

LET'S

ROCK

THE

FUTURE

IMPLANTAÇÃO DAS DCNS DE ENGENHARIA

PROF. DR. WAGNER SANCHEZ



- Pró-Reitor Acadêmico, Coordenador do MBA Health Tech e Professor da Fiap
- Doutor e Mestre em Engenharia Biomédica
- Especialista em Inteligência Artificial pela PUC/Campinas
- Psicopedagogo pela PUC/SP.
- Bacharel em Análise de Sistemas
- 25 anos de experiência na educação, tecnologia e gestão.
- Professor da Universidade Corporativa do SEMESP
- Consultor Internacional para negócios relacionados a Educação pela GUIDEPPOINT GLOBAL. LLC
- Formação em Leadership & Innovation pelo MIT - Massachusetts Institute of Technology
- Formação em Entrepreneurship Program, na Babson College.

PROF. DR. WAGNER SANCHEZ



- Autor de diversos livros, entre eles Como ensinar bem a crianças e adolescentes, em parceria com Leo Fraiman, Tecnologia Inovação e Empreendedorismo, entre outros títulos nas áreas de Gestão, Educação e Tecnologia.
- Fonte de informações de diversos meios de comunicação.
- Prêmio “Líder Empresarial de 2007 e 2008 ” setor Educação pelo Fórum de Líderes Empresariais.
- Presidente do Rotary Club São Paulo Jaguaré 2008-2009 / 2010-2011
- Revisor de questões para o ENADE / INEP
- Parecerista do Guia do Estudante
- Representante de Líderes Empresariais no Fórum Internacional de Meio Ambiente – State of the World Forum





PROF. DR. WAGNER SANCHEZ



QUANT BOT

Uma coleção totalmente digital para uma
aprendizagem inovadora e muito divertida.



Autores:
Claudia Christ
Wagner Sanchez

Ensino Fundamental
Anos Iniciais

QUANT•BOT

O projeto 100% digital da FTD Educação

O **Quant Bot** é um projeto que visa despertar a atenção das crianças para uma aprendizagem diferente, com muita tecnologia, gamificação e inteligência artificial. O projeto busca fortalecer a base de raciocínio lógico dos alunos, aliando conceitos básicos de robótica, eletrônica e cultura maker, além de abordar paralelamente conceitos de cidadania digital e segurança da informação.

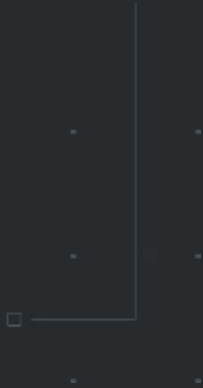
Olé!
Quer saber mais
sobre o Quant Bot?

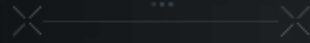
O Ministério da Educação (MEC) homologou em abril de 2019 as novas Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Engenharia (DCNs), cujo objetivo é “atender as demandas futuras por mais e melhores engenheiros”.

Em comparação com a versão anterior do documento, de 2002, as DCNs de Engenharia trazem conceitos atuais, tais como a formação baseada por competências, o foco na prática, a aprendizagem ativa e uma maior flexibilidade na constituição do currículo.

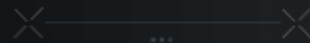


PRINCIPAIS GANHOS

- Formação por competências
 - Currículo mais flexível
 - Mais foco na prática
 - Aprendizagem ativa
 - Avaliação formativa
- 



EM UM MUNDO QUE SE
TRANSFORMA
CADA VEZ MAIS RÁPIDO,





PENSAMENTO LINEAR
NÃO É MAIS SUFICIENTE.



OS TEMPOS DE CRISE
ACELERAM AS MUDANÇAS
QUE JÁ ESTAVAM EM CURSO
E QUE TINHAM ALGUMA
RESISTÊNCIA.

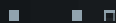


WE ARE

LEARNING A LOT

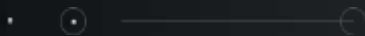
M E N O S É

MAIS



TECNOLOGIA, INOVAÇÃO, CIÊNCIA E HUMANIDADE

SÃO OS GRANDES VETORES
PARA TRANSFORMAR O AMANHÃ.



A ESCOLA DEVE ENSINAR
PARA A VIDA

A ESCOLA DEVE ENSINAR
O BEM ESTAR DA HUMANIDADE

ADAPTIVE LEARNING

AGILE LEARNING

LEARNING WITH CAUSE

LEARN FOR REAL

EVALUATION BY SKILLS

LEARNING TO DO

REFLECTIVE LEARNING

ADAPTIVE LEARNING

O grande objetivo da aprendizagem adaptativa é entregar experiências de aprendizagem personalizadas que atendem às necessidades únicas de cada aluno por meio de feedback, recursos tecnológicos, atendimentos personalizados, desafios, narrações de histórias e demais recursos educacionais. Tudo isto ao invés de fornecer uma experiência de aprendizado única para todos.

