Panorama da Educação:

Tendências e Inovações da Educação no Mundo

HOPER
EDUCAÇÃO

TEMAS E OBJETIVOS

O QUE MUDOU?

O perfil dos alunos; a tecnologia; o acesso à educação.

O QUE ESTÁ MUDANDO?

As instituições de ensino; as salas de aula; os professores; a organização do ensino e aprendizagem;

DESAFIOS

Mudar ou não mudar?

O QUE OS JOVENS ESPERAM DA EDUCAÇÃO

35%

Que faça sentido

35% dos jovens brasileiros acham que o que aprendem na escola não é útil para as suas vidas

O QUE OS JOVENS ESPERAM DA EDUCAÇÃO

41%

Que os prepare para o mundo do trabalho

41% dos jovens brasileiros não acredita que sua formação superior tenha ampliado suas oportunidades de trabalho

O QUE OS JOVENS ESPERAM DA EDUCAÇÃO

50%

Que ajude a empreender

50% dos jovens brasileiros gostariam de abrir sua própria empresa

O QUE OS JOVENS ESPERAM DA EDUCAÇÃO

23%

Que desenvolva sua criatividade e capacidade de inovação

23% dos jovens brasileiros gostariam de trabalhar em empresas onde possam inovar

O QUE OS JOVENS ESPERAM DA EDUCAÇÃO

Que os ajude a construir um mundo melhor

1 em cada 12 jovens brasileiros são jovens-ponte

O QUE OS JOVENS ESPERAM DA EDUCAÇÃO

84%

Que extrapole os muros da sala de aula

84% dos jovens brasileiros sentem falta de locais de aprendizado fora da universidade

O QUE OS JOVENS ESPERAM DA EDUCAÇÃO

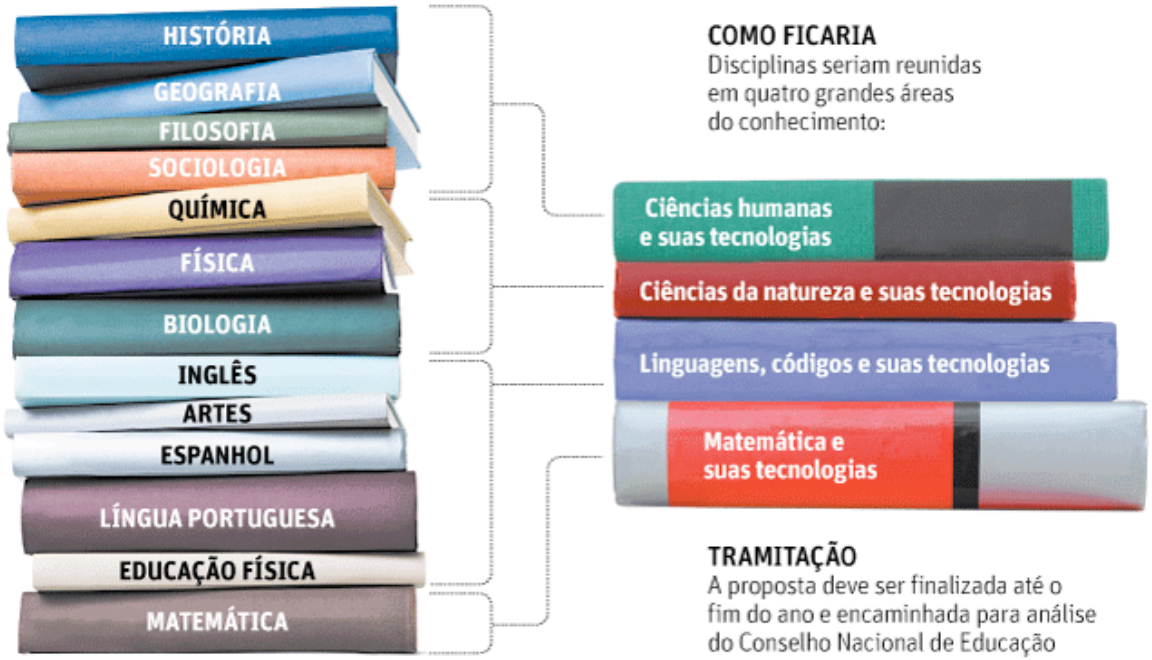
Que seja mediada pela tecnologia

Os jovens da américa latina passam em média 7 horas online por dia

O QUE O MEC PENSA?

MUDANÇA NO ENSINO MÉDIO
Ministério quer reorganizar currículo para melhorar desempenho de alunos

COMO É HOJE
Grade é composta por 13 disciplinas obrigatórias



“O aluno não terá mais a dispersão das disciplinas”

Aloízio Mercadante (Folha de São Paulo 16/08/12)

Aprendizagem | Na maioria das Instituições

a) **60 A 70%** através da captação de informações repassadas em **AULAS EXPOSITIVAS**.

b) **15 A 30%** através da leitura das anotações das aulas e dos textos indicados pelo professor.

c) **10 A 30%** através de outros meio, como: estudos em grupo; atividades de pesquisa para desenvolvimento de "trabalhos" a serem entregues; leituras complementares, etc.

Aprendizagem I AULA

1. **Em geral é um processo expositivo.**
2. **Não faz diferença se é ministrada para 10 ou para mil estudantes.**
3. **Não é desprovido de importância.**
4. **Pode ter várias funções importantes:**

   Estabelecer a visão de conjunto sobre determinado tema; Apresentar informações novas e relevantes; Elucidar um ponto de vista, uma nova forma de raciocínio ou compreensão de determinada situação; Sugerir questões investigativas e provocativas; Mostrar a aplicabilidade de determinado conhecimento.

5. **Pode orientar, mas não é capaz de fazer alguém aprender efetivamente.**

Aprendizagem | Qual a melhor maneira de aprender?

1º LUGAR

COLOCANDO O TEMA EM PRÁTICA (FAZENDO).

2º LUGAR

ENSINANDO OUTROS A FAZEREM E APRENDEREM.

3º LUGAR

ESTUDANDO (LENDO E FAZENDO ANOTAÇÕES, RESUMOS, ESQUEMAS E ANALOGIAS).

4º LUGAR

ASSISTINDO AULAS.

