APRENDIZAGEM
CORPORATIVA
DESENHADA SOB MEDIDA
Flora Alves

PROTAGONISMO NA APRENDIZAGEM

O QUE É UM PROTAGONISTA?

O personagem mais importante de; ator ou atriz que representa o papel mais importante numa peça, novela, filme; o personagem principal de um livro.

[Por Extensão] Pessoa que possui um papel relevante ou de destaque numa situação, acontecimento: foi o protagonista de seu aprendizado.

HEUTAGOGIA

“Learning at the moment of apply"

PREPARAR O PROTAGONISTA

“*PARA QUE ELE SEJA CAPAZ DE PERFORMAR QUANDO NECESSÁRIO*”

PROTAGONISTA QUE APRENDE

MUDA, SE ADAPTA

APRENDIZAGEM = MODIFICAÇÃO DE CONDUTA

↑ PERFORMANCE

≠ ATITUDE

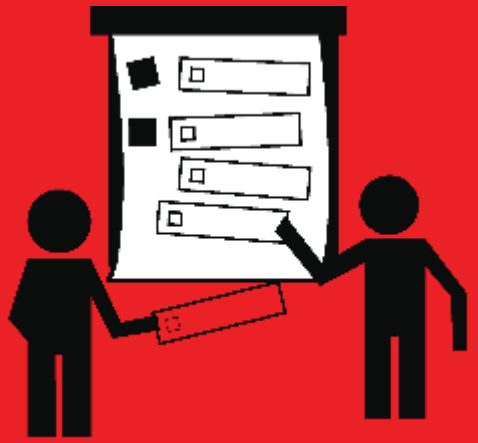
≠ INTERESSE OU VALOR

Soluções bem desenhadas (70:20:10)

Facilitadores de Aprendizagem

O aprendiz

Trahentem®



ROTEIRIZAMOS O 70:20:10

METODOLOGIAS TRAHETEM E SG+

1

DEFINIR

COMEÇA PELO FIM:
Resultados finais
Objetivos de Aprendizagem
Avaliação
Análise de cenário

2

ARQUITETAR

DESIGN:
Centrado no participante
Com foco em performance
Andragogia – Heutagogia
Antes – Durante - Depois

3

APRENDER

INTERVENÇÃO FORMAL (10%):
Presencial
Blended
Ead (síncrono)
Facilitação ATD

4

TRANSFERIR

NA PRÁTICA:
Atividades *ON THE JOB*
Envolvimento do gestor
Tarefas
Videos
Job aids

