

EDUCAÇÃO & TECNOLOGIA

**POR QUE**  
**OS EDUCADORES**  
**PRECISAM**  
**IR ALÉM DO**  
**DATA SHOW**

*E como fazer isso*

POR ANA PRADO  
SUPERVISÃO PEDAGÓGICA RENATO JÚDICE  
DIREÇÃO DE ARTE ROB FRIEDE

UMA  
PUBLICAÇÃO



geekie

# SUMÁRIO

VOCÊ ENCONTRARÁ NESTE EBOOK:



<b>INTRODUÇÃO</b>	PRECISAMOS FALAR SOBRE A EDUCAÇÃO .....	<b>3</b>
<b>PARTE 1</b>	POR QUE É PRECISO MUDAR? .....	<b>5</b>
<b>PARTE 2</b>	POSSIBILIDADES DA TECNOLOGIA NAS ESCOLAS .....	<b>8</b>
<b>PARTE 3</b>	O PESO DE UMA EDUCAÇÃO CONECTADA .....	<b>11</b>
<b>PARTE 4</b>	COMO VOCÊ PODE SE CAPACITAR .....	<b>13</b>

## INTRODUÇÃO

---

### PRECISAMOS FALAR SOBRE A EDUCAÇÃO



Até o século passado, os médicos utilizavam instrumentos e procedimentos dignos de filmes de terror. Um dos exemplos mais macabros, só deixado de lado na década de 1950, consistia em abrir o crânio de pacientes, muitas vezes com equipamentos rudimentares, para curar supostos problemas mentais. Hoje, os métodos diagnósticos permitem uma análise detalhada do quadro dos doentes mesmo sem nenhuma intervenção e, quando necessárias, as cirurgias são feitas com precisão milimétrica.

A medicina talvez seja um dos exemplos mais emblemáticos, mas o avanço da tecnologia mudou radicalmente o universo de inúmeras profissões. Mesmo as mais recentes, do cinema à publicidade e ao design de games, experimentam revo-

luções frequentes. É de se admirar, portanto, que o mesmo ainda não tenha ocorrido no campo que representa a base do conhecimento: a educação.

É verdade que o acesso à informação mudou: os alunos trocaram as enciclopédias pelos sites de busca. Muitas escolas substituíram o quadro negro e o giz por lousas eletrônicas e as transparências no retroprojetor por apresentações de PowerPoint. Mas essas são mudanças superficiais, perfumaria, pois o modelo continua sendo reproduzido e a didática nas escolas continua praticamente a mesma, com o professor à frente (no centro das atenções) e os alunos de outro lado, passivos, absorvendo o conteúdo em uma via de mão única.

O problema disso tudo é que, embora as escolas não

tenham mudado, o cotidiano dos alunos é constantemente afetado pelas novas tecnologias. Segundo a pesquisa TIC Kids Online 2013, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC.br), 77% dos brasileiros com idade entre 9 e 17 são usuários da internet. Destes, 79% têm perfil na rede social que mais utilizam e 87% usaram a rede para fazer pesquisa para trabalho escolar.

Se antes dessas tecnologias já se exigia um esforço considerável do professor para atrair e manter a atenção dos estudantes, o desafio é ainda maior em um cenário em que as pessoas são cada vez mais multitarefa – característica que, segundo estudos recentes, parece alterar a capacidade de concentração.

Como captar a atenção de um aluno para um livro ou uma lousa se ele convive com celulares e tablets cheios de aplicativos e notificações de redes sociais? Como captar a atenção de um aluno durante um processo no qual ele é apenas um espectador, um ouvinte? Será que já existem iniciativas que promovam a integração da tecnologia à educação de uma maneira eficiente? Este ebook vai discutir alguns caminhos possíveis.

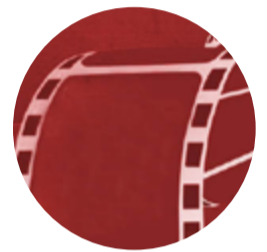
## EVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA NA SALA DE AULA

1890

Quadro Negro

1925

Filmstrips (imagens estáticas projetadas em um rolo de filme, acompanhadas de uma gravação de áudio)



1957

Máquina de Ensino B.F. Skinner (máquina de perguntas que oferecia um doce para cada resposta correta)



1960

Retroprojektor



1970

Programas de TV Educacionais

1972

Scantron (máquina que lia respostas de perguntas com múltipla escolha)



1977

Computadores Pessoais

1996

Internet

1999

Quadros Interativos



2004

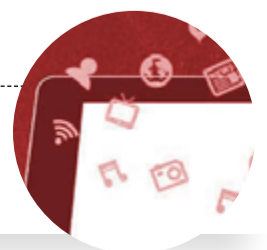
YouTube

2007

Smartphones e Tablets

2013

Apps Interativos



PARTE 1

POR QUE  
É PRECISO  
MUDAR?



