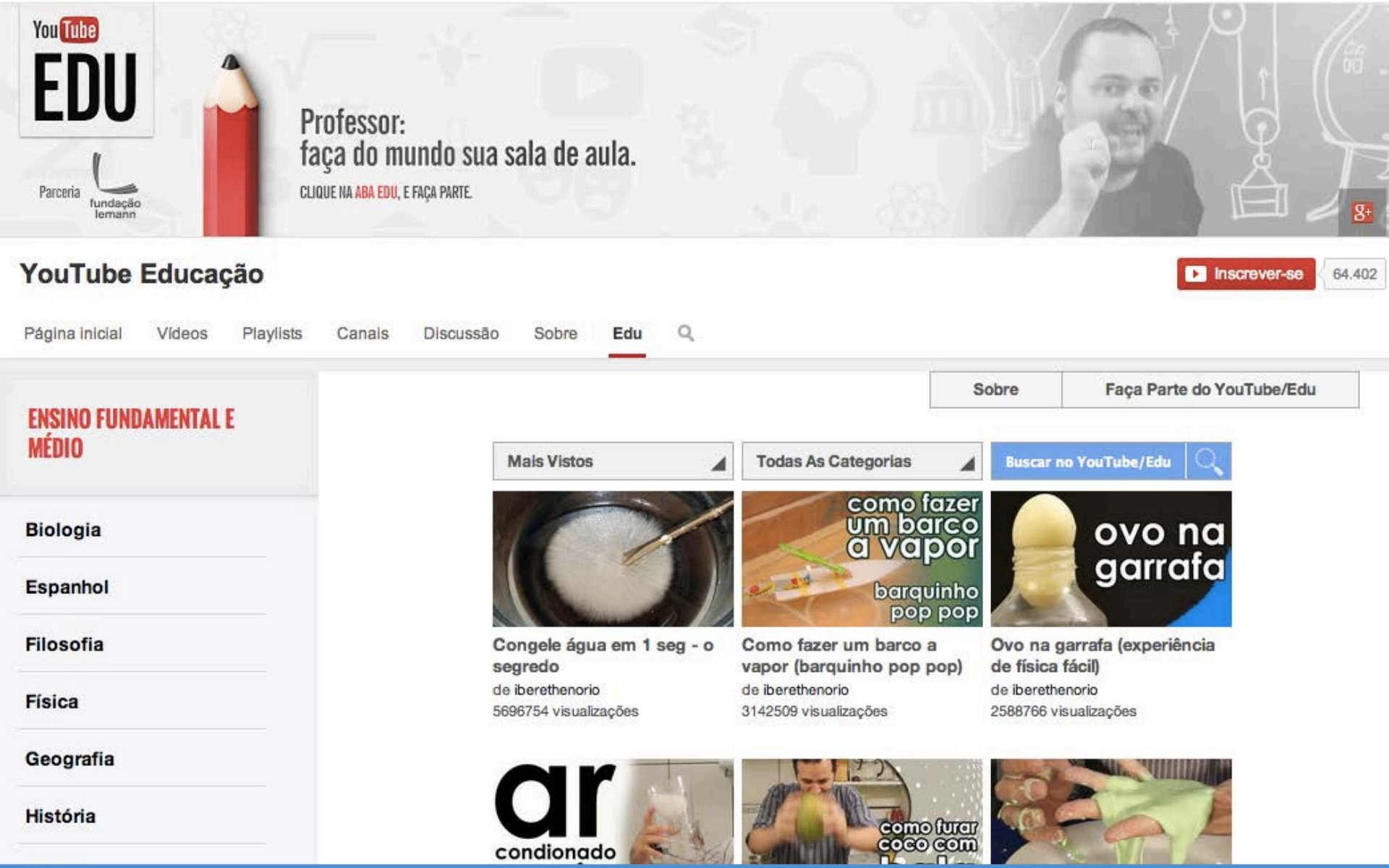
Presente e Futuro das Plataformas de LMS

HOPER
EDUCAÇÃO

MOOCs

Massive Open Online Courses

YouTube EDU



No ar desde novembro de 2014

HOPER

MOOCs | EDX (HARVARD e MIT - 2012)

https://www.edx.org

HOW IT WORKS COURSES SCHOOLS REGISTER NOW Login

edX

Take great courses from
the world's best universities

Find a Course & Start Learning

Massachusetts Institute of Technology | HARVARD UNIVERSITY | Berkeley UNIVERSITY OF CALIFORNIA | THE UNIVERSITY of TEXAS SYSTEM

Starting Soon
October 16, 2013

MITx | 6.002xx
Circuits & Electronics
6.002x teaches you the fundamentals of circuit and electronic analysis...