5

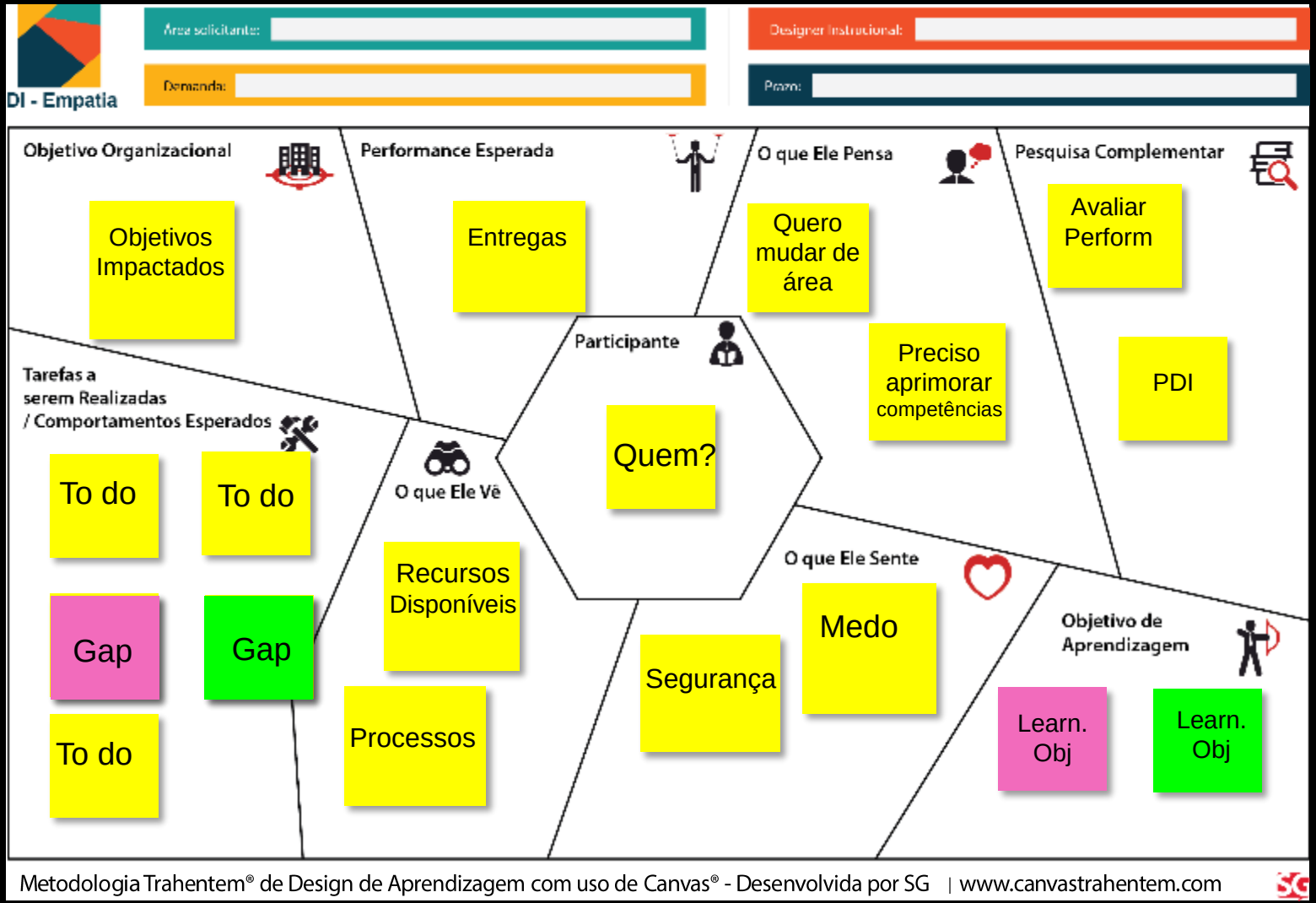
ASSEGURAR

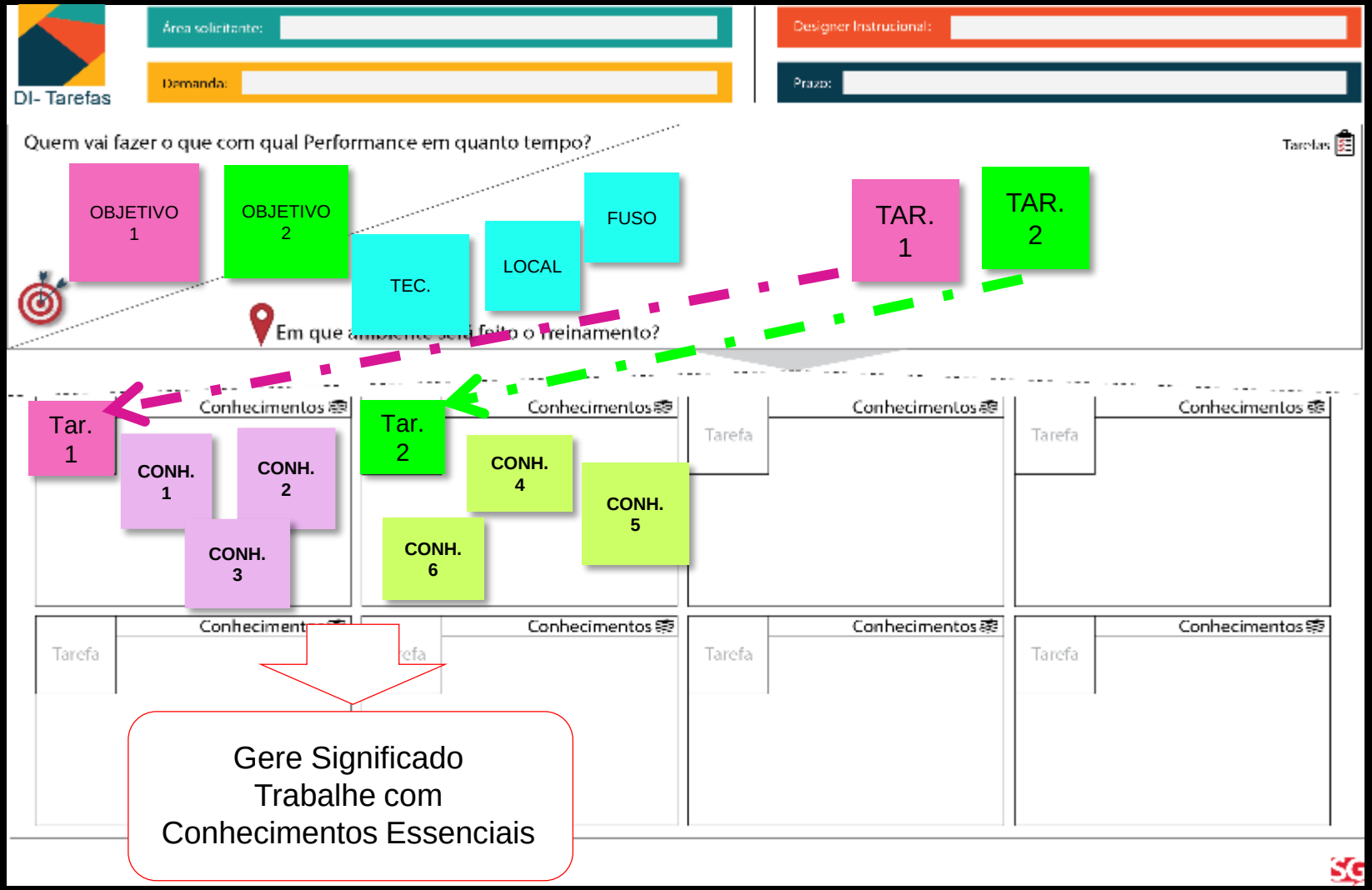
FAZER ACONTECER:
Coaching
Mentoring
Reforço de aprendizagem
Acompanhamento

