

Aula 01 | 13.05

Neuro *aprendizagem*





Conquer

In Company

Treinamento corporativos
para líderes e times.

nossos *pilares*



Conteúdo

Conteúdos personalizados, atuais, práticos e relevantes para o desenvolvimento dos alunos participantes do programa.



Professores

Professores profissionais que são referência no mercado, treinados dentro da nossa metodologia e que vivem na prática o que ensinam.



Metodologia

Metodologia própria validada pelas principais empresas do país com a utilização de ferramentas, cases e projetos práticos que garantem um aprendizado efetivo.



Para que sua
experiência seja
incrível, **alguns
combinados:**



O treinamento é pra você!

Puxe para sua realidade



Foco e presença

Teremos intervalo para lidar
com temas paralelos

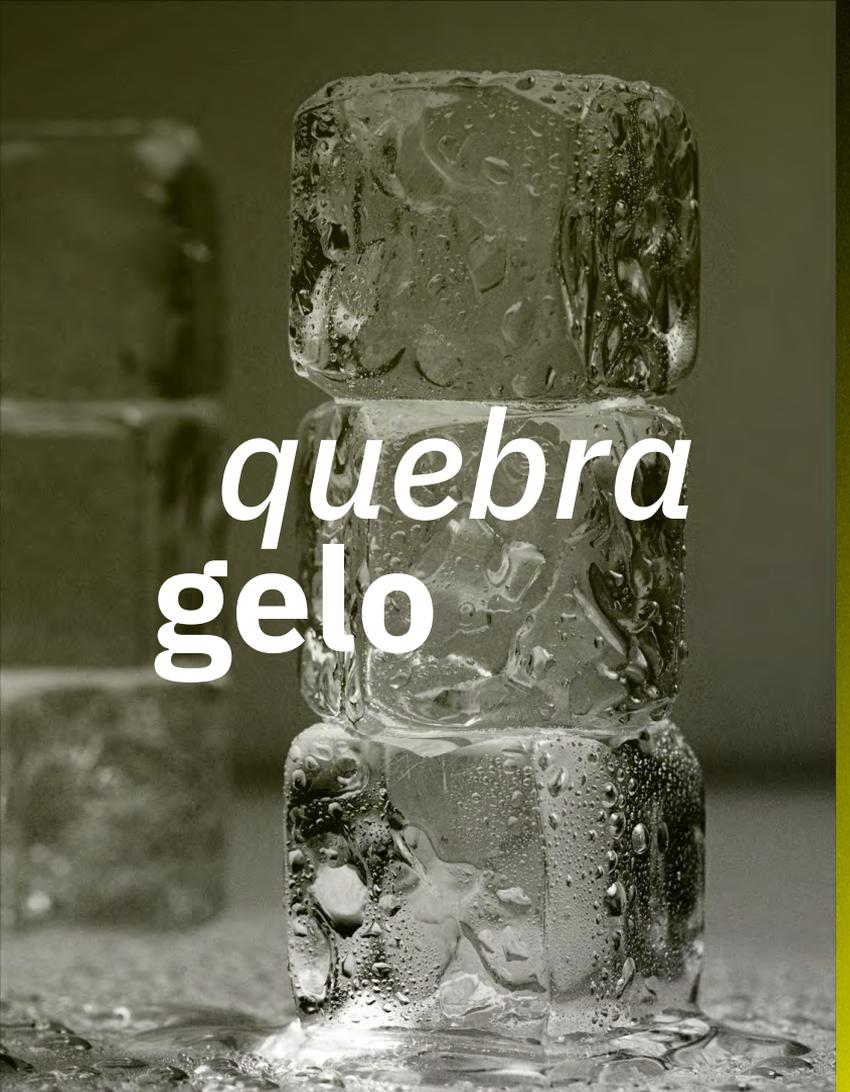


Teremos (muitas) práticas

Realizá-las em sala vai acelerar
seu aprendizado



**Seja estratégico
com seu tempo aqui!**



quebra
gelo

Joga no chat!

Qual foi o momento em que você realmente aprendeu algo que mudou sua vida?



“

Sentimos, portanto aprendemos.”

Mary Helen
Immordino-Yang



64%

dos professores entrevistados não
conhecem **neuroaprendizagem.**

75%

já ouviu falar em
inteligência artificial.