Pesquisa com estudantes de Harvard (2011 - EUA)

HOPER

Aprendizagem | Escala de Impacto

ESCALA DE IMPACTO NO RESULTADO DE APRENDIZAGEM
O aluno aplicando o conhecimento (praticando) em situações reais.
O aluno aplicando o conhecimento (praticando) em situações de simulação da realidade.
Um aluno ensinando outro.
O aluno debatendo um tema já estudado com outras pessoas.
O aluno lendo.
O aluno assistindo aulas expositivas.

Aprendizagem I O que é e como se dá?

"A mente de um aluno não é um vaso que se deve encher, mas uma lareira que se deve acender".
Plutarco (46-119 D.C.)

"Mais vale uma cabeça bem feita do que uma cabeça bem cheia"
Montaigne (1533-1592 D.C.)

Just in case X Just in time

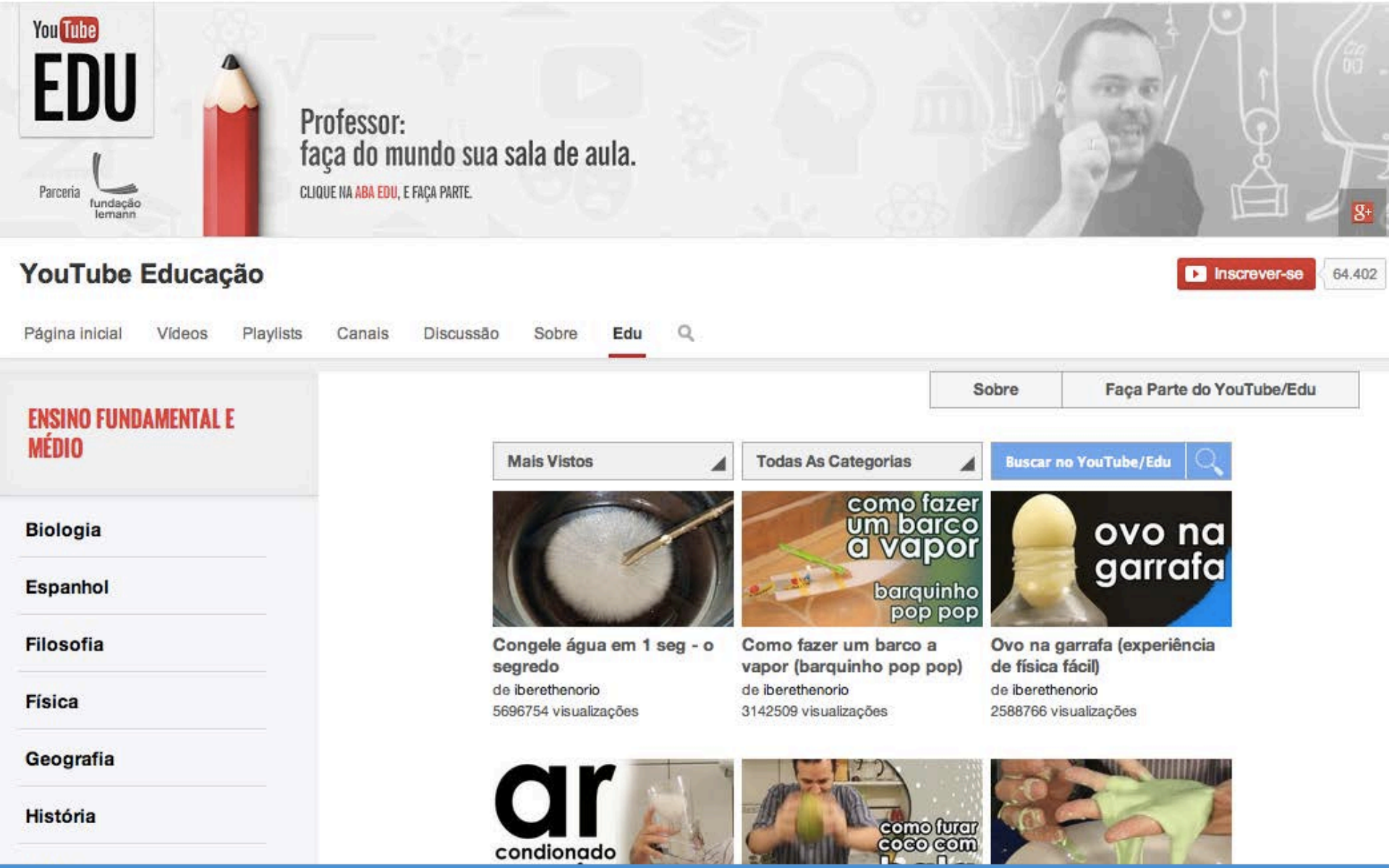
Panorama da Educação:

Tendências e Inovações da Educação no Mundo

MOOCs

Massive Open Online Courses

YouTube EDU



No ar desde novembro de 2014

HOPER

YouTube EDU

ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

- Biologia
- Espanhol
- Filosofia
- Física
  - Calor e Termodinâmica
  - Eletricidade e Magnetismo
  - Física Moderna
  - Mecânica
  - Metodologias

Mais Vistos | Física | Buscar no YouTube/Edu

Como fazer um barco a vapor (barquinho pop pop)
de iberethenorio
3142509 visualizações

Ar condicionado caseiro (cooler + PET + pilha)
de iberethenorio
2167337 visualizações

Como cuspir fogo usando maisena - How to throw fire
de iberethenorio
1667853 visualizações

Como fazer um gerador (de verdade) com um DVD player
de iberethenorio
1398498 visualizações

Encha bexiga dentro da garrafa sem assoprar -
de iberethenorio
1316158 visualizações

Pegadinha da pressão atmosférica
de iberethenorio
971225 visualizações

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

MOOCs | UDACITY

www.udacity.com

How it Works | Course Catalog | Sign In | Sign Up

UDACITY

Learn. Think. Do.

Invent your future through free interactive college classes.