Segundo estatísticas do MEC (Ministério da Educação), uma sala de aula do Ensino Fundamental típica no Brasil tem cerca de 25 alunos. Isso significa 25 interesses e necessidades diferentes: alguns estão à frente da maioria dos colegas e sentem-se pouco motivados pela falta de desafios; outros têm dificuldade extrema e não conseguem acompanhar as aulas; e a maior parte fica em um nível intermediário, com um conhecimento da matéria que oscila entre o mínimo necessário e o adequado. Dos 50 milhões de alunos matriculados na educação básica no Brasil, apenas 12% têm conhecimentos adequados de matemática no 9º ano do Ensino Fundamental e 22% sabem o que deveriam de língua portuguesa.

Esse panorama, descrito em um especial do site de inova-

ção em educação Porvir, mostra que o modelo tradicional das escolas não é o ideal para os alunos. Nitidamente o modelo não está funcionando. Independentemente de ser uma forma de organização arcaica, surge a hipótese de que o modelo, simplesmente, não leva em conta que cada aluno tem sua forma de aprender, o seu ritmo e suas próprias dificuldades.

O professor da Universidade de Nova York e consultor em educação Jim Lengel deixa isso claro ao comparar a evolução dos modelos de trabalho e escola ao longo dos séculos. Até o século 19, reinava a heterogeneidade: trabalhava-se e estudava-se em pequenos grupos compostos por pessoas de idades diferentes e de uma maneira bastante artesanal. Era o Ambiente de Trabalho 1.0 e a Educação 1.0.

Com as duas Revoluções Industriais e a concentração das forças de trabalho em fábricas, o modelo mudou: as pessoas estavam organizadas em grandes grupos que exerciam as mesmas tarefas repetitivas ao longo do dia. O mesmo aconteceu nas escolas: os alunos passaram a ser divididos por idade em grupos maiores que também passaram a realizar atividades padronizadas e repetitivas. Eram o Ambiente de Trabalho 2.0 e a Educação 2.0.

E aí veio o século 21, com outra dinâmica: as equipes de trabalho passaram a ser menores, formadas por especialistas de diferentes áreas que, usando ferramentas digitais, trabalham para a resolução de problemas complexos, executam tarefas variadas e não contam com supervisão próxima. No entanto, a educação não acompanhou essa mudança e permanece em sua versão 2.0 – sem formar pessoas preparadas para o mercado e desco-

nectada da realidade dos alunos, que, fora da escola, vivem em um mundo dominado pelas novas tecnologias.

## INTERATIVIDADE: PALAVRA-CHAVE DO NOSSO TEMPO

Apesar de se apresentar em uma variedade de formas, a evolução das tecnologias de informação e comunicação aponta para uma direção básica: a interatividade. Há muito que já é possível interagir com programas de TV, seja por



Dois momentos na vida do atual coordenador de Física do Colégio Bandeirantes, Heinz Adalbert Hillermann: diante da lousa, nos anos 80, e hoje, com o tablet em sala de aula. A era do professor soberano, de giz na mão, observado por uma plateia passiva de estudantes, está dando lugar a novos arranjos, nos quais os alunos também podem ser protagonistas.

meio do telefone, da internet ou de decodificadores digitais. Os livros e revistas ganharam edições digitais com recursos adicionais como vídeos e infográficos animados. O jornalismo frequentemente se pauta por temas que surgem na internet e, em muitos casos, a maior parte de sua audiência e da sua repercussão vem das redes sociais, onde as notícias são amplamente discutidas e compartilhadas. E, é claro, os aplicativos de celulares e tablets permitem uma enorme interação com o ambiente e as pessoas ao redor.

Se todas as principais formas de comunicação e informação têm funcionado por essa via dupla, por que a educação deveria ser diferente? A resposta é simples: ela não deve ser diferente, nem pode!