64%

considera
importante a aplicação da
Neuropsicopedagogia na
prática educacional.

23%

não estavam certos sobre
essa **aplicação específica.**



missão da aula



Conhecer os conceitos e práticas atuais da **Neuroaprendizagem** para ampliar ainda mais a promoção da **integração** nacional, gerando **conexão** entre as pessoas e **impactando a sociedade**.



Por que **Neuroaprendizagem**
é importante?



agenda *do* dia

- 01  Mitos e Verdades
- 02  Processos Cognitivos
- 03  Design Instrucional



Neuroaprendizagem é o estudo de como o cérebro aprende, integrando neurociência e educação.

Mitos **e Verdades**

O que se diz por aí e o que vale a pena começar a dizer.





- Só usamos 10% **do nosso cérebro.**

- **Falso.** Estudos mostram que praticamente todas as áreas do cérebro têm alguma função ativa, mesmo em repouso.



- Para aprender, é necessário estudar muitas **horas seguidas**.
- **Falso**. O cérebro precisa de **pausas**; estudos indicam que enzimas que auxiliam na formação de conexões neurais se esgotam após cerca de 40 minutos.



- A **emoção** influencia diretamente o aprendizado.

- **Verdade**. Experiências **emocionais positivas** facilitam a neuroplasticidade e o engajamento cognitivo.



Então

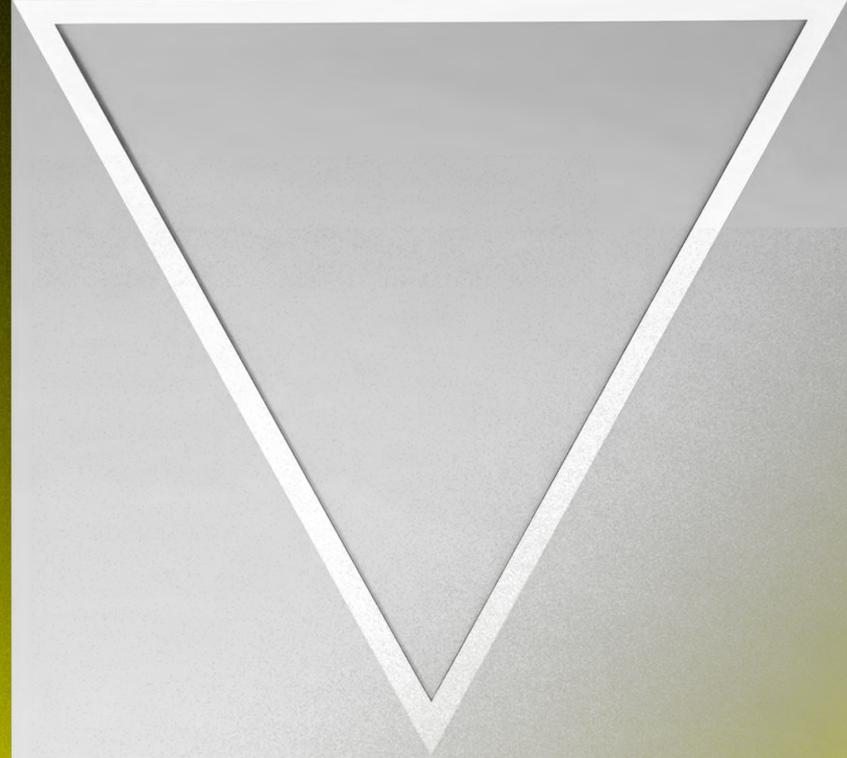
usamos todo nosso cérebro,
pausas e descanso são
essenciais, e o mais importante:
experiências **positivas**
favorecem o aprendizado.