Learn More

VERIFIED

EDX COURSES

Courses are designed to be interesting, fun and rigorous. They are the best courses, from the best professors and the best schools, spanning dozens of subjects. Some edX courses now offer ID verified Certificates of Achievement. A new way to demonstrate your achievement and showcase your knowledge.

View all Courses

25 universidades consorciadas e meta de 1 bilhão de alunos até 2020

MOOCs | COURSERA

https://www.coursera.org

coursera

Courses Partners About | Sign In Sign Up

Take the world's best courses, online, for free.

What would you like to learn about?

Join 5,167,787 Courserians.
Learn from 463 courses, from our 91 partners.
How it works »

STARTING SOON (70)

View courses starting soon »

Machine Learning
Stanford University, Oct 14th

Analytic Combinatorics
Princeton University, Nov 1st

Inspiring Leadership through Emotional Intelligence
Case Western Reserve University, Oct 28th

62 universidades consorciadas e 5 cursos que valem crédito universitário

KHAN Academy

KHAN Academy

KHAN Academy

Flipped Classroom

Active Learning Classroom

FLIPPED CLASSROOM | EXEMPLOS

FLIPPED CLASSROOM | EXEMPLOS

FLIPPED CLASSROOM no Brasil I RJ

Projeto Gente – Escola Pública no Rio de Janeiro na Favela da Rocinha

MOBILE LEARNING

Aprendizagem Móvel

MOBILE LEARNING

Utilização de dispositivos móveis, principalmente tablets e smartphones, para facilitar o processo da aprendizagem.

GAME BASED LEARNING

Aprendizagem Baseada em Jogos

GAME BASED LEARNING | Game de Simulação

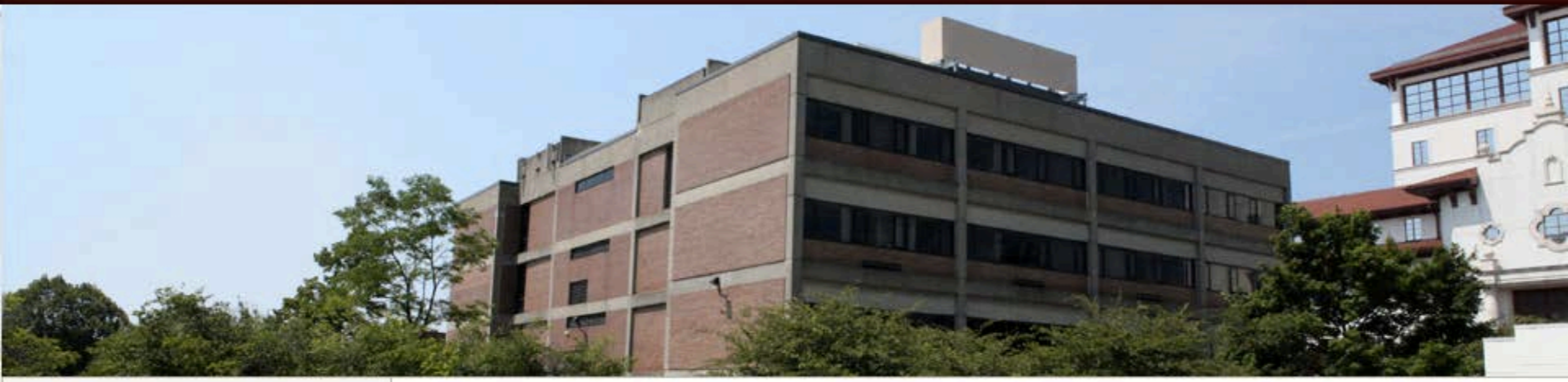
MONTCLAIR STATE UNIVERSITY

STUDENT SERVICES | EMPLOYEE SERVICES | LIBRARY | NEWSROOM | DIRECTORY | QUICKLINKS

GO

School of Business

About Us | Prospective Students | Departments | Academic Programs | Student Services | Recruitment & Partnerships | Faculty | Alumni / Outreach