Como deixa claro o relatório “Juventude Conectada”, fruto de uma pesquisa sobre o comportamento online dos jovens realizado em 2013 pela Fundação Telefônica Vivo em parceria com o Ibope e a Universidade de São Paulo, os estudos recentes ligados à educação “apontam para expectativas crescentes de adoção escolar dos chamados Recursos Educacionais Abertos (REA), em complementação ou substituição dos materiais didáticos tradicionais. Ao mesmo tempo, novas possibilidades como a computação em nuvem, o uso dos recursos dos games e dos processos de gamificação e das práticas compreendidas pelo fenômeno do BYOD (traga o seu próprio equipamento, na sigla em inglês) seguramente passarão a

fazer parte das rotinas dos estudantes em amplitudes consideráveis”.

Segundo relatório publicado em 2014 pelo New Media Consortium (NMC, organização que produz pesquisas e relatórios internacionais sobre as tecnologias emergentes e seu impacto potencial sobre os processos de ensino e aprendizagem na educação básica dos jovens), espera-se que a computação em nuvem e o BYOD cheguem às salas de aula no horizonte de apenas um ano; os games e as práticas de gamificação, assim como das ferramentas de análise de aprendizado (learning analytics), em um intervalo de mais dois ou três anos e a internet das coisas e outras tecnologias, como as vestíveis, nos próximos quatro ou cinco anos.

---

“ A imagem do professor soberano, com um giz branco na mão, em pé, sendo observado atentamente por sua plateia de alunos-receptores, que acompanham sua explicação sobre a Segunda Guerra Mundial (...) não parece nada atraente e eficaz para a Geração Net. O professor continua sendo uma figura importante na era digital. Porém, sua postura deixa de ser a de transmissor absoluto do conhecimento e passa a ser de facilitador de descobertas em um novo processo de ensino e aprendizagem. Os alunos, que agora não são mais uma plateia receptora, podem ser definidos como um grupo que participa ativamente da aula, buscando em seus notebooks (ou celulares, iPhones e outros aparelhos com acesso à internet) informações sobre o tema da aula, visitando virtualmente os lugares descritos pelo professor, vendo imagens, textos, vídeos, ou trazendo de casa uma pesquisa feita na internet. É uma outra forma de ensinar e aprender.”

**Artigo “Os Jovens e as Tecnologias da Informação e da Comunicação: aprendizado na prática”, de Cristiane dos Santos Parnaíba e Maria Cristina Gobbi, publicado na revista Anagrama, edição de Junho-Agosto de 2010.**

**PARTE 2**

POSSIBILIDADES  
DA TECNOLOGIA  
NAS ESCOLAS



Se a inserção da tecnologia na educação em breve não será mais uma questão de escolha, a boa notícia é que os educadores não precisam começar do zero. Já existem alternativas sendo amplamente exploradas com bons resultados, tanto para facilitar a organização nas escolas quanto para melhorar o aprendizado dos estudantes.

### **GESTÃO ESCOLAR**

Embora as informações apresentadas aqui possam dar ao educador um senso de urgência para a adoção de novas tecnologias (esperamos que sim, porque é esse o nosso objetivo), precisamos ir com calma e atentar antes para um fato: não adianta encher a escola de tecnologia de uma hora para a outra se os educadores não estão acostumados a ela no seu

dia a dia, se de fato ela não está integrada a uma proposta pedagógica que a legitime. Fazer isso resultaria em dois caminhos possíveis: ou os professores ficariam sem saber por onde começar ou eles se animariam com as mudanças, mas as abandonariam logo depois.

Uma boa forma de a escola evitar esses dois cenários é inserir a tecnologia não só no contato do professor com os alunos, mas também no planejamento e gestão das atividades dos educadores. Nesse sentido, algumas ferramentas simples podem ajudar:

- **ASANA**

É um gerenciador de projetos online que permite ao gestor estabelecer tarefas, prazos, metas e obrigações para sua equipe, além de controlar o andamento dos trabalhos. A



ferramenta é intuitiva e facilita a organização do dia a dia de todos os envolvidos, com espaço para o agendamento de reuniões semanais, reuniões de pais, entrega de relatórios etc.

● **QEDU**

Feito para melhorar a gestão de escolas no Brasil, o QEDU permite o acompanhamento e comparação de desempenho das escolas, evolução dos níveis de escolaridade, controle de contas e geração de documentos importantes para a escola, entre outras funções.

● **WPENSAR**

Permite ao gestor planejar e organizar o funcionamento de sua instituição de modo a promover seu crescimento e economizar tempo e recursos. Entre suas possibilidades estão a visualização de índices de desempenho em tempo real, controle de contas, redução de processos burocráticos e integração dos setores acadêmico, pedagógico e financeiro da escola.

