

VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU
18 NOVEMBRO 2019



COMO APRENDE O CÉREBRO?
MEMÓRIA, ATENÇÃO E LIGAÇÃO

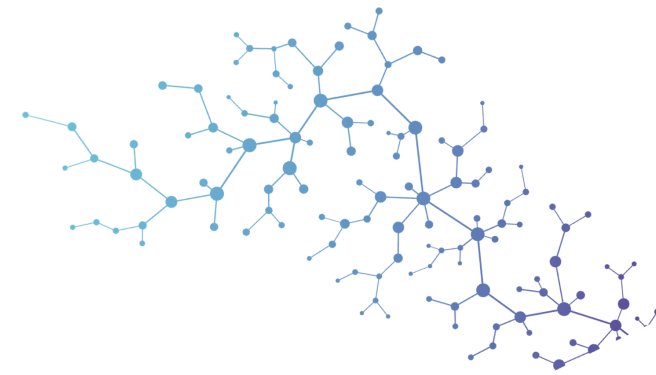
MARLENE FERREIRA

Formadora IEPF Viseu



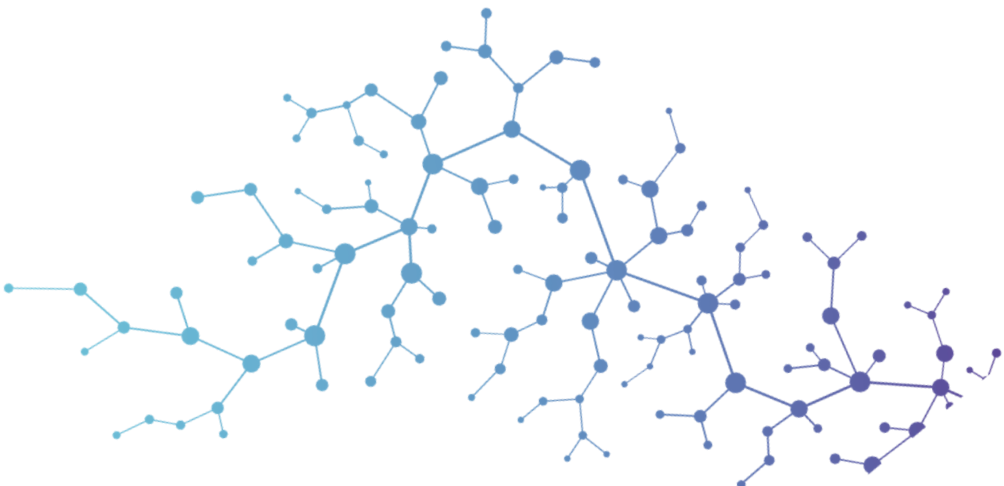
VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU 18 . NOVEMBRO . 2019



Cativar para capacitar:

Estratégias que potenciam a
aprendizagem

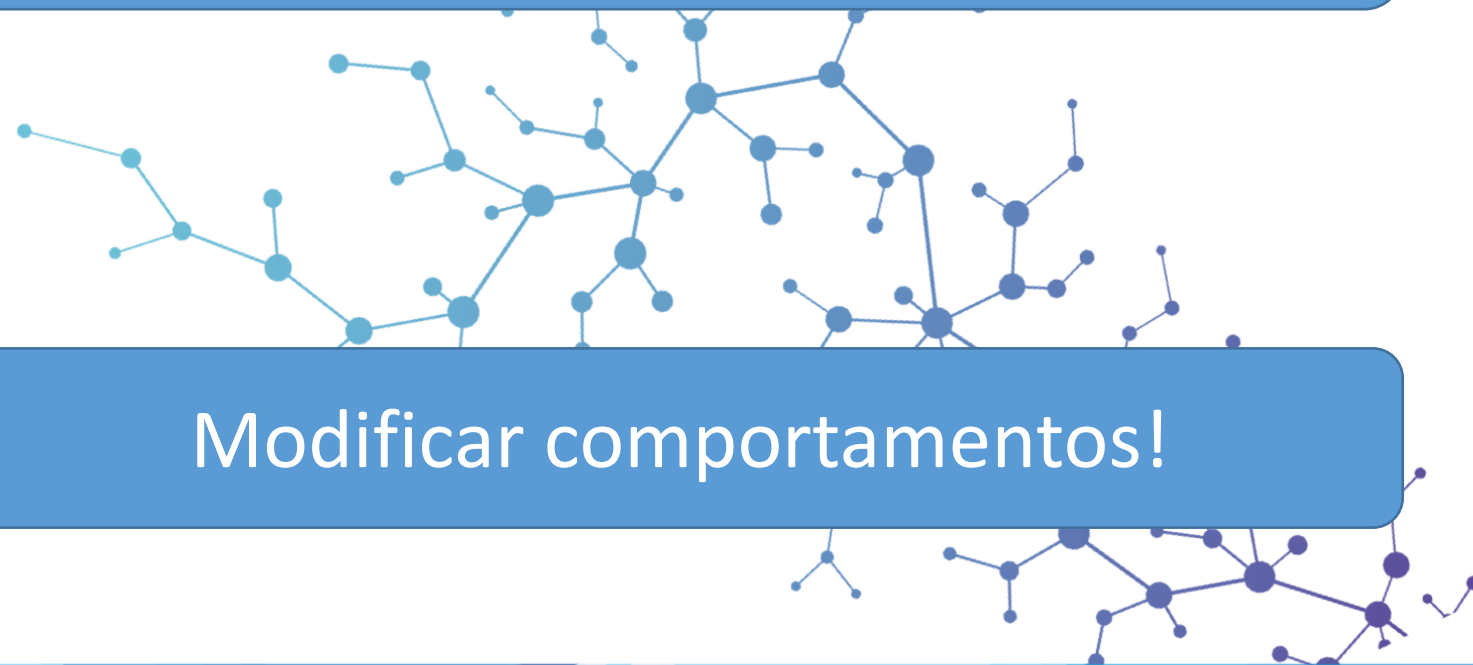


Cativar para
capacitar:
Estratégias que
potenciam a
aprendizagem

Desafio?



Aumentar a competitividade e
inovação.



Modificar comportamentos!



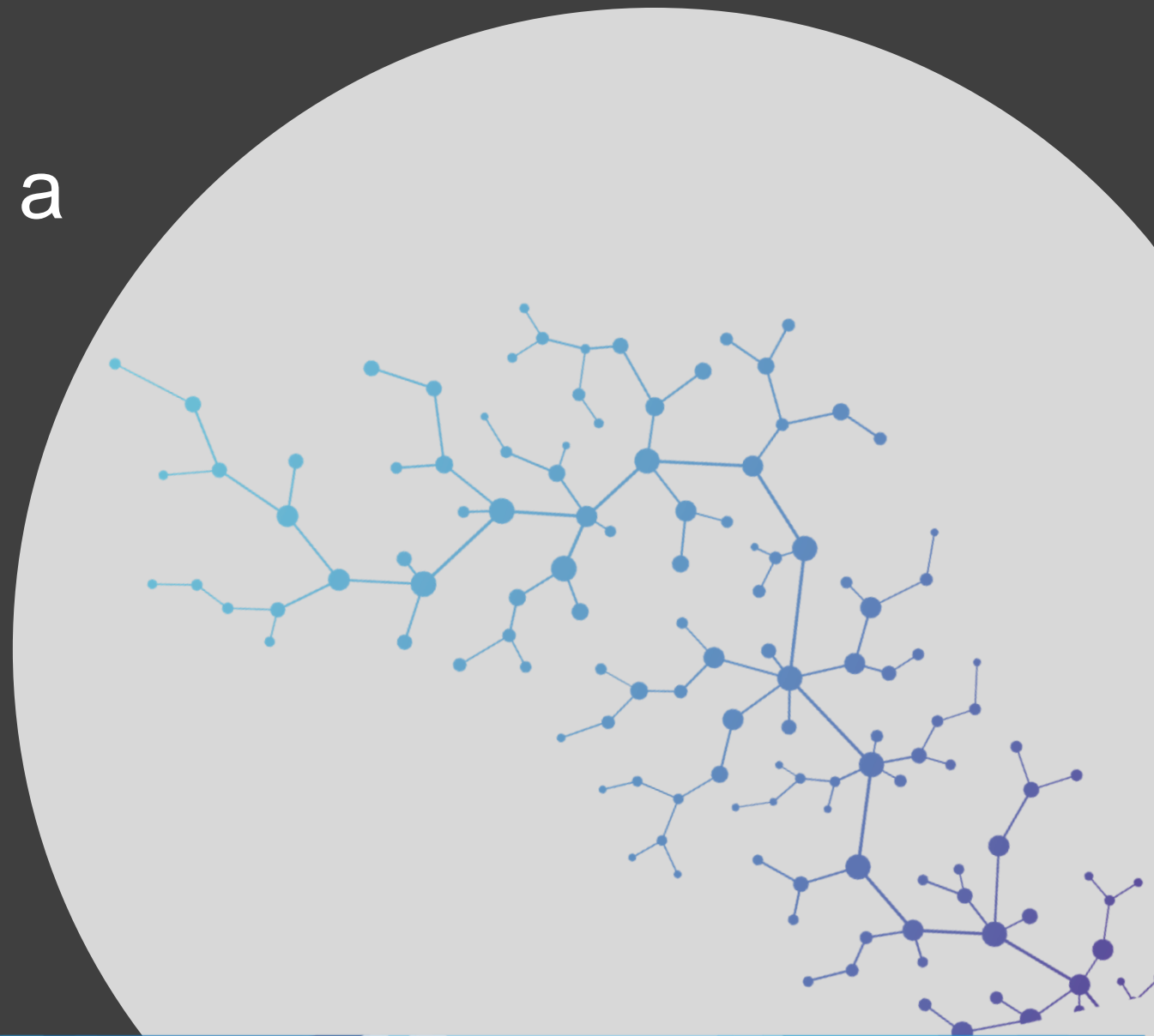
Cativar para
capacitar ...

...procuro amigos.
...que quer dizer "cativar"?
- É uma coisa muito esquecida,
disse a raposa. Significa "criar laços".



