

Tecnologias Disruptivas

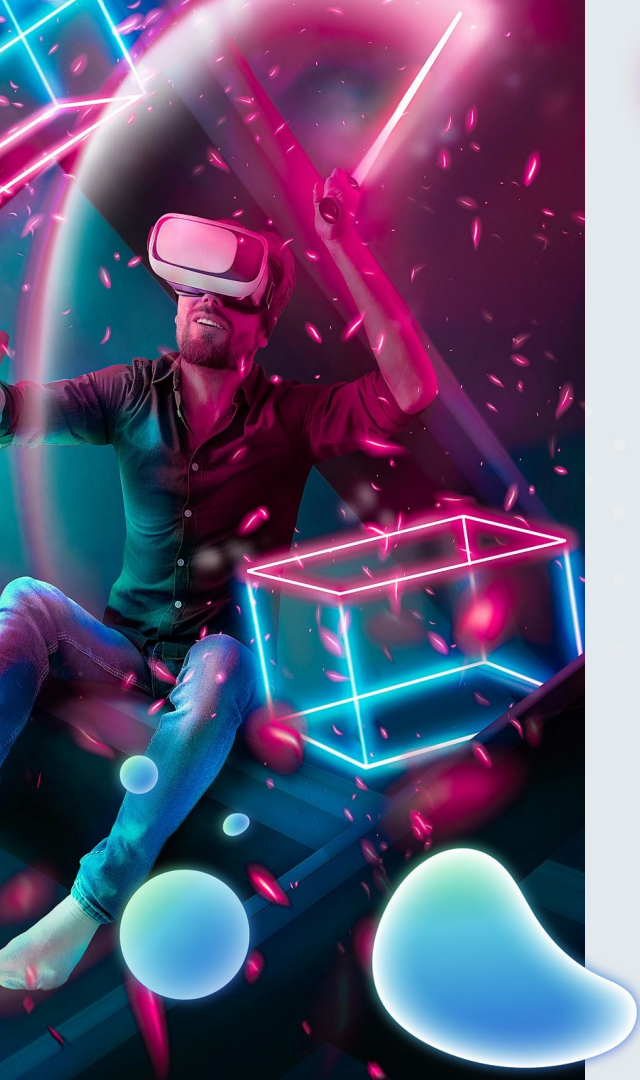
Produção e Edição:

Rosana Cunha

Áreas de atuação: Tecnologia, Administração,
Robótica e Educação.

rosana@fatecba.edu.br





O QUE SÃO

Tecnologias Disruptivas referem-se à inovação tecnológica de produtos ou serviços, cujas características quebram os padrões já estabelecidos de tecnologia existentes no mercado.

O termo disruptivo representa a interrupção do seguimento normal de um processo, pois altera o seu curso ao propor algo novo, de modo a aperfeiçoar e a substituir o que já existe.



Exemplos

- ## Internet das Coisas

- A Internet das Coisas é um conceito que se refere à interconexão digital de objetos cotidianos com a internet, permitindo a reunião e a transmissão de dados para otimizar os processos.
- Funciona como uma rede de monitoramento das coisas, na qual a tecnologia disruptiva mistura conectividade e inteligência à infraestrutura física, ou seja, todas as coisas passam a estar conectadas à internet.



Exemplos

- **Blockchain**

- É uma cadeia de blocos que registra e compartilha informações. Ela permite transações financeiras seguras pela internet, a partir da criptografia, de modo que somente quem faz parte do sistema consegue acesso a esses dados.
- Trata-se de uma rede descentralizada e criptografada que certifica e guarda todas as informações de transações entre as pessoas de forma imutável; é como um livro contábil compartilhado e colaborativo.



Exemplos

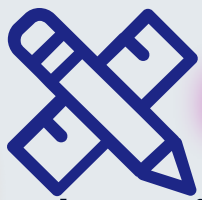
- **Cloud Computing**
- É uma computação em nuvem, ou seja, uma tecnologia que permite o uso remoto de recursos da computação por meio da conectividade da internet. Isso possibilita hospedar os mais variados recursos, programas e informações.



Exemplos

Experiências imersivas

- Representa qualquer ação que ofereça uma experiência real por meio de recursos digitais, o que permite uma interação entre o usuário do serviço e o dispositivo tecnológico.
- Exemplos de experiências imersivas:
- Realidade virtual;
- Realidade aumentada;
- Projeção: projeção de imagens, vídeos e sons virtuais que permitem uma experiência imersiva em uma realidade simulada



o que é Educação Disruptiva?

A Educação Disruptiva refere-se à inovação e às soluções para as práticas pedagógicas, de forma a transformar o modelo educativo tradicional para otimizar o processo de ensino e aprendizagem.

Surgiu com a proposta de aperfeiçoar o que já existe para se adequar ao mundo moderno. Nesse sentido, as tecnologias disruptivas são aplicadas na educação para promover essas mudanças.

O novo modelo de educação com aplicação da disrupção é baseado em três conceitos distintos: andragogia, lifelong learning e heutagogia.

A **andragogia** refere-se à educação voltada para o adulto, ou seja, é uma prática educativa que orienta esse público a aprender, sendo contrária à pedagogia, cujo foco é ensinar crianças.

O **lifelong learning** significa uma educação ao longo da vida, isto é, contrária à ideia de conclusão dos estudos. Ele se refere a uma formação continuada ou aprendizagem contínua, que convida as pessoas a gostar de aprender e a buscar conhecimento como um estilo de vida.

Já a **heutagogia** é uma educação autodidata, em que o aluno é o principal responsável pela aquisição de conhecimento. Dessa forma, ele quem define o que deseja aprender e como fazer. Esse é um conceito que está associado ao autodesenvolvimento.

Como aplicar as tecnologias disruptivas na sua escola?

Tecnologias Disruptivas: Metodologias ativas

São práticas pedagógicas que oferecem uma aprendizagem ativa, pois transformam o modelo tradicional de ensino, no qual os alunos são somente expectadores que assistem ao professor transmitir os conteúdos.

Com os métodos ativos, a aprendizagem ocorre na prática, o que permite ao aluno que busque o conhecimento com a orientação do professor, tornando o processo igualitário ao construírem juntos o saber.

<https://sae.digital/metodologias-ativas/>



Como aplicar as tecnologias disruptivas na sua escola?

Tecnologias Disruptivas: Cultura Maker

É um conceito usado para descrever a cultura do “faça você mesmo”. A ideia é que qualquer pessoa – independentemente de idade ou experiência – possa desenvolver com autonomia os mais diversos projetos e objetos.

Desse modo, o aluno pode aprender fazendo, buscar conhecimento por meio da prática, estimular a curiosidade e a criatividade, bem como procurar conhecimento de forma autônoma.

[.https://sae.digital/movimento-maker/](https://sae.digital/movimento-maker/)



Como aplicar as tecnologias disruptivas na sua escola?

Tecnologias Disruptivas: Cultura Maker

É um conceito usado para descrever a cultura do “faça você mesmo”. A ideia é que qualquer pessoa – independentemente de idade ou experiência – possa desenvolver com autonomia os mais diversos projetos e objetos.

Desse modo, o aluno pode aprender fazendo, buscar conhecimento por meio da prática, estimular a curiosidade e a criatividade, bem como procurar conhecimento de forma autônoma.

[.https://sae.digital/movimento-maker/](https://sae.digital/movimento-maker/)





Referências

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales [orgs.]. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 12 dez. 2019.