BEGINNER — View all

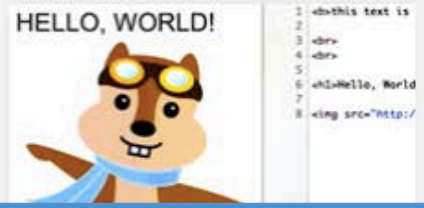
Intro to Computer Science

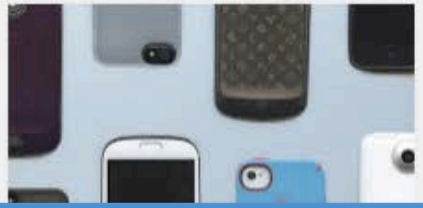
The Design of Everyday Things

Tales from the Genome

Introduction to Physics

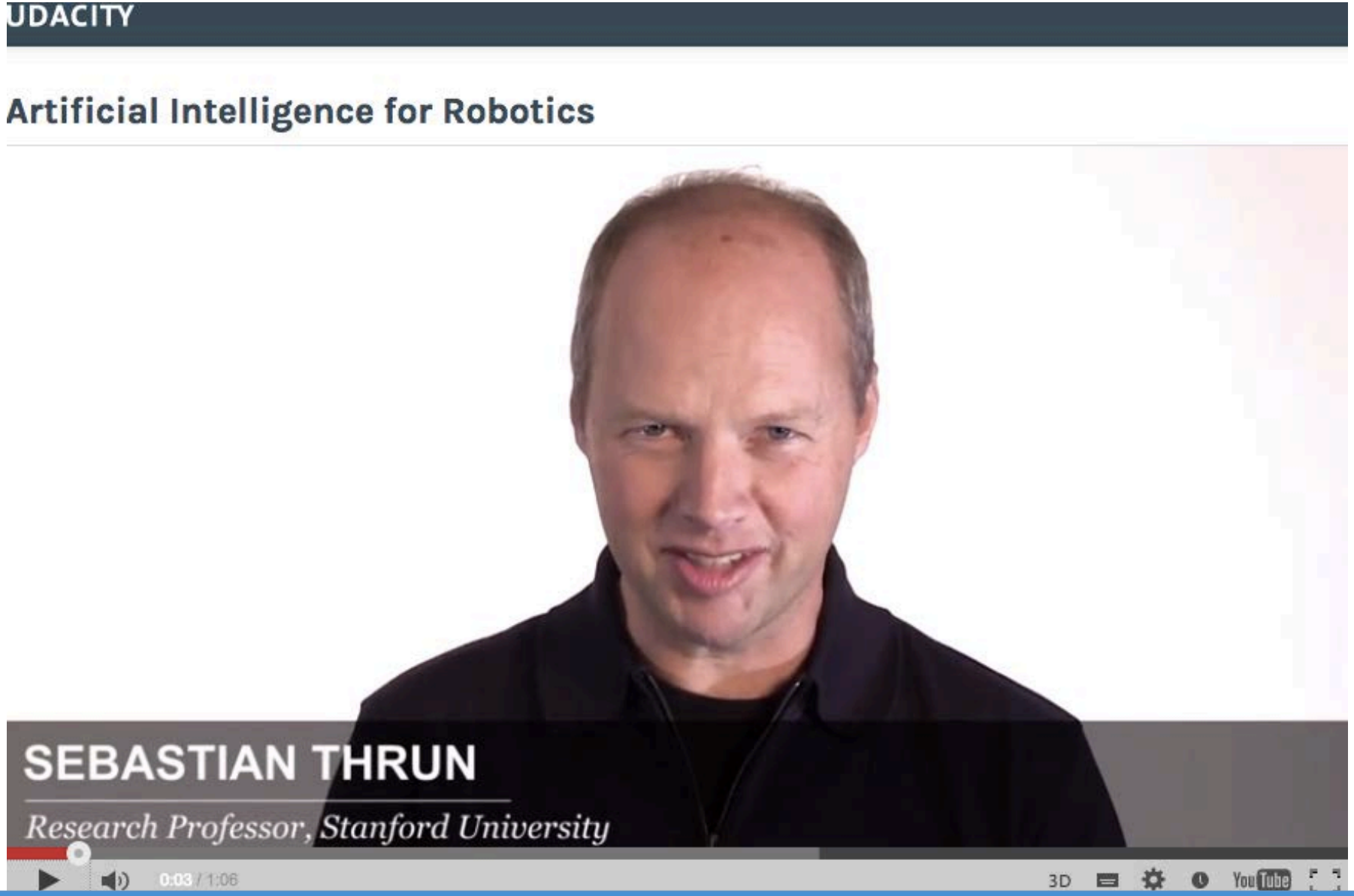
INTERMEDIATE — View all





HOPER

MOOCs | UDACITY



The Khan Academy

Missão: fornecer educação de alta qualidade para qualquer um, em qualquer lugar

Fundador: Salman Khan

KHAN Academy

KHAN Academy

KHAN Academy

KHAN Academy

pt.khanacademy.org/welcome

s traduções estão em andamento, e Matemática é nossa maior prioridade. Se você encontrar conteúdo em inglês, não se preocupe – estamos traba

Relatar outros problemas

NDER TUTOR KHANACADEMY Pesquisar

O que você quer aprender?

Matemática

Ciências

Ciências humanas

Economia e finanças

Computação

8º ANO (EUA)	ENSINO MÉDIO	FACULDADE
Matemática elementar	Álgebra I	Cálculo multivariável
3º ano	Geometria	Álgebra linear
4º ano	Álgebra II	Equações diferenciais
5º ano	Trigonometria	
6º ano	Probabilidade e estatística	TUDO
7º ano	Pré-cálculo	Aprenda tudo sobre matemática na Khan Academy
8º ano	Cálculo diferencial	
	Cálculo integral	
	Preparatório para o SAT	

HOPER

KHAN Academy

s://pt.khanacademy.org/mission/math/task/6418392293572608

o! As traduções estão em andamento, e Matemática é nossa maior prioridade. Se você encontrar conteúdo em inglês, não se preocupe – estamos trabalhando nisso

Relatar outros problemas

PRENDER TUTOR KHANACADEMY Pesquisar WILLIAM KLE

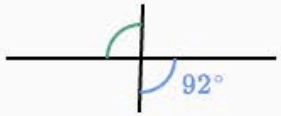
Pré-teste de matemática

Fazer mais 8 problemas

Não se preocupe se não souber tudo. Terá um bônus pelo que acertar!

Faremos algumas breves perguntas para conhecê-lo melhor. As respostas a essas perguntas nos ajudarão a recomendar habilidades para você praticar. Vamos começar!

