO, COMPLEXO E AMBÍGUO

VUCA WORLD

Volatilidade

Mudanças frequentes, que ocorrem rapidamente e geram grandes impactos.

Temos, por exemplo, mudanças abruptas de preços, seja no câmbio ou nos mercados de capitais, ou novas tecnologias gerando disrupção em mercados tradicionais, tais como as fintechs no setor bancário. Já imaginou como as novas tecnologias podem impactar seu negócio e como você reagirá a esses impactos?

Incerteza

Situações e eventos imprevistos, com efeitos tampouco imagináveis e que afetam os riscos de como o futuro se moldará.

Os questionamentos se multiplicam: "quais as novas tendências de consumo? Como será o futuro do trabalho em um mundo com inteligência artificial? E o impacto do mundo político nos meus negócios?"

Complexidade

Reflete os inúmeros fatores, componentes e a emergência de redes que, interconectados, podem causar instabilidades e falta de visão linear em relação ao ambiente.

As empresas, moldadas sob hierarquias e com elevada complexidade organizacional, estão em intensa interação com o mundo e as pessoas, tornando-as parte desse processo.

Ambiguidade

Significa a manifestação de aspectos pouco claros e com variados sentidos. Isto dificulta a compreensão exata da situação a ser interpretada.

Afeta fortemente as decisões racionais e objetivas dos empreendedores e gestores. Você se aventura em um mercado emergente ou lança um produto fora da sua especialidade de produção?

Fonte: https://bit.ly/2L8loyb

O Sonho (Linear) Americano toma proporções exponenciais, mas de maneira mais consciente de nós mesmos como humanos, e não como engrenagens de uma máquina capitalista.

VUCA: MUNDO VOLÁTIL, INCERTO, COMPLEXO E AMBÍGUO

Com movimentos como a globalização e tecnologias como a internet, distâncias e temporalidades se encurtaram e ganharam um novo ritmo que não necessariamente foi bem absorvido pelas pessoas devido a restrições físicas e psicológicas. Disso temos uma geração que se vê diante da vida pessoal sendo contaminada pelo trabalho, em busca de um maior aproveitamento de um tempo cada vez mais escasso. Mas seria essa a melhor decisão?

Pensando nisso, movimentos que priorizam um consumo mais consciente não só dizem respeito à sustentabilidade das cadeias de produção e dos recursos naturais, mas também à saúde dos seres humanos envolvidos nessa lógica de produtividade. A escola, até então pensada em um sistema industrial responsável por produzir futuros operários, deixa de ser reservada a um prédio institucional e a um período específico da vida.

Disso se desdobram movimentos educacionais que pensam tanto em um maior cuidado e dedicação à aprendizagem quanto uma maior especificidade voltada à necessidade de cada indivíduo, em cada momento da vida. É a maneira de ensinar que se revoluciona conforme o ensino perde sua característica do medo e da imposição destinada a uma prova final para se tornar, em si, a mais preciosa constante na formação cívica — seja ela alicerçada por tecnologias digitais e/ou tecnologias sociais.

ZEITGEIST APRENDIZAGEM

MAPA DE CONTEÚDOS

1. EDUCAÇÃO PERPÉTUA
LIFE-LONG EDUCATION

2. MENTORIA POR MÁQUINAS
MACHINE-MENTORING

3. NOVOS AGENTES
NEW PLAYERS

4. TECNOLOGIAS IMERSIVAS
IMMERSIVE TECHS

5. MENTES MELHORADAS
ENHANCED MINDS

6. RETOMADA DO HUMANISMO
HUMANISM IS BACK

7. APRENDIZAGEM PELO AFETO
LEARNING BY AFFECTION

8. SOMOS TODOS CRIANÇAS
WE'RE ALL JUST KIDS

9. *DESIGN* COMO NORTE
DESIGN-ORIENTED

10. META EDUCAÇÃO
META-EDUCATION

11. EDUCAÇÃO ATIVISTA
ACTIVIST EDUCATION

12. TUDO É CONEXÃO
ALL ABOUT CONNECTIONS

EDUCAÇÃO PERPÉTUA

LIFE-LONG EDUCATION

. Microaprendizagem
. Nanograduações
. Arquétipos de Mundo
. Novos *Mindsets*
. Força na Insegurança
. Dominar para Aprender
. No Brasil: BNCC
. UNESCO 2030

Em um mundo de constantes mudanças, o aprendizado deixa de ser focado em um período limitado da vida para se tornar uma necessidade contínua, dentro e fora do trabalho.

EDUCAÇÃO PERPÉTUA

LIFE-LONG EDUCATION

Em um mundo cada vez mais permeado pelas tecnologias digitais, seres humanos não devem mais ser quantificados em valores numéricos. Para isso, métodos personalizados, experienciais e que resgatam a tradição da maestria pensam em um novo cenário de futuro no qual conhecimentos cumulativos, como a matemática, são ensinados de modo que os alunos só passem para um próximo estágio quando realmente dominarem todos os conceitos necessários para o avanço seguinte.

Isso significa que não são mais os boletins que irão definir se um aluno realmente compreendeu e se está apto a absorver novos conhecimentos em uma nova fase, mas sim uma absorção e um aprendizado reais, que vão além da memorização de fórmulas para um momento decisório, como as poucas horas reservadas a testes como o vestibular.

Do mesmo modo, cursos modulares e aprendizagens focadas em demandas específicas são novos approaches, que prometem atender a um público de forma mais fluida e que se alinha ao espírito do tempo ao se adequar à volatilidade, instabilidade, complexidade e ambiguidade de nossos tempos pós-modernos.

EDUCAÇÃO PERPÉTUA

LIFE-LONG EDUCATION

GOTAS NO OCEANO DA APRENDIZAGEM

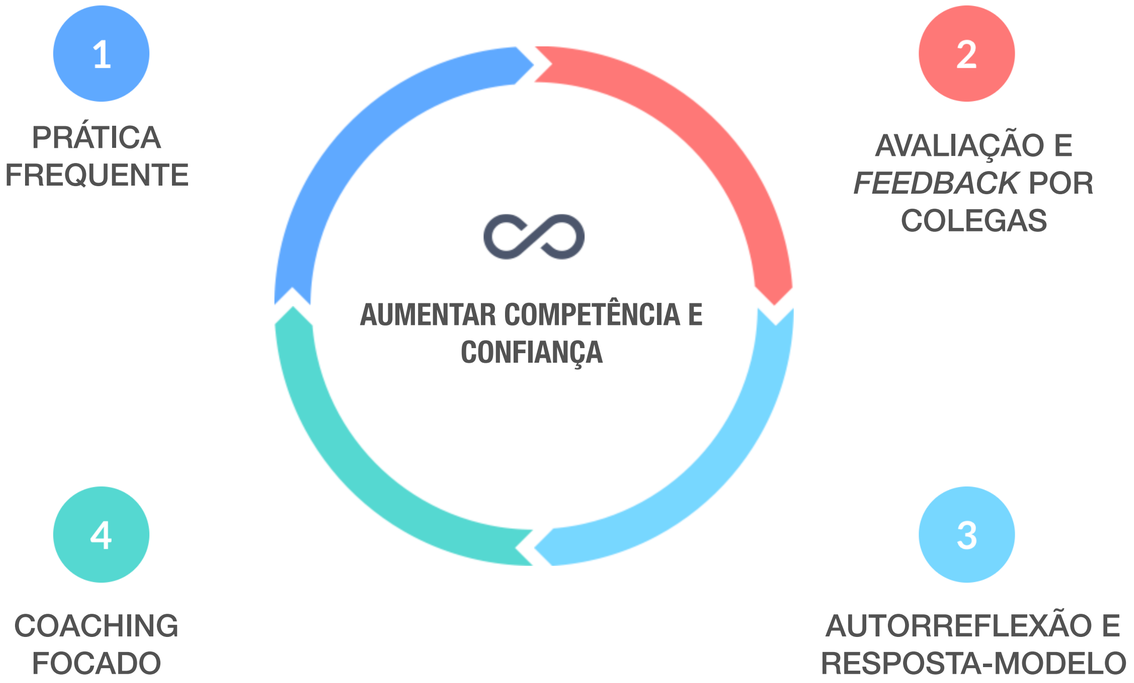
Os conceitos a seguir fazem um contramovimento à educação estática e em grandes blocos aos quais estamos acostumados. Essas metodologias estão sendo adotadas tanto por empresas quanto por instituições, as quais estão entendendo que o ensino não precisa ser algo rígido e pesado, mas sim ministrado em doses homeopáticas. Isso significa uma maior oferta de cursos de menor duração, os quais melhor se encaixam ao contexto e comportamento de nosso mundo líquido.

Em que cenários sua empresa pode se beneficiar da microaprendizagem?

MICRO APRENDIZAGEM

Acompanhando a tendência de diminuição da capacidade de foco, a microaprendizagem foca conteúdos simples e curtos, como em formato de *drops*. Tem potencial ainda maior se conectado a *smartphones*, sendo possível o acesso de qualquer lugar e se encaixando nas brechas das rotinas dos alunos/funcionários. Apesar disso, é importante ressaltar que esse formato de aprendizagem não dispensa experiências mais profundas e longas, mas funciona muito bem para sustentação.

Veja mais: **http://bit.ly/2JamuNA**



NANO GRADUAÇÕES

Uma opção que custa menos dinheiro e dura menos que uma gradução de dois a quatro anos. Geralmente é feita *online* e oferece um tipo de certificação. Udacity é uma das plataformas mais conhecidas e já conta com mais de 50 mil alunos em diversos programas de seis a doze meses.

Apesar de o foco ser em assuntos ligados à tecnologia, grandes empresas, como AT&T, Google e Disney, já oferecem nanograduações aos funcionários para treinamentos e melhoramento de habilidades.

Empresas para ficar de olho:
Udacity, Google, Amazon, Coursera, altMBA, Stanford, Harvard e AT&T.

ARQUÉTIPOS DE MUNDO

"O modo mais claro de discernir o que está acontecendo e quais forças estão em ação neste momento está na análise dos fenômenos através das configurações que continuamente se repetem em diversos contextos.

Essas estruturas da mente se revelam no mundo, comparecendo regularmente e universalmente na arte,
no *design*, na moda, nas teorias, nos rituais, nos comportamentos, nos sonhos, nas celebrações, e vão se manifestar também nas projeções de futuro." — Fah Maioli

Conheça: **https://bit.ly/2NEproQ**

MITO DA VELOCIDADE	**MITO DA GRANDE MÃE**
FAST	***SLOW***
MASCULINO	**FEMININO**
OCIDENTALIZAÇÃO	**ORIENTALIZAÇÃO**
POSSE	**ACESSO**
CAPITALISMO	**ECONOMIA COMPARTILHADA**
CONSUMO	**AUSTERIDADE**
RELIGIÃO	**ESPIRITUALIDADE**
RELÓGIO	**FASES DA LUA**
CIÊNCIA	**ALQUIMIA**
EBOOK	**LIVRO**
DAR UM GOOGLE	**REFLEXÃO**
CESARIANA	**PARTO NORMAL**
APLICAR BOTOX	**ACEITAR AS MARCAS DA IDADE**
NEGAR A MORTE	**FALAR SOBRE MORTE**
BARULHO	**SILÊNCIO**
SUPERFICIALIDADE	**PROFUNDIDADE**
PARTIDOS POLÍTICOS	**MOVIMENTOS SOCIAIS**
DESIGN INDUSTRIAL	**MOVIMENTO MAKER**
CORPORATIVISMO	**EMPREENDEDORISMO**
SINTÉTICO	**ORGÂNICO**
AGROINDÚSTRIA	**HORTA**
AGROTÓXICO	**DETOX**
POP	***SOFT POWER***
ESPECIALIDADE	**GENERALIDADE**
INDISCRIÇÃO	**PRIVACIDADE**
PODER	**POTÊNCIA**
INSTITUIÇÕES	**PESSOAS**
INDIVÍDUO	**COLETIVO**

NOVOS *MINDSETS*

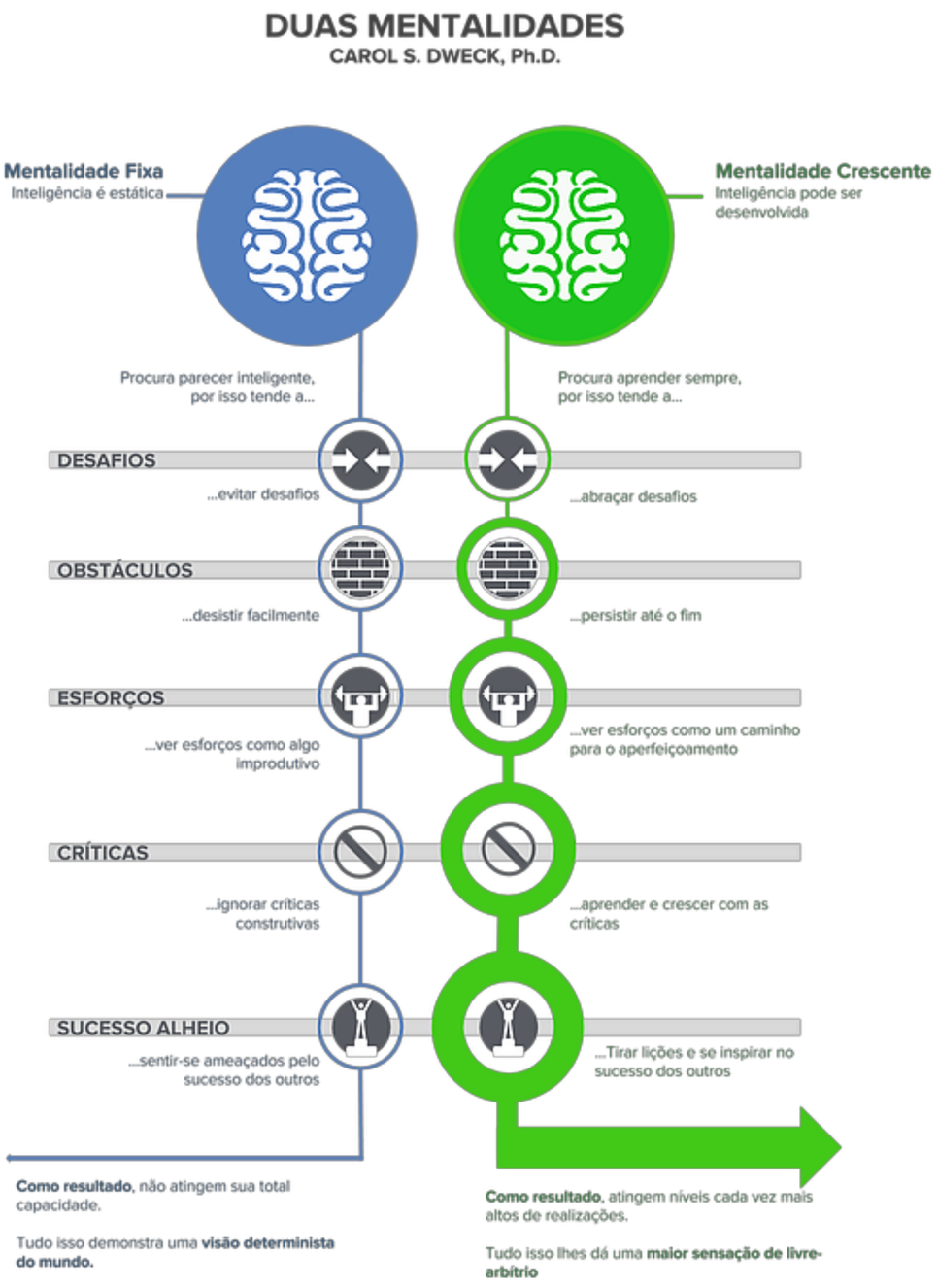
Em qual mentalidade você e o seu time operam hoje?

Quais os gatilhos de pensamento que ainda precisam ser transformados?

Carol Dweck pesquisa o Pensamento de Crescimento, que é aquele que define a inteligência como algo que pode ser desenvolvido. É um tipo de pensamento que pode ser aprendido e uma forma de estar sempre evoluindo e aprendendo.

Assista ao TEDx:
http://bit.ly/2sdN8dE

Fonte:
http://bit.ly/2JuzQjJ

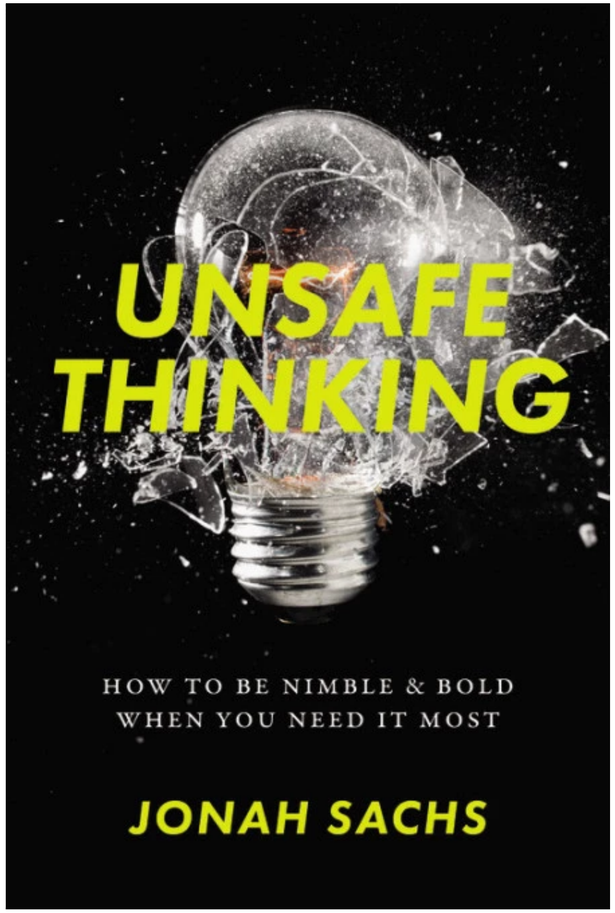


FORÇA NA INSEGURANÇA

Jonah Sachs traz mais uma competência necessária nesse mundo que muda rapidamente: o pensamento inseguro. Sua proposta é a de combinar o pensamento de *expert* com o pensamento de novato, uma vez que ambos são importantes pontos de partida para se exercer a criatividade e a inovação. Quando questionado como as empresas devem se posicionar quanto a profissionais com esse perfil, ele diz que:

"Empresas devem celebrar quem quebra as regras e encontra *hacks* e soluções alternativas ao invés de forçar esses rebeldes criativos a operar nas sombras. Elas podem recompensar não apenas os resultados e as pessoas que dão origem a grandes ideias, mas as pessoas que se posicionam e desafiam o consenso, ou os que tomam riscos inteligentes, mesmo que esses riscos *falhem*"

http://bit.ly/2J862NP



DOMINAR PARA APRENDER

Com a expectativa acadêmica cada vez maior, educadores, pais e líderes de empresas e governos entendem que a preparação educacional é essencial para se obter sucesso no mundo de hoje. A premissa é simples, porém árdua: Em vez de pensar em uma média na avaliação para poder começar a próxima etapa, é necessário primeiro dominá-la. A Great School Partnership criou os princípios ao lado, os quais são inspirados nos mais efetivos sistemas *mastery-based*.

Saiba mais: **http://bit.ly/2Jelc3S**

10 PRINCÍPIOS DO APRENDIZADO POR DOMÍNIO

1. Expectativas de curto, médio e longo prazo do aprendizado são comunicadas entre todas as partes.
2. Independentemente se o caminho escolhido for tradicional ou alternativo, todos os alunos são avaliados por um único padrão.
3. Todas as avaliações são feitas com base em competências e critérios combinados, e não com medidas relativas ou comparações entre alunos.
4. Avaliações formativas devem ser feitas ao longo do processo de instrução para informar ajustes que precisam ser feitos nas práticas educacionais e suporte acadêmico.
5. Avaliações somativas medem realizações e revelam o nível de domínio em um determinado momento.
6. O progresso acadêmico é monitorado e reportado separadamente de hábitos de trabalho, características pessoais e comportamentos como presença e participação, que também são monitorados.
7. Notas acadêmicas comunicam progresso e conquistas aos estudantes e suas famílias. Elas são usadas para facilitar e melhorar o processo de aprendizado.
8. Alunos ganham diversas oportunidades de melhorar seu trabalho se falharem com as expectativas.
9. Alunos podem demonstrar progresso e conquistas de diferentes formas, opções de aprendizado personalizadas e caminhos alternativos.
10. Aos alunos são dadas oportunidades de tomar importantes decisões sobre seu aprendizado, contribuindo também pelo desenho de seus caminhos e experiências educativas.

LEADING EDUCATION: UNESCO 2030

As diretrizes de educação que devem ser atingidas até 2030 falam de sustentabilidade, equidade de gênero, acesso, inclusão, civilidade, direitos humanos e educação em todas as fases da vida.

Saiba mais: **https://bit.ly/2KLyUNs**

Os pilares fundamentais da Educação, segundo UNESCO são:

Aprender a conhecer (Compreensão)
+
Aprender a fazer (Ação)
+
Aprender a conviver (Colaboração)
=
Aprender a ser

NO BRASIL: BNCC

A Base Nacional Comum Curricular — BNCC foi aprovada no fim de 2017 e, ao longo deste ano, a expectativa é que as alterações e adaptações dos currículos sejam debatidas e implementadas na educação infantil e no ensino fundamental. O documento busca esclarecer o que cada aluno no Brasil tem direito de aprender, tanto nas redes públicas como privadas, e traz competências gerais mais holísticas e úteis também para diversas áreas da vida.

Outras mudanças na última versão falam sobre a inclusão de temas como tecnologia e o aprimoramento do ensino da língua portuguesa, com detalhamento dos objetivos a serem alcançados em cada fase.

Veja mais: **https://bit.ly/2N5U5qd**

Por outro lado, algumas das críticas levantadas sobre a BNCC incluem:

- **Falta de transparência no processo de coleta de *feedback*.**
- **Aprovação às pressas.**
- **Implementação é um desafio e exige melhoras não só nos salários dos professores, mas também na infraestrutura das instituições.**
- **O ensino sobre ideologia de gênero foi retirado, causando polêmica.**
- **Interesses financeiros de eficácia.**
- **Proporção de obrigatoriedade de 60% pode distanciar padrões dentro do mesmo sistema.**

MENTORIA POR MÁQUINAS

MACHINE-MENTORING

. Transição Para Automação
. IA — Inteligência Artificial
. O Que São *Chatbots?*
. *Curva de Aprendizagem em Algoritmo*
. *IA e Chatbots na Educação*
. Aprendizagem Adaptativa
. Mentoria Individual
. Blockchain

Com seu poder de processamento de uma grande quantidade de dados, a inteligência artificial se destaca como uma nova ferramenta a ser adequada à educação, desde sua potencialidade de medição e análise, até como proposta de metodologia e interface.

MENTORIA POR MÁQUINAS

MACHINE-MENTORING

Se na Primeira Revolução Industrial o Movimento Ludista teve como premissa o temor de que as máquinas iriam tomar os empregos dos humanos, essa mesma preocupação tem voltado à tona em um momento no qual a inteligência artificial e a robótica se desenvolvem rapidamente. No entanto, apesar de a ficção científica ter explorado tantos cenários distópicos e pessimistas nos quais a humanidade é suprimida pelas máquinas, é um novo olhar sobre a relação homem-máquina que ganha destaque e relevância ao pensarmos essa dicotomia não mais em oposição, mas em conjunção.

