A person in a grey suit is walking away from the camera on a two-lane asphalt road in a desert landscape. The road has a double yellow line in the center and white lines on the sides. The background features arid hills and sparse vegetation under a clear blue sky. A sign on the right side of the road reads "DRIVE SAFELY".

Aprendizagem ao longo da vida (lifelong learning). Estratégias e Recursos

José Erigleidson

Programa

Zeitgeist

Educação no século XXI

Lifelong learning

Estratégias para o lifelong learning



“Os analfabetos do século 21 não serão aqueles que não sabem ler e escrever, mas aqueles que não sabem **aprender, desaprender e reaprender.**”

Alvin Toffler



zeitgeist

zeitgeist

quais palavras você usaria para
descrever a sociedade atual?

www.menti.com

código 75 51 43

Sociedade em rede

- Baseada nas TICs
- Capitalismo informacional
- Horizontalidade
- Irrelevância estrutural
- Requalificação



Manuel Castells



Inteligência Coletiva



Pierre Lévy

- Distribuída
- Coordenada em tempo real
- Mobilização efetiva das competências
- A finalidade é o bem comum



3 Princípios da cibercultura

1. Liberação do polo de emissão
2. Conectividade
3. Reconfiguração midiática

André Lemos

Web 2.0 - up grade para a lifelong learning



Web 2.0 é um conjunto de tendências econômica, social e tecnológica que coletivamente formam as bases para a próxima geração da internet – mais madura, um meio distintivo caracterizado pela **participação do usuário, abertura, e efeito de rede**. (O'REILLY, 2006 b, p.4)

Web 1.0 x web 2.0

Web 1.0

conteúdo centralizado

taxonomia

rede de computadores

complexidade



Web 2.0

conteúdo descentralizado

folksonomia

plataforma

simplicidade

Groundswell

Groundswell é uma tendência social em que as pessoas usam tecnologias para obter o que desejam umas das outras, em vez de recorrer às empresas. Charlene Li e Josh Bernoff



O contexto sociotécnico

MUNDO

V

volatility

U

uncertainty

C

complexity

A

ambiguity

A person is sitting on the ground, looking at a smartphone. They are wearing a light blue long-sleeved shirt and dark pants. A brown leather bag is next to them. The background is a textured, light-colored surface. The text "educação no séc. XXI" is overlaid in white.

educação no séc. XXI

Educação na cibercultura

Pierre Lévy

- Renovação do conhecimento e do savoir-faire
- Trabalho baseado no conhecimento
- Tecnologias cognitivas



Educação na cultura digital

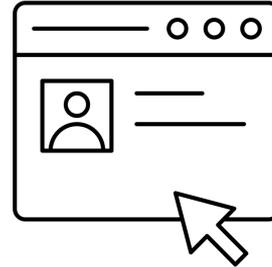


In progress



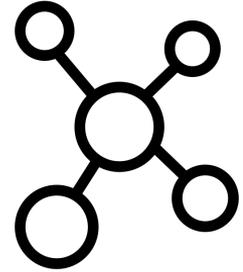
ubíqua

Created by LUTFI GANI AL ACHMAD
from Noun Project



híbrida

Created by DinosoftLab
from Noun Project



rede

Created by Srinivas Agra
from Noun Project

4 pilares para a educação do futuro

EDUCAÇÃO DO FUTURO (HOJE)

Jaques Delors

Educação: Um Tesouro a Descobrir. 1999

Aprender
a conhecer

Aprender
a fazer

Aprender
a conviver

Aprender
a ser

Conectivismo. Uma nova teoria da aprendizagem

A aprendizagem é um processo que ocorre dentro de ambientes nebulosos onde os elementos centrais estão em mudança – não inteiramente sob o controle das pessoas. A aprendizagem (definida como conhecimento acionável) pode residir fora de nós mesmos (dentro de uma organização ou base de dados), é focada em conectar conjuntos de informações especializados, e as conexões que nos capacitam a aprender mais são mais importantes que nosso estado atual de conhecimento. (SIEMENS, 2005)



George Siemens

Princípios do Conectivismo

- Aprendizagem e conhecimento apoiam-se na diversidade de opiniões;
- Aprendizagem é um processo de conectar nós especializados ou fontes de informação;
- Aprendizagem pode residir em dispositivos não humanos;
- A capacidade de saber mais é mais crítica do que aquilo que é conhecido atualmente;
- É necessário cultivar e manter conexões para facilitar a aprendizagem contínua;
- A habilidade de enxergar conexões entre áreas, ideias e conceitos é uma habilidade fundamental;
- Atualização (“currency” – conhecimento acurado e em dia) é a intenção de todas as atividades de aprendizagem conectivistas;

lifelong learning

A hiker with a large red backpack is walking across a suspension bridge that spans a deep valley filled with dense green forest. The bridge is made of metal cables and a mesh floor. In the background, there are rolling mountains under a hazy sky. The overall scene is one of adventure and nature.