## COMPARTILHAMENTO DE INFORMAÇÕES ENTRE PROFESSORES E ALUNOS

Se as opções citadas acima facilitam o contato dos gestores com os educadores, há ferramentas ainda mais simples – e gratuitas – para melhorar

a comunicação dos professores com os estudantes e servir como pontapé inicial para a inserção da tecnologia na sala de aula. O Google Drive, por exemplo, permite criar e compartilhar com os alunos textos, tabelas e apresentações. Também é possível editá-los em conjunto, facilitando a execução de trabalhos escolares e a resolução de dúvidas.

## GAMIFICAÇÃO: A INTERATIVIDADE USADA A FAVOR DA EDUCAÇÃO

A tecnologia na educação, no entanto, não serve apenas para melhorar a comunicação entre as partes envolvidas ou para deixar o conteúdo mais dinâmico. Ela pode também incentivar e facilitar o envolvimento dos estudantes com o estudo ao torná-lo divertido. Uma das formas pelas quais isso vem ocorrendo é a chamada gamificação (do inglês gamification), um processo interativo que consiste em transformar tarefas em um jogo. O usuário ganha medalhas ou pontos a cada trabalho que completa, podendo compartilhar e comparar resultados com seus amigos – e se sentindo, assim, mais estimulado a fazer coisas que poderiam ser consideradas desinteressantes de outro modo.

A gamificação pode ser usada de diversas formas e é muito comum em veículos

jornalísticos como um meio alternativo de apresentar dados e fatos. Há inúmeros aplicativos e redes sociais que se baseiam nessa dinâmica, dando pontos aos usuários de acordo com quilômetros percorridos por eles, com a quantidade de livros que ele lê ou com os programas de TV a que assiste, entre outras coisas.

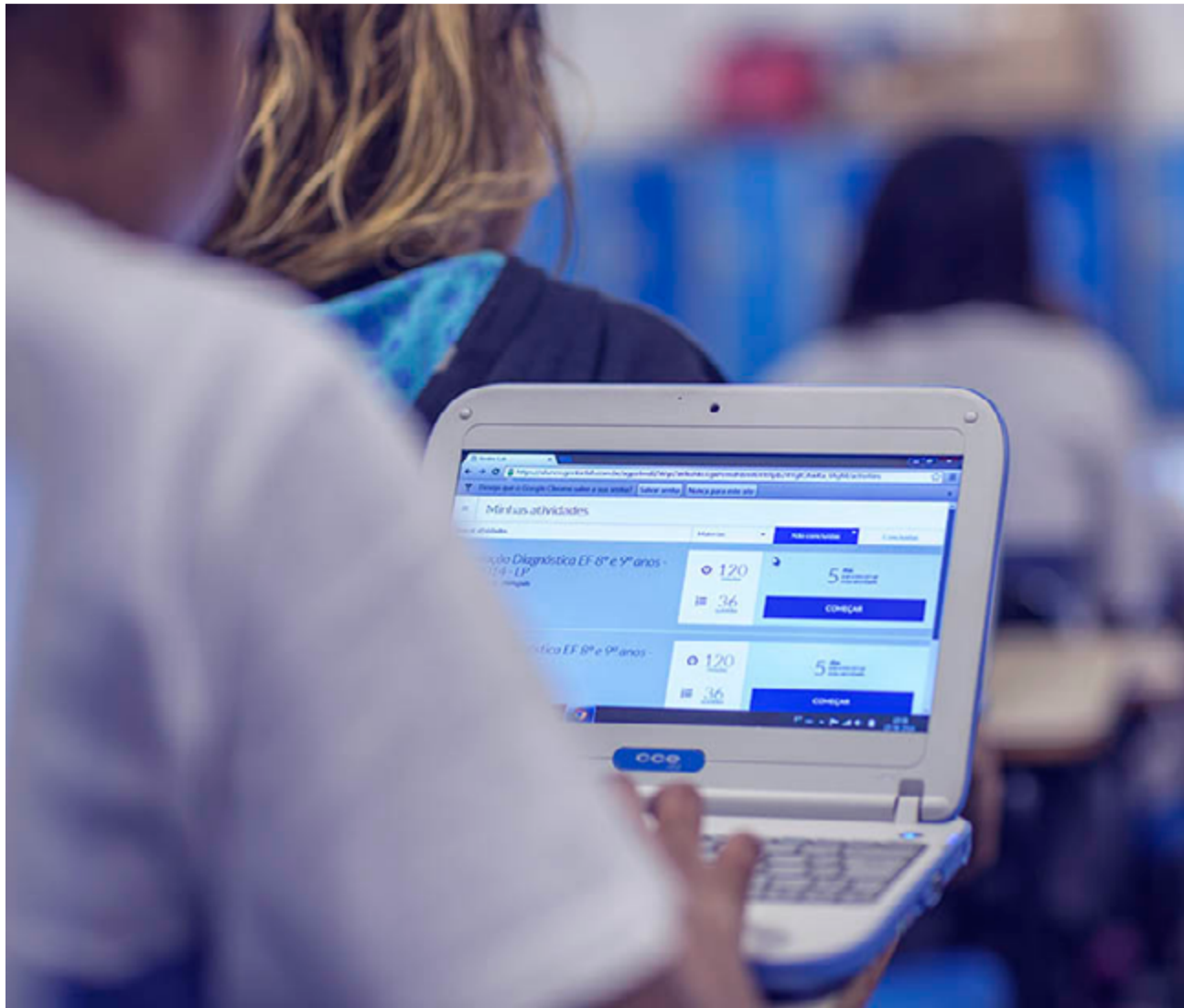
Na educação, um bom exemplo é o adotado pela Khan Academy: à medida que completa as atividades propostas nos cursos disponíveis, o aluno ganha pontos e medalhas e pode acompanhar seu progresso por meio das estatísticas disponíveis em seu perfil. O aprendizado fica, então, natural e divertido. Em vez de competir com os jogos, os educadores podem aliar-se a eles. Mas não é preciso parar por aí.