All News

Montclair State » School of Business

School of Business Students Earn First Place in Business Strategy Simulation Game

Tuesday, December 10th, 2013

HOPER

CROWDLEARNING

Aprendizado Colaborativo

CROWDLEARNING | SKYPE in the Classroom

skype in the classroom

Search

home | skype lessons | teachers | guest speakers | collections | Sign in | Join

Science and space

Bring the lab into your classroom! Learn about space from the experts, or conduct a global study with classes around the world, these lessons are full of ideas to crowdsource your science.

Skype lessons

Toys in Space

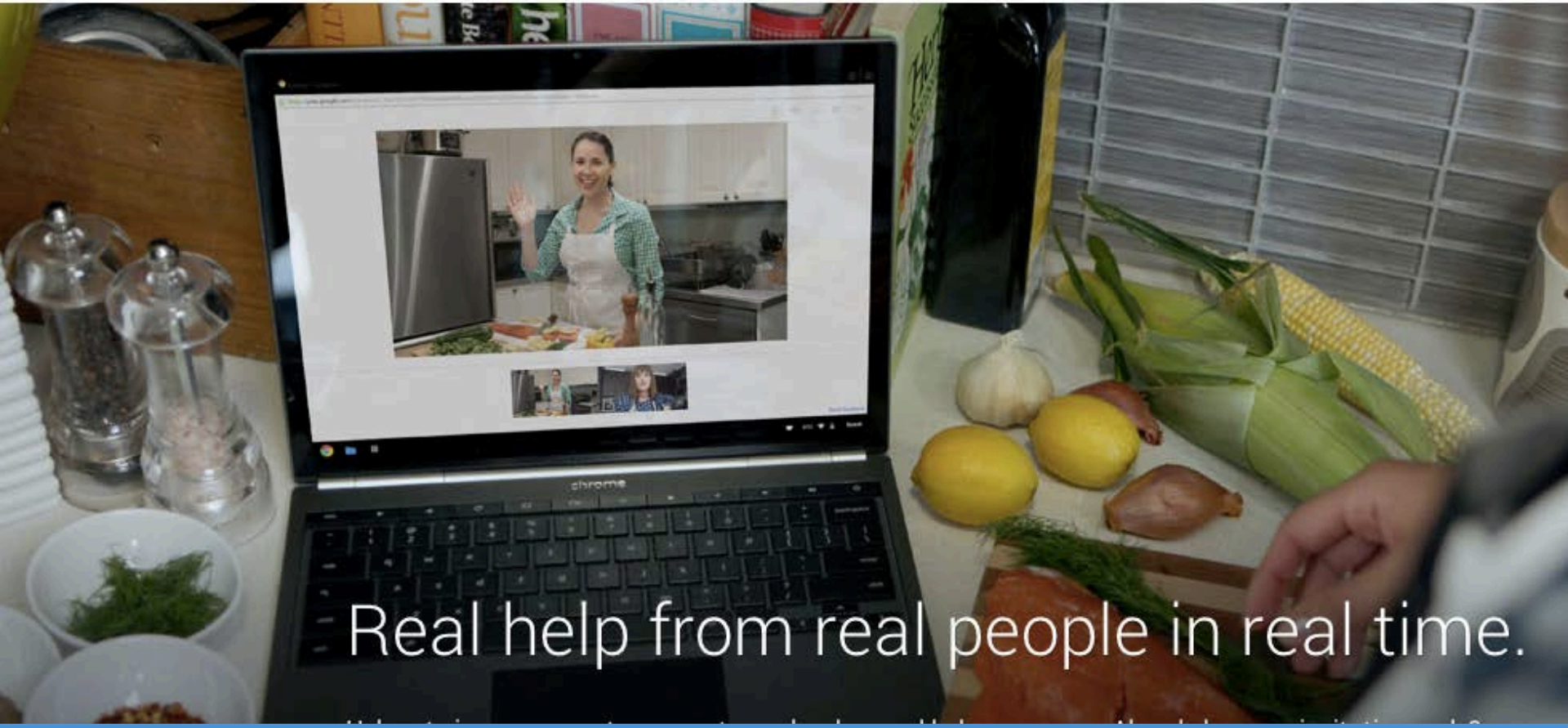
NASA Digital Learning Network lesson in Science