O triângulo
essencial

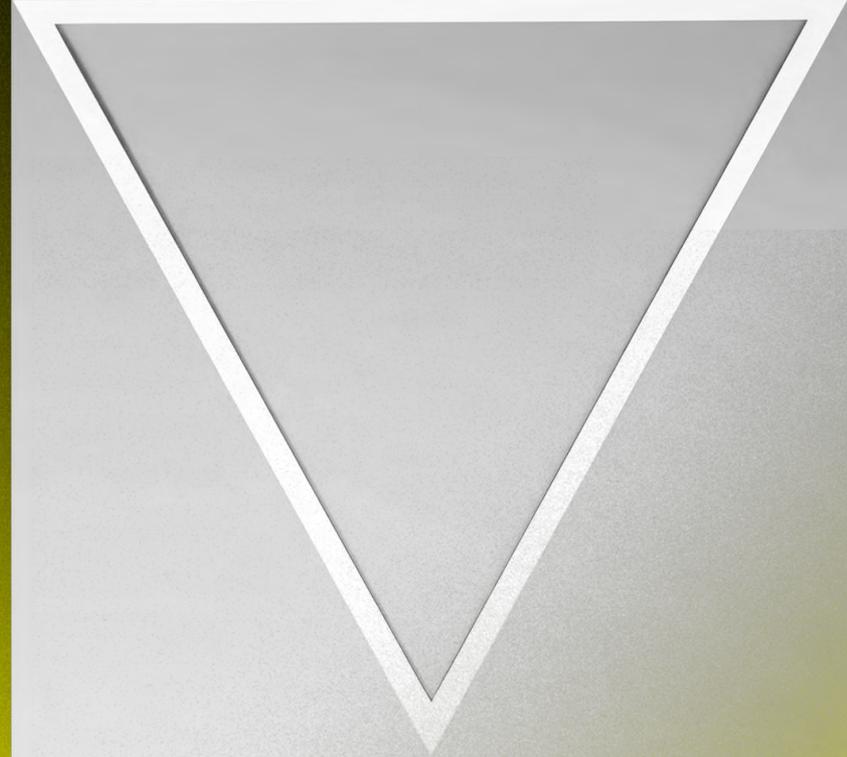


- > **Emoções** influenciam a atenção e a motivação, fundamentais para a aprendizagem.



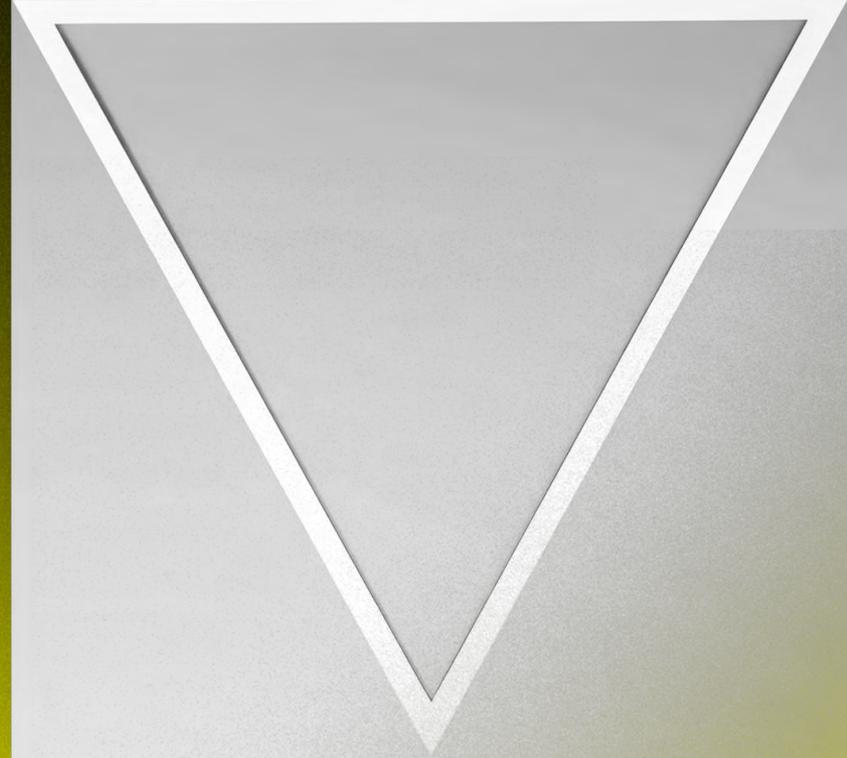


- > **Emoções** influenciam a atenção e a motivação, fundamentais para a aprendizagem.
- > **Memória** é reforçada por experiências emocionais significativas.





- > **Emoções** influenciam a atenção e a motivação, fundamentais para a aprendizagem.
- > **Memória** é reforçada por experiências emocionais significativas.
- > **Engajamento** aumenta quando o conteúdo é relevante e emocionalmente conectado ao aprendiz.





