

PERSPECTIVAS PARA O

FUTURO DA EDUCAÇÃO

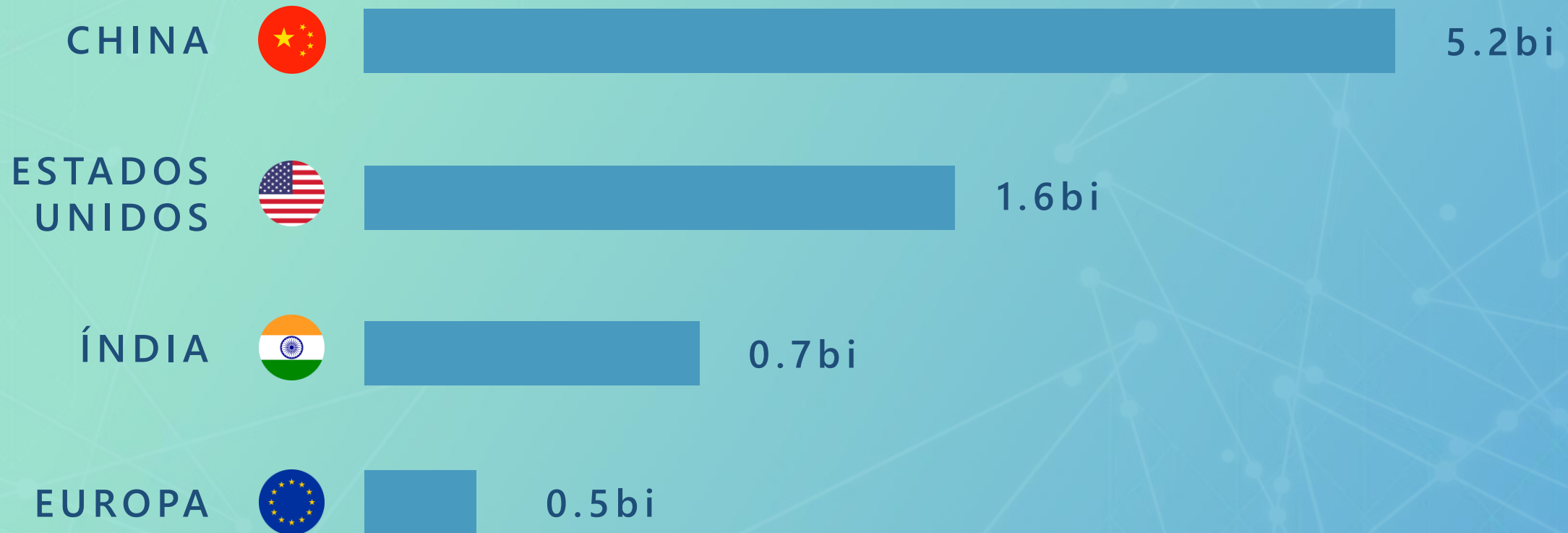
CHAIM ZAHER



**“Educação em 2030.
A questão de \$10 trilhões de dólares.”**

63% na Educação Básica

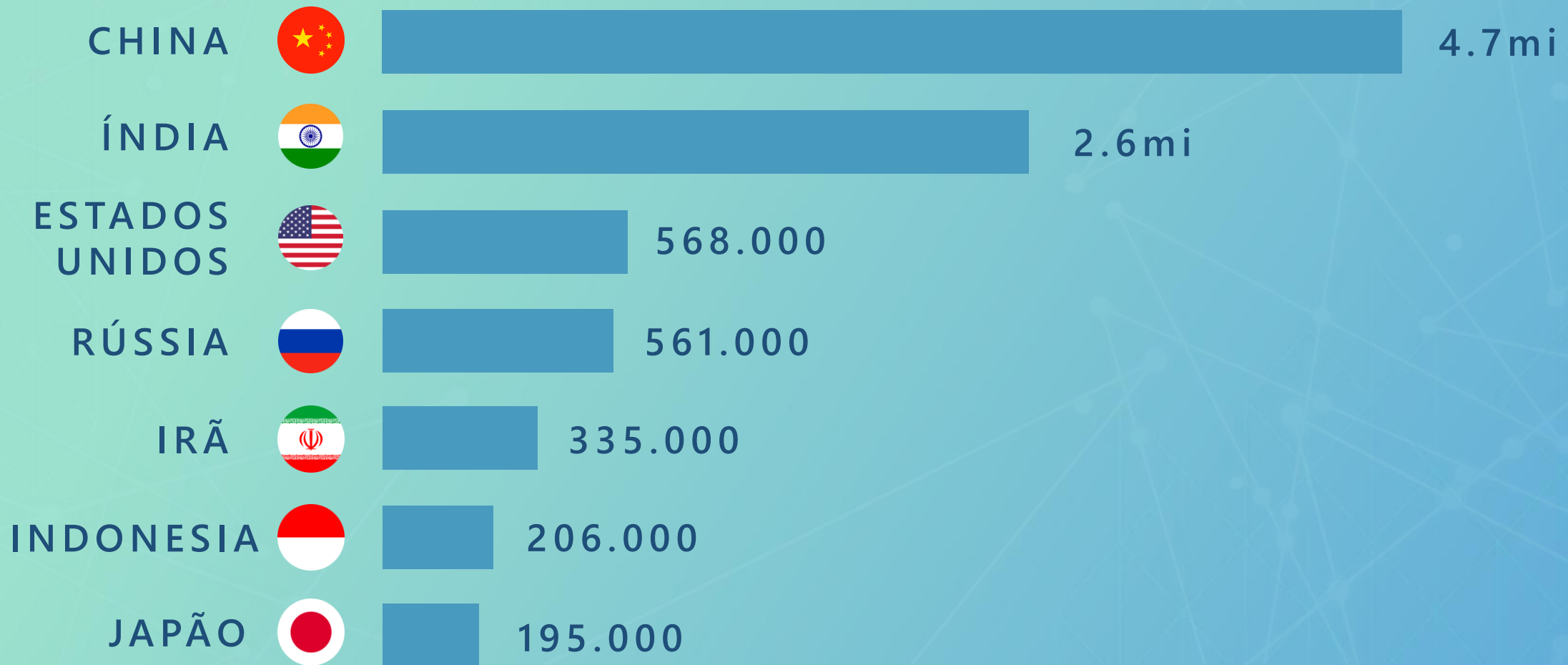
INVESTIMENTO DE RISCO NA EDUCAÇÃO GLOBAL DE 2018



REDUÇÃO DE POBREZA NA CHINA



PAÍSES COM MAIS GRADUAÇÕES EM CIÊNCIAS, TECNOLOGIA, ENGENHARIA E MATEMÁTICA



UMA PROPORÇÃO DESIGUAL



STARTUPS
7 UNICÓRNIOS

210 MILHÕES
DE HABITANTES



STARTUPS
200 UNICÓRNIOS

1,4 BILHÕES
DE HABITANTES



Novak "Djoko" Djokovic

32 anos

Wimbledon

£ 2,35mi (R\$ 12mi)



