

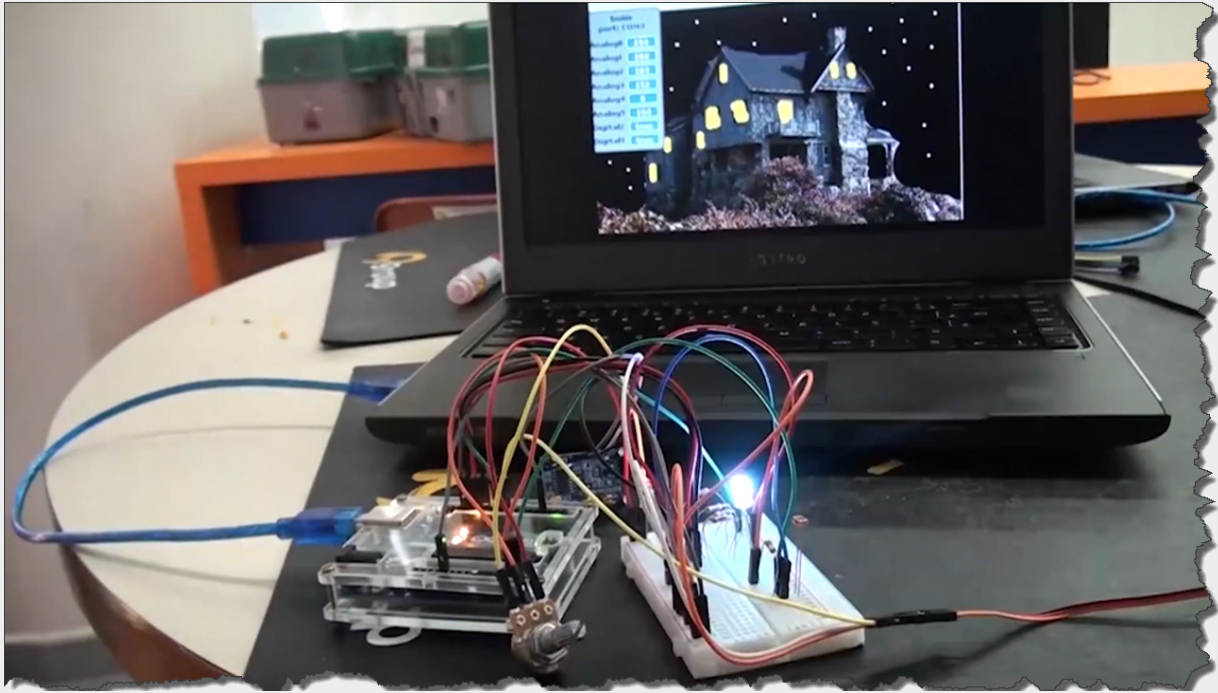
MUITO ALÉM DA ROBÓTICA

**Inteligência Tecnológica e
Empreendedora a Favor da Educação,
da Sociedade e do Planeta**



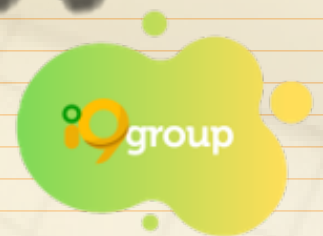
DISCIPLINA INTELIGÊNCIA TECNOLÓGICA E EMPREENDEDORA

MUITO ALÉM DA ROBÓTICA! INTELIGÊNCIA TECNOLÓGICA E EMPREENDEDORA A FAVOR DA EDUCAÇÃO, DA SOCIEDADE E DO PLANETA



A pandemia e os avanços tecnológicos mudaram radicalmente a forma como interagimos com a tecnologia, com as pessoas e com o mercado de trabalho. Na educação básica, por exemplo, a tecnologia tem tido papel fundamental para garantir a eficiência e continuidade das aulas e de muitos outros serviços. Em contrapartida, no mesmo período, muitas crianças e jovens têm tido mais acesso à tecnologia do que o recomendado, tornando ainda mais importante direcionar seu potencial tecnológico de forma apropriada e ainda mais relevante a implementação da Disciplina Inteligência Tecnológica e Empreendedora, idealizada pela i9Group, nas instituições de ensino.

Não basta ensinar a criar robôs! A tecnologia, as tendências e o potencial dos alunos e educadores exigem e permitem muito mais! A programação de jogos, animações e outros tipos de programas, bem como a criação de diversos tipos de dispositivos tecnológicos computacionais e de automação, circuitos e protótipos eletrônicos, impressões 3D e maquetes tecnológico-interativas, inclusive controladas remotamente, são exemplos de recursos tecnológicos adicionais que podem permitir melhorar o rendimento escolar, tornar o ambiente de aprendizagem ainda mais imersivo, práti-



co e eficiente, facilitar o despertar de aptidões, engajamento e o sentimento de pertencer, revelar e desenvolver talentos e maximizar o desempenho pessoal, acadêmico e futuramente profissional dos educandos no mercado de trabalho.

Acredita-se que, em breve, para trilharmos uma trajetória profissional de sucesso, não bastará mais sermos usuários! Será preciso saber criar tecnologias e, além da língua inglesa, dominar as linguagens de programação! Será também preciso exceder as funcionalidades do pacote Office, para que sejamos capazes de expressar nossas ideias e projetos de forma cada vez mais concreta. Dentre outros, com o avanço e barateamento tecnológico, será essencial aos profissionais a habilidade de colocar a mão na massa para criarem maquetes e protótipos tecnológico-interativos, que envolvam animações, eletrônica, programação de APPs, impressão 3D, telecomunicações e muito mais.