A ideia ficou conhecida como "Centauro" e tem origem no modelo que ganhou popularidade entre jogadores de xadrez, como Garry Kasparov, que indicou que a combinação de um ser humano fraco com uma máquina é muito mais eficiente do que a união de um humano forte com uma máquina mediana. Apesar de isso ter sido observado no âmbito do xadrez, a premissa já tem sido aplicada em outras áreas que englobam o futuro do trabalho e também, por consequência, da educação.

MENTORIA POR MÁQUINAS

MACHINE-MENTORING

Ao mesmo tempo em que brinquedos inteligentes são criados e transformados nas novas companhias das próximas gerações, é desde muito cedo que essas máquinas passarão a fazer parte do dia a dia dos humanos do futuro conforme a própria mentalidade dos desenvolvedores tem se voltado para a preocupação em tornar a interação homem-máquina mais "*human friendly*". Isto é, a partir de processamento natural de linguagem, as máquinas passam a aprender a se comunicar da maneira que nós nos comunicamos, e não o contrário — como vem sendo desde o começo da computação.

Por outro lado, seu alto potencial de aprendizado e análise de vastas quantidades de dados podem ser aplicados de forma a tornar o processo de avaliação e acompanhamento de sistemas educacionais mais automatizados e eficientes em um primeiro momento. Nesse sentido, é também a blockchain que aparece como uma solução de infraestrutura para sistemas de certificação que se baseiam na forma distribuída e, portanto, segura, que caracteriza a tecnologia.

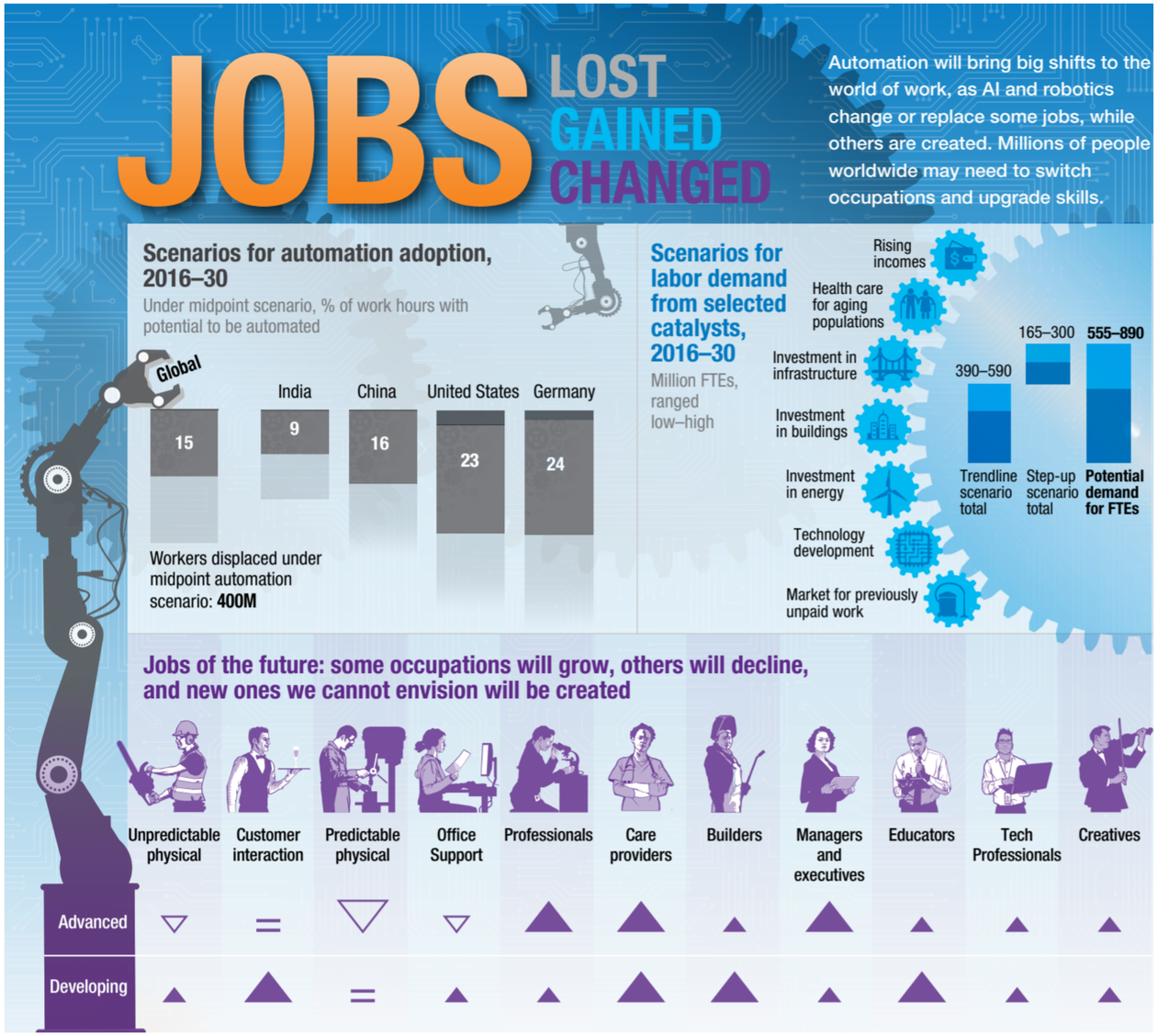
TRANSIÇÃO PARA AUTOMAÇÃO

Que transformações influenciam a sua área de atuação? Como você está se preparando para essa atualização?

Apesar de ser um cenário mais próximo para países de economia mais avançada, a automação deve causar grandes mudanças e transições na força de trabalho. Algumas atividades serão extintas, e novos trabalhos que nem podemos imaginar surgirão.

Entre as prioridades apontadas pela McKinsey Global Institute está a atualização de habilidades, especialmente para pessoas no meio da carreira, já que, cada vez mais, teremos que lidar com máquinas.

Fonte: **https://mck.co/2N42mea**



TRANSIÇÃO PARA AUTOMAÇÃO

Alguma dessas novas habilidades faz ou tem potencial de fazer parte do seu dia a dia?

Expertises e a habilidade de lidar com *stakeholders* e pessoas são características que cuja procura crescerá. A educação, sem dúvida, é crucial para dar suporte a essa transição, especialmente em mercados emergentes.

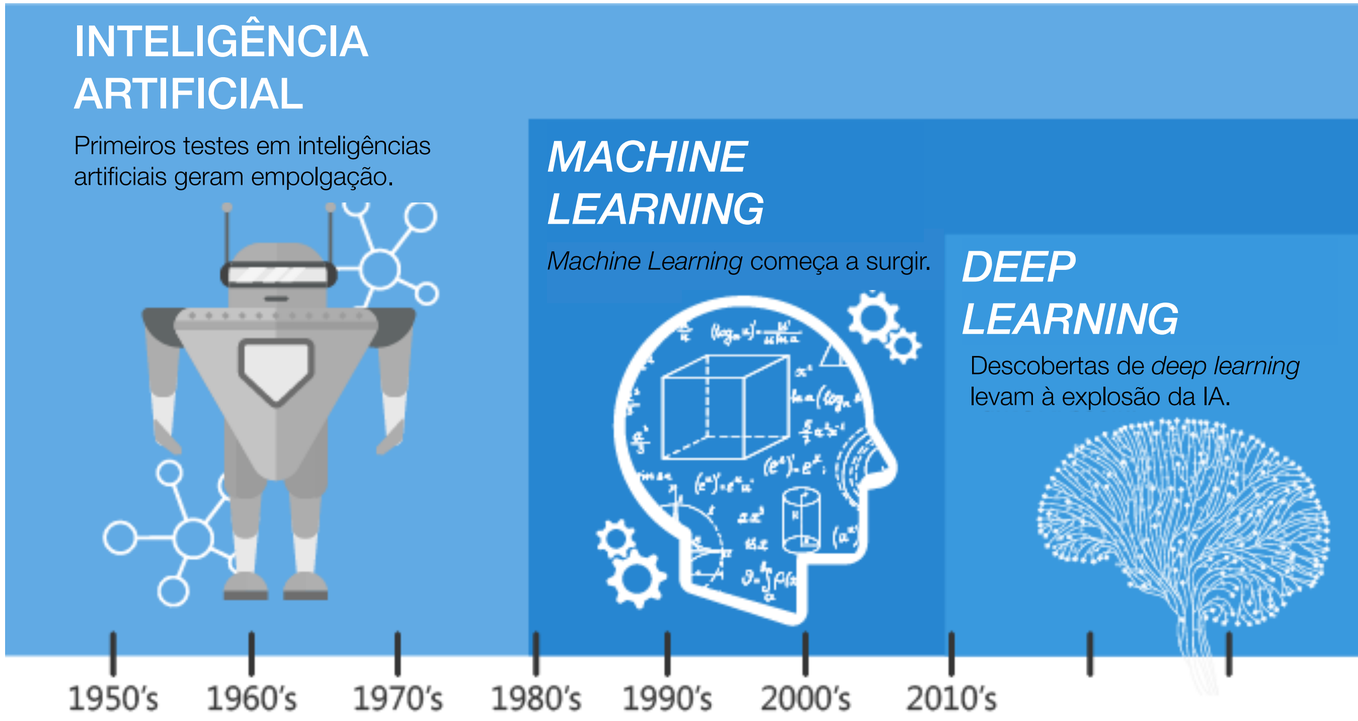
Veja mais:
https://mck.co/2GXZcFl

IA — INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Uma das maiores apostas tecnológicas atuais, a inteligência artificial inclui programações lógicas. Dentro disso, surge o *machine learning* nos anos 80, que usa algoritmos para aprender regras no processo decisório. Por sua vez, em *machine learning* há o recente *deep learning*, que abrange a capacidade de interpretar dados utilizando vários níveis de abstração.

Ao permitir ainda mais aplicações de *machine learning*, o *deep learning* também acaba por potencializar, por extensão, todo o campo de IA.

Veja mais: **http://bit.ly/2NkwMJm**



O QUE SÃO *CHATBOTS*?

A premissa de um *chatbot* é personalizar a comunicação 1:1 em escala. Trata-se de softwares que podem automatizar a interação via canais de mensagem e de voz. Seu uso é cada vez mais comum para interações digitais, já que o comportamento de conversar por aplicativos só cresce.

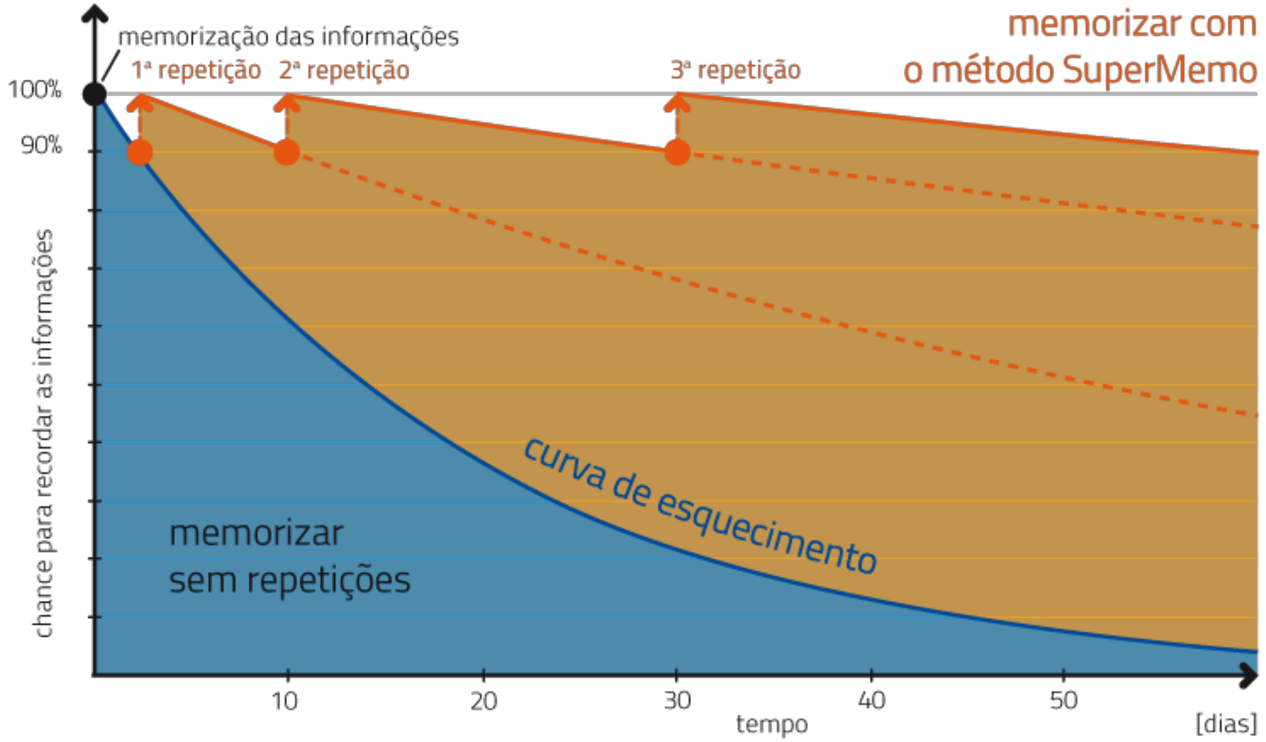
Tipos de inteligência artificial aplicados a *chatbots*:

1. *Machine Learning:*
wit.ai, Facebook, *api*, *ai*.

2. Processamento de Linguagem Natural (NLP em inglês):
a habilidade de um *chatbot* entender textos livres.

Com foco na eficiência operacional e melhor aproveitamento das pessoas dentro de um time, a Affero Lab criou um *chatbot* que responde a dúvidas sobre o sistema, as políticas e os processos de logística. O robô tem a personalidade semelhante à de outros Afferolabbers e aprendeu suas tarefas com um time multidisciplinar de *design* aliado a *experts* nos assuntos com os quais o robô atua.

CURVA DE APRENDIZAGEM EM ALGORITMO



SuperMemo é um *bot* que auxilia no estudo. Com inteligência artificial, ele usa um algoritmo que lembra as matérias logo antes de esquecê-las, otimizando assim a memorização.

IA E *CHATBOTS* NA EDUCAÇÃO

Veja ao lado, seis formas como *chatbots* e inteligência artificial estão mudando a educação.

Mais em:
http://bit.ly/2skEEl4

Você vê alguma dessas aplicações facilitando os processos educacionais na sua empresa?

PONTUAÇÃO AUTOMÁTICA EM REDAÇÃO

Dar *feedback* para redações consome muito tempo dos professores. Desde 2012, existe um esforço de alimentar a base de *machine learning* para avaliar redações em uma fração do tempo. Estudos já mostram uma correlação de 0.945 com avaliações feitas por humanos.

APRENDIZADO INTERVALADO

O *Spacing Effect* é uma metodologia que visa à repetição de lições antigas quando se está quase as esquecendo. O app SuperMemo, do polonês Piotr Wozniak, usa um algoritmo justamente para medir isso e relembrar lições na hora certa, melhorando assim a absorção real.

AVALIAÇÃO CONVERSACIONAL

Ao fim do curso, professores recebem *feedback* e avaliação de suas metodologias a partir de um programa de computador. Com ajuda de inteligência artificial, machine learning e NLP, a profundidade da pesquisa é levada a outro nível, com rapidez.

WATSON: ASSISTENTE DE PROFESSOR

No Georgia Institute of Technology, um *chatbot* foi usado como assistente de professor. Com base nos dados disponíveis em fóruns da universidade, o *bot* se tornou uma forma mais eficiente e interativa de tirar as dúvidas mais frequentes dos alunos, os quais nem perceberam se tratar de um robô.

CHATBOT GÊNIO DO *CAMPUS*

Na Deakin University, em Victoria, Austrália, também usaram o *chatbot* Watson da IBM para criar um robô que sabe tudo sobre a vida no *campus* e que pode responder qualquer aluno, a qualquer momento.

FEEDBACK COM FOCO NO ALUNO

Explorando uma educação mais *personalizada*, saindo do pensamento da linha de produção educativa, uma inteligência artificial pode usar a personalidade e os interesses de cada aluno para desenhar um currículo personalizado e otimizado, já prevendo as áreas de desafios.

Para ficar de olho:
NovoEd; Everwise; HarvardX; Pearson; DreamBox; IBM; Microsoft; Knewton; Axonify; Qstream; Intrepid; Geekie.

Em que plataformas você e seu time pensam em criar a sua própria jornada de aprendizagem adaptativa?

APRENDIZAGEM ADAPTATIVA

Trata-se de um método educativo interativo feito com inteligência artificial e que pode ser usado por empresas e instituições educacionais para formatar um currículo individual para pessoas, de acordo com suas respostas corretas ou incorretas. Foi mencionado, pelo terceiro ano consecutivo, no Tech Trends Report do Future Today Institute como uma grande tendência na educação.

Em 2017, um teste feito em um curso aberto da plataforma HarvardX mostrou que os alunos que foram no caminho adaptativo performaram 19% melhor que o grupo de controle. Por consequência, empresas também estão usando esse método para treinar novos times e funcionários e entender melhor forças e desafios individuais.

Esses sistemas ajudam a compreender padrões de aprendizado e habilidades cognitivas, ao mesmo tempo em que também customizam, em tempo real, o conteúdo e os testes. Atualmente, instrutores têm acesso a esses dados para poder dar atenção específica aos alunos que precisam.

Saiba mais:
http://bit.ly/2GWJKcK

MENTORIA INDIVIDUAL

Desde a primeira infância, temos a mentoria de nossos pais para nos ajudar com novos objetivos, desde aprender a andar até conquistar diplomas e novos aprendizados. É o jeito natural e orgânico de se aprender.

E esse processo tão importante pode ser potencializado com a ajuda da inteligência artificial. Podemos aprender mais sobre nós mesmos e receber auxílio ao construir jornadas de aprendizado baseadas em dados sobre cada um. São os robôs mentores nos ensinando a crescer.

Leia mais sobre mentores de inteligência artificial:
http://bit.ly/2NoKquO

Você e sua empresa já estão se preparando para um futuro transparente e sem intermediários?

Sony e IBM juntam forças para colocar conquistas de estudantes na blockchain

As duas gigantes da tecnologia trabalham em cooperação para criar uma plataforma de registros educacionais na blockchain

BLOCKCHAIN

Para garantir a rastreabilidade de certificados educacionais e de aprendizagem, grandes *players* como Sony e IBM, já estão preparando a infraestrutura para a revolução da blockchain, que elimina intermediários. Os métodos e conteúdos ficam todos gravados, sem possibilidade de fraude, aumentando assim a transparência. Stampery e Blockcerts são outras plataformas que prestam serviços similares.

Leia mais em:
http://bit.ly/2sfpgay

NOVOS AGENTES

NEW PLAYERS

. Competição On-line
. O Poder dos Gigantes
. Coursera Crescendo
. Redes Sociais e Educação
. *Infotainment*
. Mapa de *Start-ups* em Educação
. Novas Competências

Com a internet, as salas de aula perdem seus limites físicos e se tornam plataformas acessadas de maneira não linear. Nesse contexto, quem são os novos *players* e como o entretenimento também pode ser adaptado à educação?

NOVOS AGENTES

NEW PLAYERS

Se a informação é o novo petróleo, seu refino se dá a partir da educação. No entanto, em um contexto de múltiplos estímulos partindo de uma variedade de mídias e formatos, o modelo engessado da sala de aula perde sua relevância e envolvimento à medida que as novas gerações passam a ter um *mindset* funcionando em hyperlinks, isto é, de maneira não linear.

Nesse cenário, novos *players* do mercado estão repensando metodologias que façam a comunhão entre entretenimento e educação, assim transformando ambientes outrora direcionados especificamente ao lazer em novas oportunidades de aprendizado. Esses ambientes, por consequência, podem ser as próprias redes sociais, que ganham uma nova dimensão, assim como a internet se torna ferramenta para novas plataformas que se utilizam de serviços de *streaming* de dados e o ambiente virtual para a troca de informações de forma não linear, transmídia e com valores e formatos mais acessíveis para qualquer público.

NOVOS AGENTES

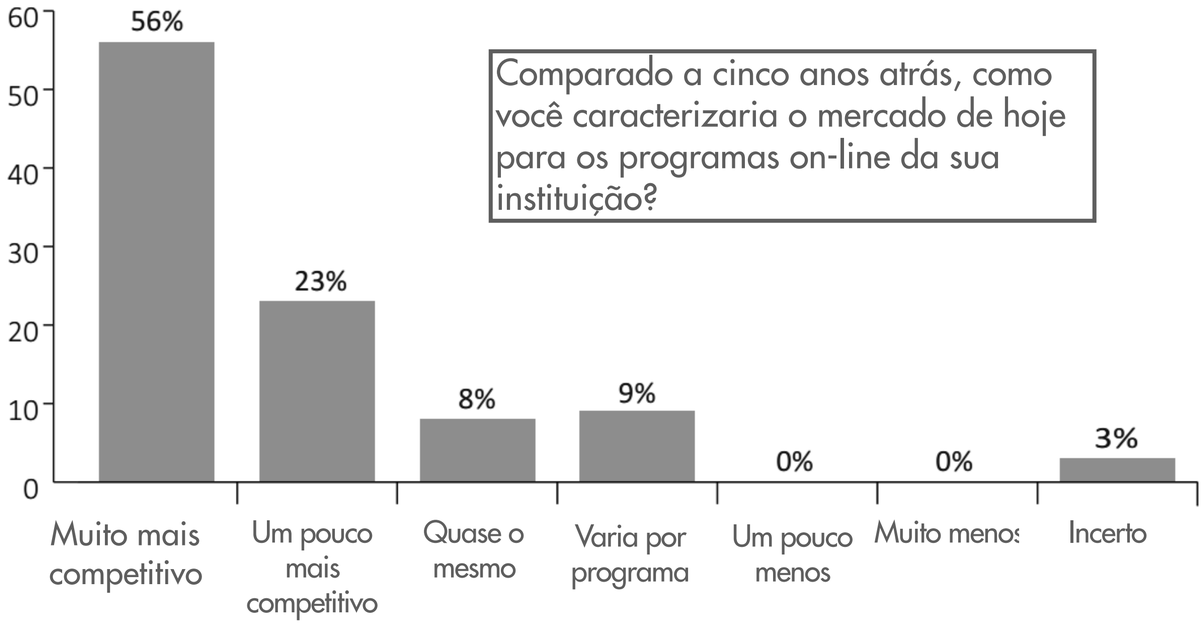
NEW PLAYERS

Portanto, é nesse contexto que a infraestrutura tecnológica ganha extrema importância, uma vez que essas iniciativas, disponibilizadas na rede, necessitam que as pessoas tenham acesso à internet. Por isso, iniciativas que levam conexão a lugares *remotos* promovidas por empresas como Google, Facebook e SpaceX, podem parecer focadas em um simples propósito de dar às pessoas acesso a internet, mas com isso também se potencializa o acesso à informação e à transformação dessa em aprendizagem.

COMPETIÇÃO ON-LINE

O crescimento da educação *on-demand* é claro, e o mercado está cada vez mais acirrado. Em uma pesquisa com executivos de mais de 100 universidades americanas, 56% acreditam que o mercado está muito mais competitivo, e 93% afirmaram que vão lançar novos programas on-line nos próximos três anos.

Saiba mais: **http://bit.ly/2xpDxXb**



O PODER DOS GIGANTES

De acordo com a Futuresource, hoje o Google ocupa 60% dos aparelhos em sala de aula dos EUA com o Chromebook, seu *laptop* acessível. Além disso, para sair na frente da Apple, a companhia anunciou seu primeiro *tablet* usando Chrome 10, o Tab10 da Acer, trazendo flexibilidade e versatilidade a um aparelho ainda mais portátil.

Leia mais:
http://bit.ly/2J29F4r

Em abril, os anúncios da Apple mostraram que ela quer de volta o seu espaço no mercado da Educação, que hoje representa apenas 17% deste mercado nos EUA.