Aprendizado real acontece quando
o conteúdo faz sentido, toca o emocional
e ativa a memória.

**Sem emoção, não há retenção.
Sem engajamento, não há
conexão.**

hora da prática



Individual | 🕒 **3:00**

Testando a SUA memória

Lembram da pergunta do começo da aula:
Qual foi o momento em que você realmente
aprendeu algo que mudou sua vida?

Listem pelo menos 5 lembranças que as pessoas
colocaram no chat. Não vale a sua e não vale rolar
o chat para ler de novo.



“

O cérebro é moldado por aquilo que fazemos repetidamente. Neuroaprendizagem é sobre **criar** caminhos onde antes só havia **possibilidades.**”

Dra. Lara **Boyd**





agenda *do* dia

- 01  Mitos e Verdades
- 02  **Processos Cognitivos**
- 03  Design Instrucional

Processos **Cognitivos**

O que acontece no cérebro
quando aprendemos?





Processos **Cognitivos**



Processos Cognitivos envolvidos:

- ▶ **Atenção**
- ▶ **Percepção**
- ▶ **Memória**
- ▶ **Raciocínio**
- ▶ **Tomada de decisão**



Processo 01

ATENÇÃO

Porta de entrada para o processamento da informação.

- A atenção é o processo cognitivo **que permite focarmos em um estímulo** ou tarefa específica, filtrando informações irrelevantes.
- **Sem atenção**, o cérebro não consegue captar nem organizar as informações. Ela atua como um "*filtro*" essencial para o aprendizado.



Adultos só
prestam atenção
***naquilo que
importa pra eles.***



Processo **02** **Percepção**

- **É o jeito como interpretamos o mundo. Não basta ver ou ouvir algo – seu cérebro dá significado ao que você percebe.**
- Exemplo: se eu pedir para vocês desenharem uma taça de vinho, cada pessoa irá desenhar uma taça diferente, com ou sem vinho, e de alturas diferentes.



Processo 03

Memória

Codificação,
armazenamento e
recuperação.

- **A memória** é o processo que envolve três etapas principais: **codificar** (transformar informações em um formato que o cérebro possa armazenar), **armazenar** (manter essas informações ao longo do tempo) e **recuperar** (acessar essas informações quando necessário).



Processo 04

Raciocínio

É a máquina de
conexões.

- Ao exercitar **o raciocínio** desenvolvemos autonomia para chegar a conclusões por conta própria, o que fortalece a **assimilação** do conteúdo e prepara para situações do cotidiano que exigem pensamento crítico e argumentação.



Processo 05

Tomada de decisão

Resultado da aprendizagem em ação.

- O processo de **tomada de decisão** envolve identificar problemas, avaliar alternativas, escolher a melhor opção e, depois, analisar os resultados.
- Tomar decisões não é apenas escolher entre opções, mas também um **processo dinâmico de aprendizado** e aprimoramento contínuo.



hora da prática



Em grupos | 🕒 10:00

O que acontece no cérebro ao aprender?

Criem um mapa mental no **Whiteboard.office.com** com uma técnica para cada processo estudado.

- 1 técnica prática para atenção.
- 1 técnica prática para percepção.
- 1 técnica prática para memória.
- 1 técnica prática para raciocínio.
- 1 técnica prática para tomada de decisão.

Algumas sugestões



01

Exercícios que estimulam concentração seletiva ajudam os alunos a focar no essencial, evitando dispersões.

02

Jogos de adivinhação, identificação de padrões e atividades que envolvam análise visual ou auditiva.

03

Fichas, cards com perguntas e respostas, resumos, mapas conceituais e revisões.

04

Atividades que exigem argumentação, análise crítica e tomada de decisões, como debates.