Pelas razões expostas, presente no currículo de renomadas instituições de ensino, a Disciplina Inteligência Tecnológica e Empreendedora inova ao Desenvolver e Direcionar as Inteligências Tecnológica e Empreendedora dos Alunos e Educadores, de forma global, humanizada e levando em conta as diretrizes pedagógicas, parcerias e especificidades de cada instituição de ensino, assim como requisitos e tendências internacionais. Tudo isso é direcionado a favor da Educação, da Sociedade, do Planeta e do desenvolvimento Pessoal, Acadêmico e Profissional dos estudantes, tornando cultura colocar a mão na massa para Aprender, se Expressar, Inovar, Aliar a Teoria à Prática e Conectar Pessoas por meio dos diversos recursos tecnológicos existentes e de ações empreendedoras que levem em conta aspectos socioemocionais, éticos, sociais e sustentáveis.

A disciplina permite implementar a Cultura Maker-STEAM no ambiente acadêmico da educação básica, tornando hábito aos educandos e educadores colocar a mão na massa para criar protótipos, experimentos, maquetes e outros projetos tecnológico-interativos multidisciplinares, despertando e desenvolvendo suas aptidões e habilidades inerentes a seu potencial Acadêmico, Maker e Inventor. Tais projetos podem integrar, sob a ótica educacional, programação, eletrônica, mecânica, telecomunicação, dentre outros recursos tecnológicos.

Para colocar tudo isso em prática, por meio da implementação da disciplina, a i9Group ensina os alunos e educadores a desenvolver Websites, Animações e Jogos 2D e 3D, Circuitos Eletrônicos, Projetos envolvendo Automação e Robótica Educacional, bem como voltados a Competições, utilizando as Plataformas Arduino®, LEGO® e Raspberry®, Aplicativos para Smartphones e Tablets, Design e Impressão 3D,



Dispositivos de Telecomunicação, Internet das Coisas Educacional e muito mais.

Aliada a cultura Maker e a metodologia STEAM, a disciplina Inteligência Tecnológica e Empreendedora se integra a conceitos interdisciplinares e transversais inerentes a ciências, engenharia, artes, matemática, dentre outras vertentes, permitindo despertar aptidões que vão além do universo tecnológico. Adicionalmente, possibilita direcionar o potencial tecnológico-acadêmico dos alunos e educadores, tornar hábito transformar projetos em realidade, assim como aplicar o que se aprende em sala de aula. Objetiva, ainda, preparar os estudantes para as profissões atuais e do futuro, bem como desenvolver um ambiente de ensino imersivo, ativo e compatível com a realidade do século XXI e que assegure que a aprendizagem ocorra de forma prazerosa, maximizada e participativa. Nesse sentido, a i9Group pode auxiliar as instituições de ensino na implementação de ambientes de aprendizagem modernos e amigáveis à realidade dos alunos nativos digitais que inclui, mas não se limita, ao desenvolvimento de Espaços Maker-STEAM personalizados.

Para facilitar o processo de implementação, torná-lo o mais personalizado possível e maximizar seus benefícios no ambiente acadêmico, inclusive de forma interdisciplinar, a disciplina é ministrada por educadores da própria instituição de ensino, que a i9Group capacita, suporta e ajuda a selecionar.

Além de contar com mais de 48 horas de capacitações anuais bem como com o acompanhamento e suporte contínuo de especialistas, os professores responsáveis por ministrar a disciplina e seus alunos têm acesso a uma plataforma online exclusiva e aos recursos didáticos inovadores da i9Group que contém videoaulas, ementas e planos de aula detalhados, apostilas digitais, experimentos, kits de automação e robótica, simuladores, emuladores, dentre outros materiais de suporte, e permitem a implementação de Metodologias Ativas como da sala de aula invertida.

E mais! A i9Group estende a capacitação tecnológico-empreendedora aos demais professores da instituição de ensino, dentre outros, com o objetivo de direcionar e ampliar seus recursos tecnológico-empreendedores permitindo que as aulas das disciplinas letivas que lecionam, bem como seus exercícios, projetos e recursos avaliativos, se tornem cada vez mais práticos, interativos, interdisciplinares, amigáveis e interessantes aos alunos.

Enfim, tal como ocorreria em relação ao aprendizado autônomo desorientado das inteligências linguística e socioemocio-



nal, o desenvolvimento desorientado das inteligências tecnológica e empreendedora pode acarretar subaproveitamentos de potenciais bem como em graves consequências à sociedade, às famílias e ao planeta. Nesse contexto, as instituições de ensino assumem um papel primordial como agente de transformação na perspectiva de uma nova abordagem na formação das crianças e jovens, cujo escopo pode ir além das determinações da BNCC.

As inteligências tecnológica e empreendedora, os talentos e potenciais dos educandos e educadores podem e devem ser desenvolvidos e direcionados a favor da educação, da sociedade e de um mundo melhor de forma personalizada e profissional!

Somos a i9Group! Implementamos a Disciplina Inteligência Tecnológica e Empreendedora em parceria com renomadas instituições de ensino e oferecemos soluções e plataformas inovadoras e inteligentes voltadas ao setor de educação.

Para saber mais, escaneie os QRcodes abaixo:



Site
i9group



Video
Institucional



Matéria
Tv GLOBO



Telefones: (21) 3492-3000 | (21) 98849-5167
Email: contato@i9group.com.br
Site: www.i9group.com.br



**A TRAJETÓRIA É MAIS BELA QUANDO
TRILHADA EM PARCERIA!**