Leia mais:
https://cnnmon.ie/2xsplwt

NOVIDADES
DA APPLE NA EDUCAÇÃO:

. O novo iPad é mais veloz e funciona com o Apple Pencil.

. Uma ferramenta para professores avaliarem e ensinarem de forma imersiva, incluindo AR — realidade aumentada.

. Ferramenta Classroom permite aos usuários verem o que os alunos estão vendo nas salas de aula.

. Everyone Can Create permite que os alunos trabalhem em trabalhos criativos.

. ClassKit permite que desenvolvedores criem atividades para estudantes.

O PODER DOS GIGANTES

A Amazon, com seus mais de 550.000 funcionários, lançou o *Carreer Choice* um programa de treinamento interno para novas capacidades. Um pensamento mais além da empresa para empoderar funcionários, mesmo que a nova carreira seja fora dela. Em cada cidade, é feita uma parceria com uma universidade local, e os cursos são ministrados dentro da empresa. O programa iniciou em 2012, e, em 2015 já haviam participado dele 5 mil funcionários. Este ano, a meta é de 16 mil.

Leia mais: **http://bit.ly/2skY7D8**

A Microsoft acredita em capacitar os alunos para serem independentes por meio da tecnologia. A empresa realizou um evento de educação especial em sua principal loja de varejo em maio/2018 para mostrar em que ela e seus parceiros estão trabalhando para ajudar a capacitar as crianças de amanhã através de seus estudos.

Leia mais: **http://bit.ly/2J3e0EH**

INICIATIVAS MICROSOFT PARA AS SALAS DE AULA:

. Snap + Core First: aplicativo de comunicação para auxiliar pessoas com necessidades especiais,

. Immersive reader para facilitar a leitura

. Fluid Math para adicionar dicas visuais a fórmulas e contas.

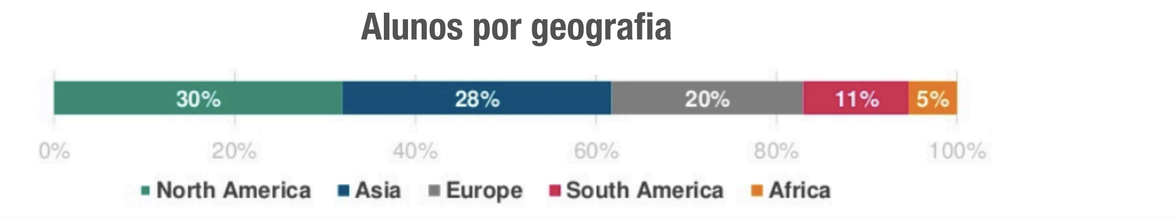
. OneNote é perfeito para trabalhos em grupos, que precisem de desenhos e diagrama.

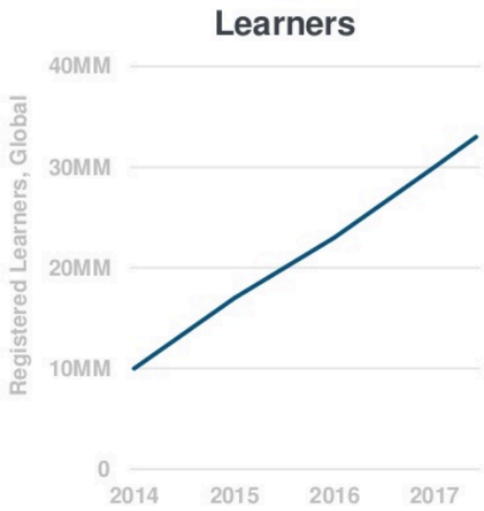
. Education Workshop para os alunos colocarem a mão na massa e criarem experimentos.

. Microsoft MakeCode para ensinar a codificar de forma simples e divertida.

. Windows Mixed Reality — Holotour: experiências imersivas de educação.

COURSERA CRESCENDO





De acordo com o Relatório de Tendências 2018 da Kleiner Perkins, a Coursera, uma das maiores plataformas de aprendizado on-line, com 33 milhões de estudantes, deve crescer em 30% este ano.

Os cursos relacionados a novas tecnologias são os mais populares, e apenas 11% dos matriculados estão na América do Sul.

Veja mais:
http://bit.ly/2skGsvn

REDES SOCIAIS E EDUCAÇÃO

facebook

O Facebook também está passando por desafios, e uma de suas iniciativas foi lançar uma plataforma de educação e empoderamento digital para a audiência mais jovem. Lá, é possível entender a plataforma, a segurança e o impacto de cada publicação. Um dos exemplos é o incentivo a pensar antes de publicar, questionando se o usuário leria a postagem em voz alta para seus pais e avós e convidando a compartilhar intimidades com amigos mais próximos.

Leia mais:
https://tcrn.ch/2Jgsswh

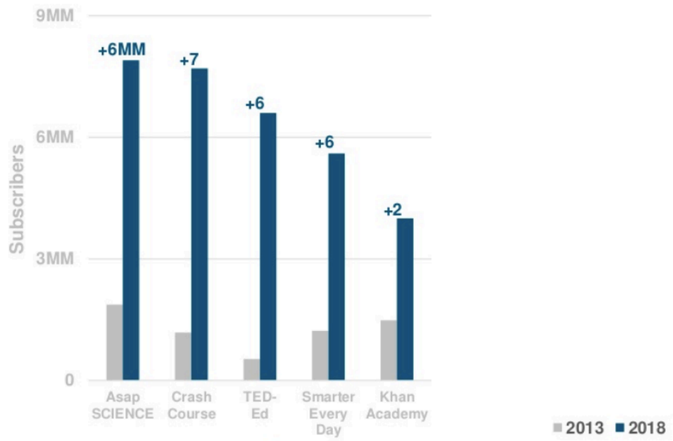
YouTube

Em meio à crise de confiança nos veículos e plataformas digitais, Susan Wojcicki, CEO do YouTube, colocou o investimento em aprendizagem e educação entre as cinco prioridades do ano:

"O potencial de nossos criadores para melhorar a educação e o aprendizado é incrível, então vamos fazer mais para aproveitar essa videoteca moderna e gigante que o YouTube se tornou."

Leia mais:
http://bit.ly/2Jh465u

Assinantes de
canais de educação:



YOUTUBE + EDU:

1 BI
Vídeos de aprendizado assistidos diariamente.

70%
dos usuários usam a plataforma para ajudar a resolver problemas no trabalho/escola/hobby.

38%
crescimento ano 2017 de video views sobre busca de trabalho (ex. Como escrever um CV).

Canais educativos gratuitos no YouTube ultrapassam a marca dos seis milhões, entre eles AsapSCIENCE, Crash Course e TED-Ed.

Saiba mais:
http://bit.ly/2skGsvn

REDES SOCIAIS E EDUCAÇÃO

Instagram

Apesar de ser uma rede social especialmente focada em imagens, o Instagram também tem sido explorado como uma plataforma educacional. Mesmo com seus termos estabelecendo que crianças menores de 13 anos não devem participar da rede, ainda assim há estudantes dessa idade postando conteúdos que, inclusive, são geolocalizados. Isso significa que o benefício educacional dessa rede também pode alcançar outras faixas etárias que não a média dos usuários. Algumas das maneiras de colocá-lo em prática são:

Inteligência espacial
O termo diz respeito ao esforço feito pelo cérebro ao tentar interpretar certos tipos de informação, especialmente quando são visuais, isto é, fotografias, mapas, gráficos etc. Esse tipo de capacidade pode ser amplamente exercitada no Instagram conforme a mente julga distâncias, tamanhos e outros aspectos do objeto antes de clicar na imagem e visualizá-la, ou mesmo quando editamos fotos.

Inteligência linguística
Diz respeito ao reforço das capacidades linguísticas dos estudantes. Quando um usuário publica uma foto, seus amigos e seguidores irão vê-la. Do mesmo modo, professores podem tirar proveito dessa dinâmica publicando fotos e convidando seus alunos a comentarem suas visões a respeito da publicação. Isso pode encorajar os estudantes a treinarem suas capacidades de escrita e argumentação.

Inteligência lógica e matemática
Basicamente diz respeito à nossa capacidade de reconhecer padrões e avaliar problemas de forma lógica. Esse tipo de inteligência pode ser exercitado no Instagram conforme professores compartilham imagens e convidam os alunos a trabalharem em cima delas. Por exemplo, fazendo um recorte específico ou então editando-a no Photoshop. Também ao criar diferentes recortes, a imagem pode se transformar em um quebra-cabeça.

Inteligência interpessoal
A capacidade de uma pessoa entender os desejos, as motivações e as intenções dos demais é chamada de inteligência interpessoal. Essa habilidade pode ser explorada pelos professores conforme esses convidam seus alunos a participarem e interagirem com seus colegas de classe através da plataforma.

Educação artística e fotografia
O aplicativo iPhone Photography School foi criado justamente para ajudar as pessoas a tirarem melhores fotos com seus celulares. Ao entender as configurações da câmera, os usuários podem tirar melhor proveito de seus recursos e fazer melhores fotos, técnicas que podem ser exploradas durante aulas de educação artística, por exemplo.

Inteligência intrapessoal
Diz respeito à habilidade de entender a si mesmo e identificar seus próprios medos, sentimentos e motivações. Para desenvolver esse tipo de inteligência, os professores podem convidar seus alunos a trabalhar de forma independente e refletir sobre algumas das fotografias que eles mesmos fizeram.

Leia mais: **https://bit.ly/2u86mmH**

REDES SOCIAIS E EDUCAÇÃO

Após realizar uma experiência presencial sobre saúde e bem-estar no trabalho, a Affero Lab ofereceu microconteúdos no formato Stories do Instagram como ação de sustentação para enviar novas dicas e confirmar o entendimento dos participantes.

A solução, portanto, deu-se a partir de uma rede social já conhecida pelo grande público e de forma que o conteúdo não ficasse maçante. A linguagem foi coerente à plataforma, e memes e GIFs tradicionais foram usados para obter uma comunicação mais leve e agradável.

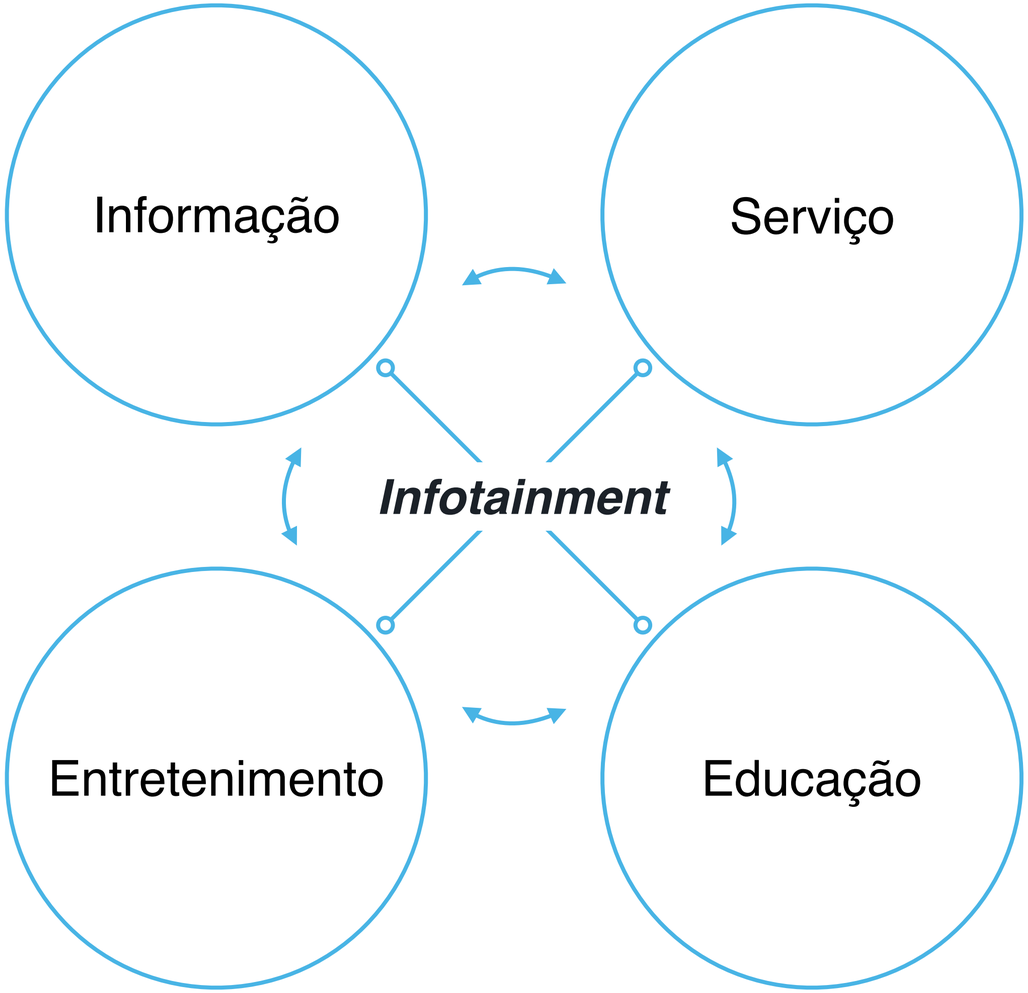
Como um dos aprendizados retirados pela Affero Lab ao longo dessa experiência, entendeu-se que, mais do que utilizar a plataforma para divulgação ou comunicação, é importante que essa informação seja entregue de forma fluida e que o manuseio da ferramenta/mídia de aprendizagem seja algo intuitivo.

INFOTAINMENT

Como você e seu time encaram diferentes abordagens do conteúdo educativo?

O infotainment (infoentretenimento) é um tipo de mídia que tenta combinar informações educacionais ou úteis e conteúdo de entretenimento. Ele foi projetado para ajudar a promover a aquisição de informações, habilidades ou negociações específicas em um formato que agrade aos usuários.

Saiba mais em:
http://bit.ly/2JjaxSs



INFOTAINMENT

A Affero Lab aplicou a lógica do *infotainment* em um de seus produtos digitais sobre vendas ao convidar um humorista nacionalmente conhecido, Rafael Portugal, para escrever o roteiro de várias esquetes de situações cotidianas da relação vendedor-clientes. Estas foram retratadas a fim de que, além de aprender, o aluno pudesse também se divertir e, consequentemente, aumentar sua memória diante dos conceitos explorados.

Também nessa mesma lógica, a Affero Lab buscou conversar com o público jovem lançando um vlog de vendas no qual o ator interpretou o papel de um youtuber influente que compartilhava, de forma autoral, as informações referentes ao que funciona ou não na abordagem de vendas.

Saiba mais: **https://bit.ly/2L3pzwl**

MAPA DE START-UPS EM EDUCAÇÃO

Neste mapa de empresas que estão construindo o futuro da Educação, nomes como a Simplilearn Solutions e a Fullbridge entram na categoria de desenvolvimento de carreira. A PluralSight, conhecida pelo seu software on-line e por cursos de desenvolvimento criativo, conta com o maior investimento da categoria.

Veja mais:
http://bit.ly/2ktt7MO

NOVAS COMPETÊNCIAS

Como você percebe esses novos papéis fazendo parte do seu time e/ou empresa?

Com novas tecnologias e novos comportamentos, são também criados novos cargos e competências que necessitam de treinamento e de novas formas de se pensar e encontrar soluções. Veja, ao lado, alguns exemplos.

Veja outros aqui:
http://bit.ly/2NjLAYF
http://bit.ly/2Jw77yQ
http://bit.ly/2Nj3Ilq

NOVOS PAPÉIS

CURADORES
Com o excesso de informação, torna-se necessário o papel de curar informações e conhecimento dentro de uma empresa.

ESPECIALISTA EM DIVERSIDADE
É fato que um time mais diverso traz soluções mais adequadas para o todo. Montar um time diverso e interagir com ele de forma real exige uma nova competência.

ESPECIALISTAS
Entender sobre uma área de forma profunda é necessário para entender o impacto de qualquer trabalho.

GENERALISTAS
Pessoas que entendem de diversas áreas e trazem diversidade de conhecimento para o time.

EXECUTORES
Pessoas focadas na execução de projetos, realizando-os sem atrito.

CONECTORES
Trabalhando em rede, surge o papel de fazer as conexões certas para as atividades certas.

NEXIALISTAS
Pessoas que buscam conexões entre assuntos e áreas que parecem disconexas, mas são relevantes no mundo complexo em que vivemos.

FACILITADORES
Pessoas que conhecem bem o sistema ou a cultura de uma empresa e buscam tornar esse processo cada vez mais orgânico e fácil.

TECNOLOGIAS IMERSIVAS

IMMERSIVE TECHS

. Educação Personalizada
. Sofisticação de Formatos e Linguagens
. Realidade Mista
. AR/VR — Ferramentas de Empatia
. IRL — Na Vida Real
. *Fluid Classroom*
. Formatos Emergentes

Quando o ruído das grandes cidades e a lógica interruptiva da comunicação nos dificulta a obtenção do foco e a manutenção de um fluxo, como experiências educacionais, físicas ou virtuais podem proporcionar imersão?

TECNOLOGIAS IMERSIVAS

IMMERSIVE TECHS

Em um artigo publicado no início de 2018 no *site* Futurism, Kristin Houser e Patrick Caughil (http://bit.ly/2sMbFH5) trouxeram dez coisas que crianças nascidas em 2018 provavelmente nunca irão vivenciar, sendo uma delas a experiência de espaços de silêncio.

Segundo os autores, especialistas indicam que a poluição sonora se tornará um dos principais problemas de saúde pública nos próximos anos, em especial se considerarmos as grandes cidades. Para a ONU, por volta do ano de 2100, 84% da população mundial de 10.8 bilhões de pessoas será perturbada pelos ruídos advindos das cidades.

Isto é, mais do que a desatenção causada pelos *gadgets* e pelas redes sociais, estamos predestinados a um ambiente de poluição sonora que, no entanto, poderá encontrar também na tecnologia uma forma de hackear essa condição. Isso, contudo, não precisa ser feito somente a partir de dispositivos que proporcionem silêncio, mas também com ferramentas que possibilitem a criação de ambientes de concentração e imersão.

Saiba mais: **https://bit.ly/2L4dPJY**

TECNOLOGIAS IMERSIVAS

IMMERSIVE TECHS

A isso está relacionada também a ascensão das chamadas tecnologias imersivas: a realidade virtual, a realidade aumentada e a realidade mista. Com seu desenvolvimento, é possível aliar suas aplicações de entretenimento à construção de experiências imersivas capazes de gerar empatia e aprimorar a concentração, seja do ponto de vista de uma narrativa bem construída e envolvente ou até mesmo pela possibilidade de se usar eletroencefalografia para a obtenção de estados de consciência de maneira similar à meditação.

EDUCAÇÃO PERSONALIZADA

Você já conseguiu perceber como essas variáveis influenciam o seu aprendizado?

E se você pudesse aprender a partir de um método criado especialmente para você? Graças a tecnologias como Big/Small Data e inteligência artificial, a educação personalizada traz como possibilidade um *approach* educativo otimizado de acordo com as necessidades de cada aluno.

Isto é, objetivos de aprendizado e abordagens de instrução, conteúdo e sequências variam de acordo com as características de cada estudante. Nesse contexto, também as atividades são desenhadas de forma a serem relevantes para cada aluno, portanto são pensadas de acordo com os interesses dele.

RITMO
Ajustado de acordo com desempenho do aluno.

OBJETIVOS
Feitos sob medida, de acordo com a avaliação contínua de diferentes variantes.

ABORDAGEM
Moldada de acordo com o histórico e o objetivo de cada aluno.

CONTEÚDO
Formatado de forma variada ainda dentro da mesma metodologia.

FERRAMENTAS
Otimizadas para cada estudante.

INTERESSES
Influenciam no que o aluno aprende.

ESCOLHAS
Norteiam o que, como, quando e onde aprender.

TECNOLOGIA
Big e Small Data, algoritmos, inteligência artificial, *deep learning*.

SOFISTICAÇÃO DE FORMATOS E LINGUAGENS

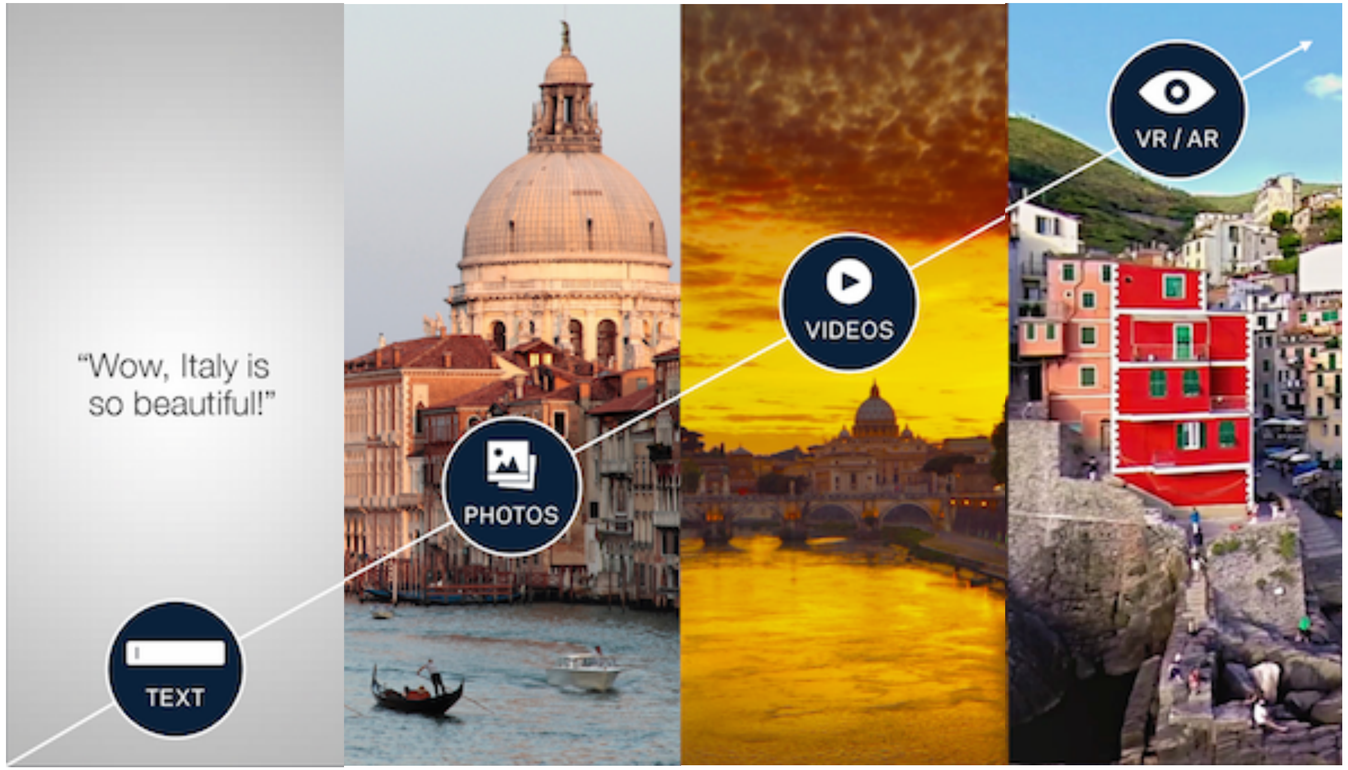
facebook

+

oculus

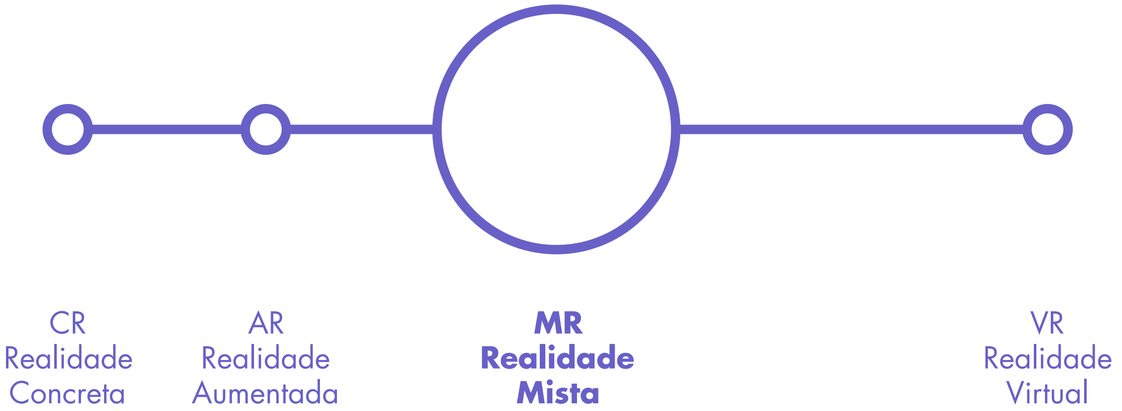
O Facebook vem se adaptando à evolução da conversa em plataformas digitais por meio de aquisições e mudanças que levam sua plataforma inicial para um foco cada vez mais imersivo.

