

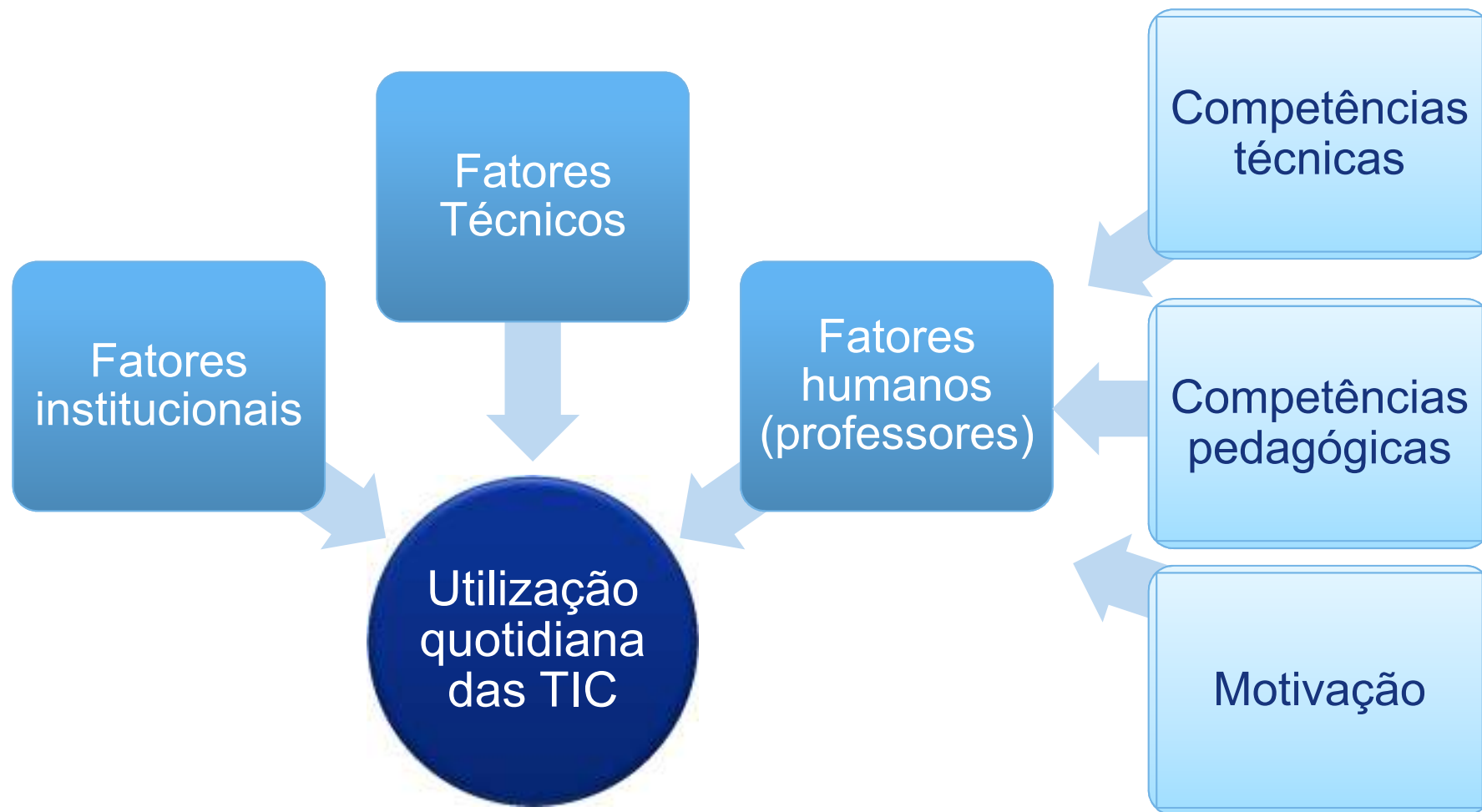
# **Tendências e Desafios**

**Centro de Competência TIC da ESE de Santarém**

**António Nuno Bordalo Pacheco**



# O Grande Desafio





# Tendências e Desafios

❖ *The NMC Horizon Report: 2012 K-12 Edition is a collaboration between the New Media Consortium, the Consortium for School Networking, and the International Society for Technology in Education*

- [http://ftp.egenfeldt.eu/library/2012-horizon-report\\_k12.pdf](http://ftp.egenfeldt.eu/library/2012-horizon-report_k12.pdf)



# As Tendências (1)

Cada vez mais:



➤ Os paradigmas educacionais incluem as **aprendizagens online e híbridas** e os **modelos colaborativos**



➤ Temos de **repensar o nosso papel como educadores** devido à enorme quantidade de **recursos** facilmente acessíveis através da internet.