Go to www.menti.com and use the code 11 10 22

Quantas experiências de aprendizagem você teve nos últimos 6 meses?





O que é lifelong learning

Toda atividade de aprendizagem realizada ao longo da vida, que resulta na melhoria de conhecimentos, know-how, habilidades, competências e (ou) qualificações por razões pessoais, sociais e (ou) profissionais.

Lifelong learning - exemplo

Cursos da EJUD2 , um filme, sites jurídicos, podcasts
revistas, blogs, intranet, livro

Por que lifelong learning agora?

Maior expectativa de vida

Novo cenário tecnológico

Diminuição das barreiras de acesso à informação

Mudanças da natureza do trabalho

Competências para um lifelong learner

Letramento digital

Autonomia

Curiosidade

Auto-organização

Motivação intrínseca

Crie hábito de lifelong learner



A close-up photograph of a hand holding a pen, with various digital icons floating around it. The icons include a magnifying glass, a smartphone, a music note, a play button, a speech bubble, and a mail icon. The background is a dark, blue-tinted space with bokeh light effects.

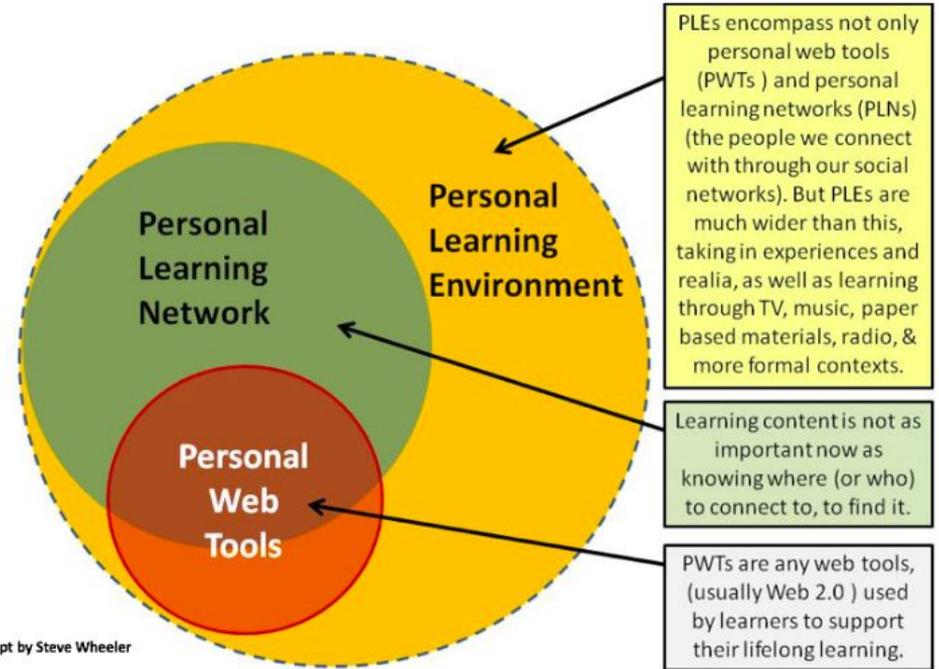
Estratégias e Recursos

Personal Learning Environment (PLE)