Event Focus In this investigation students play the role of

CROWDLEARNING | Google Helpouts

https://helpouts.google.com/welcome

Helpouts
by Google



HOPER

CROWDSOURCING

Aprendizado, Projetos e Resolução de Problemas Colaborativo

CROWDSOURCING | DUOLINGO

duolingo Incubadora

Página Inicial Duolingo →

Onde voluntários dão vida a novos cursos de idioma Duolingo

Você é bilíngue?

Contribua para um Curso

CURSOS ENSINANDO

escolha um idioma

PARA QUEM DOMINA O

escolha um idioma

HOPER

CROWDSOURCING | Escola Design Thinking

A Escola de Design Thinking propõe uma abordagem e uma metodologia para inovação em que o aprendizado acontece por meio da prática de projetos inovadores que estimulam a criatividade e a curiosidade nos participantes.

Pensando na prática

A Escola é formada por um grupo de eternos inquietos que acreditam na colaboração, multidisciplinaridade, e interdependência como um novo mindset que traz novos significados e a possibilidade real de mudança!

ePortfólio

Portfólio Digital

ePORTFÓLIO | EXEMPLO

Meu Local > Introdução a Astron...

Frank Catcher

ePortfolio Armário Online Help

Selecionar - Introdução a Astronomia - Lake Valley University

- ePortfolio
- Observação em Vídeo
- Pesquisa de Observações em Vídeo
- YouTube
- Flickr
- Inserir Link
- Inserir Código Incorporado

ePortfolio

Procurar: Mostrar Opções de Pesquisa

Página: 1 de 2 ▸ 20 por página

Nome do Item ▲

Criado em 3 de outubro de 2013 14:02

Tipo: Reflexão

Marcas: extracurricular

ASC logo

Abrir Arquivo: ASCweb.jpg [JPG 38,78 KB]

Modificado em 19 de dezembro de 2012 14:02

Tipo: Artefato

logo for the american solar car challenge

Marcas: solar, extracurricular

broken_cells_tmb

Abrir Arquivo: broken_cells_tmb.gif [GIF 6,38 KB]

Modificado em 19 de dezembro de 2012 14:02

HOPER

Plataforma Adaptativa

Ensino Adaptativo

PLATAFORMA ADAPTATIVA | GEEKIE

GEEKIE

A GEEKIE | SOLUÇÕES | PROJETOS | TALENTOS | CONTATO

A PRIMEIRA PLATAFORMA ADAPTATIVA COM A CERTIFICAÇÃO DO INEP

Veja aqui o que o Ministro da Educação, **Aloizio Mercadante** fala sobre o Geekie Games.

PLATAFORMA ADAPTATIVA | GEEKIE

GEEKIE

A GEEKIE | SOLUÇÕES | PROJETOS | TALENTOS | CONTATO

A GEEKIE

DUAS PESSOAS NÃO APRENDEM DA MESMA FORMA.

Pensando nisso, a Geekie oferece **soluções educacionais personalizadas**, adequando o ensino ao perfil de cada aluno para que ele possa **aprender da forma mais adequada** às suas características e necessidades.

