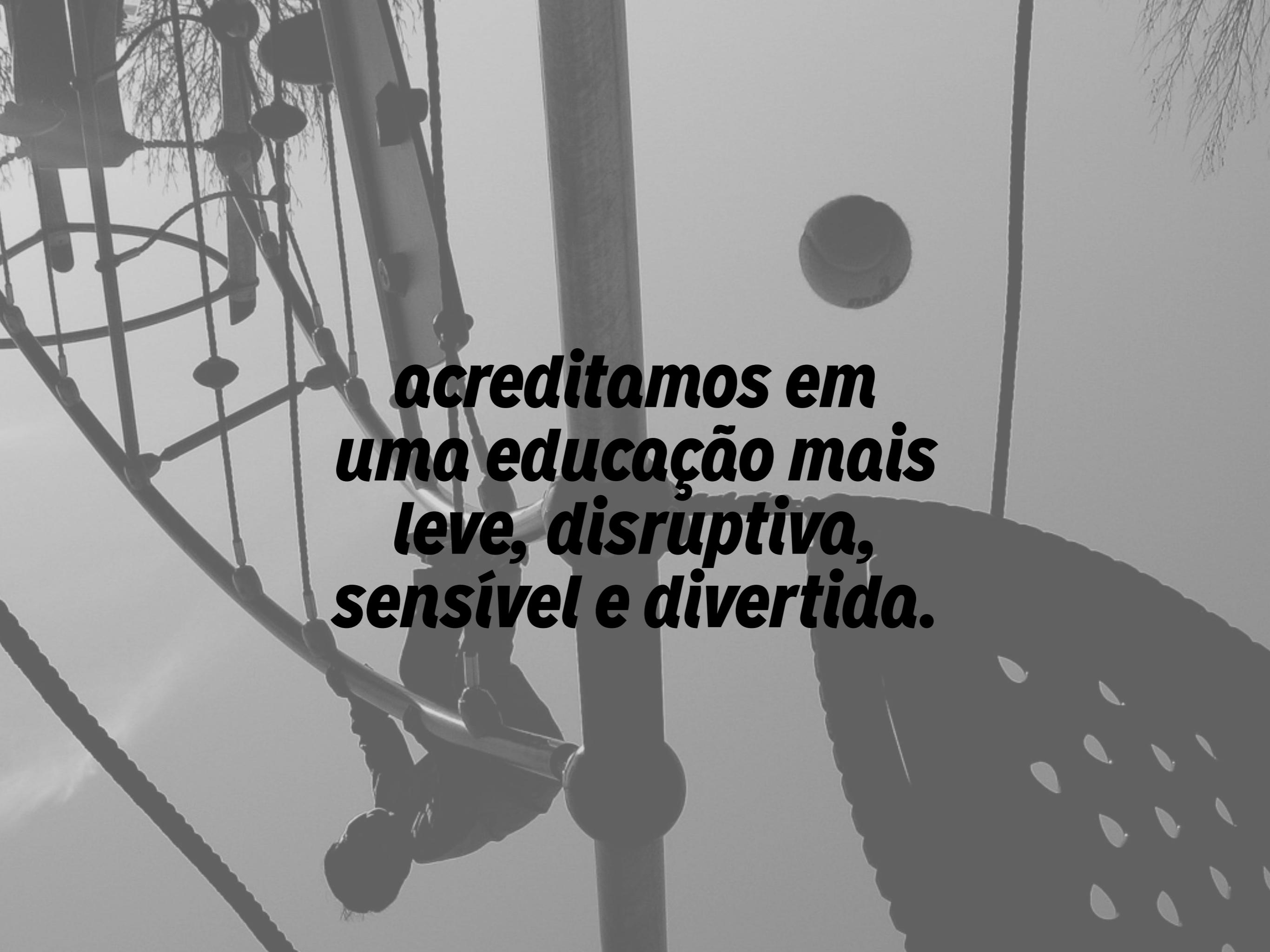