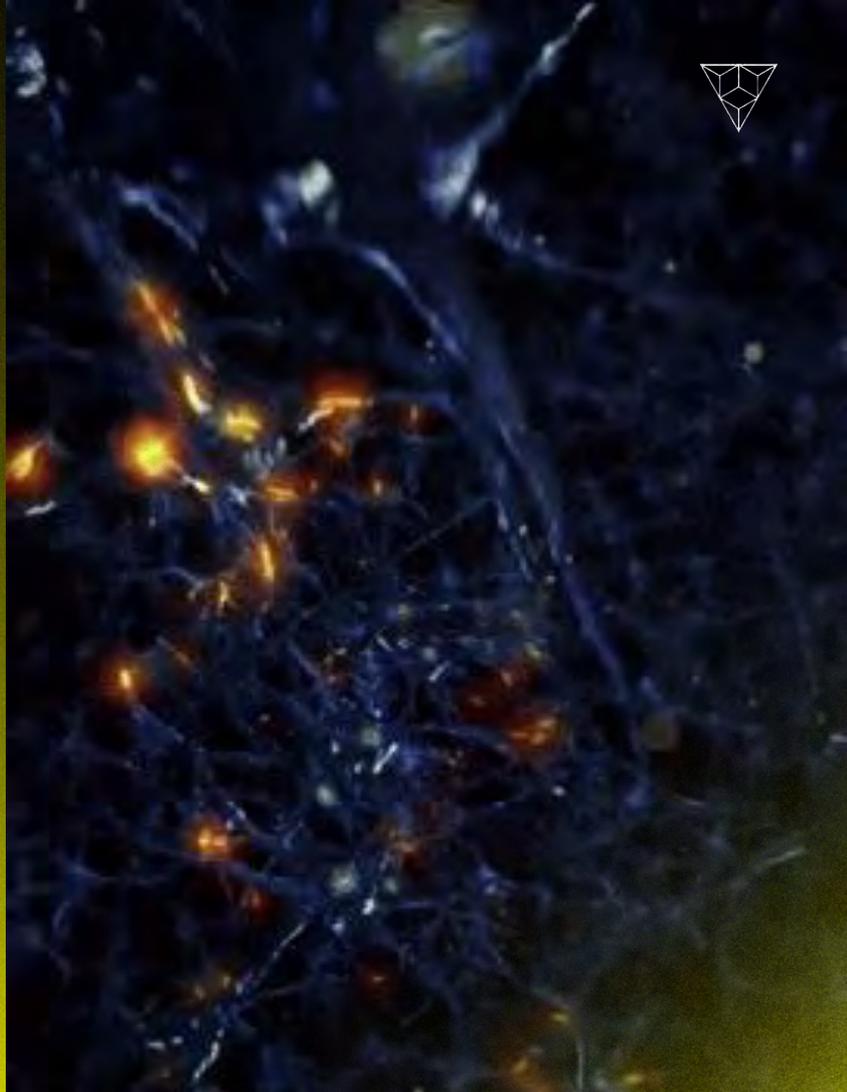
05

Contar histórias ou usar analogias que conectem o conteúdo a experiências emocionais.

06

Jogos e desafios tornam o aprendizado mais atrativo, estimulando a motivação, a atenção e o engajamento.

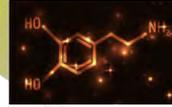
Neuro **transmissores**



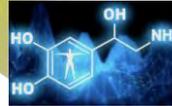


Os mensageiros do cérebro!

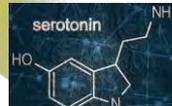
Os **neurotransmissores** atuam na comunicação entre neurônios e modulando processos cognitivos essenciais.



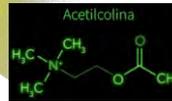
Dopamina: reforça comportamentos que trazem resultados positivos.



Noradrenalina: aumenta a concentração e o estado de alerta.



Serotonina: influencia o estado emocional do indivíduo.



Acetilcolina: codifica e recupera informações, além de controlar a plasticidade sináptica.



hora da prática



Joga no chat | 🕒 5:00

Inteligência Artificial com Inteligência humana!

Usando a Inteligência Artificial, traga uma ideia para estimular os neurotransmissores nos participantes do treinamento.

Lembre-se que deve ser uma ação que possa ser feita em sala de aula e coordenada por você!

