



## **EMPOWER EDUCATION**

### **1. Contexto**

Os processos de ensino e de aprendizagem têm-se modificado de uma forma dramática, provocado pelas alterações e avanços a que assistimos no domínio das Tecnologias de Informação e das Comunicações (TIC/ICT). A era digital revolucionou a Sociedade de Informação, abrindo novas oportunidades de aprendizagem e promovendo o acesso aos recursos disponíveis. A introdução das IC nas Metodologias de Ensino e no curriculum escolar origina novas formas de compromisso entre estudantes e professores utilizando todos os recursos disponibilizados por uma diferente gestão e capacidades administrativas escolares distintas.

Disponibilizar tecnologias actuais às escolas de forma a incrementar a qualidade do ensino é um grande desafio e normalmente exige investimentos avultados. No entanto, o custo da tecnologia tem descido significativamente, existindo actualmente um maior conhecimento destes processos e projectos, e assiste-se a uma oferta especializada de empresas com experiência necessária à prossecução de projectos de grande dimensão.

Os modernos processos de educação e formação atravessam um autêntico período revolucionário. As alterações havidas no próprio Mercado de trabalho associadas à conseqüente adaptação do curriculum escolar, de forma a lhe dar resposta, a revolução provocada na Sociedade de Informação provocam o reconhecimento da necessidade absoluta da igualdade de oportunidades.

Os sistemas educacionais têm que prever e cumprir com as expectativas criadas no sentido da formação das populações, na qualidade e desenvolvimento social.

O desígnio humano tem sofrido alterações significativas provocadas pela evolução e expansão das TIC que, também na educação, têm o potencial para aumentar a sua qualidade e desempenho.

Paradoxalmente, ou talvez não, esta evolução nos sistemas educacionais acontece ao mesmo tempo que aumenta a denominada **Brecha Digital**, isto é, a crescente disparidade ou fosso que existe entre ricos e pobres à medida que a globalização se instala, propaga-se à Sociedade do Conhecimento. O conceito de Brecha Digital não se aplica apenas às diferentes infra-estruturas existentes a à maior ou menor conectividade, mas aplica-se de igual modo ao desenvolvimento – indústria – de conteúdos pedagógicos ou não, bem como à qualidade a aplicabilidade dos mesmos.

É assim essencial a construção de economias de conhecimento, a promoção de capacidade transaccional online na generalidade das áreas, sendo elas públicas ou privadas. O e-government e a e-education são algumas das principais. O desenvolvimento da educação, da Sociedade do Conhecimento e como resultado o empreendedorismo são também aspectos cruciais de uma sociedade moderna.

*A brecha digital não representa apenas as dificuldades que se apresentam aos desenvolvimentos da educação, mas também, por si só, cria a oportunidade de levar as boas práticas a todo o mundo de uma forma muito mais rápida e com mias qualidade.*

## **2. A Educação como factor igualdade**

O modelo tradicional de educação tem, de alguma forma, “congelado” a chegada de novas modalidades de aprendizagem. Este modelo é muito antigo e está baseado no facto do professor ser o único transmissor (e gerador) do conhecimento. O conceito de um sistema fechado em que o professor é o único “portal” está a tornar-se obsoleto. A exploração de um novo modelo de aprendizagem baseado na criação de conteúdo e desenvolvimento mútuo, o ensaio-erro, com a exploração emocional positiva, baseada em jogos de simulação lúdica, consiste no desafio mais recente do novo paradigma do ensino / aprendizagem. A interacção entre a aplicação aluno-ensino, aluno-aluno e aluno-tutor é mais rica quando se aumenta a capacidade do aluno para pesquisar e interagir na rede.

Ao longo dos anos, a questão de quantos computadores por aluno ou por sala de aula surgiu como um assunto essencial. Advogados com diferentes perspectivas concordam em que a aprendizagem da habilitação tecnológica é importante.

Ao longo dos anos, a questão de quantos computadores por aluno ou por sala de aula surgiu como um assunto essencial. Advogados com diferentes perspectivas concordam em que a aprendizagem da habilitação tecnológica é importante. O ideal é a computação de 1:1, um ambiente no qual os alunos utilizam dispositivos de computação, tais como laptops sem fios, a fim de aprender a qualquer hora e em

qualquer lugar. No entanto, o foco não está na tecnologia. É sobre a mudança de paradigma na forma como a instrução é entregue e na faísca criada nos estudantes que fornece um novo senso de entusiasmo e de propriedade da sua própria aprendizagem.

Na economia global de hoje, a maioria dos trabalhadores adultos usam computadores individuais; eles colaboraram em projectos, mas não partilham computadores. A aprendizagem dos alunos melhora quando também passam a ter acesso a qualquer hora e em qualquer lugar.

### **3. A nossa abordagem – O Empower Education**

Para responder a todos estes desafios e necessidades, a Youtsu desenvolveu a Iniciativa Educacional do Magalhães, integrado num conceito global e numa metodologia denominada "Empower Education".

Este conceito centra-se em vários aspectos chave, para assegurar a alcançar todos os objectivos dentro de um Projecto Nacional. São eles:

#### **Objectivos**

##### **Social**

- Desenvolvimento da sociedade local através da formação dos seus Recursos Humanos, capacitando-os para promover no futuro a continuidade do sistema;
- Proporcionar transferência e retenção de conhecimentos;
- Fornecer formação personalizada a cada Professor e agente envolvidos;
- Envolver o máximo possível o ecossistema da família no progresso da sociedade global.

##### **Tecnológico**

- Desenvolvimento de infra-estruturas que envolvam todo o sistema;
- Sistemas para apoio às diferentes necessidades do nível Macro ao nível da sala de aula.

##### **Pedagógico**

- Permitir que a criatividade floresça entre Professores e Alunos, permitindo que ambos intervenham na criação de conhecimento e desenvolvimento

##### **Económico**

- Promover a criação de emprego para as estruturas no âmbito do projecto;
- Capacitar as empresas locais subcontratando-as para executar determinadas funções dentro do projecto, como sejam help desk, manutenção, logística e outros;
- Aumentar a competitividade do País, tornando-o mais atractivo para investimentos de desenvolvimento futuro.

## Missão

O Projecto foi criado para facilitar o acesso às TIC a preços controlados e acessíveis no **desenvolvimento da educação, e o acesso ao conhecimento e à comunicação global no mundo, proporcionando assim:**

- e-inclusão para todos, através do aumento da literacia computacional;
- assegurar o conteúdo educacional adequado a estudantes;
- permitir o estabelecimento e o desenvolvimento do mercado local das TIC;
- capacitar o suporte local de TIC;
- alcançar seu objectivo, abordando duas áreas que permitam o desenvolvimento da iniciativa a um público-alvo de estudantes, assegurando a Inclusão Digital, através da redução do custo de acesso ao equipamento informático e do facilitar o desenvolvimento de competências através das metodologias aplicadas, e a segurança (equipamento projectado para crianças: ergonómico e robusto);
- garantir o acesso e controle da informação, através da disponibilidade para Pais e Professores).