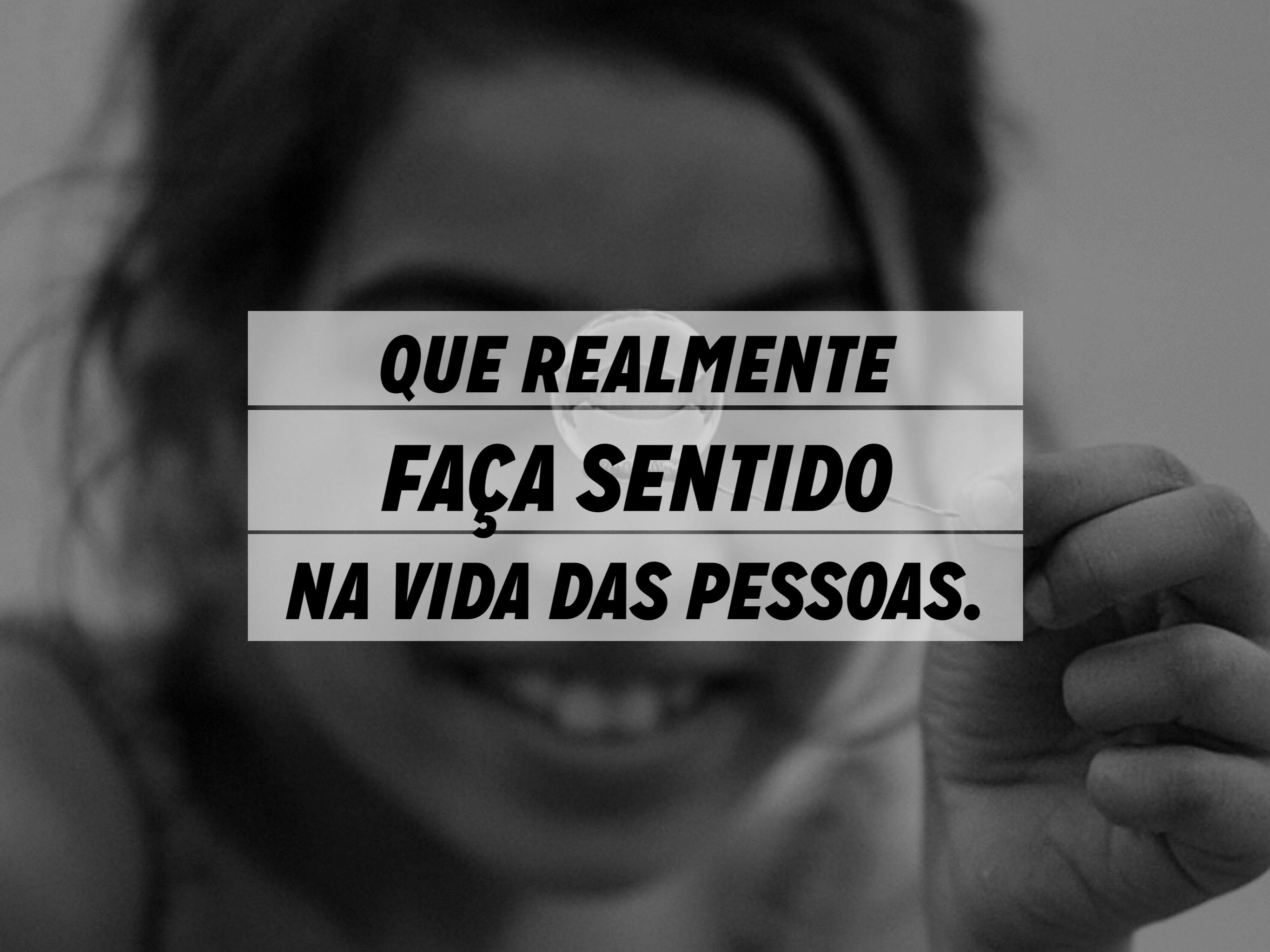


