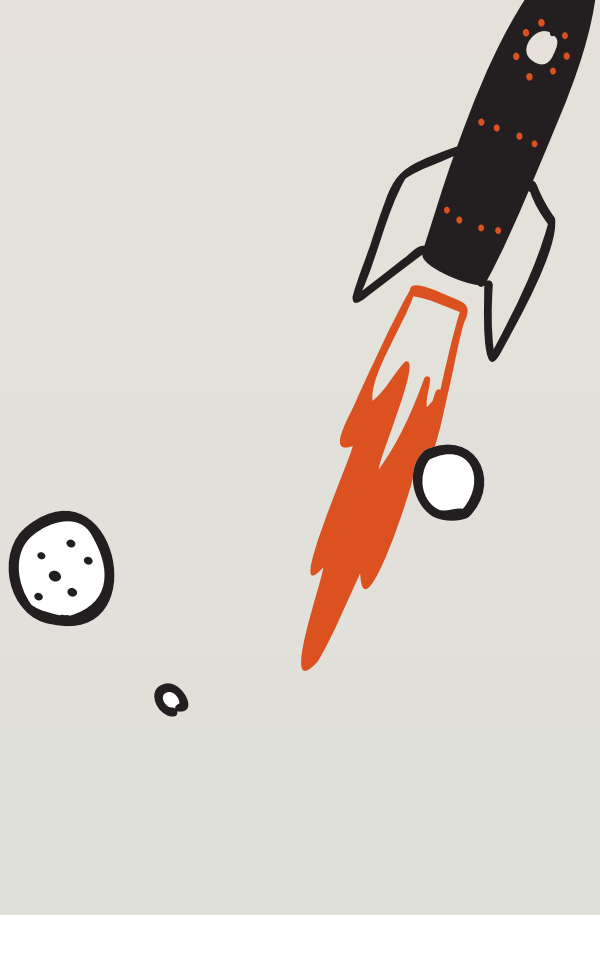




COMO INOVAR COM AS MUDANÇAS NA educação

A educação foi transformada pela tecnologia, mas já não é suficiente utilizar os recursos em sala de aula. A educação do presente é disruptiva, humaniza os aparatos tecnológicos focando no desenvolvimento de habilidades socioemocionais de estudantes em todas as fases do aprendizado.

E, para oferecer uma aprendizagem integral significativa, que se baseie em experimentação, é preciso repensar caminhos. Das avaliações pedagógicas ao papel desempenhado por docentes, alunos e instituições, todo o processo de ensino-aprendizagem muda quando a **inovação** é a base do pensamento.



COMO CONSEGUIR inovar?

Políticas públicas que permitam que as escolas tenham espaços colaborativos e desenvolvam as mais diversas habilidades dos estudantes; gestores educacionais que abracem ideias e projetos "fora da caixa"; alunos engajados; comunidade escolar envolvida. Todos possuem papéis importantes para que a inovação ganhe as salas de aula. E os professores têm destaque.

PASSOS PARA INOVAR

Se você é docente, é importante estar exposto, familiarizado, integrado e apto a transformar a educação com os novos recursos disponíveis.

Para isso:

- 1 Permita-se aprender.
- 2 Utilize problemas reais na abordagem.
- 3 Flexibilize o currículo e invista no "mão na massa"
- 4 Lembre-se de que o erro faz parte do processo e é, inclusive, uma forma de aprendizagem.
- 5 Considere o processo, e não o produto final; porque no percurso é quando realmente transformamos vidas.

O Sebrae oferece uma trilha de desenvolvimento sobre **tecnologias para a educação**. São sete cursos online e gratuitos para professores e gestores escolares se atualizarem.



INOVE NA educação COM:

metodologias ativas

Tirar o aluno da passividade e colocá-lo no centro da aprendizagem. Esse é o objetivo das metodologias ativas, que são muitas e sempre se focam no protagonista do ensino: o estudante.

O professor passa, então, a ser um mediador, um facilitador do aprendizado, que é cada vez mais personalizado, entendendo que existem ritmos e necessidades diferentes em uma sala de aula.

Por isso, cabe a ele escolher a melhor maneira de aplicar as metodologias em sua realidade.

Existem diversas **metodologias ativas**, e abaixo comentaremos mais algumas delas.



Ensino híbrido (pra valer!)

O **ensino híbrido** deve ser uma metodologia ativa e vai muito além do uso de tecnologia online e offline. É necessário que tais metodologias sejam complementares e coloquem o estudante também como um curador de conhecimento, integrando os dois mundos em um único processo de ensino-aprendizado.

Seja por rotação de estações, em que se criam diferentes circuitos (que usam recursos tecnológicos, mas também mão na massa) em sala de aula, e os grupos de alunos vão aprendendo partes diferentes e complementares de um mesmo tema em cada uma delas; seja por rotação individual (parecido com o anterior, mas de um ponto de vista individual); seja por laboratório rotacional (trazer para a sala de aula recursos tecnológicos que permitam a experimentação), seja por qualquer outra opção que se adapte à realidade escolar.

O universo de tecnologias disponíveis para a educação é extremamente amplo, e existem opções para os variados contextos dos estudantes e das instituições. Passando pelo uso de um celular ou de um computador à aplicação de inteligência artificial e da realidade aumentada, existem formas de encontrar recursos para todos os ambientes.



Gamificação

O uso de elementos dos jogos na sala de aula é uma maneira de entreter e desenvolver os estudantes. Com competitividade, trabalho em grupo, divisão de etapas e conquistas que dependem de dedicação, esforço, pesquisa e descoberta.

Gamificar o ensino não precisa utilizar as ferramentas tecnológicas mais caras e modernas. É possível atrair a atenção dos estudantes para um jogo investigativo em que eles são detetives ou uma "caça ao tesouro", que os coloca à frente do processo de aprendizagem, cumprindo etapas e se divertindo ao aprender. Tudo isso é uma maneira de criar uma experiência realmente agregadora e envolvente.



UNIVERSO maker

O universo Maker é uma filosofia que busca consertar, modificar, fabricar, fazer, construir e aprender utilizando as mãos. Com base no "faça você mesmo", estudantes são estimulados a criar, a investigar e a propor soluções para problemas reais, desenvolvendo sua criatividade e pensamento crítico enquanto colocam a "mão na massa" e interagem continuamente com professores e colegas.

A chamada **Hands On, metodologia Mão na Massa**, em português, modifica o modo de aprender e desenvolve diversas habilidades essenciais para a formação integral.



PROJETOS integradores

Envolva estudantes em **projetos** que os encoraje a resolver um problema real. Com uma postura protagonista, eles construirão algo que os engaje e os incentive a buscar cada vez mais conhecimento, focando em soluções que podem realmente transformar sua vida, a escola ou a comunidade. Tudo isso utilizando os recursos que possuem, colaborando uns com os outros e começando a fazer algo, isto é, colocando em prática, claro!

Existem vários exemplos de projetos reais que não exigem um investimento inacessível para que ganhem vida. Um deles é o **Robótica com Sucata**. Conheça!



MENTALIDADE empreendedora

Todos os pontos acima influenciam no desenvolvimento de estudantes com base em uma formação integral, a fim de que estejam preparados para pensar por si mesmos, fazendo escolhas, perguntas e buscando respostas para seus problemas e os da sua comunidade. Esse é o foco da **Educação Empreendedora**, ou seja, maneira de ensinar aos jovens as habilidades exigidas pelo século XXI, com o intuito de que estejam preparados para os caminhos que desejarem seguir.