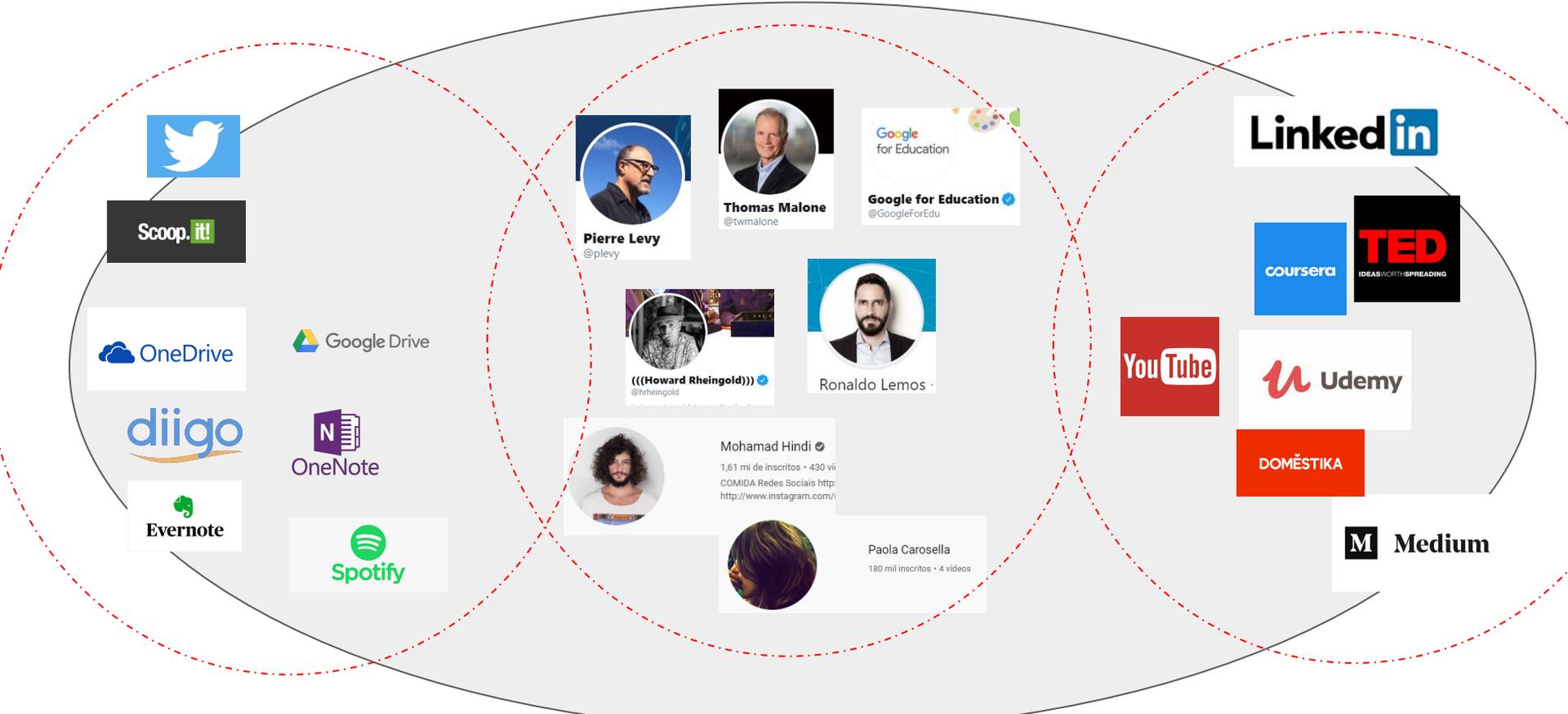
Ambiente Pessoal de Aprendizagem

O termo ambiente de aprendizado pessoal (PLE) descreve as ferramentas, comunidades e serviços que constituem as plataformas educacionais individuais que os alunos usam para direcionar seu próprio aprendizado e buscar objetivos educacionais.

Graphic concept by Steve Wheeler



Meu PLE



Curaduría de contenido

The screenshot displays the Scoop.it! website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo "Scoop.it!", a "READ" button, a "PUBLISH" dropdown menu, an "Upgrade" button, a search bar containing "Scoops, topics, users", and a user profile for "Jose Erigleison" with a "4.0K | +0" indicator.

The main content area is a feed of scoops. The first visible scoop is titled "Empatía en el aprendizaje a distancia" with a sub-label "Psicología". It features a photograph of a woman with her hands clasped in prayer, being comforted by another person. The scoop is attributed to "Via L. Garcia Aretio" and includes a "Rescoped by Cátedra UNESCO EaD from Educación a Distancia y TIC onto CUED" notice.

The second scoop is titled "La educación es el fundamento de una sociedad más justa en el mundo de después de la pandemia de COVID-19". It features the UNESCO logo and a text excerpt from "es.unesco.org" dated June 15, 8:25 PM. The text discusses the impact of the COVID-19 crisis on public services and governments, emphasizing the need to address urgent issues to prevent erosion of trust and human rights. It is attributed to "Via L. Garcia Aretio".