Kyle "Bugha" Giersdorf

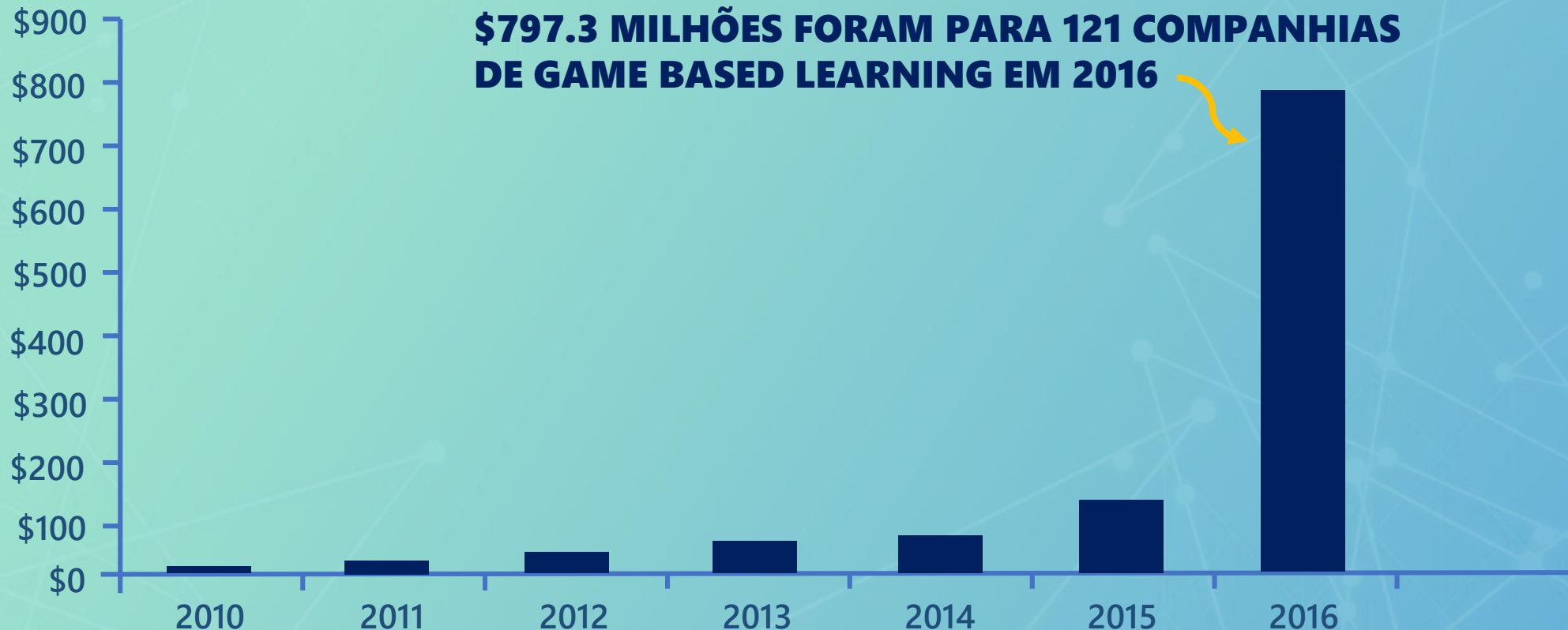
16 anos

Fortnite World Cup

US\$ 3mi (R\$ 11,3mi)

QUE TAL APRENDER “JOGANDO” JOGOS EDUCACIONAIS?

NEGOCIAÇÕES TOTAIS