AGILE LEARNING

Para as novas gerações pequenas pílulas de conhecimento fazem muito mais sentido que enredos intermináveis, eles necessitam que as aplicações reais do conhecimento sejam rápidas, só assim eles reestabelecem a conexão para novos aprendizados, este processo é muito eficiente e gerando recompensas para alunos e professores.

LEARNING WITH CAUSE

Quer mais que uma causa para movimentar garotos, garotas, meninos e meninas?

Causas justas e verdadeiras movimentam exércitos de pessoas e mais ainda quando falamos de jovens. O aprendizado baseado em uma causa nobre pode transformar alunos desinteressados em verdadeiros embaixadores do conhecimento.

LEARN FOR REAL

O aprendizado para a vida real faz toda diferença para os jovens , quando eles fazem a relação com o real surge a curiosidade e a vontade aprender porque terá aplicação imediata e poderá ajuda-los em suas vidas. Eles poderão trocar com colegas e até amigos de outras partes do mundo. Poder conhecer a sua realidade e a realidade de outros jovens estimula o aprendizado e a busca por conhecimento.

LEARNING TO DO

Aprender para fazer. Poder implementar o aprendizado em algo concreto que possa se transformar em tangível impulsiona o aprendizado e traz significado em aprender.

Dentro deste conceito temos a cultura Maker que iremos explorar mais a frente, mas podemos adiantar que é um segmento da educação que mais faz muito sentido para as atuais gerações que desejam ver rapidamente as ideias saírem do papel e se tornarem útil.

REFLECTIVE LEARNING

A aprendizagem reflexiva é um modelo de educação onde o aluno reflete sobre suas experiências de aprendizagem. Inclusive, parte do pressuposto que o processo de aprendizagem possa ser registrado para que as reflexões possam ser feitas durante e após as experiências.

EVALUATION BY SKILLS

Acreditamos que a avaliação por habilidades e competências seja a forma mais indicada para se aferir aprendizado e o mais importante neste processo é que o aluno não seja rotulado por uma nota.

O FIM DAS NOTAS COMO RÓTULO !

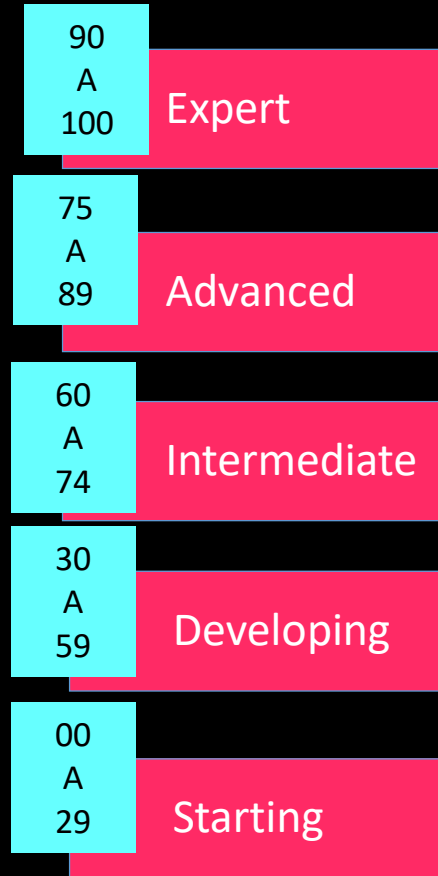
Podemos implementar um novo mindset para o fim das notas como rótulo.

O aluno não é 4,0 ! Ele está em desenvolvimento !