The third scoop is titled "Aula Magna 2.0. Analítica del aprendizaje y educación basada". It also includes a "Rescoped by Cátedra UNESCO EaD from Educación a Distancia y TIC onto CUED" notice.

On the right side, there is a "Scoop.it updates" sidebar. It contains a "DOWNLOAD MOBILE APP" section with buttons for "GET IT ON Google Play" and "Download on the App Store". Below this is a "TUTORIAL VIDEO" section titled "GETTING STARTED WITH SCOOP.IT!" with a "WATCH NOW" button. At the bottom of the sidebar is a "Learn more" section with a "WATCH THE REPLAY" button.

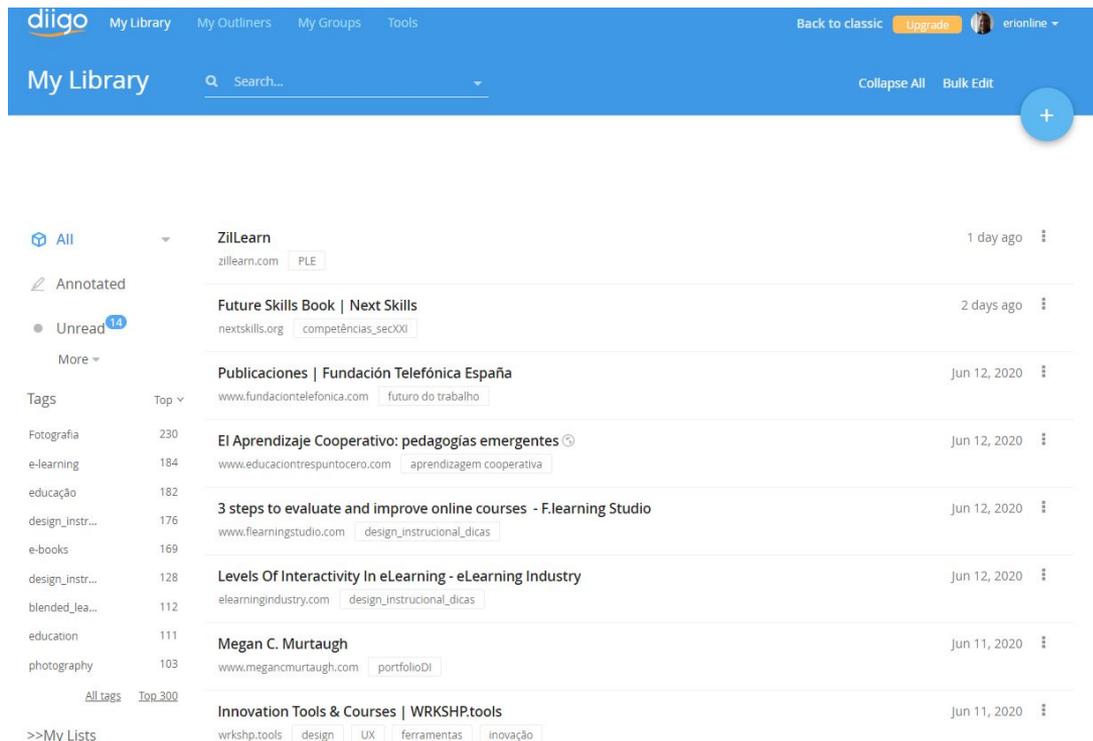
Curadoria de conteúdo

The image shows a screenshot of a Facebook fan page for 'O pensamento de Pierre Lévy'. The page header features a cover photo with the text 'O pensamento de Pierre Lévy' in large red and black letters, and 'Fan Page não oficial' in smaller text. Below the cover is a profile picture of a man and the name 'O Pensamento de Pierre Lévy' with the handle '@opensamentodepierrelevy - Escritor(a)'. A blue button says '+ Adicionar um botão'. The navigation bar includes 'Página inicial', 'Videos', 'Fotos', 'Sobre', 'Mais', 'Promover', 'Ver como visitante', and a search icon. The 'Informações' section shows: 'Últimos 28 dias: 18 de Mai - 14 de Jun', 'Pessoas alcançadas: 4 (▼93%)', 'Engajamentos com a publicação: 11 (▲22%)', and 'Curtidas na Página: 2 (▼33%)'. The 'Criar publicação' section offers options for 'Foto/vídeo', 'Localização', and 'Sentimento/atividade', and buttons for 'Ao vivo', 'Evento', and 'Oferta'. A post from 'O Pensamento de Pierre Lévy' dated '31 de janeiro' is partially visible, with the text '#CollectiveIntelligence aims to make people smarter with computers, instead of trying to make computers smarter than people. It is neither'.