EM MILHÕES DE
DÓLARES



**\$797.3 MILHÕES FORAM PARA 121 COMPANHIAS
DE GAME BASED LEARNING EM 2016**

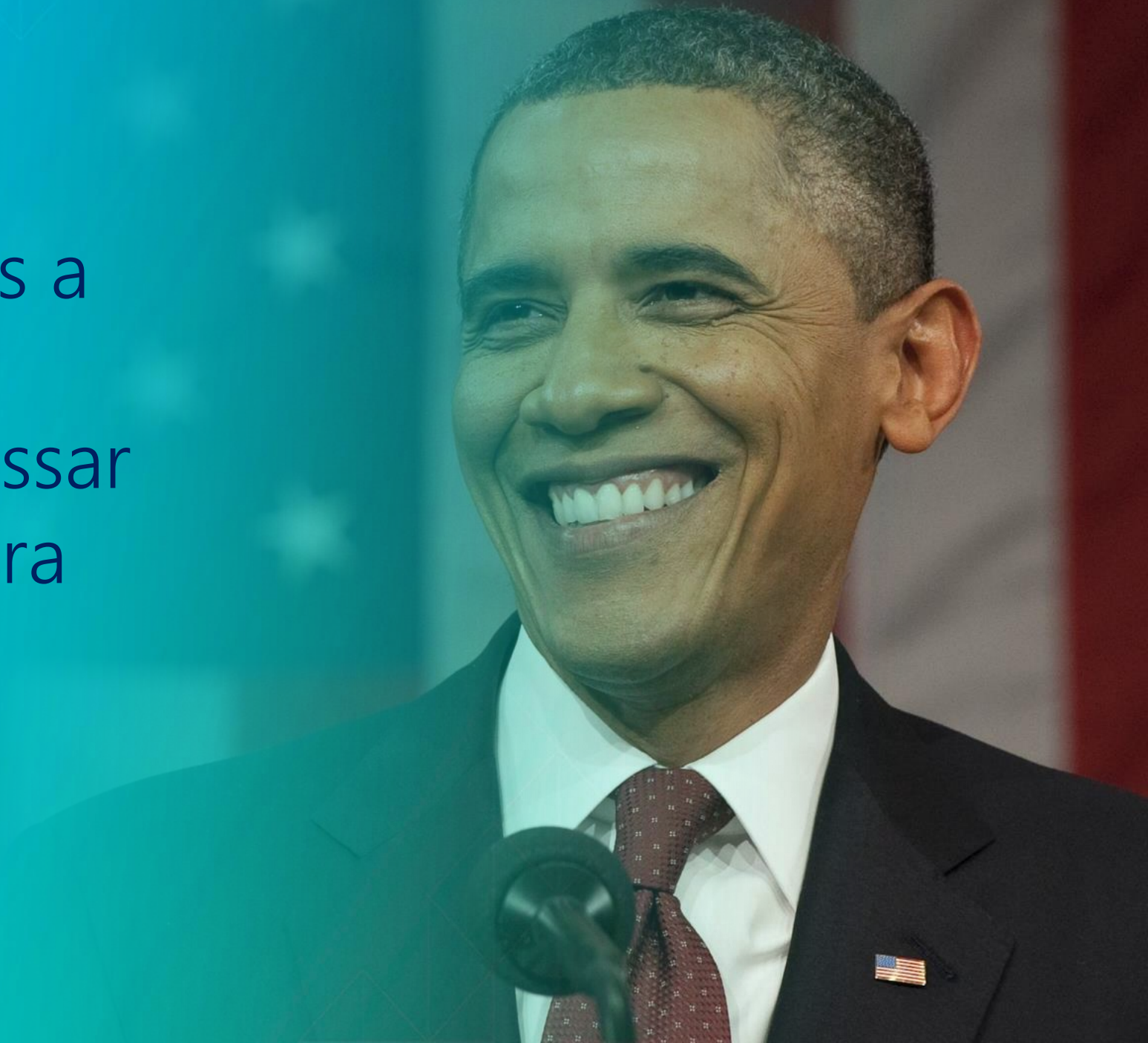
INVESTIMENTO PRIVADO EM GAME-BASED LEARNING