➤ As escolas adotam o **BYOD** – Bring Your Own Device



# As Tendências (2)

Cada vez mais:



➤ A **tecnologia afeta** a maneira como trabalhamos, colaboramos, comunicamos e alcançamos os nossos objetivos.



➤ Se enfatiza na sala de aula a **aprendizagem ativa e baseada em desafios**.




➤ Trabalhamos, aprendemos e estudamos em **qualquer lugar e sempre que o desejarmos**.



# Os Desafios (1)

- 
- Importância crescente da **literacia digital** em todas as profissões, especialmente nos **professores**.

- 
- Importância crescente do **cruzamento entre a aprendizagem formal e informal** – *a flipped classroom*

- 
- Importância crescente pela **aprendizagem personalizada** e a **incapacidade das tecnologias e práticas atuais** responderem a este desafio.



## Os Desafios (2)

- 
- Barreiras institucionais

- 
- Subestimação da **aprendizagem incorporando experiências da vida real** – trabalho de projeto, uso de tecnologias e ferramentas do mundo real, recurso a membros da comunidade.

- 
- Cada vez mais atividades relacionadas com a educação e a aprendizagem se desenrolam **fora das salas de aula e não são mensuráveis** pelos sistemas tradicionais de aprendizagem.



# Tecnologias emergentes na Educação (1)

**Curto Prazo:**



**Smartphones, Tablets e respetivas Apps**

**Comunicação  
multimédia**

**Aplicações**

**Jogos e  
vídeos  
educativos**

**E-books**

<http://www.youtube.com/watch?v=cPwBLNphGdU>

<http://www.youtube.com/watch?v=NDkGWBZ95HQ>





## Tecnologias emergentes na Educação (2)

**Médio Prazo:**

1 - Aprendizagem baseada em **Jogos** .

ARG – Alternate Reality Games (Minecraft)

MMO – Massively Multiplayer Online Games.

**JOGOS**

Jogos indutores de consciência social (Simcity)



## Tecnologias emergentes na Educação (2)

### Médio Prazo:

2 - **PLEs** – Personal Learning Environments  
(Ambientes Pessoais de Aprendizagem)

- ❖ Conjunto de ferramentas e recursos que o utilizador usa para apoiar a sua aprendizagem (formal ou informal)
- ❖ Exemplos de PLEs Centralizados:
  - Netvibes
  - iGoogle

<http://www.youtube.com/watch?v=Pbf0dIESX8E>



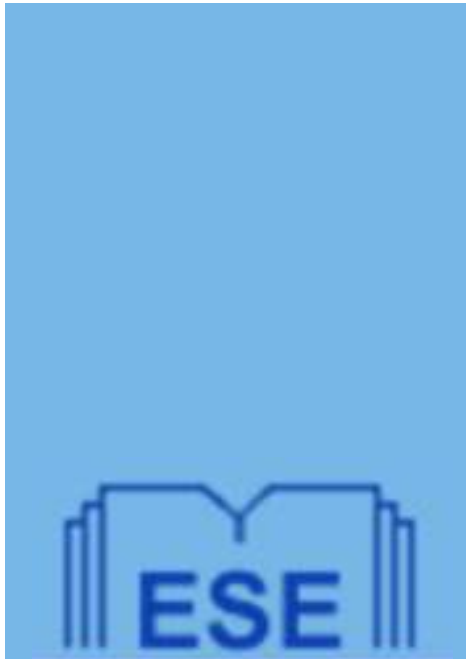
## Tecnologias emergentes na Educação (3)

**Longo Prazo:**

Realidade Aumentada, Interfaces Naturais

<http://vimeo.com/36568070>

<http://www.youtube.com/watch?v=Iz05NvLXpl4>



**Obrigado!**