Veja a lista completa:
http://bit.ly/2xN0Z0H



REALIDADE MISTA

O que estamos acompanhando, no momento, é a sofisticação das linguagens pelas quais nos comunicamos por intermédio da tecnologia. Se antes as palavras eram suficientes para contar algo, hoje, com o aumento da capacidade de banda e barateamento do custo de acesso à internet, também queremos mostrar, sentir e viver juntos em tempo real. Novas plataformas conquistam espaço entre o público ao se adaptarem a essa necessidade e jornada a partir de qualquer meio.



AR/VR — FERRAMENTAS DE EMPATIA

99U

Health

VR, "The Ultimate Empathy Machine," is Finally Making Strides Where it Counts

As enthusiasm for VR's gaming capabilities wanes, its applications to the fields of mental health, rehabilitation, and community-building has only grown.

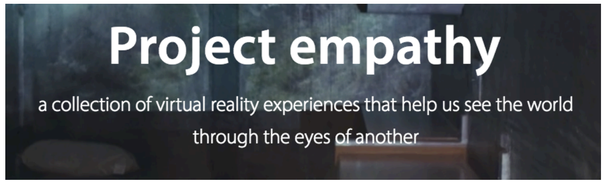
By Laura Feinstein Photo courtesy of OnComfort

WIRED

WIRED Opinion

How to create empathy in VR

There's a growing body of scientific evidence to show creating empathy in virtual reality is more successful if the headset wearer moves around



Segundo a Edelman, AR e VR ainda devem ser a próxima grande onda tecnológica, porém ainda estão esperando por um aplicativo matador. Apesar disso, não há dúvida de que a tecnologia AR/VR está cada vez melhor: ambas estão atraindo muito interesse de desenvolvimento, mas os casos de uso ainda são de nicho. A maioria das aplicações é focada em B2B ou em jogos no espaço B2C.

Por outro lado, um bom produto em VR ainda depende de um *hardware* mais avançado que, no momento, é caro e continua encarecendo devido à atividade de mineração de criptomoedas. É por conta disso que tais tecnologias imersivas ainda não atravessaram o abismo entre os primeiros usuários e o mercado de massa.

Ainda assim, a maioria dos *players* acredita que, agora, os *smartphones* atingiram seu auge, de modo que o próximo passo será dado, de alguma maneira, com uma experiência em AR provavelmente ainda sustentada por óculos.

Leia mais:
https://adobe.ly/2xCyqTN
http://bit.ly/2xsABc7
http://bit.ly/2xoRNPQ

IRL —
NA VIDA REAL

Como você acredita que experiências imersivas podem mudar a sua forma de aprendizado?

Em tempos de excesso da digitalização, experiências imersivas IRL (In Real Life em inglês) ainda têm seu espaço de resistência. O CREW ensina empreendedores e nômades digitais como gerenciar uma vida flexível em uma experiência de um mês em Bali, com pessoas do mundo inteiro.

A experiência Abramovic convida os visitantes a usarem fones antibarulho por duas horas para ficarem longe de qualquer distração, assim propondo uma reflexão sobre o mundo cheio de interrupções em que vivemos.

Veja mais:
http://bit.ly/2xoSEA2
http://bit.ly/2xt4k4X

Fonte da imagem:
http://bit.ly/2Njtk1p

FLUID CLASSROOM

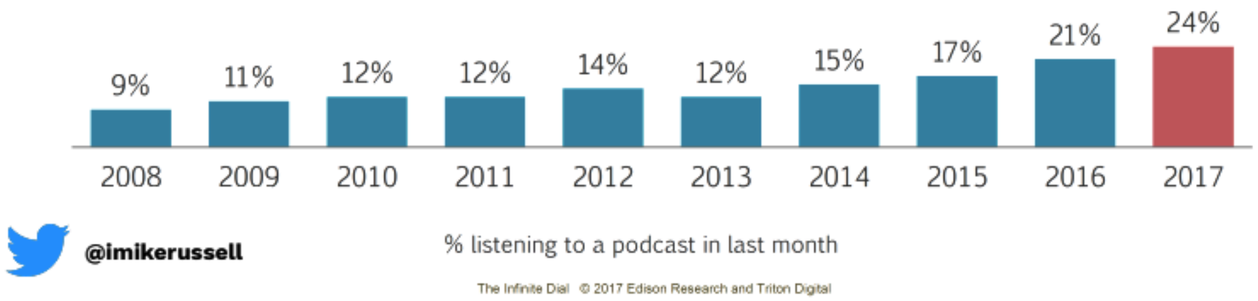
A ideia de uma sala de aula fluida está diretamente relacionada à proposta de espaços de aprendizagem mais flexíveis. Isso significa que grandes telas e recursos audiovisuais não necessariamente vão tornar a experiência educativa mais eficiente e interessante. Será importante, por exemplo, convidar alunos a preencher uma sala de aula desconstruída do esquema de carteiras diante da lousa e do professor para trabalharem de forma colaborativa, como ao redor de mesas ou ainda ao ar livre.

Organizações, como o Taylor Institute for Teaching and Learning, têm pensado maneiras de adaptar ao *campus* das universidades outros prédios que incluem uma arquitetura mais flexível e pensada para experiências mais engajadoras para os estudantes. Elas estão, por exemplo, inspirando-se no fluxo dos *speed datings* voltados para empresários, porém adaptados aos alunos na hora de escolher parceiros para trabalhos em grupo.

Leia mais:
https://bit.ly/2LP6ZZS

Kiewa Room Learning Space,
Mt Beauty Primary School
http://bit.ly/2xLiv5i

FORMATOS EMERGENTES



ESTIMATIVA DE 67 MILHÕES DE OUVINTES DE *PODCASTS*
VidCon, 2018

PODCASTS

O áudio está voltando à sua era de ouro, e o crescimento de *podcasts* é sustentável, ano após ano. Enquanto o mercado de vídeos já teve seu *boom*, ainda estamos no início da curva de adoção massiva dos *podcasts*. Outro ponto é a conveniência: escutar de onde quiser, durante outras atividades e usando aplicativos diversos.

VÍDEO

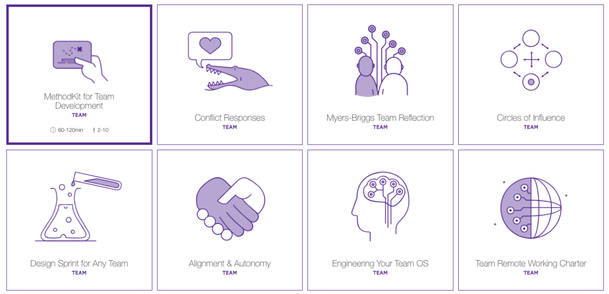
Segundo a Cisco, o formato em vídeo vai representar 80% de todo o tráfego da internet em 2021. Serão cerca de 1,9 bilhão de usuários de *social video* em 2021. Estima-se que essa audiência irá consumir 3 trilhões de minutos de vídeo por mês em 2021.

Veja o estudo completo em:
http://bit.ly/2skTmcM

**EM 2021,
80% DO TRÁFEGO MUNDIAL DA INTERNET SERÁ VÍDEO**
Cisco, 2018

De quais formatos você e seu time poderiam se beneficiar?

FORMATOS EMERGENTES



TOOLBOX

Como estratégia de construção de marca e também seguindo a tendência de acesso > posse, iniciativas como a Hyper Island e a Atlassian lançaram uma caixa de ferramentas *open source* para compartilhar metodologias antes reservadas às salas de aula.

Conheça:
http://bit.ly/2xqEeiM

JORNADAS

Indo na contramão do conteúdo *bite-size*, as jornadas oferecem uma experiência mais profunda. O Mappa oferecia uma jornada de conteúdo curada por humanos e algoritmos, com o objetivo de introduzir um assunto e facilitar a compreensão que transforma o olhar.

Veja as aulas da Inesplorato aqui:
http://bit.ly/2xqhcsE

Entre os modelos de negócios comercializados pela Affero Lab, é possível ter um time multidisciplinar para atender demandas de um único cliente (empresa). Esse time pode entregar desde soluções de aprendizagem mais simples, como um infográfico, até soluções mais complexas, como outras realidades. Mas, apesar dessa variedade, já são entregues trilhas inteiras utilizando apenas o formato de vídeo, com destaque para um programa de tendências digitais feito 100% nessa mídia.

MENTES MELHORADAS

ENHANCED MINDS

. Ciborguismo
. De Vestíveis a Implantáveis
. *Brain-computer Interaction*
. Nootrópicos
. Inteligência Artificial Coletiva

Como novas tecnologias de conexão homem-máquina estão hackeando a própria ideia do que é o humano e como isso interfere nos nossos processos cognitivos e de aprendizagem?

MENTES MELHORADAS

ENHANCED MINDS

No mesmo artigo de Houser e Caughill citado anteriormente, a dupla também aponta para um futuro no qual as crianças nascidas em 2018 não precisarão mais aprender a dirigir e poderão ter a escolha de estudar novas línguas ou não, já que novos *gadgets* prometem tradução simultânea, e carros autônomos estão sendo desenvolvidos.

O mesmo vale também para a tendência mapeada pelos autores sobre o fim do monopólio da biologia sobre a inteligência, de modo que inventores como Elon Musk e sua nova empreitada, a Neuralink, preveem uma forma de fazer a junção entre homem e máquina para que os seres humanos "continuem relevantes". Assim como exemplificado no conceito do Centauro de Kasparov, nessa tendência encontramos a ideia da união homem-máquina de um ponto de vista mais físico, a partir do implante de partes artificiais para a melhoria de nossa cognição e *performance*.

CIBORGUISMO

Pode parecer ficção científica, mas o ciborguismo já está sendo utilizada em alguma parte do mundo para melhorar corpos e mentes. Neil Harbisson, que tem daltonismo severo e enxerga tudo em preto e branco, instalou uma antena em seu crânio que traduz cores em sons/vibrações.

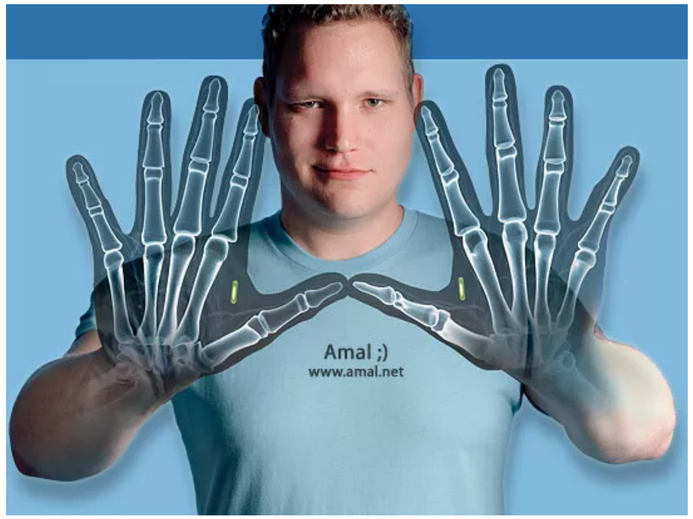
Trata-se de um novo jeito de perceber o mundo, então traduzido por máquinas diretamente no corpo e em tempo real. Os sentidos ganham novas camadas que podem também influenciar como aprendemos.

Ao lado de Moon Ribas, Harbisson fundou a Cyborg Foundation, pela qual promovem o ciborguismo e vendem o dispositivo The North Sense, que funciona como uma bússola implantável.

Do mesmo modo, a empresa americana Dangerous Things tem apoiado o *biohacking* com a venda e popularização do implante de chip NFC (Near Field Communication ou Comunicação a Curta Distância) nas mãos de entusiastas do biohacking.

Com um apelo mais comercial, o Google também já lançou o Google Pixel Buds, fontes de ouvido que traduzem, em tempo real, mais de 40 línguas. Como isso impacta a aprendizagem de línguas a curto e longo prazo?

Veja mais:
http://bit.ly/2skDgjj
https://bit.ly/2uiQOft



DE VESTÍVEIS A IMPLANTÁVEIS

Tecnologias vestíveis de hoje poderão ser implantáveis amanhã. Relógios, fones, pulseiras *fitness* e até roupas inteligentes permitem que nos conheçamos melhor assim como o ambiente ao nosso redor e aproximam ainda mais nossa interação com informação e conhecimento.

Saiba mais:
https://ti.me/2NksvFS
http://bit.ly/2skZstG

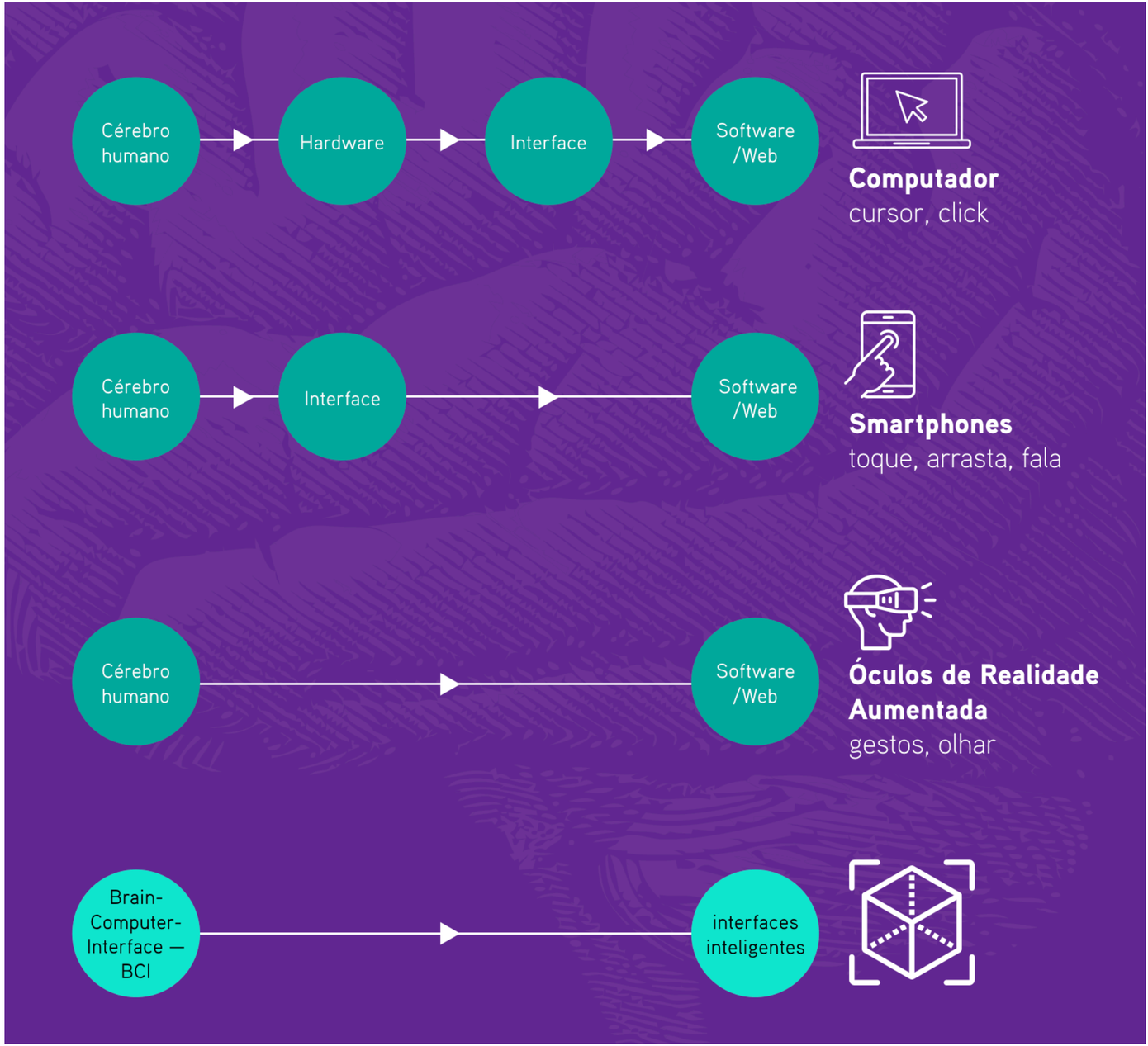
BRAIN-COMPUTER INTERACTION

As interfaces atuais ainda são passíveis de erros. Em casos, por exemplo, nos quais a interação por voz se dá com sotaque ou em ambientes ruidosos, as chances de erro são maiores, e também o tempo de interpretação da máquina é mais longo.

Em um gráfico, Ramses Alcaide, da Neurable, mostra a evolução das interfaces e aponta que o próximo passo é que o cérebro se conecte diretamente a um computador. Nesse caso, como a conexão direta entre o cérebro e uma máquina pode afetar o processo de educação e aprendizagem?

No Brasil, o Rio Grande do Norte se tornou um polo de desenvolvimento de interfaces cérebro-máquina, especialmente quando aplicadas à medicina. Cientistas, como Miguel Nicolelis, fundador do Instituto Internacional de Neurociências de Natal — IINN, bem como o Instituto Internacional de Neurociências Edmond e Lily Safra — IIN-ELS) são alguns dos protagonistas que, há mais de 10 anos, vêm trabalhando na área e conquistando marcos.

Veja mais aqui:
http://bit.ly/2skZSA1
https://bit.ly/2N5jnEO

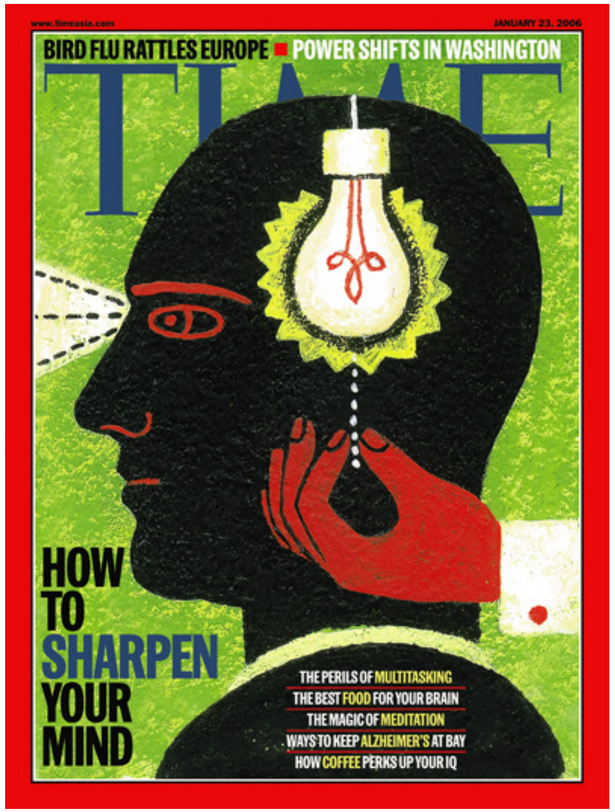


O que você gostaria de hackear na sua mente e na do seu time?

NOOTRÓPICOS

Uma das febres entre empreendedores do Vale do Silício são os *nootropics* (nootrópicos). São ativos que, se administrados em determinadas quantidades e combinações, são capazes de hackear a mente para melhorar energia, aprendizado, foco, memória, funções cognitivas e outras características do órgão mais misterioso do corpo.

Leia mais:
http://bit.ly/2sl8FSD



Mitocondrial Enhance (energia)
D-Ribose, Creatina, CoQ10, Acetyl L-Carntine

Memória & aprendizado
CDP Choline, Uridine, L-Tyrosine, PRL-8-53, Bacopa, Huperzine A, L-Theanine, Sulbutiamine

Melhorar o sono
ZMA, Relora, GABA, Melatonina

Anti-Inflamatórios
Curcuma, EPA/DHA, Glucosamina

Sistema Imunológico
Probioticos, Zinco, Vit C, Curcuma, Gengibre

Controle da glicemia
Acido Alpha Lipoico, Cromo

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL COLETIVA

A tecnologia conhecida como Swarm AI, ou inteligência artificial coletiva, é apresentada como alternativa para ampliar a inteligência de grupos humanos, assim gerando previsões extremamente precisas e perspicazes.

Finalista do Prêmio de Inovação SXSW 2018, a tecnologia foi testada ao vivo em um experimento no qual perguntas relacionadas a cultura, esportes, negócios, política e mídia foram respondidas pela AI usando a inteligência coletiva do grupo presente.

Louis Rosenberg, fundador da Unanimous AI, conduziu o desafio e reforçou aos participantes a importância de a tecnologia carregar diferentes pontos de vista.

Saiba mais:
https://vimeo.com/259468624

RETOMADA DO HUMANISMO

HUMANISM IS BACK

. Robôs e Humanos
. Negócios de Filosofia
. Coach Holístico
. Métodos Humanos

Filosofia e outros valores e disciplinas colocam a humanidade e o pensamento de volta no foco. Como isso influencia o cenário educacional atual?

RETOMADA DO HUMANISMO

HUMANISM IS BACK

Ao entendermos a afetividade como um dos ingredientes essenciais para o aprendizado e a educação emocional como uma das maiores potências para os próximos anos, naturalmente entendemos também que características essencialmente humanas retomam seu posto de importância diante do desenvolvimento tecnológico.

Se, na Primeira Revolução Industrial, as máquinas eram construídas para substituir humanos em atividades mecânicas, o mesmo raciocínio permanece na contemporaneidade, apesar de já podermos vislumbrar a possibilidade de máquinas também criarem arte, por exemplo, como é o caso do projeto The Next Rembrandt.