Cativar para capacitar: Estratégias que potenciam a aprendizagem

Como podemos cativar?



Cativar para capacitar: Estratégias que potenciam a aprendizagem

Como modificar os comportamentos?



Cativar para capacitar: Estratégias que potenciam a aprendizagem

1) Objetivos da formação

Estes devem encontrar-se integrados nos objetivos individuais de cada formando.

Facilita o empenho.

Promove a autonomia.



Cativar para capacitar:

Estratégias que potenciam a aprendizagem

2) Relacionar os conteúdos abordados com o contexto de trabalho, com experiências anteriores.





Cativar para capacitar:

Estratégias que potenciam a aprendizagem

As aprendizagens integradas no dia-a-dia dos formandos, tornam-se aprendizagens significativas.

A pessoa é envolvida como um todo...
ideias, cultura, valores, profissão...



Cativar para capacitar:

Estratégias que potenciam a aprendizagem

3) Autoestima elevada

O formando tornar-se mais ativo no processo de aprendizagem.

Como?

Relação de respeito, diálogo, colaboração e confiança!



Cativar para capacitar: Estratégias que potenciam a aprendizagem

4) Repetição

Maior envolvimento do formando.



Cativar para capacitar: Estratégias que potenciam a aprendizagem

Devemos criar experiências que levem as pessoas mais longe individual e coletivamente!

Promovendo o trabalho em equipa!

A aprendizagem é uma responsabilidade compartilhada entre formador e o formando.



Cativar para capacitar: Estratégias que potenciam a aprendizagem



1. Objetivos | Personalização

2. Relação entre conteúdos e experiência

3. Promover autoestima

4. Repetição



Cativar para capacitar: Estratégias que potenciam a aprendizagem

Cativar pela importância que o formando tem no processo formativo.

Alterar comportamentos pela atribuição da responsabilidade.



VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU 18 . NOVEMBRO . 2019



Agradeço!

Marlene Ferreira

marleneiferreira@gmail.com



Organização



Apoios institucionais



VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU
18 NOVEMBRO 2019



COMO APRENDE O CÉREBRO?
MEMÓRIA, ATENÇÃO E LIGAÇÃO

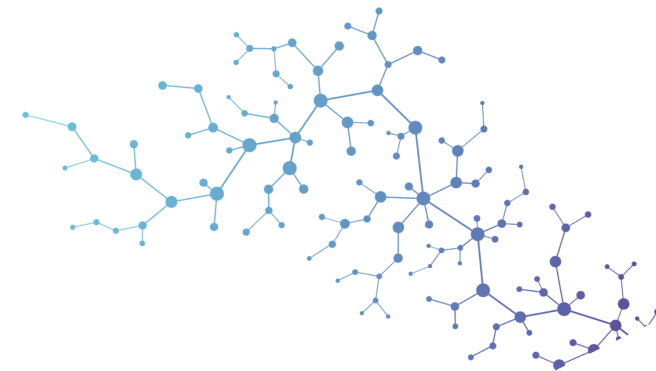
PAULO VALENTE

Grupo Visabeira



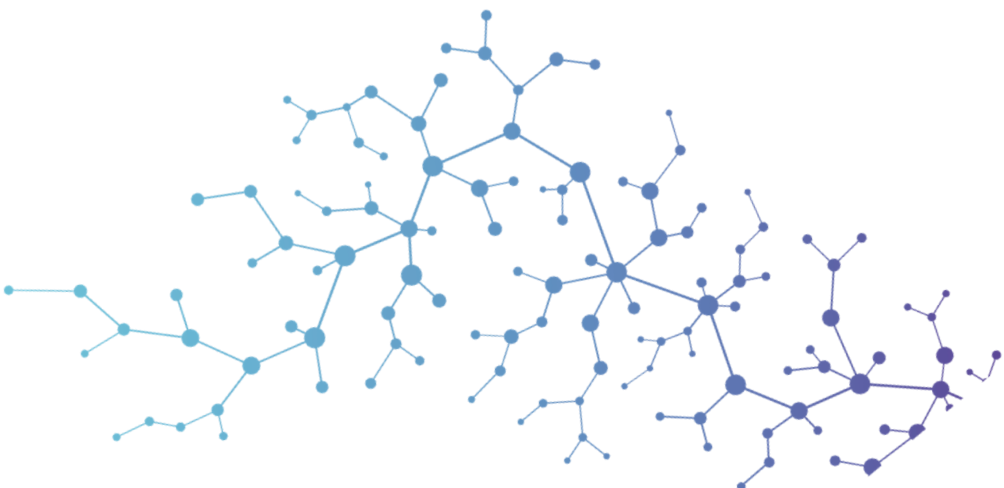
VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU 18 . NOVEMBRO . 2019



GRUPO VISABEIRA, SA.

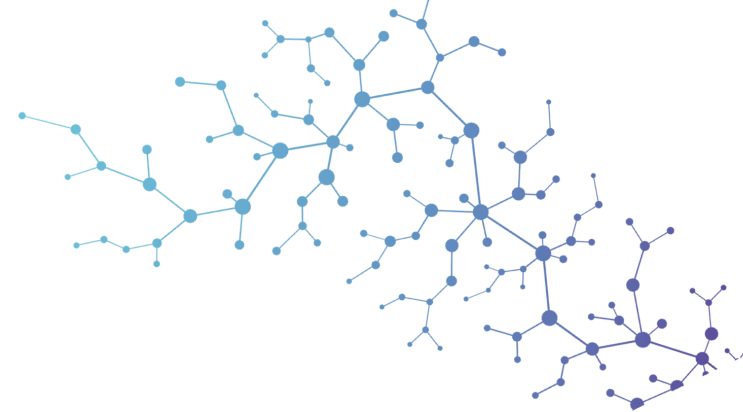
Práticas de Intervenção Geradoras de
Aprendizagem – Formação Técnica



Academia Visabeira

Entidade formadora certificada pela DGERT em 15 áreas de educação e formação, das quais se destacam:

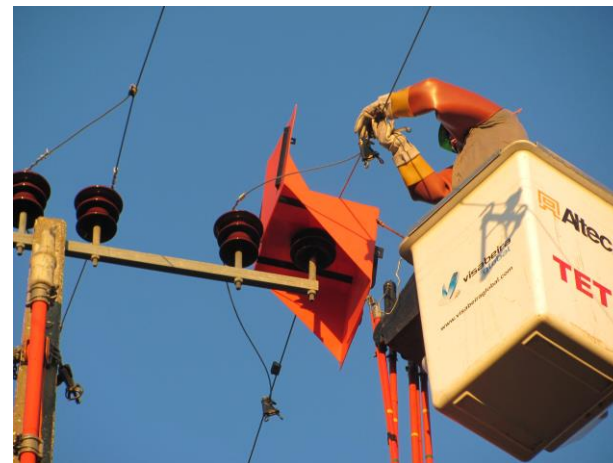
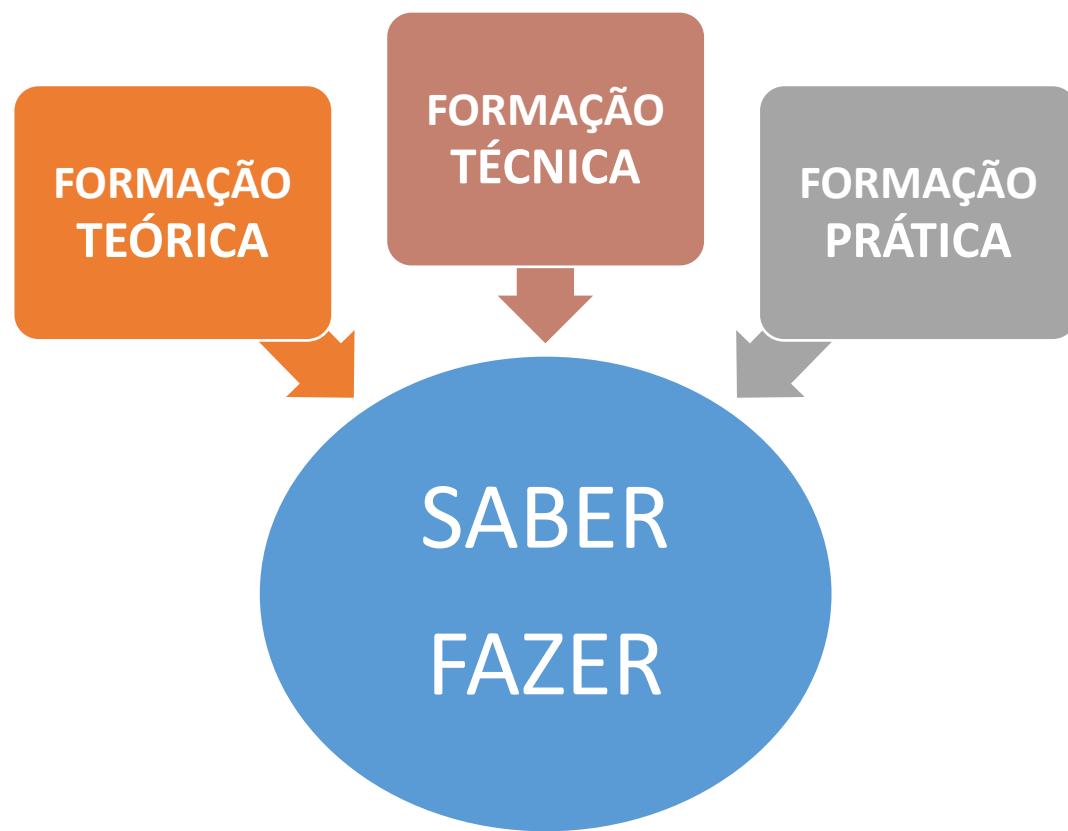
- 522 - Eletricidade e energia
- 523 - Eletrónica e automação
- 862 - Segurança e higiene no trabalho