## ALÉM DOS JOGOS: O APRENDIZADO ADAPTATIVO

Embora o conceito de gamificação possa parecer atraente o bastante, ainda é possível (e recomendável) ir além para que o estudante desenvolva todo o seu potencial. A evolução, nesse caso, atende pelo nome de aprendizado adaptativo. O objetivo básico é que todos aprendam o conteúdo previsto, mesmo que partindo de pontos distintos e seguindo caminhos diferenciados – e,

para isso, os métodos de ensino devem se adaptar a cada aluno, e não o contrário. Para alcançar esse objetivo, usa-se a tecnologia para identificar as necessidades de cada aluno individualmente, recomendar a ele um conteúdo personalizado e incentivar o engajamento, melhorando assim seu desempenho.

Esse tipo de tecnologia é oferecido pela Geekie por meio de uma solução educacional online, Geekie Lab, que individualiza a experiência de aprendizagem do aluno, mesmo acompanhando o ritmo escolar em que ele está matriculado. A solução possui simulados para o aluno se preparar, assessoria pedagógica para capacitação e acompanhamento da comunidade escolar e testes parametrizados que dão origem a um relatório individual de cada aluno, no qual são apontados os seus pontos fortes e fracos. “Com o resultado dos testes, os docentes conseguem perceber quais são as lacunas de aprendizado e fazer um planejamento dos temas que devem ser enfatizados durante as aulas”, afirma Silvana Leporace, diretora-geral pedagógica do Colégio Dante Alighieri, que utiliza esse produto da Geekie. A plataforma de aprendizado (que pode ser acessada pela inter-



Depois de um período no qual era vista como acessório de luxo, a tecnologia está revolucionando de fato o ensino. Plataformas que usam inteligência artificial, nos moldes de algoritmos empregados pelo Facebook e pelo Google, permitem personalizar o aprendizado em uma escala jamais imaginada por grandes educadores do passado, que já defendiam uma abordagem individualizada do ensino.

net em qualquer computador ou por smartphones) consiste, basicamente, em uma rotina de estudos online, na qual o aluno faz uma avaliação diagnóstica e recebe um plano de estudos personalizado baseado em seus conhecimentos e na forma como aprende. Dentro da ferramenta, que funciona como um professor particular, há textos, vídeos e exercícios.

Quanto mais o usuário interage com a plataforma, mais eficiente ela se torna em reconhecer as necessidades de cada um e fornecer o conteúdo de que precisa naquele momento. O professor também tem acesso a essas informações e pode acompanhar a evolução de cada um de seus alunos ou da turma como um todo.

