

22 TENDÊNCIAS DA EDUCAÇÃO NO MUNDO



1

NOVAS ARQUITETURAS

As salas de aula ganharão nova arquitetura, com diferentes estações de trabalho e mobiliário flexível que permite maior mobilidade, mais interação entre os estudantes e plena integração com as ferramentas tecnológicas.

2

PEDAGOGIA INOVADORA COM MÚLTIPLAS METODOLOGIAS ATIVAS

A educação será pautada por uma pedagogia inovadora, refletida numa diversidade de metodologias ativas de ensino que vão sobrepor o modelo único da aula expositiva, colocando o estudante no centro do processo educativo.

3

DIVERSIFICAÇÃO DO CURRÍCULO

O currículo será cada vez mais diversificado, permitindo aos estudantes construir uma trilha pessoal de aprendizagem com base na oferta de disciplinas eletivas que contemplem temas diversos, ampliem o horizonte dos estudantes e favoreçam o reconhecimento de seus talentos e habilidades.

4

MUDANÇA NO PAPEL DO ESTUDANTE

O estudante assumirá, progressivamente, um papel mais ativo na sua aprendizagem, participando com maior autonomia e exercendo autoria no processo de desenvolvimento de suas competências.

5

NOVO PERFIL DO PROFESSOR

O papel do professor se transformará gradualmente, contribuindo para que ele deixe de ser um fornecedor de conteúdo e passe a atuar como mediador e assegurador da aprendizagem.

6

ENSINO PERSONALIZADO

O ensino será mais personalizado, com a mediação e a tutoria de professores e com o apoio das novas tecnologias que vão favorecer caminhos de aprendizagem customizados para cada estudante.

7

INTERDISCIPLINARIDADE

O processo pedagógico será mais interdisciplinar, favorecendo maior integração entre as ciências exatas e as artes e humanidades.

8

INTERAÇÃO SOCIAL E APRENDIZAGEM EM REDE

A interação social entre os estudantes crescerá e a aprendizagem acontecerá cada vez mais em grupos de trabalho na sala de aula e em rede por meio de plataformas. O conceito rígido de turmas será substituído pelo conceito dos squads, nos quais os estudantes se organizam em pequenos grupos multidisciplinares com objetivos específicos para o desenvolvimento de projetos.

9

AValiação DIVERSIFICADA

A utilização crescente de múltiplas ferramentas de avaliação, com uma abordagem inovadora, permitirá aferir processos de aprendizagem de forma mais abrangente, avaliando não apenas a apropriação do conhecimento, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais ao longo do processo formativo.

10

NOVAS CERTIFICAÇÕES

O surgimento de novas certificações alterará, gradualmente, o valor atribuído aos certificados e diplomas oficiais. Ocorrerá a ampliação do reconhecimento do saber com base na bagagem de competências e experiências acumuladas ao longo da vida nos diferentes ecossistemas de aprendizagem.

11

COLABORAÇÃO DE DIVERSOS ATORES

A participação e colaboração de diversos atores (terceiro setor, startups, empresas de tecnologia) em prol da educação aumentará progressivamente.

12

DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS

O ensino será, cada vez mais, dirigido ao desenvolvimento de competências que garantam a aplicabilidade do conhecimento e menos focado na transmissão passiva de conteúdos.

13

APRENDIZAGEM AUTODIRIGIDA

O desenvolvimento da aprendizagem autodirigida será cada vez mais estimulado, objetivando que crianças e jovens se transformem em adultos com capacidade de gerenciar seu aprendizado de forma independente, sem a supervisão constante de um professor.

14

COMPETÊNCIAS DIGITAIS

As competências digitais (programação, pensamento computacional e competências gerais relacionadas às TICs) ganharão espaço no currículo e serão desenvolvidas em níveis diferentes de complexidade ao longo da educação básica. A robótica educacional estará mais presente no processo educativo.

15

HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS

O desenvolvimento das habilidades socioemocionais se tornará um pilar fundamental de todo o processo de aprendizagem, capacitando os estudantes a serem aprendizes mais eficazes hoje e cidadãos mais preparados para o amanhã.

16

PENSAMENTO CRÍTICO

O foco no desenvolvimento do pensamento crítico será crescente para que crianças e jovens tenham autonomia para analisar e discernir sobre o que acontece à sua volta, tomando decisões e fazendo escolhas responsáveis e comprometidas com um mundo melhor.

17

CRIATIVIDADE

O foco no desenvolvimento da criatividade será cada vez maior, favorecendo que os estudantes explorem sua curiosidade e usem a imaginação para resolver problemas e gerar soluções inovadoras.

18

ÉTICA E CIDADANIA DIGITAL

Os temas "ética e cidadania digital" terão mais espaço no currículo, contribuindo para que os estudantes expressem atitudes e valores orientados para o bem da humanidade e façam uso responsável das novas tecnologias.

19

ECOSSISTEMAS EDUCACIONAIS

A educação do futuro não estará restrita às instituições de ensino formais e acontecerá cada vez mais via ecossistemas educacionais que vão potencializar o aprendizado ininterrupto "aqui e agora". Isso ocorrerá por meio de múltiplas oportunidades de aprendizagem atreladas à plataformas educacionais, canais de vídeos online, redes sociais, experiências culturais e na comunidade, centros de pesquisa, empresas, museus interativos, entre outros.

20

BIG DATA COMO FERRAMENTA DE GESTÃO ESCOLAR E DE MELHORIA DOS RESULTADOS

A análise de Big Data por meio da inteligência artificial será cada vez mais frequente, favorecendo interpretações aprofundadas dos dados que apontarão caminhos para a melhoria da aprendizagem dos estudantes, da gestão educacional e de políticas públicas, além de favorecer o alinhamento entre os sistemas de ensino e o mundo do trabalho.

21

TECNOLOGIAS EMERGENTES NA SALA DE AULA

As tecnologias emergentes serão progressivamente mais utilizadas. Tutores inteligentes, chatbots e tecnologias virtuais, como realidades virtual e aumentada, laboratórios remotos, simuladores digitais e ambientes virtuais interativos, que permitem reunir estudantes de escolas diferentes e também de outras partes do mundo, farão parte do contexto de aprendizagem.

22

KIT DIDÁTICO DIGITAL

Haverá Incorporação de kit didático digital (livros digitais, dispositivos móveis, pacotes de internet) aos materiais didáticos tradicionais.