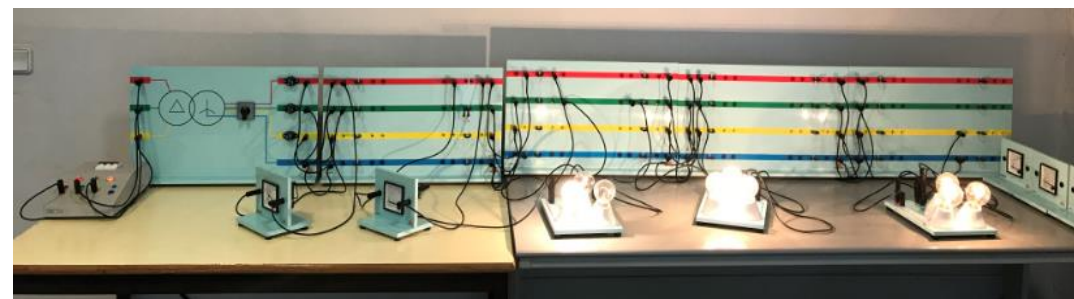
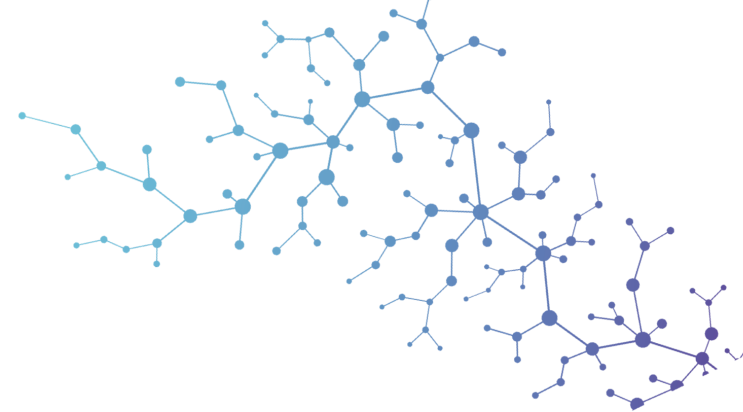
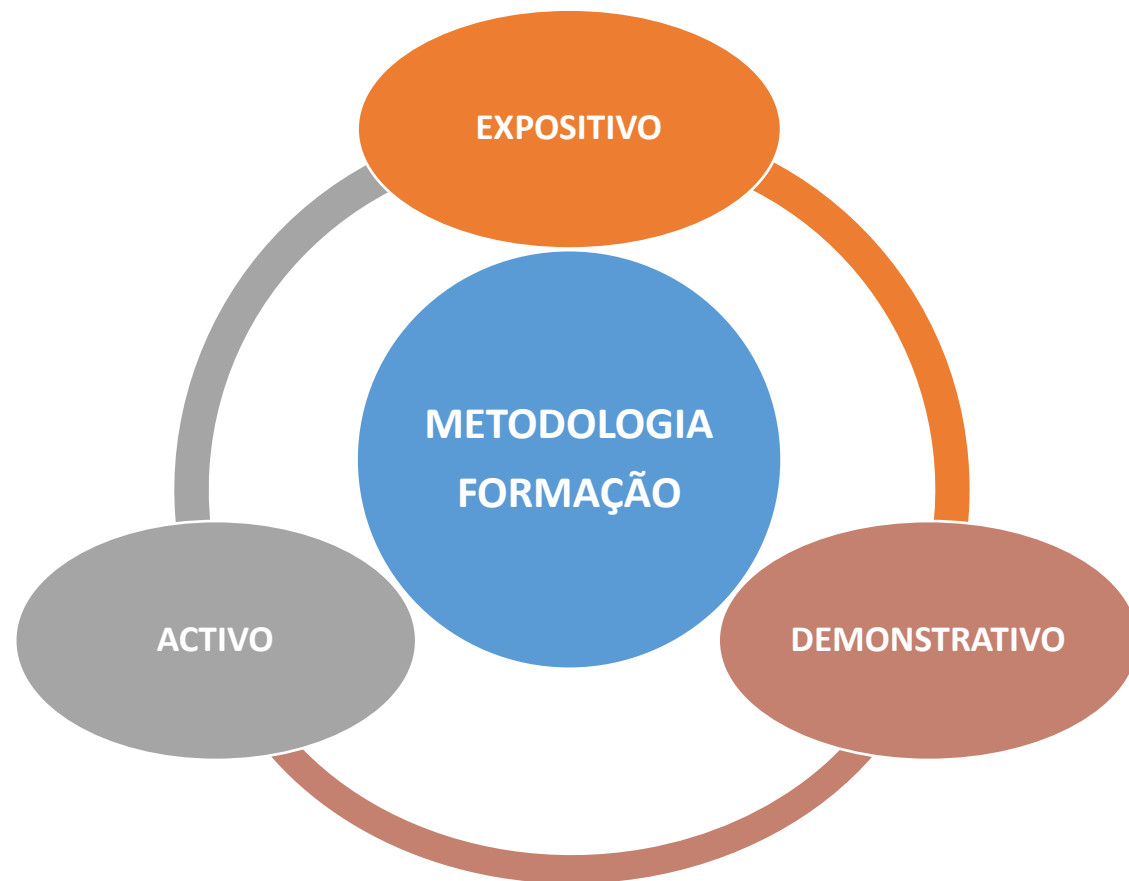
Academia Visabeira



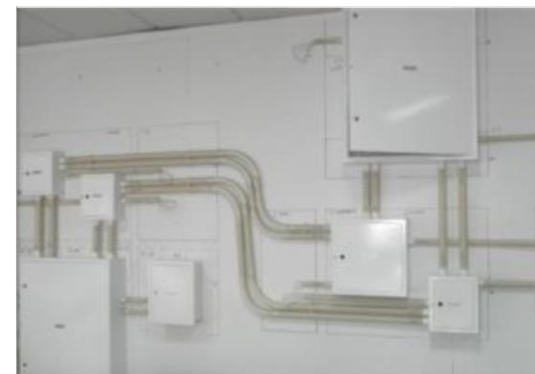
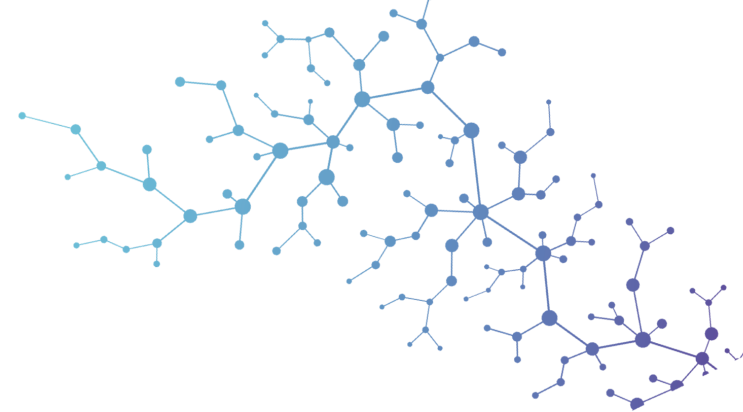
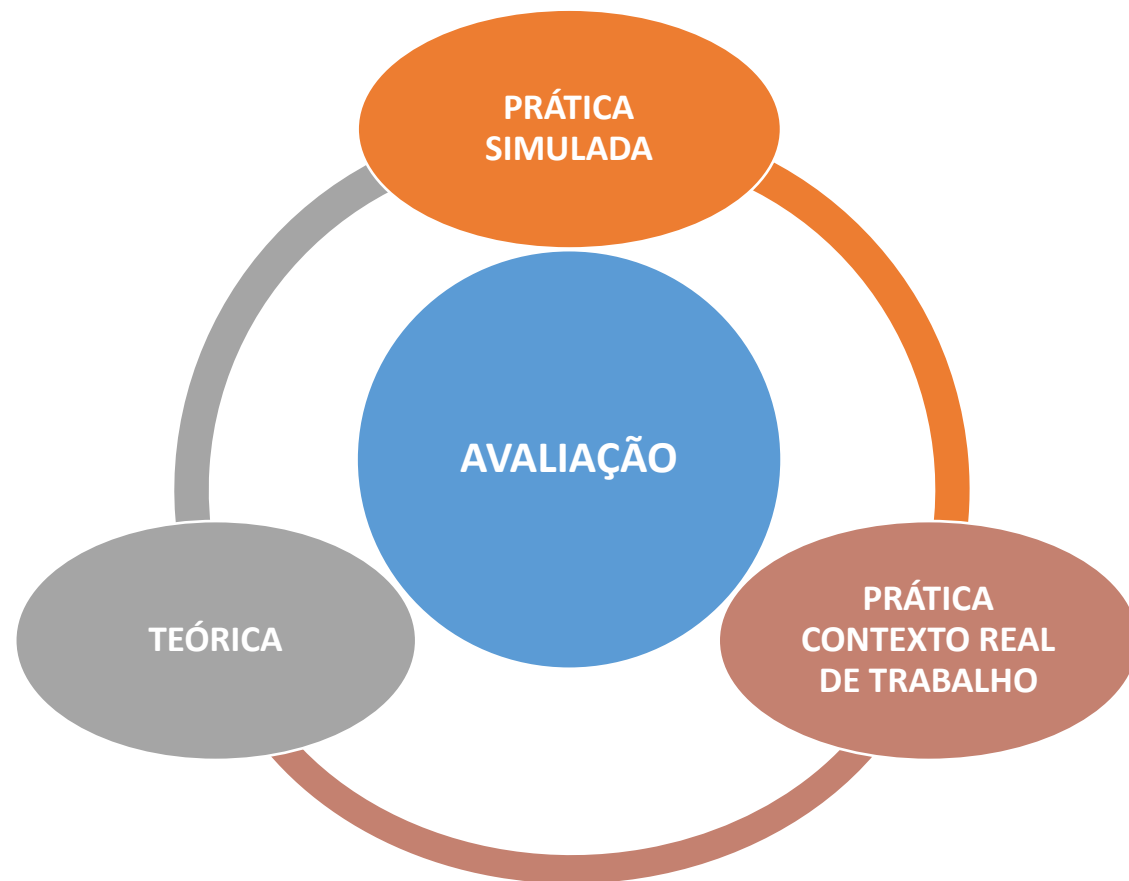
Metodologia de Formação



