

Rede de ensino lança plataforma que insere inteligência digital, programação e robótica na grade escolar

codeBuddy Schools, solução que ensina tecnologia por meio de uma metodologia baseada em projetos, gamificação e ensino híbrido, será lançada na Bett Educar 2019, em São Paulo

Considerada obrigatória na carga horária de escolas regulares em países como Austrália, Estados Unidos, Inglaterra e Japão, a lógica de programação de computadores pode ser usada como ferramenta para estimular competências que orientam o novo currículo escolar, como cultura digital, comunicação em diferentes linguagens e educação midiática, entre outras. Além disso, permitem o desenvolvimento de habilidades essenciais para profissões e desafios do século XXI.

Para ampliar o acesso a esse conhecimento em escolas brasileiras, a rede de ensino de tecnologia codeBuddy, presente em diferentes estados por meio de franquias que oferecem cursos complementares de programação e robótica para jovens, vai lançar uma plataforma de ensino híbrido para inserir tecnologia na grade curricular das escolas. O lançamento será durante a feira Bett Educar 2019 – maior evento de educação, tecnologia e inovação da América Latina –, de 14 a 17 de maio, em São Paulo.

A proposta da codeBuddy Schools, disponível para instituições educacionais de todo o país, usa uma plataforma "gamificada" – que aplica estratégias comuns aos jogos, como fases, recompensas, personagens customizáveis – e prevê a realização de projetos interdisciplinares que usem conteúdos de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A solução, que inclui ainda treinamentos às escolas, acompanhamento pedagógico e material de apoio, é toda baseada em metodologia ativa, inspirada no método Project Based Learning (PBL).

Em aulas semanais, alunos de 1º ano do Ensino Fundamental até a 3ª série do Ensino Médio, acessam, com seus perfis personalizados, o ambiente digital amigável da plataforma e executam tarefas de programação e robótica. Por meio da interface, também acompanham o próprio progresso ao longo das lições. Durante as aulas, os

alunos são estimulados a resolver problemas e apresentar soluções criativas, aplicando conhecimentos de outras disciplinas.

Cada série possui conteúdos programáticos específicos nessas atividades, que estimulam a fluência tecnológica, criatividade, capacidade de resolução de problemas e o raciocínio lógico. Além da aprendizagem da programação e da robótica, um dos temas trabalhados mensalmente é a inteligência digital, para apresentar habilidades, valores e atitudes que permitem usar as novas tecnologias com segurança, responsabilidade e ética.

Para conduzir essas aulas, os professores vão contar com material produzido pela codeBuddy.

"Com esse formato, além de introduzir melhor os alunos ao que é tendência mundial, às aptidões tão valorizadas globalmente, conseguimos trabalhar conceitos muito importantes para a vida de todos eles: o uso responsável e seguro de novas tecnologias, e a inteligência digital. Esse é um grande diferencial nessa solução inovadora", afirma Eduardo Honzak, Diretor Geral da codeBuddy. "Mostramos também que é possível trazer melhorias para a sociedade por meio da tecnologia. Os desafios propostos em projetos ajudam a pensar em como podemos enfrentar questões sociais e globais presentes nos próximos anos. Assim, permitimos a reflexão sobre estratégias e antecipamos um processo de escolhas que dialogam com situações reais. Os alunos traçam seu próprio caminho para o aprendizado nessas tarefas", ressalta.

Serão três pacotes disponíveis para as escolas interessadas, que podem incluir, além do suporte à plataforma digital e materiais pedagógicos de apoio, equipamentos de robótica e consultoria para construção de laboratório.

Ao longo da Bett Educar 2019, os participantes vão poder saber mais informações, experimentar e conhecer a iniciativa, com a equipe que ficará todo o evento em estande da codeBuddy.

Sobre a codeBuddy

Nasceu no fim de 2014, em um quarto de apartamento em Belo Horizonte, Minas Gerais, por iniciativa de irmãos. Quatro anos depois, por ser considerada uma das

edtechs mais inovadoras, foi adquirida pela Spot Educação, holding que engloba a Cultura Inglesa – RJ, ES, DF, GO e RS, o programa bilíngue Edify e a plataforma Cultura Online, parte do fundo de investimentos em educação Gera Venture. Oferece cursos regulares e oficinas temáticas, sobre programação e robótica, para o público de 7 a 16 anos.

Possui mais de 40 unidades – nos estados de São Paulo, Minas Gerais, Rio de Janeiro, Distrito Federal, Goiás, Santa Catarina e Rio Grande do Sul – e planeja, até 2020, expandir sua rede por meio de franquias, chegando a todas as regiões brasileiras. A partir de 2019, entra no mercado de escolas regulares, com a iniciativa codeBuddy Schools, que atende estudantes até o Ensino Médio.

Mais informações em: <https://www.codebuddy.com.br/>

SERVIÇO

CodeBuddy For Schools na Bett Educar 2019

Data: 14 a 17 de maio de 2019

Local: Transamérica Expo Center - Av. Dr. Mário Vilas Boas Rodrigues, 387 - Santo Amaro - São Paulo/SP – Estande G34

Horário: 9h às 18h