Se sabemos que o ângulo azul possui 92 graus, qual é a medida do ângulo verde?



Se você não sabe a resposta, não se preocupe, não há nenhuma penalidade! Basta clicar em "Eu não aprendi isso ainda".

Resposta

Formatos aceitáveis

°

Enviar resposta

Ainda não aprendi isso.

KHAN Academy | KHAN NAS ESCOLAS

Desde 2012, várias escolas públicas brasileiras usam a plataforma de exercícios similar à disponível na Khan Academy em inglês.

Hoje mais de 10 mil alunos de 3º, 4º e 5º anos dos estados de São Paulo, Paraná e Ceará participam do projeto Khan Academy nas Escolas.

Na ferramenta, cada aluno avança no seu próprio ritmo, assistindo aos vídeos e fazendo os exercícios correspondentes. Os professores monitoram a aprendizagem de cada estudante em tempo real.

Em 2014, chegará a 50 mil alunos.

MOOCs no Brasil

MOOCs no Brasil | PORTAL DA MATEMÁTICA

6º

6° Ano do Ensino Fundamental

7º

7° Ano do Ensino Fundamental

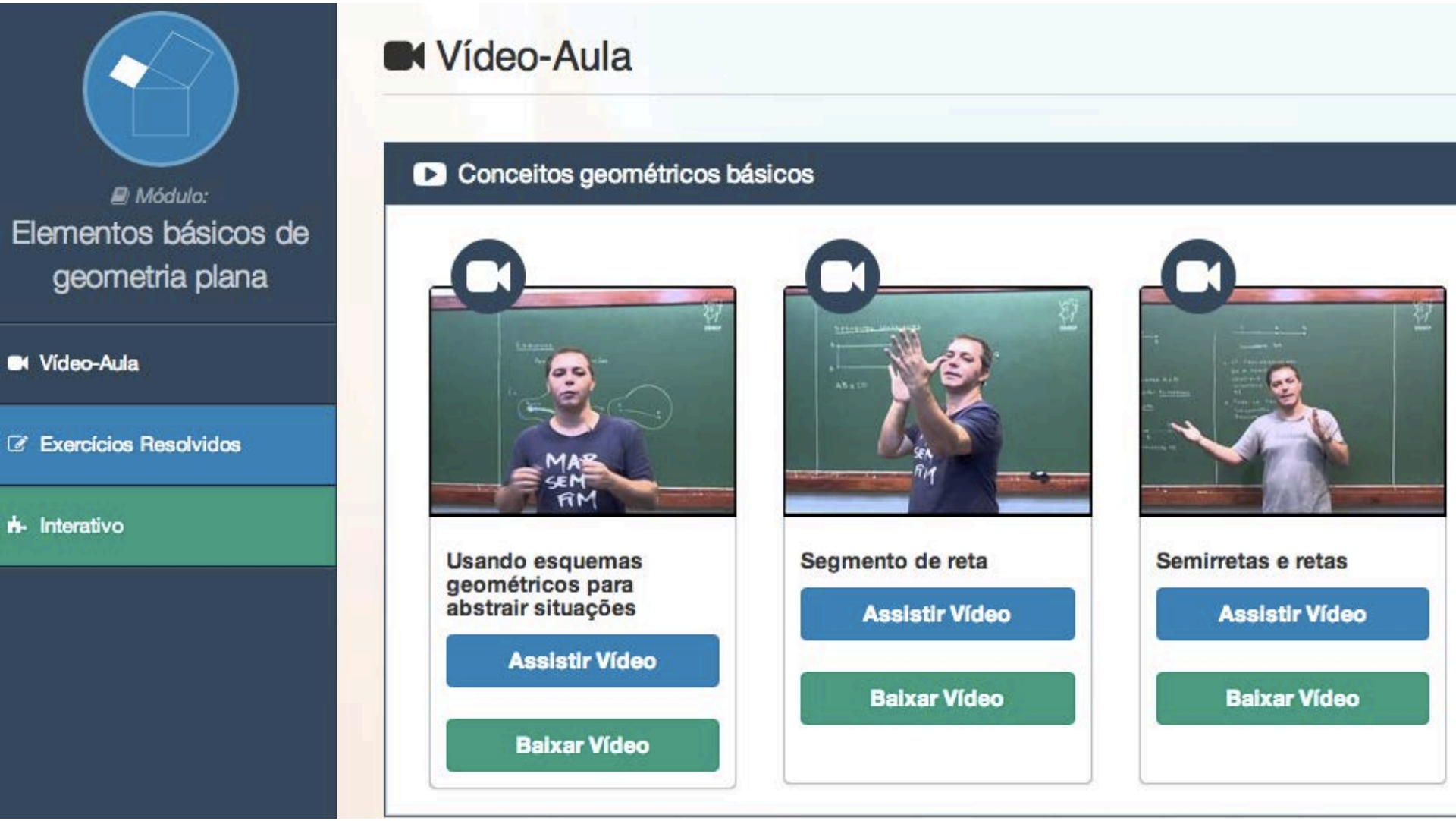
8º

8° Ano do Ensino Fundamental

9º

9° Ano do Ensino Fundamental

MOOCs no Brasil | PORTAL DA MATEMÁTICA



MOOCs no Brasil | FGV ONLINE

FGV online

Mais de 40 cursos gratuitos

Todos os cursos

1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Cursos	Área de Conhecimento	Duração	Detalhes	Inscrição
Contratação de Trabalhadores	Direito	5 horas	Ver detalhes	Inscreva-se
Direitos Autorais e Sociedade	Gestão Empresarial	5 horas	Ver detalhes	Inscreva-se
Diversidade nas Organizações	Gestão Empresarial	15 horas	Ver detalhes	Inscreva-se
Era Vargas: do Estado Novo a 54	História e Ética	30 horas	Ver detalhes	Inscreva-se
Era Vargas: dos anos 20 à Revolução de 30	História e Ética	30 horas	Ver detalhes	Inscreva-se
Espaço da Universidade na Sociedade	Educação e Comunicação	5 horas	Ver detalhes	Inscreva-se
Ética Empresarial	História e Ética	5 horas	Ver detalhes	Inscreva-se
Filosofia	Educação e Comunicação	30 horas	Ver detalhes	Inscreva-se
Formação Docente para Professores de Direito	Educação e Comunicação	10 horas	Ver detalhes	Inscreva-se
Fundamentos da Gestão de Custos	Gestão Financeira	5 horas	Ver detalhes	Inscreva-se