PERES
ΤΡΕΙΚΑ



*acreditamos em
uma educação mais
leve, disruptiva,
sensível e divertida.*



QUE REALMENTE
FAÇA SENTIDO
NA VIDA DAS PESSOAS.

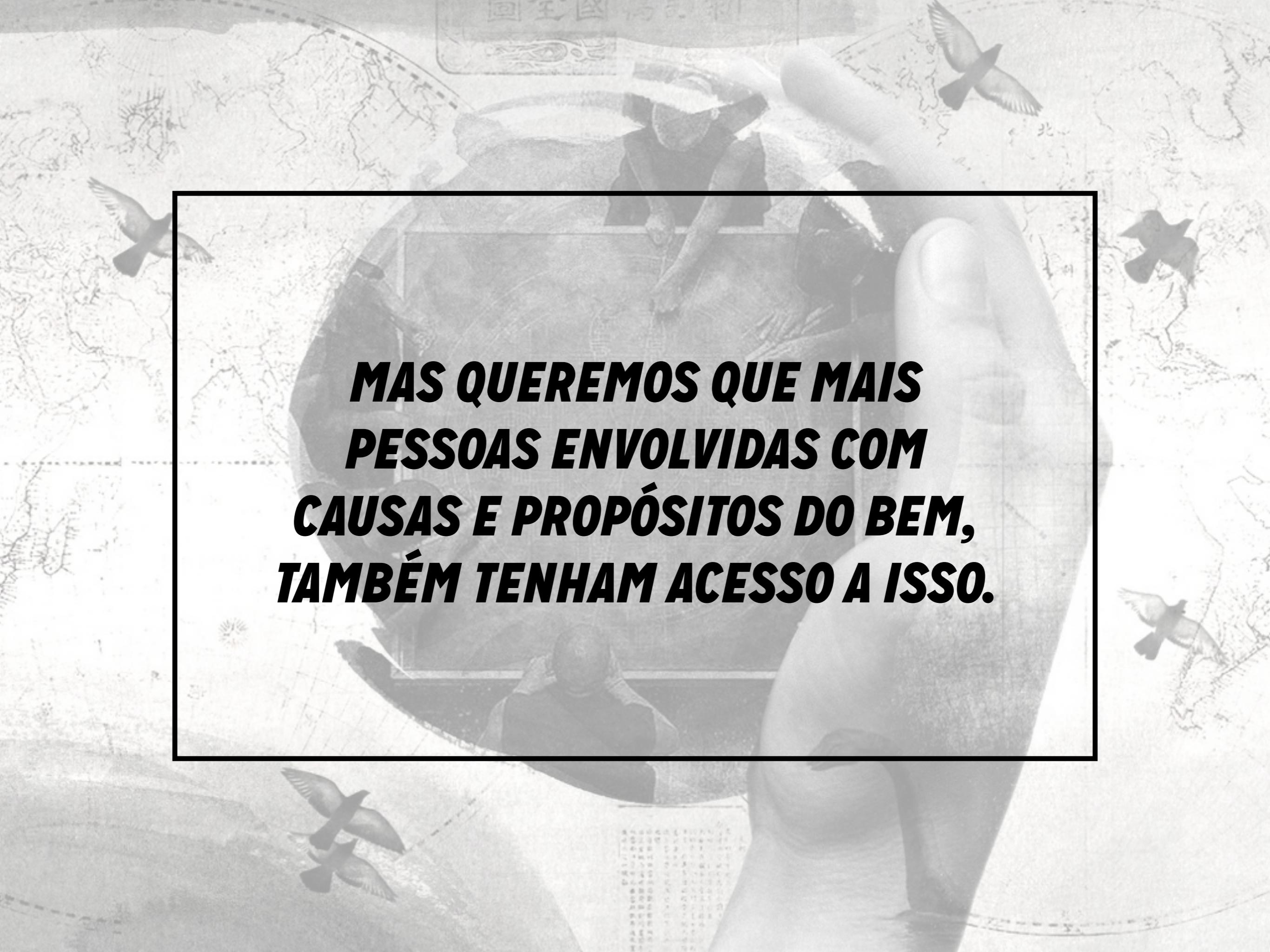


*e para aprender mais
sobre educação,
inspirar, discutir e co-criar*

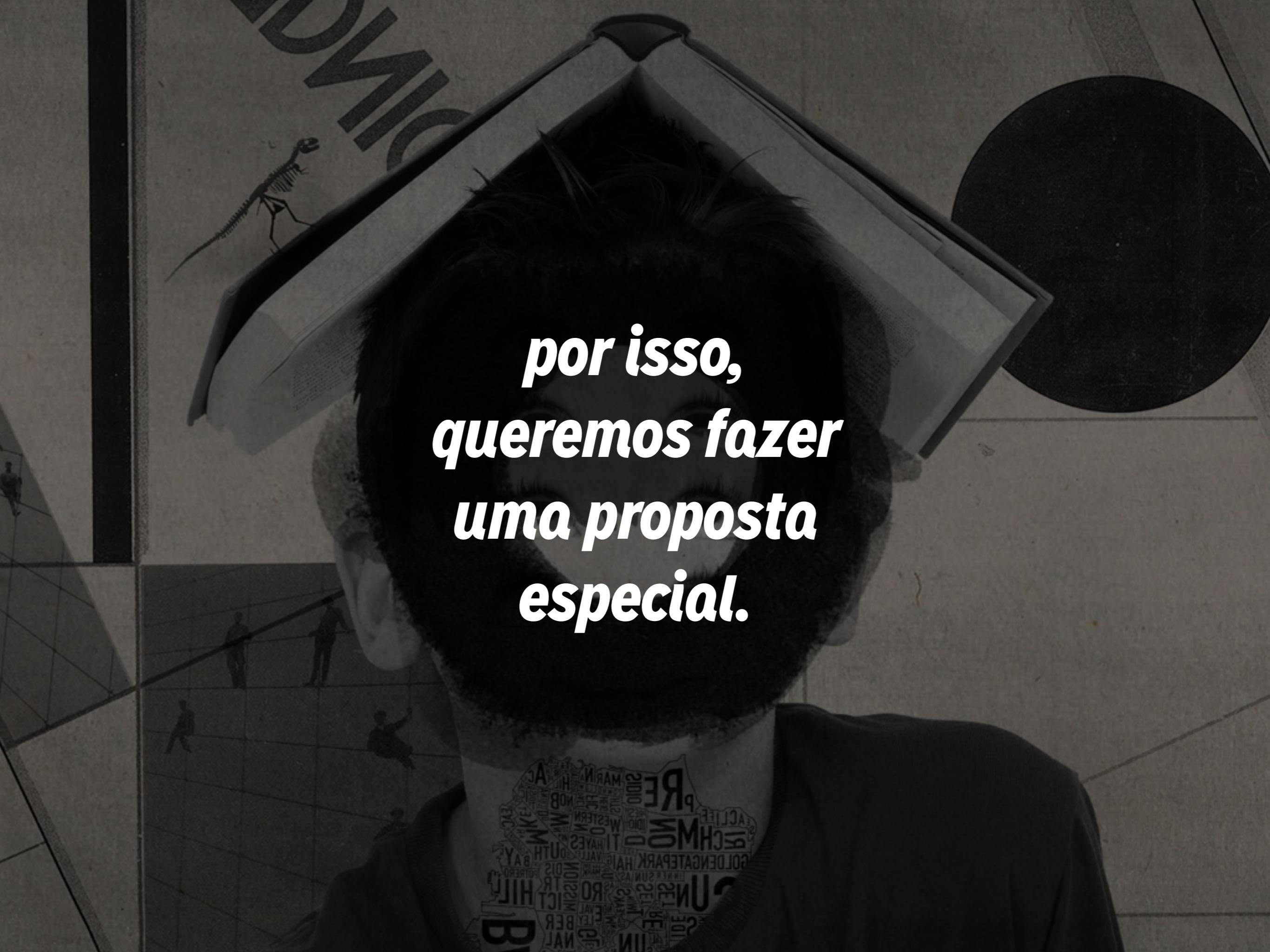