Ensino (Aprendizagem) Híbrida – Blended Learning

Combinação do aprendizado on-line com o offline (presencial/EaD)

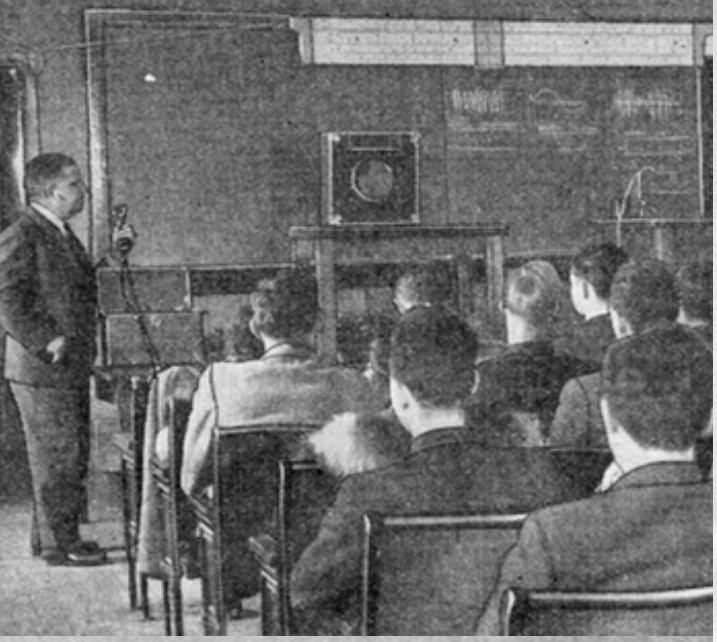
Case Uniamérica em Foz

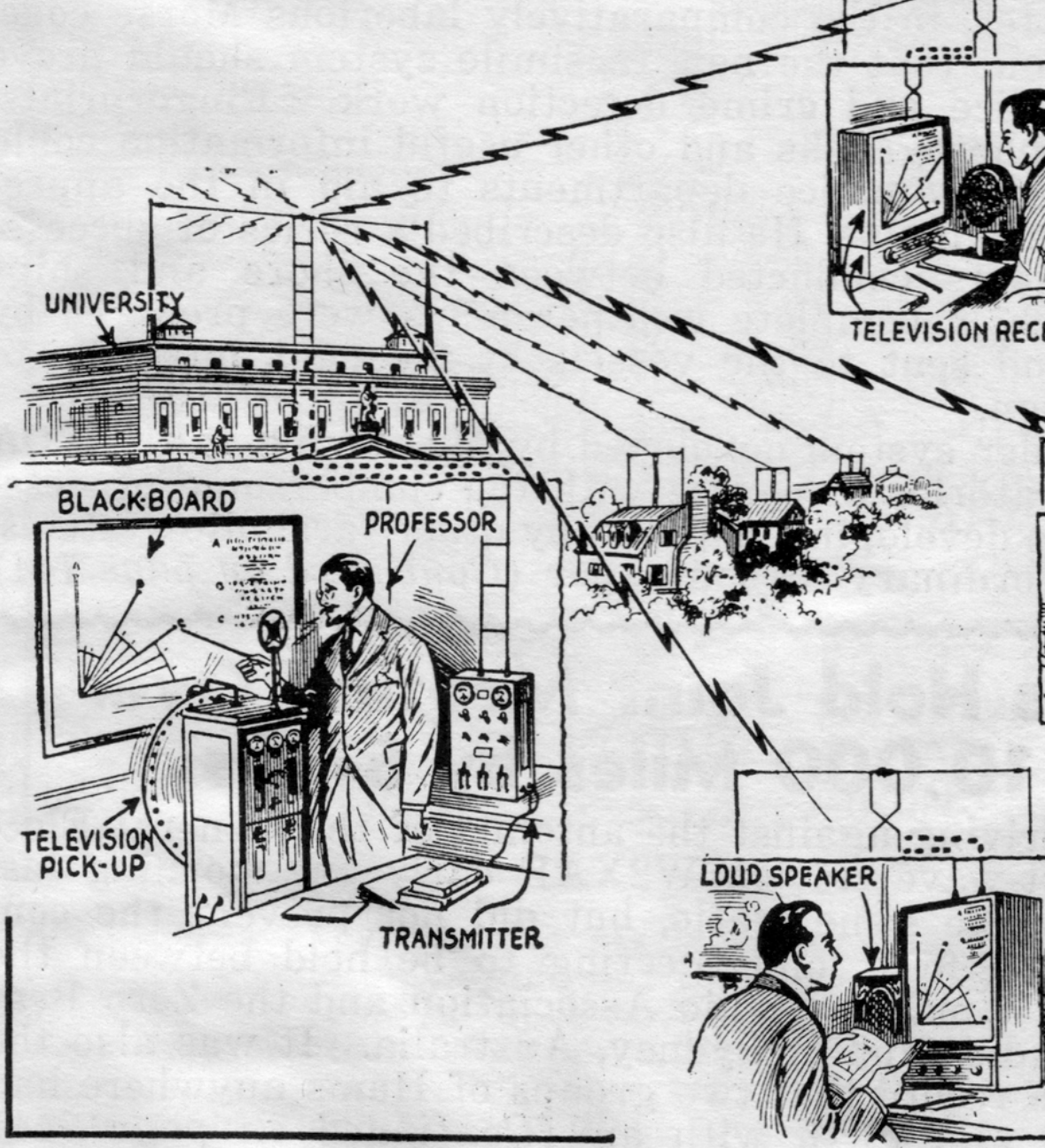
HOPER

Qual Plataforma para Gestão da Aprendizagem?