Metodologia de Formação



Avaliação da Formação



VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU 18 . NOVEMBRO . 2019



OBRIGADO

GRUPO VISABEIRA, SA
formacao@grupovisabeira.com

PAULO VALENTE
paulovalente@visabeiraglobal.com

Organização



Apoios institucionais



VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU
18 NOVEMBRO 2019



COMO APRENDE O CÉREBRO?
MEMÓRIA, ATENÇÃO E LIGAÇÃO

FÁTIMA FLORES

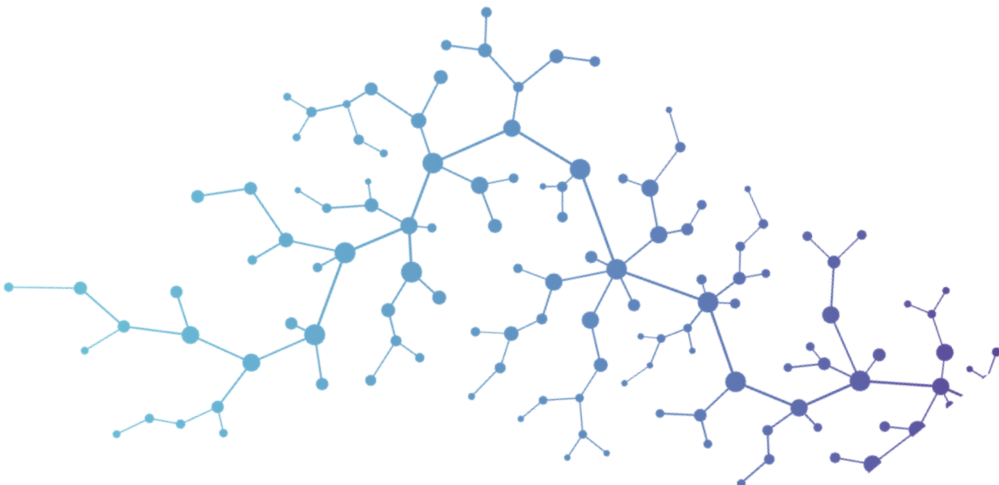
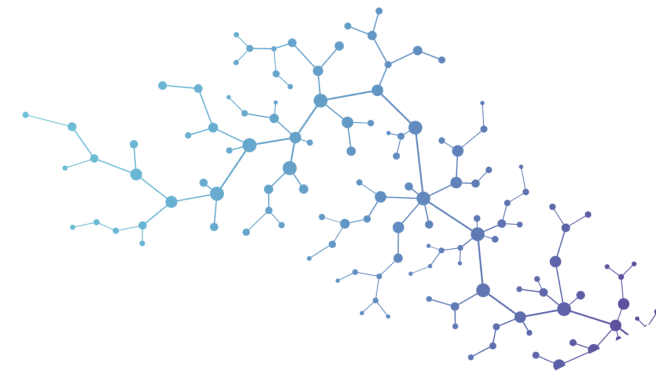
Psicóloga



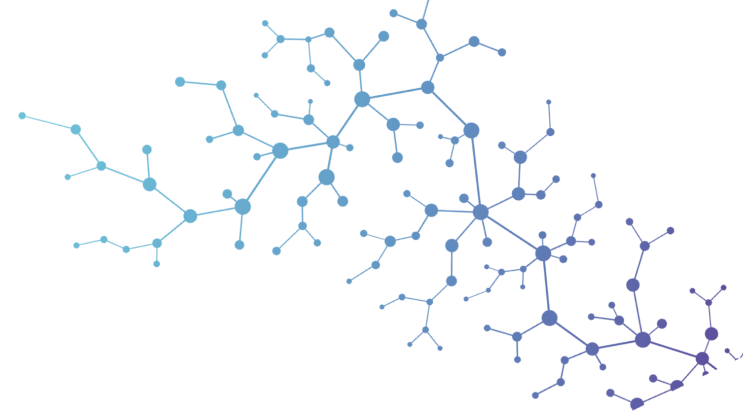
VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU 18 . NOVEMBRO . 2019

**PEDAGOGIA
INTELIGENTE**



Ned Herrmann's Whole Brain Thinking Model



Este é o Modelo de Preferência Cerebral

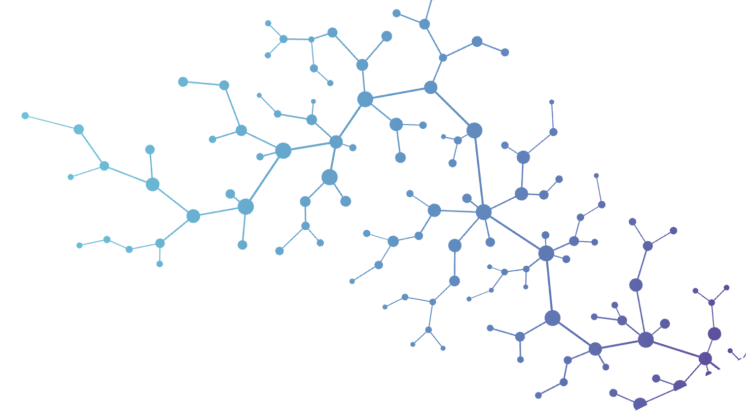


Indica o tipo de pensamento que usamos naturalmente para processar as informações recebidas.

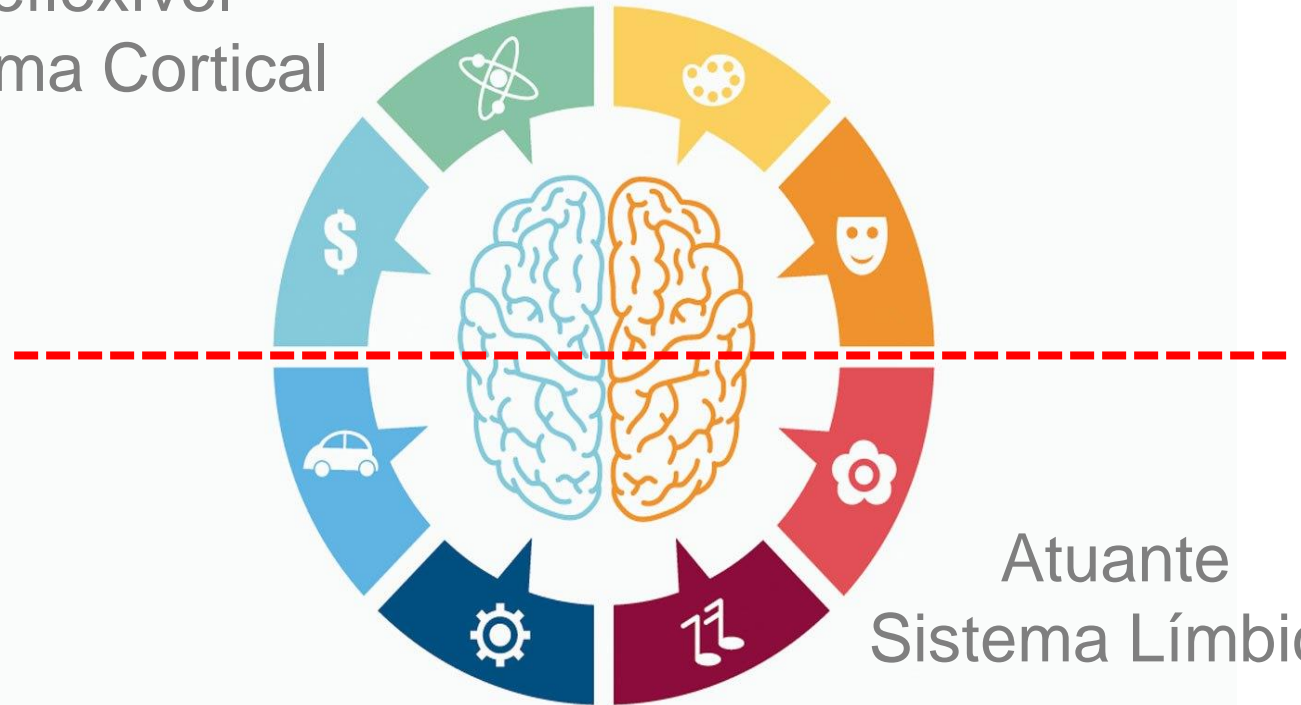


Contribution of science

Paul MacLean descobre...



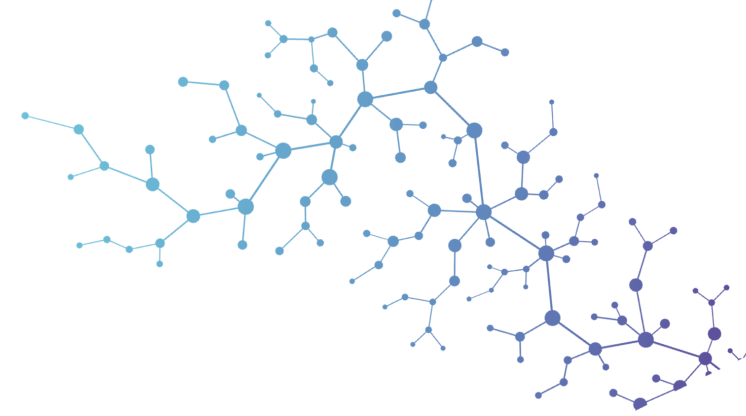
Reflexível
Sistema Cortical



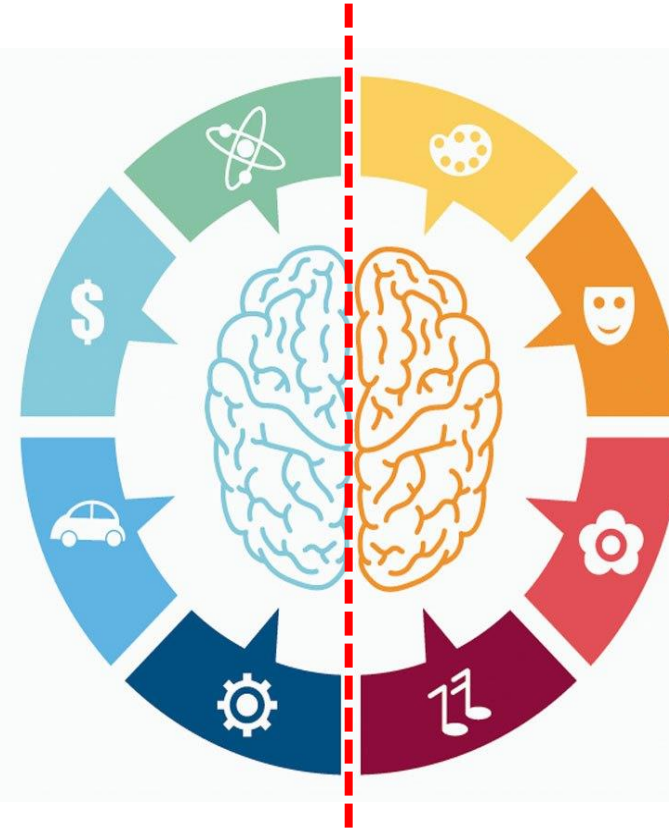
Atuante
Sistema Límbico

Contribution of science

Roger Sperry descobre...