*e para aprender mais
sobre educação,
inspirar, discutir e co-criar*

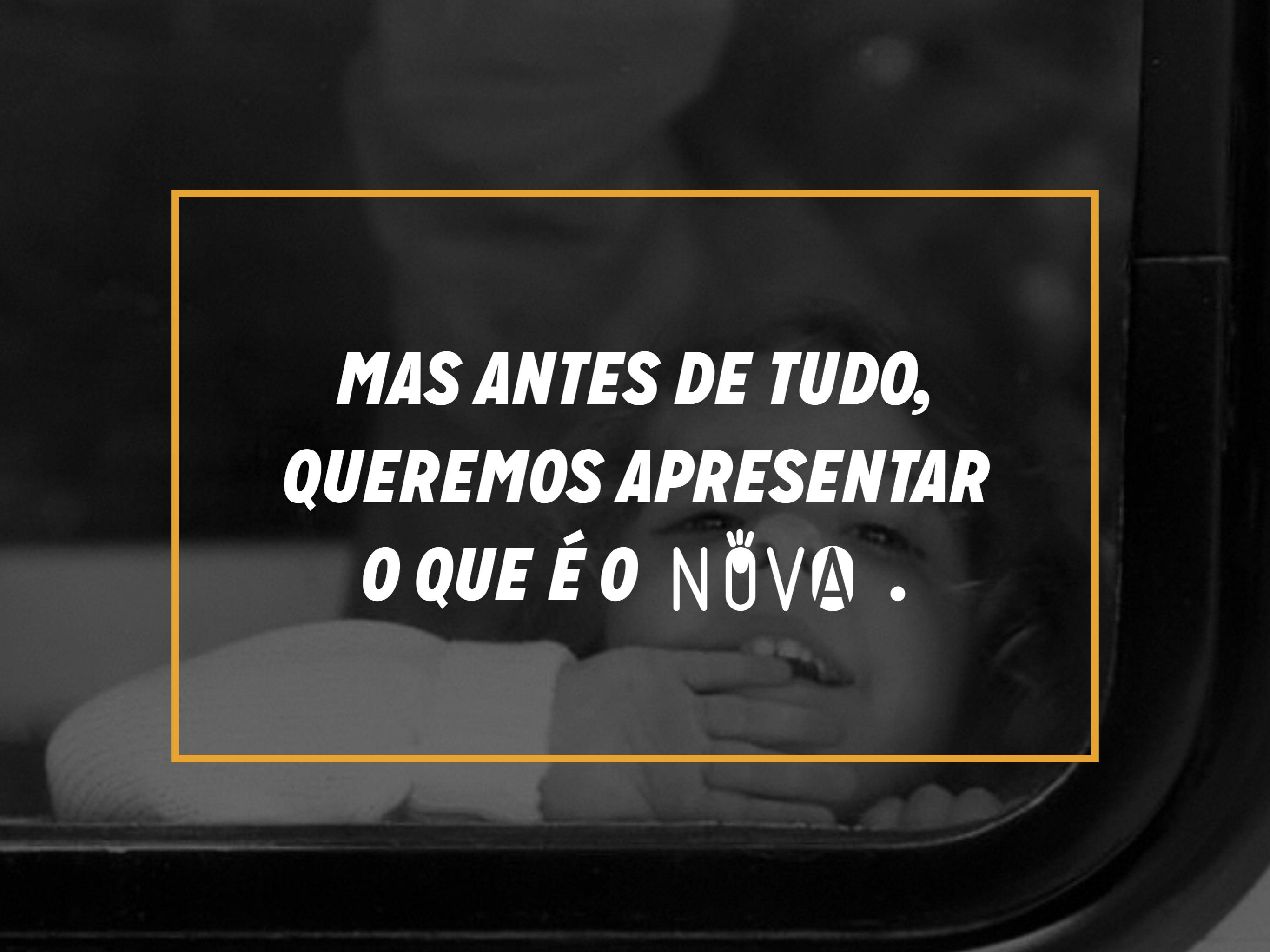
CRIAMOS O NOVA.