ADAPTIVE LEARNING

PESSOAS DIFERENTES **APRENDEM** DE FORMAS DIFERENTES,
COM **RITMOS DIFERENTES**, EM "MOMENTOS DIFERENTES".

ESCALÁVEL PELA TECNOLOGIA


“Estamos atrasados a reconhecer que as crianças devem passar de **utilizadores** para **criadores** de tecnologia.”




```
static bool init(CURL *&conn, char *url)
{
    CURLcode code;
    conn = curl_easy_init();
    if (conn == NULL)
    {
        fprintf(stderr, "Failed to create CURL connection\n");
        exit(EXIT_FAILURE);
    }
    code = curl_easy_setopt(conn, CURLOPT_ERRORBUFFER,
errorBuffer);
    if (code != CURLE_OK)
    {
        fprintf(stderr, "Failed to set error buffer [%s]\n",
code);
        return false;
    }
    code = curl_easy_setopt(conn, CURLOPT_URL, url);
    if (code != CURLE_OK)
    {
        fprintf(stderr, "Failed to set URL [%s]\n",
er);
        return false;
    }
}
```

PROGRAMAÇÃO

ENSINO OBRIGATÓRIO EM
15 PAÍSES DA EUROPA

The background features a complex LEGO Technic robot assembly, possibly a Mindstorms NXT or similar, with various sensors, motors, and structural elements. The entire scene is overlaid with a semi-transparent blue and green color scheme and a network of white lines connecting nodes, suggesting a digital or networked environment.

PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

I.A. COMO TUTORA DOS ALUNOS

“A **China** iniciou um grande experimento de **Inteligência Artificial na educação**. Isso poderá mudar como o mundo aprende.”

MIT Technology Review,
2 de agosto de 2019.