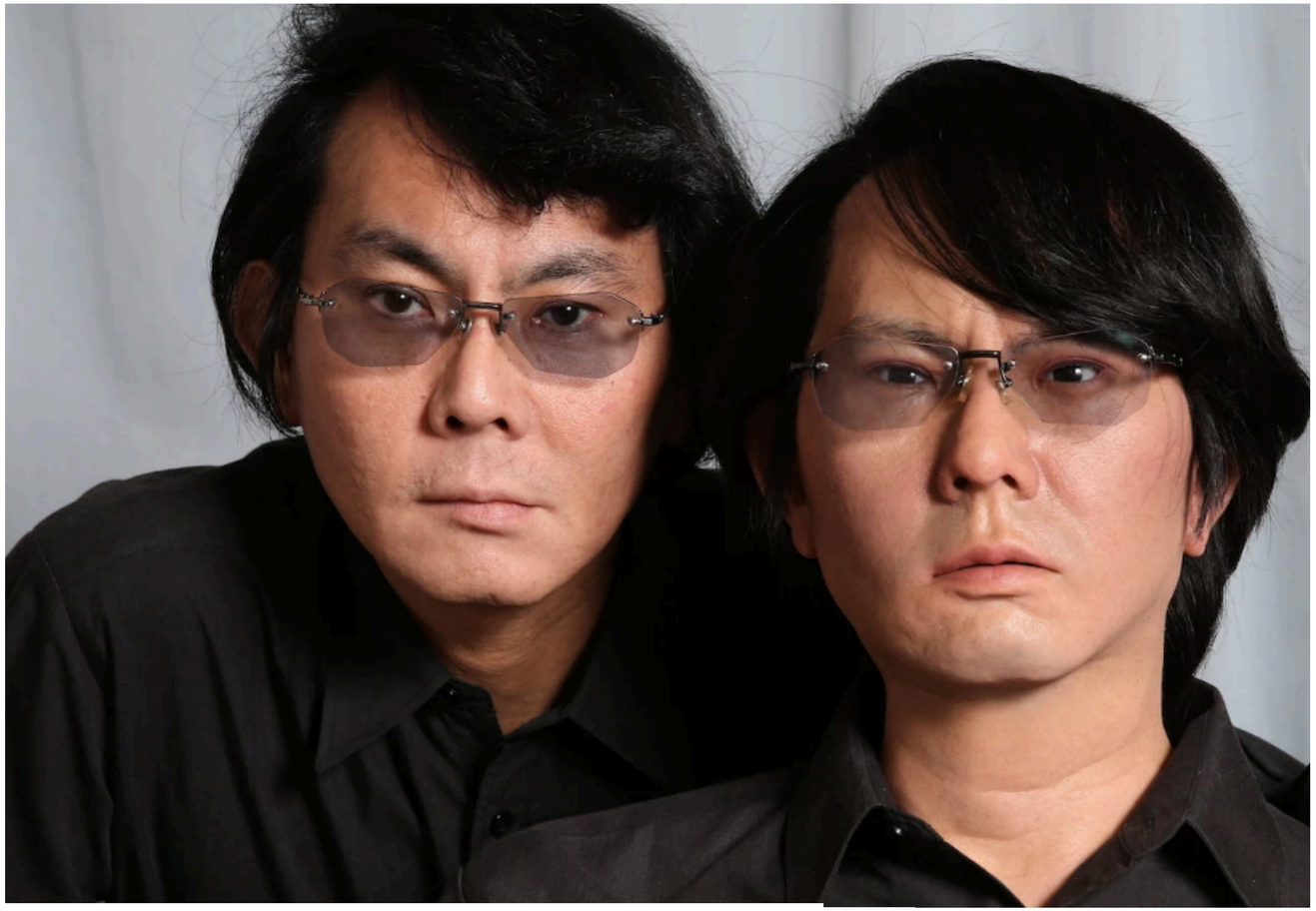
Contudo, mesmo nesses casos, o atual contexto tecnológico apenas nos permite ditar às máquinas que façam um reconhecimento de padrões e, a partir de uma média, criar um novo produto que não necessariamente reproduz uma ideia ou processo criativo. Nesse sentido, mais do que o medo apocalíptico ilustrado nos filmes hollywoodianos, a inteligência artificial e a robótica vêm como uma forma, em última instância, de dar a possibilidade para que nós, humanos, retomemos e requestionemos nossa essência a partir dessa coexistência.

ROBÔS E HUMANOS

Ao construir robôs humanoides realistas, o roboticista Hiroshi Ishiguro vislumbra uma forma de melhor entender o ser humano. O mesmo vale para quando as empresas de tecnologia passam a contratar pensadores das ciências humanas para resgatar essa ancestralidade que nunca deixou de estar presente, mesmo nas narrativas de tecnologia de ponta do Vale do Silício ao Vale do Dendê.

A isso se conectam as narrativas mitológicas, religiosas, artísticas e culturais que se entremeiam no processo criativo das tecnologias em prol da construção de um futuro mais compreensivo e de olhar mais inclusivo e voltado para o ser humano em suas particularidades. A trajetória aqui, portanto, é treinar máquinas para entender humanos e não mais adequar a formação humana para nos tornar máquinas.

Leia mais:
http://bit.ly/2sf8Kal



O Homem Que Constrói Robôs Para Entender Melhor Humanos

Emiko Jozuka
Apr 15 2015, 7:00pm

NEGÓCIOS DE FILOSOFIA

Você já aplicou algum princípio filosófico em resolução de problemas na sua empresa?

No Vale do Silício, algumas empresas já contam com "filósofos práticos" como consultores para ajudá-las a refletir sobre decisões difíceis. Com o excesso de trabalho de alguns líderes, cria-se um espaço de reflexão nesse processo que acaba por também retomar a ética. No mesmo movimento, a School of Life, uma organização global dedicada a desenvolver inteligência emocional usando Psicologia e Filosofia aplicadas ao dia a dia, promove palestras e materiais que ajudam em questionamentos humanos.

Leia mais:
http://bit.ly/2JcphCp

The Guardian International edition

Trabalho, logo sou: porque empresas estão contratando filósofos

Empresas estão buscando pensadores profissionais para ajudá-los a refletir e trabalhar em decisões difíceis - entenda porquê

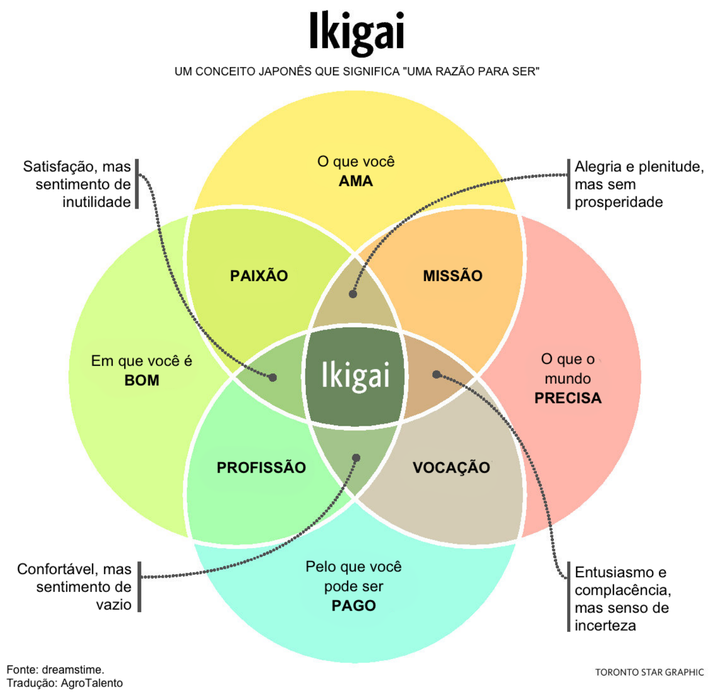
COACH HOLÍSTICO

Ikigai, o conceito japonês que significa "A razão de ser", é originário de Okinawa, ilha onde existe a maior população centenária do mundo. Trata-se da junção do que você ama com aquilo em que você é bom, com o que o mundo precisa e o que você pode ser pago para fazer.

Acredita-se que é nessa combinação que encontramos a sensação de propósito, felicidade e longevidade. O *ikigai* tem sido também aplicado em processos de *coaching* mais holísticos, de modo a ajudar a aprender sobre propósito, que é um elemento crucial para essa geração.

O *workshop* **Design Your Life** foi desenvolvido pela Affero Lab com o objetivo de possibilitar ao participante pensar de forma mais aprofundada sobre seu propósito de vida e carreira. Nesse *workshop,* aplicada como uma das ferramentas, a mandala *Ikigai*, que proporciona ao participante ampliar a sua visão sobre o âmbito pessoal e profissional a partir da intersecção de quatro elementos essenciais para a construção de uma vida plena de significado.

Leia mais:
http://bit.ly/2xDJxM3
https://bit.ly/2JaWjlM
https://bit.ly/2KWd7BL



MÉTODOS HUMANOS

ANCESTRALIDADE

Ao olhar para as nossas raízes e a natureza à nossa volta, profissionais e alunos podem aprender mais sobre processos e se inspirar na caminhada para o futuro de maneira sustentável.

A Whatever School, com a Jornada da Verdade, levou um grupo de profissionais para um refúgio no interior de São Paulo, que contou com a presença de diferentes profssionais e especialistas, bem como pajés, que foram convidados a contar mais sobre as crenças e a sabedoria milenar de suas tribos, as quais podem ser aplicadas individualmente ou em grupos.

BIOMIMÉTICA

Outro movimento é o da biomimética, com a qual se observa os padrões da natureza para aplicá-los em outras áreas, como design e relacionamentos. Na educação, por exemplo, é possível observar como determinadas espécies transmitem conhecimento ou até como se organizam para adaptar isso à nossa realidade.

Veja aqui vídeo de Fred Gelli, cofundador e diretor de criação da Tátil Design, comentando sobre o tema: **http://bit.ly/2J9nSRi**

MÉTODOS HUMANOS

Sua empresa tem iniciativas que contam com métodos humanos para aprendizado e avaliação?

ESTAÇÃO DA EMPATIA

Com o desafio de trabalhar a empatia nas pessoas, a Affero Lab criou uma experiência ativa e de imersão total com temas e resultados que pediam ao participante olhar o mundo através dos olhos de outras pessoas. Para isso, uma série de experimentações com foco em narrativas e diálogos foi desenvolvida para explorar como a empatia pode transformar nossas relações pessoais e profissionais e também ajudar a resolver os grandes problemas da humanidade. Na prática, são estações com vídeos, documentários, histórias, retratos e outros instrumentos ou artefatos (óculos de realidade virtual, tablets, smartphones, fones, etc.) usados para experimentação da sensação física e/ou emocional de pessoas em situações diversas.

Hoje a Affero Lab defende que uma vivência como a da Estação da Empatia é fundamental para a reflexão sobre nossa capacidade de entender a perspectiva do outro, mesmo não concordando com ela ou não sentindo da mesma maneira. A experiência também ajudou a entender mais sobre como lidar com percepção e julgamento, intolerância, diversidade e diferenças.

APRENDIZAGEM PELO AFETO

LEARNING BY AFFECTION

. Aprendizagem Cooperativa
. Prazer, Educação
. Inteligências Emocional, Social e Cultural
. Educação Dialógica
. Comunicação Não Violenta — CNV
. Recursos Humanos e Saúde Mental

Nem toda tecnologia é feita de partes eletrônicas. Como tecnologias sociais resgatam o olhar para si como uma maneira de tornar nossos valores, nossos sentimentos e nossas emoções importantes ingredientes nos processos de aprendizagem e conexão.

APRENDIZAGEM PELO AFETO

LEARNING BY AFFECTION

E se aprender fosse muito mais do que ter boas notas no boletim e passar no vestibular? Quando a educação faz sentido, conecta e emociona, ela não só proporciona engajamento como também tem maiores chances de sucesso. Isso começa desde a conexão entre os alunos e professores e de como esse afeto criado entre ambos os lados gera inspiração e impulsiona o desenvolvimento da criança desde a primeira infância, quando professores exercem um papel quase maternal.

Atualmente, no entanto, o olhar sobre a educação se modifica para se adaptar às regras do mercado especialmente durante o ensino médio, o qual tem a tendência de ser um período árido e mecanicista na educação. De acordo com o pensamento de Henri Wallon, filósofo francês defensor da afetividade como um dos aspectos centrais ao desenvolvimento humano, também o afeto deve estar presente nos processos educativos.

APRENDIZAGEM PELO AFETO

LEARNING BY AFFECTION

Essa foi a inspiração da doutora em Educação Heloysa Santas de Souza Pinto ao criar o projeto Letras e Livros, na década de 1980, que visava ao acompanhamento individualizado e mais próximo de crianças a partir de sessões de leitura na biblioteca das escolas. Segundo ela, conforme esse método privilegia sentimentos como a alegria, também assim se favorece o aprendizado ao mesmo tempo em que as crianças constroem relações individualizadas de confiança.

Apesar de não ser considerada um indicador de sucesso isoladamente, a afetividade é um elemento essencial para estimular a segurança dos alunos e prepará-los não só intelectual, mas também emocionalmente, uma vez que, para o futuro, mais do que saber programar, é a inteligência emocional e a saúde mental que ganham destaque como indicadores de qualidade de vida e desenvolvimento social.

APRENDIZAGEM COOPERATIVA

Que tal esse caminho como uma ferramenta de relacionamento interno com seu time?

A aprendizagem cooperativa vem como um contraponto à ausência de metodologias participativas e aos métodos de ensino tradicionais das escolas, que fazem com que as crianças e os adolescentes se ocupem cada vez mais com atividades individualistas e competitivas.
A partir de um olhar cooperativo, quebra-se a lógica de competição dessas metodologias tradicionais, uma prática que acaba por, em última instância, promover um sentimento de baixa eficácia entre aqueles que obtêm menos aproveitamento, além de exclusão social e despreparo para os desafios e as exigências da sociedade.
Nesse sentido, cooperar surge como uma possibilidade de não só agrupar os alunos, mas de estimular a coletividade a partir de cinco pontos levantados por Johnson & Johnson (1999):

1. Interdependência positiva.
2. Responsabilidade individual.
3. Interação frente a frente, permitindo o desenvolvimento de competências sociais.
4. Desenvolvimento de competências interpessoais e grupais.
5. Avaliação do processo do trabalho da célula, de modo a melhorar o funcionamento da mesma.

Leia mais: **https://bit.ly/2m8PGHi**

PRAZER, EDUCAÇÃO

Formulada pelo filósofo italiano Nicola Perullo, a Equação do Prazer leva em consideração não só os cinco sentidos, mas também a expectativa e a experiência. A memória afetiva definitivamente influencia a forma como encaramos uma nova experiência.

Essa equação pode ser aplicada em diversos momentos, desde uma aula a um novo produto ou serviço.

INTELIGÊNCIAS EMOCIONAL, SOCIAL E CULTURAL

EMOCIONAL

Tonia Casarin, autora de "Tenho Monstros na Barriga", *best-seller* infantil que ensina como as crianças podem lidar com suas aflições e receios, defende que são competências não técnicas, mas "humanas" que ajudarão os profissionais do futuro a se diferenciarem das máquinas.

Leia mais:
https://glo.bo/2H8wi5z

SOCIAL

Se a primeira metade do século 20 foi dominada pelo QI, a inteligência racional em que “saber coisas” apontava a capacidade de uma pessoa, os anos 90 foram tomados pelo QE, o quociente emocional e que diz respeito à importância de se entender e lidar com as emoções. Já no século XXI, em meio à explosão das mídias digitais e dos aparelhos móveis, passamos a valorizar a inteligência social, a qual nos permite entender o outro, reconhecer expressões e interagir (melhor) em sociedade. Apesar de serem habilidades que aprendemos naturalmente sob o efeito colateral das novas tecnologias, precisamos agora de um maior esforço para assimilá-las.

Leia mais:
http://bit.ly/2sxilDn

CULTURAL

A inteligência cultural traz uma maneira completamente nova de lidar com questões que já vêm sendo abordadas há bastante tempo, sendo elas, por exemplo, a sensibilidade cultural e o racismo. Segundo David Livermore, a inteligência cultural define a forma que atuamos de maneira eficiente em diversos contextos culturais – inclusive nacionais, étnicos, organizacionais e entre gerações. Para um profissional, tais competências são importantes justamente para torná-lo adaptável aos mais diferentes ambientes e culturas.

Leia mais:
http://bit.ly/2ssF6Oi

EDUCAÇÃO DIALÓGICA

É através do diálogo que a humanidade desenvolve suas capacidades e se conhece melhor. A educação dialógica tem como base o diálogo, em que ambas as partes estejam interessadas e abertas a falar e escutar. Veja, ao lado, os sete pilares adotados nessa abordagem.

Leia mais: **http://bit.ly/2L6FEFK**

1. **Diálogo Igualitário:** Todos merecem a mesma oportunidade de falar e de ser escutado. Não é o lugar hierárquico que define a discussão, mas sim a qualidade dos argumentos. Todas as contribuição são válidas, independentemente de função, origem social e idade de quem fala.

2. **Transformação:** A educação é uma ferramenta de mudança poderosa na superação das desigualdades, tendo um grande efeito social.

3. **Criação de sentido:** Quando a capacidade de interpretação de cada aluno é valorizada, isso influencia a auto-confiança e o empenho dele em suas buscas e realizações pessoais e coletivas.

4. **Solidariedade:** Práticas educativas democráticas devem ser adotadas, em que relações de igualdade são privilegiadas.

5. **Dimensão Instrumental:** Reflexão e diálogo são ferramentas que precisam ser ensinadas e são primordiais nessa abordagem.

6. **Igualdade de diferenças:** Um grupo diverso é formado por pessoas com direitos iguais, como respeito e dignidade

7. **Inteligência cultural:** Para chegarmos a consensos é importante que se some a inteligência cultural de cada um presente na discussão.

Fonte: **http://bit.ly/2Jy4B7e**

"Quem forma se forma e reforma ao formar e quem é formado forma-se ao ser formado."

Paulo Freire em "Pedagogia da Autonomia"

COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA – CNV

Um processo de pesquisa contínua desenvolvido por Marshall Bertram Rosenberg, a Comunicação Não Violenta —CNV propõe o estabelecimento de relações de parceria e cooperação nas quais predomina uma comunicação eficaz e empática. É uma forma mais estruturada de estabelecer relações positivas e que vem sendo ensinada em empresas e escolas.

Leia mais:
http://bit.ly/2Hc2lS5

A base da CNV é feita a partir de uma série de distinções:

- **Distinção entre observações e juízos de valor**
- **Distinção entre sentimentos e opiniões**
- **Distinção entre necessidades (ou valores universais) e estratégias**
- **Distinção entre pedidos e exigências/ameaças**

RECURSOS HUMANOS E SAÚDE MENTAL

O tema da saúde mental tem estado nos holofotes da cultura *pop* e também invadiu a área de Recursos Humanos das empresas.

Também as escolas passam a se atentar mais à questão. Ao compreender as doenças mentais como transtornos de trajetória da vida, os quais evoluem conforme as alterações do neurodesenvolvimento e se manifestam logo na infância, a escola se torna um importante *locus* de implementação de uma maior consciência de saúde mental.
O livro "Saúde Mental na Escola: o que os educadores devem saber" de Rodrigo Affonseca Bressan e Gustavo M. Estanislau, traz justamente esse ponto em discussão ao evidenciar a falta de conhecimento dessa questão por parte das escolas brasileiras.

Veja mais:
http://bit.ly/2HbwaCe
https://bit.ly/2N0BT15

NOTÍCIAS 18/02/2016 00:10 -02 | Atualizado 26/01/2017 22:31 -02

A escola tem papel fundamental na saúde mental de uma criança

HUFFPOST

JAN 18, 2018 @ 09:17 AM 3,180 The Little Black Book of Billionaire Secrets

Agora é a hora de programas de bem-estar focarem a saúde mental

Forbes

O relatório Thrive at Work traz seis passos que empresas devem colocar em prática:

1. Produzir um plano de saúde mental no trabalho que não seja só implementado, mas também comunicado a todos.

2. Desenvolver uma maior sensibilização sobre saúde mental entre os funcionários.

3. Encorajar conversas abertas sobre saúde mental e especialmente o suporte disponível para funcionários.

4. Prover boas condições de trabalho aos funcionários e garantir que tenham um bom equilíbrio entre trabalho e vida.

5. Promover gerenciamento de pessoas fortes para que funcionários sejam suportados.

6. Monitoramentos contínuos de saúde mental entre funcionários.

Leia na íntegra: http://bit.ly/2NkCWcs

SOMOS TODOS CRIANÇAS

WE'RE ALL JUST KIDS

. Tarja Branca
. Ensino Doméstico
. *STEAM*
. *Gamification*
. Iniciativas Locais
. Movimento *Maker*
. Ludicidade

A busca por metodologias educacionais atraentes e eficazes para os pequenos não para e traz esperança para repensar também todo a indústria de aprendizagem. Como se inspirar nesses pensamentos e nessas metodologias?

SOMOS TODOS CRIANÇAS

WE'RE ALL JUST KIDS

Entre um processo educacional baseado no sistema fabril até um cenário ideal em que o afeto, a tecnologia e a personalização sejam adequados à maior parte da população mundial, há também um movimento de transição que propõe novas metodologias de ensino.

Estas podem promover, por um lado, o rompimento completo com a tradicional jornada de escolarização calcada na experiência institucional e presencial, conforme mais e mais famílias têm adotado a educação em casa. Esse movimento, conhecido como Unschooling, tem ganhado mais potência apesar de já ter se iniciado na década de 1970. Por outro lado, outras iniciativas pensam formas de desconstruir a escola de dentro para fora, então repensando as metodologias e a lógica por detrás de estruturas como a separação por disciplinas e séries, por exemplo.

Conforme essas correntes navegam pelos tempos líquidos em que vivemos, suas metodologias procuram ser fluidas, reinventando o sentido e a prática educacional ao fundi-la com outras áreas, por exemplo, com o jogo, assim se aproveitando do aspecto lúdico do ser humano para promover seu desenvolvimento — como já defendido por teóricos como Johan Huizinga em "Homo Ludens".

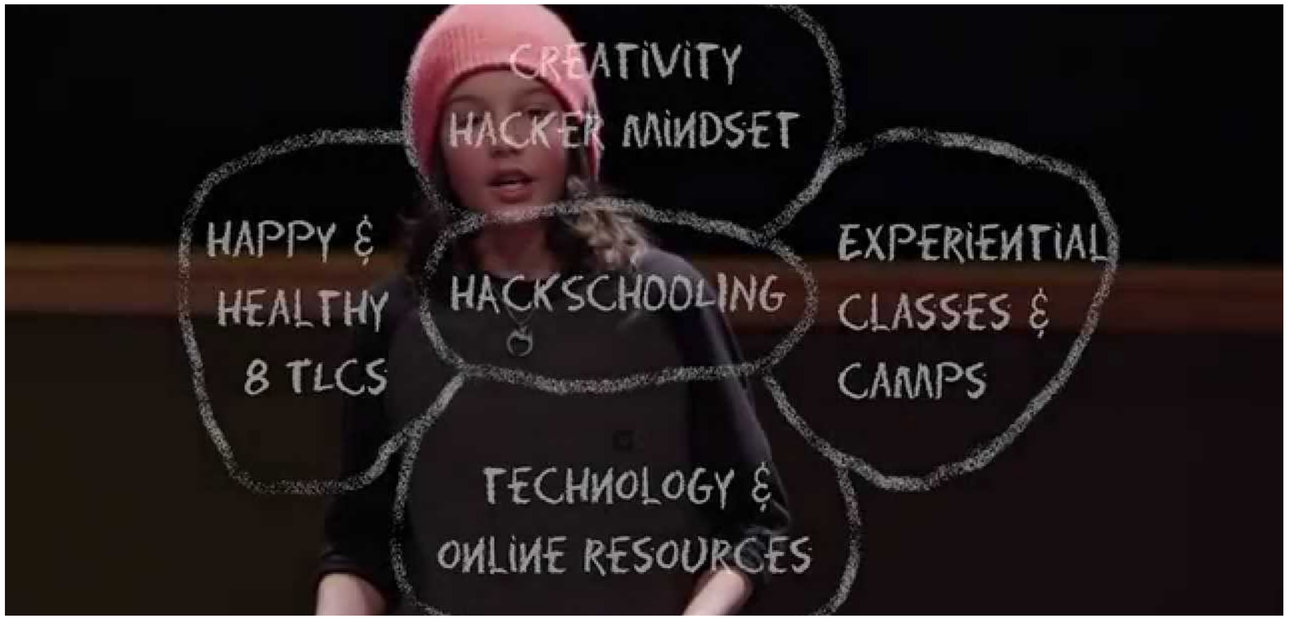
Como você e a sua empresa contribuem para um dia a dia mais lúdico?