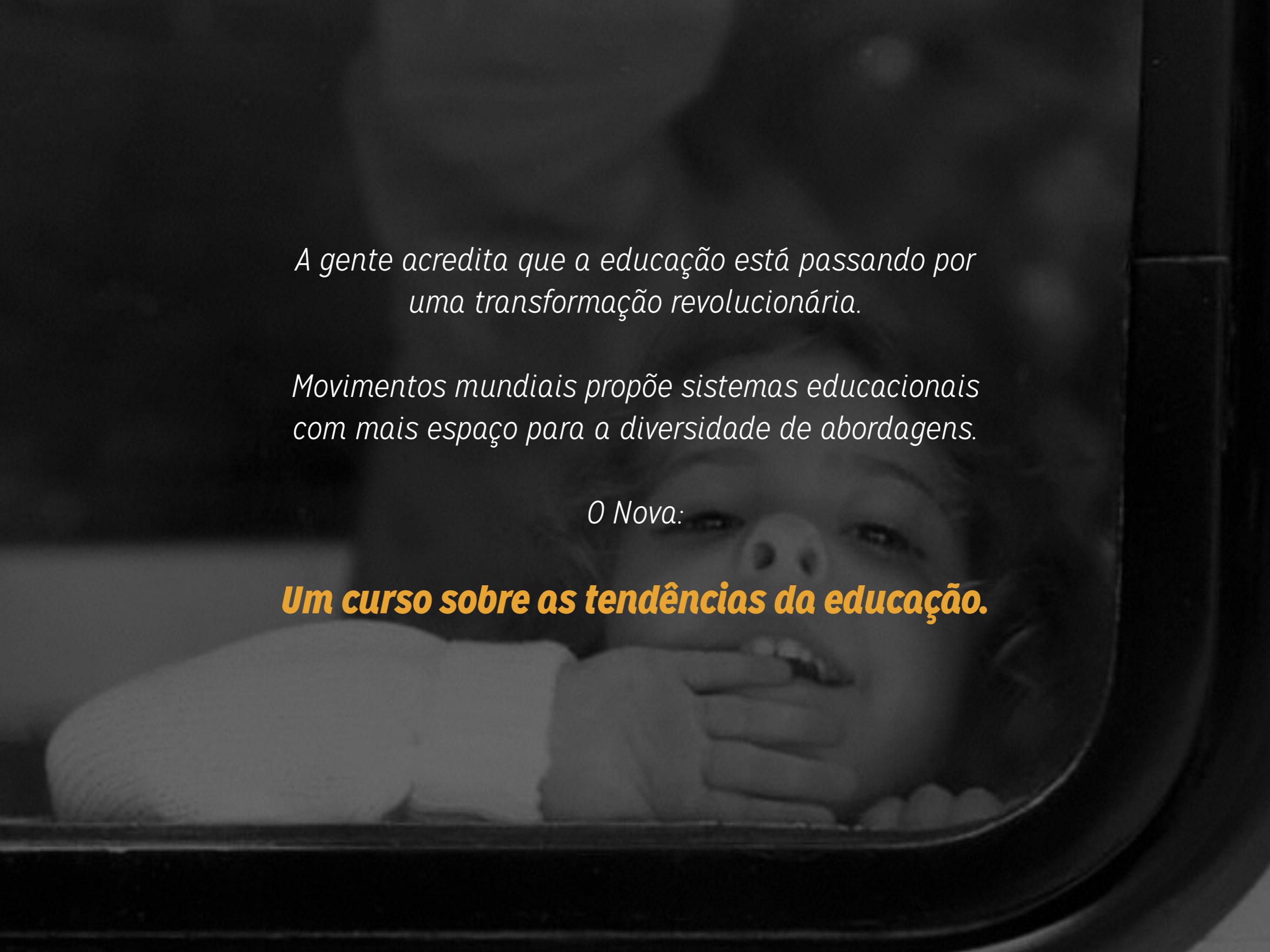
***MAS QUEREMOS QUE MAIS
PESSOAS ENVOLVIDAS COM
CAUSAS E PROPÓSITOS DO BEM,
TAMBÉM TENHAM ACESSO A ISSO.***



*por isso,
queremos fazer
uma proposta
especial.*



**MAS ANTES DE TUDO,
QUEREMOS APRESENTAR
O QUE É O NÖVA .**



*A gente acredita que a educação está passando por
uma transformação revolucionária.*

*Movimentos mundiais propõe sistemas educacionais
com mais espaço para a diversidade de abordagens.*

O Nova:

Um curso sobre as tendências da educação.



Olha só o que vai ter na edição deste ano:

Vai ter antropólogo.

E vai ter poeta.

Vai ter folclorista.

Professor.

Biólogo.

Filósofo.

Empreendedor social.

Educador popular.

*E, se tudo der certo,
vai ter vocês.*





NÖVA

PROGRAMA DO CURSO

1 AULA

MUDANÇA DE ERA REFLEXÕES NA EDUCAÇÃO

Contextualização de cenário pós revolução digital.

A revolução digital impactou os pilares da sociedade, mudando a forma como nos relacionamos, fazemos negócios, consumimos ou mesmo como buscamos aprender sobre algo novo. Mudou a forma como enxergamos o mundo.

Que novo contexto é esse e como isso afeta a educação?



2

AULA

TECNOLOGIA

No momento digital que vivemos, integrar a tecnologia ao ambiente educacional não é mais uma questão de escolha. Os alunos de hoje são nativos digitais e estar conectado é tão natural quanto escovar os dentes.

Através de atividades desenvolvidas em tablets, videogames, celular ou mesmo com robôs, o aluno passa de receptor que só observa, para um sujeito ativo e participativo.

A proposta é estimular a percepção da tecnologia como uma grande aliada, que aproxima alunos e professores, mostrando caminhos e ferramentas para condução do aprendizado.



3+4
AULAS

CURRÍCULO CRIATIVO

O *Curriculum Criativo* parte do princípio de que o aprendizado precisa ser orientado pelas habilidades do aluno, e não pelo conteúdo.

Focado no desenvolvimento do indivíduo, os planos de aula trabalham a favor disso. Respeitando a grade do MEC, mas com uma abordagem completamente diferente, o intuito é co-criar algo distinto da escola tradicional.