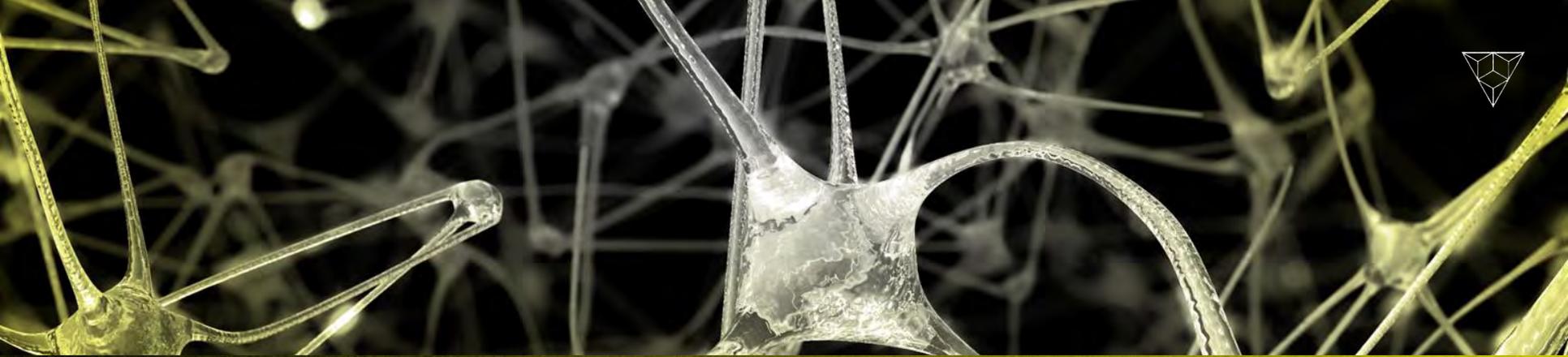


Neurotransmissor	Prática	Motivo
Dopamina	Aplicar gamificação com desafios progressivos e feedback imediato, como quizzes com pontuação e recompensas simbólicas.	Estimula a motivação e o sistema de recompensa do cérebro, aumentando o engajamento e a retenção do conteúdo.
Noradrenalina	Organizar atividades que exijam foco intenso por períodos curtos, usando a técnica Pomodoro (25 min de trabalho + 5 min de descanso).	Aumenta o estado de alerta e a concentração, facilitando a atenção ao conteúdo.
Serotonina	Promover pausas para exercícios físicos leves ou alongamentos durante a aula, além de criar um ambiente acolhedor e emocionalmente positivo.	A atividade física e o ambiente positivo elevam os níveis de serotonina, melhorando o humor e a disposição para aprender.
Acetilcolina	Utilizar estratégias multissensoriais, como combinar explicações visuais, auditivas e práticas (ex: demonstrações, vídeos e exercícios manuais).	A acetilcolina está ligada à atenção e à memória; estímulos multissensoriais facilitam a codificação e recuperação da informação.



pulo do gato

Use apps de ginástica cerebral como **Lumosity**, **Fit Brains** ou **NeuroNation** para uma sessão de 10 minutos com jogos que combinam esses processos.



O que facilita
e o que dificulta o aprendizado?

Dificulta

- Estresse crônico e ansiedade elevada.
- Sobrecarga cognitiva (excesso de informação).
- Falta de sono e descanso.
- Ambiente desmotivador ou hostil.

Facilita

- Estímulos variados e multimodais.
- Ambiente emocional positivo e seguro.
- Repetição e prática ativa.
- Feedback imediato e construtivo.



Ensinar não é apenas transferir informações,
mas sim **criar condições** que permitam
ao cérebro **conectar, praticar e transformar**
o conhecimento em ação.