TARJA BRANCA

A partir dos depoimentos de adultos de gerações, origens e profissões diferentes, o documentário discorre sobre a pluralidade do ato de brincar e como o homem pode se relacionar com a criança que mora dentro dele. Por meio de reflexões, o filme “Tarja Branca” mostra as diferentes formas de como a brincadeira, ação tão primordial à natureza humana, pode estar interligada com o comportamento do homem contemporâneo e seu "espírito lúdico”.

Assista em:
https://youtu.be/cPrRK6j6sEU

ENSINO DOMÉSTICO



"Hackschooling me faz feliz"
Logan LaPlante

Veja mais em:
https://youtu.be/h11u3vtcpaY

Uma crescente tendência tanto no Brasil quanto no exterior, cada vez mais famílias estão preferindo educar seus filhos em casa em vez de enviá-los a uma instituição formal. Em uma pesquisa realizada em 2013 por Peter Gray e Gina Riley para o Journal of Unschooling and Alternative Learning, as análises qualitativas demonstraram uma grande variação na maneira como os pais interferiam e participavam da educação de seus filhos, sendo que um dos maiores desafios enfrentados por essas famílias é a pressão social e crítica daqueles que desaprovam a metodologia.

Apesar disso, os benefícios levantados pela pesquisa da dupla são numerosos e incluem resultados como melhoria no processo de aprendizagem, melhores atitudes com relação à aprendizagem, bem como um progresso no bem-estar social e psicológico das crianças que, aliás, também se mostraram mais próximas, em harmonia e com maior liberdade perante suas famílias.

Diante dessas possibilidades e das já mapeadas habilidades que são consideradas um diferencial para o profissional do futuro, põe-se a questão de quão vantajoso e quão desafiadora pode ser a decisão de educar os filhos por conta própria.

Saiba mais
sobre a situação brasileira:
https://bit.ly/2HbcRsA

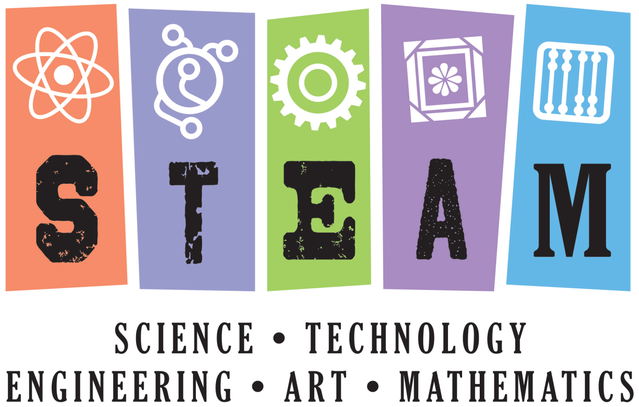
A arte é usada como ferramenta de ensino e aprendizado na sua empresa?

STEAM

STEAM é a sigla de Science, Technology, Engineering, Art and Math. A proposta dessa metodologia é o ensino das artes e da filosofia também para os profissionais e estudantes de tecnologia e ciências exatas, de modo que estes estejam mais conscientes das questões humanas e sociais para as quais seus conhecimentos podem ser aplicados, do mesmo modo que os estudantes e profissionais das artes e humanidades podem se capacitar das ferramentas tecnológicas e científicas para a implementação de suas visões de mundo.

Isto é, mais do que procurar empregos com altos salários, é a busca e a capacidade de pensar projetos de maior impacto social que são esperados a partir dessa metodologia. Esta implica um aprendizado não fragmentado entre áreas e relevâncias, de modo que os profissionais do futuro sejam capazes de tomar decisões mais fundamentadas e também não deixem de ser criativos e conscientes das questões políticas e sociais em seu entorno.

Saiba mais:
https://bit.ly/2n6xzCj



GAMIFICATION

GoodJobStudios:
Learning Through Role-play : Edu-larp

Veja em:
https://youtu.be/hAjLQNwPa8s

E se a educação pudesse também ser divertida para além dos primeiros estágios da infância? A aplicação de metodologias dejogo, como os Alternate Reality Games – ARGs, ao aprendizado dá origem a iniciativas como a Edu-larp, criada por uma escola dinamarquesa que oferece um sistema imersivo e gamificado, no qual os alunos se tornam jogadores de uma narrativa que acrescenta uma segunda realidade ao contexto.

Desse modo, os profissionais por trás da Edu-larp procuram criar a narrativa e o desafio de se resolver um crime misterioso utilizando-se de conhecimentos em química, linguística e matemática para que as pistas sejam lidas. É a partir do Role Playing Game – RPG que os alunos e professores se transformam em personagens desses cenários, os quais transformam a aprendizagem em prática e o conhecimento em narrativa vivenciada e refletida coletivamente.

Saiba mais sobre essa metodologia:
https://bit.ly/2pe6fEd

INICIATIVAS LOCAIS

A sua empresa olha para iniciativas locais como inspiração para o time?

DRAFT

NEGÓCIOS SOCIAIS

CAIO DIB VARREU O BRASIL EM BUSCA DE PRÁTICAS EDUCACIONAIS INSPIRADORAS — E FEZ DISSO UM NEGÓCIO

Luana Dalmolin - 18 de Janeiro de 2016

No Brasil, iniciativas alternativas não faltam, e alguns projetos vão atrás de documentá-las de modo a torná-las acessíveis a outros educadores. O projeto Caindo no Brasil, liderado por Caio Dib, conta com um mapeamento de mais de 50 cidades brasileiras, nas quais foram encontrados exemplos de instituições que se utilizam de ferramentas, como o pensamento em rede e a tecnologia, como propulsoras para a educação.

Leia mais aqui:
http://bit.ly/2xFxL3R

Também o documentário "Quando sinto que já sei" também tem a mesma premissa ao apresentar diferentes práticas de escolas públicas do país, além de uma importante entrevista com José Pacheco, educador da Escola da Ponte, uma metodologia portuguesa celebrada no meio educativo.
Já o coletivo brasileiro Educ-ação tem feito um trabalho para além das barreiras do ensino tradicional, o qual também se desdobra no PDF "Volta ao Mundo em 13 escolas", com destaques educativos nos cinco continentes.

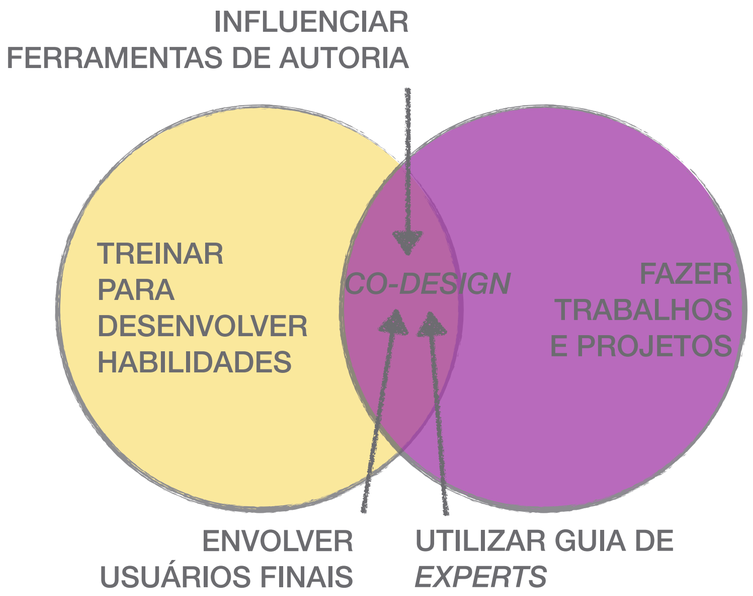
MOVIMENTO *MAKER*

Ao relembrar uma infância de criatividade suprema e ao desviar-se de produtos massificados, o Movimento Maker chegou como uma tendência que combina tecnologia, atitude hacker, artesanato e *design* como uma inspiração para que todos ponham a mão na massa e pratiquem o Faça Você Mesmo.

O movimento ganhou força com a internet, já que o meio facilita o acesso ao aprendizado e compartilhamento de informações, mas, agora, o Movimento *Maker* também passa a fazer parte do mundo corporativo, no qual a lógica do treinar-fazendo (*training-by-doing*) deixa para trás o "fazer para" e coloca em prática o "fazer com".

Uma iniciativa brasileira que reproduz esse pensamento é a empresa Mesa&Cadeira, que conecta profissionais de diferentes áreas para resolver problemas e prototipar ideias em um período curto de tempo.

Veja mais:
http://bit.ly/2xC8uHR



Com o objetivo de disseminar o *mindset* digital entre operadores de *contact center*, a Affero Lab criou uma trilogia em que são abordados desde tópicos que contextualizam a Quarta Revolução Industrial até uma experiência totalmente *maker,* em que os operadores são convidados a remixar soluções, programar Arduinos, treinar robôs com inteligência artificial, dentre outros desafios que promovem comportamentos, como a colaboração, o reúso de recursos e a resolução de problemas.

TREINAR:

- CONSTRÓI CONHECIMENTO.
- DESENVOLVE TIME.
- IMPEDE PROGRESSO.

FAZER:

- PROMOVE PROGRESSO.
- DESENVOLVE ENTREGÁVEIS.
- IMPEDE CONHECIMENTO.

LUDICIDADE

Como outra faceta e desdobramento do Movimento *Maker*, o jogo ou o lúdico é um elemento a ser considerado tanto na educação quanto na vida, não sendo mais algo reservado à infância, mas uma característica (e qualidade) a ser aplicada em todos os âmbitos.

Sendo esse um dos temas abordados por pesquisadores, como Marc Prensky, autor do llivro "Aprendizagem baseada em jogos digitais", ou mesmo Johann Huizinga, conhecido pela obra "Homo Ludens", entende-se que utilizar o jogo como forma de tornar quaisquer atividades mais divertidas e engajantes significa uma maior fruição entre os envolvidos, o que também gera maior satisfação durante e após a conclusão da tarefa.

Com regras e estrutura, o jogo também nos fornece metas e nos dá motivação para orientar nossas interações e atitudes, as quais ainda gerarão um *feedback* que surtirá em aprendizado.

Parte do Centro de Estudo sobre Ludicidade e Lazer (CELULA) da Universidade Federal do Ceará, o Laboratório de Brinquedos e Jogos – Labrinjo é um projeto focado em fortalecer o vínculo entre teoria e prática pedagógica junto ao conhecimento da realidade brasileira na área de brinquedos e materiais pedagógicos.

Trata-se de uma iniciativa que mobiliza reflexões e estudos sobre a importância do jogo, do brinquedo e da brincadeira durante o processo de aprendizagem, especialmente na fase infantil, mas os elementos estudados pelo grupo também podem ser aplicados no ambiente de trabalho e no ensino superior.

Entre os aspectos tidos como importantes pelo grupo para a aplicação de suas premissas, estão:

1. Local que reúne brinquedos e materiais pedagógicos enquanto portadores por excelência da cultura material, possibilita que nos confrontemos com a própria realização e transmissão cultural, corporificada através do processo.

2. Espaço que possibilita uma integração mais efetiva entre as diferentes metodologias e seus instrumentais práticos, cuja finalidade é ultrapassar o conhecimento meramente livresco de determinada teoria e proporcionar certo nível de experimentação, franqueando ao aluno um contato mais efetivo com os materiais pedagógicos que ele propõe.

3. Ter um enfoque científico voltado para a experimentação, que se pretende como uma fonte futura de investigações a respeito da especificidade dos brinquedos e materiais pedagógicos brasileiros.

DESIGN COMO NORTE

DESIGN-ORIENTED

. *Design* Circular
. *Design Thinking*
. *Design* é Atitude
. *Design Fiction*

O *design* transborda a estética e passa a ser entendido como uma disciplina de educação, pensamento, inclusão e mudança.

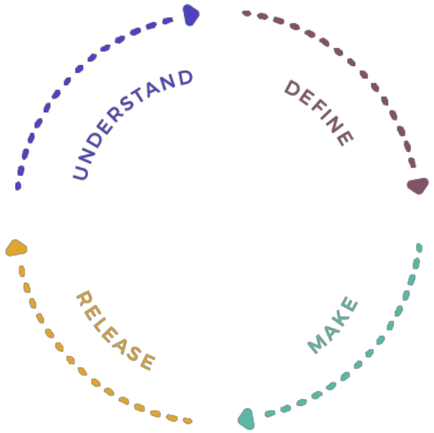
DESIGN COMO NORTE

DESIGN-ORIENTED

Ao resgatarmos o sentido do *design* em sua forma original, abandonamos também o pensamento estruturalista em torno da disciplina, passando a pensá-la e aplicá-la de modo exclusivamente humano. Isto é, considera-se tanto o humano que cria quanto aquele para o qual a criação é destinada.

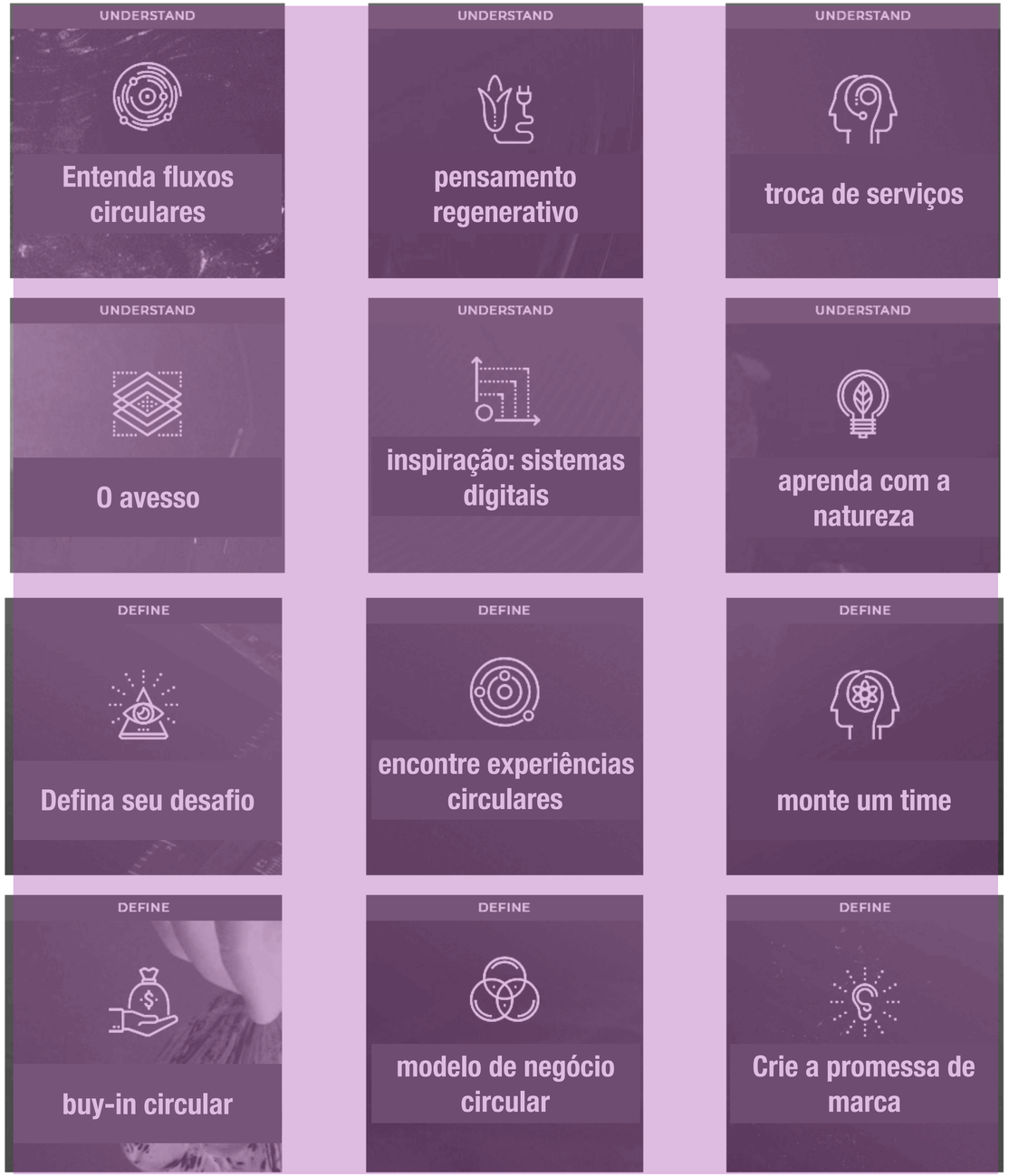
Assim, como uma metodologia e como um olhar, o novo *design* é pervasivo e tem como objetivo buscar soluções que sejam centradas no ser humano de forma inclusiva e colaborativa. Termos e conceitos, como cocriação, colaboração, compartilhamento e o olhar do grupo aliado às ferramentas do *design* (e, consequentemente, do *design thinking*) dão, assim, uma reviravolta no espírito belicista outrora reforçado pela sua conexão com a publicidade e com o *marketing*.

DESIGN CIRCULAR



Uma metodologia caracterizada por sua abordagem radical, restaurativa e regenerativa sobre negócios, que parte do fluxo circular de compreender, definir, fazer, lançar, compreender etc. Apesar de *open-source*, o método também oferece conteúdos pagos (*workshops* e palestras), que apresentam mais de seu pensamento circular que deve mudar o mercado de forma sustentável — um processo que, inclusive, já vem sendo adotado por grandes empresas. Um exemplo é a marca de *outerwear* Patagonia, que oferece serviço de costura para arrumar os casacos mais velhos ou danificados, assim evitando o desperdício e o excesso de consumo — um valor enraizado na marca e que se traduz em todo o seu processo.

Veja mais:
circulardesignguide.com



DESIGN THINKING

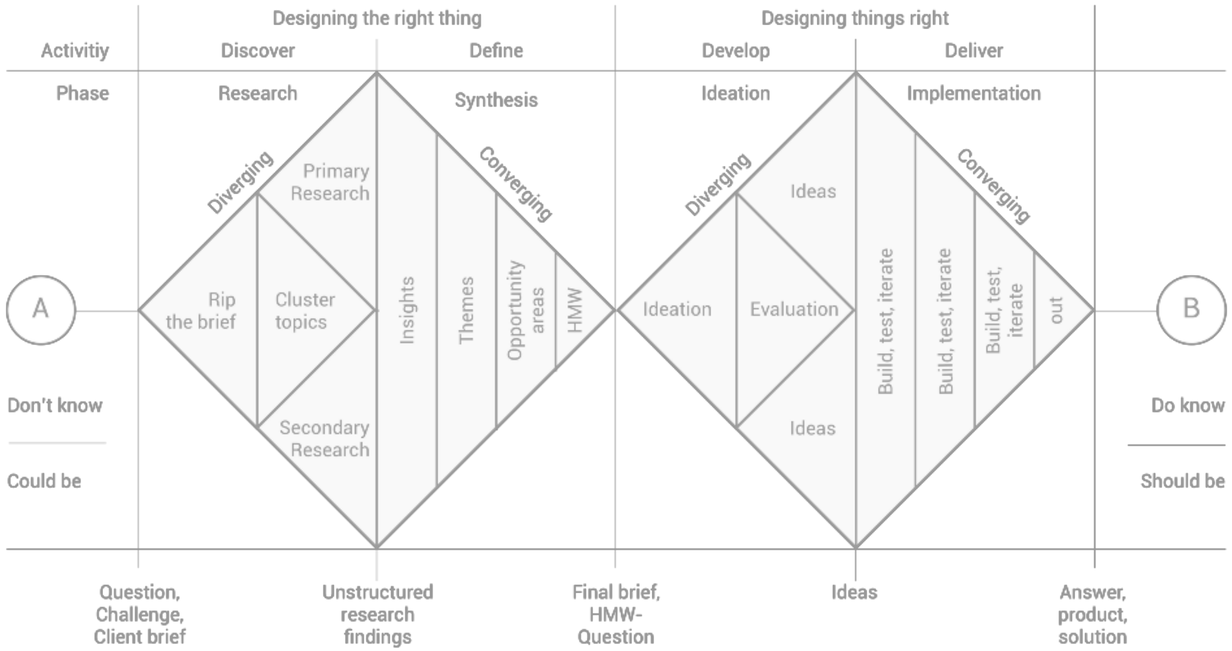
Uma metodologia utilizada originalmente por *designers* para encontrar soluções criativas, o *design thinking* vem, contudo, transbordando a área para se tornar um modo de pensar e uma ferramenta de soluções. A figura apresenta uma versão do Double Diamond, uma metodologia popular do *design thinking* e que é frequentemente adaptada a outras metodologias para uma abordagem mais integral.

Essa é a abordagem da Affero Lab para promover inovação na aprendizagem. São utilizados os princípios do *design thinking* conectados a outras disciplinas do *design*, a tecnologias exponenciais, a métodos ágeis e a *sprints* interativos. O resultado é a facilitação e a cocriação de serviços e produtos que sejam úteis, eficientes e desejáveis pelos clientes.

Leia o passo a passo:
http://bit.ly/2Jf6830

Essencialmente,
a divisão se dá em quatro partes:

1. **Descobrir/Pesquisa *insight* sobre o problema (divergir).**
2. **Definir/Síntese a área a ser focada (convergir).**
3. **Desenvolver/Ideação soluções potenciais (divergir).**
4. **Entregar/Implementação soluções que funcionam (convergir).**



DESIGN
É ATITUDE

DESIGN É ATITUDE. COMO?

Michelwski, 2015

DESIGN FICTION

Uma das metodologias que tangibiliza a aplicação da ficção científica ao *design* de soluções é o *design fiction*. De acordo com Ward, contudo, existem algumas características específicas e responsabilidades a serem consideradas quando a metodologia é aplicada especialmente com finalidade educativa.

Para ele, todo *design* é ideológico, isto é, tem uma base social, cultural e política a ser expressada nessas experiências. É a partir disso que os participantes são convidados a interpretar e explorar possibilidades ideológicas a serem desconstruídas no ambiente experimental da ficção para, então, adequá-las a contextos reais do cotidiano.

Por consequência, a ficção se torna o grande ambiente de testes para a realidade, uma vez que as experiências no *design fiction* têm como princípio criar um ambiente *seguro* no qual não há certo ou errado, mas possibilidades a serem exploradas nesse laboratório da ficção, então traduzidas e compartilhadas em forma de linguagem, seja ela verbal ou imagética, por exemplo.

Nesse contexto, ao considerarmos a importante presença ideológica na experiência, também trazemos normas, morais e aspirações para fazerem parte da construção dos universos e de seus personagens, de modo que os participantes possam desdobrar quais ações, pensamentos e atitudes tais personagens e cenários poderiam ter a partir dessas características afixadas. Tais descrições, portanto, facilitam a visualização de expectativas e oportunidades, bem como os desdobramentos das consequências e responsabilidades advindas.

No ambiente ficcional, é possível se explorar tomadas de decisões que podem acarretar consequências não tão positivas. Porém, é justamente por sua característica experimental que torna possível de se pensar em cenários mais distópicos, já que o "faz de conta" não implica em reais consequências que podem ser, desse modo, evitadas em face de situações reais no cotidiano.

Mas, para que essa dinâmica imaginativa seja bem-sucedida, Ward declara que é importante que a metodologia do *design fiction* seja conduzida por facilitadores que normalizem a persuasão e tornem o processo imaginativo algo mais fluido para os participantes. Estes então devem se sentir mais confortáveis a suspender suas crenças e imergir na simulação. Com esse passo bem-sucedido, é possível "pensar na prática", já que o universo construído para a experiência não é apenas dado pelos facilitadores, mas também coconstruído juntamente com os participantes, tornando então a vivência não passiva, mas sim colaborativa e empoderadora.