O objetivo do *Curriculum Criativo* é elevar os padrões e desenvolver novos programas escolares.

5

AULA

GAMEFICAÇÃO

Gameficação é uma nova forma de pensar, uma nova lógica para organizar as informações e lidar com as tarefas diárias.

É uma tendência da vida contemporânea, que tem grande contribuição para oferecer ao ambiente educacional.

Através de games, é possível construir um mundo, que estimula testar hipóteses, errar e acertar sem medo, em um ambiente propício a experimentação.

Tudo isso torna o processo de aprendizagem mais instigante, lúdico e leve, transformando a aula em uma experiência memorável.



6

AULA

DESCENTRALIZAÇÃO

É fato que nos dias de hoje todos têm acesso a qualquer conteúdo, em qualquer hora e lugar. Nesse contexto, achar que somente o professor detém o conhecimento é contraintuitivo.

A descentralização da educação vem com o objetivo de deixar o aprendizado mais natural e fluido.

Aqui, as práticas são conduzidas através do diálogo e da construção em conjunto. O professor passa a ser um facilitador que conduz a aula para que a aprendizagem se construa a partir da troca, da inteligência coletiva.



7
AULA

MASTER CLASS

Um banho de inspiração com Tião Rocha, que há 30 anos descobriu que é possível fazer educação debaixo do pé de manga, em roda, sem currículo fixo, sala de aula e hierarquia.





8
AULA

EXPERIÊNCIA

Experience learning é um método que relaciona educação com experiência, proporcionando aos alunos a vivência do conteúdo na prática.

A aprendizagem experencial é capaz de deixar o processo mais emotivo, pois explora os cinco sentidos, ajudando a causar uma relação afetiva e ativando lembranças nos indivíduos. E é isso que faz com que percebam sentido no conteúdo e na educação.

9

AULA

ESCOLA + VIDA

Escola + Vida é uma tendência educacional que tem como objetivo levar conteúdos do cotidiano para dentro da escola.

Ou práticas que conectem conteúdos da escola com situações da vida, facilitando o processamento.

Será que não deveríamos abordar na escola temas como empreendedorismo, criatividade, amizade ou felicidade?

Refletir sobre assuntos que estejam relacionados com as suas paixões, torna muito mais fácil para os alunos fazerem associações que têm sentido na realidade deles.





CONHEÇA OS
EDUCADORES



Rafael Parente

Rafael Parente é mestre em Educação pela PACE University e PhD em Educação Internacional e Desenvolvimento pela New York University, diretor e fundador do LABi, Laboratório de Inovação Educacional e da start-up Aondê. É assessor e porta-voz do Movimento Todos pela Educação para a área de inovação e coordenador do GELP Brasil (Global Education Leaders' Program - gelponline.org). Foi subsecretário de novas tecnologias educacionais na Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro de 2009 a 2013. Nesse período, idealizou e implementou programas como a Educopédia, o Pé de Vento (mistura de curso de alfabetização, jogo e livro digital), o portal Rioeduca e o GENTE - Ginásio Experimental de Novas Tecnologias Educacionais - um novo modelo de escola (gente.rioeduca.net).



Tião Rocha

Sebastião Rocha, mais conhecido como Tião Rocha, é antropólogo (por formação acadêmica), educador popular (por opção política) e folclorista brasileiro. Tião é autor de obras de desenvolvimento cultural e comunitário, além de membro de várias organizações de fomento a iniciativas na área. Fundador e Presidente do Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento/CPCD, organização não governamental sem fins lucrativos, criada em 1984, em Belo Horizonte/MG, que trabalha com educação popular e com desenvolvimento comunitário a partir da cultura.



Augusto Gutierrez

Augusto Gutierrez é tecelão de redes colaborativas, profissional de desenvolvimento e facilitador de processos de diálogo e cocriação. Atualmente desenvolve e facilita programas de aprendizagem criativa e anima interações em espaços colaborativos como a casa Catete92, da qual é cofundador. Também vem transformando seu olhar e atuação no mundo a partir do estudo da Fenomenologia de Goethe. Nos últimos 8 anos tem atuado em projetos de inovação organizacional e desenvolvimento humano nos setores público, privado e social. É Consultor Associado da PARES (RJ) e CoCriar (SP) e membro da rede global de Anfitriões de Conversas Significativas - Art of Hosting. Ganhador dos prêmios Personalidade do Ano em Sustentabilidade (ABTD/ PR) e Liderança em Inovação Social (World CSR Congress/ Índia). Biólogo formado pela Universidade Estadual de Londrina e Facilitador com passagem pelos Instituto Fonte e Instituto Ecosocial.