agenda *do* dia

- 01  Mitos e Verdades
- 02  Processos Cognitivos
- 03  Design Instrucional



Design **Instrucional**



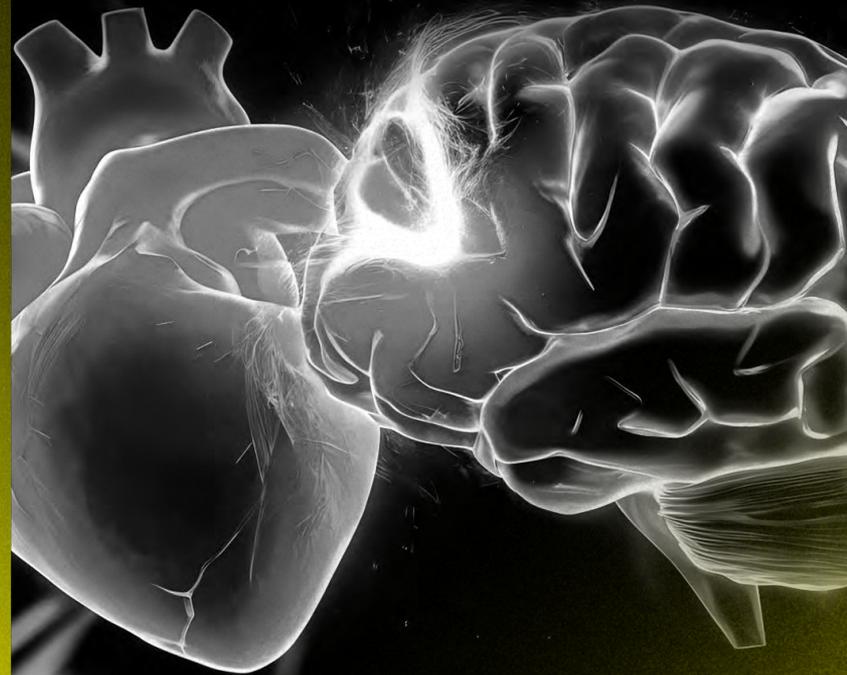
Elementos do DI

Objetivo claro: o que o aluno precisa aprender?

Conteúdo certo: que informação é realmente necessária?

Metodologia ativa: como ensinar de forma interessante e eficiente?

Avaliação: como saber se a pessoa aprendeu?



07 *passos*

Para usar Design Instrucional na prática



01

Diagnóstico

Para quem é o treinamento?
(perfil dos alunos) Quais são
as necessidades reais?

02

Definir

Objetivos de aprendizagem.
O que exatamente a pessoa
precisa saber, fazer ou sentir
após o treinamento?

03

Selecionar

Conteúdo. Escolher apenas o que é
essencial para alcançar os objetivos.
Organizar de forma lógica (do mais
simples para o mais complexo) –
pirâmide cognitiva.

04

Escolher

Metodologias ativas.
Como o conteúdo será ensinado?
Exemplos: vídeos curtos,
storytelling, gamificação, debates,
estudos de caso, simulações.

07 *passos*

Para usar Design Instrucional na prática



05

Criar

Atividades de fixação. Exercícios práticos, quizzes, dinâmicas que ajudem a consolidar o aprendizado.

06

Avaliar o Aprendizado

Como verificar se o objetivo foi alcançado? Exemplos: testes rápidos, desafios práticos, apresentações, feedbacks.

07

Ajustar e Melhorar

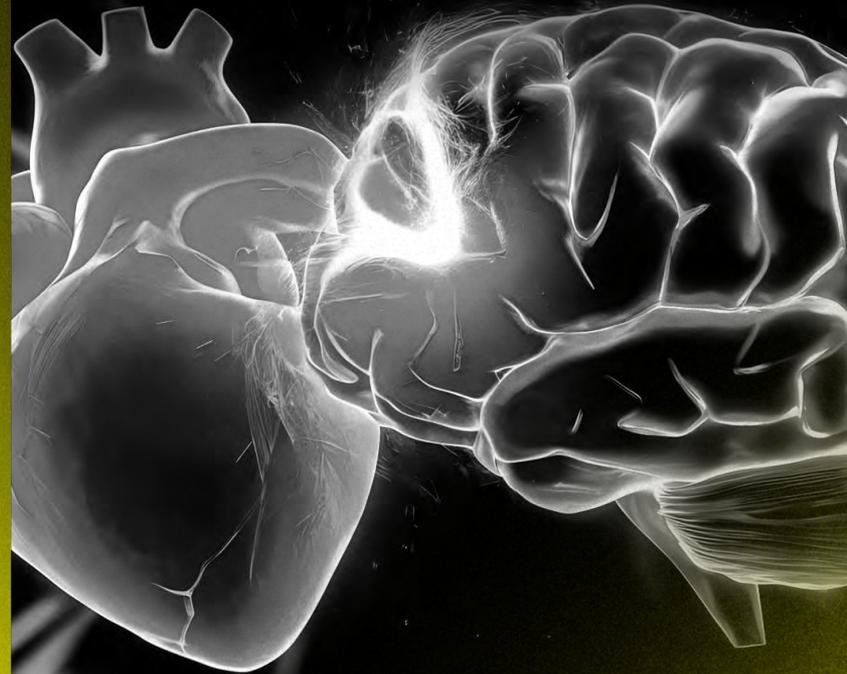
Coletar feedback dos participantes.