O segredo, porém, como ressalta Ward, é trazer elementos que não são tão "redondos". Isto é, situações, personagens e cenários que não precisam ser tão factíveis, já que a ficção deve proporcionar emoções complexas, como medo, tensão, amor ou perda, para que os participantes sejam postos em prova para explorar soluções novas e que os prepararão para eventos reais no seu dia a dia.

Para tal, é preciso haver uma assimilação estética, de modo que os facilitadores possam e devam abrir seu processo criativo para que os participantes ali reconheçam as referências e se tornem familiarizados e seguros a contribuir com seu olhar de forma mais confortável.

Esses elementos devem, contudo, dialogar com o contexto, e não serem apenas adereços sem função ou finalidade. Ao mesmo tempo em que constroem o cenário, eles também sofrem alterações e reagem aos participantes e aos personagens, que devem ser redondos para tornar a experiência mais complexa e imersiva.

Do mesmo modo, os facilitadores devem se atentar em não confundir o treino com a corrida, isto é, exigir que os participantes atuem em sua melhor eficiência durante as simulações da experiência de *design fiction*, uma vez que se trata de um ambiente experiencial e de aprendizagem a partir da narrativa.

DESIGN FICTION

Apesar disso, mesmo que as experiências de *design fiction* se calquem em narrativas ficcionais, não significa que elas devam ser criadas de forma empobrecida, já que os participantes têm consciência de que se trata de uma ficção e que, por isso, ela não precisa fazer sentido em última instância. Os criadores da experiência precisam, assim como verdadeiros roteiristas e escritores de ficção, focar a qualidade de seus argumentos e construção de cenários para que a ficção pareça verossímil o suficiente para se tornar imersiva. Afinal, muitas vezes, a ficção precisa de mais explicação e argumentação do que a própria realidade para se tornar convincente.

Veja mais:
https://bit.ly/2xAhw8e
https://bit.ly/2Jg50LK
https://bit.ly/2N4GSxX
https://bit.ly/2ulEwTA

A Affero Lab, em parceria com a RITO, desenvolveu a FEXCO, uma experiência de aprendizagem imersiva para identificar oportunidades e criar futuros a fim de aumentar a capacidade de tomada de decisão dos participantes em cenários voláteis e ambíguos.
Durante essa experiência, os participantes utilizaram ferramentas de exploração e projeção de cenários, tiveram contato com tecnologias emergentes e conheceram profissionais que estão construindo o futuro.

Saiba mais: **http://fexco.com.br**

DESIGN FICTION

Experiência de futuro do pagamento criada pela SciFutures para a Visa

A sua empresa já enxerga o *design* como uma ferramenta de mudança?

Empresas como a SciFutures têm transformado a ficção científica em uma metodologia de visualização de futuros tecnológicos a partir de experiências que envolvem o *design fiction,* por exemplo.

Isso abre um novo espaço de mercado para autores de ficção científica se tornarem especialistas na prototipação desses futuros para clientes corporativos, sendo a Visa, Ford e PepsiCo algumas das empresas atendidas pela SciFutures.

Por outro lado, seriados populares, como "Black Mirror", têm trazido a ficção científica para um campo mais próximo da realidade e mais facilmente visualizado pela audiência, uma vez que se utilizam de elementos reais e de especulação.

Em um mundo cada vez mais permeado e mesclado à tecnologia, a ficção científica ressurge de maneira similar às narrativas mitológicas, conforme possibilita uma visualização e uma inspiração para a construção de futuros que são antes vividos na ficção e, depois, aplicados na prática.

Veja mais:
https://bit.ly/2xAhw8e

META EDUCAÇÃO

META-EDUCATION

. Matriz de Conhecimento
. Matriz de Curadoria Pessoal
. Alfabetização Midiática
. *Time Well Spent* (Tempo Bem Gasto)
. Bem-estar Digital

A educação sempre foi transversal. Agora, mais do que nunca, torna-se necessário (re)aprender a aprender de forma sustentável, integral e consciente.

META EDUCAÇÃO

META-EDUCATION

O consumo de informação e a aprendizagem em tempos de algoritmos e bolhas de conteúdo trazem o hábito de transformar as redes sociais e os aplicativos de bate-papo na principal e primária fonte de conhecimento.

No entanto, como esses espaços acabam por enviesar visões e distorcer questões, nós transformamos o termo pós-verdade em uma palavra do ano. Isso é um diagnóstico da necessidade que temos de estourar essas bolhas, seja a partir da própria tecnologia, com novos sistemas que seguem a lógica do Centauro ao combinar as habilidades da inteligência artificial com a inteligência humana, ou mesmo com a noção de que devemos nos alfabetizar tecnológica e midiaticamente.

Essa atitude pode partir tanto do indivíduo quanto do movimento de uma empresa para com seus colaboradores, já que se busca, cada vez mais, dar espaço de abertura e empoderamento para que trabalhadores possam aprimorar e compartilhar suas visões e seus aprendizados no ambiente corporativo. Desse modo, segue-se, então, o fluxo do futuro do trabalho aliado ao propósito e à humanização da tecnologia a partir da apropriação consciente de suas funcionalidades, e não da subjugação ao desconhecimento delas.

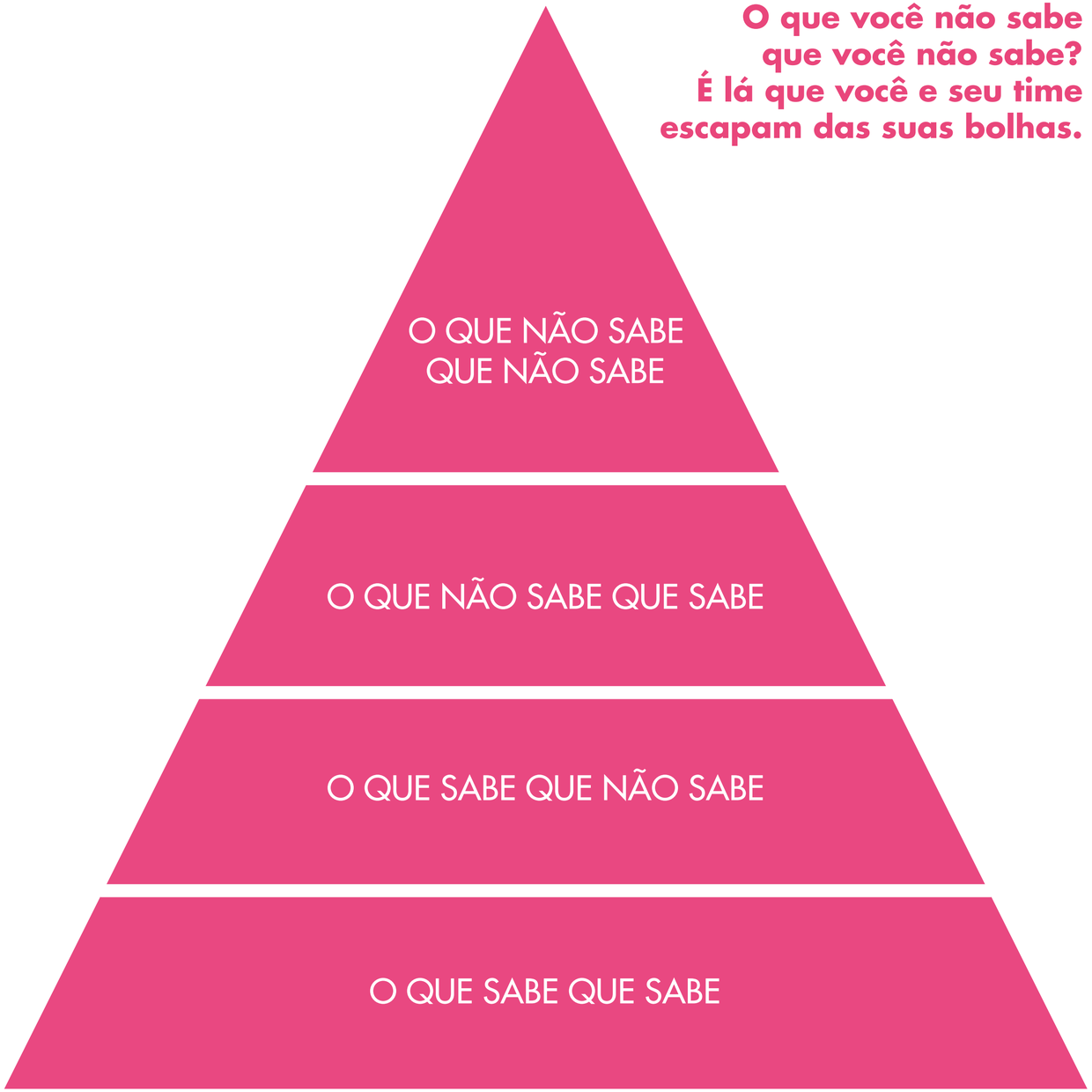
MATRIZ DE CONHECIMENTO

A curadoria é um movimento que veio da arte, tendo o curador o papel de concepção, seleção, montagem e supervisão de uma exposição de arte, de forma que aquela narrativa criada faça algum sentido. A prática invadiu outras áreas, como a educação, a moda e até o varejo.

Para a Inesplorato, que trabalha com curadoria de conhecimento, é essencial ter consciência dessas quatro áreas para entender como crescer. Hoje muita informação é publicada no mundo, e, para que isso se torne conhecimento, é necessário sensibilidade. Para sair da bolha, entenda o que você já sabe e o que não sabe, pergunte a pessoas próximas o que elas acham que talvez você não saiba e o que você não sabe que você não sabe. É um processo de autoconhecimento necessário em tempos de bolhas de algoritmos e excesso de informação.

Veja mais:
http://inesplorato.com.br/

O que você não sabe que você não sabe? É lá que você e seu time escapam das suas bolhas.



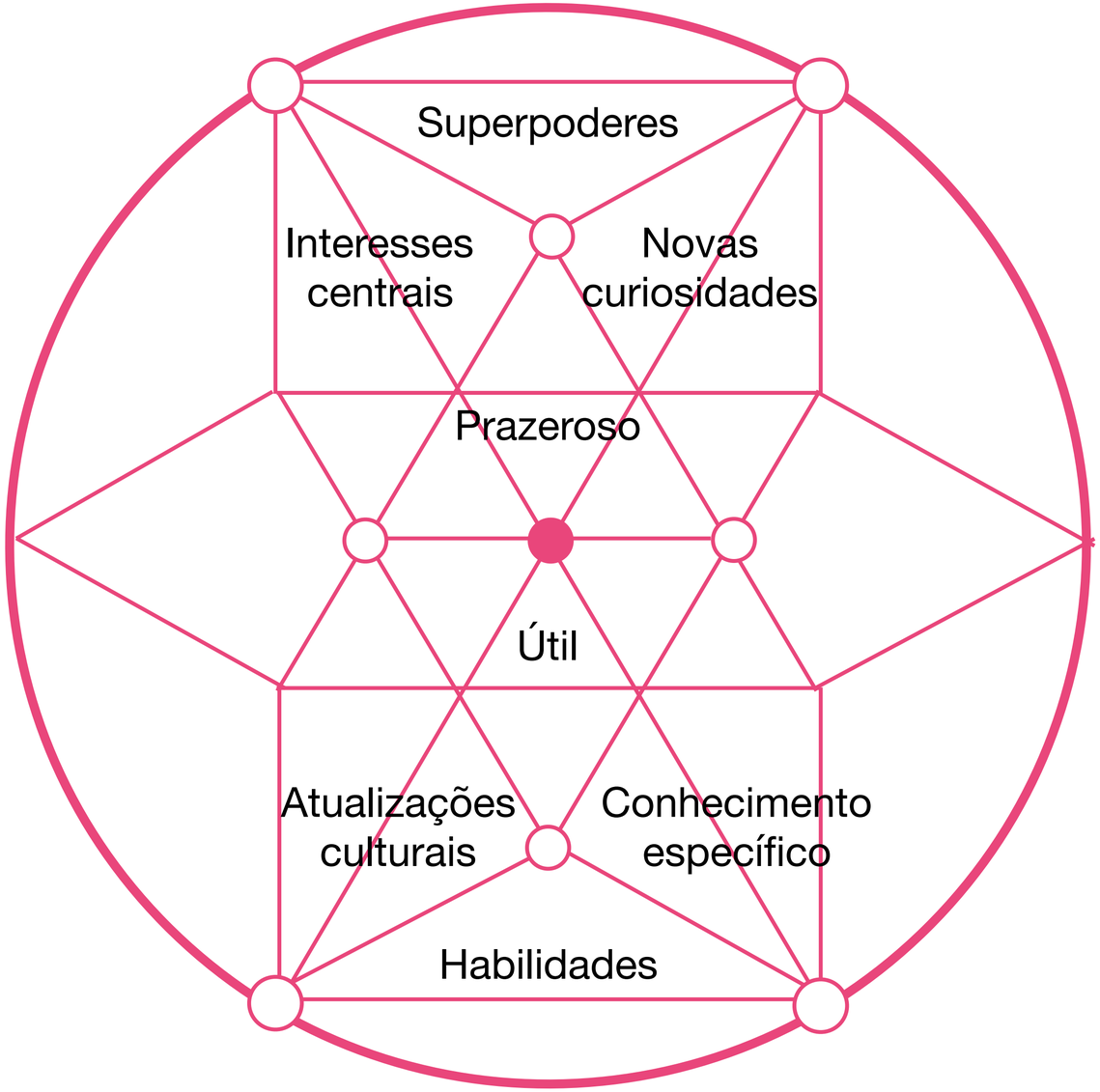
MATRIZ DE CURADORIA PESSOAL

Você já parou para pensar como é o seu consumo de conteúdo pessoal e profissional e como isso impacta o seu dia a dia?

Um processo adotado pelo RH da agência FLAGCX, a matriz ensina os colaboradores a fazerem um processo consciente de curadoria dos conteúdos e fontes que consomem para dentro de fora da empresa. É um processo contínuo e mutante que deve ser repetido periodicamente para otimizar o consumo de informação. Os interesses principais e novas curiosidades, que são os superpoderes, são balanceados com as habilidades mais voltadas para a função de cada um, tanto específicas como em atualizações culturais, balanceando conteúdo prazeroso e útil.

Mais em: **https://bit.ly/2N5dLKQ**

Matriz de autocuradoria



ALFABETIZAÇÃO MIDIÁTICA

É necessária uma mudança em todo o sistema para se poder formar consumidores de notícias mais informados e conscientes. Para isso, há programas educacionais bem-sucedidos em capacitar todos os participantes do ciclo de mídia – de estudantes e profissionais economicamente ativos a idosos. Assim sendo, a alfabetização midiática pode ser definida como a habilidade de acessar, analisar, avaliar e criar mensagens midiáticas de todos os tipos.

Trata-se de uma *skill* importante para todos hoje, já que muitos de nós temos acesso a várias informações através de mídias alternativas, como postagens em redes sociais, grupos de trocas de mensagens e os diferentes formatos audiovisuais.

Saiba mais: **teachingrocks.ca**

OS CINCO CONCEITOS FUNDAMENTAIS DA ALFABETIZAÇÃO MIDIÁTICA:

MÍDIAS SÃO CONSTRUÇÕES

. Criadas por indivíduos para transmitir uma mensagem.
. Contêm seus preconceitos, opiniões e suposições.
. O que vemos não é real, mesmo em documentários.

MÍDIAS TÊM OBJETIVOS COMERCIAIS

. São um negócio e deve gerar dinheiro.
. Empresas e corporações influenciam conteúdo e distribuição em nome do lucro.

UMA AUDIÊNCIA, MUITOS SIGNIFICADOS

. Públicos diversos podem depreender diferentes significados da mesma mídia.
. Fatores como idade, gênero, etnia e *status* social interferem na interpretação.

MÍDIA É QUESTÃO SOCIAL E POLÍTICA

. Transmite valores, poder e autoridade.
. Pode ser não inclusiva e afetar as normas sociais em relação à aceitação de alguma questão.
. Pode gerar mudança política.

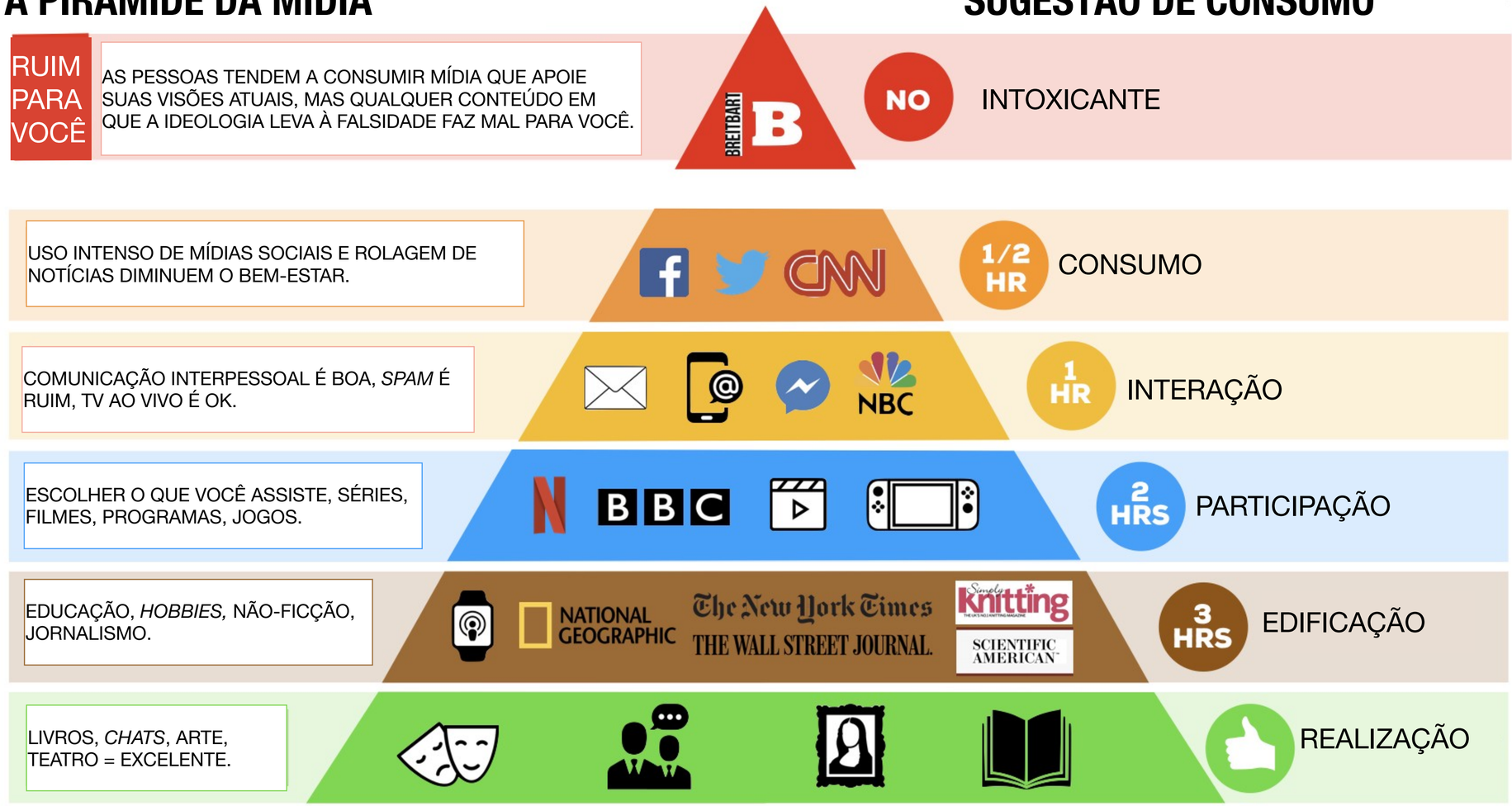
A INDÚSTRIA DA MÍDIA TEM LINGUAGEM E ESTÉTICA PRÓPRIAS

. Diferentes técnicas são usadas para chamar a atenção da audiência.

ALFABETIZAÇÃO MIDIÁTICA

A PIRÂMIDE DA MÍDIA

SUGESTÃO DE CONSUMO



Saiba mais: http://bit.ly/2J71V5n

Você e seu time têm consciência de onde e quando consomem conteúdo e o impacto disso na vida e no trabalho?

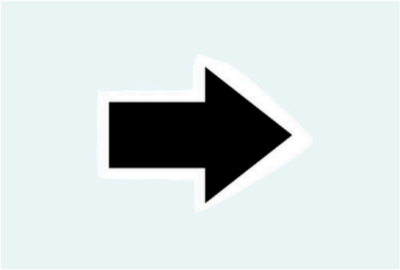
TIME WELL SPENT (TEMPO BEM GASTO)

Gavin McGarry nos lembra que não devemos deixar a tecnologia nos distrair, e sim retomar os interesses humanos por trás dela. O movimento Time Well Spent fala da educação midiática que precisamos ter como uma forma de seguir em frente e tomar controle da nossa atenção, uma habilidade necessária de ser aprendida no mundo hiperconectado.

Veja mais:
http://humanetech.com/

O problema

Aprenda como plataformas tecnológicas estão sequestrando nossas mentes e a sociedade.



O caminho à frente

Aqui, veja como podemos construir um ecossistema tecnológico mais humano.

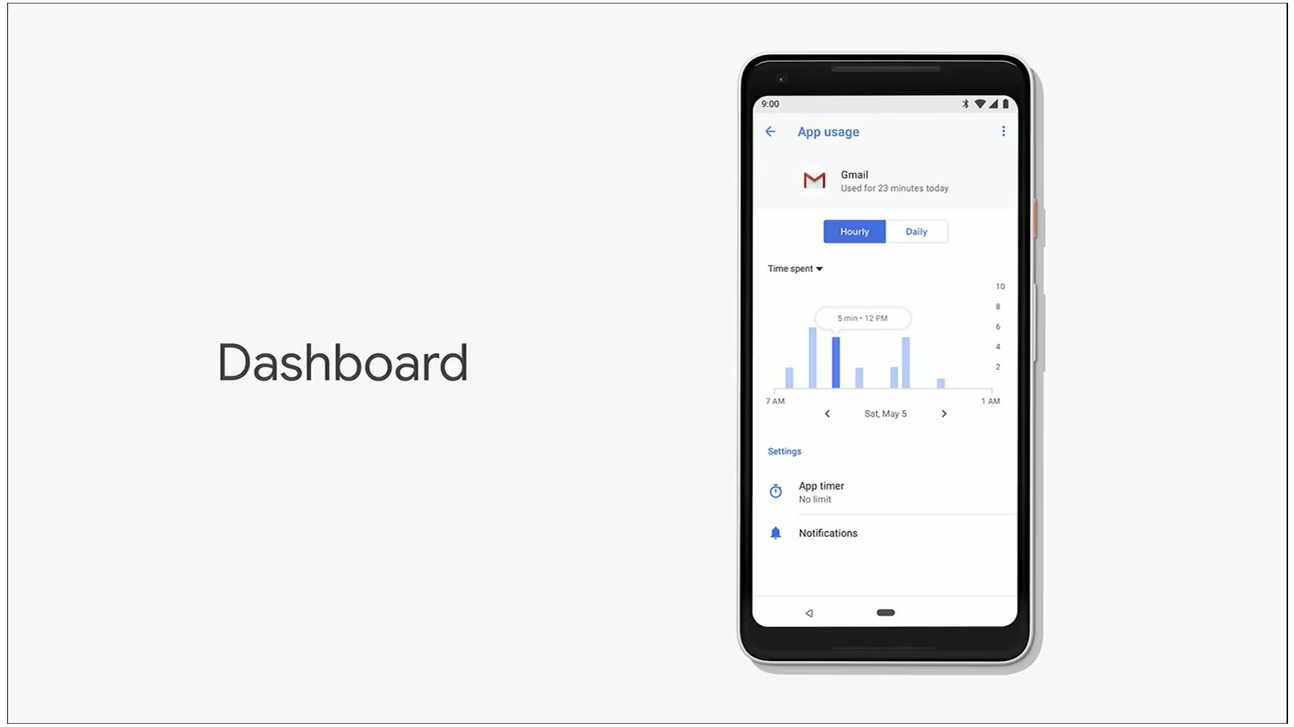
Retome o controle

Experimente essas simples mudanças para viver intencionalmente com seus aparelhos.