Ricardo Diaz

Nascido na Espanha, Ricardo reside atualmente em Londres, onde faz parte do School Management Team. John Perryn School, sua escola, está entre as top 4 escolas com melhor desempenho, contradizendo o fato de estar localizada em uma das regiões mais necessitadas do Reino Unido. Ricardo também é co-fundador de um site bem sucedido com base em aplicação da lógica matemática à situações da vida real (stopsproblemsolving.co.uk). Seu objetivo de vida é manter e elevar os padrões de desenvolvimento de programas de aprendizagem diferenciados e personalizados, tais como as habilidades do Currículo Criativo. Um currículo que combina criatividade e aprendizagem, com base em experiências da vida real .



Flora Alves

Flora Alves é sócia fundadora da SG, uma empresa de aprendizagem corporativa focada em performance. Apaixonada por aprender e ensinar cruza fronteiras físicas e virtuais para encontrar metodologias que facilitem o aprendizado e despertem a vontade de aprender sempre mais. Autora do livro *Gamification. - Como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. Um guia completo: do conceito à prática, é também responsável técnica pelo Design Instrucional dos projetos da SG e usa o que aprendeu para ensinar. Flora é também Master Trainer designada pela ATD (Association for Talent Development) e Designer Instrucional além de certificada em Business Model Generation por Alex Osterwalder.



Michelle Sander



Diretora da Perestroika Porto Alegre. Michelle também é sócia da Scholé: iniciativa focada em processos de aprendizagem, visando disseminar novas práticas educacionais e desenvolvendo projetos e consultorias para instituições de ensino (escolas/universidades/governos). Formada em Comunicação pela PUC-RS, é uma profissional multitask. Atuou em áreas de marketing, propaganda e treinamentos. Foi saindo da zona de conforto que descobriu sua grande motivação: trabalhar com educação. Palestrante do TEDx, é uma das criadoras do NOVA. Facilita aulas em cursos de educação, empreendedorismo e criatividade.

CRONOGRAMA 2015.2



BH

**SERÃO 9 ENCONTROS
TOTALIZANDO 30H/AULA**

OUT / NOV

SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB	DOM
						18 OUT
						22 OUT
26 OUT	27 OUT					
			5 NOV			8 NOV
				12 NOV		15 NOV
				19 NOV	21 NOV	



DOMINGOS: DAS 10H ÀS 16H

DURANTE A SEMANA: DAS 19H30H ÀS 22H15



VALOR

Matrícula individual:
R\$ 2.550,00

Matrículas em grupo:
R\$ 2.270,00

O valor pode ser parcelado até **6x sem juros**.

Pagamento em cartão de crédito, débito, depósito, boleto à vista, cheque ou dinheiro.

Chama a família e vem!

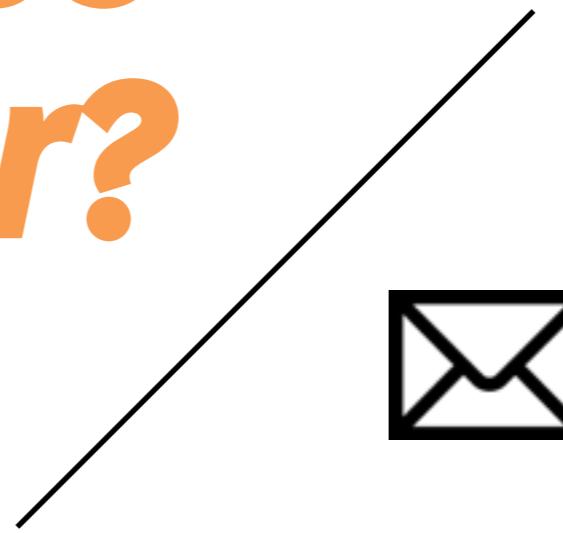


VALOR

Grupo de cinco pessoas:
R\$2.190,00 em 6x sem juros.
Ou R\$ 2.000,00 à vista.

Pagamento em cartão de crédito, débito, depósito, boleto à vista, cheque ou dinheiro.

*Vamos
conversar?*



(31) 8871 6615

NINA@PERESTROIKA.COM.BR



RUA SANTA RITA DURÃO, 153.
FUNCIONÁRIOS.