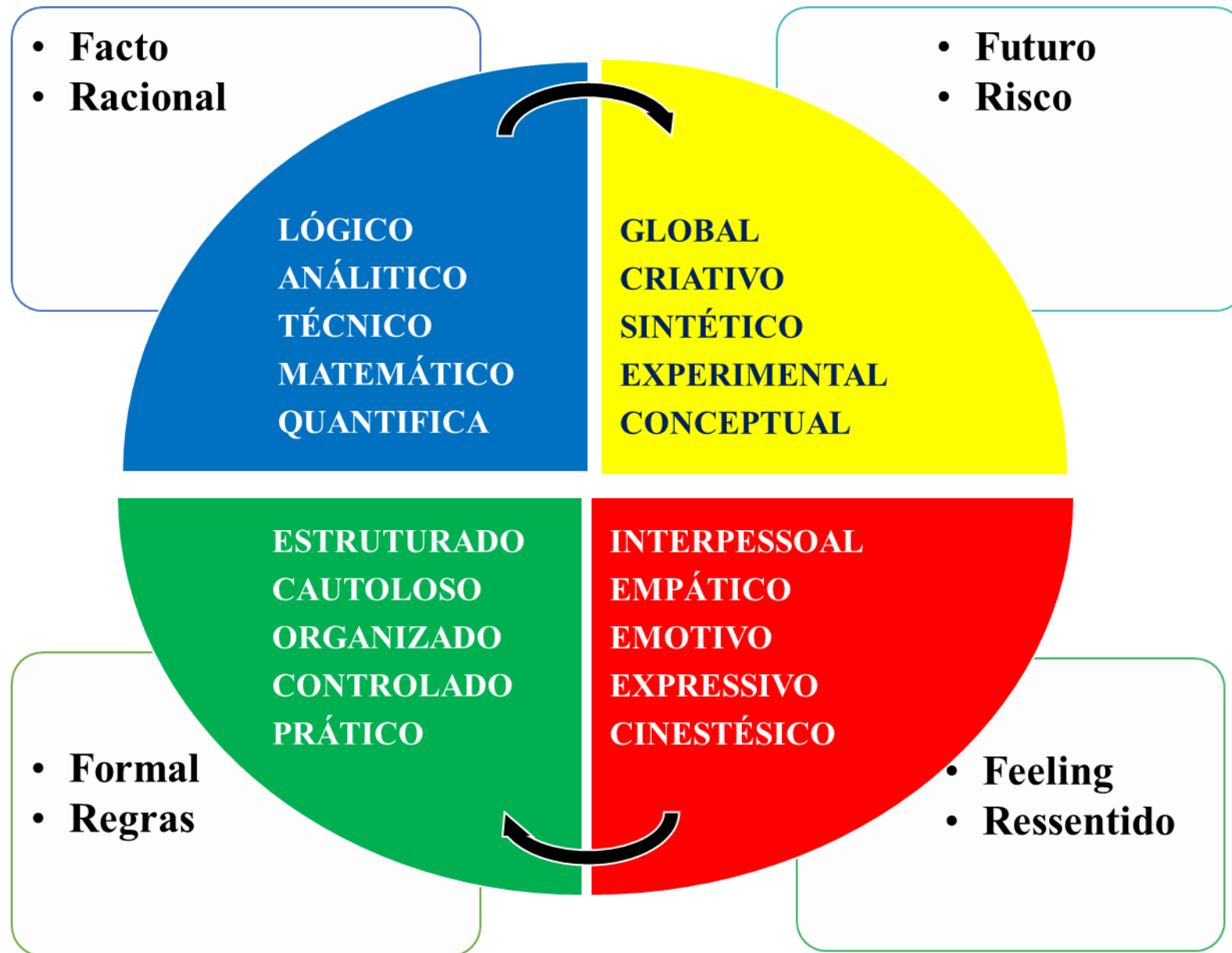
**Lógico e
Concreto**
Hemisférico
Esquerdo



**Intuitivo e
Global**
Hemisférico
Direito



Os Quatros Quadrantes Cerebrais

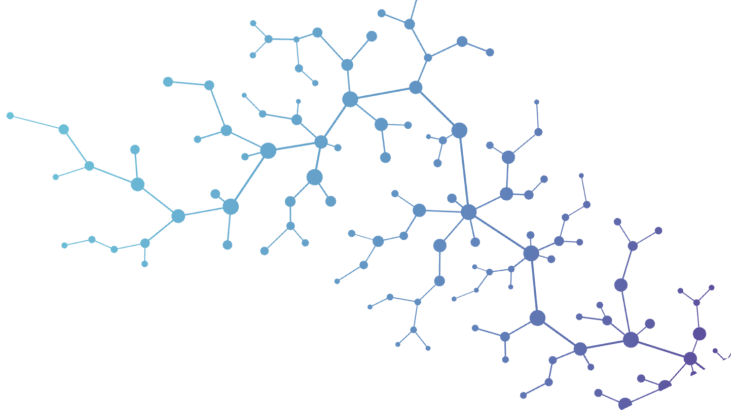


Pensamento Analítico

“EU” Racional

Preferências de Aprendizagem:

- Informação precisa, direta, validada e comprovada.
- Teorias e raciocínios lógicos.
- Referências de pesquisas e leitura de manuais.
- Oportunidade de fazer perguntas desafiadoras.



Lógico
Analítico
Realista
Quantifica
Clarifica assuntos
Crítica Construtiva
Gosta de Números
Resolve problemas
Entende de dinheiro

Pensamento Sequencial

EU'' Pragmático

Preferências de Aprendizagem:

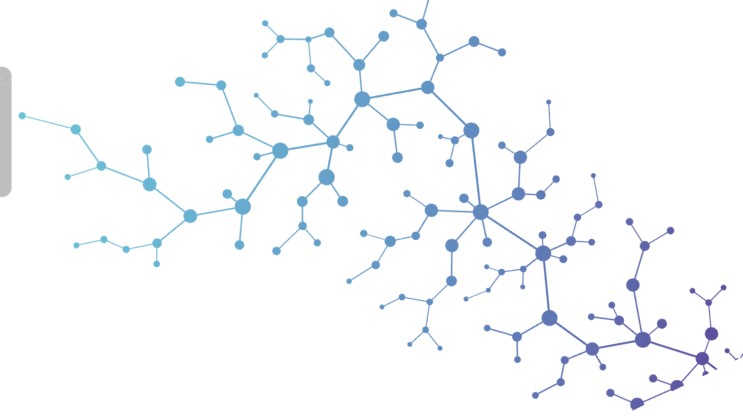
- Informação organizada e consistente.
- Precisa de um princípio, meio e fim.
- Oportunidade para praticar.
- Precisa de exemplos e instruções.

Defina procedimentos
Estabelece a ordem
Atento aos detalhes
Evita Surpresas
Evite riscos
Confiável
Organiza
Pontual



Pensamento Interpessoal

“EU” Relacional



Preferências de Aprendizagem:

- Interação com o grupo e troca de experiências.
- Aprende fazendo, “mão na massa”.
- Partilha de sentimentos e emoções.
- Conexão pessoal com o formador.

Exprime as suas emoções
É sensível com os outros
Gosta de Contato físico
Expressão verbal
Intuição apurada
Emocional
Envolve

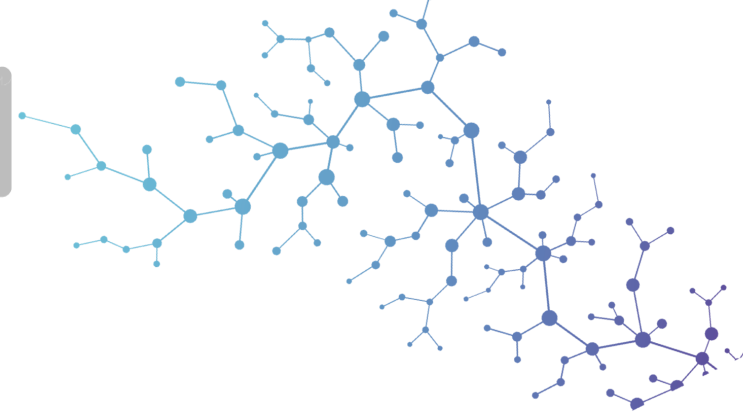
Pensamento Criativo

“EU” Experimental

Preferências de Aprendizagem:

- Ritmo acelerado e Variado.
- Imagens e Metáforas.
- Diversão e espontaneidade.
- Liberdade para explorar.
- Descoberta do conteúdo e oportunidade de experimentar.