1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Copyright © Fundação Getulio Vargas - 2012

MOOCs no Brasil I e-Aulas USP

MOOCs no Brasil I e-Unicamp

www.ggte.unicamp.br/e-unicamp/public/?search&repo=videos&categoriaId=17

SOBRE ADICIONAR CONTEÚDO

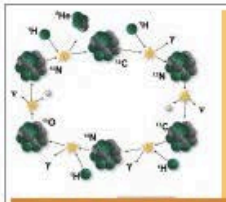
e·imagens

e·unicamp conteúdo digital

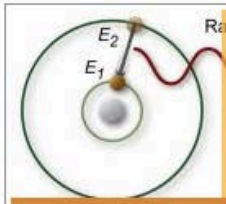
e·imagens | e·animações | e·vídeos

GERAL | EXATAS, TECNOLÓGICAS E DA TERRA | CIÊNCIAS HUMANAS | ARTES | BIOLÓGICAS E PROFISSÕES DA SAÚDE

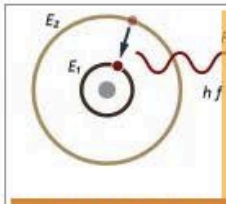
CONTEÚDO RELACIONADO



447 x 521
30
Física, formação do Sistema Solar e das...
FI_D7_T2_TP3_P5.jpg

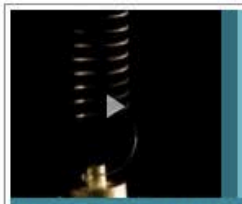


527 x 358
5
Física, estrelas, energia, radiação...
FI_D1_T3_TP2_P2.jpg

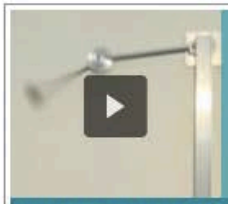


597 x 317
2
Física, lâmpadas, fluorescência...
FI_D3_T3_TP2_P2_2.jpg

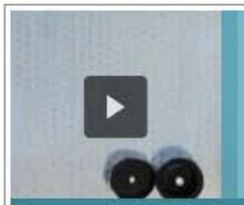
480 x 385
1965
Física, Mauro Monteiro Garcia de Carvalho...
Bolas - Prof. Mauro Monteiro...



480 x 385
844
Física, Mauro Monteiro Garcia de Carvalho...
Mola - Prof. Mauro Monteiro...

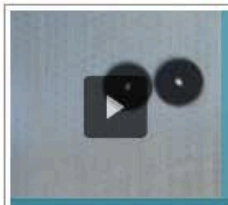


480 x 385
575
Física, Mauro Monteiro Garcia de Carvalho...
Pêndulo Caótico - Prof....



480 x 385
378
Física, Mauro Monteiro Garcia de Carvalho...
Colisão com fita - Prof....

480 x 385
376
Física, Mauro Monteiro Garcia de Carvalho...
Colisão pesos diferentes -...



480 x 385
146
Física, Mauro Monteiro Garcia de Carvalho...
Colisão sem fita - Prof....

HOPER

MOOCs no Brasil I VEDUCA

www.veduca.com.br

Flipped Classroom

Active Learning Classroom

- *flipped classroom*, ou sala de aula invertida, é o nome que se dá ao método que inverte a lógica de organização da sala de aula que passa a ser usada para a realização de exercícios, atividades em grupo e realização de projetos.

- O professor aproveita para tirar dúvidas, aprofundar temas e estimular debates.

FLIPPED CLASSROOM | EXEMPLOS

FLIPPED CLASSROOM | EXEMPLOS

FLIPPED CLASSROOM | EXEMPLOS

FLIPPED CLASSROOM no Brasil I RJ

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

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 | Angry Birds Playground

Desenvolvido em parceria com a Universidade de Helsinki e baseado no currículo nacional da Finlândia, o Angry Birds Playground está sendo utilizado numa escola de Xangai, na China. Voltado para crianças da pré-escola, o material inclui livros, posteres, jogos de cartas, além de conteúdos digitais com atividades envolvendo assuntos de matemática, ciência, música, língua, artes, educação física e ciências sociais.

GAME BASED LEARNING I Angry Birds Playground

HOPER

GAME BASED LEARNING | Game de Simulação

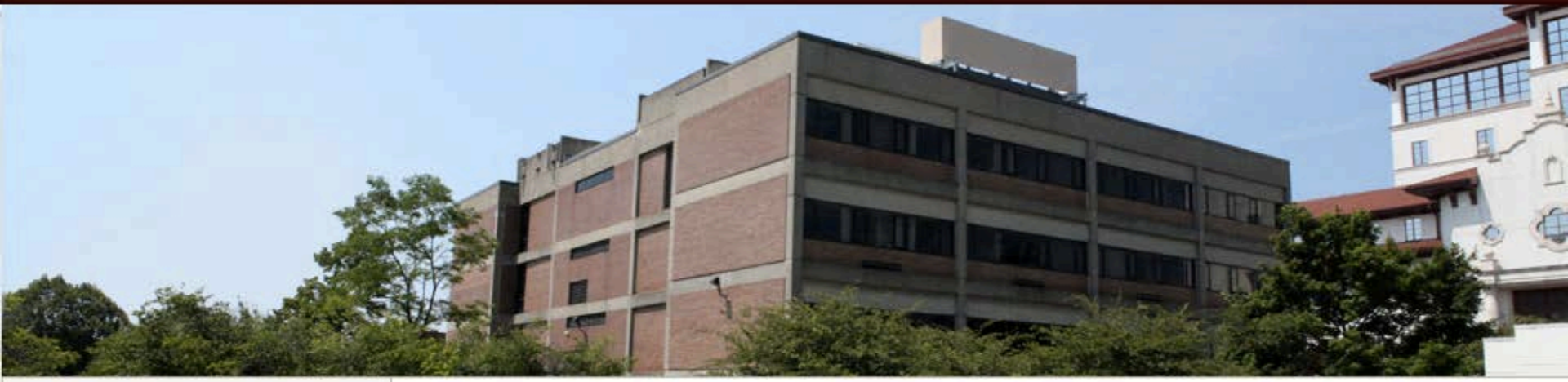
MONTCLAIR STATE UNIVERSITY

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

É a busca colaborativa por conhecimento. Pessoas com interesses comuns se reúnem, virtualmente ou não, para compartilhar o que sabem e criar momentos de aprendizagem informal. Esse tipo de compartilhamento não se restringe a informações escolares, como matemática, física, história. O grupo pode se reunir em qualquer lugar, para aprender e ensinar sobre qualquer coisa.