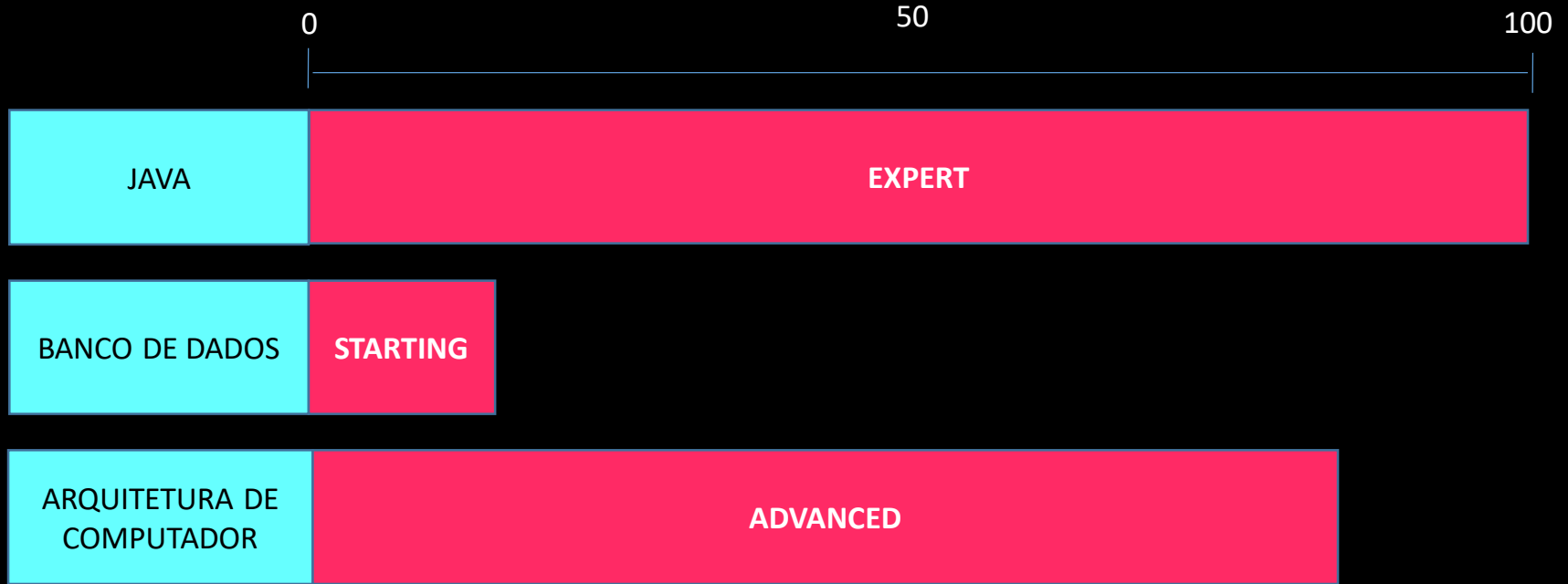
O Feedback, sempre que possível, deve estar presente em nosso dia a dia com os alunos.

Um Feedback pode ser mais importante que uma aula !

DASHBOARD INDICANDO O
MOMENTO QUE O ALUNO
ESTÁ NA SUA JORNADA DO
APRENDIZADO



ALUNO: WAGNER



CHALLENGES

O aprendizado tem que ser prático, ter significado, transformar. Aqui, nossos alunos buscam novas soluções e trabalham em projetos reais das maiores empresas do Brasil e do mundo.

ROBO
CUP



INNOVATION
CHALLENGE

AT&T

PLAY 4.0
CHALLENGE

salesforce

VR PROJECT

MESSIER

NEW REALITY
CHALLENGE



AI CONTEST

VOXUS

INFRA
CHALLENGE

Microsoft

THE
CLOUD XP



THE
SECURITY QUEST

isban

HEALTH
TECH
CHALLENGE

bp

IoT CHALLENGE

Systems

MOBILE
CHALLENGE

NEW CUSTOMERS
EXPERIENCE

PSA

DRONE
CHALLENGE

Libra

GREEN
CHALLENGE



LIFE
CHALLENGE

bp

SMART SALES
CHALLENGE

Kimberly-Clark

SMART CITIES
CHALLENGE

Votorantim

DIGITAL
EXPERIENCE

IBM

SAÚDE 4.0

HOSPITAL VIDA BRAND

DATA TO IMPACT
CHALLENGE

ORACLE

MASTER LEADER
CHALLENGE

MASTERLEADER

TRXDEMKT
CHALLENGE

asteria

LOGISTIC
CHALLENGE

Drone STORE

CROWDFUNDING
CHALLENGE

CASIO

BLOCKCHAIN
CONTEST

NBC BOMESP

DIGITAL MARKETING
CHALLENGE

REPENSE

DIGITAL TRANSFORMATION
CHALLENGE

VTEX



FLORIDA POLYTECHNIC UNIVERSITY



A TECNOLOGIA
DEVE SER O MEIO PARA
UM MUNDO MELHOR.



HOSPITAL MUNICIPAL EURYCLIDES J. ZERBINI

ENTRADA

EMBARQUE / DESEMBARQUE
HOSPITAL EURYCLIDES J. ZERBINI

HOSPITAL EURYCLIDES J. ZERBINI

HOSPITAL MUNICIPAL EURYCLIDES J. ZERBINI



4587056
E E E

MIND POWER CUP
&
CONNECT BOT



A ESCOLA DEVE CONTRIBUIR
PARA REALIZAR OS SONHOS
DE SEUS ALUNOS!

INICIAÇÃO CIENTÍFICA, WHAT?



FIAP

QUE

INICIA

VAR EM VAR EM

SA

QUEM

QU
DA

INICIAÇÃO



DESAFIO

HACKEAR IMPULSOS NERVOSOS

DESAFIO

HACKEAR IMPULSOS NERVOSOS



NERVO ULNAR



ÁREA DE
SENSAÇÃO





NÃO TEMOS UM FUTURO, TEMOS VÁRIOS
FUTUROS !

QUE PODEMOS CONSTRUIR JUNTOS COM
OS NOSSOS ALUNOS !



FIAP

FIAP

FIAP
NEXT

CIIVE