Curioso
Especula
Impulsivo
Imaginativo
Fora da caixa
Assume riscos
Gosta de surpresas



Informações precisas e pertinentes
Números, dados estatísticos
Teorias lógicas e racionais
Ideias e provas validadas
Referências biográficas

Fantasia e espontaneidade
Descoberta de conteúdo
Fluxo ritmado e rápido
Liberdade de explorar
Jogos e surpresas

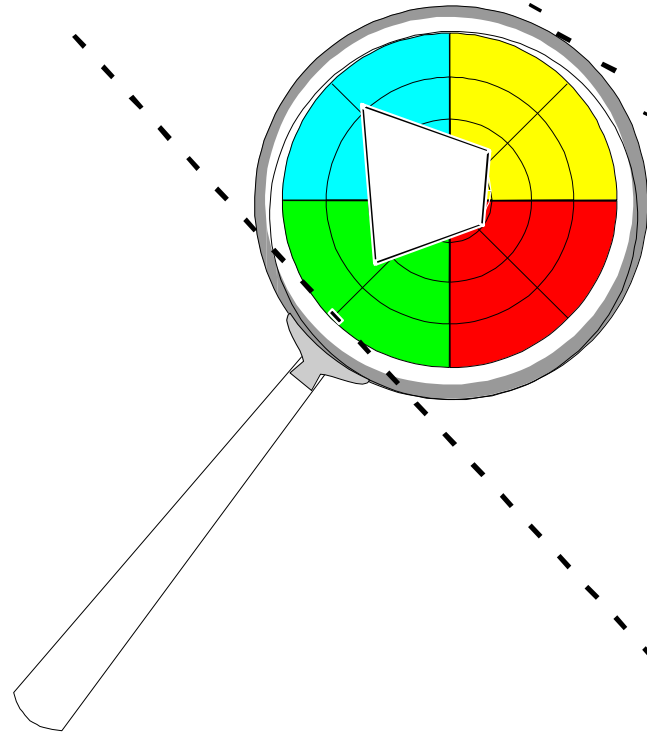
WHOLE BRAIN®
Pedagógico

Possibilidade de praticar e avaliar
Tópicos tratados como esperado
Uma abordagem organizada
Instruções claras e precisas
Aplicações e exemplos

Socialização em todos os sentidos
Partilhar e exprimir impressões
Trabalhos e discussões em grupo
Relações entre participantes
Ação e movimento



Nossas preferências cerebrais influenciam a forma como vemos o mundo



Se queremos ver o mundo na sua globalidade, temos de utilizar todo o nosso potencial cerebral.



VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU 18 . NOVEMBRO . 2019



OBRIGADA

Fátima Flores

Consultora.fatimaflores@gmail.com



Organização



Apoios institucionais



VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU
18 NOVEMBRO 2019



COMO APRENDE O CÉREBRO?
MEMÓRIA, ATENÇÃO E LIGAÇÃO

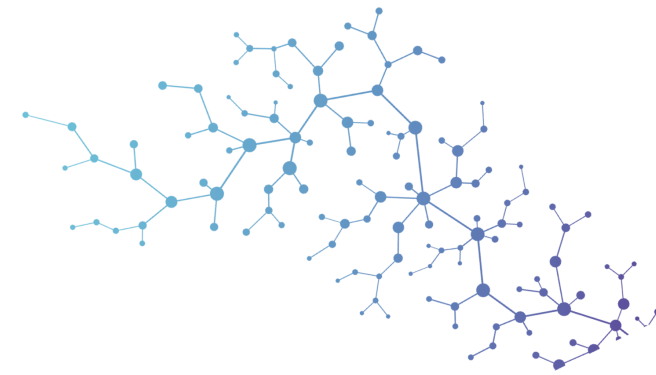
MICAEL SOUSA

Formador Serious Games



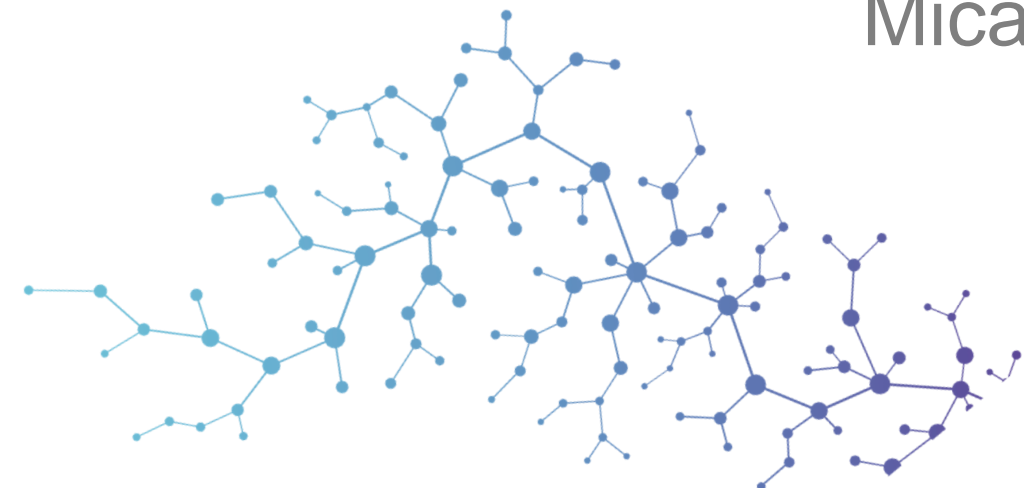
VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU 18 . NOVEMBRO . 2019

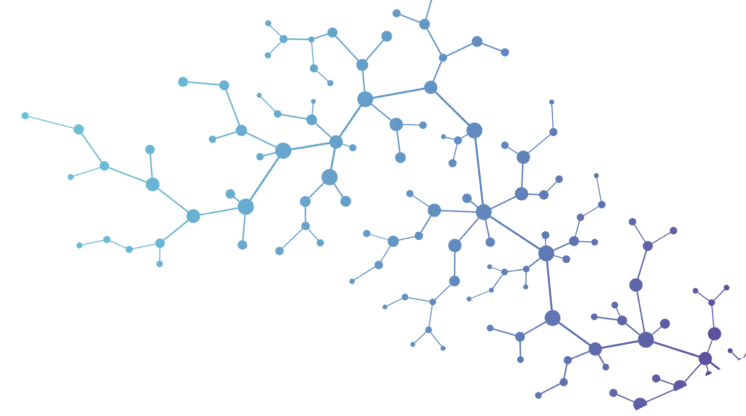


Aprender através dos jogos de tabuleiro modernos

Micael Sousa



O que é um jogo?



“Um sistema em que os jogadores participam num conflito artificial, definido por regras e que produz resultados mensuráveis” — Kevin Salen e Erik Zimmerman



Jogos de tabuleiro como Serious Games?



Diversão	Simulação	Criatividade	Comunicação
Social	Regras	Transparência	Participação
Imediato	Desempenho	Objetivos	Adaptação
Saber-fazer	Progressão	Acumulação	Segurança



Não é preciso inventar a roda!



Vivemos na era de ouro dos **jogos de tabuleiro modernos:**

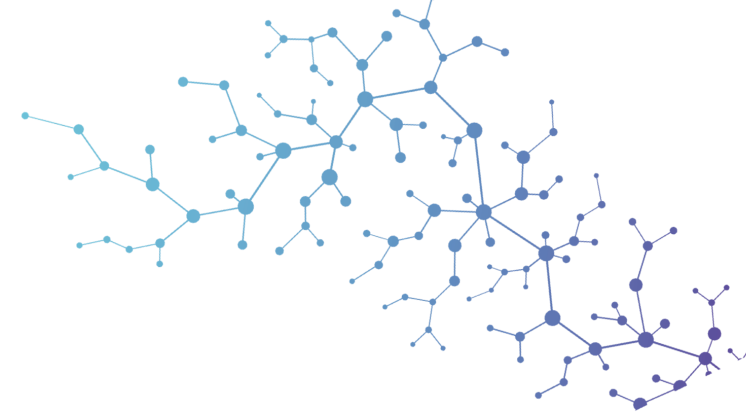
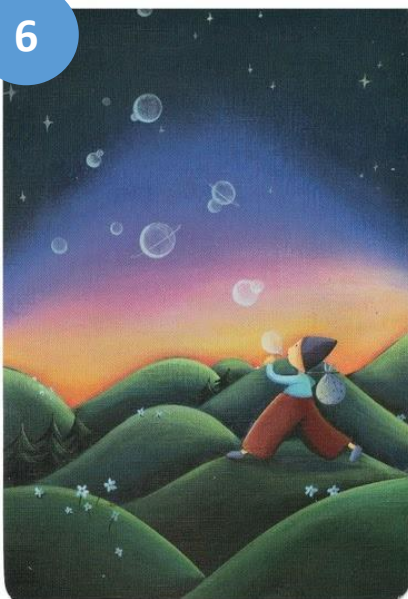
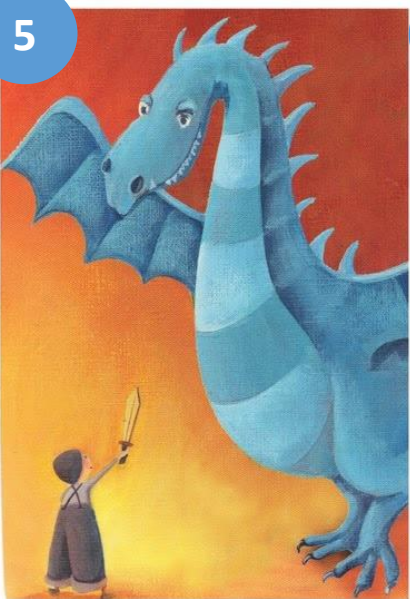
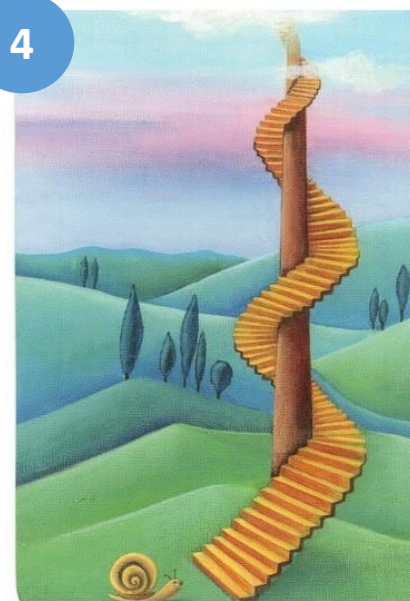
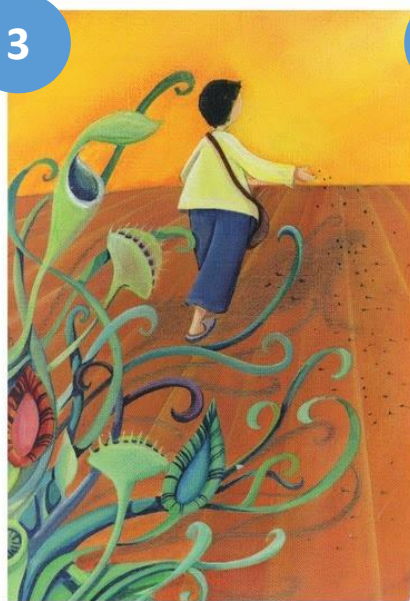
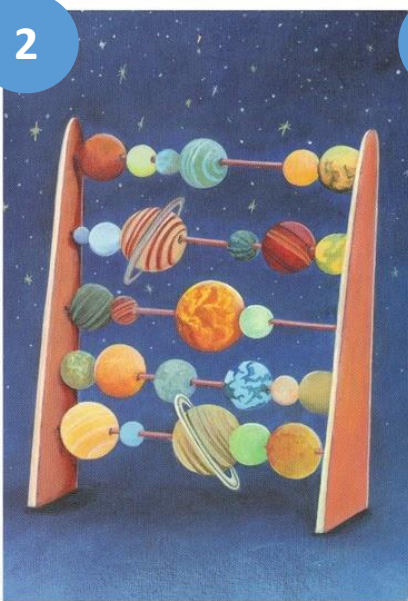
- Milhões de jogadores em todo o mundo!
- Jogos de todos os tipos, temas e complexidade!
- 5.000 jogos novos todos os anos!