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

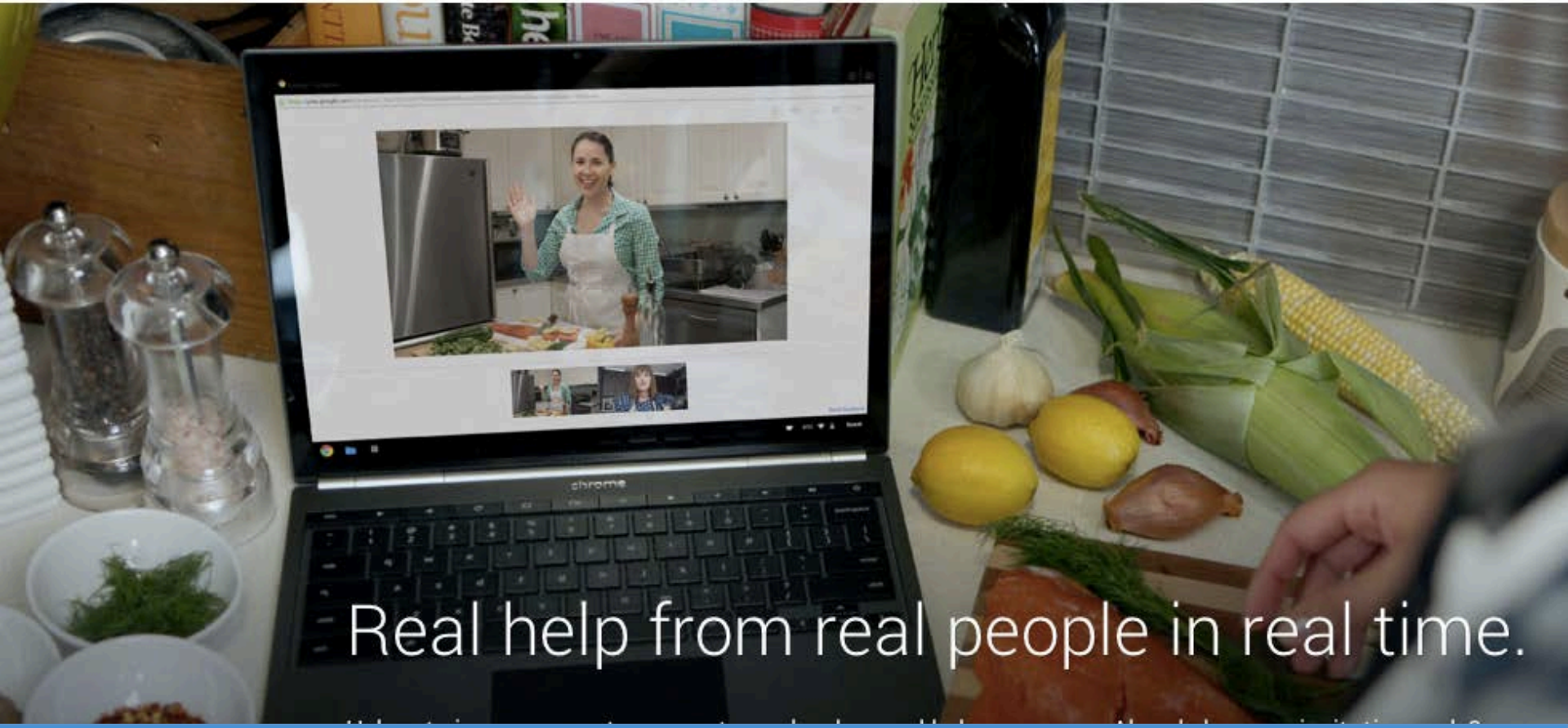
NASA Digital Learning Network lesson in Science

Event Focus In this investigation students play the role of

CROWDLEARNING | Google Helpouts

https://helpouts.google.com/welcome

Helpouts
by Google



HOPER

CROWDLEARNING | Google Helpouts

Browse Helpouts

- Art & Music
- Computers & Electronics
- Cooking
- Education & Careers
- Fashion & Beauty
- Fitness & Nutrition
- Health
- Home & Garden

Computers & Electronics

Browse all in Computers & Electronics

Windows - Fix Problems

Huw Conway

Want to Fix your Windows Problem now? I can solve Windows problems right now, see the reviews below. Is your Computer running slowly, displaying p...

★★★★★ 138 **$15.10** 1 hour

Apple Product Support

Keenan Jones

Having a computer issue? No worries. In a Helpout, I can help you troubleshoot any of your computer or IT issues you may have. I can even provide I...

★★★★★ 55 **$4.99** 15 minutes or **$0.50** per min.

Computer Issues/Help

James Watson

Having trouble getting something to work on a computer? Is the computer slow, has viruses or popups? How about printer or connectivity issues? I'm ...

★★★★★ 76 **Free**

CROWDLEARNING | Google Helpouts

- Art & Music
- Computers & Electronics
- Cooking
- Education & Careers
- Fashion & Beauty
- Fitness & Nutrition
- Health
- Home & Garden

Fashion & Beauty

Browse all in Fashion & Beauty

Makeup & Fashion Lessons and Consultations

Will Doughty

Educating people, whether it's through my videos, on the internet, or in person has become a newfound passion of mine. There's nothing that makes m...

★★★★★ 1 **Free**

Ooh My Hair- Transition to Natural Motivation

Margaret Ellen

Having a hard time going natural? Need a quick pick me up from someone that knows exactly what you're going through? I'm here. Not quite long enoug...

★★★★★ 1 **$5.00** 15 minutes or **$0.33** per min.

Style Consultant+Personal Shopper

Dionne Dean

As both an educator and an entrepreneur, I understand the necessity for 'looking the part' when meeting with possible clients. The wardrobe changes...