BEM-ESTAR DIGITAL

Apesar de o Google ter se tornado uma das gigantes tecnológicas, a empresa também tem liderado um movimento de "detox" digital. Isto é, se conquistarmos um maior equilíbrio no uso de nossos celulares e equipamentos eletrônicos, é possível que tenhamos um maior aproveitamento de nosso tempo e também benefícios em nossa qualidade de vida. Para isso, a empresa criou o aplicativo Dashboard, que contabiliza quanto tempo o usuário passou com seu aparelho ligado durante o dia e quanto tempo cada app foi usado em específico. O aplicativo também registra quantas vezes o dispositivo foi desbloqueado e permite que se crie limites de tempo para o uso de cada app diariamente.

Saiba mais: **https://bit.ly/2zo1sqU**



EDUCAÇÃO ATIVISTA

ACTIVIST EDUCATION

. Ativismo Curatorial
. Intersecionalidade

No cenário político atual, não se posicionar já é um posicionamento. O ativismo é uma ferramenta de mudança contemporânea para empresas, funcionários e CEOs e precisa ser ensinada.

EDUCAÇÃO ATIVISTA

ACTIVIST EDUCATION

Na era do monopólio social, só se mantém relevante a empresa ou entidade que conquista o coração das pessoas. As plataformas bem-sucedidas são aquelas em que as pessoas estão, de modo que o valor passa a ser construído não mais a partir de ações de mercado, mas sim pela maneira como as pessoas se reúnem em torno desses organismos que, por conseguinte, precisam atender às expectativas e demandas dessa comunidade.

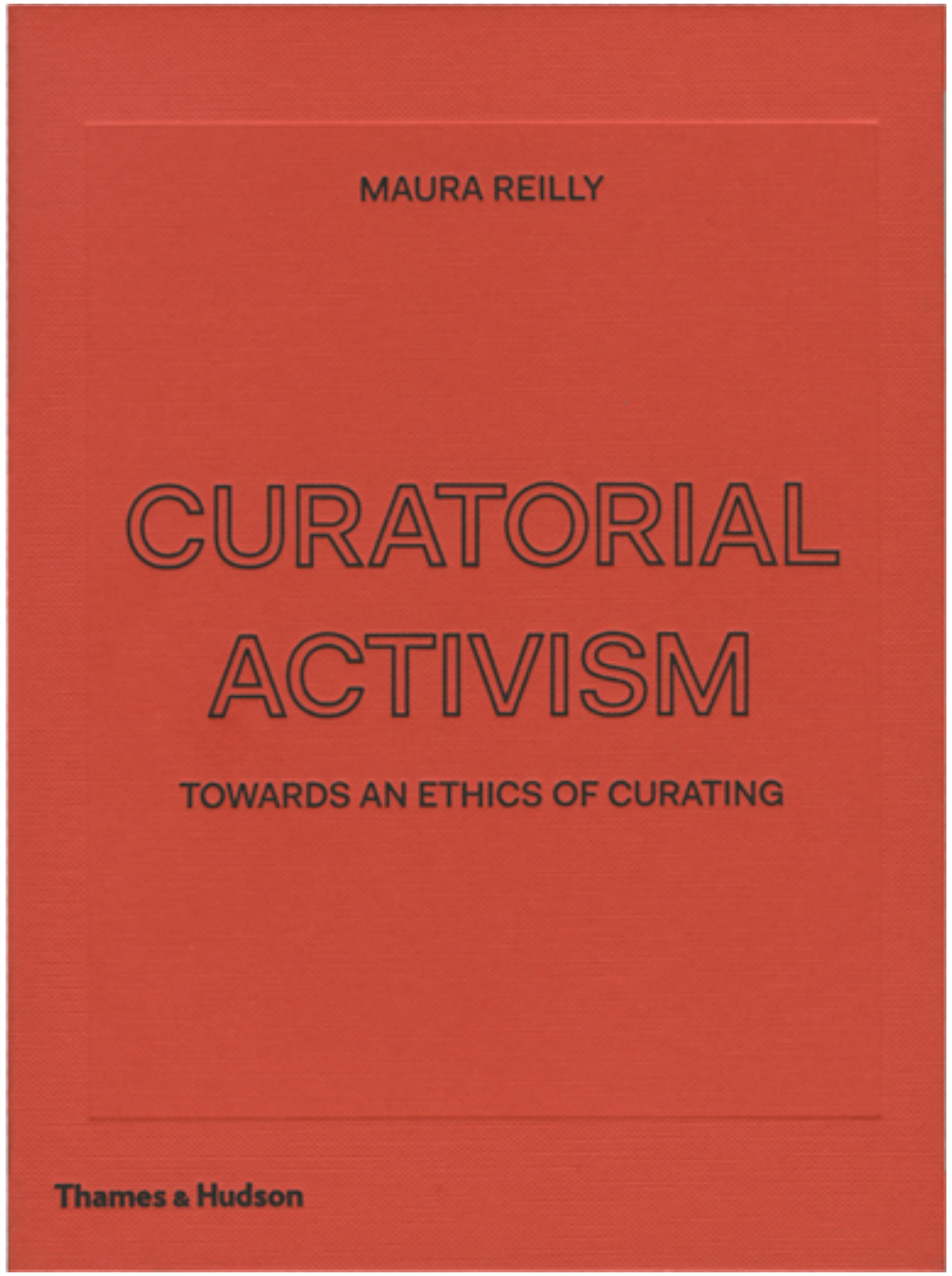
É nesse sentido que o ativismo se desenvolve como uma forma de posicionamento que gera identificação, conexão e mudança. E é ao gerar identificação que o discurso também contextualiza e dá base para a reflexão às pessoas que giram em torno desses novos *players* mais conectados e integrados a tecnologias que potencializam e dissipam essas questões, abrindo também, para a comunidade, a possibilidade de se expressar e fazer suas próprias perguntas.

Diante dessa mudança de cenário, mais do que nunca é necessário retornarmos à ideia das convicções fluidas e da necessidade de (re)aprender a desaprender, adotando, por consequência, um posicionamento mais ativista no sentido de participação ativa e integrada à sociedade, então resgatando a ideia da política como a ação participativa da *pólis*.

ATIVISMO CURATORIAL

A curadoria de arte tem sido uma habilidade usada como ferramenta ativista. Ao escolher artistas de minorias para grandes galerias, assim como obras com assuntos marginais, curadores dão visibilidade e movimentam uma economia fora do circuito óbvio. Hoje, qualquer conteúdo divulgado, inclusive em aulas e *workshops*, é um posicionamento político e deve ser levado em consideração.

Leia mais:
http://bit.ly/2sDLrq4
https://bit.ly/2NGFEKn



Por que isso é importante?
Empresas e instituições devem estar preparadas para falar sobre o assunto e, mais do que isso, para ensiná-lo e levá-lo em consideração ao montar seu time e escolher seus alunos e profissionais.

INTERSECCIO-NALIDADE

Trata-se de uma sensibilidade analítica, uma maneira de pensar sobre a identidade e sua relação com o poder. Articulado originalmente em favor das mulheres negras, o termo trouxe à luz a invisibilidade de muitos cidadãos dentro de grupos que os reivindicam como membros, mas que, muitas vezes, não conseguem representá-los.

Mas o apagamento interseccional não é exclusivo das mulheres negras. Nisso também estão envolvidas pessoas negras ou de outras raças/etnias dentro dos movimentos LGBT; meninas negras ou de outras raças/etnias na luta contra o sistema que empurra os jovens da escola para a cadeia; mulheres nos movimentos de imigração; mulheres transexuais dentro dos movimentos feministas; e as pessoas com deficiência lutando contra o abuso policial. Todas esses indivíduos sofrem vulnerabilidades que refletem as interseções entre racismo, sexismo, opressão de classe, transfobia, capacitismo e mais.

A interseccionalidade deu a muitas dessas pessoas uma forma de destacar as suas circunstâncias e lutar por sua visibilidade e inclusão.

Leia mais:
http://bit.ly/2HpGyXm

TUDO É CONEXÃO

ALL ABOUT CONNECTIONS

. Sabedoria é Conexão
. *Peer-to-peer*
. The Promiseland Project
. Vida Remota
. Inovação Transdisciplinar
. Geolocalização
. Na Nuvem
. *Unbundled Education*

Em um mundo em rede, não é só importante o que é conectado, mas a qualidade dessas conexões. Como o pensamento em rede influencia a educação, antes tão estática?

TUDO É CONEXÃO

ALL ABOUT CONNECTIONS

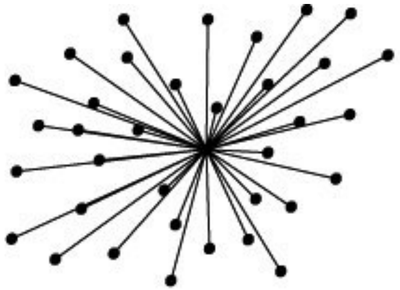
Quando o *design* deixa de ser uma ferramenta puramente utilitarista, as relações humanas passam a se tornar colaborativas e conectadas. Novas metodologias entendem que essa conexão serve, justamente, como uma ferramenta de enriquecimento dos processos e dos resultados, de modo que é possível de se subverter a estrutura educacional *top-down* construída na relação entre aluno e professor.

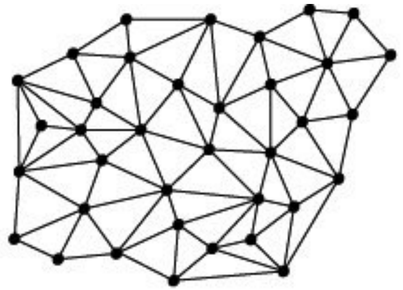
Também a isso está ligado o movimento de abertura e compartilhamento do conhecimento, seja ele realizado a partir de uma estrutura tecnológica ou no simples câmbio de posicionamento diante da lógica de detenção do conhecimento. Da mesma forma que tecnologias como a blockchain trazem novamente à tona o esquema de redes criados por Paul Baran à época da Guerra Fria, também faz sentido, portanto, pensar que o conhecimento distribuído pode ser mais resiliente à corrente contrária de desinformação e desconexão.

TUDO É CONEXÃO

ALL ABOUT CONNECTIONS

Das plataformas Wiki às *hashtags*, o senso de comunidade se potencializa quebrando tempo e espaço na internet e encontrando, em novas linguagens tecnológicas, maneiras diversas de expressar, conectar e contribuir com o sonho de Ted Nelson em seu antigo Projeto Xanadu — Um dos primeiros passos dados no desenvolvimento da rede mundial de computadores e da lógica de conexão que hoje transborda da tecnologia digital para as tecnologias sociais.





SABEDORIA É CONEXÃO

A própria sabedoria parte da ideia de conexão. É nela que o conhecimento e as ideias se encontram. Uma série de conexões e o que se fazer com elas são características que diferenciam algo de conhecimento, informação ou simplesmente dados.

PEER-TO-PEER

O Practice do Grupo Alphabet usa uma metodologia *peer-to-peer*, patenteada para construir e sustentar a cultura educativa contínua, assim aumentando e melhorando a autoconfiança e promovendo inovação. É uma conexão entre funcionários de cada empresa, os quais aprendem em grupo e com um instrutor através de uma plataforma de vídeos educativos.

Conheça:
https://www.practice.xyz/

MÉTODO
PRACTICE

1. PRÁTICA FREQUENTE
Alunos assistem a desafios curtos de habilidades e então gravam um vídeo com a resposta. Com isso, eles praticam suas habilidades algumas vezes.

2. AVALIAÇÃO E *FEEDBACK*
Alunos assistem a vídeos de resposta para o mesmo desafio ou questão, revisam e respondem com *feedback*. Ao compartilhar, eles aprendem a criar um ambiente social que promove a avaliação.

3. AUTORREFLEXÃO E RESPOSTA-MODELO
Alunos refletem sobre suas respostas comparadas ao modelo de resposta em vídeo e, no processo, veem suas próprias revisões e notas.

4. *COACHING* SEGMENTADO
Instrutores ou gerentes dão feedback para o grupo inteiro. Cada aluno recebe feedback individual dos colegas e instrutores.

THE PROMISELAND PROJECT

Para Roy Spence, no mundo atual, onde a hiperconectividade convive com a divisão cultural, pessoas se sentem desconectadas de si mesmas e de seus propósitos – da vida, do trabalho e de seu país. E é assim que, nos Estados Unidos, entra a visão orientada por propósito.

Com o apoio do ator Matthew McConaughey, Roy lançou o The Promiseland Project, uma campanha de longo prazo para revelar o poder do propósito em construir pontes que unifiquem novamente a cultura americana e que, potencialmente, sirvam de inspiração para outros lugares do mundo.

Saiba mais:
https://goo.gl/k997Ht

10 PRINCÍPIOS
DO THE PROMISELAND PROJECT

1. Propósito, e não política
2. Todo trabalho tem dignidade
3. Muitos caminhos para o sucesso
4. Plataforma para os talentos brilharem
5. Chamada para todos os empreendedores
6. Pense grande também para os pequenos
7. Servir bem nossos veteranos
8. Saúde é tudo
9. Cidades: mecanismo para novas ideias
10. E Pluribus Unum (Muitos se tornam um)

Como você e seu time encaram e se preparam para essa nova forma de trabalhar?

VIDA REMOTA

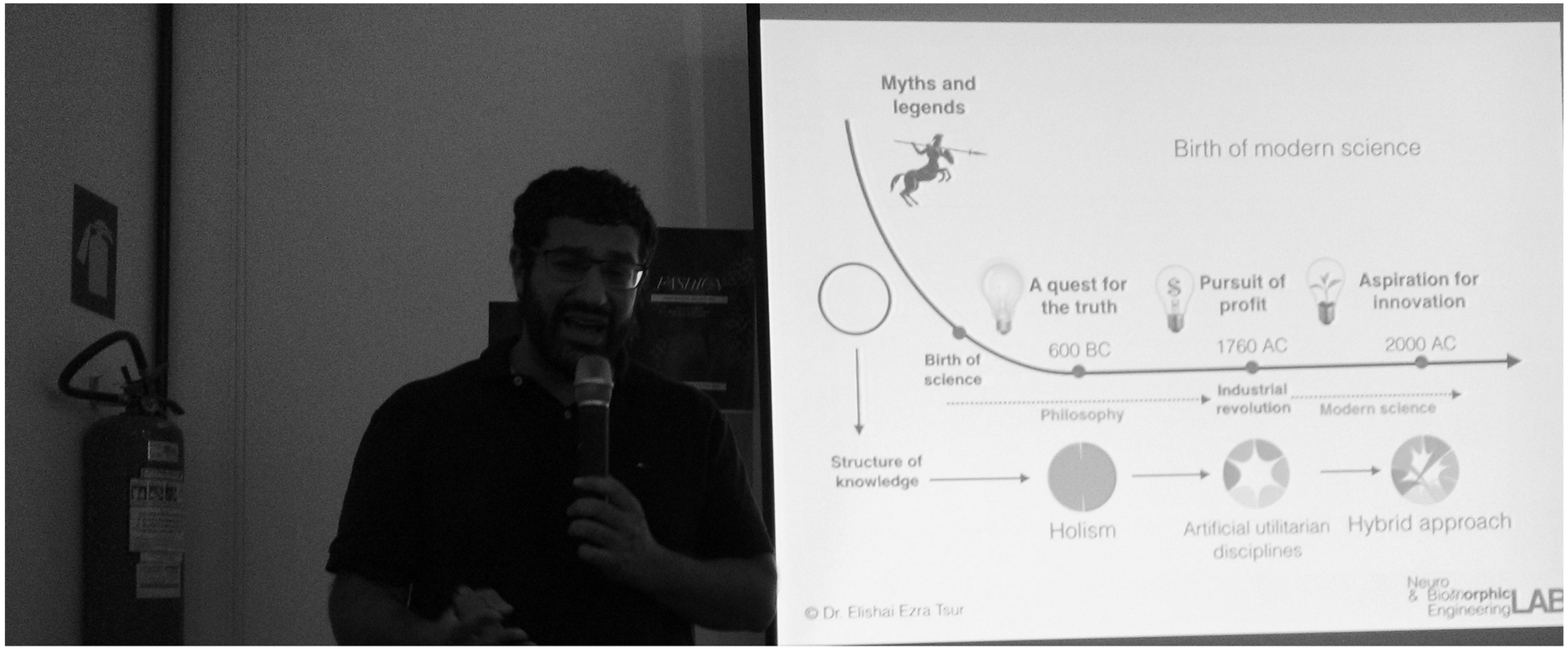
Com a crescente adoção de *smartphones* e de uma vida cada vez mais móvel, o trabalho e estudo remoto se tornam parte da rotina das pessoas. Mas, para isso, também é necessária uma instrução.

O aprendizado móvel tem um grande potencial. Nos países em desenvolvimento, onde a taxa de adoção de *smartphones* cresce em grande velocidade, o celular se torna uma ferramenta educacional sem precedentes. A interação é mais fácil para educadores e estudantes, já que o comportamento cresce organicamente.

O Officeless é uma empresa brasileira que promove cursos sobre como trabalhar remotamente em um time, ensinando metodologias, ferramentas, *frameworks* e *mindsets* que colaboram para esse futuro.

Leia mais:
http://bit.ly/2sJhZPy

INOVAÇÃO TRANS DISCIPLINAR



MITOS E LENDAS	BERÇO DA CIÊNCIA	FILOSOFIA	REVOLUÇÃO INDUSTRIAL	CIÊNCIA MODERNA
		Conhecimento holístico	Disciplinas artificiais utilitárias	Abordagem híbrida e transdisciplinar
		Busca pela verdade	Corrida pelo lucro	Aspiração por inovação

A imagem traz Elishai Ezra explicando a inovação transdisciplinar como metodologia do Transdisciplinary Innovation Program — TIP. Se um dia vivemos à base de mitos e lendas, passando por um conhecimento holístico e depois por disciplinas utilitárias, é necessária, no mundo complexo de hoje, uma uma abordagem híbrida e transdisciplinar.
http://bit.ly/2Jb2jzL

Como é possível você e seu time se aproveitarem de fatores como a geolocalização a favor do seu negócio?

GEOLOCALIZAÇÃO

Particularmente usada pela publicidade para a criação de anúncios geolocalizados, a técnica do geofencing (geocerca) também pode ser aplicada em ambientes acadêmicos, por exemplo, em escolas de ensino médio e universidades.

Levando em conta que a maioria dos estudantes usam *smartphones* com frequência, a diretora de Marketing da Northwest Iowa Community College, Kristin Kollbaum, criou um anúncio geolocalizado para uma nova disciplina oferecida em um local próximo da instituição. Com apenas $1.200 dólares, Kollbaum conseguiu reunir 35 pessoas em uma reunião informal de apresentação do curso, assim engajando a comunidade local com anúncios personalizados.

Leia mais sobre o tema:
https://bit.ly/2xEU3T9

NA NUVEM

Em vez de reservar uma parte do orçamento para a compra e o licenciamento de *software*, a computação em nuvem propõe um maior acesso, e por menores custos, a todas as ferramentas necessárias como suporte à aprendizagem.

Em 2013, a cidade de Zhuji, na China, instalou mais de 6 mil terminais de computadores usando o sistema 3TCloud em 118 escolas.

Para além da redução de custos em manutenção de hardware e software, a equipe também observou um menor consumo de energia, e o governo municipal resolveu alocar recursos para dar suporte à iniciativa.

A ideia é que os alunos possam ter acesso ao material trabalhado em aula também remotamente, o que significa que já não será mais necessário carregar livros na mochila e que todo o material pode ser acessado de casa.

Tal tecnologia de infraestrutura facilita a transição para salas de aula mais virtualizadas, de modo que, cada vez menos, seja necessário, para o aluno, estar fisicamente presente nas instituições.

Empresas, como o Google, já oferecem serviços especializados para instituições de ensino, possibilitando uma maior base de armazenamento de dados na nuvem a partir de seus servidores e suas ferramentas proprietárias.

Também como forma de auxiliar essa transição em empresas de todos os tamanhos, o Google se aliou ao Institute For The Future para criar um guia de novas tecnologias que facilitam o dia a dia das empresas, incluindo dicas de como tirar proveito do serviço Google Cloud.

Leia mais sobre o tema:
https://bit.ly/2LY660S

Você já pensou nos benefícios de formatos de educação mais modulares para o seu time?

UNBUNDLED EDUCATION

Com a crescente possibilidade de tornar o ensino cada vez mais remoto e concentrado em ambiente virtual, a unbundled education (educação desagregada) sugere como a tecnologia pode dar suporte a uma metodologia de ensino mais modular, personalizada e acessível para diferentes públicos.

Em 2016, o MIT anunciou o programa de certificação MicroMasters para que os alunos pudessem participar do curso remotamente, finalizando o programa presencialmente no *campus* no fim do semestre. A ideia é acabar com os cursos de ensino superior com duração de quatro anos, já que cada vez mais estudantes estão procurando por universidades que ofereçam mais do que um treinamento para o mercado profissional, uma vez que a ideia de se ter um mesmo trabalho durante toda a vida já não faz mais sentido.

Com essa nova demanda, as universidades e os governos se veem com a necessidade de repensar formatos e prioridades nos cursos de ensino superior.

Leia mais sobre o assunto:
https://bit.ly/1OdaIcW

CONCLUSÃO: APRENDIZAGEM ACIMA DA EDUCAÇÃO

Ao compreendermos que a aprendizagem está muito além da ideia de educação, isto é, reservada a instituições e momentos específicos da vida, revelamos também novas oportunidades de transformar nosso processo de crescimento pessoal em um movimento contínuo e multifacetado, da infância até o mercado de trabalho e nas nossas relações pessoais.

Em outras palavras, os próximos passos do zeitgeist da aprendizagem estão na inserção de novas ferramentas e novos agentes que auxiliam e amplificam nossa visão de mundo, seja por meio de instrumentos tecnológicos, como a inteligência artificial e a blockchain, ou por metodologias que buscam encontrar um equilíbrio entre a eficiência e o bem-estar, o pragmático e o emotivo. Mais do que dominar disciplinas, buscamos dominar nossa própria psique de modo a retornar ao mundo a melhor versão de nós mesmos.

Portanto, ao modificarmos nosso olhar sobre todas as coisas a partir de um ponto de vista mais acolhedor e ao retomarmos valores humanos, refletimos, enfim, sobre o que é esse novo humano a ser conquistado e lapidado como um prisma de possibilidades e habilidades, as quais se somam no coletivo e na mescla entre homem e máquina, finalmente buscando a verdadeira aplicação das tecnologias como extensões do ser humano.

ZEITGEIST
APRENDIZAGEM
2018

Affero • Lab

TORUS

O futuro das coisas

Zeitgeist Aprendizagem
2018

O conteúdo disponibilizado tem cunho informativo e educativo,
sendo de propriedade das devidas iniciativas apresentadas e
com as fontes originais citadas onde necessário.