<https://www.facebook.com/opensamentodepierrelevy>

Social bookmarking

Social bookmarking é um serviço online que permite aos usuários adicionar, anotar, editar e compartilhar sites favoritos. O uso de tags é uma característica significativa dos sistemas de social bookmarking, permitindo que os usuários organizem seus favoritos e desenvolvam vocabulários compartilhados, conhecidos como folksonomias.



The screenshot displays the Diigo 'My Library' interface. The top navigation bar includes the Diigo logo, 'My Library', 'My Outliners', 'My Groups', and 'Tools'. On the right, there are links for 'Back to classic', an 'Upgrade' button, and a user profile icon labeled 'erionline'. Below the navigation bar, the 'My Library' section features a search bar and options for 'Collapse All' and 'Bulk Edit'. A sidebar on the left provides filters for 'All', 'Annotated', 'Unread' (with a '14' badge), and 'Tags' (with a 'Top 300' link). The main content area lists several bookmarked items, each with a title, URL, tags, and a date:

| Item | URL | Tags | Date |
|--|--------------------------------|--------------------------------------|--------------|
| ZillLearn | zilllearn.com | PLE | 1 day ago |
| Future Skills Book Next Skills | nextskills.org | competências_sec001 | 2 days ago |
| Publicaciones Fundación Telefónica España | www.fundaciontelefonica.com | futuro do trabalho | Jun 12, 2020 |
| El Aprendizaje Cooperativo: pedagogias emergentes | www.educaciontrespuntozero.com | aprendizagem cooperativa | Jun 12, 2020 |
| 3 steps to evaluate and improve online courses - F.learning Studio | www.flearningstudio.com | design_instrucional_dicas | Jun 12, 2020 |
| Levels Of Interactivity In eLearning - eLearning Industry | elearningindustry.com | design_instrucional_dicas | Jun 12, 2020 |
| Megan C. Murtaugh | www.megancmurtaugh.com | portfolioDI | Jun 11, 2020 |
| Innovation Tools & Courses WRKSHp.tools | wrkshp.tools | design UX ferramentas inovação | Jun 11, 2020 |

Questões para seleção de fontes na internet

Autoridade - Quem é o autor? Qual é o ponto de vista deles?

Objetivo - Por que a fonte foi criada? Quem é o público-alvo?

Publicação e formato - Onde foi publicado? Em que meio?

Relevância - Como isso é relevante para sua pesquisa? Qual é o seu escopo?

Data da publicação - Quando foi escrito? Foi atualizado?

Documentação - Eles citaram suas fontes? Quem eles citaram?



Aproveite o groundswell



Personalidade em Freud, Reich e Jung - Aula Zero

15 de fev. de 2020

👍 304 🗨️ 1 ➦ COMPARTILHAR

2019

RECEITAS DE MAÇÃ VERDE | Receitas de Ano Novo | Mohamad Hindi

👍 19 MIL 🗨️ 150 ➦ COM

Recomendações para se tornar um lifelong learning

1. Defina o tema que você quer aprender
2. Selecione suas tecnologias preferidas
3. Conecte-se a pessoas
4. Participe de bons grupos
5. Organize seu próprio PLE
6. Use memórias digitais/use recursos de folksonomia
7. Tire proveito da inteligência coletiva
8. Seja um curador de conteúdos
9. Melhore sua fluência digital
10. Cuidado com a sobrecarga cognitiva

Referências

EDUCAUSE. 7 Things You Should Know About Personal Learning Environments. Disponível em: <https://library.educause.edu/resources/2009/5/7-things-you-should-know-about-personal-learning-environments>. Acesso em: 13/6/2020.

O'REILLY, Tim. Web 2.0 Principles and Best Practices An O'Reilly Radar Report, 2006.

SIEMENS, George. Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. In: *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. Vol 2. N. 1, 2005. Disponível em: http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/index.htm. Acesso em 5/05/2010.

Wheeler, S. Personal Learning Environments, ZillLearn Inc. 2020. Disponível em: <https://zilllearn.com/learning/preview/0246ddcac94000000000c000> . Acesso em: 14/06/2020