$35.00 30 minutes

HOPER

CROWDSOURCING

Aprendizado, Projetos e Resolução de Problemas Colaborativo

CROWDSOURCING

O crowdsourcing é um modelo de produção de conhecimento que utiliza a inteligência e os conhecimentos coletivos e voluntários, geralmente espalhados pela Internet para resolver problemas, criar conteúdo e soluções ou desenvolver novas tecnologias, assim como também para gerar fluxo de informação.

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 ou Ensino Adaptativo

(Software) gestão da aprendizagem que possibilita ao professor escolher atividades em função das necessidades dos alunos, com base nos erros e acertos dos exercícios propostos na plataforma

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.

PLATAFORMA ADAPTATIVA | EXEMPLO

Progresso da Classe

Configurações Ajuda Pesquisar usuários

Filtrar: Todos os Usuários

Nome	Conteúdo	Questionário	Discussões	Notas
Aarons, Meghan maarons 98688420	71% Visitados: 15 / 21	85%	0 lido, 1 encadeamentos, 0 respostas	
Alessi, Wayne walessi 98688843	0% Visitados: 0 / 21	Nenhuma pontuação recebida	0 lido, 0 encadeamentos, 0 respostas	Não há notas
Aronson, Johnson jaronson 98688411	67% Visitados: 14 / 21	Nenhuma pontuação recebida	0 lido, 0 encadeamentos, 0 respostas	
Arthurs, Paul parthurs 98688412	67% Visitados: 14 / 21	Nenhuma pontuação recebida	1 lido, 0 encadeamentos, 0 respostas	
Bartram, Chung cbartram 98688469	24% Visitados: 5 / 21	40%	0 lido, 1 encadeamentos, 0 respostas	
Beadle, Lourdes lbeadle 98688404	71% Visitados: 15 / 21	70%	0 lido, 1 encadeamentos, 0 respostas	
Bently, Cesar			0 1 0	

HOPER

PLATAFORMA ADAPTATIVA | EXEMPLO

PLATAFORMA ADAPTATIVA | EXEMPLO

Ensino (Aprendizagem) Híbrida – Blended Learning

É a combinação do aprendizado on-line com o offline na escola

Alison Elizando – Burnet Elementary

We Love to Learn

Case Alison Elizando – Burnet Elementary

"65% dos empregos que os meus alunos terão ainda não foram inventados"

Os alunos precisarão se comunicar, colaborar, ter pensamento crítico e criatividade. Isso eu quero motivá-los a desenvolver. Eu me mostro aprendendo, arriscando e vivendo sob melhoria continua.

https://pt.khanacademy.org/coach-res/reference-for-coaches/burnett/a/reflecting-on-the-2012-2013-year-we-3-2-learn

Case Alison Elizando – Burnet Elementary

O modelo usado foi inspirado na KHAN Academy, faz rotação de atividades a cada 20 min:

1. Momento KAN Academy com notebook e anotações dos alunos;
2. Ela faz anotações sobre o desenvolvimento dos alunos;
3. Aplica o ensino personalizado, faz *coaching* com os alunos conforme as necessidades deles.

Case Alison Elizando – Burnet Elementary

"com o peer couching todos os alunos ficam motivados"

"Não fico aplicando provas até que eles atinjam a média, com o uso do KHAN, tenho tempo para ensinar e intervir até que eles aprendam o que ainda não aprenderam"

Case Alison Elizando – Burnet Elementary

A professora cria problemas desafiadores e deixa no quadro para os alunos resolverem, eles também tem um espaço para criar os próprios problemas e depois explicarem como resolveram os problemas.

Usa o app *educreation* para os alunos criarem vídeos próprios para ensinarem os seus colegas.

Professor: Novas Competências?

Gaturro
escuela
Y... ES UN POCO INCÓMODO, PERO ES LA ÚNICA FORMA DE QUE LOS CHICOS NOS PRESTEN ALGO DE ATENCIÓN DURANTE LA CLASE...
Sujeto
predicado
www.gaturro.com

PROFESSOR | NOVAS COMPETÊNCIAS?

1. Entender como as tecnologias digitais podem colaborar para promover novas práticas pedagógicas;

2. Entender como estes recursos podem ser incorporados à rotina escolar;

3. Conhecer algumas possibilidades que fazem sentido dentro da sua área de trabalho e se apropriar de algumas ferramentas tecnológicas;

PROFESSOR I NOVAS COMPETÊNCIAS?

4. Planejar novas estratégias de ensino que tenham o aluno no centro do processo de aprendizado e o professor como mediador da construção do conhecimento;

5. Pensar um ensino mais personalizado e uma avaliação que leve em consideração as necessidades de cada aluno, visto que o conhecimento está disponível e o foco da educação não é mais a transmissão de conteúdo, mas sim o desenvolvimento de competências e habilidades;

PROFESSOR | NOVAS COMPETÊNCIAS?

6. Incentivar os alunos a pesquisar na internet. Orientá-los a pesquisar fazendo uso de palavras-chave e símbolos. Indicar bibliografias e sites úteis para que desenvolvam com qualidade o trabalho;

7. Permitir que os alunos comparem informações e discutam sobre os temas pesquisados, sinalizando a confiabilidade da informação;

PROFESSOR | NOVAS COMPETÊNCIAS?

8. Estimular os alunos a produzir seus próprios textos, em diferentes formatos, a partir das pesquisas realizadas na internet e em outras mídias, bem como a mencionar autores e fontes pesquisadas;

9. Motivar os alunos para participarem de projetos colaborativos, inclusive com estudantes de outras escolas no Brasil e no exterior;

PROFESSOR I NOVAS COMPETÊNCIAS?

10. Criar ou estimular seus alunos a criarem um espaço virtual exclusivo para produção de trabalhos colaborativos (uma página na WEB, no Facebook, um perfil, um blog, um disco virtual);

11. Incentivar os alunos a compartilhar seus trabalhos na internet para que qualquer pessoa possa ter acesso, contribuir e fazer críticas;

PROFESSOR I NOVAS COMPETÊNCIAS?