Por que isso importa?

O **cérebro aprende melhor** quando:

- Recebe estímulos curtos.
- Se conecta emocionalmente.
- Se sente desafiado.





03

ações

para colocar o DI
em prática e com **resultados!**





01

Microlearning

- **Aprendizado em pequenas doses**
- Conteúdo curto
- Um único objetivo por vez
- Fácil de acessar



02

Storytelling

- **Emocionar para gravar na memória**
- Herói -> Desafio -> Solução



03

Gamificação

- **Aprender competindo, brincando**
- Recompensas
- Competição saudável
- Feedback rápido



hor da prática

Em grupos | 🕒 10:00

Case Real

Com base no Case que vocês receberão agora, elaborem melhorias com as 3 estratégias: microlearning, storytelling e gamificação.

Preparem uma resposta rápida para compartilhar.



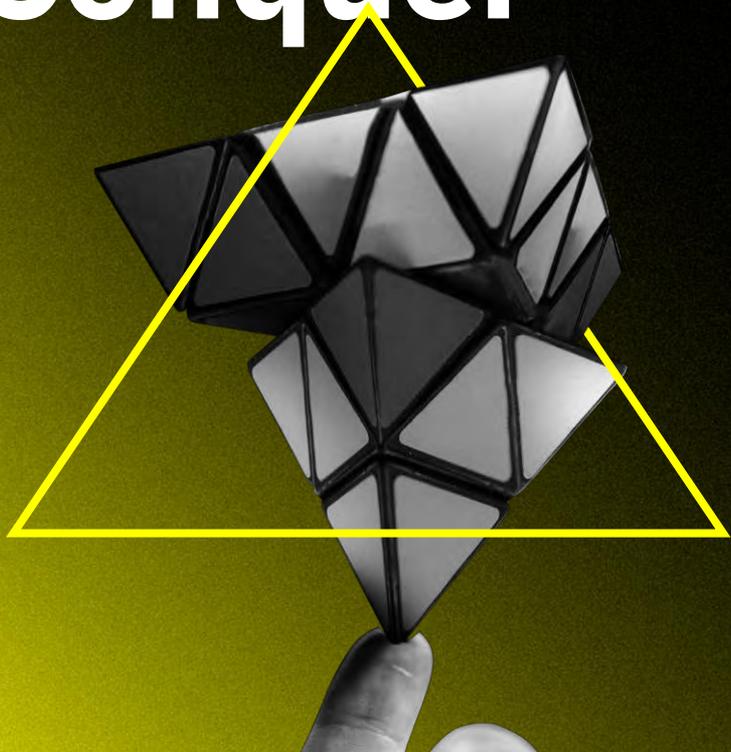
Desafio **Conquer**

Associe capricho com neuroaprendizagem

Elabore uma aula nova, de um assunto novo usando os aprendizados de hoje e apresente a dois instrutores para receber feedback e aprimorar suas técnicas ainda mais!

Baixe e utilize o Canva de Treinamento e Desenvolvimento da Conquer para auxiliar na criação da aula:

<https://cnqr.com.br/r/CanvaTeD>





Revisão

Mitos e Verdades sobre neuroaprendizagem.

O triângulo essencial: emoção, memória e engajamento.

Processos Cognitivos: atenção, percepção, memória, raciocínio e tomada de decisão.

Neurotransmissores.

O que facilita e o que dificulta o aprendizado.

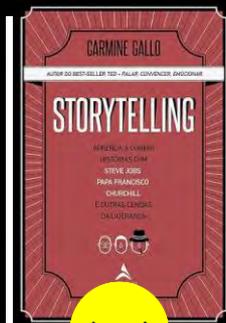
7 passos do Design Instrucional e 3 ações práticas e eficazes!



O que vou
levar hoje?



Quero+



Livro:
Storytelling
Carmine Gallo



Vídeo:
3 pilares do DI
Carolina Savioli



Vídeo:
Microlearning
Examples
Sharp Cookie



**conquer
in.company**

Treinamento corporativos
para **líderes e times.**