I.A. como Tutora



CASES DE TECNOLOGIA
EDUCACIONAL NO

GRUPO SEB



METODOLOGIA PDCA

PLAN, DO, CHECK, ACT PARA O ALUNO

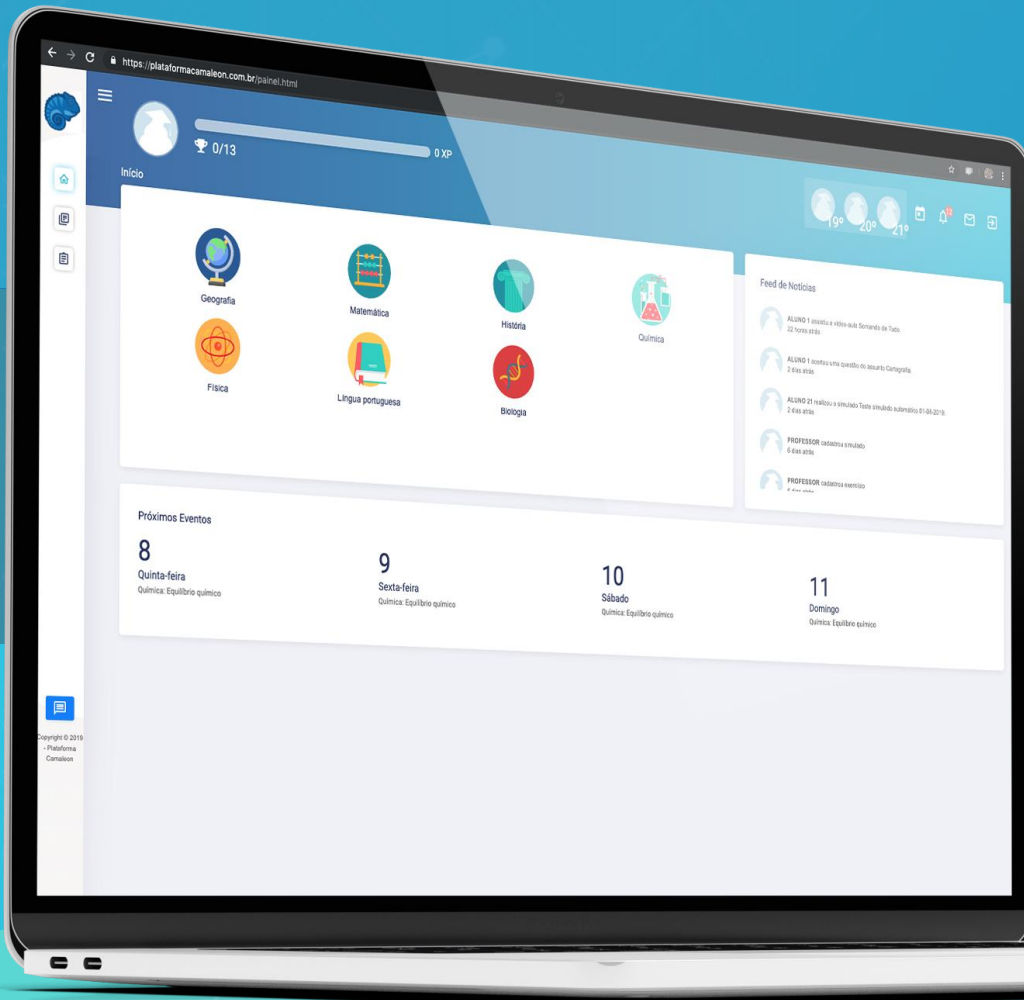
TÉCNICAS DE GESTÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO:
FEEDBACK CONTÍNUO PARA GESTÃO DO APRENDIZADO.



CAMALEON

ADAPTIVE LEARNING

MILHARES DE ALUNOS APRENDENDO DE FORMA
DIFERENTE, COM RITMOS DIFERENTES, EM
"MOMENTOS DIFERENTES"



PLATAFORMA UBBU

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
+ PROGRAMAÇÃO

PLATAFORMA DE CODING:
ENSINO DE PROGRAMAÇÃO DESDE O ENSINO
FUNDAMENTAL.



EDUCACROSS

GAME BASED LEARNING

35 MILHÕES DE DESAFIOS
REALIZADOS PELOS ALUNOS
EM MATEMÁTICA

BILINGUISMO: MATEMÁTICA EM INGLÊS





**ESPAÇO MAKER + PROGRAMAÇÃO +
ROBÓTICA + INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

**ALUNOS CRIANDO, PRODUZINDO
E SENDO PROTAGONISTAS**

TATI, A ASSISTENTE INTELIGENTE

MAIS DE 10.000 ALUNOS TUTORADOS
POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL



MUITO OBRIGADO!

GRUPO
SEB