12. Valorizar o uso de diferentes recursos tecnológicos para produção de trabalhos escolares, como vídeos, fotos, podcasts, blogs, slides, gráficos, banco de dados, ou seja toda e qualquer ferramenta que possa ser utilizada no dia a dia;

13. Permita diferentes formas de manifestação e expressão no desenvolvimento dos trabalhos, dando espaço à criatividade e pró-atividade;

PROFESSOR | NOVAS COMPETÊNCIAS?

14. Engajar os alunos em tarefas desafiadoras, que façam sentido para suas vidas, que proporcionem o trabalho em equipe e a administração do tempo;

E agora?

Case Uniamérica em Foz

HOPER

SÍNTESE DA METODOLOGIA UNIAMÉRICA

HOPER

SÍNTESE DA METODOLOGIA UNIAMÉRICA

- Ensino Aprendizagem *Just in Time*;
- Atividades por projeto;
- Alunos de “diferentes séries” na mesma sala de aula;
- Aulas acessíveis pela internet;
- Avaliação por atividades, projetos e provas;
- Unidades de aprendizagem;
- Sem disciplinas ou séries.

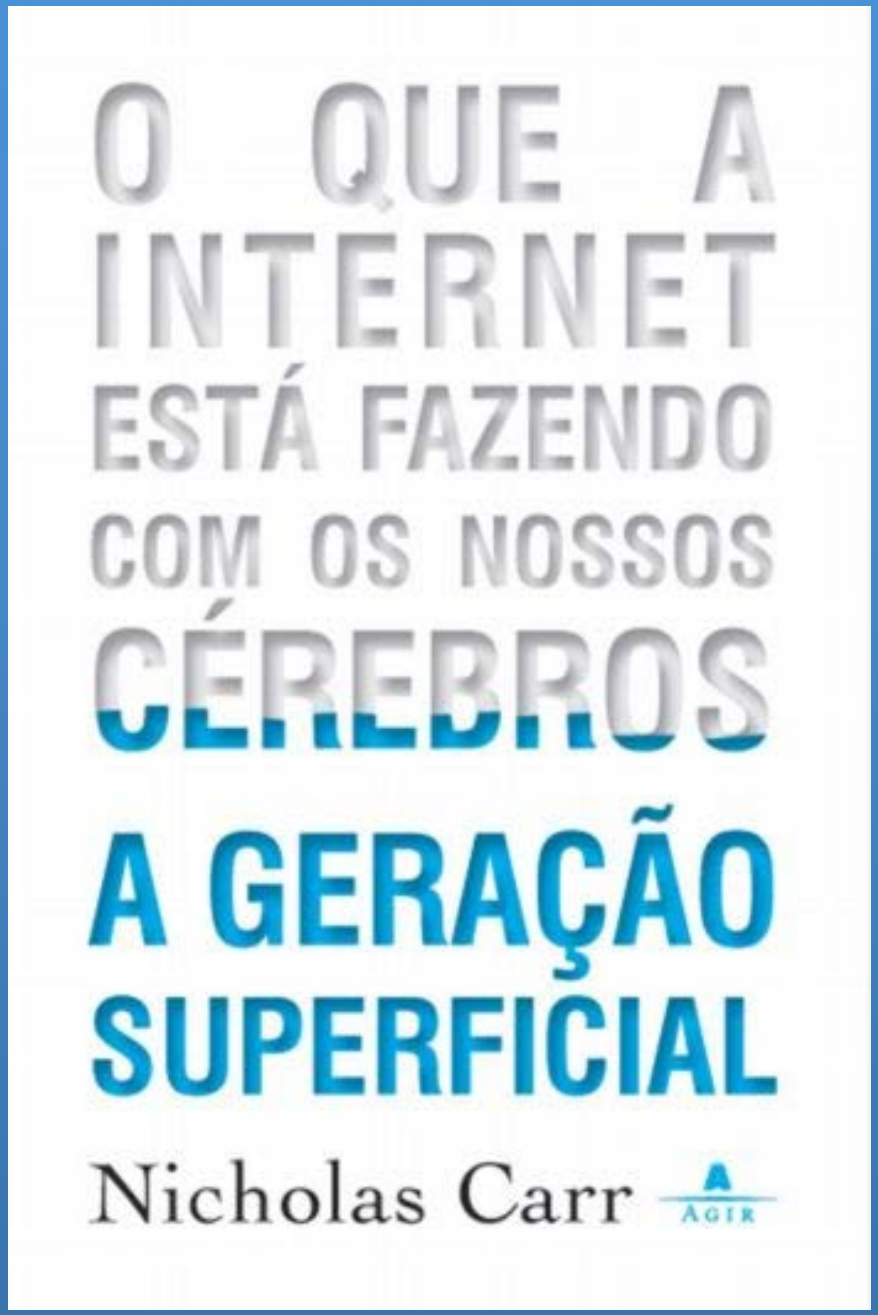
Internet, problema ou solução para a educação? Um contraponto!

TENDÊNCIAS DA NET | EDUCAÇÃO

- Internet não foi construída por educadores para a aprendizagem.
- O mecanismo da internet objetiva a captura da atenção do usuário para o máximo número de cliques, aumentando os ganhos financeiros através de anúncios.

IMPACTO DA INTERNET

- O que está diminuindo na medida que aumentamos o tempo na internet é a leitura de publicações impressas.
- Contudo a internet é um jogo profissional e calculado para capturar a atenção do usuário.
- Informações fragmentadas e de alto estímulo.


O QUE A INTERNET ESTÁ FAZENDO COM OS NOSSOS CÉREBROS
A GERAÇÃO SUPERFICIAL
Nicholas Carr
AGIR

OBRIGADO!

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

HOPER

EDUCAÇÃO

www.hoper.com.br

+55 (45) 3026 0100

HOPER GROUP

1. HOPER **ESTUDOS DE MERCADO**
2. HOPER **CONSULTORIA**
3. HOPER **METODOLOGIAS EDUCACIONAIS**
4. HOPER **HOPER INTERNACIONAL**
5. HOPER **EDUCAÇÃO CORPORATIVA**
6. HOPER **INSTITUTE**
7. **SAGAH** (HOPER E GRUPOA)

Estudos de Mercado I Análise Setorial e Portal

Mais de 3 milhões de informações Acadêmicas, de Mercado e de Gestão do Setor Educacional

HOPER Internacional

BRASIL
Foz do Iguaçu

COLOMBIA
Bogotá

CHILE
Santiago

PERU
Lima