HOPER

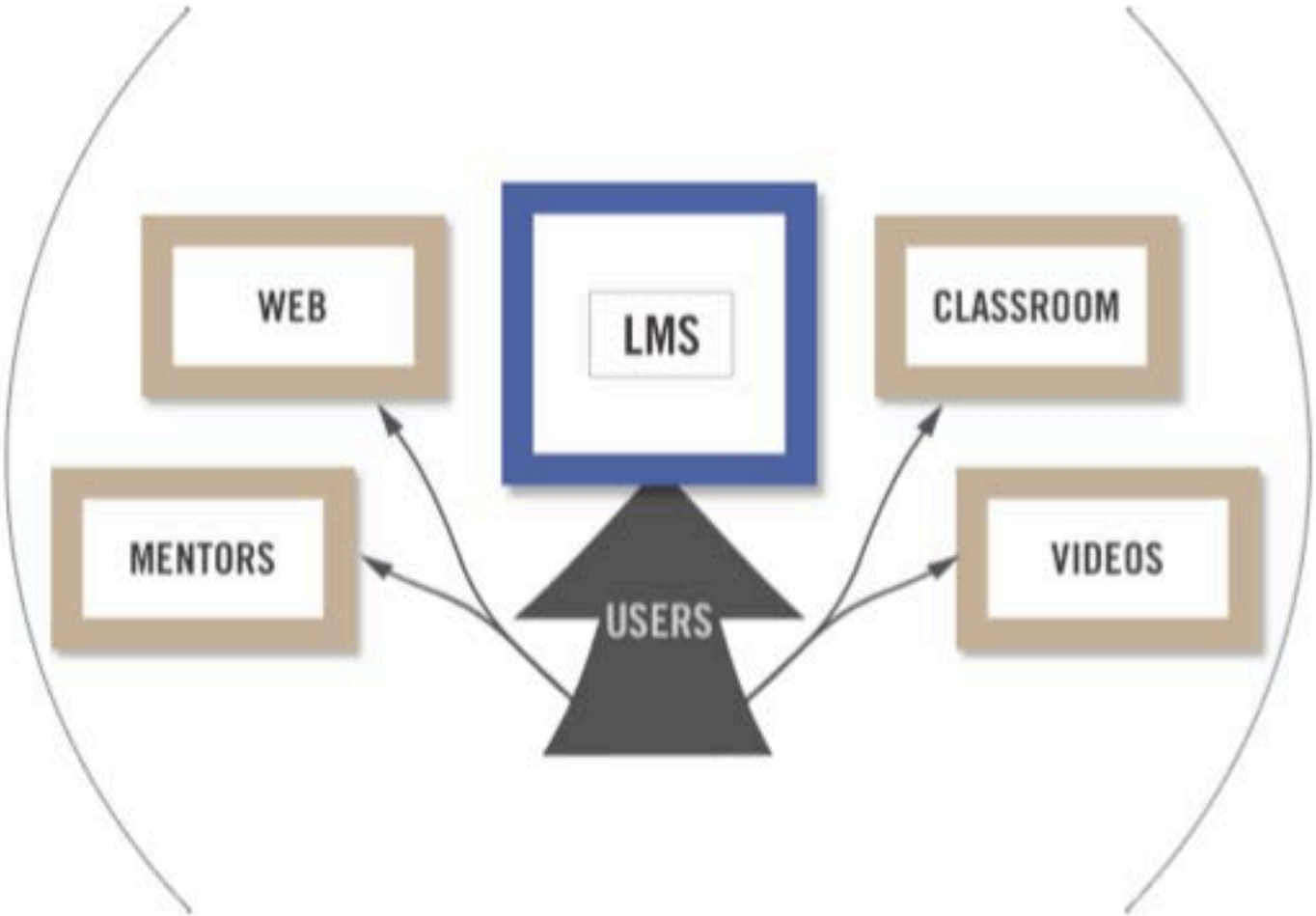
HOPER




UNIVERSITY
TELEVISION REC
BLACK-BOARD
PROFESSOR
TELEVISION PICK-UP
TRANSMITTER
LOUD SPEAKER

HOPER

The Real World



As inovações tecnológicas chegam antes que as inovações das metodologias educacionais na EAD.

As plataformas de LMS vem juntando as pontas das inovações tecnologias e das metodologias educacionais.

Desafios Atuais

1. Educação Híbrida;

2. Avaliação e as Plataformas Adaptativas: complexidade de avaliação e do ensino personalizado;

Desafios Atuais

3. Adaptação das plataformas à legislação, aos projetos pedagógicos das instituições;

4. Interatividade;

Desafios Atuais

5. Ferramentas de Autoria;

6. Gestão de vídeos (com ou sem armazenamento – custo e autoria);

Desafios Atuais

7. Facilitar o aprendizado avançando em sinergia com a rápida mudança cultural promovida pelas tecnologias;

8. Integração de soluções diversas.

Desafio Uniamérica

Não se trata de usar ou não plataformas LMS, e sim, qual solução para gestão da aprendizagem usar?

Plataformas LMS

1. Adobe
2. Angel Learning
3. Apex Learning
4. Blackboard
5. Cegoc
6. Ciatech
7. Clarity Solutions
8. Delinea
9. Desire2Learn
10. Docebo
11. EAD Box
12. eCollege
13. Edools
14. Edu 2.0
15. eGuro & Clave
16. Epic
17. Inquisiq EX
18. IntraLearn
19. Konviva
20. Learning-online
21. Literis
22. Manm
23. MPLS2
24. Platafoma LMS Atena
25. Pensa Digital
26. Sciere Educação
27. Udutu
28. Web Training
29. WebAula