PARTE 3

O PESO DE  
UMA EDUCAÇÃO  
CONECTADA



Relatórios já apontam há algum tempo que a internet se consolidou como importante fonte de pesquisa para os estudantes brasileiros. A pesquisa “Juventude Conectada” informa que 82% dos jovens pesquisados declararam já ter utilizado a ferramenta em casa para realizar atividades propostas em aula e 77% deles a utilizaram em casa para fazer trabalhos por iniciativa própria. O uso da internet no ambiente escolar para os mesmos fins apresenta números semelhantes, embora um pouco menores: 75% dizem já ter utilizado a internet na escola para atividades propostas em aula e 68% deles declaram ter feito isso por iniciativa própria.

“Quando questionados se era mais fácil realizar trabalhos escolares consultando a internet, 60% dos jovens concordam totalmente ou quase

totalmente. Outros 54% concordam que a internet permite o preparo e a autoavaliação para provas e testes como o Enem, vestibulares e concursos públicos. Nessa mesma direção, cabe ressaltar que 45% dos jovens conectados brasileiros concordam total ou quase totalmente que na internet aprenderam coisas úteis para suas vidas ou para o seu trabalho, que não aprenderiam na escola de Ensino Fundamental ou Médio, ou mesmo na faculdade”, diz o relatório.

Os números dão base para que se veja a internet como uma ferramenta complementar à escola no aprendizado cotidiano do jovem brasileiro, “exercendo tanto funções de apoio às rotinas, procedimentos e currículos educativos formais, quanto aportando conteúdos e saberes que extrapolam os conhecimentos

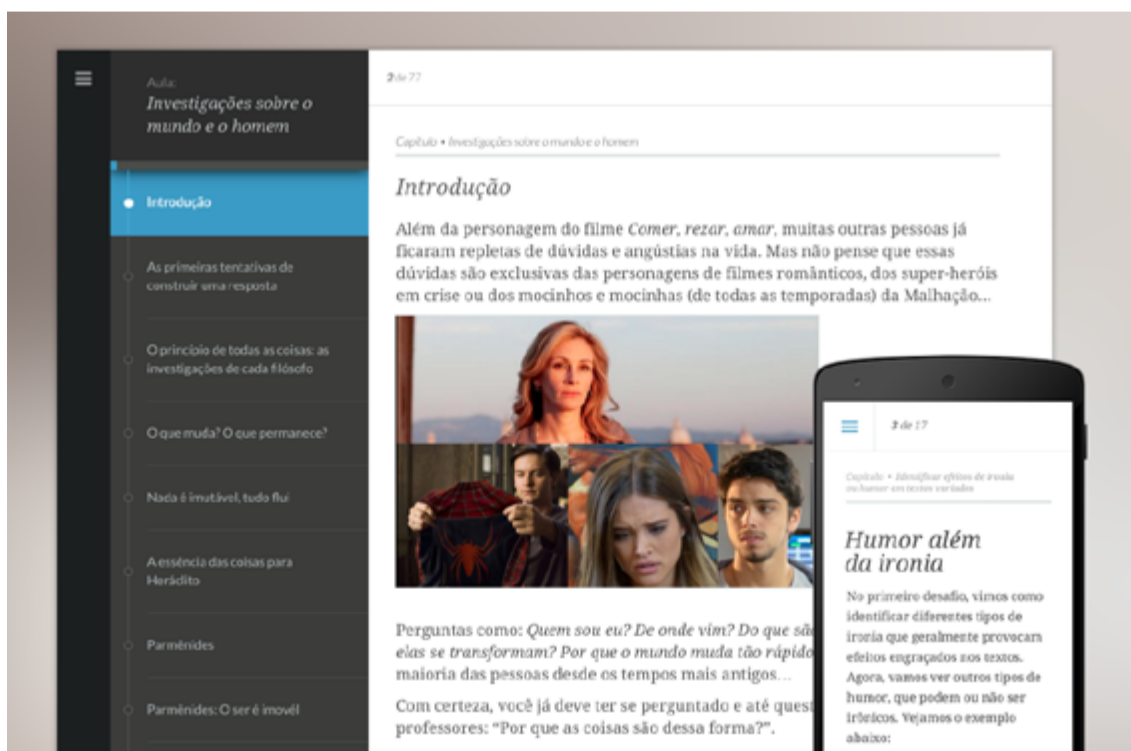
que circulam dentro dos estabelecimentos de ensino”. E mais, esses números trazem uma dose de coragem para que se repense o modelo de escola a fim de produzir resultados muito mais animadores do que aqueles que estamos obtendo atualmente.