6

ANALISAR

CHECAR:
Avaliar
Medir
Documentar
Ajustar


DI - Empatia
Área solicitante:
Designer Instrucional:
Demanda:
Prazo:
Objetivo Organizacional
Objetivos Impactados
Performance Esperada
Entregas
O que Ele Pensa
Quero mudar de área
Pesquisa Complementar
Avaliar Perform
Participante
Quem?
Preciso aprimorar competências
PDI
Tarefas a serem Realizadas / Comportamentos Esperados
To do
To do
Gap
Gap
To do
O que Ele Vê
Recursos Disponíveis
Processos
O que Ele Sente
Medo
Segurança
Objetivo de Aprendizagem
Learn. Obj
Learn. Obj
Metodologia Trahentem® de Design de Aprendizagem com uso de Canvas® - Desenvolvida por SG | www.canvastrahentem.com


DI- Tarefas
Área solicitante:
Demanda:
Designer Instrucional:
Prazo:
Quem vai fazer o que com qual Performance em quanto tempo?
Tarefas
OBJETIVO 1
OBJETIVO 2
TEC.
LOCAL
FUSO
TAR. 1
TAR. 2
Em que ambiente será feito o treinamento?
Tar. 1
CONH. 1
CONH. 2
CONH. 3
Tar. 2
CONH. 4
CONH. 5
CONH. 6
Conhecimentos
Tarefa
Gere Significado
Trabalhe com
Conhecimentos Essenciais

Tempo

Dados com perguntas
Explorar conhecimento do grupo

10 a 15%

Obje. de aprend.
WIIFM
Slide

25 a 35%

Teach back
Explorar estilos de aprendizagem

CONH. 1

Assessment
Identificar o próprio estilo

Cases
Identificar a melhor estratégia para cada estilo

5 a 10%

Storytelling
Em grupos foco no conteúdo

Layout Mesas redondas

Objetivo de Aprend. Mód. 1

Prepar dados

Design slides

Textos teach back texts

Imprr. Asses-ments

Escre-ver cases

Flip-chart and markers

Tempo

O que
Como

O que
Como

CONH. 2

O que
Como

O que
Como

O que
Como

LOCAL

OBJ. Mager

COM O QUE

COM O QUE

COM O QUE

COM O QUE

COM O QUE

- Fundadora e CLO da SG, uma empresa de Aprendizagem Corporatva Desenhada sob medida que tem contribuído com empresas como a Johnson & Johnson, Bridgestone, Bayer, Rubbermaid, Bradesco, EMD Serono entre outras
- Graduada em Comunicação e Marketing e pós graduada em Administração de Recursos Humanos
- Certificada em BMG – Inovação em Modelos de Negócios
- ATD Designated Master Trainer e Designer Instrucional também pela ATD
- Autora do best seller “Gamification, como criar experiêcnias de aprendizagem engajadoras. Um Guia completo: do conceito à prática”
- Criadora da Metodologia Trahentem para o Design de Aprendizagem com uso de Canvas e autora do livro de mesmo nome
- Palestrante internacional (USA, Perú, Taiwan).

OBRIGADA

11 2317.9209

sgconsult.com.br

Rua Ouvidor Peleja, 242 | Vl. Mariana São Paulo - SP