Plataformas LMS – Código Aberto

1. Atutor
2. AulaNet
3. Bodington
4. Claroline
5. Dokeos
6. Fle3
7. ILIAS
8. KEWL.nextgen
9. LON-CAPA
10. Moodle
11. OLAT
12. Sakai Project
13. TelEduc
14. VClass

LMS: Tendências

1. Fusões e aquisições entre *players LMS e* de cursos *online*;
2. Cursos com metodologias tecnologias adaptativa, personalizada, com utilização de *learning analytics*;
3. Melhoria no formato do conteúdo;
4. Melhoria na qualidade das ferramentas de avaliação;
5. Atender cursos voltados para o desenvolvimento de habilidades (treino para o cérebro, games);

LMS: Tendências

6. Ferramentas de Autoria de Cursos;
7. Maior integração com soluções de vídeo, incluindo plataformas free (youtube);
8. *V*oltadas para atender as necessidades reais dos alunos (lembretes personalizados);
9. Internacionalização;
10. *Uso de LRS (Learning Record Store) – Tin Can API – Aprendizagem em qualquer hora e lugar*;

LMS: Tendências

11. Permitir programas de créditos (fidelização e resgate de cursos em catálogos eletrônicos);
12. Suporte total aos aplicativos móveis (substituição do *Flash* pelo HTML5);
13. Preparo para as atividades complementares dos alunos de graduação (cursos livres *online* – Ed. Corporativa);
14. Sistemas de *Ranking* dos melhores alunos dos cursos disponível no site do *player*;
15. Gameficação, Simulações suportadas.

OBRIGADO!

william@hoper.com.br
+55 45 3026 0100
www.hoper.com.br

HOPER

EDUCAÇÃO

www.hoper.com.br

+55 (45) 3026 0100