Professores que fazem uso da tecnologia na sala de aula conseguem ver bons resultados. O professor Manuel Gomes Neto, de São Paulo, leciona desde 1995 e sempre se interessou pelo uso da tecnologia na sala de aula, já tendo utilizado diferentes ferramentas: Google Forms, YouTube, simuladores e redes so-

ciais específicas para professores e alunos, como a Edmodo. Ele comenta sua experiência: “Vejo no ensino híbrido uma maneira de aproximar os conteúdos trabalhados na sala de aula com assuntos do cotidiano atrelando ferramentas diversificadas como as plataformas adaptativas e até mesmo as redes sociais. Os alunos não estão acostumados com esse processo – eles usam muito o Facebook, mas têm dificuldade de fazer relações com as diferentes mídias. No entanto, percebo que aqueles que as utilizam de forma sistemática conseguem compreender melhor os conteúdos.”

Os números da plataforma de ensino adaptativo também são positivos. Uma pesquisa realizada em parceria com a Plano CDE e aplicada nos alunos que utilizaram o Geekie Games em 2014 verificou que cada aula assistida na plataforma contribuiu para uma melhoria média de 1,6 ponto na escala Enem. Em 2013, um levantamento da empresa identificou que 70% dos pontos fracos dos alunos foram sanados após uso o recorrente da plataforma. Além disso, alunos que concluíram pelo menos sete planos de estudo tiveram desempenho médio 31% superior ao daqueles que estudaram menos que isso.

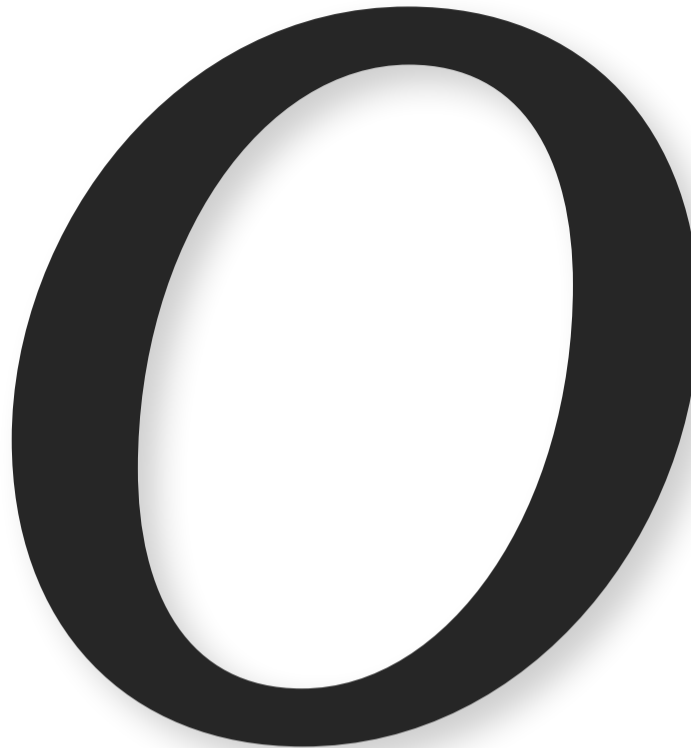
Depois de um período inicial no qual era vista como um acessório de luxo nas salas de aula, a tecnologia está revolucionando de fato o ensino. Plataformas que usam inteligência artificial, nos moldes de algoritmos empregados pelo Facebook e pelo Google, permitem personalizar o ensino numa escala jamais imaginada por grandes pensadores do passado, que já defendiam uma abordagem individualizada no ensino. As condições para a mudança estão dadas. Resta ver quem terá a coragem de romper de uma vez por todas com o velho modelo.



Na plataforma da Geekie o aluno passa por uma avaliação e recebe um plano de estudos personalizado, que inclui textos, vídeos e exercícios. O professor pode acompanhar a evolução de cada um dos estudantes. “Os docentes conseguem perceber quais são as lacunas de aprendizado e fazer um planejamento dos temas a serem enfatizados durante as aulas”, afirma Silvana Leporace, diretora-geral pedagógica do Colégio Dante Alighieri, que usa a plataforma.

**PARTE 4**

COMO VOCÊ  
PODE SE  
CAPACITAR



O momento é favorável à adoção de tecnologias integradas ao aprendizado, com boas opções disponíveis (como as já mostradas) e interesse do governo em apoiar as iniciativas, como indica o Plano Nacional de Educação (PNE), documento aprovado pela presidente Dilma Rousseff em 2014 que estabelece as diretrizes para políticas públicas de educação para o Brasil até 2020.