Podemos usá-los e adaptá-los!

Como fazer?

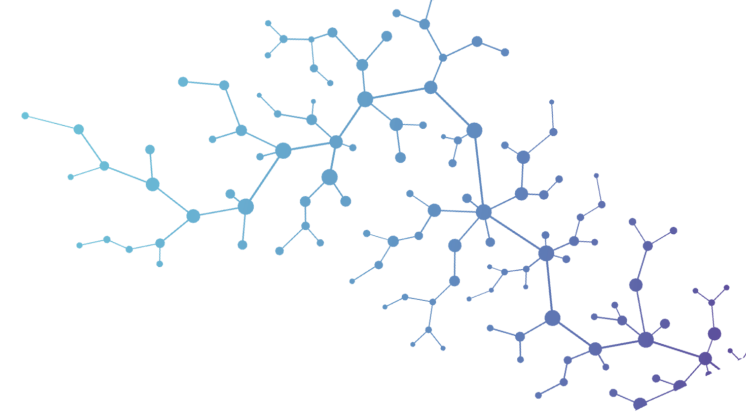
- Identificação das competências e/ou conteúdos a trabalhar;
- Conhecer o contexto de aprendizagem e público-alvo;
- Escolher os jogos mais adequados aos objetivos;
- Adaptar se necessário;
- Incluir reflexões e exercícios auxiliares;
- Dar autonomia aos alunos/formandos;





Qual carta
escolhiam para
definir
criatividade?

Jogos de motricidade e cooperação:

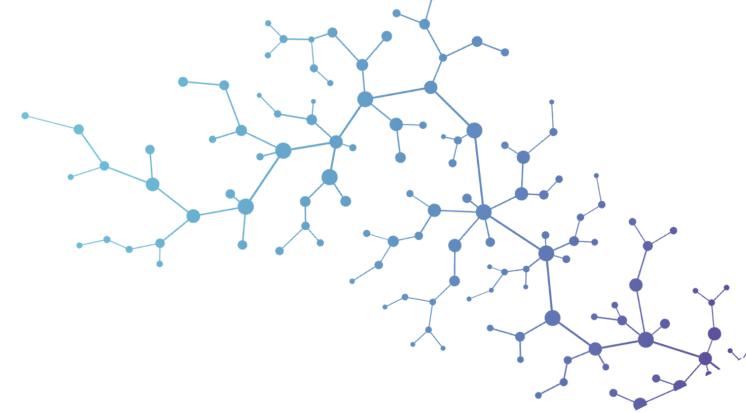


Jogo: **Mistakos**
Projeto: Agilidades

Entidades: **Escola
Superior de Saúde do
Instituto Politécnico de
Leiria**



Jogos para estímulo criativo:

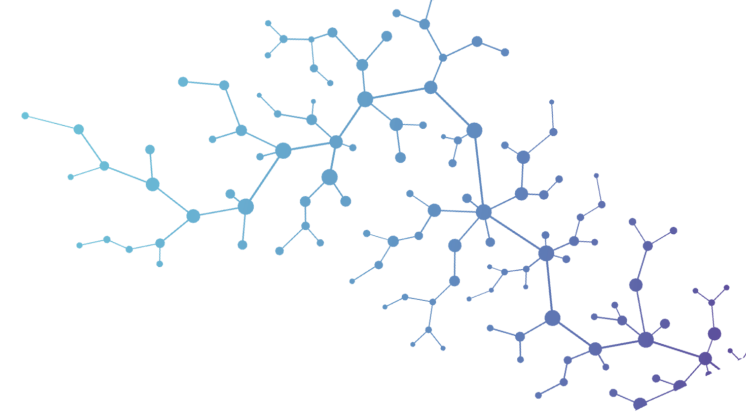


Jogo: **Passa o Desenho**
Projeto: Aluno ao Centro

Entidades: GO'WE / Oeste CIM



Estratégias de aprendizagem eficazes com jogos de tabuleiro modernos

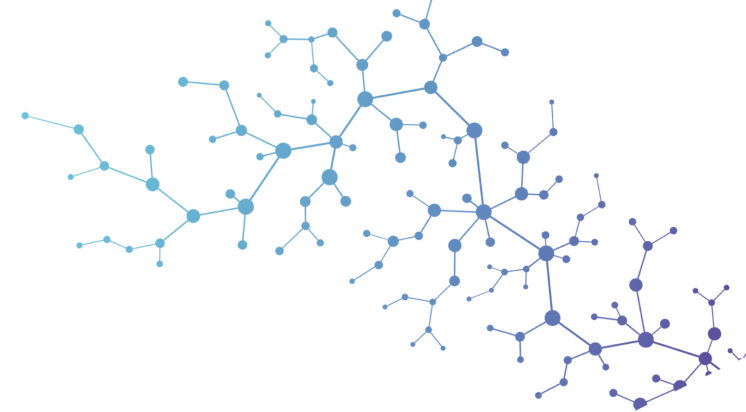


Jogo: **Concept**
Projeto: Formação para formadores

Entidades: **Forma-te**



Jogos para desenvolvimento emocional:

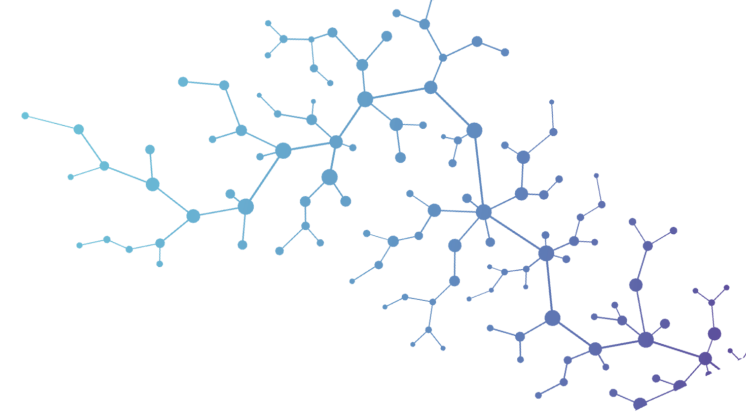


Jogo: **Dixit**

Projeto: 3.º Congresso da Educação Emocional

Entidades: **Universidade de Coimbra**

Jogos para transportes e logística:



Jogo: **Steam**
Projeto: Mestrado
Engenharia Civil

Entidades: **Instituto**
Politécnico de Leiria

Jogos de criatividade:

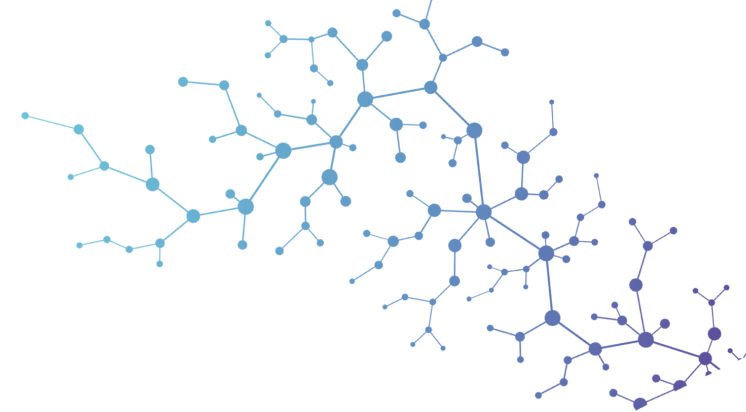


Jogo: **Imagine**

Projeto: Formação em
Desenvolvimento de Ideias e
Projetos Através de Jogos

Entidades: **D. Dinis Business
School**

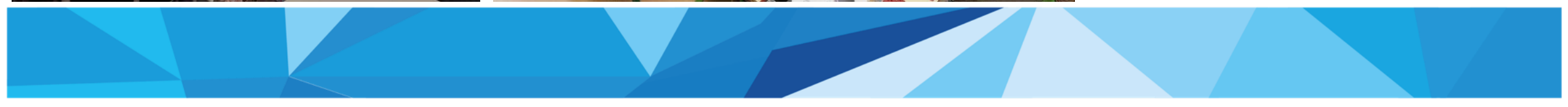
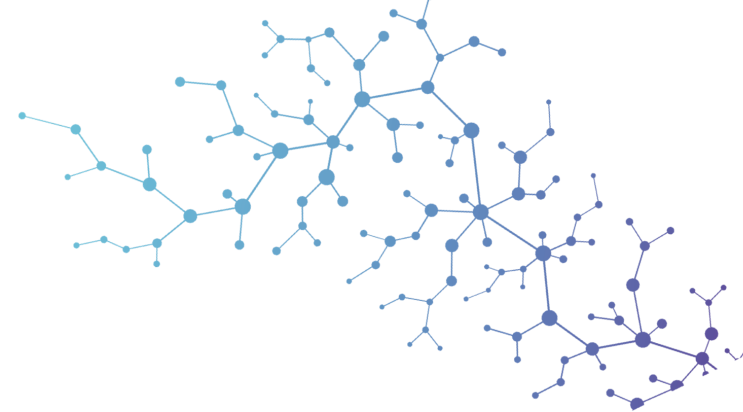
Jogos de planeamento urbano:

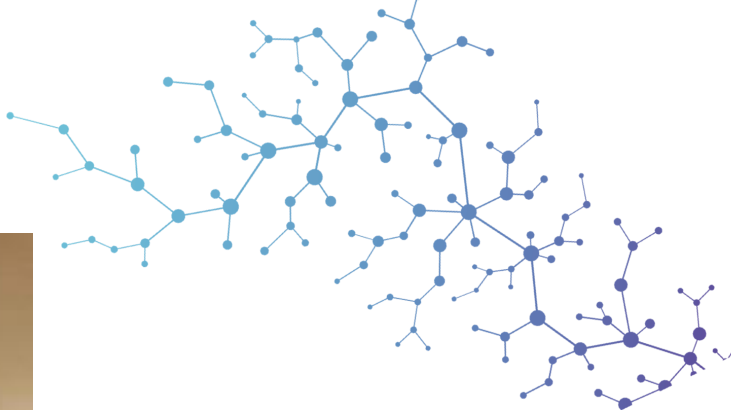


Jogo: **Between Two Cities**
Projeto: 11th international
conference in planning
research

Entidades: **CITTA /
Universidade do Porto**







Conferências e publicações científicas



Resumo

Na educação ambiental, como em todas as áreas educativas, tem surgido a necessidade crescente de encontrar novas ferramentas capazes de melhorar as experiências de aprendizagem. Uma das tendências passa pela utilização de jogos, pela ludificação de atividades educativas para as tornar mais divertidas, e assim cativantes para cada público-alvo. A aplicação dos princípios dos Serious Games implicam que se utilize jogos capazes de transmitir aquilo que se pretende aprender de forma séria. Tendo em conta que estamos a assistir neste momento a uma nova era de desenvolvimento e design de jogos de tabuleiro, ditos modernos, este trabalho pretende indicar caminhos para a sua utilização como ferramentas de fácil utilização, altamente flexíveis, para a educação ambiental.

Palavras-chave: Jogos de Tabuleiro; Serious Game; Educação Ambiental.

Educação Ambiental através dos Jogos de Tabuleiro Modernos: aplicação de Serious Games

Micael da Silva e Sousa
michaelsousa@gmail.com
Universidade de Coimbra
e Universidade do Porto /
Boardgamers de Leiria da
Asteriscos

ATAS DO III CONGRESSO INTERNACIONAL

**EDUCAÇÃO, AMBIENTE
E DESENVOLVIMENTO**



O blogue e Canal sobre o meta jogo

jogosnotabuleiro.blogspot.pt

JT (Blogue)



Jogos no Tabuleiro

413 subscritores

SUBSCRITO



INÍCIO

VÍDEOS

LISTAS DE REPRODUÇÃO

CANAIS

DISCUSSÃO

ACERCA DE



Atividades recentes ▶ REPRODUZIR TODOS



Abrindo: Irish Gauge
Jogos no Tabuleiro
15 visualizações • Há 13 horas



Piadas secas sobre jogos de tabuleiro #2
Jogos no Tabuleiro
106 visualizações • Há 1 dia



Opinião a 3: 10 jogos subvalorizados no BGG #1
Jogos no Tabuleiro
176 visualizações • Há 5 dias

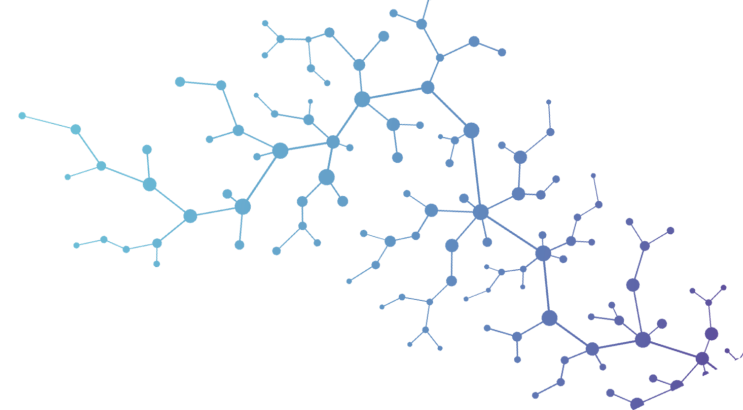


Opinião a 3: 10 jogos sobrevalorizados no BGG #1
Jogos no Tabuleiro
436 visualizações • Há 1 semana



Americangames e Eurogames: Narratologia e...
Jogos no Tabuleiro
89 visualizações • Há 1 semana

Carregamentos populares ▶ REPRODUZIR TODOS



Página inicial

Sobre o blogue

Sobre os autores

Sobre as avaliações

Jogos em Leiria



Try 10 FREE practice problems!



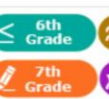
Kindergarten



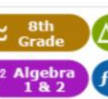
2nd Grade



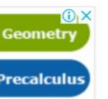
4th Grade



6th Grade



8th Grade



Geometry

1st Grade

3rd Grade

5th Grade

7th Grade

Algebra 1 & 2

Precalculus

sexta-feira, 20 de setembro de 2019

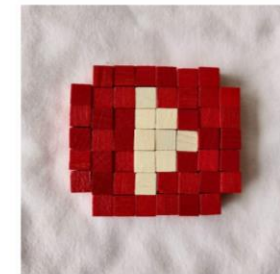
Visitas



63,034

As duas gerações de gamers: antes e depois das redes sociais

Há uma sensação que me foi ficando perante a dinâmica e a comunidade do hobby, mas sobre a qual só agora me pareceu apropriado escrever algo. Parece-me que existem duas gerações de jogadores de hobby em Portugal. Podem existir mais, mas estas duas saltam-me à vista. Tenho a sensação de que existem os gamers que surgiram antes da proliferação das redes sociais e os gamers depois da proliferação destas. Os gamers que usavam o “Abre o Jogo” (AoJ) como principal veículo de comunicação e os que agora usam principalmente as redes sociais, especialmente Facebook. Se o AoJ já não é o que era, como referência, porque o modo de usar a internet



P

P2

ÍPSILON

CULTO

FUGAS

P3

CINECARTAZ

Micael da Sil...

Assine já

P3

ACTUALIDADE

CULTURA

VÍCIOS

MULTIMÉDIA

CAUSAS

MEGAFONE

PET

PESQUISAR

Gosto 310 mil

Partilhar

MEGAFONE

Como promover felicidade e produtividade no trabalho? Com jogos de tabuleiro

Os conceitos de gamificação, de aprendizagem através dos jogos, das dinâmicas lúdicas aplicadas em contextos específicos de trabalho chegaram às empresas mais inovadoras. Quem ignorar estas técnicas está a perder o potencial de ferramentas poderosíssimas e relativamente simples de implementar.



Micael Sousa

Engenheiro apaixonado por história, que gosta de aplicar jogos de tabuleiro a tudo.

11 de Abril de 2018, 13:44

0 PARTILHAS

f

t

in

p

e

u

m

P

P2

ÍPSILON

CULTO

FUGAS

P3

CINECARTAZ

Micael da Sil...

Assine já

P3

ACTUALIDADE

CULTURA

VÍCIOS

MULTIMÉDIA

CAUSAS

MEGAFONE

PET

PESQUISAR

Gosto 310 mil

Partilhar

MEGAFONE

Igualdade de género e problemas das aplicações sérias de jogos

Não existem jogos para homens ou para mulheres, já para não falar de outras designações de género que se façam. O que existe são jogos para pessoas, de acordo com os seus gostos individuais, que permitem desenvolver aquilo que lhes dá prazer de forma colectiva, sem reprimir traços pessoais.



Micael Sousa

Engenheiro apaixonado por história, que gosta de aplicar jogos de tabuleiro a tudo.

4 de Outubro de 2018, 15:24

14 PARTILHAS

f

t

in

p

e

u

m

P

P2

ÍPSILON

CULTO

FUGAS

P3

CINECARTAZ

Micael da Sil...

Assine já

P3

ACTUALIDADE

CULTURA

VÍCIOS

MULTIMÉDIA

CAUSAS

MEGAFONE

PET

PESQUISAR

Gosto 310 mil

Partilhar

MEGAFONE

Quanto mais jogarem, melhor

Se os jogos constituem arenas de conflitos, entre os jogadores ou simplesmente com o sistema de jogo propriamente dito, podemos utilizá-los como arenas de treino.



Micael Sousa

Engenheiro apaixonado por história, que gosta de aplicar jogos de tabuleiro a tudo.

19 de Fevereiro de 2019, 14:42

118 PARTILHAS

f

t

in

p

e

u

m

P

P2

ÍPSILON

CULTO

FUGAS

P3

CINECARTAZ

Micael da Sil...

Assine já

P3

ACTUALIDADE

CULTURA

VÍCIOS

MULTIMÉDIA

CAUSAS

MEGAFONE

PET

PESQUISAR

Gosto 310 mil

Partilhar

MEGAFONE

Escolas de Leiria e Braga vão ter jogos de tabuleiro modernos

Os jogos de tabuleiro modernos podem ser aplicados e utilizados em todos os públicos, de todas as idades e contextos. Em Leiria e em Braga vão ser utilizados com crianças do ensino básico, entre os seis e os 10 anos.



Micael Sousa

Engenheiro apaixonado por história, que gosta de aplicar jogos de tabuleiro a tudo.

5 de Setembro de 2018, 18:01

349 PARTILHAS

f

t

in

p

e

u

m



VII ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

INSTITUTO POLITÉCNICO DE VISEU 18 . NOVEMBRO . 2019



OBRIGADO

Micael Sousa
micaelssousa@gmail.com



Organização



Apoios institucionais