**CONSTAM NO PLANO OS  
SEGUINTE OBJETIVOS:**

- Fomentar o desenvolvimento de tecnologias educacionais e de práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a alfabetização e favoreçam a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem dos (as) alunos (as), consideradas as diversas abordagens metodológicas e sua efetividade;

- Incentivar o desenvolvimento, selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio e incentivar práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem, assegurada a diversidade de métodos e propostas pedagógicas, com preferência para softwares livres e recursos educacionais abertos, bem como o acompanhamento dos resultados nos sistemas de ensino em que forem aplicadas;
- Universalizar, até o quinto ano de vigência deste PNE, o acesso à rede mundial de computadores em banda larga de alta velocidade e triplicar, até o final da década, a relação computador/aluno (a) nas escolas da rede pública de educação básica, promovendo a utilização

pedagógica das tecnologias da informação e da comunicação.

Tais medidas são urgentes, especialmente se considerarmos que, segundo o relatório global de tecnologia da informação do Fórum Econômico Mundial, divulgado em 2013, o Brasil se encontra na 60ª posição no ranking

das nações mais preparadas para o aproveitamento das novas tecnologias para o crescimento. Dentre os 144 países avaliados, o Brasil ficou em 116º lugar no quesito Educação, posicionando-se atrás do Chade, Suazilândia e Azerbaijão. Na América Latina, estamos atrás de países

como Chile, Panamá, Uruguai e Costa Rica. Por outro lado, os avanços em infraestrutura e o fato de o país ter dobrado a capacidade de uso de banda larga, além de ampliar a rede de celulares, vêm dando resultado. Em bandas fixas, o Brasil é o 11º colocado no ranking mundial.

## ENQUANTO O CENÁRIO NÃO MELHORA COMO UM TODO, OS EDUCADORES PODEM BUSCAR CAPACITAÇÃO EM PROGRAMAS GRATUITOS, TAIS COMO:

- **PROGRAMA NACIONAL DE FORMAÇÃO CONTINUADA EM TECNOLOGIA EDUCACIONAL - PROINFO INTEGRADO**

Programa do Ministério da Educação, oferece cursos a professores e gestores das escolas públicas contempladas ou não com laboratórios de informática pelo ProInfo, técnicos e outros agentes educacionais dos sistemas de ensino responsáveis pelas escolas. Entre os cursos oferecidos estão Introdução à Educação Digital e Tecnologias na Educação, de 60 horas cada um. **Mais informações aqui.**

- **ENSINO HÍBRIDO ONLINE**

Criado pela Fundação Lemann e pelo Instituto Península, o curso online sobre ensino híbrido ensina professores que buscam aliar aulas convencionais e material online. Montado especificamente para professores brasileiros, o curso tem como

objetivo ensiná-los a fazer o melhor uso possível da tecnologia em sala de aula, mas também a compreender como essa ferramenta muda o seu papel e seu modo de dar aulas, bem como o papel do aluno. A versão gratuita do curso, que tem dez videoaulas, já está disponível na plataforma do portal **Veduca**. Há também uma versão paga, que custa R\$ 477. Ela entra no ar em março e vai durar 4 meses. Os participantes terão direito a certificado e tutoria.

- **ESPECIALIZAÇÕES PARA PROFESSORES NO COURSERA**

A plataforma de cursos online Coursera criou uma seção dedicada à especialização de professores: o Virtual Teacher Program. O programa tem como objetivo capacitar os profissionais no uso de tecnologias para o ensino e avaliação de resultados dos estudantes. Alguns dos cursos são pagos.



# CADA PESSOA APRENDE DE UM JEITO DIFERENTE. ENTÃO, POR QUE ENSINAR DA MESMA FORMA?

A Geekie é uma solução educacional capaz de potencializar o aprendizado e melhorar o desempenho de cada aluno sem deixar ninguém para trás

## BENEFÍCIOS



Geração de planos de estudos personalizados a partir dos objetivos de aprendizado da escola



Professores e gestores têm acesso a relatórios de desempenho de cada aluno e, assim, conseguem fazer intervenções direcionadas



Conteúdo dinâmico, desenvolvido para a plataforma digital

CLIQUE AQUI E PEÇA UMA PROPOSTA

[www.geekie.com.br](http://www.geekie.com.br)



O poder de aprender